



משחקי הכרות:

נעליים זרוקות- כולם זורקים את הנעליים שלהם לתוך המעגל ואז כל אחד בוחר נעל שהוא רוצה ואחרי שכולם בוחרים נעל כל אחד צריך לנחש של מי הנעל הזאת ולהסביר למה הוא חושב שזה של אותו ילד.

שיחה קצרה-כל החניכים יסתובבו בחדר וידברו אחד עם השני וינסו להשיג כמה שיותר מידע תוך זמן מוקצב שיגדיר המדריך אחר כך חוזרים למעגל וכל חניך צריך לנסות לשחזר את כל המידע ששהוא השיג מי שזוכר יותר מידע מנצח.

חיה ושם- יושבים במעגל הראשון ואומר את שמו ושם של חיה והקול שלה ואז החניך הבא אומר את שמו של זה שהיה לפניו את החיה שלו ואת הקול ורק אחרי זה את שמו את החיה שלו והקול שלה ואז הבא בתור עושה את אותו הדבר וכך הלאה...

שעון פגישות- מחלקים לכל אחד שעון ואז כל חניך מסתובב בחדר וקובע פגישה עם כל אחד בחדר בשעות שבשעון אחרי שכולם סיימו החניך מכריז כל פעם על שעה אחרת ועל נושא שהם צריכים לדבר עליו.

עמודו מטאטא-עומדים במעגל, מישהו עומד באמצע עם מטאטא ואומר שם של אחד החניכים, מי שאמרו את שמו חייב לרוץ למעגל ולתפוס את הטאטא לפני שהוא נופל על הריצפה. אפשר לשחק גם אם דף נייר שמחזיקים מעל הראש ועוזבים.

הגפרור ואני- כל אחד מדליק גפרור ומספר על עצמו עד שהגפרור נכבה.

סיפור של נייר טואלט- כל אחד לוקח כמה ריבועים שהם רוצים של נייר טואלט ואחר כך כל אחד מספר על עצמו לפי מספר הריבועים של נייר הטואלט שהוא לקח.

מדחום- תולים בחדר שתי שלטים בצידי החדר באחד כן ובשני לא ואז שואלים כל מיני שאלות להיכרות כמו חורף כן או לא? ואז מי שכן רץ אל כן ומי שלא רץ ללא.

שמות בהשאלה- עומדים על כיסאות מסודרים במעגל. כל חניך מקבל את שם החניך שליידו המדריך קופץ ראשון אל מרכז המעגל וצועק בשם של מישהו מהמעגל החניך שזה שמו החדש קופץ הוא למעגל במקום המדריך וכך הלאה.

כדורים משוגעים-כולם עומדים במעגל מי שמתחיל זורק כדור לאחד החניכים במעגל וצועק בשמו ואז כבר שכולם מצליחים מוסיפים עוד כדור כדי לבלבל.

להסתדר בטור לפי הסדר- המדריך אומר קריטריון מסויים ועל החניכים להסתדר בזמן הקצר ביותר לפי הסדר למשל: להסתדר לפי מידת נעליים או מהגבוה לנמוך.

קרוסלה-יושבים בשני מעגלים אחד חיצוי ואחד פנימי (עם הפנים החוצה) כל אחד מהמעגל החיצוני יושב כלפי מישהו מהמעגל הפנימי המנחה אומר נושא ולמשך זמן כלשהו שהמנחה קובע כל זוג צריך לשוחח על הנושא הזה חברי המעגל החיצוני זימים ישבן אחד ימינה אחרי כל פעם שסיימו לדבר עם חניך אחר ואז מחליפים נושא. דוגמאות לנושאים: המשחק הכי אהוב עליי, מה אני עושה כשאני קם בבוקר, הדבר שאני הכי אוהב לעשות בחורף...

תנועת הנוער הלאומי בית"ר מחלקת הדרכה ארצית



שם+תנועה- עומדים במעגל כל אחד בתורו אומר את שמו ומצרף תנועה כל אחד צריך לחזור על כל השמות והתנועות שאמרו אלו לפניו.

קורי עכביש-יושבים במעגל אחד מחזיק בידו את הקצה של כדור צמר ומספר דבר מה על עצמו וזורק את הכדור למי שהוא רוצה, זה שקיבל את הכדור מחזיק את החוט וזורק את הכדור דמי שהוא רוצה עד שהכדור עבר בין כולם ונוצרו קורי עכביש מהחוט. אפשר להחזיר את הכדור כאשר כל אחד צריך להגיד את השם של מי שזרק אליו ומה הוא סיפר.

תשבץ שמות-יושבים במעגל על מרכז המעגל מונח בריסטול המדריך רושם את שמו על הבריסטול ואחריו חניך אחר צריך להוסיף את שמו לבריסטול כך שיתחבר לאורך או לרוחב או בכל צורה שהיא לכתוב כך שעד שכל חברי הקבוצה כתבו את שמם נוצר תשבץ עם שמות הקבוצה.

שם מעוצב-כל ילד מקבל גיליון נייר ורושם עליו את שמו ומקשט אותות בצבעים, בגזרי עיתונים ותולים את השמות בחדר בסוף.

לו הייתי- המדריך שואל שאלות והחניכים עונים עליהם בסבב. השאלות (למשל): אם הייתי כלב, איזה כלב הייתי רוצה להיות?, אם הייתי מאכל, איזה מאכל הייתי רוצה להיות?, אם הייתי עץ, איזה עץ הייתי רוצה להיות?

סדין- מחלקים את הקבוצה לשתי קבוצות. שני חניכים עומדים אחד מול השני, על כיסאות, ומחזיקים את הסדין מתוח. שתי הקבוצות עומדות משני צדדי הסדין, כך שהחניכים לא רואים אחד את השני. כל קבוצה שולחת נציג, שעומד בצמוד לסדין. מורידים את הסדין, והראשון שאמר את השם של השני, מנצח.

תנועת הנוער הלאומי בית"ר מחלקת הדרכה ארצית



משחקי ידיים:

מעגל כוח - עומדים במעגל ומחזיקים ידיים. הולכים כל הזמן אחורה, עד שאי אפשר יותר, ואז נשענים אחורה. שניים שעוזבים ידיים נפסלים, ומתחילים מחדש.

הזרם - הקבוצה יושבת במעגל, וכולם מחזיקים ידיים. המדריך מתחיל, ולוחץ קלות על הידים של החניכים שמצידי. כל אחד מהם לוחץ את ידו של הילד שלידו, וכך הלאה. הילד שלחצו לו את הידים משני הצדדים נפסל, וכך ממשיכים הלאה. לשם ההוגנות מתחילים כל פעם ממקום אחר.

המטבע - יושבות 2 קבוצות מצידי של שולחן. לקבוצה אחת יש מטבע והם מעבירים אותו מאחד לשני, מאחורי הגב, כך שהקבוצה השנייה לא תראה. לאחר כמה זמן, הם אומרים ביחד "המטבע", ומניחים את ידיהם על השולחן, כך שישמעו את המטבע כשהוא פוגע בשולחן. הקבוצה השנייה צריכה לנחש באיזה מהידיים נמצא המטבע, צדקו קיבלו נקודה, טעו, השניים מקבלים נקודה. ומחליפים תפקידים.

המלפפון - הקבוצה עומדת במעגל, וחניך אחד באמצע. מעבירים מלפפון מאחורי הגב, וזה שבאמצע צריך לגלות איפה המלפפון. כשהחניך באמצע לא רואה, לוקחים ביס מהמלפפון, וממשיכים להעביר. מי שהמלפפון נתפס אצלו נכנס לאמצע. אם המלפפון נגמר החניך נשאר לעוד סיבוב. אפשר לשחק גם עם אקדח מים ולהשפירץ מים על הילד שבאמצע.

NEVER - כל אחד מספר על משהו שהוא אף פעם לא עשה. מי שכן עשה את הדבר המסויים מרים אצבע אחת. מי שמילא את כל כף היד (יענו עשה חמישה דברים) מקבל השפטה, או משימה. ואח"כ מתחילים מחדש.

פלונטר - עומדים במעגל, וכל אחד נותן יד אחת למישהו אחד, ויד שנייה למישהו שני, ולא למי שלידו. ואז צריכים לחזור למעגל בלי לעזוב ידיים.

קוואה קוואה דלאומה - יושבים במעגל, ושמים את כף יד ימין, על יד שמאל של הילד שמיימין. ואז שרים את שיר הקוואה קוואה דלאומה, ונותנים "כיפים", ליד שעל כף יד שמאל שלך. מי שמקבל אחרון מפסיד ויוצא מהמעגל.

קוואה קוואה דה לאומה בתנועה - אותו משחק רק שמי שנפסד לא יוצא אלא ממציא תנועה וכל פעם אחרי שהוא נותן כיף לזה שלידו הוא צריך לעשות את התנועה וכך גם מי שאחריו וכך הלאה ואז אם עוד מישהו נפסד אז הוא צריך להמציא תנועה ולחבר אותה לתנועה הקודמת ושוב ממשיכים לשחק וכך הלאה.

אלונקות - החניכים צריכים להעביר את החניכים לקו מוגדר כלשהו על ידי כסא שהם בונים ע"י הצלבת ידיים. אפשר לחלק את החניכים לשתי קבוצות מי שמעביר יותר מהר מנצח.



משחקי כסאות:

צפיפות אוכלוסין – כל הקבוצה עומדת על מעגל של כיסאות, והולכים עליו לכיוון אחד. המדריך מוציא מדי פעם כיסא אחד, והקבוצה צריכה להסתדר בלעדיו. מטרת הקבוצה היא להישאר עומדים על מספר קטן ככל האפשר של כיסאות.

שיטפון הפצצה – עומדים על כיסאות. אותו עיקרון של ים יבשה, רק עכשיו שכצועקים שיטפון, צריך להיות על הכיסאות כדי לא לטבוע, וכשאומרים הפצצה צריך לשבת בכפיפה על הרצפה.

היפ הופ - שמים במעגל את הכיסאות רק שאיפה שיושבים פונה לבחוץ כל חניך מחזיק את הכסא שלו וכשהמדריך אומר היפ הוא פונה לימין ותופס את הכסא מימינו שהמדריך אומר הופ הוא אז לצד שמאל ותופס את הכסא השמאלי כשהמדריך אומר היפ הופ החניך מסתובב או מוחא כף מה שבא לכם ותופס את הכסא מי שלא מצליח לעשות את זה יוצא מהמשחק.

לחצות את האוורסט – 2 קבוצות. כל קבוצה בצד אחד עומדת על הכיסאות, וחברי הקבוצה צריכים לעבור לצד השני בלי לרדת מהכיסאות. מנצחת הקבוצה שעברה לצד השני ראשונה.

הרוח נושבת - לוקחים מתנדב שיעמוד באמצע ויכריז הרוח נושבת לכיוון לפי מה שהוא אמר החניכים שיש להם את זה צריכים למצוא להם כסא אחר לשבת עליו וגם זה שהכריז מי שלא מצליח למצוא כסא יוצא מהמשחק. אפשר לשאול למי שיש נעליים/סנדלים למי שיש חולצה אדומה למי שיש משקפיים וכו'.

תפוס את הכיסא- לוקחי מתנדב שיעמוד באמצע במעגל של החניכים יש כסא רק החניכים צריכים לעבור מכסא לכסא במהירות ולא לתת לזה שבאמצע להצליח לשבת בכסא אם הוא מצליח זה שגרם לכך שישב הוא זה שצריך לנסות להתיישב בכסא עכשיו.

כסאות מוזיקליים- שמים כסאות הפוכים אחד מהשני שמים כסא אחד יותר מהחניכים משמיעים מוזיקה וכשמוזיקה מפסיקה החניכים יושבים על הכסא מי שאים לו כסא יוצא ומוציאים כסא וכך הלאה... מי שנשאר אחרון מנצח.

הבת הרצה- כל הבנים עומדים על כיסאות וכל הבנות יושבות (על הברכיים כזה ...) מתחתיהם (מתחת לכל בן- בת! ואם אין מספר שווה אפשר לוותר ולשים בנים מתחת לבנים וכאלו), ורק לאחד הבנים אין בת שיושבת לידו. הוא מסתכל על הבנות וקורץ לאחת מהן, והיא צריכה לקום ולשבת לידו.

הבנים שעומדים מסתכלים אך ורק על הכתפיים של הבת שיושבת לפנייהם ואם הם רואים שהיא קמה- הם צריכים לתפוס אותה כדי שלא תרוץ לבן הפנוי!
בן שרצה לו הבת- הוא פנוי וצריך לקרוץ לבת אחרת.

מגדלים באוויר- כולם יושבים במעגל (בלי כיסאות מיותרים!) ואז המדריך אומר שהרוח נושבת (כיוון) ... מי שיש לו נעל אדומה, מי שאוהב טחינה...וכו'. מי שמתאים לתיאור הזה- עובד כיסא אחד ימינה... ואם מישהו יושב על הכיסא- הוא מתיישב עליו!
וכך נבנים להם מגדלים ...

אם התחתית של המגדל רוצה לזוז כיסא- כל המגדל חייב לזוז איתו.



משחקי בקבוק:

קזבובו (מוכר גם בשם שלפלף) - הקבוצה יושבת במעגל. המדריך עומד באמצע ובידו בקבוק כאשר הוא אומר למישהו קזבובו הנמען צריך לענות בשם שלו. כאשר הוא פונה למישהו בשמו- הנמען צריך לענות קזבובו. מי שמתבלבל או לא עונה מספיק מהר חוטף מכה קלה בפדחתו מהמדריך עם הבקבוק.

אמת או חובה- אפשר את המשחק הרגיל אבל אפשר גם לשים בתוך הבקבוק פתקים עם כל מיני משימות ושאלות ולמי שיוצא הפיה של הבקבוק עליו עונה על משימה או על שאלה שהוא הוציא מהבקבוק.

דיבור מהיר- לכל חניך נותנים נושא מצחיק לדבר עליו כמו למשל מצב החסה בשטחים אותו חניך צריך לדבר דקה שלמה על אותו נושא זה לא חייב להיות נכון כל מה שהוא אומר אבל אסור לו לחשוב באמצע או להגיד אהה... וכו'. אם הוא לא מצליח שופכים עליו מעט מים.

משחקים כללים:

הדואר- חבר, שענינו קשורות במטפחת, עומד במרכז המעגל של המשחקים (שיובים בו או עומדים). מנהל המשחק נותן מספר סידורי לכל אחד מהם (גם למשחק סתום העיניים). ועתה מתחיל המשחק! סתום העיניים קורא בקול, שני מספרים שעליהם להחליף את מקומותיהם. אפשר להחליף את המקומות בשלושה אופנים: בהליכה, בריצה ובזחילה. צורת ההחלפה נקבעת לפי הוראת סתום העיניים; אם יוסיף לשני המספרים את המילה "חבילה" יתחלפו בזחילה, "מכתב" – יתחלפו בהליכה; "מברק" – יתחלפו בריצה. בעת התחלף החברים במקומותיהם משתדל סתום העיניים לתפוס את האחד מהם. הצליח – יכנס הנתפס למעגל וקושרים את עינו. לא הצליח – ממשיך בתפקידו (לא יותר משלוש פעמים, ואז יש להחליפו).

מי יכנס לאופרה?- הניסיתם פעם לקבוע לאיזה עומק ולאיזה גובה יוכל קולכם להגיע ובכן, כל חניך צריך לנסות להגיע עם קולו לקול כמה שיותר גבוה מי שמצליח הכי גבוה מנצח.

אוספי האפונה - המשתתפים מתחלקים לקבוצות. לכל קבוצה צלחת שבה ירוכז "שלל" הקבוצה. לכל אחד מהמשחקים קנה-קש. במרכז החדר על השולחן עומדת צלחת מלאה אפונה. באי-כוח הקבוצות ניגשים בזה אחר זה ומשתדלים להעביר אפונה אחת מהצלחת המרכזית אל צלחת הקבוצה. העברת האפונה נעשית רק בעזרת משיכת האפונה דרך קנה – הקש ומחזיקה אותה (כל זמן שהשאיפה אינה פוסקת). בהתרוקן הצלחת המרכזית, מונים את מספר האפונים בכל צלחת וצלחת של הקבוצות ומזכים בנצחון את הקבוצה אשר מספר אפונה גדול ביותר.

תשובות מחוכמות - כל אחד כותב על פיסת נייר אחת שאלה מבדחת ועל פיסת נייר שנייה עונה בבדיחות על אותה השאלה. טורפים את כרטיסי השאלות לחוד והתשובות לחוד ואחר מוציא כל אחד שאלה אחת ותשובה אחת וקורא אותן בקול רם.



1,2,3

בום - הקבוצה עומדת במעגל. טמבל אחד מתנדב ויושב באמצע. לחברי הקבוצה יש כדור והם מתמסרים בו, 3 מסירות תוך כדי קריאה: 1! 2! 3!, ואז האחרון זורק את הכדור על הטמבל (זה החלק של הבום). אם הוא פיספס, הוא מצטרף לטמבל, וכך יש לנו 2 טמבלים. אם הטמבל תפס את הכדור, אז הוא מתחלף עם זה שזרק (ויש טמבל חדש). אם הוא פגע בטמבל (או באחד מהם – אם יש כמה), אז הטמבל נשאר טמבל. המנצח הוא זה שנשאר אחרון בקבוצה.

בוקר טוב, ערב טוב - הושב את החניכים במעגל, אמור להם לשבת עם ידיים מאחורי הגב, בחר מתנדב ותן לו חפץ ביד. אמור לו לצעוד מאחורי גבם של החניכים בכיוון מסוים. הסבר כי כאשר הוא מניח את החפץ בידיו של אחד החניכים, עליו לרוץ בכיוון בו הלך, על החניך השני לרוץ בכיוון השני, כאשר הם נפגשים עליהם לומר "בוקר טוב, ערב טוב", ואח"כ להתיישב במקום שהתפנה.

גולם במעגל - אמור לחניכים לשבת במעגל עם ידיים מאחורי הגב. בחר מתנדב ותן לו חפץ כלשהו. אמור למתנדב לצעוד מאחורי גבם של חברי הקב' בכיוון מסוים, לעצור מאחורי חניך שיבחר ולשים לו את החפץ ביד. אותו חניך צריך לקום ולרדוף אחריו ולתפסו. עליהם לרוץ סביב המעגל. ה"נרדף" צריך להגיע למקומו של ה"רודף", שהתפנה. אם הספיק - הרודף ממשיך את המשחק והוא זה שמניח את החפץ, אם נתפס - יושב במרכז המעגל וכל הקב' שרה "יש לנו גולם במעגל".

אני פנתר ויש לי חברים - מטרת המשחק: לעקוב אחר תנועות. העמד את הקב' במעגל ובחר מנחה שיעביר את התנועות. אמור לקב' להתחיל לצעוק בקול ובקצב קבוע (חשוב מאד הקצב): "אני פנתר ויש לי חברים, אני פנתר ויש לי חברים..." על המנחה לעשות תנועה, שתעבור בין החניכים לפי הקצב כאשר המנחה מחליף תנועה בכל יחידת קצב והתנועה עוברת לזה שמימינו ולזה שמשמאלו וכך הלאה.

אסוציאציות על בן-אדם - מטרת המשחק: לגלות בן קבוצה נבחר. מהלך: אמור לאחד מהחניכים לחשוב על בן קבוצה שנמצא בחדר ולשאר הקב' לומר קטגוריות (אוכל, פריט לבוש, סוג תקשורת וכדו'). החניך שבחר צריך לומר את האסוציאציה שעולה לו לגבי בן הקב' בהתאם לקטגוריה שנאמרה. על הקב' לנסות לנחש על מי חשב.

מתאים - יושבים במעגל. מישהו מתחיל ללתת מכה למישהו על הגב. אם המכה לא הייתה חזקה מדי, מי שהרביצו לו אומר מתאים, וממשיך. אם לו- הוא אומר לא מתאים מחזיר. הערה - אם מחזירים לך אסור לך להחזיר בחזרה.

רגליים עיניים - עומדים במעגל. בהתחלה כל אחד מסתכל על הרגליים שלו. מישהו אומר- רגליים (כולם מסתכלים על הרגליים שלהם) עיניים (כולם מסתכלים על העיניים של מישהו במעגל) רגליים עיניים רגליים עיניים. כשאומרים "עיניים" בפעם האחרונה כל אחד צריך להסתכל על העיניים של מישהו. אם שניים הסתכלו אחד על השני- הם יוצאים החוצה.

משימה/חידה - מחלקים את הקבוצה לשתי קבוצות. קבוצה אחת מקבלת חידה, והשנייה משימה. הקבוצה הראשונה צריכה לפתור את החידה לפני שהשנייה מסיימת את המשימה.

תנועת הנוער הלאומי בית"ר מחלקת הדרכה ארצית



הטבעת- יושבים במעגל (רצוי בן-בת-בן) כאשר כל אחד מחזיק גפרור בפיו. הראשון שם על הגפרור טבעת. הוא צריך להעביר את הטבעת ליושב משמאלו ע"י השחלת הטבעת על הגפרור שלו. כמובן ששימוש בידיים אסור בהחלט.

מסטיק – הקבוצה נשכבת על הרצפה, ואוחזים חזק אחד בשני. המדריך (או מתנדבים), מנסים להפריד את כולם ע"י משיכות של האנשים, מי שמופרד נפסל (או מצטרף למושכים). יופי לגיבוש קבוצה.

הכלב- ילד אחד (הכלב) יושב על הרצפה עם גבו לקבוצה. מאחוריו שמים הרבה חפצים מרעישים. כל פעם ילד אחד מהקבוצה מתקרב לערימה ומנסה לקחת משם חפץ אחד. אם הכלב שומע אותו הוא מתחיל לנבוח, אם הילד נתפס, הוא הופך לכלב.

בזזז בשורה – 2 קבוצות. הקבוצות עומדות בשורה אחת מול השנייה. הראשון בכל קבוצה מתחיל להשמיע בזזזזזזז, עד שנגמר לו האוויר. כשהוא מפסיק, השני ממשיך וכך הלאה. הקבוצה שמסיימת ראשונה מפסידה.

לספור עד 10 – הקבוצה צריכה להגיע עד ל-10. הם מתחילים לספור וכל פעם אומרים מספר אחד לפי הסדר. אם 2 ילדים אומרים ביחד את אותו מספר, מתחילים מההתחלה. אסור לתאם ביניהם שום סדר.

1,2,3 בום – הקבוצה עומדת במעגל. טמבל אחד מתנדב ויושב באמצע. לחברי הקבוצה יש כדור והם מתמסרים בו, 3 מסירות תוך כדי קריאה: 1! 2! 3!, ואז האחרון זורק את הכדור על הטמבל (זה החלק של הבום). אם הוא פיספס, הוא מצטרף לטמבל, וכך יש לנו 2 טמבלים. אם הטמבל תפס את הכדור, אז הוא מתחלף עם זה שזרק (ויש טמבל חדש). אם הוא פגע בטמבל (או באחד מהם – אם יש כמה), אז הטמבל נשאר טמבל. המנצח הוא זה שנשאר אחרון בקבוצה.

שרשרת בגדים – 2 קבוצות. כל קבוצה צריכה לעשות שרשרת בגדים כמה שיותר ארוכה על הרצפה מהבגדים שהם לובשים. הקבוצה המנצחת היא זו שהשרשרת שלה ארוכה יותר, כמובן שפרטי לבוש נועזים יותר נחשבים יותר מבגדים רגילים.

הרוצח – הקבוצה יושבת במעגל. המדריך בוחר בחשאי חניך אחד שהוא הרוצח. הרוצח קורץ לחניכים השונים, ומי שקרצו לו מודיע קצת אחרי זה שהוא מת, ויוצא מהמשחק. החניכים צריכים לנחש מי הרוצח, מי שמנחש וטועה נפסל גם הוא. מי שמגלה את הרוצח, או אם הרוצח נשאר אחרון, הוא המנצח. המנצח מחליף את המדריך ובוחר את הרוצח הבא.

הרוצח בהליכה-איתו הדבר כמו הרוצח רק שהולכים וכשרוצח רוצה לרצוח מישהו הוא לוחץ את היד בשביל שלא יגלו כולם לוחצים ידיים רק הרוצח לוחץ פעמיים מי שנרצח אומר אחרי 3 שניות נרצחתי החניכים צריכים לגלות מי הרוצח ואם הם טעו הם יוצאים מהמשחק.

תופסים קו-המדריך נותן פתגם לחניך המתנדב והחניך צריך לצייר את זה והחניכים צריכים לנחש מה הוא צייר.

סולמות ונחשים אנושי-בונים לוח גדול אפשר מקרטון ואפשר פשוט לעשות עם סלוטייפ מציירים או בונים סולמות ונחשים והחיילים הם החניכים אפשר לחלק לקבוצות ושכלל

תנועת הנוער הלאומי בית"ר מחלקת הדרכה ארצית



קבוצה יהיה חייל כך יש פחות עומס על הלוח בשביל שיהיה מעניין אפשר לשים משימות על הלוח.

מלך הטרויויה-עושים לוח עם כל מיני קטגוריות תלוי בנושא ומחלקים לכל קטגוריה סכומים מתחת לכל סכום יש שאלה שקשורה לקטגוריה מי שעונה נכון מקבל את הסכום שרשום מעל למי שיש בסוף את הסכום הגבוה ביותר מנצח.

משחק המדבקות- לוקחים כל פעם נציג אחר ומדביקים לו מדבקה על המצח עם דמות או חפץ כל שהוא הוא צריך לשאול שאלות את החניכים בכדי לגלות מי רשום לו על המצח.

הקו – 2 קבוצות. מעבירים קו בין 2 הקבוצות. כל קבוצה צריכה להצליח למשוך את חברי הקבוצה השנייה לצד שלה. מי שמשכו אותו הוא שבוי ולא משחק.

כדורסל פיצוץ – כל קבוצה בוחרת נציג והוא עומד בקצה אחד של החדר, על כיסא ובידו סיכה.

מעיפים בלון באמצע החדר, והקבוצות צריכות להעיף את הבלון לכיוון הנציג שלה באמצעות טפיחות בבלון (אפשר להחליט שאסור לחניך לגעת פעמיים רצוף בבלון), והנציג צריך לפוצץ את הבלון עם הסיכה, כדי לנצח.

טלפון שבור- הראשון בוחר מילה, רצוי מסובכת, ואומר אותה בשקט באוזן של הילד שליידו, ואת מה שהילד שמע, הוא אומר לילד הבא בשקט, וכך הלאה. האחרון אומר את מה שהוא שמע, ואז בודקים איפה המילה השתנתה, או מה כל אחד שמע.

טלפון מתנות – יושבים במעגל. הראשון אומר לזה שלימינו איזה מתנה הוא יתן לו. וכך הלאה עד שזה חוזר לראשון. אז הראשון אומר לזה שמשמאלו מה הוא צריך לעשות עם המתנה, וכך הלאה. בסוף כל אחד אומר מה הוא צריך לעשות עם המתנה שהוא קיבל.

ים יבשה – מעבירים קו בחדר, וכל הקבוצה עומדת מצד אחד שלו. קובעים שצד אחד זה ים והשני יבשה. כשהמדריך אומר "ים", כולם צריכים להיות בצד של הים, וכשהוא אומר "יבשה", כולם צריכים להיות בצד של היבשה. מי שמתבלבל או מתמהמה, נפסל.

קבוצות – החניכים מטיילים בחדר והמדריך אומר פתאום מספר והחניכים צריכים להתחלק לקבוצות בגודל שהמדריך אמר (2 – זוג). מי שנשאר בלי קבוצה מתאימה נפסל. השניים האחרונים מנצחים.

הנחש בא – הקבוצה עומדת במעגל, והמדריך עומד באמצע עם חבל. המדריך מסתובב עם החבל, והחניכים צריכים לקפוץ כשהחבל מגיע אליהם. מי שהחבל פוגע בו נפסל.

7 בום – משחק לחניכים אינטיליגנטיים. מתחילים לספור מ-1, כל חניך אומר מספר בתורו. כשמגיעים לכפולה של 7, או מספר שיש בו 7 (17 למשל), אומרים בום במקום את המספר, מי שטועה נפסל.

הרצל אמר – המדריך אומר הרצל אמר.. ומציין פעולה כלשהי. כל החניכים צריכים לעשות את מה שהרצל אמר. אם לא אומרים "הרצל אמר" בהתחלה, אז לא עושים כלום. מי שטועה נפסל.

אבולוציה – כולם מתחילים בתור אמבות (ממציאים תנועה לאמבה). כל שני אמבות עושים ביניהם אבן נייר ומספריים. המנצח עובר לשלב הבא ומחפש חיה ברמה שלו. השלב הבא זה למשל דג (ממציאים תנועה וקול לדג), ושני דגים משחקים ביניהם. המנצח עובר

תנועת הנוער הלאומי בית"ר מחלקת הדרכה ארצית



לשלב הבא והמפסיד יורד שלב. השלב הבא הוא למשל קוף, ואחרי זה בן אדם. הראשון שהופך להיות בן אדם הוא המנצח.

חם קר – חניך אחד יוצא החוצה. מחביאים משהו בחדר, ומחזירים אותו. הוא צריך לחפש את הדבר, כשהוא מתקרב אומרים מתחממים, חם, רותח!, כשהוא מתרחק אומרים מתקרר, קר, קפוא! (הכל לפי המרחק מהחפץ).

פרה עיוורת – מכסים לחניך אחד את העיניים, והוא הפרה העיוורת, מסובבים אותו במקום, ואז הוא מנסה לתפוס מישהו. מי שנתפס הופך לפרה העיוורת.

מתגלגלים – שוכבים על הרצפה בשורה, אחד ליד השני. הראשון צריך להתגלגל על כל שאר החניכים, ולהגיע לסוף. צריך להגיע לסדר ההתחלתי, או שאפשר לעשות תחרות בין 2 קבוצות.

ארנבת שחורה – יושבים במעגל. אחד הולך מסביב למעגל, ונותן לכל אחד צבע (ארנבת לבנה, ארנבת כחולה...), זה שהוא אומר לו ארנבת שחורה צריך לקום ולרדוף אחריו, הבורר צריך להקיף פעמיים את המעגל ולהתיישב במקום של זה שרודף אחריו בלי להיתפס. אם הוא ניתפס הוא הופך לגולם במעגל, וכולם שרים לו "יש לנו גולם במעגל".

תחרות הציורים – תולים 2 דפים. על כל אחד מהם עושים את אותו קישקוש, ונותנים לשני ילדים לעשות ציור שהקישקוש הוא חלק ממנו. בסוף המנצח הוא זה שעשה ציור יותר יפה.

21 - עומדים במעגל ובאמצע יש חניך אחד. צריך להצליח להתמסר עם הכדור 21 פעמים בלי שהוא יפול על הארץ, או שחניך שבאמצע יגע או יתפוס, אם הוא תפס, הוא מתחלף עם זה שמסר את המסירה. אם הוא רק נגע או שהכדור נפל, מתחילים לספור מחדש. מנהג ברברי אומר, שאם הגיעו ל-21, כל אחד מחברי הקבוצה, זוכה להשליך פעם אחת את הכדור בישבנו של החניך שבאמצע.

הקטרים באים – ילד אחד עומד בצד אחד של האולם, וכל השאר בצד השני. הילד צועק "הקטרים באים", והקבוצה עונה לו "לא מפחדים". ואז מתחילים לרוץ לצד השני. כל מי שה"קטר" תופס מצטרף אליו והופך לקטר, וככה ממשיכים עד שנשאר ילד אחד, או עד שנתפסים כולם, או עד שנמאס

סיפור ארוך – בוחרים 3 חניכים. 2 יוצאים החוצה. מספרים לראשון סיפור מאוד ארוך עם הרבה מאוד פרטים. כשמסיימים, מכניסים חניך אחד פנימה והראשון צריך לספר לו את הסיפור (את מה שהוא זוכר). אחרי זה השני צריך לספר לשלישי את כל הסיפור, ממה שהוא שמע, ואז השלישי צריך לספר לכולם את מה שהוא זוכר (למעשה סוג של טלפון שבור).

חתול ועכבר - הקבוצה עומדת במעגל ומחזיקים ידיים. בוחרים 2 חניכים, אחד חתול והשני עכבר. העכבר עומד בתוך המעגל והחתול בחוץ. החתול צריך לנסות לתפוס את העכבר, והקבוצה צריכה לעזור לעכבר. אם החתול מנסה להיכנס הקבוצה צריכה להחזיר ידיים חזק ולהיצמד, כדי שהוא לא יכנס. אם החתול נכנס צריך לתת לעכבר לברוח החוצה ולהפריע לחתול לצאת וכך הלאה עד שהעכבר נתפס או עד שנמאס.

להיכנס למעגל – לא בדיוק משחק אבל בכל זאת. עושים מעגל וחניך אחד נשאר בחוץ, הוא צריך להיכנס לתוך המעגל, ואסור לתת לו להיכנס, עד שהוא יגיד בבקשה.

תנועת הנוער הלאומי בית"ר מחלקת הדרכה ארצית



מעגל אמון – עושים מעגל צפוף, חניך אחד עומד באמצע, עוצם עיניים, ונשען אחורה. אלו שמאחוריו צריכים לדחוף אותו קדימה, כדי שלא יפול, ואז לאן שהוא מגיע צריך להמשיך לדחוף אותו (לא חזק!) כדי שלא יפול.

איפה הטופי – 2 מתחרים (אפשר יותר). כל אחד מקבל צלחת שמלאה בקמח, ובתוך ערימת הקמח מוחבאת לה סוכריית טופי. כל מתחרה צריך לנשוף על הקמח, עד שהסוכריה תתגלה. הראשון שחושף את הסוכריה מנצח.

לפוצץ בלון – יש 3 שיטות.

1. כל חניך מקבל בלון, וצריך לפוצץ אותו באמצעות ישיבה על הבלון. הראשון שמפוצץ הוא המנצח.
2. מתחלקים לזוגות (רצוי בן ובת), כל זוג מקבל בלון. צריך לשים את הבלון באמצע ולהתחבק. הזוג הראשון שמפוצץ את הבלון מנצח.
3. 2 מתחרים. המדריך מחזיק סיכה באותו גובה מעל שניהם. כל אחד צריך לנפח את הבלון שלו. הראשון שהבלון שלו מגיע לסיכה ומתפוצץ הוא המנצח.

משוך ת'טופי - קושרים לטופי 2 חוטים, אחד מכל צד שלו. בוחרים 2 מתחרים. כל אחד אווז בפיו את הקצה השני של אחד מהחוטים, וצריך "ללעוס את החוט" עד שהטופי יגיע אליו.

נר לבקבוק – לכל מתחרה מחברים למכנסיים מאחורה, חוט שבקצהו נר. כל מתחרה צריך להכניס את הנר לתוך בקבוק, בלי לגעת בחוט או בנר. הראשון שעושה זאת מנצח.

מי קורה לי בשמי... – משחק אוטובוס ידוע. המדריך בוחר שם של חניך (למשל חיים), ואומר "היי חיים". ואז חיים עונה "מי קורה לי בשמי?", ואז הקבוצה אומרת "היי חיים", וחיים "אני שומע שנית", הקבוצה – "רוצים אותך בטלפון", ואז חיים בוחר שם חדש (רונית לצורך העניין) ואומר "אם זה לא רונית, זה לא בא בחשבון", ואז כולם "היי רונית", עד שנמאס.

חתימות – משחק היכרות. כל אחד מקבל דף עם שאלה כלשהי, ואז הוא צריך שכל חברי הקבוצה ימלאו את התשובה שלהם. למשל על דף אחד, כולם צריכים לחתום, דף שני הוא דף ימי הולדת, דף נוסף של ת.ז, דף אחר מספר טלפון, עוד דף עם אוכל אהוב, וכו'. הראשון שמשיג את התשובות של כולם מנצח.

תחרות שירים – המדריך אומר אות, והקבוצה הראשונה ששרה שיר שמתחיל באות מנצחת, לחילופין, המדריך יגיד מילה, והקבוצה הראשונה ששרה שיר שיש בו את המילה הזו מנצחת.

חבילה עוברת-עוטפים פרס כלשהו במלא עיתונים בכל עטיפה רושמים משימה ואז עוטפים בעוד עטיפה וכך הלאה המשחק הולך ככה יושבים במעגל וכל חניך מעביר את החבילה בזמן שהמוזיקה מתנגנת וכשהיא נפסקת החבילה עוצרת ומי שקיבל את החבילה פותח אותה קורא את המשימה ועושה אותה ואז ממשיכים ככה עד שמגיעים למתנה.

תנועת הנוער הלאומי בית"ר מחלקת הדרכה ארצית



טמפה טמפה- כל חניך בוחר תנועה ואז כל החניכים מקישים פעמיים על הרגליים ופעם מחיאת כף ואז מי שמתחיל צועק מה אתם משחקים? וכולם עונים לו טמפה טמפה ואז

הוא שואל בשביל מה אתם משחקים וכולם עונים לו בשביל לא להיפסל וא הוא ממשיך להקיש פעמיים על הרגליים ולמחוא כף וגם כולם רק שבמקום מחיאת כף הוא עושה את התנועה שלו ובפעם השנייה עושה תנועה של מישהו אחר ואז מי שזה התנועה שלו הוא עושה את התנועה שלו ומעביר למישהו אחר על ידי התנועה שלו וכך הלאה...

אונס- הבנים עומדים בצד אחד הבנות בצד שני ואחד יושב באמצע מחלקים לבנים מספרים ולבנות מחלקים אותיות. המדריך אומר אות ומספר מי שזה המספר והאות שלו

רצים לאמצע אם באמצע יושב בן אז הבת צריכה לנשק אותו והבן שנשלח צריך למנוע ממנה לעשות זאת אם זאת בת הבן צריך לנשק אותה והבת שנשלחה להגן עליה.

מעודדות- כל הקבוצה מסתובבת ומשחקת אבן נייר ומספריים מי שמנצח זה שהפסיד צריך לעודד אותו נגד המתחרים הבאים וכך הלאה עד שנשארים שתיים ובסוף נשאר אחד שכולם מעודדים אותו.

החוליה החלשה- כמו תוכנית הטלוויזיה המנחה שואל שאלות של ידע כללי והחניכים צריכים לענות.

נשיקה סטירה- מצמידים שתי כסאות גב אל גב בכסא אחד יושבת בת ובשני בן המדריך סופר אחד שתיים ושהוא מגיע לשלוש הם צריכים להזיז את הראש או לימין או לשמאל אם שניהם מזיזים לאותו כיוון הם צריכים לתת נשיקה אחד לשני אם לא אז צריך לתת סטירה.

א'ב' מאכלים- כל חניך בתורו אומר מאכל לפי הא' ב' למי שאין או שאמר מאכל שאמרו כבר מקבל נקודה רעה למי שיש שלוש נקודות רעות יוצא מהמשחק.

אה כן... - אחד מתחיל ואומר משפט כל שהוא זה שאחריו צריך להקצין את המשפט וכך הלאה לדוגמא: "לי יש כלב" "אה כן לי יש כלב עם שתי ראשים!"

פינוקיו-בקש מן החניכים לעמוד במעגל ולאחוז ידיים, הסבר להם שעם כל הברה שתאמר עליהם לקפוץ קפיצה אחת ולהתרחק כמה שיותר אחד מן השני. קרא- פי- נו-קי- יו. על החניכים להתקדם בקפיצות ולדרוך אחד על השני, חניך שדרכו עליו, נפסל ויוצא מן המשחק.

משחק הגרביים- אמור למשתתפים להסיר את נעליהם ולהישאר עם גרביים. הסבר להם שעליהם להשיג כמה שיותר גרביים ממשתתפים אחרים, ולנסות לשמור את הגרביים שלהם על רגליהם. החניך ששיג את מספר הגרביים הרב ביותר הוא המנצח. הערה: חניך שנשאר ללא גרביים יוצא מהמשחק. את הגרביים שהצליח להוריד הוא מעביר לחניך שהוציא אותו מהמשחק.

אתה מכיר את ג'ו- החניכים צריכים לעמוד בשורה והראשון שואל את זה שלידו אתה מכיר את ג'ו? וזה שלידו שואל איזה ג'ו? זה ששאל מרים את היד ואומר ג'ו הזה ככה כל חניך שואל את זה שלידו ובסוף האחרון שואל את הראשון יש עוד סבב כזה עד שהחניכים מגיעים למצב שהם עומדים עם שתי הידים מושטים באגרופים בסבב הבא יורדים לעמידה שפופה והפעם שהאחרון שואל איזה ג'ו הראשון עונה ג'ו הזה ודוחף את כולם.

תנועת הנוער הלאומי בית"ר מחלקת הדרכה ארצית



רב חובל- העמד את החניכים כמו בקטרים, רק שהפעם על החניכים לצעוק: רב חובל, אפשר לעבור? והרב חובל עונה: כן, אבל רק ב... (ובוחר סוג: זחילה, דהירות, הליכה מהירה ועוד). ואז הם עוברים בלי להיתפס.

כלב נושך- העמד את החניכים במעגל, בחר מתנדב ואמור לו לעמוד במרכז המעגל, על ארבע, עליו להפיל חניכים. כל מי שהוא מצליח להפיל מצטרף אליו למעגל והופך לכלב.

לרחוץ פיל-בחר שלושה מתנדבים ובקש מהם לצאת מחוץ לחדר. בזמן ששלושת המתנדבים מחכים בחוץ בחר סיטואציה עם שאר הקבוצה, לדוגמא: לרחוץ פיל. הכנס את החניך הראשון ובקש ממישהו מהקבוצה להציג לו את הסיטואציה בפנטומימה. לאחר מכן הכנס את החניך הבא והחניך הראשון יציג לחניך השני את אותה סיטואציה, וכך גם השלישי. בסיום ההצגות שאל אותם מה לדעתם הייתה הסיטואציה אשר הציגו.

כל מי שמכיר את המשחק- אמור בפני הקבוצה: "מי שמכיר את המשחק או חושב שהוא מכיר שיקום ויצא עכשיו". מי שמכיר את החוקיות יצא. לאחר שהחניכים הנ"ל יצאו אמור לקבוצה שאתה חושב על חניך מסוים ומראה מי הוא. קרא לחניכים מבחוץ (אחד-אחד) ובטלפטיה העבר להם את שם החניך עליו חשבת. ה"טריק" הוא שהחניך הנבחר הוא הראשון שדיבר מיד אחרי שאמרת "מי שמכיר...". לפני שהחניכים יצאו.

משחק הסבתות- ערוך בקבוצה סבב ובו כל אחד יגיד את שם סבתו. הוסף למעגל עוד כיסא. פתח ואמור את שם אחת הסבתות, על "הנכד" לקום ולעבור לכסא הריק ולהגיד שם נוסף של סבתא. המשחק ממשיך כך עד שנמאס או עד ששוכחים את שמות הסבתות.

קינג אלפנד- מהלך: המשחק מבוסס על נשיא, סגן מזכיר אלא שבמקום שמות ומספרים יש חיות. המדריך בוחר את המלך הפיל ועליו לעשות תנועה של פיל. כעת לפי סדר משמאלו של הפיל נקבע מדרג החיות כאשר כל חניך בוחר תנועה של חיה ומציג אותה. על הקבוצה להכשיל את הפיל כך שיעבור לסוף המעגל (שזה בעצם הכסא מימינו...) וכולם יתקדמו שלב כך שכבר יהיה פיל נוסף להפיל.

איברים לאיברים- אמור לחניכים להסתובב בחדר. כאשר אתה קורא "איברים לאיברים", על כל חניך למצוא בן זוג, כעת אמור שם של שני איברים ועל החניכים להצמיד את האיברים. כגון: אוזן למרפק.

ארץ עיר מכות- בחר שני מתנדבים ותן לכל אחד חפץ שניתן להכות בו (בקבוק, גליל נייר, חולצה). אמור לחניכים לעמוד גב אל גב, ולשאר החניכים בקבוצה לזרוק קטגוריות שונות עם אותיות שונות למשל- חיה ב-ד', על המתנדבים לזרוק תשובות. הראשון שעונה מכה את השני עד שהשני עונה ואז ניתנת קטגוריה נוספת.

זה איגור נעים מאוד- אחוז ביצור דמיוני ואמור: "זה איגור ואני נותן לו נשיקה על הלחי" ועשה כאילו אתה נותן לו נשיקה. העבר את היצור הדמיוני שמאלה ואמור לחניך לתת נשיקה ל"איגור" איפה שהוא בוחר. כשמסיימים את הסבב אמור: כעת כל אחד ייתן נשיקה באיבר בגוף שהוא נתן ל"איגור" לזה שיושב משמאלו.

חתולתי המסכנה- הושב את החניכים במעגל ובחר מתנדב שיתחיל. על המתנדב להסתובב במעגל על ארבע ולהצחיק אנשים ע"י פנייה אליהם, כחתולה. מי שפונים אליו

תנועת הנוער הלאומי בית"ר מחלקת הדרכה ארצית



צריך ללטף את הראש של "החתולה" ולהגיד שלוש פעמים בלי לצחוק: הו, חתולתי המסכנה. מי שצחק- נכנס לפניו המעגל והוא החתולה.

כדור שמיכה-שמים כדור על שמיכה מתוחה שכל החניכים מחזיקים בשמיכה המטרה של כל חניך היא להפיל את הכדור מהשמיכה אך לא מהצד שלו.

מסיבת הפתעה-כל החניכים עומדים במעגל שהידים שלהם שלובים מאחורה חניך אחד עומד באמצע המעגל וזורק כדור לאחד החניכים רק זה שמסרו לו כדור ראשי להושיט ידים קדימה מי שמתבלבל מחליף את זה שבאמצע.

חקירת כן ולא- חניך אחד יוצא החוצה הקבוצה מחליטה מה הוא יהיה לדוגמא: שעון שמעון פרס, שולחן וכו'... החניך חוזר וצריך לשאול 21 שאלות בשביל לנחש מי הוא השאלות הם רק שאלות של כן ולא.

חה חה חה-כל חניך שוכב שראשו על בטנו של חברו וכך הלאה. הראשון מתחיל ואומר "חה" זה שאחריו אומר "חה חה" זה שאחריו אומר "חה חה חה" וכך הלאה המטרה היא לא להתפקע מצחוק.

בינגו-מחלקים לוח לכמה ריבועים ובכל ריבוע רושמים מספר או מילה כלשהי ואז המדריך מקריא כל מיני מילים או מספרים והחניך צריך לסמן אם יש לו את המספר למי שיוצא טור או שורה או לוח שלם מנצח.

פסיכולוג- מוציאים חניך החוצה ובנתיים קובעים חוקיות מסויימת ושהחניך חוזר הוא מתחיל לשאול שאלות את החניכים שיושבים במעגל ולפי התשובות הוא צריך לגלות את החוקיות.

משפטים בכובע - כל אחד רושם במשפט אחד משהו שקרה לו בשבוע האחרון (למשל נכשלתי במבחן בלשון) מקפל ושם את הנייר בכובע. .
אחר-כך כל אחד בתורו מוציא משפט וצריך לשלב בסיפור שלו את המשפט אחר כך אפשר לנחש גם מי רשם את המשפט.

אני יוצא לטיול ומביא איתי- בחר חוקיות מסויימת ולפיה תחליט מי יוצא לטיול ומי לא אמור מה אתה לוקח לטיול לפי חוקיות והחניכים לפי סבב אומרים מה הם מביאים ואתה אומר להם עם הם באים לטיול או לא לפי החוקיות למשל: החוקיות היא שאתה לוקח לטיול רק דברים שמתחילים באות א' אז אתה אומר שאתה מביא אבטיח ואז חניך אחר שהוא מביא מים אז הוא לא נכנס אבל חניך אחר אם יגיד שהוא מביא אורז אז הוא בא לטיול.

מלך התנועות-הוצא חניך אחד החוצה ותבחר אחד מהקבוצה שיהיה מלך התנועות מחזירים את החניך לחדר והחניכים צריכים לעשות את התנועות לפי אותו מלך המטרה שהחניך שיצא היא לגלות את מי הוא מלך התנועות.



משחקי תופסת:

עכברים – הסוג הקלאסי. יש תופס אחד, וכל מי שהוא תופס נעמד במקום ומפסק רגליים. כדי להציל את זה שנתפס צריך לעבור לו בין הרגליים (לחלופין אפשר להסתפק בלתת לו כ"ף).

חמורים – אותו עיקרון כמו עכברים, אבל כדי לשחרר צריך לקפוץ מעליו קפיצת חמור.

טלויזיה – כשהתופס בא לתפוס אותך, צריך להתיישב ולצעוק שם של תוכנית טלוויזיה. אסור לחזור על אותה תוכנית.

זנבות – לכל חניך יש זנב בתוך המכנסיים, וכל אחד צריך לחטוף כמה שיותר זנבות משאר החניכים. מי שגנבו לו את הזנב מפסיק לשחק.

שרשרת – התופס מתחיל לבד, כל מי שהוא תופס מצרף אליו, ולאט לאט נוצרת שרשרת גדולה.

זוגות – מתחלקים לזוגות, כל הזוגות משלבים ידיים ועומדים. התופס רודף אחרי חניך אחד, אם הוא תפס אותו הם מחליפים בתפקידים. הבורח יכול לשלב ידיים למישהו, ואז בן הזוג הופך לבורח.

הבנים על הבנות – תופסים את הבנות ואחרי שתפסו אותם הבנות תופסות אותם.

נחשים – העמד את החניכים במעגל. בחר שני חניכים והסבר להם שהם הנחשים. קשור את עיניהם, תן בידיהם רעשנים והכנס אותם למרכז המעגל. החלט על נחש תופס ונחש נתפס, והסבר לנחשים שהדרך היחידה לדעת זה את מקומו של זה היא בעזרת הרעשנים. בכל פעם שאחד מרעיש ברעשן על השני להחזיר לו רשרוש מיד.

תפוס את זנב הדרקון – העמד את כל החניכים בשורה כשהם אוחזים זה בזה במותניים. קשור לאחורי מכנסיו של החניך האחרון סרט והסבר לו, שהוא זנב הדרקון ותפקידו לברוח מראש הדרקון (החניך הראשון בשורה) המאיים לתפסו. הסבר לחניכים שתפקידם לעזור לקצה הדרקון הקרוב אליהם. הערה: יתכן מאד שהחניכים במרכז יתבלבלו ולא ידעו לאן למשוך.

תופסת משולש – חלק את החניכים לרביעיות. קבע בכל רביעייה מיהו התופס ומיהו הנתפס. הנתפס ושני המשתתפים הנוספים ברביעייה יוצרים משולש (הידיים כצלעות והגוף מהווה קדקוד).

הסבר לשני המשתתפים שהם צריכים למנוע מהתופס לתפוס את הנתפס מבלי לפגוע בהרכב המשולש.

תופסת מרפקים – חלק את המשתתפים לזוגות. פרק זוג אחד כך שאחד מהם יהיה התופס ואחד הבורח.

הזוגות משלבים יד ביד, והתופס מתחיל לרדוף אחר הבורח. כדי לא להיתפס על הבורח לשלב ידיים עם אחד מבני הזוג הרצים על המגרש. עתה בן הזוג השני מתנתק מהשלישייה שנוצרה והופך להיות הבורח.

תנועת הנוער הלאומי בית"ר מחלקת הדרכה ארצית



תופסת חיבוקים- כדי לא להיתפס על המשתתפים להתחבק זה עם זה.

תופסת פאניקה- כאשר התופס מתקרב אל אחד המשתתפים, על המשתתף לצרוח בהיסטריה ולנסות להבהיל את התופס, אם הצליח, הוא יכול להמשיך לשחק.

תופסת צל- על מנת לתפוס את המשתתפים, על התופס לדרוך על צילם.

תופסת בית חולים- משתתף שנתפס מחזיק במקום בגוף בו התופס תפס אותו, והופך להיות התופס.

תופסת צפרדעים- כל המשתתפים במשחק, התופס והנתפסים, נעים בקפיצות צפרדע.
*ניתן להתנהג גם כקופים, פילים, סרטנים ועוד.

תופסת גובה- אסור לתפוס את כל מי שעל הגובה. (כל מי שנמצא על משהו גבוה כמו שולחן כסא וכו'...)

תופסת צבעים-התופס אומר צבע מסוים כל החניכים צריכים לרוץ ולגעת בצבע שנאמר מי שנגע בצבע לא יכול להיתפס.

תנועת הנוער הלאומי בית"ר מחלקת הדרכה ארצית



מרוצים:

מרוץ דוגרי- המשתתפים המסודרים בטור קשורים ברגליהם זה לזה. כך עליהם להתקדם אל נקודת הסיום.

מרוץ תנינים- הקבוצות מסתדרות בטורים כאשר המתחרים שוכבים כולם ומחזיקים בידיהם את רגליו של השוכב לפניהם. כך הם משתדלים להתקדם במהירות עד לקו הסיום שהוגדר.

מרוץ תותחים- כל אחד בקבוצה מקבל שקית נייר. כשתרו מגיע הוא רץ לקו המסומן, מנפח את השקית ומפוצץ אותה ברעש גדול. אחר כך הוא חוזר לקבוצה והבא אחריו יוצא לדרך.

מרוץ תורכי - הקבוצות יושבות בטור כאשר הרגליים מפוסקות וכל אחד יושב בין רגליו של זה שמאחוריו, ומחזיק במותני המשתתף שלפניו. כך עליהם להתקדם עד לקו הסיום שהוגדר.

תחרות ריצה- המרוץ הקלאסי. כולם רצים הראשון שמגיע לקו הגמר מנצח. שכלולים קלים: ריצה אחורה, קפיצה על רגל אחת, קפיצה על רגל אחת אחורה.

מרוץ צמר גפן - כל מתחרה מקבל גוש של צמר גפן (פחות או יותר באותו גודל). בהינתן האות, צריכים המתחרים לנשוף על הצמר גפן שלהם, כדי לקדם אותו. הצמר גפן הראשון שיגיע לקו הגמר, יזכה את בעליו בנצחון.

מרוץ קבוצות - הקבוצה עומדת בטור. נציג מכל קבוצה רץ עד לקו הסיום וחוזר לקבוצה, נותן "כיף" לנציג הבא, והבא בתור רץ עד לסוף, חוזר, נותן כיף, וכך הלאה. הקבוצה הראשונה שהנציג האחרון שלה מגיע לסוף מנצח.

מרוץ 3 רגליים - מתחלקים לזוגות. לכל זוג קושרים את רגל ימין של האחד לרגל שמאל של השני (וכך נוצר יצור עם 3 רגליים). הזוג הראשון שמגיע לקו הסיום מנצח.

מרוץ כיסאות - 2 קבוצות (או יותר). כל קבוצה עומדת בטור על כיסאות (לכל חניך כיסא). כשמתחיל המרוץ, צריכה הקבוצה להתקדם באמצעות כיסאות. כלומר להעביר את הכיסאות שבסוף מאחד לשני קדימה, ולהתקדם הלאה. הקבוצה הראשונה שמגיעה לקו הגמר מנצחת.

מרוץ מריצות - מתחלקים לזוגות. בן זוג אחד מניח את ידיו על הרצפה, ובן הזוג השני, מחזיק לו את הרגליים באוויר, כך שהחניך נראה כמו מריצה. ההתקדמות, נעשית ע"י הליכה על הידיים של האחד, כשהשני מתקדם, ודוחף אותו.

מרוץ משימות - קובעים כמה נקודות לאורך המסלול, בכל נקודה, החניך צריך לבצע משימה כלשהי, שגוזלת ממנו קצת זמן. החניך הראשון שמגיע לקו הגמר מנצח.

מרוץ מטאטא - השניים הראשונים לוקחים מטאטא, ומחזיקים אותו במאונך מעל הקרקע. הם צריכים להגיע עד לסוף הטור, כשהם מעבירים את המטאטא לאורך הטור, וכל הקבוצה צריכה לקפוץ מעל המטאטא. כשמגיעים לסוף הטור, אחד נשאר והשני חוזר להתחלה,

תנועת הנוער הלאומי בית"ר מחלקת הדרכה ארצית



ועושה אותו דבר עם מי שעכשיו ראשון, ובסוף נשאר, והחדש לוקח את המטאטא, וכך הלאה, עד שהראשון חוזר להיות ראשון עוד פעם.

מרוץ ביצה/תפוח אדמה – כל חניך מקבל כף, ועליה שמים ביצה/תפוח אדמה. צריך להחזיק את הכף ביד, או בפה, ולהצליח להגיע לסוף בלי להפיל את הביצה/תפוח אדמה. מי שנופל לו נפסל, או במקרה של תפוח אדמה חוזר להתחלה (ביצה פשוט תשבר ויהיה קשה להמשיך איתה עוד פעם). הראשון שמגיע מנצח.

מרוץ שקים – כל חניך מקבל שק (במקרה של מחסור בשקים פועלים במתכונת של מרוץ קבוצות), נכנס לתוכו, וקופץ איתו עד לקו הגמר. במקרה של מרוץ קבוצות חוזרים איתו, ומעבירים לבא בתור.

מרוץ קשירות – מתחלקים לקבוצות. כל חניך מקבל חבל. הראשון מכל קבוצה רץ קושר את החבל שלו לעמוד, וחוזר בחזרה. הבא בתור רץ לסוף, וקושר את החבל שלו לחבל הראשון וחוזר לקבוצה, וכך הלאה.

מרוץ סנדה – מתחלקים לקבוצות. כל קבוצה צריכה לעמוד בטור ולהחזיק בין הרגליים סנדה ארוכה (אפשר לקשור אליה חבלים בחלקים מסויימים כדי שיהיה יותר קל להחזיק), ולהתקדם קדימה, עם הסנדה.

מרוץ מים – כל קבוצה, צריכה למלא כוסות במים ולעבור איתן מסלול מסויים, ולשפוך אותן בסוף בתוך דלי. הקבוצה הראשונה שתמלא את הדלי תנצח.

מרוץ מכשולים – בונים 2 מסלולי מכשולים זהים, ומתחלקים ל-2 קבוצות. כל חניך צריך לעבור את המסלול, וכשהוא מסיים החניך הבא מתחיל. הקבוצה הראשונה שמסיימת מנצחת.

מרוץ נרות – כל חניך מקבל נר דולק, וצריך להגיע איתו לנקודת הסיום כשהנר עדיין דולק. אם הנר נכבה צריך לחזור ולהדליק אותו. הראשון שמגיע עם נר דולק מנצח.

מרוץ גמלים – מתחלקים לזוגות. חניך אחד סוחב את השני על הגב, עד לקו הגמר. הזוג הראשון שמגיע לסוף מנצח.

מרוץ אלונקות – חניך אחד שוכב על אלונקה, ושאר חברי הקבוצה צריכים לסחוב אותה עד לקו הגמר. הקבוצה הראשונה שמגיעה לסוף, מנצחת.

מרוץ שליחים בסיסי - הראשון בכל טור מחזיק בידו מקל. בהינתן האות רצים מחזיקי המקל עד קו הסיום, חוזרים בחזרה ומעבירים את המקל לרץ הבא בתור. מנצחת הקבוצה בה סיימו כולם לרוץ.

* ברוב המרוצים ניתן להשתמש בימי ספורט, ואז במקום ש-2 קבוצות יתחרו, צריך לעשות את המסלול כמה שיותר פעמים (על כל פעם מקבלים נקודה).

תנועת הנוער הלאומי בית"ר מחלקת הדרכה ארצית



משחקי חוץ:

ציורים בקווים - שתי קבוצות. תולים על שני עצים שני פלקטים, התלויים במרחק שווה מהקבוצות. כל קבוצה מסתדרת בטור, וכל חניך בתור צריך להסתובב במקום 10 פעמים, לרוץ אל הפלקט ולצייר קו אחד בתוך ציור שנקבע מראש. הקבוצה הראשונה שמסיימת את הציור מנצחת.

מצא את בן זוגך - כל חברי הקבוצה מסתדרים כשגבם מופנה אל המדריכים. המדריך מצמיד לכל שניים חלקים שונים מאותו צמח. (עלי כותרת + גבעול, שורש + פרח, וכו') על כל חניך למצוא את בן זוגו, ללא עזרת האחרים.

הולכת עיוור - חצי מהחניכים הולכים עם עיניים עצומות. השאר בוחרים בני זוג ומוליכים אותם במשך 5-10 דקות. החניכים שעיניהם עצומות צריכים לנחש מי הולך אותם.

רוצח פתקים-המדריך מחלק לכל חניך בתחילת הטיול פתק ובו שם של ילד אחר מהקבוצה. על כל חניך במשך הטיול לרצוח את מי שכתוב לו בפתק ע"י לחישה לו באוזן "נרצחת" בלי שאחרים מהקבוצה ישימו לב. זה שנרצח נותן לרוצח את פתקו. כל פתק שקיבל הרוצח מורה לו לרצוח את שם הילד הרשום בפתק שקיבל מן הנרצח. המנצח בסוף הטיול הוא מי שאסף הכי הרבה פתקים.

בננה-מסמנים "מגרש", ומישהו נבחר להיות "סופר". ליד ה"סופר" יש מקל – הוא ה"בננה". הסופר צריך לחפש את שאר המשתתפים שנמצאים מחוץ למגרש. המשתתפים צריכים לתפוס את הבננה, לזרוק אותה כמה שיותר רחוק ולצעוק "בננה". בזמן שהסופר הולך להחזיר את הבננה שאר המשתתפים צריכים להגיע למגרש. האחרון שמגיע הוא הסופר.

ביצים- העמד את המשתתפים בטור מול הקיר. הסבר כי על כל משתתף בתורו לזרוק את הכדור לכיוון הקיר. לאחר שהכדור פגע בקיר ואחר כך ברצפה, על המשתתף לקפוץ מעליו. המשתתף שאחריו בטור צריך לתפוס את הכדור ולזרוק לכיוון הקיר וכך הלאה, כל הטור.

משיכת חבל – מניחים חבל אחד ארוך על האדמה, ומסמנים את האמצע שלו. כל קבוצה אווזת בצד אחד של החבל, ומושכת אותו אליה. הקבוצה שמצליחה להעביר את אמצע החבל, לתחום שלה מנצחת.

מחבואים – אחד עומד, ליד עץ או עמוד וסופר עד מספר שנקבע מראש. כל השאר מתחבאים, וכשהוא מסיים לספור הוא הולך לחפש אותם. את מי שהוא רואה הוא צריך להגיע לעץ לדפוק עליו, ולהכריז 1,2,3, והשם של החניך שהוא ראה. המטרה של המתחבאים היא להגיע לעץ ולדפוק עליו ולהכריז 1,2,3, ואת שמו של הסופר. האחרון/הראשון ששמו נאמר הוא הסופר הבא.

אם הסופר נמצא כל הזמן ליד העץ, מומלץ ורצוי לצעוק לו "דוגר על ביצים". בננה – עושים מעגל גדול ושמים באמצע מקל. אותו עיקרון כמו מחבואים. רק שהפעם במקום עץ, משתמשים במקל. אם אחד המתחבאים מגיע למקל בלי שיספר, הוא צריך להעיף אותו הכי רחוק שהוא יכול ולצעוק בקול "בננה, בננה...". הסופר צריך ללכת להביא את המקל, ושאר המתחבאים צריכים לרוץ מהר ולהגיע למעגל. האחרון שמגיע הוא הסופר החדש.

תנועת הנוער הלאומי בית"ר מחלקת הדרכה ארצית



גע גע- גע- זרוק את הכדור על הרצפה, על הכדור לגעת 3 פעמים ברצפה, עם כל נגיעה אמור "גע". כעת על המשתתפים לחבוט בכדור ולנסות לפסול כמה שיותר חניכים. אין לגעת בכדור יותר מפעם אחת ברציפות. נפסל מי שנפגע מהכדור מהברכיים ומטה או שניסה לתפוס את הכדור לפני שנגע ברצפה ולא הצליח. משתתף שנפסל יוכל לחזור למשחק רק לאחר שהמשתתף שפסל אותו ייפסל.

חולה גוסס מת - העמד את המשתתפים במעגל, הסבר להם כי עליהם להתמסר ביניהם, מי שנפסל (לא תפס את הכדור) בפעם הראשונה הוא חולה ועומד על רגל אחת. מי שנפסל פעם שנייה הוא גוסס- עומד על הברכיים, חניך שנפסל בפעם השלישית נחשב למת ויוצא מן המשחק.

דגליים-מחלקים את הקבוצה לשניים. לכל קבוצה מחלקים דגל היא צריכה להחביא את הדגל שלה בשטח שלה שהוגדר מראש. הקבוצה השנייה צריכה לחפש את הדגל של הקבוצה השנייה אם אחד מהקבוצה היריבה נתפס השטח האויב הוא שבוי ע שמישהו מהקבוצה שלון משחרר אותו המטרה היא למצוא את הדגל ולקחת אותו למחנה של הקבוצה.

דג מלוח-חניך אחד עומד בקצה אחד של החדר וכל השאר בצד השני החניך מסתובב ואומר 1,2,3 דג מלוח בעיינים עצומות בנתיים הילדים רצים לעברו שהוא מסתובב הם אמורים לעצור מי שזז הולך אחרון המטרה להגיע לקיר השני. מי שמגיע מנצח.

משחקי אוטובוס:

ציורי מושגים-

1. אילן. אי, ועליו איש שישן, כלומר לן, ואז יש לך אי-לן = אילן.
2. אין אפס: דף שיש עליו 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 הרבה פעמים בסדר הרגיל.
3. אל מלא רחמים: אתה כותב את האות L בגדול, ובתוכה רושם הרבה פעמים את המילה רחמים, ואז יש לך L מלא רחמים = אל מלא רחמים.
4. אם חורגת. רושמים את כל אותיות ה-a,b,c בקטן, ורק את M רושמים בגדול ובולט, ואז ה-M היא חורגת, כלומר אם חורגת.
5. באר שבע - ציור של באר 7 +
6. בית לחם - ציור של בית ולחם
7. בית ספר - מאוד פשוט ציור של בית ולידו ספר.
8. בצל- והיא מחולקת לשני חלקים בצ + ל.
9. בתופים ובמחולות - לצייר תופים ואנשים שרוקדים במעגלים וזהו
10. חוות הצופים- חווה חקלאית + קופים + ק=צ (או חולצת חאקי לבוגרים)
11. יצחק שמיר- ציור של איש צוחק (יצחק) + ציור של שמיר
12. בצל: כדי להשיג את ה-בצ, אתה מצייר צב הפוך (כלומר צב על גבו), וזה אומר שזה צב הפוך = בצ (מחליפים בסדר של האותיות).ואז אתה רושם +ל, כי זה מספיק קשה כדי לפתור את ה-בצ.
13. לא דובים ולא יער: לוקח דף ריק וזהו, ואז אין עליו לא דובים ולא יער. לקטנים- מציירים יער ודובים ומוחקים אותם באיקס X
14. מגדל העמק - ציור של מגדל בתוך עמק (יענו מגדל בין 2 הרים)

תנועת הנוער הלאומי בית"ר מחלקת הדרכה ארצית



15. ראש העין - לצייר ראש+ה+עין
16. ראש פינה - לצייר ראש + פינה של 2 קירות
17. תל אביב: גבעה (תל), + הרבה פרחים (אביב).

הטור המנצח - כל מיני משחקים של קבוצות לפי שני טורי הישיבה באוטובוס ..
כמו.. ' לשיר שיר שקשור ל \ מתחיל באותמילה ...'
' הקבוצה הראשונה שמעבירה אליי....וכו'

הימורים - כותבים על גלגל אוטובוס מספרים ברצף. כול ילד מקבל מספר. בעצירה בודקים איזה מספר הכי נמוך והילד שהימר עליו זוכה.
משחקים את משחקי "לבוא ולהגיד"-דמי השתתפות ממתק. המצליח זוכה בכול.

"לבוא ולהגיד" - חניכים אוהבים לדבר במיקרופון ולהפגין חוכמה-שילוב של שניהם:
להגיד מהר:

אני לא מהממהרים אני מהממהרות
כמה חול יכול לאכול אוכל חול ביום חול, אם בכלל אוכל חול יכול
לאכול חול ביום חול?
נחש נשך נחש
נס אנס אננס ונס, אנה נס הננס?
שרה שרה שיר שמח, שיר שמח שרה שרה.

משפטלפון - "טלפון שבור" רק באוטובוס, מתחילת הטור ועד סופו. אפשר לעשות מזה תחרות, טור נגד טור.

טלפון מתוקן - הראשון לוחש לזה שיושב לידו מילה כלשהי, השני חושב על מילה שמתקשרת או ממשיכה את המילה שזה עתה שמע ולוחש אותה לבא בתור וכן הלאה עד לאחרון. בסוף המשחק כל אחד אומר את המילה שלו בקול רם לפי הסדר וכולם מקשיבים למה שנוצר. (ניתן לשחק את זה גם עם משפטים, במקום מילים בודדות)

שירים לפי אות - מתנדב (או מדצ) מכריז על אות כלשהי ושאר החניכים צריכים למצוא שיר שמתחיל באותה האות.

חידון מילים מסובכות - המדריך מכין לעצמו מראש רשימת מילים מסובכות שהחניכים לא מכירים. על המדריך להציג את המילה + פירוש אחד נכון למילה ופירוש אחד לא נכון. החניכים צריכים לנחש מהו הפירוש הנכון למילה. (אפשרות נוספת היא שכל מדריך מציג פירוש אחר ומנסה לשכנע את החניכים שהפירוש שלו הוא הנכון, על החניכים לגלות את הפירוש האמיתי).

סיפור עם הפעלה - לכל דמות בסיפור יש תנועה מסוימת שאותה עושים כל החניכים כל פעם שמוזכרת הדמות. לדוגמה - אריה, כולם שואגים.

קזבובו לאן נוסעים - עוברים באוטובוס ושואלים חניכונים שאלות לגבי היעד (לאן נוסעים? לכמה ימים? מה עושים שם? מה מיוחד במקום? וכו') ומי שלא מצליח לענות מקבל מכה "עדינה" בראש. יש לוודא לפני תחילת המשחק שכולם יודעים את התשובות ולא שואלים שאלות שאין לחניכים את התשובות עליהן.



משחקי חנוכה:

סביבון בקמח – לכל משתתף צלחת קמח ובתוכה טמון סביבון . על כל משתתף להוציא את הסביבון באמצעות השפתיים לאחר הסרת הקמח בעזרת הנשיפות .

חטוף ואכול ספגניות – על פני חוט לרוחבו של החדר מושחלות סופגניות ולאוכלה ללא עזרת ידים .

המדליק הזריז – מדביקים על הרצפה שני נרות ומדליקים אותם , שני מתחרים בהדלקת הנר קושרים סביב מותניהם חוט ארוך ובסופו קשור נר . על כל משתתף להדליק את הנר הקשור באמצעות הנר הדולק . מי ידליק ראשון ?

כיבוי נרות בעזרת בלונים – המשחק מיועד לשני משתתפים . ברשות כל משתתף נר דולק ובלון מנופח . כל משתתף ינסה לכבות את נר עמיתו באוויר הבלון שברשותו .

השלמת החנוכיה – על הקיר תלויה חנוכיה ללא שלהבות . החניכים מקבלים שלהבות בידיהם ומנסים להדביקם על החנוכיה כשעיניהם עצומות.

כיבוי נר באמצעות מים – לפני החניך ניצבת שורה של נרות דולקים ובידו אקדח מים . על הילד לכבות את הנרות בעזרת אקדח המים במרחק מסוים .

בינגו חנוכה – מכינים משחק בינגו , אך במקום מספרים – מילים הקשורות לחג החנוכה .

מרוץ כפית וסופגניה (שליחים) – כל חבר קבוצה , בתורו, אווז בפיו כף ועליה סופגניה . עליו ללכת כמה מטרים עד לחברו מבלי להפיל את הסופגניה , כשהגיע עליו למסור את הכפית לחברו וחוזר חלילה . (הדגש על מהירות , במקרה ונפלה הסופגניה יש להחזיר את הרץ שהפיל את הסופגניה לנ' ההתחלה.

מרוץ נרות – בנקודה א' נר דולק ובנקודה ב' כבוי (מרחק סביר וקבוע בין שני הנרות) . בידי הקבוצה נר כבוי , על הקבוצה להדליק 5 פעמים את הנר הכבוי באמצעות הנר שבידיהם .

חידות-

חידודי לשון

1. פלסטר נוסע – אגד
2. בירה מעופפת – נשר
3. אין לגעת במטע ההדרים כשהוא מבולגן – פרדס – סרפד
4. קר לירק המבולגן – צנון – צונן
5. היה טרף שהתפגר והפך לדורס לילה – תנשמת – תן שמת
6. היה שר חוץ מעופף – פרס
7. תביאו! אמרה החיה – תן
8. יחה ששרה באופרה – אריה
9. מאיפה המים? מעיין – מאיין
10. יחידה צבאית זורמת - נחל



קפד ראשו

1. גם לבעל החיים הנאמן יש משאבת חיים – כלב- לב
2. ספינה מדברית מביאה בבריתו של אברהם – גמל- מל
3. מהגרעין הזה עשוי להתפתח חבר טוב – זרע- רע
4. כל איש זקוק לנוזל זה – אדם-דם
5. מתנופף וגם מתנפץ על הגול – דגל-גל
6. מאגר מזון של צמח קצר ביותר בצהרים – בצל-צל
7. זורמים בו מים רבים והוא תמיד גבוה – נהר-הר
8. הקריה לא נועדה לבהמה- ספר-פר
9. שדה תבואה ששואל שאלה – קמה-מה
10. כשמקיפים אותו הו גר פה – גדר-דר

מילים כפולות

1. העוף הדורס זרק את כל הכסף – בז-בזבז
2. חייבים לתופסו בגלישה אחרת הרכב לא יזוז- גל-גלגל
3. הוא שוכן בביתו גם אם יש לו קוצים- דר-דרדר
4. גם אם המקום לא רחב הוא מנגן בלילה- צר-צרצר
5. אם הראש מלא תבן מדברים שטויות – קש-קשקש
6. למרות שאת אשתו חולבים הוא מעופף בשלל צבעים – פר-פרפר
7. קיבלתי מתנה ביום בריאת האדם – שי-שישי
8. בגבעת היישוב העתיק בצבצה קבוצת שערות – תל-תלתל
9. למרות שפיו מלא מים הוא גרם לי לצחוק – דג-דגדג
10. מצבת הזיכרון הוקמה לזכר חבר- יד-ידיד

חידון צמחים

1. פרחי ורודים ולבנים, עליי מאורכים, ותמצאו אותי בעיקר בסמוך למקורות מים, אני צמח רעיל ודי בכמות קטנה ממני כדי להזיק. ת: הרדוף הנחלים.
 2. אני צמח קוצני, שוכן בעיקר על גדות נחלים ומקורות מים, עלי באים בשלשות ולכן אני מזוהה עם השילוש הקדוש. פרותי טעימים להפליא ועל שמי יש משקה מרווה. ת: פטל קדוש.
 3. כמה מיני אלה גדלים בא"י?
 - א. 3
 - ב. 4
 - ג. 5
 - ד. 1
 4. ת: א (אלה ארץ ישראלית, אלת המסטיק, אלה אטלנטית).
 - א. איזה מהצמחים הבאים משמש כתבלין?
 - א. סירה קוצנית
 - ב. סביון אביבי
 - ג. זוטה לבנה
 - ד. עכנאי שרוע
- ת: ג.

תנועת הנוער הלאומי בית"ר מחלקת הדרכה ארצית



5. מה את מיני האלונים הקיימים בארץ.
ת: אלון מצוי, תולע, תבור, שסוע, חרמוני.

6. מה יוצא דופן?
פטל קדוש, הרדוף הנחלים, לוטם מרווני, שערות שולמית.
ת: לוטם מרווני – השאר הם צמחי נחלים.
7. פקעת זו הגדרה לגבעול תת קרקעי קצר, המכיל מלאי של חומרי מזון? נכון/לא נכון
ת: נכון
8. מה המשותף לירוקת החמור, זנב עקרב, מקור החסידה, דבורנית? ת: בשמותיהם יש שמות של בע"ח
9. איזה מהצמחים הבאים הוא גאופיט (צמח בעל פקעת או בצל באדמה)?
א. קידה שעירה
ב. חלמונית גדולה
ג. לוטוס מצוי
ד. דרדר קרומי ת: ב.
10. שמם של שני צמחים אחים האחד מקומט סגלגל והשני לבן מגוהץ? ת: לוטם שעיר ומרווני.
קפד ראשו
* אישה המרבה לדבר על הזולת?
(רכלנית – כלנית)
*אוגר אנרגיה חשמלית?
(מצבר – צבר)
*הצד הקדמי של הבית?
(חזית – זית)
- מצא את שם הצמח המסתתר בשיר**
"...זקוף ולבן פרח ה _____ פצח הענן בזמר טיפטף.."
ת: החצב – שיר הסתיו, מילים נעמי שמר
- "...אצלינו בחצר בעל עצי ה _____ באים בדר"כ המון אורחים לקיץ..."
ת: זית. אצלנו בחצר, מילים נעמי שמר
- "... תפקחו את העינים תסתכלו סביב פה ושם נגמר החורף ונכנס אביב בשדה ליד הדרך יש כבר _____ אל תגידו לי שכל זה לא יכול להיות.."
ת: דגניות. אנשים טובים, מילים נעמי שמר
- "... היה היו כאן פעם _____ חולות מסביב וגם נוף העיר ת"א של אותם ימים היתה בית בודד על החוף..."
ת: שקמים, גן השקמים – מילים יצחק יצחקי.
- "... אבל על חוף הירדן כמו מאומה לא קרה טוטה הדומיה וגם אנתה התפאורה: חורשת ה _____ הגשר הסירה וריח ה _____ על המים..."
ת: האקליפטוס, מלוח. מילים נעמי שמר.



משחקי היכרות

- קרוסלה:** מסתדרים במעגל פנימי וחיצוני (אחד מול השני), ומשוחחים על נושא כלשהו שניתן. אחרי שמסיימים לדבר, המעגל החיצוני זז אחד ימינה ומדבר עם מישהו אחר. במשחקי היכרות הנושאים יכולים להיות למשל: סרט שראיתי לאחרונה, ספר שקראתי ואהבתי, מאכלים אהובים, מקום שהייתי רוצה להיות בו, חיות אהובות, 3 דברים שהייתי לוקח לאי בודד, וכד'. (אפשר לשחק את המשחק גם לגבי נושאים אחרים).
- מי אני?:** כותבים על מדבקה דמות כלשהי או אישיות. מדביקים את המדבקה על מצח של אחד החניכים בלי שהוא יראה, והוא צריך לנחש בשאלות של כן ולא, מה כתוב לו על המצח.
גירסה נוספת: שמים לכל החניכים מדבקות על המצח עם דמות כלשהי, והם צריכים להסתובב בחדר. כשמישהו פוגש מישהו אחר, הוא צריך לדבר איתו כאילו הוא האדם שכתוב לו על המצח.
- פלונטר:** עומדים במעגל. הראשון מחזיק כדור צמר, הוא אומר את שמו ומשהו על עצמו וזורק את הכדור למישהו אחר (ומחזיק את החוט שאצלו).
- גפרורים:** כל אחד בתורו מדליק נר, ומדבר על עצמו עד שהנר נכבה.
- מגדלים באוויר: יושבים במעגל, רצוי על כיסאות. המדריך אומר משפט כלשהו (למשל: אני אוהב לשחות בים), מי שהמשפט נכון לגביו, זז כיסא אחד ימינה, ויושב על זה שלידו.
- never:** כל אחד, על פי סבב, אומר משהו שהוא בחיים לא עשה. מי שכן עשה את זה, מרים אצבע. מי שמגיע ל- 5 אצבעות מורמות, מקבל משימה.
- אמת או שקר:** כל אחד בתורו אומר משפט אמת ומשפט שקר על עצמו, והקבוצה צריכה לנחש מה אמת.
- מטאטא:** במרכז החדר מישהו מחזיק מטאטא. הוא אומר שם של חניך אחר, שצריך לרוץ ולתפוס את המטאטא לפני שהוא נופל.
- שעון פגישות:** נותנים לחניכים דף עם ציור של שעון, והם צריכים לקבוע פגישות עם שאר החניכים בקבוצה. כל פעם המדריך אומר את השעה, והחניכים צריכים לדבר ע"פ הנושא שייתן המדריך.
- דומינו תחביבים:** נותנים לחניכים פתק שמחולק לשניים. כל אחד רושם על עצמו שני תחביבים (או תכונות), ויוצרים מעין דומינו: מישהו מתחיל ושם את שלו במרכז. מי שיש לי תחביב משותף, מצרף את הפתק שלו.



11. מרתון שאלות: כל אחד מקבל שאלה, שהוא צריך לאסוף את התשובות לגביה מכל חברי הקבוצה. למשל: מה עדיף- ים או בריכה?; מה המזל שלי?; מה הצבע האהוב עלי?; וכד'.
12. שאלון היכרות: כל חניך מקבל שאלון, והוא צריך למלא אותו אבל גם להתאים אותו לחלק מחברי הקבוצה. למשל: נולדתי במזל טלה, כמו יוסי ורותי.
13. סלט פירות: נותנים לכל אחד שם של פרי. המדריך אומר כל פעם שם של פרי, וכל החניכים שנתנו להם את השם הזה, צריכים לקום ולהחליף מקום (יש כיסא אחד פחות ממספר החניכים). מי שנשאר בלי מקום צריך להגיד שם של פרי אחד, וכן הלאה.
14. הרוח נושבת: מוציאים כיסא אחד. המדריך נותן הנחיות: הרוח נושבת לכל מי שיש לו מכנסיים כחולים. כל מי שיש לו מכנסיים כחולים קם ומנסה לתפוס מקום.
15. משחק הנעליים: כל החניכים מורידים נעליים. המדריך זורק נעל אחת למישהו מסוים ואומר את שמו, והוא צריך להמשיך ולזרוק למישהו אחד. במקביל כל אחד ממשיך לזרוק עוד נעליים לאותו אחד, על פי הסדר הקבוע, וגם כן להמשיך ולהגיד את שמו.
16. מרוץ שליחים: מחלקים את הקבוצה לשני טורים. על הקיר תלויים שני ניירות עיתון. כל אחד בתורו צריך לרוץ ולכתוב את שמו על הנייר, ולחזור לסוף הטור. הקבוצה שמסיימת לכתוב את השמות ראשונה, מנצחת.
17. לו הייתי: המדריך שואל שאלות והחניכים עונים עליהם בסבב. השאלות (למשל): אם הייתי כלב, איזה כלב הייתי רוצה להיות?; אם הייתי מאכל, איזה מאכל הייתי רוצה להיות?; אם הייתי עץ, איזה עץ הייתי רוצה להיות?
18. תשבץ שמות: נותנים לכל חניך פתקים קטנים לפני מס' האותיות בשם לו. כל אחד כותב את האותיות של שמו על הפתקים, והקבוצה צריכה להרכיב תשבץ מכל הפתקים.
19. בינגו היכרות: רושמים בתוך לוח משחק את כל שמות החניכים, ועורכים בינגו.
20. סדין: מחלקים את הקבוצה לשתי קבוצות. שני חניכים עומדים אחד מול השני, על כיסאות, ומחזיקים את הסדין מתוח. שתי הקבוצות עומדות משני צדדי הסדין, כך שהחניכים לא רואים אחד את השני. כל קבוצה שולחת נציג, שעומד בצמוד לסדין. מורידים את הסדין, והראשון שאמר את השם של השני, מנצח.
21. הששת שלו: כל אחד מקבל 6 פתקים קטנים, וכותב עליהם את השם שלו. מפזרים את הפתקים על הרצפה, וכל אחד צריך לקחת 6 פתקים (שלא שלו). המטרה של החניכים היא להחזיר את הפתקים שלהם אליהם, ע"י כך שהם אומרים מאפיין שלהם (תחביב למשל)

תנועת הנוער הלאומי בית"ר מחלקת הדרכה ארצית



לחניך שהפתק נמצא אצלו, וכך מקבלים אותו חזרה. במקרה שהקבוצה מכירה אחד את השני, אפשר להציב אתגר- צריך להגיד משהו שהשני עוד לא יודע עליך.

22. קצה החוט: חותכים חוטים כמחצית ממספר החניכים בקבוצה. נותנים לכל אחד קצה חוט, והוא צריך למצוא את השני שמחזיק את החוט. לשניהם יש 5 דקות לדבר, במהלכן הם צריכים לאסוף כמה שיותר מידע על השני, ואח"כ בסבב כל אחד אומר על השני את כל מה שהוא יודע.

23. תעודת זהות: מדביקים לכל אחד דף על הגב. הקבוצה מסתובבת בחדר, וכל אחד צריך לכתוב על הגב של השני מה שהוא רוצה לדעת עליו. אח"כ בסבב מורידים את הדפים, וכל אחד עונה על השאלות.

24. פינת היכרות: מפזרים פלקטי התייחסות בחדר, והחניכים צריכים לעבור ולכתוב מה הם מרגישים/חושבים לגבי הנושאים הבאים: המשפחה שלי, שירים שאני אוהב, וכד'.

25. קולאז': שמים במרכז החדר עיתונים, בריסטולים, דבק, גואש, מספריים וטושים. כל חניך צריך להכין קולאז' על עצמו. (תחביבים, משפחה, חברים, וכד')

26. סל חפצים: שמים במרכז סל עם חפצים. כל חניך צריך לבחור חפץ, ולהגיד למה הוא בחר בו ואיך הוא מתקשר אליו.

27. על השורה: מתחלקים לשתי קבוצות. המנחה נותן משימות: להסתדר לפי גובה, מידת נעליים, גודל כף יד, תאריך לידה וכד', כמה שיותר מהר.

28. לחיצה טלפתית

מטרת המשחק: למצוא משתתף שבחר באותו מספר כמוך. אומרים לחניכים שעליהם לחשוב על מספר בין אחד לשלוש. לאחר שכולם חשבו על מספר אומרים להם להסתובב בחדר. לשמע מחיאת כף של המדריך, עליהם להיעצר מול אחד מחברי הקבוצה, וללחוץ ביחד זה את שתי ידיו של זה על פי המספר שבחרו. אם לחצו את אותו מספר לחיצות שניהם הצליחו במשימה ויעמדו בצד. במידה ונכשלו ימשיכו לחפש בן זוג.

29. משחק הנעליים

מטרת המשחק: ליצור "שרשרת" מעופפת של נעליים. אמור לחניכים להוריד את הנעליים ולשבת במעגל. הרם נעל אחת ומסור לחניך ראשון. אמור את שמו בקול רם. החניך ימסור לחניך ב' ויאמר את שמו וכן הלאה. הנעל צריכה לעבור אצל כל החניכים ולחזור אליך. הרם נעל נוספת ומסור לאותו חניך לו מסרת קודם, כך תמשיך למסור כאשר הסדר חייב להישאר קבוע.



30. משחק הסבתות

מטרת המשחק: לזכור שמות ולתפוס כיסאות.

ערוך בקבוצה סבב ובו כל אחד יגיד את שם סבתו. הוסף למעגל עוד כיסא. פתח ואמור את שם אחת הסבתות, על "הנכד" לקום ולעבור לכסא הריק ולהגיד שם נוסף של סבתא. המשחק ממשיך כך עד שנמאס או עד ששוכחים את שמות הסבתות.

31. ביל בול

מטרת המשחק: להצליח לומר את שמות החניכים בלי להתבלבל.

הושב את החניכים במעגל. פנה לאחד החניכים ואמור לו ביל או בול. אם אמרת ביל על החניך לומר את שם החניך משמאלו ובמידה ואמרת לו בול על החניך לומר את שם החניך היושב מימינו.

32. גישושים באפלה

מטרת המשחק: החניכים יצליחו לזהות זה את זה בעזרת מישוש בלבד.

תן לכל חניך פתק עם שם של חניך אחר. עתה קשור את עייני כל החניכים. תן לחניכים זמן קצוב (כ- 5 דקות) להסתובב בחדר ולמצוא בעזרת מישוש את מי שהיה כתוב בפתק.

33. לו הייתי עץ...

מטרת המשחק: החניכים יצליחו לזהות זה את זה ע"פ התיאור בפתקים.

חלק לכל חניך פתק שבו ירשום מקום שהיה רוצה להיות בו או עצם שהיה רוצה להיות. ערבב את הפתקים. כל חניך בתורו ירים פתק והחניכים ינסו לנחש איזה חניך מתואר בפתק.

34. מקומות בארץ

מטרת המשחק: החניכים יספרו סיפורים על עצמם.

פרוס מפת א"י על הרצפה, אמור לכל חניך להדביק מדבקה על מקום שיש לו סיפור קצר הקשור בו. ערוך סבב בו כל חניך מספר את סיפורו. אפשר גם עם מפת העולם (במיוחד אם יש עולים חדשים).

35. משחק התחביבים

מטרת המשחק: הכרות בין חברי הקבוצה.

הנח על הרצפה פתקים עם שמות תחביבים ואמור לחניכים לאסוף כמה פתקים שמתאימים להם. אח"כ ערכו שיחה בקב' בה כל חניך יספר על עצמו ותחביביו.

36. משחק התכונות

מטרת המשחק: הכרות בין חברי הקבוצה.

תנועת הנוער הלאומי בית"ר מחלקת הדרכה ארצית



חלק לכל חניך 3 פתקים עם תכונות. אמור לחניכים להסתובב בחדר ולהחליף ביניהם תכונות עד שלכל חניך 3 תכונות שמתאימות לו.

37. ראיון אישי

מטרת המשחק: הכרות בזוגות.

חלק את הקבוצה לזוגות. לכל זוג תן כרטיס עם שאלות אישיות ואמור להם לראיין אחד את השני. אח"כ אפשר לספר לקב' מה למדו אחד על השני.

38. שיישאר בינינו

מטרת המשחק: לבדוק את מידת ההכרות.

בחר 2 חניכים מתנדבים אשר טוענים כי הם חברים טובים. בקש מאחד לצאת. שאל את זה שנשאר בחדר כ- 5 שאלות על חברו שבחוץ. הכנס את החניך שיצא ושאל אותו את אותן שאלות. על הקבוצה לשים לב האם הם ענו את אותן תשובות.

39. שלום קוראים לי?

מטרת המשחק: הכרות של כמה שיותר אנשים בצורה כמה שיותר טובה ברבע שעה בלבד. אמור לחניכים להסתובב בחדר ולתפוס אנשים לשיחות קצרצרות. לאחר רבע שעה כנס את החניכים. כל חניך יציג את המידע שהשיג. החניך בעל המידע הרב ביותר על מספר החניכים הגדול ביותר הוא המנצח.

40. תפוס ת'פיוצה

מטרת המשחק: להשיג את החפץ ממרכז המעגל.

הושב את החניכים במעגל ושים חפץ כל שהוא במרכז המעגל. הכרז: כל מי ש... (לדוגמא: אוהב חצילים, שונא בנות, קרא טקסט של בובר) וכל חניך שמתאים למשפט רץ למרכז החדר ומנסה לתפוס את החפץ. מי שמצליח לתפוס מכריז את המשפט הבא.



משחקי חלוקה לקבוצות

1. פאזל: כל חניך מקבל חלק של פאזל, עליו למצוא למי יש חלקים לפאזל שלו וביחד הם מרכיבים את הפאזל. על הפאזל המורכב אפשר לרשום את המשימה.
2. מולקולות: בוחרים אחד מהחניכים שיהיה התופס, כל פעם המדריך אומר מספר והקבוצה צריכה להתחלק לפיו לפני שהתופש מצליח לתפוש אותם. בפעם האחרונה שמהמדריך אומר מספר, אומרים לקבוצה להישאר בקבוצות ואז הם מקבלים את המשימה.
3. משחק התורים: אומרים לקבוצה להתחלק לדוגמא- לשלוש ושכל שלישיה תעמוד אחת אחרי השניה. התור הראשון מהווה את הקבוצה הראשונה, השני את השניה וכו'.
4. מדבקות על כיסאות: מדביקים מתחת לכיסאות מדבקות (לפי נושא הפעולה) לדוגמא: תפוח, אפרסק ובננה. אומרים לחניכים להסתכל וכל מי שכתוב לו תפוח הוא קבוצה אחת, אפרסק שניה וכו'.
5. ידיים רושמות: בכניסה לפעולה רושמים לכל אחד על היד לדוגמא: סוג של צבעים- כחול, ירוק וכו' לפי מספר הקבוצות שרוצים מתחלקים לפי הצבעים.
6. קיסמים משומשים: לוקחים קופסא של קיסמים וצובעים את הקצה שלהם במספר צבעים לפי מספר הקבוצות שרוצים. כל אחד מוציא קיסם מבלי שהוא רואה את הצבע.
7. ראש ראש: בוחרים ראשי קבוצות (לפי מספר הקבוצות הרצוי) והם צריכים לבחור בכל פעם חניך, בנוסף אפשר לתת להם הנחיות לדוגמא: עליהם לבחור פעם בן פעם בת, מישהו שהם הכי פחות מכירים- מכירים ביותר.
8. מסטיקים צבעוניים: מביאים קופסת מסטיקים בצבים שונים על פי מספר הקבוצות שרוצים – כל אחד לוקח מסטיק ולפי הצבעים מתחלקים לקבוצות.
9. תחתונים: מחלקים לפי צבע התחתונים, גרביים, חולצה – כו'.
10. מדבקות בגב: מדביקים לכל אחד מדברה בגב עם שם של הצבע (לפי מספר הקבוצות שצריך), כל חניך צריך לגלות את הצבע שעל הגב מבלי לדבר ולפי זה מתחלקים לקבוצות.
11. סלט פירות- הושב את הקב' במעגל וחלק להם שמות (ע"פ סדר ישיבה): תפוז, בננה, מלון, תפוז, בננה, מלון וכן הלאה (או כל 3 פירות אחרים העולים על דעתך). בחר מתנדב שיעמוד במרכז (כעת אין לו כיסא) ויכריז על אחד הפירות. לדוגמא אמר "בננה", על כל הבננות לקום ולהחליף מקומות ובזמן הזה מטרתו לתפוס כיסא לעצמו. מי שנותר ללא כיסא הוא הבא שיעמוד במרכז. כשאומרים "סלט פירות" כולם קמים ומחליפים מקומות.

חלוקה לזוגות:

תנועת הנוער הלאומי בית"ר מחלקת הדרכה ארצית



1. לא מכירים: כל אחד בוחר מישהו שהוא הכי פחות מכיר.
2. פתק משאית: עושים שתי ערמות של שמות מקופלים, לדוגמא: ערמה אחת של בנים ואחת של בנות. מוציאים פתק מכל ערמה וכך נוצר זוג.
3. חמים ונעים: נותנים לאחד פתק שכתוב עליו מושג, ועל השני כתוב ניגוד או משהו משלים וכך מתחלקים לזוגות. לדוגמא: חם-קר.
4. חבלים בתסבוכת: החניכים יושבים במעגל ונותנים להם חבלים סבוכים, לכל אחד קצה. כל חניך צריך למצוא למי הקצה השני שייד.



משחקי דרך

1. רוג'ומים: עושים תל מאבנים גדולות בגובה חצי מטר לפחות, על ראש התל מניחים קופסת גפרורים. על כל חניך בתורו להרים את הקופסה בעזרת הפה, כשהוא עומד על רגל אחת, וידיו משולבות אחרי הגב. מי שלא מצליח (לאחר 3 ניסיונות) נפסל. כאשר נגמר סבב בהשתתפות כל החניכים, מורידים אבן אחת, וכך הלאה. מטרת המשחק: להצליח להוריד את הקופסה גם באבן האחרונה.
2. רוצח בדרך: מחלקים פתקים עם שמות חברי הקבוצה, כ"א צריך "לרצוח" את זה שהוא קיבל. איך רוצחים? אומרים לזה שקיבלת "נרצחת" בשקט, בלי שאף אחד שם לב. אם מישהו נוסף נמצא בזירת הרצח הוא יכול לפסול את הרוצח. מי שנרצח נותן את הפתק שלו לאדם שרצח אותו. סוף המשחק - כאשר כל הפתקים נמצאים אצל אדם אחד.
3. גימודים בדרך (גמד ענק): כ"א מקבל פתק עם שם של מישהו, עליו לפנק אותו לכל אורך המסלול (אבנים יפות, ממתקים וכו'), המטרה היא שאף אחד לא יידע מי הגמד שלו. (בסוף המסלול עושים סבב בו כל אחד אומר במי הוא חושד, וסבב נוסף בו כל אחד אומר את מי הוא גימד באמת).
4. הולכת עיוור: בוחרים חלק מן המסלול, שהוא ישר יחסית, או לא קשה להליכה. מחלקים את הקבוצה לזוגות (אפשר באמצעות המשחק רגליים עיניים). הזוגות מסתדרים בטור, כאשר בן-זוג אחד עוצם עיניים והשני מוביל. כדאי לסדר את הזוגות כך שכל חניך ילך עם מישהו אותו הוא לא ממש מכיר, ולא זוגות הבנויים מה"חברים הכי טובים". אפשר לתת לזוגות נושאים לשיחה (סרט אהוב, משהו טוב שקרה לו השבוע וכו').
5. להביא 5 סוגים של... אבנים, עלים וכו'. הראשון שמביא מנצח, אחרון מקבל "השפלה" או משימה.
6. שמשונים: חלק א'-המדריך נותן הוראות: כל אחד צריך למצוא זרד או ענף, להכין לו פרצוף, אברי גוף (ידיים רגליים, אוזניים וכו') בגדים, להמציא לו שם, ולבסוף להחביא אותו בשטח. חלק ב'-על כל חניך למצוא ולאסוף כמה שיותר "שמשונים". מנצח מי שיש לו את כמות ה"שמשונים" הגדולה ביותר.
7. טמגוצ'י: כל זוג מקבל אבן, עליהם לדואג לה לאורך כל הטיול, להמציא לה שם, להאכיל אותה לצייר לה פרצוף וכו'.



יצירה בטבע

1. עקבות בגבס: מכינים תערובת גבס ויוצקים אותה לתוך עקבות של בעלי חיים בחול. ניתן גם ליצור עקבות בעצמכם. לאחר שהגבס מתייבש מוציאים אותו מהחול, ומקבלים צורה של עקבת בעל חיים. כדאי גם לצבוע את הגבס.
2. סחיטת תפוזים: אפשר להביא לשטח מיכל תפוזים וכמה מסחטות ולתת למשתתפים לסחוט לעצמם מיץ טיבעי וטרי.
3. הכנת שרשראות: דואגים להביא חוטים ומחטים, ונותנים למשתתפים להכין שרשראות מהטבע, ציור בחולמציירים על נייר ציור באמצעות דבק פלסטי או דבק שקוף ולאחר מכן מפזרים חול על הנייר. לאחר שהחול נדבק לנייר מורידים את שארית החול ונשאר רק הציור.
4. חולות צבעוניים: במקומות בהן יש מגוון של סוגי קרקע, או יש אפשרות להביא כמה דליים של חול בצבעים שונים, ניתן למלא חולות צבעוניים בתוך בקבוקים שקופים. בניית רוג'ומים: רוג'ום זהו תל אבנים- מניחים אבן על אבן. המשימה היא תחרות בניית רוג'ומים כאשר כל אחד- קבוצה או משפחה צריכה לבנות רוג'ום כמה שיותר גדול.
5. חותמות מאבנים: לוקחים מספר אבנים בצורות שונות והופכים אותם לחותמות, כלומר טובלים אותן בצבע וחותמים על הדף.
6. צביעת עלים: לוקחים עלים גדולים וצובעים אותם בצבעים שונים. בסוף מתקבל זר של עלים צבעוניים.



באוטובוס

1. סטיקרים- למצוא סטיקר שמתחיל באות א', ב' וכן הלאה.
2. לספר את "כיפה אדומה" בלי להשתמש ב"ל" "ר" ו"ש".
3. תחרות בדיחות.
4. הימורי גלגל. מציירים בגיר על אחד מגלגלי האוטובוס מספרים מאחד עד שתיים עשרה, כמו שעון. כל חניך שרוצה להשתתף, צריך לנחש על איזו שעה ייעצר הגלגל, ולתת ממתק כלשהו כהימור. כשהאוטובוס עוצר, בודקים איזה מספר נמצא למעלה, והחניך שניחש (או שהיה הכי קרוב) מקבל את כל הממתקים.
5. בינגו מקומות. (להכין מראש) כל חניך מקבל לוח בינגו עם מקומות שנראה בדרך. כשעוברים באיזשהו מקום, החניכים צריכים לזהות מהו (לפי שילוט וכדומה). ולסמן בלוח שלהם, אם יש להם.
6. מי קורה לי בשמי... – משחק אוטובוס ידוע. המדריך בוחר שם של חניך (למשל חיים), ואומר "היי חיים". ואז חיים עונה "מי קורה לי בשמי?", ואז הקבוצה אומרת "היי חיים", וחיים "אני שומע שנית", הקבוצה – "רוצים אותך בטלפון", ואז חיים בוחר שם חדש (רונית לצורך העניין) ואומר "אם זה לא רונית, זה לא בא בחשבון", ואז כולם "היי רונית", עד שנמאס.
7. תחרות שירים – המדריך אומר אות, והקבוצה הראשונה ששרה שיר שמתחיל באות מנצחת, לחילופין, המדריך יגיד מילה, והקבוצה הראשונה ששרה שיר שיש בו את המילה הזו מנצחת.



משחקי כיף

1. צפיפות אוכלוסין: כל הקבוצה עומדת על מעגל של כיסאות, והולכים עליו לכיוון אחד. המדריך מוציא מדי פעם כיסא אחד, והקבוצה צריכה להסתדר בלעדיו. מטרת הקבוצה היא להישאר עומדים על מספר קטן ככל האפשר של כיסאות.
2. שיטפון הפצה: עומדים על כיסאות. אותו עיקרון של ים יבשה, רק עכשיו שכצועקים שיטפון צריך להיות על הכיסאות כדי לא לטבוע, וכשאומרים הפצה צריך לשבת בכפיפה על הרצפה.
3. היפ הופ: שמים במעגל את הכיסאות רק שאיפה שיושבים פונה לבחוץ כל חניך מחזיק את הכסא שלו, וכשהמדריך אומר היפ הוא פונה לימין ותופס את הכסא מימינו. כשהמדריך אומר הופ הוא אז לצד שמאל ותופס את הכסא השמאלי. כשהמדריך אומר היפ הופ החניך מסתובב או מוחא כף ותופס את הכסא מי שלא מצליח לעשות את זה יוצא מהמשחק.
4. לחצות את האוורסט: 2 קבוצות. כל קבוצה בצד אחד עומדת על הכיסאות, וחברי הקבוצה צריכים לעבור לצד השני בלי לרדת מהכיסאות. מנצחת הקבוצה שעברה לצד השני ראשונה.
5. תפוס את הכיסא: לוקחי מתנדב שיעמוד באמצע במעגל של החניכים יש כסא רק החניכים צריכים לעבור מכסא לכסא במהירות ולא לתת לזה שבאמצע להצליח לשבת בכסא אם הוא מצליח זה שגרם לכך שישב הוא זה שצריך לנסות להתיישב בכסא עכשיו.
6. החבילה עוברת.
7. משימה/חידה: מחלקים את הקבוצה לשתי קבוצות. קבוצה אחת מקבלת חידה, והשנייה משימה. הקבוצה הראשונה צריכה לפתור את החידה לפני שהשנייה מסיימת את המשימה.
8. מעגל כוח: עומדים במעגל ומחזיקים ידיים. הולכים כל הזמן אחורה, עד שאי אפשר יותר, ואז נשענים אחורה. שניים שעוזבים ידיים נפסלים, ומתחילים מחדש.
9. מסטיק – הקבוצה נשכבת על הרצפה, ואוחזים חזק אחד בשני. המדריך (או מתנדבים), מנסים להפריד את כולם ע"י משיכות של האנשים, מי שמופרד נפסל (או מצטרף למושכים). יופי לגיבוש קבוצה.

תנועת הנוער הלאומי בית"ר מחלקת הדרכה ארצית



10. קזבובו (מוכר גם בשם שלפוף) - הקבוצה יושבת במעגל. המדריך עומד באמצע ובידו נבוט כלשהו.

כאשר הוא אומר למישהו קזבובו הנמען צריך לענות בשם שלו. כאשר הוא פונה למישהו בשמו- הנמען צריך לענות קזבובו. מי שמתבלבל או לא עונה מספיק מהר חוטף מכה קלה בפדחתו מהמדריך (ובשביל זה כמובן משמש הנבוט).

11. הזרם - הקבוצה יושבת במעגל, וכולם מחזיקים ידיים. המדריך מתחיל, ולוחץ קלות על הידיים של החניכים שמצדו. כל אחד מהם לוחץ את ידו של הילד שליידו, וכך הלאה. הילד שלחצו לו את הידיים משני הצדדים נפסל, וכך ממשיכים הלאה. לשם ההוגנות מתחילים כל פעם ממקום אחר.

12. המטבע - יושבות 2 קבוצות מצדו של שולחן. לקבוצה אחת יש מטבע והם מעבירים אותו מאחד לשני, מאחורי הגב, כך שהקבוצה השנייה לא תראה. לאחר כמה זמן, הם אומרים ביחד "המטבע", ומניחים את ידיהם על השולחן, כך שישמעו את המטבע כשהוא פוגע בשולחן. הקבוצה השנייה צריכה לנחש באיזה מהידיים נמצא המטבע, צדקו קיבלו נקודה, טעו, השניים מקבלים נקודה. ומחליפים תפקידים.

13. בזז בשורה - 2 קבוצות. הקבוצות עומדות בשורה אחת מול השנייה. הראשון בכל קבוצה מתחיל להשמיע בזזזזזזז, עד שנגמר לו האוויר. כשהוא מפסיק, השני ממשיך וכך הלאה. הקבוצה שמסיימת ראשונה מפסידה.

14. 1,2,3 בום - הקבוצה עומדת במעגל. טמבל אחד מתנדב ויושב באמצע. לחברי הקבוצה יש כדור והם מתמסרים בו, 3 מסירות תוך כדי קריאה: 1! 2! 3!, ואז האחרון זורק את הכדור על הטמבל (זה החלק של הבום). אם הוא פיספס, הוא מצטרף לטמבל, וכך יש לנו 2 טמבלים. אם הטמבל תפס את הכדור, אז הוא מתחלף עם זה שזרק (ויש טמבל חדש). אם הוא פגע בטמבל (או באחד מהם - אם יש כמה), אז הטמבל נשאר טמבל. המנצח הוא זה שנשאר אחרון בקבוצה.

15. לספור עד 10 - הקבוצה צריכה להגיע עד ל-10. הם מתחילים לספור וכל פעם אומרים מספר אחד לפי הסדר. אם 2 ילדים אומרים ביחד את אותו מספר, מתחילים מההתחלה. אסור לתאם ביניהם שום סדר.

16. שרשרת בגדים - 2 קבוצות. כל קבוצה צריכה לעשות שרשרת בגדים כמה שיותר ארוכה על הרצפה מהבגדים שהם לובשים. הקבוצה המנצחת היא זו שהשרשרת שלה ארוכה יותר, כמובן שפרטי לבוש נועזים יותר נחשבים יותר מבגדים רגילים.

תנועת הנוער הלאומי בית"ר מחלקת הדרכה ארצית



17. הרוצח – הקבוצה יושבת במעגל. המדריך בוחר בחשאיות חניך אחד שהוא הרוצח. הרוצח קורץ לחניכים השונים, ומי שקרצו לו מודיע קצת אחרי זה שהוא מת, ויוצא מהמשחק. החניכים צריכים לנחש מי הרוצח, מי שמנחש וטועה נפסל גם הוא. מי שמגלה את הרוצח, או אם הרוצח נשאר אחרון, הוא המנצח. המנצח מחליף את המדריך ובוחר את הרוצח הבא.
18. המלפפון – הקבוצה עומדת במעגל, וחניך אחד באמצע. מעבירים מלפפון מאחורי הגב, וזה שבאמצע צריך לגלות איפה המלפפון. כשהחניך באמצע לא רואה, לוקחים בים מהמלפפון, וממשיכים להעביר. מי שהמלפפון נתפס אצלו נכנס לאמצע. אם המלפפון נגמר החניך נשאר לעוד סיבוב. אפשר לשחק גם עם אקדח מים ולהשפריץ מים על הילד שבאמצע.
19. הקו – 2 קבוצות. מעבירים קו בין 2 הקבוצות. כל קבוצה צריכה להצליח למשוך את חברי הקבוצה השנייה לצד שלה. מי שמשכו אותו הוא שבוי ולא משחק.
20. טלפון שבור – הראשון בוחר מילה, רצוי מסובכת, ואומר אותה בשקט באוזן של הילד שליידו, ואת מה שהילד שמע, הוא אומר לילד הבא בשקט, וכך הלאה. האחרון אומר את מה שהוא שמע, ואז בודקים איפה המילה השתנתה, או מה כל אחד שמע.
21. טלפון מתנות – יושבים במעגל. הראשון אומר לזה שלימינו איזה מתנה הוא יתן לו. וכך הלאה עד שזה חוזר לראשון. אז הראשון אומר לזה שמשמאלו מה הוא צריך לעשות עם המתנה, וכך הלאה. בסוף כל אחד אומר מה הוא צריך לעשות עם המתנה שהוא קיבל.
22. פלונטר – עומדים במעגל, וכל אחד נותן יד אחת למישהו אחד, ויד שנייה למישהו שני, ולא למי שליידו. ואז צריכים לחזור למעגל בלי לעזוב ידיים.
23. ים יבשה – מעבירים קו בחדר, וכל הקבוצה עומדת מצד אחד שלו. קובעים שצד אחד זה ים והשני יבשה. כשהמדריך אומר "ים", כולם צריכים להיות בצד של הים, וכשהוא אומר "יבשה", כולם צריכים להיות בצד של היבשה. מי שמתבלבל או מתמהמה, נפסל.
24. קבוצות – החניכים מטיילים בחדר והמדריך אומר פתאום מספר והחניכים צריכים להתחלק לקבוצות בגודל שהמדריך אמר (2 – זוג). מי שנשאר בלי קבוצה מתאימה נפסל. השניים האחרונים מנצחים.
25. הנחש בא – הקבוצה עומדת במעגל, והמדריך עומד באמצע עם חבל. המדריך מסתובב עם החבל, והחניכים צריכים לקפוץ כשהחבל מגיע אליהם. מי שהחבל פוגע בו נפסל.

תנועת הנוער הלאומי בית"ר מחלקת הדרכה ארצית



26. 7 בום – מתחילים לספור מ-1, כל חניך אומר מספר בתורו. כשמגיעים לכפולה של 7, או מספר שיש בו 7 (17 למשל), אומרים בום במקום את המספר, מי שטועה נפסל.
27. הרצל אמר – המדריך אומר הרצל אמר.. ומציין פעולה כלשהי. כל החניכים צריכים לעשות את מה שהרצל אמר. אם לא אומרים "הרצל אמר" בהתחלה, אז לא עושים כלום. מי שטועה נפסל.
28. חם קר – חניך אחד יוצא החוצה. מחביאים משהו בחדר, ומחזירים אותו. הוא צריך לחפש את הדבר, כשהוא מתקרב אומרים מתחמם, חם, רותח!, כשהוא מתרחק אומרים מתקרר, קר, קפוא! (הכל לפי המרחק מהחפץ).
29. פרה עיוורת – מכסים לחניך אחד את העיניים, והוא הפרה העיוורת, מסובבים אותו במקום, ואז הוא מנסה לתפוס מישהו. מי שנתפס הופך לפרה העיוורת.
30. קוואה קוואה דלאומה – יושבים במעגל, ושמים את כף יד ימין, על יד שמאל של הילד שמיימין. ואז שרים את שיר הקוואה דלאומה, ונותנים "כיפים", ליד שעל כף יד שמאל שלך. מי שמקבל אחרון מפסיד ויוצא מהמעגל.
31. אבולוציה – כולם מתחילים בתור אמבות (ממציאים תנועה לאמבה). כל שני אמבות עושים ביניהם אבן נייר ומספריים. המנצח עובר לשלב הבא ומחפש חיה ברמה שלו. השלב הבא זה למשל דג (ממציאים תנועה וקול לדג), ושני דגים משחקים ביניהם. המנצח עובר לשלב הבא והמפסיד יורד שלב. השלב הבא הוא למשל קוף, ואחרי זה בן אדם. הראשון שהופך להיות בן אדם הוא המנצח.
32. מתגלגלים – שוכבים על הרצפה בשורה, אחד ליד השני. הראשון צריך להתגלגל על כל שאר החניכים, ולהגיע לסוף. צריך להגיע לסדר ההתחלתי, או שאפשר לעשות תחרות בין 2 קבוצות.
33. תחרות הציורים – תולים 2 דפים. על כל אחד מהם עושים את אותו קשקוש, ונותנים לשני ילדים לעשות ציור שהקשקוש הוא חלק ממנו. בסוף המנצח הוא זה שעשה ציור יותר יפה.
34. סיפור ארוך – בוחרים 3 חניכים. 2 יוצאים החוצה. מספרים לראשון סיפור מאוד ארוך עם הרבה מאוד פרטים. כשמסיימים, מכניסים חניך אחד פנימה והראשון צריך לספר לו את הסיפור (את מה שהוא זוכר). אחרי זה השני צריך לספר לשלישי את כל הסיפור, ממה שהוא שמע, ואז השלישי צריך לספר לכולם את מה שהוא זוכר (למעשה סוג של טלפון שבור).
35. מעגל אמון – עושים מעגל צפוף, חניך אחד עומד באמצע, עוצם עיניים, ונשען אחורה. אלו שמאחוריו צריכים לדחוף אותו קדימה, כדי שלא יפול, ואז לאן שהוא מגיע צריך להמשיך לדחוף אותו (לא חזק!) כדי שלא יפול.

תנועת הנוער הלאומי בית"ר מחלקת הדרכה ארצית



36. איפה הטופי – 2 מתחרים (אפשר יותר). כל אחד מקבל צלחת שמלאה בקמח, ובתוך ערמת הקמח מוחבאת לה סוכריית טופי. כל מתחרה צריך לנשוף על הקמח, עד שהסוכריה תתגלה. הראשון שחושף את הסוכריה מנצח.

37. משוך ת' טופי- קושרים לטופי 2 חוטים, אחד מכל צד שלו. בוחרים 2 מתחרים. כל אחד אווז בפיו את הקצה השני של אחד מהחוטים, וצריך "ללעוס את החוט" עד שהטופי יגיע אליו.

38. גרביים- המטרה של החניכים היא להשיג כמה שיותר גרביים. כל החניכים מורידים נעליים ונשארים רק עם גרביים, והם צריכים להשיג כמה שיותר גרביים אחד מהשני.

39. משחק ה-BEE

חלק את החניכים לשתי קבוצות, העמד כל קבוצה בשורה אחת מול השנייה במרחק. חלק את השטח שווה. מטרתה של כל קבוצה להצליח לתפוס את החברים מהקבוצה היריבה ולהעביר אותם לשטח שלהם. כל קבוצה בתורה שולחת נציג, הנציג מתחיל להגיד BEE מבלי להפסיק ועובר לשטח הקבוצה היריבה. על החניך להצליח לתפוס חניך מהקבוצה היריבה ולהעביר אותו לשטח שלו מבלי להפסיק להגיד את ה-BEE EE EE... .

40. משיכות שוודיות- מחלקים את הקבוצה לשתיים, ומציירים קו באמצע החדר. כל קבוצה צריכה למשוך לצד שלה את חברי הקבוצה האחרת. הקבוצה הראשונה שכל חברי הקבוצה האחרת אצלה במגרש מנצחת.

41. בוקר טוב, ערב טוב- הושב את החניכים במעגל, אמור להם לשבת עם ידיים מאחורי הגב, בחר מתנדב ותן לו חפץ ביד. אמור לו לצעוד מאחורי גבם של החניכים בכיוון מסוים. הסבר כי כאשר הוא מניח את החפץ בידו של אחד החניכים, עליו לרוץ בכיוון בו הלך, על החניך השני לרוץ בכיוון השני, כאשר הם נפגשים עליהם לומר "בוקר טוב, ערב טוב", ואח"כ להתיישב במקום שהתפנה.

42. גולם במעגל

אמור לחניכים לשבת במעגל עם ידיים מאחורי הגב. בחר מתנדב ותן לו חפץ כלשהו. אמור למתנדב לצעוד מאחורי גבם של חברי הקב' בכיוון מסוים, לעצור מאחורי חניך שיבחר ולשים לו את החפץ ביד. אותו חניך צריך לקום ולרדוף אחריו ולתפסו. עליהם לרוץ סביב המעגל. ה"נרדף"

צריך להגיע למקומו של ה"רודף", שהתפנה. אם הספיק - הרודף ממשיך את המשחק והוא זה שמניח את החפץ, אם נתפס - ישב במרכז המעגל וכל הקב' שרה "יש לנו גולם במעגל".



43. דפיקה מהירה

מטרת המשחק: להעביר בסבב דפיקת יד על הרצפה בלי להתבלבל. הושב את החניכים במעגל על ברכיהם כאשר ידיהם פרושות קדימה בפיסוק ומוצלבות עם ידי השכנים. בחר חניך שיתחיל וידפוק עם אחת מידייו על הרצפה. כעת הדפיקות יעברו בסבב, יד יד, לפי הסדר, ימינה.

44. אנדרלמוסיה

מטרת המשחק: לגלות חוקיות שהקבוצה המציאה. בחר מתנדב שיצא החוצה. מטרתו היא לגלות את החוקיות שהקב' המציאה ע"י שאילת שאלות. השאלות יופנו לבני הקב' ויהיו אישיות. החניכים יענו ע"פ החוקיות. דוגמא: החוקיות היא האדם שיושב מימיני. החניך שיצא שואל את אחד החניכים "יש לך סוודר?" והוא עונה על זה שמימינו וכן הלאה. כך ינסה המתנדב לגלות את החוקיות. אם אחד החניכים טועה בתשובה (למשל לא ידע את שם הסבתא של היושב מימינו), אומרים "אנדרלמוסיה" ואז כל הקבוצה קמה ומחליפים במקומות. ממשיכים כמובן עם אותה חוקיות.

45. אמבה

מטרת המשחק: להתקדם בסולם האבולוציוני. בקש מן החניכים להסתובב בחדר ולקרוא "אמבה אמבה", כאשר הם נתקלים באמבה אחרת, הם משחקים זוג או פרט, ומי שניצח עולה בסולם האבולוציה, אם הפסיד יורד שלב, אמבה, זוחל, עוף, יונק, אדם.

46. אני יוצא לטיול

מטרת המשחק: לנחש חוקיות שבחר המדריך. בחר חוקיות מסוימת על פיה תחליט מי יוצא לטיול ומי לא. אמור מה אתה לוקח איתך לטיול (בהתאם לחוקיות). החניכים בסבב אומרים מה הם לוקחים ואתה אומר לכל אחד אם הוא יוצא או לא. על החניכים לגלות מה החוקיות. דוגמא: החוקיות היא מילה בת 3 אותיות. מדריך: "אני יוצא לטיול ולוקח איתי ספר". חניך א' אומר "אני לוקח מימיה" המדריך: "אתה לא יוצא" חניך ב' לוקח כלב והוא כן יוצא וכן הלאה.

47. אני פנתר ויש לי חברים

מטרת המשחק: לעקוב אחר תנועות. העמד את הקב' במעגל ובחר מנחה שיעביר את התנועות. אמור לקב' להתחיל לצעוק בקול ובקצב קבוע (חשוב מאד הקצב): "אני פנתר ויש לי חברים, אני פנתר ויש לי חברים..." על

תנועת הנוער הלאומי בית"ר מחלקת הדרכה ארצית



המנחה לעשות תנועה, שתעבור בין החניכים לפי הקצב כאשר המנחה מחליף תנועה בכל יחידת קצב והתנועה עוברת לזה שמימינו ולזה שמשמאלו וכך הלאה.

48. אסוציאציות על בן-אדם

מטרת המשחק: לגלות בן קבוצה נבחר.

מהלך: אמור לאחד מהחניכים לחשוב על בן קבוצה שנמצא בחדר ולשאר הקב' לומר קטגוריות (אוכל, פריט לבוש, סוג תקשורת וכדו'). החניך שבחר צריך לומר את האסוציאציה שעולה לו לגבי בן הקב' בהתאם לקטגוריה שנאמרה. על הקב' לנסות לנחש על מי חשב.

49. הרגל מגונה

מטרת המשחק: לתפוס כסא.

הושב את הקבוצה במעגל והשאר חניך אחד שיעמוד במרכזו. על החניך להגיד הרגל מגונה שיש לו. כל החניכים שהרגל זה מאפיין אותם צריכים לקום מהכסא ולהתיישב בכסא אחר (לא בזה שהם קמו ממנו!). בזמן הזה מי שעומד באמצע צריך לנסות לתפוס כסא כך שמישהו אחר יישאר במרכז המעגל ויגיד הרגל מגונה שלו. וחוזר שוב ושוב עד שנגמרים ההרגלים או עד שנגמר המשחק.

50. הרוח נושבת

הושב את כל החניכים במעגל על כיסאות ואמור: "הרוח נושבת לכל מי ש.. " וציין סימן זיהוי מסוים, (למשל- כל מי שיש לו משקפים) וכל מי שעונה להגדרה מתיישב על זה שמימינו. אם כבר יושבים עליו- הוא עובר ביחד עם מי שיושב עליו מקום, ואם הוא צריך לעבור למקום שכבר יושבים עליו מספר ילדים הוא פשוט מצטרף עליהם.

51. זוג או פרט קבוצתי

מטרת המשחק: לנחש נכון זוג או פרט.

חלק את הקבוצה ל- 2 קבוצות. בקש מכל קבוצה לנחש מה ייצא, זוג או פרט. כעת בקש מן החניכים להוריד את ראשיהם והסבר להם שכאשר תאמר "הרם" על כל אחד מהם להחליט האם להרים את ראשו או לא. הקבוצה הזוכה היא זו שהצליחה לנחש האם מספר הראשים המורמים הוא זוגי או לא זוגי.

52. זנב וחמור

מטרת המשחק: להצמיד את זנב החמור לחמור. (צריך לצייר ציור של חמור, ולהכין זנב של חמור)

קשור לחניך מתנדב את העיניים וסובב אותו מספר פעמים. על החניך להצמיד את זנב החמור אשר נמצא בידו לחמור אשר תלוי על הקיר. על שאר החניכים לכוון אותו מבלי לגעת בו.

53. חתול ועכבר

מטרת המשחק: לתפוס את העכבר.

תנועת הנוער הלאומי בית"ר מחלקת הדרכה ארצית



בחר שני מתנדבים שיהיו חתול ועכבר והעמד את שאר הקב' במעגל כשהם מחזיקים ידיים. אמור לעכבר להיכנס לתוך המעגל ולחתול להישאר מחוצה לו. לקריאה שלך יתחיל המשחק - על החתול לנסות לתפוס את העכבר ועל העכבר לחמוק מזרועותיו האכזריות של החתול כאשר הקב' עוזרת לו ע"י כך שהיא מונעת מהחתול להיכנס למעגל או לצאת ממנו, לפי הצורך.

54. יוסי כמה עולה קפה?

מטרת המשחק: לענות בזריזות ובלי להתבלבל. (המשחק צריך להיות מהיר) חלק לכל חניך מספר ולכמה מהחניכים את המילים "יוסי", "כמה", "עולה" ו"קפה". עמוד במרכז ושאל את אחד החניכים (לדוגמא "יוסי") כמה עולה קפה - "יוסי, כמה עולה קפה?" והוא עונה באחד המספרים או באחד השמות, לדוגמא "שלוש". כעת עליך לפנות ל"שלוש" ולשאל - "שלוש, כמה עולה קפה?" אתה יכול גם להטעות את החניכים ולפנות לשם או מספר שלא נאמרו.

55. ים יבשה

מטרת המשחק: למלא אחר הוראות בלי להתבלבל. קבע עם החניכים שטח מוגדר שיהיה "ים" ושטח ל"יבשה". כשאתה קורא "ים" על כל הקב' להיות בשטח המוגדר, כנ"ל גם "יבשה". אתה יכול לבלבל אותם ולומר רצוף "ים", "ים", "ים", "יבשה".

56. כובע באמצע

מטרת המשחק: לקחת את הכובע ראשון. חלק את הקבוצה לזוגות כאשר אחד נעמד במעגל פנימי והשני במעגל חיצוני. החניכים במעגל הפנימי יעמדו עם רגליים פסוקות. באמצע המעגל יונח כובע. על החניכים אשר במעגל החיצוני להסתובב מסביב למעגל הפנימי כשהם "על ארבע". מטרת כל זוג הוא להצליח לקחת את הכובע ראשון, הדבר נעשה על ידי כך שחניך במעגל החיצוני עובר מתחת לרגליו של בן זוגו ולוקח את הכובע בלי שהוא "נתפס" על ידי משהו מהמעגל הפנימי.

57. לרחוץ את הפיל

מטרת המשחק: לזהות מהי הפעולה המתבצעת. בחר שלושה מתנדבים ובקש מהם לצאת מחוץ לחדר. בזמן ששלושת המתנדבים מחכים בחוץ בחר סיטואציה עם שאר הקבוצה, לדוגמא: לרחוץ פיל. הכנס את החניך הראשון ובקש ממישהו מהקבוצה להציג לו את הסיטואציה בפנטומימה. לאחר מכן הכנס את החניך הבא והחניך הראשון יציג לחניך השני את אותה סיטואציה, וכך גם השלישי. בסיום ההצגות שאל אותם מה לדעתם הייתה הסיטואציה אשר הציגו.



58. מאפיה.

59. מתאים- יושבים במעגל. מישהו מתחיל ללתת מכה למישהו על הגב. אם המכה לא הייתה חזקה מדי, מי שהרביצו לו אומר מתאים, וממשיך. אם לו- הוא אומר לא מתאים מחזיר. הערה- אם מחזירים לך אסור לך להחזיר בחזרה.

60. מי רוצה להיות מיליונר.

61. מקהלה יפנית- מחלקים מילה להברות. מוציאים כמה חניכים החוצה כמספר הברות, ונותנים לכל אחד הברה. מכניסים אותם פנימה, והם צריכים להגיד ביחד את ההברה שלהם, והקבוצה צריכה לנחש מהי המילה.

62. מים בפה

מטרת המשחק: לגלות חיה נבחרת.

בחר חיה. כעת אמור לחניכים לנסות לנחש על איזה חיה חשבת כאשר אתה עומד במרכז עם בקבוק מים. החניכים מנחשים אחד אחד. אם חניך חוזר על חיה שנאמרה או התמהמה, תשפירץ עליו מים. המשחק נגמר כאשר חניך אומר את שם החיה הנבחרת ועליו שפוך את כל המים.

63. מלך התנועות

מטרת המשחק: לזהות מי החניך שהוא מקור התנועות של כל הקבוצה. הוצא חניך מתנדב. אמור לקב' לבחור את "מלך התנועות". קרא לחניך שיצא. הקב' עושה תנועות בהתאם ל"מלך" ועל החניך לזהות מי הוא.

64. מעודדות צמודות: אומרים לחניכים להתחיל לשחק "אבן נייר ומספריים" עם מי שהם

פוגשים בחדר. מי שמפסיד מתחיל לעודד את מי שניצח אותו, עד שבסוף יש דו קרב בין שניים ויש מנצח.

65. משחק הזיכרון אנושי

מטרת המשחק: לנחש זוגות חניכים לפי תנועות זהות.

בחר מתנדב שיצא. על שאר הקב' להתחלק לזוגות כאשר כל זוג ממציא תנועה משותפת (הרמת יד, גירוד באוזן וכדו'). הזוגות מתערבבים ביניהם ויושבים כך שלא יישב חניך ליד בן זוגו. קרא לחניך ואמור לו שברשותו 10 ניסיונות ניחוש כאשר על כל ניחוש נכון הוא מקבל ניחוש נוסף. החניך מצביע על שני חניכים ואומר להם לעשות את התנועות שלהם וכך, כמו

תנועת הנוער הלאומי בית"ר מחלקת הדרכה ארצית



במשחק הקלפים יאסוף את הזוגות שמצא ע"י סימון בטוש על המצח או הורדת ראש עד שיגלה את כולם.

הערה: אפשר לבחור שני מתנדבים, שיתחרו ביניהם.

66. משחק המדבקות

מטרת המשחק: להימנע מלומר מילה מסוימת.

הדבק לחניכים על המצח מדבקות כאשר על כל מדבקה מילה או משפט. אמור לחניכים לשאול אחד את השני שאלות בניסיון לגרום לכל אחד לומר בתשובתו את המילה/משפט שכתובה/ה לו על המצח. מי שאומר את המילה שלו - יוצא. מנצח מי שנשאר אחרון.

67. משחק המתנות

הושב את הקב' במעגל ואמור לחניכים לתת "מתנות" ליושבים מימנם באוזן בלי שאף אחד ישמע. (ספר, חתול וכו') ולאחר מכן לומר ליושבים משמאלם מה לעשות עם המתנה (לאכול את זה, לישון עם זה וכו'). בסוף ערוך סבב בו כל אחד אומר מה קיבל ומה עליו לעשות עם זה.

68. נשיא סגן מזכיר

מטרת המשחק: "להפיל" את המועצה.

הנחה את החניכים לשבת במעגל וחלק לכל אחד שם/ מספר לפי סדר. התחל בנשיא והתקדם מצד שמאל לסגן, מזכיר ואחר מכן מספרים לפי סדר עולה (1,2,3 וכו'). אמור כי כעת המעגל מסודר לפי סדר חשיבות מהנשיא עד המספר האחרון. על פי קצב קבוע מתחילים את המשחק (שתי טפיחות על הרגליים ומחיאית כף). הנשיא מתחיל ואומר נשיא ואז מספר מסוים (הדיבור הוא עם מחיאית הכף), לאחריו מי שהוא נקב במספרו אומר שוב את מספרו ושם/מספר אחר. המשחק ממשיך עד שמישהו מתבלבל. מי שהתבלבל עובר להיות אחרון וכל מי שהיה אחריו מתקדם שלב קדימה. התפקידים והמספרים הנם לפי הכיסאות כך שברגע שהחניכים זזים תפקידם משתנה בהתאם לכסא. המשחק נגמר שמצליחים "להפיל" את כל המועצה (נשיא, סגן ומזכיר).

69. פיו-פיו- עומדים במעגל. מישהו עומד באמצע וצועק שם של מישהו במעגל. מי שצועקים בשמו צריך להתכופף, והשניים שלידו צריכים לירות אחד על השני כמה שיותר מהר.

70. אגודלים- יושבים במעגל. כל אחד מרים את האגודל שלו ביד ימין (כלפי מעלה) ועם יד שמאל עושה מעין טבעת עם האגודל והאצבע. כל אחד מכניס את האגודל שלו לטבעת של זה שיושב מימינו. מקריאים סיפור, וכל פעם שאומרים מילה מסוימת (או מילה שקשורה למשהו), כל אחד צריך לתפוס עם יד שמאל את האצבע של זה שיושב משמאלו, ולברוח עם יד ימין שלו.

71. רגליים עיניים- עומדים במעגל. בהתחלה כל אחד מסתכל על הרגליים שלו. מישהו אומר- רגליים (כולם מסתכלים על הרגליים שלהם) עיניים (כולם מסתכלים על העיניים

תנועת הנוער הלאומי בית"ר מחלקת הדרכה ארצית



של מישוהו במעגל) רגליים עיניים רגליים עיניים. כשאומרים "עיניים" בפעם האחרונה כל אחד צריך להסתכל על העיניים של מישוהו. אם שניים הסתכלו אחד על השני- הם יוצאים החוצה.

72. 9 בריבוע- מכינים לוח של 3X3 (איקס עיגול). מכינים שאלות בנושא מסוים, ומחלקים את הקבוצה לשתיים- איקס ועיגול. כל פעם קבוצה אחרת צריכה לבחור משבצת, ולענות על שאלה. המטרה- למלא שורה.

73. ארץ- עיר מכות

מטרת המשחק: לנקוב בשמות ע"פ קטגוריות שהחניכים נותנים. בחר שני מתנדבים ותן לכל אחד חפץ שניתן להכות בו (בקבוק, גליל נייר, חולצה). אמור לחניכים לעמוד גב אל גב, ולשאר החניכים בקבוצה לזרוק קטגוריות שונות עם אותיות שונות למשל- חיה ב-ד', על המתנדבים לזרוק תשובות. הראשון שעונה מכה את השני עד שהשני עונה ואז ניתנת קטגוריה נוספת.

74. דומינו נעליים

מטרת המשחק: להתאים זוגות של נעליים.

אמור לכל החניכים לחלוץ את נעליהם ולשים במרכז המעגל. כעת אמור לכל חניך לקחת באקראי שתי נעלים ולנעול אותן. בחר חניך שיתחיל ואמור לו לחבור לחניכים שהנעליים שעליו תואמות לנעליים שעליהם, וכך ממשיכים לשחק כמו דומינו עד שסוגרים מעגל.

75. הורדות רגליים

מטרת המשחק: כמו בהורדת ידיים- להצליח להוריד את הרגל של היריב.

חלק את הקבוצה לזוגות, בקש מהחניכים לשכב במקביל לבן זוגם - רגליים לראש. על כל אחד מבני הזוג להרים את הרגל הקרובה ליריב, ולשלבה ברגלו. כעת עליהם לנסות ולהוריד את הרגל של היריב ולגרום לו להתגלגל עליו.

76. I can see your teeth

מטרת המשחק: לא לחשוף את השיניים.

שחק עם החניכים "תן שם של", "דג אחד" וכו'... כאשר הפה שלהם סגור בצורה שמסתירה את השיניים אך ניתן עדיין להבין מה נאמר. נפסל מי שרואים את שיניו. כאשר הקבוצה מזהה מישוהו שחשף את שיניו כולם שרים לו יחד "I can see your teeth".

77. דג אחד

מטרת המשחק: להעביר סבב בלי להתבלבל.

הושב את החניכים במעגל ועשה איתם קצב, יש לשמור על הקצב לאורך כל המשחק. כעת העבר סבב שבו החניך הראשון אומר: דג אחד. השני אומר: שתי עיניים, השלישי: זנב אחד, והרביעי: פלופ למים, החניך החמישי צריך להגיד: שני דגים, ולכן השישי יגיד:

תנועת הנוער הלאומי בית"ר מחלקת הדרכה ארצית



ארבע עיניים, חניך שביעי: שתי זנבות חניך שמיני יגיד: פלופ למים. מי שמתבלבל בקצב או במספר יוצא החוצה.

78. חמור גדול

מטרת המשחק: להרכיב שמות של ערים בארץ.
הושב את הקבוצה במעגל ואמור לאחד החניכים לחשוב על עיר בארץ ולהגיד בקול רם את האות הראשונה, הבא אחריו צריך להגיד את האות השנייה (הוא, כמובן, יכול לחשוב על עיר אחרת- וזה בסדר כל עוד קיימת עיר כזו) וכן הלאה. כאשר נגמרת עיר יש להתחיל, לפי הסבב, עיר חדשה מבלי לומר בקול שהתחלנו עיר חדשה. אם לא יודעים אפשר להמציא או לשאול את האחרון: למה התכוונת? מי ששיקר/טעה צריך לצאת החוצה ולצעוק: אני חמור גדול בידיעת הארץ.

79. שבע בום.

80. תן שם של

81. בגידות.

82. נמל"ה- מוציאים מישהו החוצה (שלא מכיר את המשחק). אומרים לכל החניכים שכשהוא ייכנס נגיד לו שמישהו סיפר עליו משהו, והוא צריך לנחש מה סיפרו עליו. החניכים צריכים לענות לפי החוק הבא- אם השאלה שהוא שואל מסתיימת ב- נ, מ, ל, ה- כן. אם אותיות אחרות- לא.



תופסת

1. עכברים – הסוג הקלאסי. יש תופס אחד, וכל מי שהוא תופס נעמד במקום ומפסק רגליים. כדי להציל את זה שנתפס צריך לעבור לו בין הרגליים (לחלופין אפשר להסתפק בלתת לו כף).
2. חמורים – אותו עיקרון כמו עכברים, אבל כדי לשחרר צריך לקפוץ מעליו קפיצת חמור.
3. טלויזיה – כשהתופס בא לתפוס אותך, צריך להתיישב ולצעוק שם של תוכנית טלוויזיה. אסור לחזור על אותה תוכנית.
4. זנבות – לכל חניך יש זנב בתוך המכנסיים, וכל אחד צריך לחטוף כמה שיותר זנבות משאר החניכים. מי שגנבו לו את הזנב מפסיק לשחק.
5. שרשרת – התופס מתחיל לבד, כל מי שהוא תופס מצרף אליו, ולאט לאט נוצרת שרשרת גדולה.
- זוגות- מתחלקים לזוגות, כל הזוגות משלבים ידיים ועומדים. התופס רודף אחרי חניך אחד, אם הוא תפס אותו הם מחליפים בתפקידים. הבורח יכול לשלב ידיים למישהו, ואז בן הזוג הופך לבורח.
6. ארנבת שחורה – יושבים במעגל. אחד הולך מסביב למעגל, ונותן לכל אחד צבע (ארנבת לבנה, ארנבת כחולה...), זה שהוא אומר לו ארנבת שחורה צריך לקום ולרדוף אחריו, הבורח צריך להקיף פעמיים את המעגל ולהתיישב במקום של זה שרודף אחריו בלי להיתפס. אם הוא ניתפס הוא הופך לגולם במעגל, וכולם שרים לו "יש לנו גולם במעגל".
7. תופסת גובה – אומרים למשתתפים שעל מנת שהתופס לא יוכל לתפוס אותם עליהם לעמוד במקומות הגבוהים מהרצפה. ניתן לתפוס רק את מי שעומד על הרצפה.
*אסור להיות במקום גבוה יותר מ- 5 שניות.
8. תופסת צבעים – בתחילת המשחק התופס מכריז על שם של צבע. על מנת לא להתפס על המשתתפים לגעת בצבע. מי שנתפס הופך לתופס ומכריז על צבע אחר.
תופסת צפרדעים
מהלך: כל המשתתפים במשחק, התופס והנתפסים, נעים בקפיצות צפרדע.
9. תופסת בית חולים
מהלך: משתתף שנתפס מחזיק במקום בגוף בו התופס תפס אותו, והופך להיות התופס.



10. תופסת צל

מהלך: על מנת לתפוס את המשתתפים, על התופס לדרוך על צילם.

11. תופסת פאניקה

מהלך: כאשר התופס מתקרב אל אחד המשתתפים, על המשתתף לצרוח בהיסטריה ולנסות להבהיל את התופס, אם הצליח, הוא יכול להמשיך לשחק.

12. תופסת חיבוקים

מהלך: כדי לא להיתפס על המשתתפים להתחבק זה עם זה.

13. תופסת מרפקים

מהלך: חלק את המשתתפים לזוגות. פרק זוג אחד כך שאחד מהם יהיה התופס ואחד הבורח.

הזוגות משלבים יד ביד, והתופס מתחיל לרדוף אחר הבורח. כדי לא להיתפס על הבורח לשלב ידיים עם אחד מבני הזוג הרצים על המגרש. עתה בן הזוג השני מתנתק מהשלישייה שנוצרה והופך להיות הבורח.

14. תופסת משולש: חלק את החניכים לרביעיות. קבע בכל רביעייה מיהו התופס ומיהו הנתפס.

הנתפס ושני המשתתפים הנוספים ברביעייה יוצרים משולש (הידיים כצלעות והגוף מהווה קדקוד).

הסבר לשני המשתתפים שהם צריכים למנוע מהתופס לתפוס את הנתפס מבלי לפגוע בהרכב המשולש.

14. תפוס את זנב הדרקון: העמד את כל החניכים בשורה כשהם אווזים זה בזה במותניים.

קשור לאחורי מכנסיו של החניך האחרון סרט והסבר לו, שהוא זנב הדרקון ותפקידו לברוח מראש הדרקון (החניך הראשון בשורה) המאיים לתפסו.

הסבר לחניכים שתפקידם לעזור לקצה הדרקון הקרוב אליהם.

הערה: יתכן מאד שהחניכים במרכז יתבלבלו ולא ידעו לאן למשוך.

15. תופסת נחשים: העמד את החניכים במעגל. בחר שני חניכים והסבר להם שהם

הנחשים. קשור את עיניהם, תן בידיהם רעשנים והכנס אותם למרכז המעגל. החלט על נחש תופס ונחש נתפס, והסבר לנחשים שהדרך היחידה לדעת זה את מקומו של זה היא בעזרת הרעשנים. בכל פעם שאחד מרעיש ברעשן על השני להחזיר לו רשרוש מיד.

16. בולדוג בריטי: בחר בכמה תופסים (כעשירית מכלל חברי הקבוצה) הסבר שכדי לתפוס

עליהם להרים בזוג את הנתפס מהידיים והרגליים, ולהספיק לצעוק בקול- 1,2,3 בו-ל-דוג

ברי-טי !. מאותו רגע הנתפס הופך לתופס.

תנועת הנוער הלאומי בית"ר מחלקת הדרכה ארצית



17. חבילה הגיעה: העמד את החניכים במעגל, וחלק לכל אחד מספר. במרכז המעגל העמד חניך בעיניים קשורות או עצומות. חניך זה יכריז בכל פעם על שני מספרים שיצטרכו להתחלף במקומותיהם, ועל דרך התזוזה שלהם: חבילה- בזחילה, מכתב- בהליכה שפופה ומברק- בריצה .

על העומד במרכז לתפוס אחד מהם. מי שייתפס יחליף את העומד במרכז המעגל.
18. תופסת ערפדים: קשור את עיני כל החניכים, ואמור להם להסתובב אקראית בחדר. הסבר שהחניך שתטפח לו על גבו הוא הערפד כלומר התופס. הערפד יסתובב בחדר כשאר החניכים, וכאשר יתקל באחד מהם ישאג בחזקה . עתה גם הנתפס הוא ערפד. כאשר שני ערפדים נפגשים ושואגים זה על זה הם חוזרים להיות בני אדם .

19. תופסת חיות: החניך התופס בוחר חיה ועל כל החניכים כולל התופס לרוץ על פי החיה שנבחרה. חניך שנתפס הופך להיות התופס והוא יכול לשנות חיה.



משחקי חוץ

1. חתול ועכבר - הקבוצה עומדת במעגל ומחזיקים ידיים. בוחרים 2 חניכים, אחד חתול והשני עכבר. העכבר עומד בתוך המעגל והחתול בחוץ. החתול צריך לנסות לתפוס את העכבר, והקבוצה צריכה לעזור לעכבר. אם החתול מנסה להיכנס הקבוצה צריכה להחזיר ידיים חזק ולהיצמד, כדי שהוא לא יכנס. אם החתול נכנס צריך לתת לעכבר לברוח החוצה ולהפריע לחתול לצאת וכך הלאה עד שהעכבר נתפס או עד שנמאס.
 2. 21 - עומדים במעגל ובאמצע יש חניך אחד. צריך להצליח להתמסר עם הכדור 21 פעמים בלי שהוא יפול על הארץ, או שחניך שבאמצע יגע או יתפוס, אם הוא תפס, הוא מתחלף עם זה שמסר את המסירה. אם הוא רק נגע או שהכדור נפל, מתחילים לספור מחדש. מנהג ברברי אומר, שאם הגיעו ל-21, כל אחד מחברי הקבוצה, זוכה להשליך פעם אחת את הכדור בישבנו של החניך שבאמצע.
 3. הקטרים באים – ילד אחד עומד בצד אחד של האולם, וכל השאר בצד השני. הילד צועק "הקטרים באים", והקבוצה עונה לו "לא מפחדים". ואז מתחילים לרוץ לצד השני. כל מי שה"קטר" תופס מצטרף אליו והופך לקטר, וככה ממשיכים עד שנשאר ילד אחד, או עד שנתפסים כולם, או עד שנמאס.
 4. בננה – עושים מעגל גדול ושמים באמצע מקל. אותו עיקרון כמו מחבואים. רק שהפעם במקום עץ, משתמשים במקל. אם אחד המתחבאים מגיע למקל בלי שיספר, הוא צריך להעיף אותו הכי רחוק שהוא יכול ולצעוק בקול "בננה, בננה...". הסופר צריך ללכת להביא את המקל, ושאר המתחבאים צריכים לרוץ מהר ולהגיע למעגל. האחרון שמגיע הוא הסופר החדש.
 8. מחבואים – אחד עומד, ליד עץ או עמוד וסופר עד מספר שנקבע מראש. כל השאר מתחבאים, וכשהוא מסיים לספור הוא הולך לחפש אותם. את מי שהוא רואה הוא צריך להגיע לעץ לדפוק עליו, ולהכריז 1,2,3 והשם של החניך שהוא ראה. המטרה של המתחבאים היא להגיע לעץ ולדפוק עליו ולהכריז 1,2,3 ואת שמו של הסופר. האחרון/הראשון ששמו נאמר הוא הסופר הבא.
- אם הסופר נמצא כל הזמן ליד העץ, מומלץ ורצוי לצעוק לו "דוגר על ביצים".
9. דגליים - מטרת המשחק: לגנוב את הדגל של הקבוצה השנייה. חלק את הקבוצה ל-2 תתי קבוצה, ותן לכל קבוצה דגל. על כל קבוצה להקים לעצמה שטח- בסיס שבמרכזו נמצא הדגל שלה. אם מישהו מקבוצה אחת נתפס בשטח של הקבוצה השנייה, הוא נחשב שבוי. ניתן לערוך חילופי שבויים, או לערוך מבצע להצלתו וחטיפתו

תנועת הנוער הלאומי בית"ר מחלקת הדרכה ארצית



מידי הקבוצה היריבה. המשחק מסתיים כאשר אחת הקבוצות מצליחה לגנוב את הדגל של הקבוצה היריבה.

10. דג מלוח - מטרת המשחק: להגיע להתחלה.

בחר חניך שיעמוד בנקודה מסוימת ואת שאר החניכים העמד בשורה כ- 20 מטר אחריו. אמור לחניך לעצום עיניו ולהגיד: 1,2,3 – דג מלוח! ואז להסתובב. על שאר החניכים להתקדם לעבר החניך העומד, וכאשר הוא מסתובב עליהם להעצר ולא לזוז. אם הם זזים הם צריכים לחזור להתחלה, מי שמגיע ראשון ל"דג" אומר: סיפור! ואז על ה"דג" לספר סיפור. כאשר הוא אומר את המילה "דג מלוח" על כל שאר החניכים לברוח ומי שנתפס הוא הדג!

11. הוקי- מטרת המשחק: להכניס חפץ לתוך שער.

חלק את החניכים לשתי קבוצות, ותן לכל שחקן מגב, או אם יש- מקל הוקי. שים במרכז המגרש שעליו משחקים עצם קטן (כדור טניס/ דיסקית) ואמור לכל קבוצה כי עליה לקלוע בשער של הקבוצה היריבה.

12. חולה גוסס מת- מעמידים את המשתתפים במעגל. הם צריכים להיפסל ביניהם. אם מישהו נפסל (לא תפס את הכדור) הוא חולה ועומד על רגל אחת. מי שנפסל פעם שניה הוא גוסס ועומד על הברכיים, ומי שנפסל פעם שלישית יוצר מהמשחק.

13. כדורגל סיאמי- קושרים לכל שניים את קרסוליים ביחד, ומשחקים כדורגל.

14. מחבואים

15. שני כלבים ועצם- שמים עצם במרכז המגרש/החדר. מתחלקים לשתי שורות, שורה בכל צד של המגרש. נותנים לשורה אחת מספרים, ולקבוצה השנייה אותיות. כל פעם צריך להגיד מספר ואות, והחניכים צריכים לרוץ, לתפוס את העצם ולחזור לשורה שלהם בלי להיתפס.

16. שפן-צייד-חומה

מטרת המשחק: לתפוס את הקב' היריבה.

חלק את הקב' ל- 2 והעמד את הקבוצות בשורה אחת מול השנייה. אמור לכל קב' לבחור (ביחד) תנועה של שפן, צייד או חומה. זוהי מלחמה ובה שפן מנצח חומה, צייד מנצח שפן וחומה מנצחת צייד (כמו אבן-נייר-ומספריים). לקריאת 3, 4 ו... כל קב' עושה את התנועה הנבחרת. הקב' המנצחת (בתנועה) תרדוף אחר הקב' השנייה באופן קבוצתי.

17. תפסוני

18. כדורגל סיני



מטרת המשחק: לגלות היכן "מתחבאים" חברי הקבוצה.

בחר מתנדב ובקש ממנו לצאת החוצה. הקבוצה תבחר מקום אשר בו היא כביכול מתחבאת, המקום צריך להיות בתוך החדר (גם אם פיזית אין מקום לכל החניכים להתחבא במקום כזה). החניכים צריכים להסתדר לפי הצורה בה הם היו נראים אם היו מתחבאים באותו מקום. לדוגמא: אם מתחבאים מתחת לארון אז שוכבים ומקבלים מידי פעם מכה בראש. לפי צורת ההתחבאות על המתנדב לגלות היכן "מתחבאים" חברי הקבוצה.



מרוצים

1. תחרות ריצה - המרוץ הקלאסי. כולם רצים הראשון שמגיע לקו הגמר מנצח. שכלולים קלים: ריצה אחורה, קפיצה על רגל אחת, קפיצה על רגל אחת אחורה.
2. מרוץ צמר גפן – כל מתחרה מקבל גוש של צמר גפן (פחות או יותר באותו גודל). בהינתן האות, צריכים המתחרים לנשוף על הצמר גפן שלהם, כדי לקדם אותו. הצמר גפן הראשון שיגיע לקו הגמר, יזכה את בעליו בנצחון.
3. מרוץ קבוצות – הקבוצה עומדת בטור. נציג מכל קבוצה רץ עד לקו הסיום וחוזר לקבוצה, נותן "כיף" לנציג הבא, והבא בתור רץ עד לסוף, חוזר, נותן כיף, וכך הלאה. הקבוצה הראשונה שהנציג האחרון שלה מגיע לסוף מנצח.
4. מרוץ 3 רגליים – מתחלקים לזוגות. לכל זוג קושרים את רגל ימין של האחד לרגל שמאל של השני (וכך נוצר יצור עם 3 רגליים). הזוג הראשון שמגיע לקו הסיום מנצח.
5. מרוץ כיסאות – 2 קבוצות (או יותר). כל קבוצה עומדת בטור על כיסאות (לכל חניך כיסא). כשמתחיל המרוץ, צריכה הקבוצה להתקדם באמצעות כיסאות. כלומר להעביר את הכיסאות שבסוף מאחד לשני קדימה, ולהתקדם הלאה. הקבוצה הראשונה שמגיעה לקו הגמר מנצחת.
6. מרוץ מריצות – מתחלקים לזוגות. בן זוג אחד מניח את ידיו על הרצפה, ובן הזוג השני מחזיק לו את הרגליים באוויר, כך שהחניך נראה כמו מריצה. ההתקדמות, נעשית ע"י הליכה על הידיים של האחד, כשהשני מתקדם, ודוחף אותו.
7. מרוץ משימות – קובעים כמה נקודות לאורך המסלול, בכל נקודה, החניך צריך לבצע משימה כלשהי, שגוזלת ממנו קצת זמן. החניך הראשון שמגיע לקו הגמר מנצח.
8. מרוץ מטאטא – השניים הראשונים לוקחים מטאטא, ומחזיקים אותו במאונך מעל הקרקע. הם צריכים להגיע עד לסוף הטור, כשהם מעבירים את המטאטא לאורך הטור, וכל הקבוצה צריכה לקפוץ מעל המטאטא. כשמגיעים לסוף הטור, אחד נשאר והשני חוזר להתחלה, ועושה אותו דבר עם מי שעכשיו ראשון, ובסוף נשאר, והחדש לוקח את המטאטא, וכך הלאה, עד שהראשון חוזר להיות ראשון עוד פעם.
9. מרוץ ביצה/תפוח אדמה – כל חניך מקבל כף, ועליה שמים ביצה/תפוח אדמה. צריך להחזיק את הכף ביד, או בפה, ולהצליח להגיע לסוף בלי להפיל את הביצה/תפוח אדמה. מי שנופל לו נפסל, או במקרה של תפוח אדמה חוזר להתחלה (ביצה פשוט תשבר ויהיה קשה להמשיך איתה עוד פעם). הראשון שמגיע מנצח.
10. מרוץ שקים – כל חניך מקבל שק (במקרה של מחסור בשקים פועלים במתכונת של מרוץ קבוצות), נכנס לתוכו, וקופץ איתו עד לקו הגמר. במקרה של מרוץ קבוצות חוזרים איתו, ומעבירים לבא בתור.
11. מרוץ קשירות – מתחלקים לקבוצות. כל חניך מקבל חבל. הראשון מכל קבוצה רץ

תנועת הנוער הלאומי בית"ר מחלקת הדרכה ארצית



קושר את החבל שלו לעמוד, וחוזר בחזרה. הבא בתור רץ לסוף, וקושר את החבל שלו לחבל הראשון וחוזר לקבוצה, וכך הלאה.

12. מרוץ סנדה – מתחלקים לקבוצות. כל קבוצה צריכה לעמוד בטור ולהחזיק בין הרגליים סנדה ארוכה (אפשר לקשור אליה חבלים בחלקים מסויימים כדי שיהיה יותר קל להחזיק), ולהתקדם קדימה, עם הסנדה.

13. מרוץ מים – כל קבוצה, צריכה למלא כוסות במים ולעבור איתן מסלול מסויים, ולשפוך אותן בסוף בתוך דלי. הקבוצה הראשונה שתמלא את הדלי תנצח.

14. מרוץ מכשולים – בונים 2 מסלולי מכשולים זהים, ומתחלקים ל-2 קבוצות. כל חניך צריך לעבור את המסלול, וכשהוא מסיים החניך הבא מתחיל. הקבוצה הראשונה שמסיימת מנצחת.

15. מרוץ נרות – כל חניך מקבל נר דולק, וצריך להגיע איתו לנקודת הסיום כשהנר עדיין דולק. אם הנר נכבה צריך לחזור ולהדליק אותו. הראשון שמגיע עם נר דולק מנצח.

16. מרוץ גמלים – מתחלקים לזוגות. חניך אחד סוחב את השני על הגב, עד לקו הגמר. הזוג הראשון שמגיע לסוף מנצח.

17. מרוץ אלונקות – חניך אחד שוכב על אלונקה, ושאר חברי הקבוצה צריכים לסחוב אותה עד לקו הגמר. הקבוצה הראשונה שמגיעה לסוף, מנצחת.



משחקי בלונים

לפוצץ בלון – יש 3 שיטות.

1. כל חניך מקבל בלון, וצריך לפוצץ אותו באמצעות ישיבה על הבלון. הראשון שמפוצץ הוא המנצח.

2. מתחלקים לזוגות (רצוי בן ובת), כל זוג מקבל בלון. צריך לשים את הבלון באמצע ולהתחבק. הזוג הראשון שמפוצץ את הבלון מנצח.

3. כדורסל פיצוץ – כל קבוצה בוחרת נציג והוא עומד בקצה אחד של החדר, על כיסא ובידו סיכה.

מעיפים בלון באמצע החדר, והקבוצות צריכות להעיף את הבלון לכיוון הנציג שלה באמצעות טפיחות בבלון (אפשר להחליט שאסור לחניך לגעת פעמיים רצוף בבלון), והנציג צריך לפוצץ את הבלון עם הסיכה, כדי לנצח.

4. בלון באוויר

מטרת המשחק: לשמור על הבלון כמה שיותר זמן באוויר.

החניכים יחבטו בבלון כשמטרתם לשמור שהבלון לא ייפול על הרצפה. אם מישהו הפיל את הבלון הוא נפסל ויוצא מהמשחק. ניתן לשחק משחק זה כתחרות בין שתי קבוצות ועם מספר בלונים.

5. כדורסל בלונים:

מטרת המשחק: לקלוע כמה שיותר קליעות לתוך הסל.

חלק את הקבוצה לשתיים והגדר שטח לכל אחת. על כל קבוצה להציב סל אנושי (חניך, שעומד על כיסא ועושה בידיו צורה של חישוק), בקצה מגרשה של הקבוצה השנייה. תן אות לתחילת המשחק. על כל קבוצה לקלוע את הבלון לסל. נגיעה של הבלון ברצפה היא עבירה והוא יועבר לקבוצה היריבה.