



משרד החינוך  
המינהל הפדגוגי  
אגף א לחינוך יסודי  
המחלקה לחינוך לחיים בחברה

# משחקים בהנאה

**משחקים הפגתיים**

# נא לגעת

## מטרה משחקית

לעקוב אחר תנועות והנחיות בלי להתבלבל.

## מהלך המשחק

### הכנה

עומדים במעגל.

### מהלך

- מכריזים על איבר בגוף ומצביעים עליו או על איבר אחר (כדי לבלבל).
- המשתתפים מניחים את האצבע על האיבר שהוכרז.
- לדוגמה: המנחה מכריז "אף" ומניח את ידו על האוזן. על המשתתפים לגעת באף בלי להתבלבל.
- משתתף שמתבלבל יוצא מהמשחק.

### מנצח

משתתף שנשאר אחרון.

## אוכלוסייה

גן, א-ג

## הרכב המשתתפים

קבוצה

## זירת המשחק

במרחב הפתוח

## אביזרים נדרשים

ללא אביזרים

## דגשים לתרגול

דיוק, הקשבה, קואורדינציה, ריכוז

# הקבוצה הזריזה

## מטרה משחקית

החלפת מקומות מהירה מבלי להתנגש בחברים.

## מהלך המשחק

### הכנה

ארגון הילדים בשתי קבוצות שוות בגודלן.

### מהלך

- כל קבוצה עומדת בצד אחד של החדר בשורה ישרה מול הקבוצה האחרת.
- להוראה "החלף מקומות", שתי הקבוצות מחליפות ביניהן מקום. מטרת כל קבוצה: להסתדר במהירות כקבוצה בצד השני של החדר או של החצר.
- ניתן לבקש מהילדים לנוע באופן שונה בכל פעם: בניתורים בשתי רגליים, בקפיצות צפרדע, בקפיצות על רגל אחת, בהתקדמות על שש, בזחילה ועוד.

## אוכלוסייה

גן, א-ג

## הרכב המשתתפים

קבוצה

## זירת המשחק

במרחב הפתוח

## אביזרים נדרשים

ללא אביזרים

## דגשים לתרגול

זריזות, מהירות, שיתוף פעולה

# משחק בחרוזים

## מטרה משחקית

למצוא את המילה החורזת שנבחרה.

## מהלך המשחק

### הכנה

- כל אחד מבני הזוג חושב על חמישה זוגות של מילים חורזות (רינה – קלמנטינה).

### מהלך

- אחד מבני הזוג מתחיל ואומר מילה אחת מצמד מילים חורזות.
- בן הזוג מנסה לנחש מהי המילה החורזת. אפשרי לנחש מקסימום שלוש פעמים. אם מצליח, מקבל נקודה.
- מתחלפים בתפקידים וחוזר חלילה

### המנצח

- המשתתף שהצליח לנחש יותר מילים חורזות שנבחרו.

## אוכלוסייה

א-ג

## הרכב המשתתפים

זוגות

## זירת המשחק

במרחב הפתוח

## אביזרים נדרשים

ללא אביזרים

## דגשים לתרגול

סבלנות, זיכרון, דיוק

# ראי ראי

## מטרה משחקית

לחקות את תנועת בן הזוג בלי לצחוק.

## מהלך המשחק

### הכנה

- המשתתפים מתחלקים לזוגות. בכל זוג קובעים אחד שהוא "המקור" והשני "הראי".

### מהלך

- משתתף "המקור" מציג תנועות משונות ומצחיקות.
- על משתתף "הראי" לחקות במדויק את תנועותיו בלי לצחוק.
- משתתף שצוחק – הזוג יוצא מן המשחק.

### מנצח

- הזוג שהצליח לחקות את התנועות במדויק מבלי לצחוק.

## אוכלוסייה

א-ג

## הרכב המשתתפים

קבוצה, זוגות

## זירת המשחק

במרחב סגור או פתוח

## אביזרים נדרשים

ללא אביזרים

## דגשים לתרגול

דיוק, איפוק

# חם-קר מוזיקלי

## מטרה משחקית

למצוא את מקום המחבוא של החפץ.

## מהלך המשחק

### הכנה

בוחרים חפץ אותו יחביאו בהמשך, ושיר מוכר.

### מהלך

- אחד המשתתפים יוצא מהחדר או מתרחק מהקבוצה, ושאר המשתתפים מחביאים את החפץ שנבחר.
- המשתתף חוזר ומתחיל לחפש את החפץ. לרשותו שלוש דקות.
- שאר המשתתפים מלווים אותו בשירה המתחזקת כשהוא מתקרב אל החפץ ונחלשת כשהוא מתרחק.

### מנצח

המשתתף שהצליח לאתר את החפץ בזמן הקצר ביותר.

## אוכלוסייה

א-ג

## הרכב המשתתפים

קבוצה

## זירת המשחק

במרחב סגור או פתוח

## אביזרים נדרשים

חפץ

## דגשים לתרגול

הקשבה, זריזות, עבודת צוות

# הצייר/הציירת

## מטרה משחקית

לצייר פנים בעיניים מכוסות.

## מהלך המשחק

### אפשרות א'

כל אחד מבני הזוג מצייר פנים כשעיניו מכוסות.  
מנצח - המשתתף שצייר הכי קרוב למציאות.

### אפשרות ב'

אחד מבני הזוג מצייר פנים כשעיניו מכוסות. בן זוגו מנחה אותו במילים,  
ללא התערבות בציור.  
מנצח - הזוג שצייר הכי קרוב למציאות תוך שיתוף פעולה.

## אוכלוסייה

א-ג

## הרכב המשתתפים

זוגות

## זירת המשחק

במרחב סגור או  
פתוח

## אביזרים נדרשים

דפים, כלי כתיבה

## דגשים לתרגול

איפוק, הקשבה,  
כבוד, עבודת צוות

# ים-יבשה

## מטרה משחקית

לבצע את ההנחיות בלי להיפסל, ולהישאר אחרון.

## מהלך המשחק

### הכנה

מציירים מעגל גדול על הרצפה, או מפזרים על הרצפה מספר חישוקים.

### מהלך

המנחה מכריז "ים" או "יבשה".

- כשהמנחה מכריז "ים" – על המשתתפים לקפוץ לתוך המעגל/החישוק.
- כשהמנחה מכריז "יבשה" – על המשתתפים לקפוץ ולעמוד ולהיות מחוץ למעגל/לחישוק.

### מנצח

משתתף שנשאר אחרון ולא נפסל.

## אוכלוסייה

א-ג

## הרכב המשתתפים

קבוצה

## זירת המשחק

במרחב הפתוח

## אביזרים נדרשים

גיר

## דגשים לתרגול

הקשבה, זריזות, ריכוז

# בלבולים

## מטרה משחקית

להצביע על האיבר **שמכריז** המנחה ולא על מה שהוא **מצביע** עליו.

## מהלך המשחק

### מהלך

- המנחה מכריז על איבר בגוף, והמשתתפים מניחים את האצבע על האיבר שהוכרז.
- המנחה מנסה לבלבל את הקהל ומכריז על איבר, אך מניח את ידו על איבר אחר. לדוגמה: המנחה מכריז "אף" אך מניח את ידו על האוזן.
- על המשתתפים לגעת באף מבלי להתבלבל מתנועותיו.
- משתתף שהתבלבל יוצא מהמשחק.

### המנצח

המשתתף שנשאר אחרון ומצליח לא להתבלבל בתנועות.

## אוכלוסייה

א-ג

## הרכב המשתתפים

קבוצה

## זירת המשחק

במרחב סגור או פתוח

## אביזרים נדרשים

ללא אביזרים

## דגשים לתרגול

הקשבה, ריכוז

# מלך ומלכת התנועות

## מטרה משחקית

לגלות מיהו מלך התנועות

## מהלך המשחק

### הכנה

- מושיבים את התלמידים במעגל. בוחרים ראש קבוצה.

### מהלך

- ראש הקבוצה יוצא החוצה ומחליטים על תלמיד אחד שהוא זה שקובע את התנועות, הוא מלך התנועות.
- כשראש הקבוצה נכנס, מלך התנועות מתחיל לעשות תנועות וכולם אחריו. הוא משנה תנועות תוך כדי ועל ראש הקבוצה לגלות מי הוא מלך התנועות.

### מנצח

- ראש קבוצה שהצליח לגלות מיהו מלך התנועות.

## אוכלוסייה

א-ג

## הרכב המשתתפים

קבוצה

## זירת המשחק

במרחב סגור או פתוח

## אביזרים נדרשים

ללא אביזרים

## דגשים לתרגול

הקשבה, כבוד, זיכרון

# דילוג על רגל אחת

## מטרה משחקית

לדלג על רגל אחת בין החישוקים/החפצים המצויים במרחב.

## מהלך המשחק

### הכנה

- המשתתפים מתחלקים לשתי קבוצות.

### מהלך

- כל אחד בתורו מדלג על רגל אחת עד לסימון במרחב, וחוזר חזרה לסוף הטור.
- [הדגמה בסרטון](#) (דקה 0:05 – 2:01)

## אוכלוסייה

א-ד

## הרכב המשתתפים

קבוצה

## זירת המשחק

במרחב הפתוח

## אביזרים נדרשים

חישוקים, חפצים

## דגשים לתרגול

יציבות, זריזות, קואורדינציה

# מצעד השירים

## מטרה משחקית

לשלוף מהזיכרון שיר עם מילה מסוימת ולשיר אותו.

## מהלך המשחק

### הכנה

- מתחלקים לשתי קבוצות
- בוחרים מנחה

### מהלך

- המנחה בוחר מילה כמו "שמש" או "ארבע" – כל מילה שעולה בדעתו.
- כל קבוצה בתורה אמורה לשיר שיר שיש בו את המילה שנבחרה. התור עובר מקבוצה לקבוצה.
- הסבב מסתיים כאשר אחת מהקבוצות לא מצאה שיר עם המילה.
- הקבוצה השנייה זוכה בעשר נקודות בסבב זה.
- בסבב הבא בוחר המנחה מילה חדשה.

### מנצחת

הקבוצה שניצחה בהכי הרבה סבבים.

## אוכלוסייה

א-ו

## הרכב המשתתפים

זוגות, קבוצה

## זירת המשחק

במרחב סגור או פתוח

## אביזרים נדרשים

ללא אביזרים

## דגשים לתרגול

זיכרון, חשיבה מהירה, שיתוף פעולה

# משלימים מילה

## מטרה משחקית

להצליח לגלות מהי המילה המסתתרת.

## מהלך המשחק

### הכנה

מתחלקים לשתי קבוצות.

### מהלך

- אחד המשתתפים בוחר מילה ומשרטט קווים כמספר האותיות המרכיבות את המילה. הוא כותב את האות הראשונה והאחרונה במילה.
- כל קבוצה בתורה מנחשת אות שלדעתה נמצאת במילה. אם הצליחה, משלימים את האות במקום המתאים והקבוצה צוברת נקודה.

### מנצחת

קבוצה שזיהתה ראשונה את המילה.

## אוכלוסייה

א-ו

## הרכב המשתתפים

קבוצה

## זירת המשחק

במרחב סגור או פתוח

## אביזרים נדרשים

כלי כתיבה דפים

## דגשים לתרגול

זריזות, עבודת צוות,

ריכוז

# סיפורו של סיפור

## מטרה משחקית

להעביר סיפור במדויק מהאחד לאחר.

## מהלך המשחק

### מהלך

- ארבעה משתתפים יוצאים מהחדר. משתתף שנשאר בחדר הוא המספר. הוא חושב על סיפור קצר לספר: יכול להיות משהו שקרה לו אתמול וכד'. על הסיפור לכלול פרטים רבים כגון מקומות, שעות, צבעים וכו'.
- המספר קורא לאחד מהמשתתפים מבחוץ ומספר לו את הסיפור.
- קוראים למשתתף הבא שנמצא בחוץ, והמשתתף שכרגע נכנס מספר לו את הסיפור. כך ממשיכים עד המשתתף האחרון.
- כשהמשתתף האחרון מספר את הסיפור, חוזרים למספר הראשון ומשווים בין הגרסאות.

## אוכלוסייה

א-ו

## הרכב המשתתפים

קבוצה

## זירת המשחק

במרחב סגור או פתוח

## אביזרים נדרשים

ללא אביזרים

## דגשים לתרגול

היכרות, הקשבה, שיתוף פעולה, הומור

# ”3 מקלות”

## מטרה משחקית

לנתר בין שלושה מקלות את המרחק הרב ביותר.

## מהלך המשחק

### הכנה

מניחים על הקרקע שלושה מקלות המסודרים במקביל זה לזה, כאשר המרווח ביניהם קבוע.

### מהלך

- המשתתפים עומדים בטור.
- כל משתתף בתורו, עובר את שלושת המקלות בקפיצה משולשת בלי לגעת בהם, כאשר בין מקל למקל רשאי המשתתף להניח את אחת מרגליו פעם אחת בלבד.
- לאחר שכולם עברו את שלושת המקלות, מרחיק הקופץ האחרון את המקל האחרון. יש לשנות בהתאם את מיקומו של המקל האמצעי כך שהמרחק בין שלושת המקלות יהיה שווה.
- משתתף שדרך על אחד המקלות או נגע בו ברגלו פעמיים – יוצא מהמשחק.

### מנצח

משתתף שהצליח לעבור את המרחק הגדול ביותר בין שלושת המקלות, בלי לגעת בהם.

## אוכלוסייה

א-10

## הרכב המשתתפים

קבוצה

## זירת המשחק

במרחב הפתוח

## אביזרים נדרשים

שלושה מקלות

## דגשים לתרגול

ריכוז, שיווי משקל

# דומינו שירים

## מטרה משחקית

לשלוף מהזיכרון שיר שמתחיל באות שבה הסתיים שיר קודם.

## מהלך המשחק

### מהלך

- מתחלקים לשתי קבוצות.
- הקבוצה הראשונה מתחילה שורה משיר ושרה כמה שורות.
- מיד כשסיימה, הקבוצה הבאה צריכה להתחיל לשיר שיר חדש, המתחיל באות האחרונה שבה הופסק השיר הקודם.
- כאשר אחת מהקבוצות לא מצאה שיר, הקבוצה השנייה זוכה בעשר נקודות בסבב.

### מנצחת

הקבוצה שצברה את מירב הנקודות.

## אוכלוסייה

ג-ו

## הרכב המשתתפים

קבוצה, זוגות

## זירת המשחק

במרחב הפתוח

## אביזרים נדרשים

ללא אביזרים

## דגשים לתרגול

שיתוף פעולה, ריכוז, זיכרון, זריזות, הומור

# ביל-בול

## מטרה משחקית

לציין את שמות המשתתפים בהתאם להנחיות בלי להתבלבל.

## מהלך המשחק

### מהלך

- המשתתפים יושבים במעגל.
- המנחה פונה לאחד המשתתפים ואומר "ביל".
- המשתתף אליו פנה – יאמר את שמו של מי שיושב מימינו.
- אם המנחה יגיד "בול", המשתתף אליו פנה, יאמר את שמו של מי שיושב משמאלו.
- משתתף שהתבלבל, יוצא מהמשחק.

### מנצח

- משתתף שנשאר אחרון במעגל ולא התבלבל

## אוכלוסייה

ד-ו

## הרכב המשתתפים

קבוצה

## זירת המשחק

במרחב סגור או פתוח

## אביזרים נדרשים

ללא אביזרים

## דגשים לתרגול

הקשבה, ריכוז

# גן חיות

## מטרה משחקית

לזכור את שמות המשתתפים ואת קולות החיות שהשמיעו.

## מהלך המשחק

### הכנה

יושבים בכיסאות המסודרים במעגל.

### מהלך

- כל משתתף בתורו, לפי סדר הישיבה, אומר את שמו ומחקה את קולה של חיה האהובה עליו.
- המשתתף הבא אחריו, חוזר על השם ועל קול החיה שהשמיע. רק לאחר מכן הוא אומר את שמו שלו ומחקה את החיה האהובה עליו וכך הלאה.
- משתתף שמתבלבל מקבל מחבריו משימה: לחזור על הקולות עם תנועות, לעמוד על רגל אחת וכו'.
- אפשרויות נוספות (במקום חיקוי של חיה): חיה שמתחילה באות של השם, חיקוי תנועה, תכונת אופי בולטת, שיר שמתחבר לשמי, משחק אהוב.

## אוכלוסייה

ד-ו

## הרכב המשתתפים

קבוצה

## זירת המשחק

במרחב סגור או פתוח

## אביזרים נדרשים

ללא אביזרים

## דגשים לתרגול

דיוק, הקשבה, זיכרון, ריכוז

# מי זוכר?

## מטרה משחקית

לזכור כמה שיותר פריטים.

## מהלך המשחק

### מהלך

- יושבים בזוגות. כל אחד מבני הזוג כותב בדף 10-15 מספרים או מילים, בעברית, בערבית או באנגלית.
- אחד מבני הזוג קורא לאט את המספרים או המילים שכתב.
- לאחר שסיים להקריא, לרשות בן הזוג שתי דקות למנות כמה שיותר מספרים/מילים שציין חברו.

### מנצח

בן הזוג שזכר יותר פריטים מהרשימה של חברו.

## אוכלוסייה

ד-ו

## הרכב המשתתפים

זוגות

## זירת המשחק

במרחב הפתוח

## אביזרים נדרשים

דפים, כלי כתיבה

## דגשים לתרגול

הקשבה, זיכרון, ריכוז

# זיכרון תארים

## מטרה משחקית

לזכור שמות-עצם ותארים.

## מהלך המשחק

### הכנה

- כותבים על בריסטול רשימה ארוכה של שמות עצם + תואר. לדוגמה: כיסא ירוק, נייר חלק, אבן עגולה, שמש חמה וכו'.
- מתחלקים לשתי קבוצות.

### מהלך

- מציגים את הרשימה לזמן קצר שבו על המשתתפים לשנן את השמות ואת התארים.
- המנחה מקריא בכל פעם בסדר אקראי שם עצם מתוך הרשימה, ללא התואר שהוצמד לו.
- על המשתתפים לומר שם התואר.
- משתתף שזכר נכון את התואר מזכה את קבוצתו בנקודה.

### מנצחת

הקבוצה שזכתה ביותר נקודות.

## אוכלוסייה

ד-ו

## הרכב המשתתפים

קבוצה

## זירת המשחק

במרחב הפתוח

## אביזרים נדרשים

בריסטול, טוש, דף, כלי כתיבה

## דגשים לתרגול

זיכרון, זריזות

# חוד לי חידה

## מטרה משחקית

להשיב על חידה בכמה שפחות ניסיונות.

## מהלך המשחק

### מהלך

- כל משתתף בתורו מתאר לחבריו פריט כלשהו שבחר.
- שאר המשתתפים מנסים לגלות מהו הפריט.
- לרשותם עד 10 שאלות שהתשובה עליהן היא כן/לא.
- ניתן להגדיר קטגוריה אליה משתייך הפריט כגון: דמויות, מקצועות, פעילות פנאי, מאכלים.

## אוכלוסייה

ד-ו

## הרכב המשתתפים

זוגות, קבוצה

## זירת המשחק

במרחב סגור או פתוח

## אביזרים נדרשים

ללא אביזרים

## דגשים לתרגול

דיוק, הקשבה, ריכוז

# חמשיר בחרוזים

## מטרה משחקית

להמציא חמשיר בחרוזים בשילוב מקסימום מילים מתוך רשימה.

## מהלך המשחק

### הכנה

- מתחלקים לשתי קבוצות.
- מחליטים על 6-10 מילים אקראיות.

### מהלך

- כל קבוצה מתחילה לכתוב חמשיר בחרוזים. יש להשתמש במירב המילים, לא כרשימה סתמית (בהשראת ה"שטוזים" של דתיה בן דור).

### מנצחת

הקבוצה שהצליחה לכתוב חמשיר בחרוזים ולשלב בו כמה שיותר מילים מהרשימה.

## אוכלוסייה

ד-ו

## הרכב המשתתפים

קבוצה

## זירת המשחק

במרחב הסגור או הפתוח

## אביזרים נדרשים

דפים, כלי כתיבה

## דגשים לתרגול

דמיון, שיתוף פעולה, יצירתיות

# מאחד עד עשר

## מטרה משחקית

לספור מאחת עד עשר, ללא תיאום מראש.

## מהלך המשחק

### הכנה

יושבים על כיסאות המסודרים במעגל.

### מהלך

- אחד המשתתפים מתחיל לספור: "אחת".
- המשתתף הבא סופר: "שתיים", וכן הלאה עד המספר עשר, כאשר בכל פעם משתתף אחר מונה את המספר הבא (אסור לתכנן מראש מי יאמר איזה מספר).
- אם שני משתתפים אומרים את אותו מספר בו זמנית – מתחילים לספור מהתחלה.

## אוכלוסייה

ד-ו

## הרכב המשתתפים

קבוצה

## זירת המשחק

במרחב הפתוח

## אביזרים נדרשים

כיסאות

## דגשים לתרגול

הקשבה, שיתוף פעולה

# מרכיבים מילים

## מטרה משחקית

לכתוב כמה שיותר מילים בזמן נתון.

## מהלך המשחק

### מהלך

- מגדירים שלוש דקות למשימה.
- בוחרים מילה ארוכה.
- המשתתפים מוצאים כמה שיותר מילים מהאותיות של המילה שנבחרה.

### מנצח

המשתתף שמצא את מספר המילים הגבוה ביותר.

## אוכלוסייה

ד-ו

## הרכב המשתתפים

זוגות, קבוצה

## זירת המשחק

במרחב סגור או פתוח

## אביזרים נדרשים

כלי כתיבה, דפים

## דגשים לתרגול

דמיון, זריזות, ריכוז