



משרד החינוך
המינהל הפדגוגי
אגף בכיר חינוך גיל הרך
אגף בכיר יסודי
תוכנית הצהרונים
הלאומית

מאגר משחקים זמן משחק

צהרונים ניצנים



מאגר המשחקים שלפניכם מיועד להפעלה במסגרת צהרונת ניצנים.

"זמן משחק"

המשחק הוא כלי חינוכי משמעותי המאפשר לילדים לרכוש מיומנויות חברתיות, רגשיות וקוגניטיביות בדרך חווייתית ומהנה. באמצעות משחקים מפתחים הילדים שיתוף פעולה, הקשבה, קבלת כללים, ויסות עצמי, יצירתיות, פתרון בעיות, ביטחון עצמי ותחושת שייכות.

מטרת תוכנית זו היא להעניק למובילות ומובילי הצהרונים מאגר איכותי, מגוון ונגיש של משחקים, המאפשר לבחור בכל יום פעילות מתאימה בהתאם למזג האוויר, למרחב הקיים ולמטרות החינוכיות.



התוכנית בנויה כך שכל משחק מופיע בכרטיסיית משחק אחידה, המאפשרת הפעלה מהירה ופשוטה ללא צורך בהכנות מורכבות או באביזרים רבים. מומלץ להדפיס את הדפים ואם תרצו להשתמש בהם לאורך כל השנה ככרטיסיות משחק כל דף הוא כרטיסייה - אפשר להדפיס ולניילן.

מטרות התוכנית:

העשרת ארגז הכלים של צוותי הצהרונים. עידוד משחק פעיל לצד משחקי חשיבה ורוגע. פיתוח מיומנויות חברתיות וכישורי חיים. יצירת מאגר משחקים זמין לשימוש לאורך כל השנה. עידוד יוזמה, מנהיגות ושיתוף פעולה בין הילדים. לאפשר התאמה לגיל הילדים ולתנאי הסביבה.

הפרוייקט מבוצע ע"י חברת אקסיומה הישגים בהשכלה עבור היחידה לתוכניות משלימות למידה, משרד החינוך תוכן ועיצוב גרפי: הגר אורן

תוכן העיניים

משחקי שקט
ורוגע

משחקי תנועה
ואנרגיה

משחקים לימי החורף

משחקי חצר

משחקים
במרחב הצהרון

"כל הזכויות שמורות © 2026 - משרד החינוך.

אין להעתיק, לצלם, להקליט, לאחסן במאגר מידע או להפיץ חלקים כלשהם מפרסום זה ללא קבלת רשות מפורשת בכתב מבעלי הזכויות".

משחקי תנועה ואנרגיה

משחקים המפעילים את הגוף ומפתחים קואורדינציה, שיתוף פעולה וזריזות.

משחקי תנועה מהווים מרכיב משמעותי בהתפתחותם הכוללת של הילדים ותורמים לקידום אורח חיים פעיל ובריא. באמצעות פעילות גופנית חווייתית מפתחים הילדים קואורדינציה, שיווי משקל, זריזות, התמצאות במרחב האישי והכללי ושליטה בתנועה.

לצד התרומה המוטורית, משחקי התנועה מזמנים התנסויות חברתיות משמעותיות, כגון שיתוף פעולה, הקשבה לכללים, כיבוד האחר, גילוי סבלנות, התחשבות בחברים, התמודדות עם הצלחה ואתגר, עידוד חברים ועבודת צוות.

שילובם כחלק משגרת הצהרון מאפשר לילדים לפרוק אנרגיה באופן חיובי, מחזק את תחושת המסוגלות ומטפח אקלים חברתי מיטבי התומך ברווחתם הפיזית, הרגשית והחברתית.





שם המשחק : החליפו מקום אם...

מתאים ל: גני הילדים וכיתות א'-ב'

מיקום: אולם או חצר

אביזרים: ללא ציוד

מטרת המשחק:

פיתוח הקשבה, היכרות בין הילדים, תגובה מהירה וחיזוק תחושת השייכות לקבוצה.

מהלך המשחק:

העמידו את הילדים במעגל. הכריזו על משפט המתחיל במילים: "החליפו מקום אם..."

לדוגמה:

החליפו מקום אם אתם אוהבים גלידה.
החליפו מקום אם יש לכם אח או אחות.
החליפו מקום אם אתם אוהבים לרקוד.
החליפו מקום אם אתם אוהבים ים.
כל מי שהמשפט מתאים לו מחליף מקום עם חבר אחר.

כללים:

לא רצים. לא דוחפים. כולם משתתפים.

התאמה לגני הילדים:

להשתמש במשפטים פשוטים ומוכרים.

התאמה לכיתות א'-ב'

לאפשר לילדים להמציא בעצמם משפטים.

מיומנויות: היכרות, הקשבה, זריזות, התמצאות במרחב וביטחון עצמי.



שם המשחק: מעבר לנהר

מתאים ל: גני הילדים וכיתות א'-ב'

מיקום: חצר או אולם

אביזרים:

6–8 דפי עיתון, שטיחונים או חישוקים.

מטרת המשחק:

פיתוח עבודת צוות, תכנון ופתרון בעיות.

מהלך המשחק:

נסביר לילדים שהם צריכים לחצות נהר מבלי לגעת במים.

כל קבוצה מקבלת מספר "אבני מעבר" (דפים או חישוקים)

ועליה להתקדם יחד עד קו הסיום.

כללים:

אין לדרוך מחוץ לאבנים.

עובדים יחד.

אין להשאיר חבר מאחור.

התאמה לגני הילדים

קבוצות קטנות ומסלול קצר.

התאמה לכיתות א'-ב':

להקטין את מספר האבנים ולדרוש תכנון קבוצתי.



שם המשחק: רמזור בתנועה

מתאים ל: צהרונני גני הילדים וצהרונני כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חצר, אולם או חדר פעילות מרווח

מטרת המשחק:

פיתוח קשב, מהירות תגובה, התמצאות במרחב הכללי והיכרות עם הוראות בסיסיות.

מהלך המשחק:

הזמינו את הילדים להתפזר במרחב, תוך שמירה על מרחק זה מזה. הסבירו כי כל צבע ברמזור מסמן פעולה אחרת:

ירוק - מתקדמים במרחב.

צהוב - הולכים לאט.

אדום - עוצרים וקופאים במקום.

קראו בכל פעם בשם של צבע ואפשרו לילדים להגיב בהתאם. לאחר כמה סבבים ניתן לשנות את קצב ההוראות ולהוסיף דרכי תנועה שונות, כגון: דילוגים, צעדים גדולים, צעדים קטנים או הליכה על קצות האצבעות, קפיצות על רגל אחת, קפיצות צפרדע.

חוקים וכללים עיקריים:

נעים רק במרחב שהוגדר מראש.

שומרים מרחק ונמנעים ממגע ומדחיפות.

כאשר נשמעת ההוראה אדום, עוצרים מיד.

ילד שטעה אינו יוצא מהמשחק וממשיך להשתתף בסבב הבא.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: התחילו בשני צבעים בלבד והוסיפו את הצבע השלישי

לאחר שהילדים הבינו את הכללים.

בכיתות א'-ב': ניתן להוסיף צבעים והוראות, כגון כחול - קפיצה במקום,

לבן - סיבוב אחד, כתום - הליכה בזוגות.





שם המשחק: פסלים בתנועה

מתאים ל: צהרונני גני הילדים וצהרונני כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חדר פעילות, אולם או חצר

אביזרים: מחשב / רמקולים, אך ניתן לשחק גם ללא מוזיקה בעזרת תוף מרים, מחיאות כף.

מטרת המשחק:

פיתוח שליטה בגוף, שיווי משקל, יצירתיות ויכולת לעבור מפעילות לתנועה עצורה.

מהלך המשחק:

הפעילו מוזיקה והזמינו את הילדים לנוע בחופשיות במרחב. כאשר המוזיקה נעצרת,

על הילדים לקפוא ולהפוך לפסלים.

בכל סבב הציעו נושא אחר לפסל:

פסל של בעל חיים.

פסל שמח.

פסל חזק.

פסל מצחיק.

פסל גבוה או נמוך.

פסל של גיבור או גיבורה.

אפשרו לילדים להתבונן זה בזה ולגלות דרכים שונות לבטא את אותה המשימה.

חוקים וכללים עיקריים:

נעים בלי לרוץ במהירות ובלי להתנגש.

כאשר המוזיקה נעצרת, קופאים במקום.

אין לגעת בפסלים אחרים או לנסות להצחיק אותם במגע.

כל תנוחה מתאימה, כל עוד היא בטוחה.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: השתמשו בהנחיות מוחשיות ופשוטות והדגימו בעצמכם כמה תנוחות.

בכיתות א'-ב': ניתן ליצור פסלים בזוגות או בקבוצות קטנות סביב נושא משותף.



שם המשחק: תופסת צבעים

מתאים ל: צהרונני גני הילדים וצהרונני כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חצר או אולם שאפשר מראש לפזר חפצים בצבעים מגוונים.

מטרת המשחק:

פיתוח זריזות, הבחנה חזותית, הקשבה והתמצאות במרחב.

מהלך המשחק:

בחרו ילד או מוביל שישמש כתופס. הכריזו על צבע מסוים. הילדים צריכים למצוא במרחב חפץ בצבע שנאמר ולגעת בו בעדינות. חשוב להזכיר לפני תחילת המשחק כי יש להימנע מלגעת בחפצים שעל הילדים כגון חולצה, מכנסים או כל אביזר אישי אחר. כל עוד הילד נוגע בצבע המתאים, הוא נמצא במקום בטוח. התופס מנסה לגעת באחד הילדים לפני שהגיע לצבע. ילד שנתפס מחליף את התופס או מצטרף אליו, בהתאם לגודל הקבוצה. מומלץ להכריז בכל פעם על צבע שקיים בכמה מקומות במרחב, כדי למנוע התקהלות סביב חפץ אחד.

חוקים וכללים עיקריים:

נוגעים רק בחפצים בגובה הילדים, בלי טיפוס, ובלי חפצים לא יציבים, חדים או חמים. נוגעים בחפצים בעדינות ואין למשוך או להזיז אותם. אין להידחף כדי להגיע לצבע. אין לגעת בבגדים או בגופם של ילדים אחרים. לאחר כל סבב חוזרים למרכז המרחב.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: השתמשו בצבעים בסיסיים ומוכרים והצביעו בתחילה על דוגמאות במרחב.

בכיתות א'-ב':

ניתן להכריז על שילובי צבעים, צורות, חומרים או חפצים המתחילים באות מסוימת.



שם המשחק: ארבע פינות

מתאים ל: צהרונני גני הילדים וצהרונני כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חדר פעילות, אולם או חצר מסומנת

אביזרים: ארבעה דפים או שלטים לסימון הפינות

מטרת המשחק:

פיתוח קשב, מהירות תגובה, קבלת החלטות והתמצאות במרחב.

מהלך המשחק:

סמנו ארבע פינות במרחב. לכל פינה העניקו מספר, צבע, חיה או סמל. עברו יחד עם הילדים בין הפינות והציגו את הסימון של כל אחת.

הילדים נעים במרכז המרחב. כאשר אתם מכריזים על אחת הפינות, עליהם להגיע אליה בדרך התנועה שבחרתם, לדוגמה:

הליכה מהירה.

דילוגים.

צעדי ענק.

הליכה על קצות האצבעות.

תנועה כמו בעל חיים.

לאחר שהילדים הגיעו לפינה, החזירו אותם למרכז והתחילו סבב חדש.

חוקים וכללים עיקריים:

יוצאים לכיוון הפינה רק לאחר שמיעת ההוראה.

נעים ללא דחיפות וללא עקיפות מסוכנות.

אין צורך להיות הראשונים; המטרה היא להגיע לפינה המתאימה.

כל הילדים ממשיכים להשתתף גם כאשר הגיעו לפינה אחרת.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: סמנו את הפינות בצבעים או בתמונות ברורות.

בכיתות א'-ב': ניתן לתת תרגיל חשבון פשוט, חידה או תיאור שהתשובה עליהם היא מספר הפינה.



שם המשחק: רכבת המשימות

מתאים ל: צהרונני גני הילדים

מיקום מומלץ: חצר, אולם או חדר פעילות מרווח

אביזרים: ללא אביזרים

מטרת המשחק:

חיזוק שיתוף הפעולה, הקשבה, תיאום תנועה ותחושת השייכות לקבוצה.

מהלך המשחק:

הזמינו את הילדים לעמוד בטור כרכבת. כל ילד מניח בעדינות את ידיו על מתני הילד שלפניו, או עומד במרחק קטן ללא מגע, בהתאם להעדפת הילדים.

הילד הראשון הוא הקטר. הרכבת נעה במרחב בהתאם להוראות המובילים: הרכבת נוסעת לאט.

הרכבת מטפסת בעלייה.

הרכבת יורדת בירידה.

הרכבת עוברת במנהרה ומתכופפת.

הרכבת עוצרת בתחנה.

הרכבת נוסעת בצעדים קטנים.

הרכבת פונה ימינה או שמאלה.

בכל כמה דקות החליפו את הקטר כדי לאפשר לילדים נוספים להתנסות בהובלה.

חוקים וכללים עיקריים:

הרכבת נעה בקצב המאפשר לכל הילדים להישאר יחד.

אין למשוך, לדחוף או להפעיל לחץ על הילד שלפנים.

אם הרכבת מתפרקת, עוצרים ומתחברים מחדש.

הקטר מקשיב להנחיות המובילים ושומר על מסלול בטוח.





שם המשחק: מרוץ שליחים בתנועה

מתאים ל: צהרונני גני הילדים וצהרונני כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חצר או אולם

אביזרים: שניים עד ארבעה קונוסים או חפצים לסימון קו יציאה וקו חזרה

מטרת המשחק:

פיתוח מיומנויות תנועה מגוונות, התמדה, המתנה לתור ועידוד חברי הקבוצה.

מהלך המשחק:

חלקו את הילדים לקבוצות קטנות ושוות ככל האפשר. כל קבוצה עומדת בטור מאחורי קו היציאה. הילד הראשון מתקדם ונוגע בנקודת הסימון או מקיף את נקודת הסימון וחוזר בדרך התנועה שנקבעה. אפשרויות לתנועה:

הליכה מהירה, דילוגים, צעדים גדולים, קפיצות שתי רגליים צמודות, קפיצות על רגל אחת, הליכה כמו ברווז, הליכת סרטן, הליכה עם ידיים מעל הראש, העברת חפץ קטן מיד ליד, כדרור, קפיצה בחבל. כאשר הילד חוזר, הוא נוגע בעדינות בכף ידו של הילד הבא, שיוצא למשימה. מומלץ לשנות את אופן התנועה בכל סבב.

חוקים וכללים עיקריים:

הגדירו נתיב נפרד לכל קבוצה כדי למנוע התנגשות בין הרצים. יוצאים רק לאחר שהילד הקודם חזר. נעים במסלול שנקבע ושומרים מרחק בין הקבוצות. מעודדים את חברי הקבוצה בשפה מכבדת. אין חובה להכריז על הקבוצה המהירה ביותר; ניתן להציב מטרה משותפת של השלמת המשימה על ידי כולם.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: הפעילו מסלול קצר ובחרו תנועות פשוטות. רצוי להדגים כל תנועה לפני תחילת הסבב.

בכיתות א'-ב': ניתן לשלב שתי פעולות ברצף, להוסיף כדרור וקליעה לסל או לאפשר לכל קבוצה להמציא תנועה חדשה.



משחקי שקט ורוגע

משחקי השקט והרוגע מסייעים ביצירת מעברים נעימים במהלך היום ומאפשרים לילדים להתנסות בפעילות שאינה מבוססת על מהירות או תחרות. באמצעותם הילדים לומדים להקשיב, להתבונן, להמתין ולהפעיל את הדמיון.

מומלץ לבחור את המשחק בהתאם למצב הקבוצה ולהפעילו למשך זמן קצר וממוקד, תוך יצירת אווירה רגועה, מכבדת ומאפשרת. משחקי שקט ורוגע מאפשרים לילדים להאט את קצב הפעילות, להתמקד ולהחזיר את הגוף ואת המחשבה למצב רגוע ומאוזן. מומלץ לשלב משחקים אלו לאחר פעילות תנועתית, לאחר הארוחה או לקראת סיום יום הפעילות. ניצור אווירה שקטה ונעימה, נסביר את ההוראות בקול רגוע ונאפשר לכל ילד להשתתף בהתאם ליכולתו.





שם המשחק: מה השתנה?

מתאים ל: צהרונני גני הילדים וצהרונני כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חדר הפעילות או מרחב שקט

אביזרים: שלושה עד שישה חפצים הנמצאים בצהרון

מטרת המשחק: פיתוח התבוננות, זיכרון חזותי, ריכוז ותשומת לב לפרטים.

מהלך המשחק:

המובילים מניחים במרכז מספר חפצים מוכרים, כגון קובייה, כף, בובה, כדור קטן או צבע. נעבור על החפצים, נאמר את שמם ונזמין את הילדים להתבונן בחפצים במשך זמן קצר ולנסות לזכור את מיקומם.

הילדים עוצמים עיניים, והמובילים משנים דבר אחד: מזיזים חפץ, מחליפים בין שני חפצים או מסירים חפץ אחד. הילדים פוקחים עיניים ומנסים לזהות מה השתנה. מומלץ להתחיל בשינוי בולט ובהמשך להעלות בהדרגה את רמת הקושי. אפשר להוסיף ציון כיוונים, לא רק איזה חפץ זז אלה גם לאן הוא זז (למרכז, לימין, לשמאל).

חוקים וכללים עיקריים:

מתבוננים בשקט לפני עצימת העיניים.

פוקחים עיניים רק לאחר קבלת ההוראה.

מאפשרים לילדים לחשוב לפני מתן התשובה.

אין להוציא ילד מהמשחק בעקבות תשובה שגויה.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: משתמשים בשלושה חפצים ומבצעים שינוי אחד ברור.

בכיתות א'-ב': משתמשים במספר גדול יותר של חפצים וניתן לבצע שני שינויים בכל סבב.



שם המשחק: מי נעלם מהמעגל?

מתאים ל: צהרונני גני הילדים וצהרונני כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חדר הפעילות, אולם או חצר מוצלת

אביזרים: מטפחת או בד לכיסוי העיניים, לא חובה

מטרת המשחק: פיתוח זיכרון, היכרות בין חברי הקבוצה, ריכוז ותחושת שייכות.

מהלך המשחק:

הילדים יושבים במעגל ומתבוננים זה בזה.

בוחרים ילד אחד שעוצם עיניים או מפנה את גבו למעגל.

המובילים מסמנים בשקט לילד אחר לצאת מהמעגל ולהסתתר במקום מוסכם. הילד שנבחר

פוקח את עיניו ומתבונן בקבוצה כדי לגלות מי נעלם.

לאחר שהצליח לזהות, הילד שנעלם חוזר למעגל ובוחרים משתתף חדש.

חוקים וכללים עיקריים:

שומרים על שקט כדי שלא לגלות מי יצא.

הילד המסתתר נשאר במקום בטוח שהוגדר מראש.

אין לרמוז או לומר את התשובה.

מאפשרים לילד המתבונן זמן לחשוב.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: משחקים בקבוצה קטנה והמובילים יכולים לתת רמז מילולי.

בכיתות א'-ב': ניתן להוציא שני ילדים מהמעגל או לשנות גם את מקומות הישיבה.



שם המשחק: המראה השקטה

מתאים ל: צהרונני גני הילדים וצהרונני כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חדר הפעילות, אולם או חצר שקטה

מטרת המשחק: פיתוח ריכוז, תיאום תנועה, קשר עין, ויסות ושליטה בגוף.

מהלך המשחק:

מחלקים את הילדים לזוגות. ילד אחד הוא המוביל והילד השני הוא המראה. המוביל מבצע תנועות איטיות ושקטות בידיים, בפנים ובגוף. המראה מנסה לחקות את התנועות בצורה מדויקת ככל האפשר. לאחר זמן קצר מחליפים תפקידים. חשוב להזכיר לילדים שהתנועות צריכות להיות איטיות, כדי לאפשר לבן הזוג לעקוב אחריהן.

חוקים וכללים עיקריים:

מבצעים תנועות איטיות ובטוחות.
שומרים על מרחק מתאים בין בני הזוג.
אין לדבר בזמן התנועה.
מכבדים את הרעיונות והתנועות של כל ילד.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: המובילים מדגימים תחילה את המשחק ומציעים תנועות פשוטות.
בכיתות א'-ב': ניתן ליצור רצף של כמה תנועות או לבצע את המשחק בקבוצות קטנות.



שם המשחק: הטלפון השקט

מתאים ל: צהרונני גני הילדים הבוגרים וצהרונני כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חדר הפעילות או מרחב שקט

מטרת המשחק: פיתוח הקשבה, ריכוז, זיכרון שמיעתי והעברת מסר.

מהלך המשחק:

הילדים יושבים במעגל או בשורה. המובילים לוחשים לילד הראשון מילה או משפט קצר. הילד לוחש את המסר לילד שלידו, וכך ממשיכים עד שהמסר מגיע לילד האחרון. הילד האחרון אומר בקול את המסר ששמע, ולאחר מכן המובילים מציגים את המסר המקורי. מומלץ לבחור מסרים קצרים, ברורים ומשעשעים המתאימים לגיל הילדים.

חוקים וכללים עיקריים:

לוחשים את המסר פעם אחת בלבד.

אין לחזור על המסר בקול.

אין לשנות בכוונה את המילים.

מקבלים בהומור ובכבוד את השינויים שנוצרו בדרך.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: משתמשים במילה אחת או בצירוף קצר, כגון חתול ירוק או כדור גדול.

בכיתות א'-ב': משתמשים במשפטים קצרים הכוללים כמה פרטים.



שם המשחק: הקשיבו לצליל

מתאים ל: צהרונני גני הילדים וצהרונני כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חדר הפעילות או חצר שקטה

אביזרים: מפתח, כוס, נייר, קוביות או חפצים אחרים המשמיעים צליל

מטרת המשחק: פיתוח הקשבה, הבחנה שמיעתית, ריכוז וסקרנות.

מהלך המשחק:

המובילים מציגים לילדים כמה חפצים ומשמיעים בעזרתם צלילים שונים, כגון קימוט נייר, הקשת מפתח על כוס, מחיאת כף או נייעור קופסה. אימרו את שם הפעולה שאתם עושים קימוט, הקשה, מחיאת כף, נייעור - הזדמנות להעשרת אוצר המילים. לאחר ההדגמה הילדים עוצמים עיניים. המובילים משמיעים צליל אחד, והילדים מנסים לזהות איזה חפץ יצר אותו.

בהמשך ניתן להשמיע רצף של שניים או שלושה צלילים ולבקש מהילדים לזכור את הסדר.

חוקים וכללים עיקריים:

מקשיבים בשקט בזמן השמעת הצליל.

פוקחים עיניים רק לאחר קבלת ההוראה.

מצביעים או ממתינים לתור לפני מתן תשובה.

משמיעים את הצלילים בעוצמה נעימה ולא חזקה מדי.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: משתמשים בשניים או בשלושה צלילים ברורים ושונים זה מזה.

בכיתות א'-ב': משמיעים רצף צלילים ומבקשים לזהות גם את סדר הופעתם.



שם המשחק: סיפור במילה

מתאים ל: צהרונ גני הילדים הבוגרים וצהרונ כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חדר הפעילות או פינת ישיבה שקטה

מטרת המשחק: פיתוח דמיון, שפה, הקשבה, יצירתיות ושיתוף פעולה.

מהלך המשחק:

הילדים יושבים במעגל. המובילים פותחים את הסיפור במשפט קצר,

לדוגמה: בוקר אחד מצאנו בגינה קופסה מסתורית.

כל ילד בתורו מוסיף מילה אחת או משפט קצר להמשך הסיפור.

ניתן לסייע לילדים במילים היוצרות עניין בסיפור כגון: פתאום, משהו מוזר קרה ועוד...

תוך כדי שהמובילים יסייעו להם ויכוונו אותם להוסיף דמויות לסיפור, עלילה, מקום

על מנת שיתקבל רצף של סיפור. נזכיר לילדים להקשיב למה שכבר נאמר.

בסיום ניתן לחזור בקצרה על הסיפור שנוצר יחד.

חוקים וכללים עיקריים:

כל ילד מוסיף רעיון רק בתורו.

מקשיבים לרעיונות שכבר נאמרו.

אין לפסול או ללעוג לרעיון של ילד אחר.

המטרה היא ליצור סיפור משותף ולא סיפור מושלם.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: כל ילד מוסיף מילה אחת או בוחר בין שתי אפשרויות שמציעים המובילים.

בכיתות א'-ב': כל ילד מוסיף משפט קצר ונדרש להתייחס למה שנאמר לפניו.



שם המשחק: הנשימה המטיילת

מתאים ל: צהרונני גני הילדים וצהרונני כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חדר הפעילות, פינת רוגע או חצר מוצלת

מטרת המשחק: הרגעת הגוף, פיתוח מודעות לנשימה, ריכוז וויסות רגשי.

מהלך המשחק:

הילדים יושבים בנוחות ומניחים את כפות הידיים על הבטן. המובילים מזמינים אותם לדמיון שבבטן נמצא בלון.

נושמים לאט דרך האף ומדמיינים שהבלון מתמלא. מוציאים את האוויר לאט דרך הפה ומדמיינים שהבלון מתרוקן.

ניתן לשלב דימויים נוספים:

מריחים פרח ומכבים נר.

מנפחים בלון גדול.

שולחים את הנשימה עד קצות האצבעות.

מוציאים את האוויר כמו רוח עדינה.

מבצעים שלוש עד חמש נשימות רגועות.

חוקים וכללים עיקריים:

יושבים או שוכבים בצורה נוחה ובטוחה.

נושמים בקצב אישי וללא מאמץ.

שומרים על שקט ומאפשרים לאחרים להתרכז.

אין לעצור את הנשימה לזמן ממושך.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: משתמשים בדימוי אחד ומבצעים מספר קטן של נשימות.

בכיתות א'-ב': ניתן לשלב ספירה איטית בלב בזמן הכנסת האוויר והוצאתו.





שם המשחק: זוכרים מה היה על המגש?

מתאים ל: צהרונני גני הילדים וצהרונני כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חדר הפעילות או פינת ישיבה

אביזרים: מגש או שולחן קטן, מטפחת וחמישה עד עשרה חפצים

מטרת המשחק: פיתוח זיכרון חזותי, ריכוז, יכולת הבחנה והרחבת אוצר המילים.

מהלך המשחק:

המובילים מניחים על מגש מספר חפצים מוכרים. מזמינים את הילדים להתבונן בהם ולומר בקול את שמות החפצים שהם רואים ולנסות לזכור כמה שיותר פרטים. מכסים את המגש במטפחת. הילדים אומרים אילו חפצים הם זוכרים. אפשר לרשום או למנות את תשובותיהם. בסבב נוסף ניתן להסיר חפץ אחד מתחת למטפחת ולבקש מהילדים לזהות מה חסר.

חוקים וכללים עיקריים:

מתבוננים בלבד ואין לגעת בחפצים.
לאחר כיסוי המגש ממתינים לתור לפני מתן תשובה.
כל ילד מוזמן לומר חפץ אחד בכל תור.
מקבלים גם תיאור נכון כאשר הילד אינו זוכר את שם החפץ.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: משתמשים בארבעה עד חמישה חפצים מוכרים ושונים זה מזה.
בכיתות א'-ב': משתמשים בשמונה עד עשרה חפצים וניתן לבקש לזכור גם צבע, מיקום או סדר.

משחקים לימי החורף

בימי החורף, כאשר השהייה בחצר מצטמצמת, חשוב להציע לילדים מגוון משחקים המאפשרים תנועה, יצירה, חשיבה ושיתוף פעולה גם בתוך המבנה. משחקי הפנים מסייעים לשמור על שגרת פעילות נעימה ומאוזנת, תורמים להפגת מתח ואנרגיה ומזמנים התנסויות חברתיות וחוייתיות.

נתאים את המשחק למרחב הקיים, נפנה חפצים העלולים להפריע לתנועה ונקפיד על חלוקה לקבוצות קטנות בעת הצורך. מומלץ לשלב במהלך היום משחקים פעילים לצד משחקים שקטים, ולאפשר לכל ילד להשתתף בהתאם ליכולתו.





שם המשחק: טיפות הגשם

מתאים ל: צהרונני גני הילדים וצהרונני כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חדר פעילות מרווח או אולם

מטרת המשחק: פיתוח קשב, קואורדינציה, שליטה בתנועה והיכרות עם עוצמות וקצבים שונים.

מהלך המשחק:

הילדים עומדים במעגל. המובילים מסבירים כי יחד יוצרים סופת גשם באמצעות תנועות הגוף. מתחילים בטפטוף חלש באמצעות הקשה עדינה של אצבעות על כפות הידיים. בהמשך מגבירים את עוצמת הגשם:

שפשוף כפות הידיים.
נקישות באצבעות.
טפיחות עדינות על הברכיים.
רקיעות קלות ברגליים.
מחיאות כפיים לסופת גשם חזקה.

לאחר שהסערה מגיעה לשיאה, מחלישים בהדרגה את התנועות עד שהגשם נפסק והשקט חוזר.

חוקים וכללים עיקריים:

מבצעים את התנועה רק לאחר הדגמת המובילים.
שומרים על עוצמה נעימה שאינה מפריעה לאחרים.
נשארים במקום ואינם נוגעים בילדים אחרים.
מקשיבים לשינויים בקצב ובעוצמת הגשם.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: משתמשים בשלוש תנועות בלבד ומלווים את המשחק בסיפור קצר.
בכיתות א'-ב': ניתן לבחור ילד שינצח על קצב הגשם ולהוסיף רצפי תנועה מורכבים יותר.



שם המשחק: המרוץ אל המטרייה

מתאים ל: צהרונ גני הילדים וצהרונ כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חדר פעילות מרווח או אולם

אביזרים: חישוקים, דפים צבעוניים או שטיחונים קטנים

מטרת המשחק: פיתוח תגובה מהירה, התמצאות במרחב, הקשבה ושיתוף פעולה.

מהלך המשחק:

מפזרים במרחב מספר חישוקים או דפים המייצגים מטריות. הילדים נעים בחדר בהתאם להנחיות המובילים, לדוגמה: הולכים בין הטיפות, מדלגים בשלוליות או צועדים ברוח חזקה. כאשר המובילים קוראים הגשם מתחזק, הילדים צריכים להגיע למטרייה הקרובה ולעמוד סביבה או בתוכה.

בכל סבב ניתן להפחית מטרייה אחת ולעודד את הילדים להצטופף בצורה בטוחה ולמצוא מקום לכולם.

חוקים וכללים עיקריים:

נעים ללא ריצה מהירה וללא דחיפות.
אין לשמור מטרייה עבור ילד מסוים.
מאפשרים מקום לכל חברי הקבוצה.
ילד שלא הגיע ראשון ממשיך להשתתף ואינו יוצא מהמשחק.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: משאירים מספר גדול של מטריות ומאפשרים זמן הגעה ממושך.

בכיתות א'-ב': ניתן להוסיף משימות תנועה או לחייב את הילדים ליצור קבוצות במספר שנקבע מראש.



שם המשחק: באולינג חורפי

מתאים ל: צהרונני גני הילדים וצהרונני כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חדר פעילות, מסדרון רחב או אולם

אביזרים: שישה בקבוקי פלסטיק ריקים וכדור רך

מטרת המשחק: פיתוח דיוק, תיאום עין-יד, ויסות כוח והמתנה לתור.

מהלך המשחק:

מסדרים את הבקבוקים בצורת משולש בקצה המרחב. מסמנים קו עמידה במרחק מתאים. אפשר לשאול אותם איזה משחק זה מזכיר להם, אולי חלקם שיחקו באולינג בעבר, כל ילד בתורו מגלגל את הכדור בניסיון להפיל את הבקבוקים. לאחר כל ניסיון מסדרים את הבקבוקים מחדש. ניתן לקשט מראש את הבקבוקים כטיפות גשם, אנשי שלג או מטריות, אך המשחק מתאים גם ללא קישוט.

חוקים וכללים עיקריים:

מגלגלים את הכדור ואינם זורקים אותו באוויר. עומדים מאחורי קו הסימון. ממתינים עד לסיום הגלגול לפני שניגשים לבקבוקים. מעודדים כל ילד ללא קשר למספר הבקבוקים שנפלו.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: מקרבים את קו העמידה ומשתמשים בכדור גדול ורך.

בכיתות א'-ב': ניתן להרחיק את הקו, להוסיף ניקוד או להציב משימות דיוק שונות.



שם המשחק: מסלול השלוליות

מתאים ל: צהרונ גני הילדים וצהרונ כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חדר פעילות מרווח או אולם

אביזרים: דפים, חישוקים או כריות שטוחות

מטרת המשחק: פיתוח שיווי משקל, תכנון תנועה, קואורדינציה והתמצאות במרחב.

מהלך המשחק:

מניחים על הרצפה דפים או חישוקים המייצגים שלוליות. הילדים צריכים לעבור מצד אחד של החדר לצד השני בהתאם להנחיות. אפשרויות לתנועה:
קפיצה מעל השלוליות.
הליכה ביניהן מבלי לגעת בהן.
דריכה בתוך כל שלולית ברגל אחת.
מעבר בזוגות תוך אחיזת ידיים.
איסוף חפץ קטן המונח באחת השלוליות.

המובילים מדגימים את המסלול לפני תחילת המשחק.

חוקים וכללים עיקריים:

יוצאים למסלול רק כאשר הילד הקודם התקדם למרחק בטוח.
אין להזיז את השלוליות בזמן המשחק.
מתקדמים בהתאם ליכולת האישית.
אין לדחוף או לעקוף בתוך המסלול.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: מכינים מסלול קצר עם מרווחים קטנים בין השלוליות.

בכיתות א'-ב': מוסיפים שינויי כיוון, משימות שיווי משקל או מסלול קבוצתי



שם המשחק: מה מסתתר מתחת לענן?

מתאים ל: צהרונני גני הילדים וצהרונני כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חדר הפעילות או פינת ישיבה

אביזרים: מטפחת או בד וחמישה חפצים מוכרים

מטרת המשחק: פיתוח זיכרון חזותי, התבוננות, ריכוז ושיום חפצים.

מהלך המשחק:

מניחים מספר חפצים במרכז נאמר את שמות החפצים ונאפשר לילדים להתבונן בהם במשך זמן קצר. מכסים את החפצים במטפחת המייצגת ענן. המובילים מסירים בסתר חפץ אחד, מרימים את המטפחת והילדים מנסים לגלות איזה חפץ נעלם. בהמשך ניתן לשנות את מיקום החפצים או להוסיף חפץ חדש במקום להסיר.

חוקים וכללים עיקריים:

מתבוננים בחפצים מבלי לגעת בהם.
עוצמים עיניים או מפנים את המבט בזמן השינוי.
ממתינים לתור לפני מתן תשובה.
מאפשרים לכל ילד זמן לחשוב.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: משתמשים בשלושה או ארבעה חפצים מוכרים ומבצעים שינוי אחד בלבד.
בכיתות א'-ב': משתמשים במספר גדול יותר של חפצים ומבצעים שני שינויים בכל סבב.



שם המשחק: בונים מחסה מהסערה

מתאים ל: צהרונני גני הילדים וצהרונני כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חדר הפעילות

אביזרים: קוביות, כיסאות, בדים או כריות הנמצאים בצהרון

מטרת המשחק: פיתוח יצירתיות, תכנון, פתרון בעיות ושיתוף פעולה.

מהלך המשחק:

מחלקים את הילדים לקבוצות קטנות ומספרים כי סערה מתקרבת ועל כל קבוצה לבנות מחסה בטוח עבור בובה, חפץ או חברי הקבוצה. הילדים בוחרים מתוך האביזרים הקיימים ומתכננים יחד כיצד לבנות את המחסה. בתום הבנייה כל קבוצה מציגה את המחסה ומסבירה כיצד הוא מגן מפני הגשם והרוח. אין צורך ליצור מבנה סגור לחלוטין. הדגש הוא על תכנון משותף ועל שימוש בטוח באביזרים.

חוקים וכללים עיקריים:

משתמשים רק באביזרים שהמובילים אישרו.
אין לטפס על כיסאות או להניח חפצים כבדים בגובה.
משתפים את כל חברי הקבוצה בתכנון ובבנייה.
מפרקים את המבנה יחד ומחזירים את הציוד למקומו.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: עובדים בקבוצות קטנות והמובילים מסייעים בבחירת החומרים ובבניית הבסיס.

בכיתות א'-ב': ניתן להוסיף תנאי, כגון שימוש במספר מוגבל של חפצים או בניית מחסה שיעמוד ברוח מדומה.



שם המשחק: קולות החורף

מתאים ל: צהרונני גני הילדים וצהרונני כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חדר הפעילות או פינת ישיבה שקטה

אביזרים: חפצים המשמיעים צלילים, כגון נייר, מפתחות, קופסה וכוס

מטרת המשחק: פיתוח הקשבה, הבחנה שמיעתית, דמיון וריכוז.

מהלך המשחק:

המובילים משמיעים בעזרת חפצים שונים קולות המזכירים את החורף:
קימוט נייר כקול הגשם.
שפשוף ידיים כקול הרוח.
נקישה על כוס כטיפות על החלון.
ניעור קופסה כרעש ברד.
נשיפה עדינה כמשב רוח.
הילדים עוצמים עיניים ומנסים לזהות איזה קול הושמע.
בהמשך הם מציעים בעצמם דרכים ליצור קולות חורף.
ניתן לחבר את הקולות ברצף וליצור יחד סיפור קולי של יום חורפי.

חוקים וכללים עיקריים:

משמיעים את הצלילים בעוצמה מתונה.
מקשיבים בשקט כאשר ילד אחר מפעיל חפץ.
משתמשים בחפצים רק בדרך שהודגמה.
ממתינים לתור לפני הצעת תשובה או צליל.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: משתמשים בשלושה קולות ברורים ושונים זה מזה.
בכיתות א'-ב': יוצרים רצף של כמה קולות ומבקשים לזהות את הסדר או להמציא סיפור מתאים.





שם המשחק: כדור השלג המתגלגל

מתאים ל: צהרונ גני הילדים וצהרונ כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חדר הפעילות או אולם

אביזרים: כדור רך או כדור העשוי מנייר מקומט

מטרת המשחק: פיתוח זיכרון, שפה, הקשבה ותחושת שייכות לקבוצה.

מהלך המשחק:

הילדים יושבים במעגל. המובילים מחזיקים כדור המייצג כדור שלג ואומרים מילה הקשורה לחורף, לדוגמה גשם.

המובילים מגלגלים את הכדור לילד אחר. הילד חוזר על המילה ומוסיף מילה חדשה, לדוגמה גשם ומטרייה.

הילד הבא חוזר על המילים לפי הסדר ומוסיף מילה משלו. כך כדור השלג גדל עם כל מילה נוספת.

המובילים יכולים להוסיף מילים להעשרה כגון: ממטר, כפור, משקע, התבהרות, משב רוח, נגר עילי, חלחול, מפלס, אגן היקוות, סחף, אפיק, רוויה והתעבות. כאשר הרצף נעשה ארוך מדי, מתחילים כדור שלג חדש בנושא אחר.

חוקים וכללים עיקריים:

מגלגלים את הכדור בעדינות על הרצפה.

מקשיבים למילים שנאמרו לפי הסדר.

מסייעים לילד ששכח במקום להוציאו מהמשחק.

מוסיפים בכל תור מילה אחת בלבד.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: כל ילד אומר מילה אחת הקשורה לחורף ללא צורך לחזור על כל הרצף. בכיתות א'-ב': חוזרים על כל המילים לפי הסדר וניתן לבחור קטגוריות, כגון בגדי חורף, מאכלים חמים או מזג אוויר.



שם המשחק: השלג נמס

מתאים ל: צהרונ גני הילדים וצהרונ כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חדר פעילות מרווח או אולם

מטרת המשחק: פיתוח קשב, דמיון, שליטה בתנועה, שיווי משקל ויכולת לעבור מתנועה פעילה למצב רגוע.

מהלך המשחק:

הילדים מתפזרים במרחב ומדמיינים שהם פתיתי שלג העפים ברוח. המובילים מכריזים על מצבי מזג אוויר שונים, והילדים נעים בהתאם:

רוח קלה - מתקדמים בצעדים קטנים ואיטיים.
רוח חזקה - נעים במהירות ובשינויי כיוון.
השלג יורד - מתכופפים בהדרגה לכיוון הרצפה.
השלג קופא - נעצרים והופכים לפסלי קרח.
השמש יצאה - קמים לאט ומדמיינים שהם נמסים.
סופת שלגים - מסתובבים בעדינות במרחב בידיים פרושות.

לאחר מספר סבבים ניתן להזמין ילדים להציע תנועות נוספות המתאימות למזג האוויר החורפי.

חוקים וכללים עיקריים:

נעים בתוך השטח שהוגדר מראש.
שומרים מרחק ונמנעים ממגע עם ילדים אחרים.
מבצעים סיבובים ותנועות בקצב בטוח.
כאשר נשמעת ההוראה השלג קופא, עוצרים מיד.
ילד שטעה ממשיך להשתתף ואינו יוצא מהמשחק.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: משתמשים בשלוש הוראות בלבד, מדגימים כל תנועה ומחליפים בין ההוראות בקצב איטי.
בכיתות א'-ב': מוסיפים רצפים של כמה הוראות, משנים את קצב התנועה ומאפשרים לילדים להוביל סבב חורפי בעצמם.

משחקי חצר

המשחק בחצר מאפשר לילדים לפעול במרחב פתוח, להתנסות בתנועה מגוונת ולפתח מיומנויות גופניות, חברתיות ורגשיות. משחקי החצר תורמים לחיזוק הקואורדינציה, שיווי המשקל, הזריזות וההתמצאות במרחב ומזמנים שיתוף פעולה, קבלת כללים, התחשבות באחרים ותחושת שייכות לקבוצה.

היציאה לחצר והפעילות בה יתקיימו בכפוף להוראות הצהרון, לתנאי מזג האוויר, למצב המרחב ולהנחיות הבטיחות הנהוגות במסגרת. לפני כל פעילות על המובילים לבדוק שהחצר פנויה ממפגעים, להגדיר לילדים את גבולות המשחק ולוודא שהפעילות מותאמת לגילם וליכולותיהם.

מומלץ לקיים את המשחקים באזור מוצל ככל האפשר, לאפשר הפסקות שתייה ולהימנע ממשחקים המבוססים על הדחה ממושכת. יש לעודד השתתפות, הנאה, משחק הוגן ושמירה על חברי הקבוצה.





שם המשחק: דג מלוח

מתאים ל: צהרונני גני הילדים וצהרונני כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חצר רחבה ופנויה

מטרת המשחק: פיתוח קשב, שליטה בתנועה, מהירות תגובה,

שיווי משקל ויכולת לעצור בהתאם להוראה.

מהלך המשחק:

בוחרים ילד או מוביל שיעמוד בקצה אחד של החצר כשגבו מופנה אל שאר הילדים. יתר הילדים עומדים מאחורי קו התחלה במרחק מתאים.

העומד בקצה אומר בקול: אחת, שניים, שלוש, דג מלוח, ולאחר מכן מסתובב במהירות. בזמן שהוא אומר את המשפט הילדים מתקדמים לעברו. כאשר הוא מסתובב, עליהם לעצור ולקפוא במקום.

אם הבחין בילד שזז, ניתן לבקש ממנו לחזור צעד אחד או שניים לאחור, אך אין להוציאו מהמשחק. הילד הראשון שמגיע אל המוביל נוגע בעדינות בקו הסיום ומחליף אותו בתפקיד.

חוקים וכללים עיקריים:

מתקדמים רק כאשר הילד המוביל מפנה את גבו.

כאשר המוביל מסתובב, עוצרים מיד.

אין לדחוף, למשוך או לעקוף במגע.

ילד שזז חוזר מספר צעדים ואינו יוצא מהמשחק.

נוגעים בקו הסיום ולא בגופו של הילד המוביל.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: מקצרים את מרחק ההתקדמות, מאפשרים תנועה איטית ומחזירים ילד שזז צעד אחד בלבד.

בכיתות א'-ב': ניתן לשנות את דרך ההתקדמות בכל סבב, כגון דילוגים, צעדים קטנים או הליכה על קצות האצבעות.



שם המשחק: הקדרים באים

מתאים ל: צהרונות גני הילדים הבוגרים וצהרונות א'-ב'

מיקום מומלץ: חצר רחבה עם שני קווי גבול ברורים

אביזרים: שני קונוסים, חבלים או סימוני רצפה לסימון קווי הקצה

מטרת המשחק: פיתוח זריזות, שינויי כיוון, התמצאות במרחב וקבלת החלטות.

מהלך המשחק:

מסמנים שני קווים בקצוות החצר. הילדים עומדים מאחורי קו אחד, וילד אחד או שניים עומדים ברכז ומשמים קדרים.

הילדים קוראים: הקדרים באים. הקדרים משיבים: ממה אתם מפחדים? הילדים עונים: משום דבר, ומנסים לעבור אל הקו שמנגד מבלי שהקדרים ייגעו בהם.

ילד שנתפס אינו יוצא מהמשחק. הוא מצטרף לקדרים במרכז או חוזר לנקודת ההתחלה ומנסה שוב, בהתאם לגודל הקבוצה.

חוקים וכללים עיקריים:

רצים רק בין שני הקווים שסומנו.

הקדרים נוגעים בעדינות ביד או בכתף בלבד.

אין לדחוף, לחסום בגוף או לתפוס בבגדים.

ילדים שהגיעו לקו השני ממתינים מאחוריו.

המובילים עוצרים את המשחק כאשר מספר הקדרים גדול מדי ומתחילים סבב חדש.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: בוחרים מוביל מבוגר כקדר ראשון, משתמשים בשטח קטן ומאפשרים לילדים לעבור בהליכה מהירה.

בכיתות א'-ב': ניתן להוסיף דרכי מעבר שונות או לקבוע אזורי הצלה קטנים לזמן מוגבל.



שם המשחק: תופסת צללים

מתאים ל: צהרונני גני הילדים וצהרונני כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חצר שבה נראים צללים ברורים על הקרקע

מטרת המשחק: פיתוח זריזות, התבוננות, מודעות למרחב ושינויי כיוון.

מהלך המשחק:

בחרים ילד אחד שישמש תופס. במקום לגעת בילדים,

עליו לנסות לדרוך בעדינות על הצל שלהם.

כאשר התופס מצליח לדרוך על צל של ילד, הילד שנתפס הופך לתופס החדש. ניתן גם

להמשיך עם אותו תופס למשך זמן קצר ולספור כמה צללים הצליח לתפוס.

לפני תחילת המשחק מזמינים את הילדים להתבונן בצל שלהם ולבדוק כיצד הוא משתנה

כאשר הם זזים.

חוקים וכללים עיקריים:

מנסים לדרוך על הצל בלבד ואין לדרוך על רגליו של ילד אחר.

שומרים מרחק ומימנעים ממגע בגוף.

נשארים בתוך השטח שהוגדר.

מחליפים תופס לאחר זמן קצר כדי לאפשר השתתפות של ילדים נוספים.

המשחק מתקיים רק כאשר הצללים נראים היטב והקרקע בטוחה.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: משחקים בקבוצה קטנה ובשטח מוגדר, והמובילים מסייעים בזיהוי הצללים.

בכיתות א'-ב': ניתן לבחור שני תופסים או להוסיף אזור מוצל המשמש מקום מנוחה לזמן קצר.



שם המשחק: קלאס צבעוני

מתאים ל: צהרונות גני הילדים וצהרונות כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: משטח ישר ובטוח בחצר

אביזרים: גיר לציור קלאס ואבן קטנה או שקית בד רכה

מטרת המשחק: פיתוח שיווי משקל, תיאום תנועה, דיוק, תכנון והמתנה לתור.

מהלך המשחק:

מציירים על הקרקע מסלול קלאס המורכב ממשבצות. ניתן לצייר מסלול פשוט של משבצות בודדות או לשלב משבצות כפולות.

כל ילד בתורו זורק אבן קטנה או שקית בד אל אחת המשבצות. לאחר מכן הוא מתקדם בקפיצות לאורך המסלול, תוך דילוג על המשבצת שבה מונח החפץ.

בדרך חזרה הילד נעצר, מרים את החפץ ומסיים את המסלול. ניתן לשחק ללא ניקוד ולהתמקד בהשלמת המסלול בהתאם ליכולת האישית.

חוקים וכללים עיקריים:

קופצים רק כאשר המסלול פנוי.

זורקים את החפץ בעדינות לכיוון המשבצות.

ממתינים מאחורי קו ההתחלה עד שהתור מתפנה.

ילד שדרך מחוץ למשבצת רשאי לנסות שוב.

אין חובה לקפוץ על רגל אחת כאשר הדבר אינו מתאים ליכולת הילד.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: מציירים מסלול קצר ורחב, מאפשרים קפיצה בשתי רגליים ואפשר לשחק ללא זריקת חפץ.

בכיתות א'-ב': מוסיפים מספרים, משימות חשבון, צבעים או הוראות שונות בכל משבצת.



שם המשחק: כדור השמות

מתאים ל: צהרונני גני הילדים וצהרונני כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חצר מוצלת או מרחב פתוח ושקט

אביזרים: כדור רך אחד

מטרת המשחק: חיזוק ההיכרות בין הילדים, פיתוח קשב, תיאום עין-יד ותחושת שייכות.

מהלך המשחק:

הילדים עומדים במעגל. המובילים מחזיקים בכדור, אומרים את שמו של אחד הילדים ומוסרים אליו את הכדור בעדינות.

הילד שקיבל את הכדור אומר שם של ילד אחר ומוסר אליו. ממשיכים עד שכל הילדים קיבלו את הכדור לפחות פעם אחת.

בהמשך ניתן להוסיף מידע קצר לפני המסירה, כגון מאכל אהוב, משחק אהוב, צבע מועדף או דבר נעים שקרה היום.

חוקים וכללים עיקריים:

אומרים את שם הילד לפני מסירת הכדור.

מוסרים את הכדור בעדינות ובגובה מתאים.

מוודאים שהילד שאליו מוסרים מוכן לקבל את הכדור.

משתדלים למסור לילדים שטרם קיבלו.

אם הכדור נפל, מרימים אותו וממשיכים ללא ביקורת.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: מגלגלים את הכדור על הקרקע ואומרים שם בלבד.

בכיתות א'-ב': ניתן ליצור רצף מסירות קבוע שעל הילדים לזכור

או להוסיף שאלה קצרה בכל מסירה.



שם המשחק: שומרי האוצר

מתאים ל: צהרונני גני הילדים הבוגרים וצהרונני כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חצר רחבה עם אזור מרכזי מסומן

אביזרים: חמישה עד עשרה חפצים קטנים ורכים, כגון שקיות בד, כדורים קטנים

או קוביות ספוג

מטרת המשחק: פיתוח תכנון, זריזות, שיתוף פעולה, תשומת לב וקבלת החלטות.

מהלך המשחק:

מניחים במרכז החצר מספר חפצים המייצגים אוצר. נזמין את הילדים לומר את שמות החפצים ובוחרים ילד אחד או שניים שישמשו שומרים ויעמדו בקרבת האוצר.

שאר הילדים עומדים מאחורי קו התחלה ומנסים, כל אחד בתורו או בקבוצות קטנות, להגיע אל האוצר, לקחת חפץ אחד ולהחזירו לקבוצה.

השומרים מנסים לגעת בעדינות בילדים לפני שהגיעו לקו ההתחלה. ילד שנתפס מחזיר את החפץ למרכז ומנסה שוב בסבב הבא.

חוקים וכללים עיקריים:

בכל יציאה לוקחים חפץ אחד בלבד.
השומרים נוגעים בעדינות ביד או בכתף.
אין לחסום בגוף, לדחוף או למשוך חפץ מידו של ילד.
ילד שנתפס חוזר לקבוצה ואינו יוצא מהמשחק.
מחליפים שומרים לאחר מספר דקות.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: מפעילים את המשחק ללא תפיסה. הילדים ניגשים בתורם ומבצעים דרך תנועה שנבחרה עד לאוצר.

בכיתות א'-ב': מחלקים את הילדים לקבוצות ומאפשרים להם לתכנן יחד כיצד להעביר את כל האוצר.



שם המשחק: חפש את הסימן

מתאים ל: צהרונ גני הילדים וצהרונ כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חצר הצהרון בגבולות מוגדרים

אביזרים: כרטיסים צבעוניים, צורות מנייר או חפצים קטנים הקיימים בצהרון

מטרת המשחק: פיתוח התבוננות, התמצאות במרחב, שיתוף פעולה ופתרון משימות.

מהלך המשחק:

לפני תחילת הפעילות המובילים מפזרים בחצר מספר כרטיסים או חפצים במקומות גלויים למחצה ובגובה המתאים לילדים.

הילדים יוצאים לחיפוש באופן אישי, בזוגות או בקבוצות קטנות. בכל פעם שמוצאים סימן, משאירים אותו במקומו או מביאים אותו לנקודת האיסוף, בהתאם להנחיית המובילים.

אפשר להגדיר משימות שונות:

למצוא שלושה צבעים שונים.

למצוא שתי צורות זהות.

לאתר חפצים לפי סדר מסוים.

למצוא סימן ולבצע לידו תנועה.

להרכיב מכל הסימנים רצף או תמונה.

חוקים וכללים עיקריים:

מחפשים רק בתוך גבולות החצר שהוגדרו.

אין לטפס, להזיז מתקנים או להיכנס למקומות סגורים.

אין לרוץ כאשר מתקרבים למתקנים או לילדים אחרים.

משתפים את חברי הקבוצה בממצאים.

בסיום מוודאים שכל החפצים נאספו.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: משתמשים בכרטיסים גדולים וצבעוניים ומסתירים אותם במקומות נגישים וברורים.

בכיתות א'-ב': מוסיפים רמזים, כתבי חידה פשוטים או משימה קבוצתית המחייבת למצוא את הסימנים לפי סדר.





שם המשחק: הפסל המוביל בחצר

מתאים ל: צהרונני גני הילדים וצהרונני כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חצר, רחבה מוצלת או משטח פנוי

מטרת המשחק: פיתוח יצירתיות, חיקוי, שליטה בגוף, ריכוז ומנהיגות.

מהלך המשחק:

הילדים עומדים במעגל. בוחרים ילד אחד שעומד במרכז ומשמש פסל מוביל. הוא מציג תנוחה או תנועה פשוטה, ושאר הילדים מחקים אותו.

לאחר מספר שניות הילד משנה את התנוחה, והקבוצה ממשיכה לעקוב אחריו. בתום הסבב בוחרים ילד אחר לתפקיד.

ניתן להציע נושאים לתנועות, כגון:

בעל חיים בחצר.

עץ ברוח.

שחקן כדור.

ציפור שעפה.

פרח שנפתח.

פסל גבוה, נמוך, רחב או מצחיק.

חוקים וכללים עיקריים:

מבצעים תנועות בטוחות שאינן דורשות טיפוס או מגע.

שומרים מרחק בין הילדים.

מכבדים את התנועה שבחר כל ילד.

מאפשרים לילדים המעוניינים בכך להתנסות בהובלה.

אין לחקות ילד באופן לעגני.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: המובילים מציעים נושא ומדגימים תחילה תנועות פשוטות.

בכיתות א'-ב': הילד המוביל יוצר רצף של שלוש תנועות שעל הקבוצה לזכור ולבצע לפי הסדר.



שם המשחק: תופסת איים

מתאים ל: צהרונני גני הילדים וצהרונני כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חצר רחבה ופנויה

אביזרים: חישוקים, דפים גדולים או סימוני גיר המייצגים איים

מטרת המשחק: פיתוח זריזות, התמצאות במרחב, קשב,

תגובה מהירה ושמירה על כללי משחק.

מהלך המשחק:

מפזרים ברחבי החצר מספר חישוקים או מסמנים עיגולים בגיר, המייצגים איים.

בוחרים ילד אחד שישמש תופס.

הילדים נעים בין האיים בהתאם להנחיות המובילים, לדוגמה בריצה קלה, בדילוגים או בצעדים קטנים. כאשר המובילים קוראים סערה בים, הילדים צריכים להגיע לאחד האיים.

התופס מנסה לגעת בעדינות בילדים הנמצאים מחוץ לאיים. ילד שנתפס מחליף את התופס או מצטרף אליו לזמן קצר, בהתאם לגודל הקבוצה.

בכל סבב ניתן לשנות את מיקום האיים או להפחית אי אחד, תוך הקפדה שתמיד יהיה מקום בטוח לכל הילדים.

חוקים וכללים עיקריים:

נעים רק בתוך השטח שהוגדר מראש.

אין לדחוף ילדים כדי להיכנס לאי.

בכל אי יכולים לעמוד כמה ילדים בהתאם לגודלו.

התופס נוגע בעדינות ביד או בכתף בלבד.

ילד שנתפס ממשיך להשתתף ואינו יוצא מהמשחק.

כאשר מגיעים לאי, עומדים בצורה בטוחה ומאפשרים מקום לחברים.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: משתמשים במספר גדול של איים, מאפשרים זמן ממושך

להגיע אליהם ובוחרים מוביל מבוגר כתופס בסבבים הראשונים.

בכיתות א'-ב': ניתן להוסיף דרכי תנועה משתנות,

להגביל את מספר הילדים בכל אי או להכריז על מספר שלפיו על הילדים להסתדר בקבוצות.

משחקים במרחב הצהרון

משחקי פנים מאפשרים לקיים פעילות חברתית, תנועתית וחשיבתית גם במרחב מוגבל. המשחקים תורמים לפיתוח הקשבה, ריכוז, יצירתיות, שיתוף פעולה, תכנון ויכולת לפעול בהתאם לכללים.

התאימו את המשחק לגודל החדר ולמספר המשתתפים, לפנות מראש חפצים העלולים להפריע ולסמן באופן ברור את גבולות הפעילות. במשחקים הכוללים תנועה יש להקפיד על קצב מתון, שמירת מרחק והימנעות מריצה מהירה בתוך המבנה.

מומלץ לשלב משחקים מסוגים שונים במהלך היום, לאפשר לילדים להתנסות גם בהובלה וגם בהשתתפות ולעודד יחס מכבד, סבלנות וקבלת רעיונות מגוונים.





שם המשחק: מי המנהיג?

מתאים ל: צהרונני גני הילדים הבוגרים וצהרונני כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חדר פעילות או אולם

מטרת המשחק: פיתוח התבוננות, ריכוז, חיקוי, שליטה בגוף ושיתוף פעולה קבוצתי.

מהלך המשחק:

הילדים יושבים או עומדים במעגל. בוחרים ילד אחד שיוצא לזמן קצר מהחדר או עומד במקום שבו אינו רואה את הקבוצה.

המובילים בוחרים בשקט ילד אחר שישמש מנהיג. המנהיג מבצע תנועות פשוטות, כגון מחיאת כף, נגיעה בראש, תיפוף על הברכיים או סיבוב הידיים. שאר הילדים מחקים אותו מבלי לגלות מי מוביל.

הילד שחזר למעגל מתבונן ומנסה לזהות את המנהיג. לאחר הניחוש בוחרים ילדים חדשים לשני התפקידים.

חוקים וכללים עיקריים:

המנהיג מחליף תנועות בהדרגה ולא במהירות רבה. שאר הילדים מביטים במעגל ולא רק במנהיג. אין לרמוז או לומר מי נבחר. מאפשרים לילד המתבונן מספר ניסיונות. מכבדים כל ילד המתנסה בתפקיד ההובלה.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: המנהיג מבצע תנועות גדולות ופשוטות, והמובילים יכולים לסייע לילד המנחש. בכיתות א'-ב': המנהיג מחליף תנועות בתדירות גבוהה יותר ויכול לשלב רצפים של שתי תנועות.



שם המשחק: פנטומימה במעגל

מתאים ל: צהרונ גני הילדים וצהרונ כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חדר הפעילות או אולם

אביזרים: ללא אביזרים. ניתן להשתמש בכרטיסי תמונות לפי הצורך.

מטרת המשחק: פיתוח הבעה בלתי מילולית, דמיון, התבוננות, ביטחון עצמי והרחבת אוצר המילים.

מהלך המשחק:

הילדים יושבים במעגל. בכל סבב בוחרים ילד המציג בתנועה דמות, חיה, מקצוע, פעולה או חפץ, ללא מילים וללא קולות.

שאר הילדים מתבוננים ומנסים לזהות מה הוא מציג. המובילים יכולים ללחוש לילד את הרעיון או לאפשר לו לבחור בעצמו.

התאמה גילאית:

אפשר להגדיר בכל סבב נושא משותף, כגון:

לגני הילדים: בעלי חיים, פעולות בבית, מקצועות, משחקים, כלי תחבורה, דמויות מסיפורים.

לכיתות א' - ב' נוסף מילים ומצבים מורכבים יותר: **רגשות ומצבים, פעולות מורכבות:**

להתגב, להתלבט, להתאמץ, לחקור, להמציא, להתבונן, להתכונן, להתאפק, לשכנע, להתייעץ.

מצבים מחיי היום יום: איחורתי לבית הספר, איבודתי משהו חשוב, שכחתי מטרייה בגשם,

קיבלתי מתנה מפתיעה, חיפשתי משהו ולא מצאתי, ניסיתי לפתוח צנצנת קשה

תופעות טבע: סערה, רעידת אדמה, ברק, ערפל, שיטפון, מפל, רוח חזקה, שלג כבד, גל גדול.

מקצועות פחות מוכרים: וטרינר, ארכיטקט, אסטרונוט, צלם, חוקר, כבאי, מנצח תזמורת.

פעולות של בעלי מקצוע: מנתח, מצלם, חופר, מודד, מכונן תנועה, בונה, מתקן, חוקר, מצייר

תוכנית, מטפל בבעל חיים

חפצים שאינם קלים להצגה: מצפן, משקפת, מטרייה, מזוודה, זכוכית מגדלת, שעון מעורר.

מושגים הקשורים למרחב: גבוה, נמוך, צר, רחב, רחוק, קרוב, מעל, מתחת, בין, סביב.

פעולות מתוך עולם המידה: לחשב, לקרוא, לכתוב, להשוות, למיין, לבדוק, לפתור, להסביר.

אפשר גם להשתמש בצירופי מילים כמו: רוח חזקה מעיפה מטרייה, ילד מחפש אוצר,

מדען מגלה משהו חדש, אדם הולך על קרח חלק, מישהו מנסה לא להעיר תינוק.

לכיתות א'-ב' נוסף גם שלב מתקדם שבו הילד אינו מקבל רק מילה, אלא מצב שלם שעליו

להציג. זה הופך את הפנטומימה למאתגרת יותר ומפתח גם הבנת שפה, הסקת מסקנות

ויכולת לספר סיפור באמצעות הגוף.

חוקים וכללים עיקריים:

המציג משתמש בתנועות בלבד. ממתינים לתור לפני מתן תשובה.

אין לצעוק תשובות או ללעוג להצגה. מאפשרים לילד זמן לחשוב ולהציג.

אין חובה לעמוד לבד - ניתן להציג עם חבר.



שם המשחק: שרשרת התנועות

מתאים ל: צהרונני גני הילדים וצהרונני כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חדר פעילות מרווח או אולם

מטרת המשחק: פיתוח זיכרון תנועתי, ריכוז, קואורדינציה והקשבה לחברי הקבוצה.

מהלך המשחק:

הילדים עומדים במעגל. הילד הראשון מבצע תנועה אחת, כגון מחיאת כף או הרמת ידיים. הילד הבא חוזר על התנועה ומוסיף תנועה חדשה. הילד השלישי מבצע את שתי התנועות לפי הסדר ומוסיף תנועה משלו.

כך נוצרת בהדרגה שרשרת תנועות קבוצתית. כאשר הרצף נעשה ארוך מדי, מתחילים שרשרת חדשה.

נסייע לילדים לזכור את הסדר ונעודד את הקבוצה לבצע יחד את הרצף השלם.

חוקים וכללים עיקריים:

כל ילד מוסיף תנועה אחת בלבד.
מבצעים תנועות פשוטות ובטוחות.
מקשיבים ומתבוננים בילד שלפנינו.
מסייעים לילד ששכח ואינם מוציאים אותו מהמשחק.
שומרים על מרחק מתאים בין המשתתפים.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: כל ילד מחקה את התנועה של הילד שלפניו ומוסיף תנועה אחת, ללא חזרה על הרצף המלא.

בכיתות א'-ב': חוזרים על כל הרצף לפי הסדר וניתן לשלב גם קולות או מקצבים.





שם המשחק: המגדל המשותף

מתאים ל: צהרונ גני הילדים וצהרונ כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חדר הפעילות

אביזרים: קוביות, כוסות פלסטיק, גלילי קרטון או קופסאות קטנות

מטרת המשחק: פיתוח שיתוף פעולה, תכנון, מוטוריקה עדינה, פתרון בעיות והתמודדות עם אתגר.

מהלך המשחק:

מחלקים את הילדים לקבוצות קטנות. כל קבוצה מקבלת מספר זהה של חלקי בנייה ומתבקשת לבנות יחד מגדל.

לפני תחילת הבנייה מאפשרים לילדים לחשוב כיצד יחלקו את התפקידים וכיצד ייצבו את המבנה.

ניתן להציע משימות שונות:

בניית המגדל הגבוה ביותר שנשאר יציב.
בניית מגדל שכל החלקים משתלבים בו.
בניית מגדל עבור בובה.
בניית מבנה עם פתח או גשר.
בנייה בתורות ללא דיבור.
בסיום כל קבוצה מציגה את המבנה ומספרת כיצד עבדה יחד.

חוקים וכללים עיקריים:

בונים על הרצפה או על שולחן יציב.
אין להניח חלקים כבדים בגובה רב.
כל ילד משתתף בבנייה.
אם המבנה נפל, מתחילים מחדש ללא האשמה.
בסיום מפרקים ומחזירים יחד את הציוד.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: משתמשים בחלקים גדולים, מציבים משימה פשוטה והמובילים מסייעים בבניית הבסיס.

בכיתות א'-ב': מגבילים את מספר החלקים, מוסיפים תנאי בנייה או מאפשרים לקבוצה להכין תכנון לפני הביצוע.



שם המשחק: החפץ המטייל

מתאים ל: צהרונני גני הילדים וצהרונני כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חדר הפעילות או פינת ישיבה

אביזרים: חפץ קטן ורך, כגון כדור ספוג, בובה קטנה או שקית בד

מטרת המשחק: פיתוח קשב, המתנה לתור, יצירתיות, שפה ותחושת שייכות לקבוצה.

מהלך המשחק:

הילדים יושבים במעגל ומעבירים ביניהם חפץ. המובילים קובעים מראש מה עושה הילד שהחפץ מגיע אליו.

אפשרויות למשימות:

לומר שם של משחק אהוב.

להציג תנועה והקבוצה מחקה.

לומר מילה בנושא שנבחר.

לספר דבר נעים שקרה היום.

להשלים משפט.

לבחור ילד אחר ולהעביר אליו את החפץ.

ניתן להעביר את החפץ בזמן שיר קצר או מחיאות קצב. כאשר הקצב נעצר, הילד המחזיק בחפץ מבצע את המשימה.

חוקים וכללים עיקריים:

מעבירים את החפץ בעדינות מיד ליד.

אין לזרוק את החפץ מעבר למעגל.

מקשיבים לילד שמבצע את המשימה.

אין חובה לענות על שאלה אישית.

מאפשרים לילד לבחור משימה אחרת במקרה הצורך.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: משתמשים במשימות קצרות, כגון תנועה, צבע או בעל חיים.

בכיתות א'-ב': מוסיפים שאלות, קטגוריות, משימות זיכרון או משפטים להשלמה.



שם המשחק: הזיכרון האנושי

מתאים ל: צהרונני גני הילדים הבוגרים וצהרונני כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חדר פעילות מרווח או אולם

אביזרים: כרטיסי תמונות בזוגות. ניתן לשחק גם באמצעות תנועות שנקבעו מראש.

מטרת המשחק: פיתוח זיכרון חזותי, ריכוז, התמצאות במרחב ושיתוף פעולה.

מהלך המשחק:

מחלקים לכל שני ילדים כרטיסים זהים, כך שכל זוג מייצג זוג במשחק הזיכרון. הילדים מתפזרים בחדר ועומדים במקומות קבועים כשהכרטיס מוסתר. בוחרים ילד אחד שמנסה למצוא זוגות. בכל תור הוא פונה לשני ילדים ומבקש מהם להציג את הכרטיס שלהם. אם הכרטיסים זהים, הזוג נמצא והילדים יושבים יחד בצד המעגל. אם הכרטיסים שונים, הם מסתירים אותם שוב והמשחק נמשך. בגרסה ללא כרטיסים לוחשים לכל זוג תנועה זהה. הילד המנחש בוחר שני ילדים, וכל אחד מהם מציג את התנועה שקיבל.

חוקים וכללים עיקריים:

נשארים במקום שנקבע בתחילת המשחק. מציגים את הכרטיס או התנועה רק כאשר נבחרים. אין לרמוז היכן נמצא בן הזוג. כל ילד מנחש מספר פעמים מוגבל ולאחר מכן מתחלפים. הזוגות שנמצאו ממשיכים לצפות ולעודד.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: משתמשים בשלושה עד ארבעה זוגות של תמונות ברורות ומוכרות. בכיתות א'-ב': משתמשים במספר גדול יותר של זוגות או משלבים התאמות של מילה ותמונה, תרגיל ותוצאה או חידה ותשובה.



שם המשחק: מסלול שיווי המשקל

מתאים ל: צהרונני גני הילדים וצהרונני כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חדר פעילות מרווח או אולם

אביזרים: סרט הדבקה נייר, חבל המונח על הרצפה, כריות שטוחות או דפים

מטרת המשחק: פיתוח שיווי משקל, קואורדינציה, תכנון תנועה וריכוז.

מהלך המשחק:

יוצרים על הרצפה מסלול פשוט באמצעות קו מסומן, דפים או כריות שטוחות. הילדים עוברים במסלול בזה אחר זה.
אפשרויות למשימות:
הליכה על הקו עקב בצד אגודל.
עצירה על רגל אחת.
מעבר בין דפים מבלי לדרוך על הרצפה.
הליכה עם ידיים פרושות.
נשיאת חפץ קל בשתי ידיים.
עצירה בנקודה מסומנת וביצוע סיבוב.
לפני תחילת המשחק המובילים עוברים במסלול ומדגימים את המשימות.

חוקים וכללים עיקריים:

יוצאים למסלול רק כאשר הילד הקודם התקדם.
הולכים ואינם רצים.
משתמשים רק באביזרים יציבים שאינם מחליקים.
אין לדחוף או לעקוף.
כל ילד מתקדם בהתאם ליכולתו ויכול לקבל סיוע.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: מכינים מסלול קצר ורחב ומשתמשים בשתיים או שלוש משימות פשוטות.
בכיתות א'-ב': מוסיפים שינויי כיוון, משימות רצף, הליכה לאחר בנקודה בטוחה או מעבר בזוגות.





שם המשחק: פסל קבוצתי

מתאים ל: צהרונני גני הילדים וצהרונני כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חדר הפעילות או אולם

מטרת המשחק: פיתוח יצירתיות, שיתוף פעולה, הבעה גופנית, תכנון והתחשבות במרחב האישי.

מהלך המשחק:

מחלקים את הילדים לקבוצות של שלושה עד חמישה משתתפים. כל קבוצה מקבלת נושא ועליה ליצור יחד פסל קבוצתי באמצעות תנוחות הגוף.

נושאים אפשריים:

גן חיות.

ספינה בים.

עץ גדול.

רכבת.

יום הולדת.

מגרש משחקים.

מכונה דמיונית.

הילדים מקבלים זמן קצר לתכנון ולאחר מכן מציגים את הפסל בפני הקבוצה. שאר הילדים מנסים לזהות את הנושא.

חוקים וכללים עיקריים:

כל ילד משתתף בפסל בדרך המתאימה לו.
אין להרים ילדים או לטפס זה על זה.
נוגעים בחבר רק לאחר קבלת הסכמתו.
שומרים על תנוחה בטוחה למשך זמן קצר.
מתבוננים בהצגות האחרות בכבוד.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: המובילים מציעים נושא ברור ומסייעים לילדים לבחור תנוחות פשוטות.

בכיתות א'-ב': הקבוצות בוחרות נושא בעצמן ויכולות ליצור פסל המשתנה בין שתי תמונות



שם המשחק: התמונה החיה

מתאים ל: צהרונני גני הילדים וצהרונני כיתות א'-ב'

מיקום מומלץ: חדר הפעילות או אולם

אביזרים: ללא אביזרים. ניתן להשתמש בכרטיסי תמונות לפי הצורך

מטרת המשחק: פיתוח דמיון, הבעה גופנית, שיתוף פעולה, התבוננות ויכולת לפעול כחלק מקבוצה.

מהלך המשחק:

מחלקים את הילדים לקבוצות קטנות של שלושה עד חמישה משתתפים. כל קבוצה מקבלת נושא או תמונה שעליה להציג באמצעות הגוף.

נושאים אפשריים:

יום בחוף הים, ביקור בגן החיות, נסיעה ברכבת, משחק במגרש, חגיגת יום הולדת, טיול ביער, משפחה מכינה ארוחה.

הילדים מתכננים יחד מי מגלם כל דמות ומהי התנוחה המתאימה. לאחר זמן קצר הקבוצה עומדת מול שאר הילדים ויוצרת תמונה קפואה.

שאר הילדים מתבוננים ומנסים לזהות מה מתרחש בתמונה. לאחר הניחוש ניתן להזמין את המציגים להחיות את התמונה למשך כמה שניות באמצעות תנועה אחת או משפט קצר.

חוקים וכללים עיקריים:

כל ילד משתתף בתמונה בדרך המתאימה לו.
שומרים על תנוחות בטוחות וללא טיפוס או הרמת ילדים.
אין לגעת בחבר ללא הסכמתו.
בזמן ההצגה שאר הילדים מתבוננים בשקט.
מכבדים כל רעיון ואין ללעוג לתנוחה או לדמות.
לאחר זמן קצר משחררים את התנוחה כדי למנוע מאמץ.

התאמה גילאית:

בגני הילדים: המובילים מציעים נושא פשוט, מחלקים תפקידים

ומסייעים לילדים לבחור תנוחות ברורות.

בכיתות א'-ב': הקבוצות מתכננות את התמונה באופן עצמאי

ויכולות להציג רצף של שתי תמונות לפני ואחרי אירוע מסוים.



שחקו בהנאה

המשחק הוא חלק מרכזי ומשמעותי בעולמם של ילדים. באמצעותו הם חוקרים את סביבתם, מבטאים מחשבות ורגשות, מפתחים את הדמיון ומתנסים במצבים חברתיים בדרך טבעית, בטוחה ומהנה.

במהלך המשחק הילדים מפתחים מיומנויות גופניות, שפתיות, קוגניטיביות, חברתיות ורגשיות. הם לומדים לתכנן, לפתור בעיות, לקבל החלטות, להמתין לתור, לשתף פעולה, להתמודד עם הצלחה ואכזבה ולגלות את הכוחות הטמונים בהם. המשחק תורם גם ליצירת קשרים, לחיזוק תחושת השייכות ולבניית אקלים קבוצתי חיובי.

מאגר זה נועד להעניק למובילים כלי עבודה זמין, מגוון וגמיש, שבאמצעותו ניתן לשלב משחק כחלק משגרת הצהרון. תפקידנו כמובילים הוא ליצור מרחב בטוח ומאפשר, להציג כללים ברורים, לעודד את כלל הילדים להשתתף ולזכור כי אין דרך אחת נכונה לשחק. חשוב לאפשר מקום ליוזמה, לבחירה, לדמיון ולרעיונות שמביאים הילדים עצמם.

המשחק אינו רק הפוגה בין פעילויות ואינו פרס הניתן לאחר הלמידה. עבור הילדים, המשחק הוא דרך ללמוד, לתקשר, להתפתח ולהכיר את עצמם ואת העולם הסובב אותם. כאשר אנו מעניקים לילדים זמן, מרחב והזדמנות לשחק, אנו מעניקים להם הזדמנות לצמוח.

**"השמחה, תחושת הערך, האהבה והיכולת
הן בעלות חשיבות עצומה לנפש האדם".**

מריה מונטסורי

כי בכל משחק מסתתרת הזדמנות ...
לנוע, לחשוב, להרגיש, להעז, להתחבר ולגדול.