



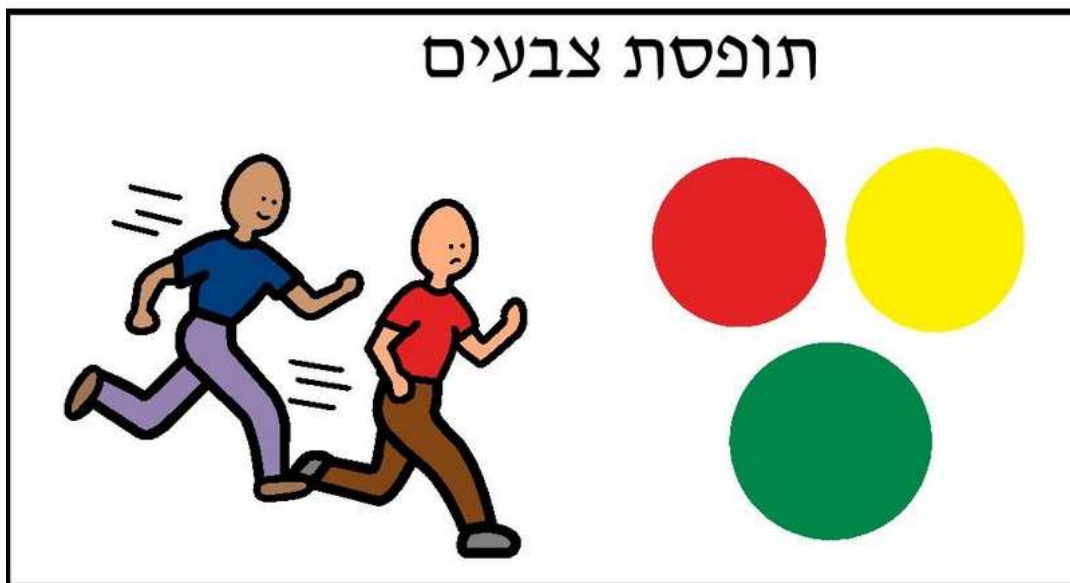
תופסת צבעים

חוק 1 : התופס בוחר צבע מסוים הילדים צריכים לגעת בצבע זה הנמצא בסביבתם כדי לא להתפס.

תופסת צבעים עם מדבקות

לכל הילדים מודבקות מדבקות בצבע מסוים מחצית הקבוצה מדבקה בצבע ירוק לדוגמא ולמחצית השנייה המדבקה בצבע אדום. לקריאה באדום בעלי המדבקה האדומה תופסים ולהיפך. העלאת דרגת קושי: ניתן להוסיף יותר משני צבעים תרומת המשחק :

זריזות מהירות, הכרת צבעים, הכרת הסביבה



כתבה : חגית קירשנבוים, ערכה: עינת בן עטר,
כתיבה בסמלים: פאני יצחק



תופסת מספרים

- הילדים מחולקים לזוגות, לכל ילד ניתן בע"פ מספר אחד או 2 .
לקריאה למספרי 1, מספרי 1 הם הרודפים
לקריאה ב-2, מספרי 2 הופכים להיות הרודפים.
(מחליפים מהר בקריאת המספרים).

תרומת המשחק:

פיתוח זריזות, מהירות, מהירות תגובה
פיתוח הקשבה ומיקוד.



כתבה : חגית קירשנבוים, ערכה: עינת בן עטר,
כתיבה בסמלים: פאני יצחק



תופסת צל

חוק 1 כדי לא להיתפס חייבים לעמוד באזורים המוצלים בחצר.

חוק 2: זמן שהייה בצל עד 5 שניות

חוק 3: השהיה תוך ספירה בקול עד 5.



כתבה : חגית קירשנבוים, ערכה: עינת בן עטר,
כתיבה בסמלים: פאני יצחק



תופסת עכברים

חוק 1: מי שנתפס עומד בפיסוק.

חוק 2: אחד החברים מצילו ע"י מעבר מתחתיו.

חוק 3: מנצח מי שהצליח להציל הכי הרבה חברים.



כתבה : חגית קירשנבוים, ערכה: עינת בן עטר,
כתיבה בסמלים: פאני יצחק



תופסת איברים

חוק 1: התופס תופס ע"פ האיבר שהמנחה בחר:

ראש, כתף, גב, יד, זרוע.

חוק 2: מצילים ע"י מגע באיבר הנבחר.

תרומת משחק:

חזרה והפנמה של שמות איברי הגוף.



כתבה : חגית קירשנבוים, ערכה: עינת בן עטר,
כתיבה בסמלים: פאני יצחק



משחק ה"תמנון"

מסמנים מרובע במרחב שאסור לצאת ממנו. התופס הוא התמנון ממתין במרכז המרובע

הילדים צריכים כל פעם לחצות את המרובע מקו אחד לקו הנגדי, ה"תמנון" מנסה לתפוס.

חוק 1: ילד שנגע בו התמנון מצטרף אל זרועותיו.

חוק 2: ה"תמנון" או הילדים אינם רשאים לרוץ לאחור.

חוק 3: המנצחים הם שלושת הילדים שנתפסו אחרונים.





ברבורים וברווזים (או משחק ההפכים)

מהלך המשחק:

הרחבה חצויה ע"י קו אמצע לרוחבה.

המשחקים מסודרים בשתי שורות כשהם יושבים גב אל גב משני עברי הקו.

שורה אחת של ילדים תקרא "ברווזים" שורה שניה "ברבורים".

חוק 1: כשיוכרז השם ברווזים שורה זו תמהר לרדוף אחרי שורת הברבורים.

שורת הברבורים תצטרך לברוח לקו הנגדי במגרש שלה וכן"ל להיפך.

פיתוח המשחק:

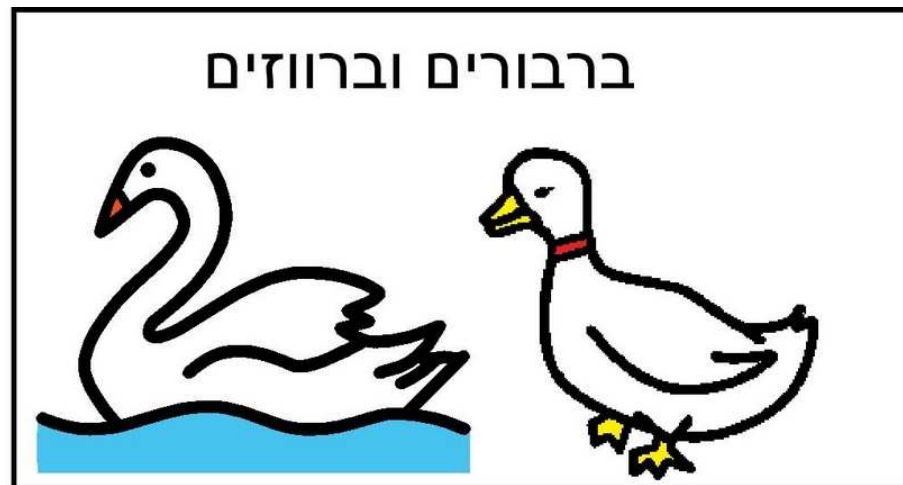
הילדים יברחו בכל מיני צורות התקדמות לדוגמא: בזחילה, קפיצות, הליכת ברכים.

הילדים ימציאו לכל קבוצה שמות שהם הפכים לדוגמא: שחור ולבן, יום ולילה, חזק, חלש, וכו..

הערה: ניתן לסמן את קו האמצע ע"י גיר, חבל, חפצים.

תרומת המשחק:

הכרת מושג הפכים, פיתוח קשב והתנסות בצורות התקדמות בתנועה במרחב.



כתבה : חגית קירשנבוים, ערכה: עינת בן עטר,
כתיבה בסמלים: פאני יצחק



נמר, נמר מה השעה?

1. ילד אחד נבחר להיות הנמר ועומד במרחק מקבוצת ילדים המסודרת בשורה.

שלב א':

קבוצת הילדים שואלת אותו: "נמר, נמר מה השעה?"

הילד שהוא ה"נמר" צריך לענות מספר מ 1 עד 12, לדוגמא: "השעה 6", הילדים צריכים לבצע 6 צעדים תוך ספירה בקול, עד שמגיעים סמוך ל"נמר".

שלב ב':

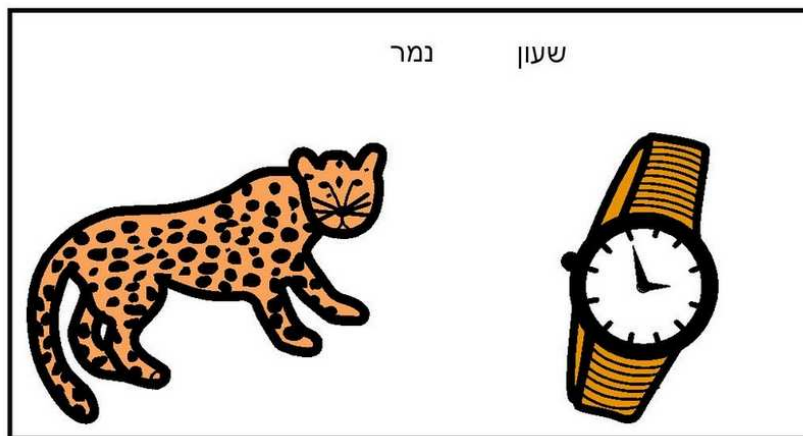
כאשר מגיעים במרחק חצי מטר שואלים שוב (נמר, נמר מה השעה?) הנמר עונה "שעת האוכל" וכל הילדים בורחים לעבר הצד השני והוא צריך לתפסם.

פיתוח המשחק:

הילדים יתקדמו לעבר הנמר בצורות התקדמות שונות: קפיצה של שתיים, על רגל אחת, זחילה, הליכה לאחור. (בהצאם לשעה שיכריזו).

תרומת המשחק:

חלוקת קשב: שילוב של מטלה שפתית עם פעילות מוטורית, פיתוח הקשבה, הבנת סדר פעולות, המתנה.



כתבה: חגית קירשנבוים, ערכה: עינת בן עטר,
כתיבה בסמלים: פאני יצחק



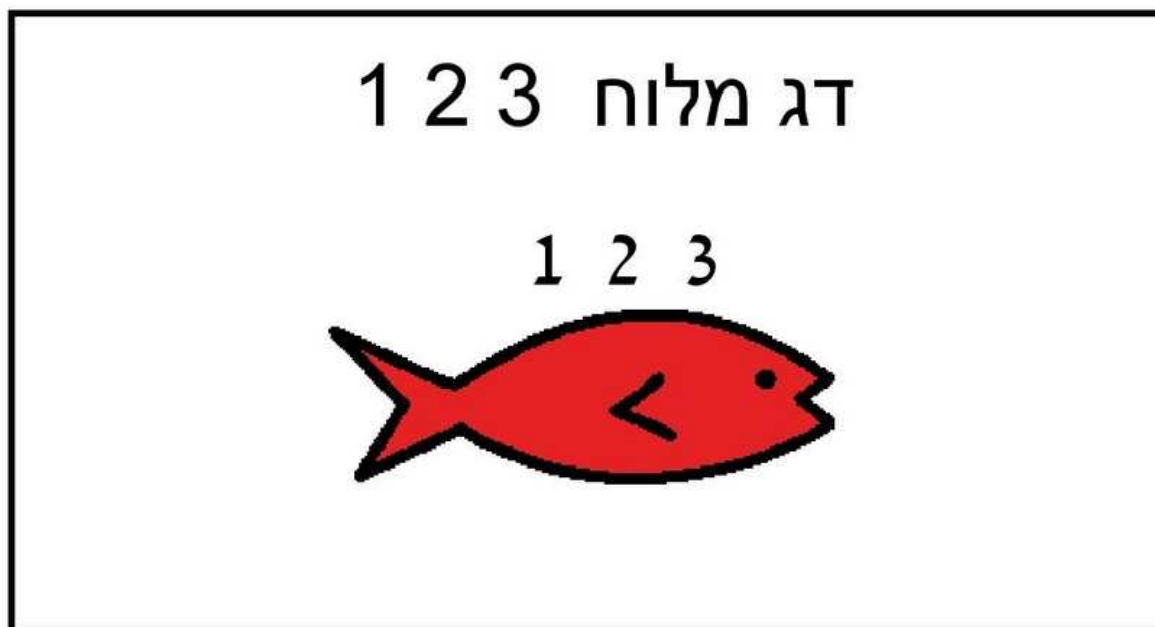
1,2,3 דג מלוח

ילד שנבחר עוצם את עיניו עם פנים לקיר ואומר 1,2,3 דג מלוח. בזמן ספירתו שאר הילדים צריכים להתקדם במהירות לעברו, כאשר מסתובב כולם עוצרים ללא תזוזה.

מי שנתפס זז חוזר לקו ההתחלה.

מטרת המשחק: להגיע ולגעת בילד הסופר לפני שסיים את הספירה.

חוק 1: אם הצליח תפקידו לספר סיפור ולהזכיר בו 3 פעמים את המילים "דג מלוח" בפעם השלישית הסופר הופך לתופס והראשון שתפס הופך להיות הסופר החדש.





דב דובון האם אתה ישן?

שלב א'

ילד אחד נבחר להיות דב דובון הוא ישן על ברכי המורה (או עומד שפניו אל הקיר), שאר הילדים עומדים לפניו בשורה ושואלים אותו בשקט : "דוב דובון האם אתה ישן?" הדב עונה : כן ! וכך מספר פעמים .

(כדי ליצור מתח הדובון יענה מספר פעמים "כן" וכל פעם יגבירו הילדים את עצמת הקול בשאלתם).

שלב ב'

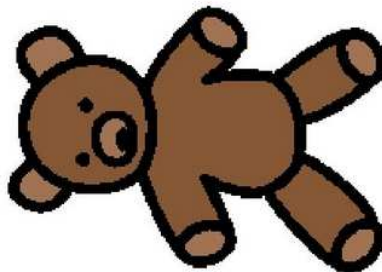
אחרי מספר פעמים כאשר יענה הדוב לא ! (לשאלתם אם הוא ישן) יצטרכו הילדים לברוח מהר כדי שלא יתפסו .

הערה: לסמן את המקום שהילדים יברחו אליו ע"י מזרונים, קו מסומן, חבל או כסאות.

תרומת המשחק :

שפה : עצמה וויסות הקול, זכירת משפט.

דב דובון האם אתה ישן



כתבה : חגית קירשנבוים, ערכה: עינת בן עטר,
כתיבה בסמלים: פאני יצחק



"תפסוני"

מהלך המשחק:

ילדים עומדים בשורה ומושיטים ידם. הילד הנבחר עומד מולם וצריך להניח כף ידו על כף ידם תוך שהוא אומר בחלוקה להברות "תפסוני", מי שנאמרה לו ההברה "ני" הוא זה שצריך לרדוף ולתפוס את הילד הנבחר.

ואריאציות נוספות של המשחק:

חגים: בחנוכה ניתן לומר במקום "תפסוני", "נס גדול היה פה".

פורים: הילד הנבחר יאמר לכל אחד מהעומדים בשורה מילה בנושא החג: משתה, מלך, אסתר, ליצן. מי שתאמר לו ע"י הילד הנבחר מילה שנבחרה מראש לדוגמא: המן.

זה הסימן שהוא יתפוס אותו.

כנ"ל לגבי חגים נוספים, עונות, צבעים וכו'...

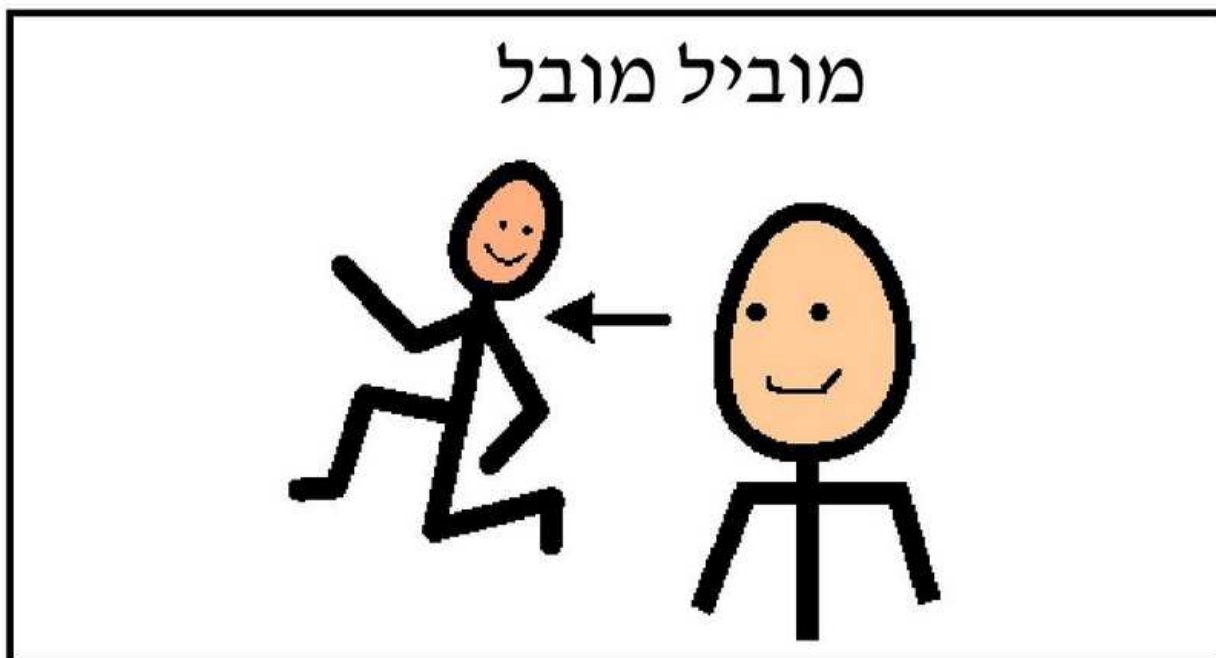


כתבה: חגית קירשנבוים, ערכה: עינת בן עטר,
כתיבה בסמלים: פאני יצחק



מוביל ומובל

המוביל רץ ראשון וצריך לשנות כיוון השני חייב להיות "הצל" שלו ולרוץ אחריו, תוך שמירת מרחק סביר למניעת התנגשות.
שלב ב' - המוביל צריך להשתמש בכל רפרטואר הכיוונים : קדימה, אחורה, הצידה, במעגל.
תרומת המשחק:
הכרת כיוונים, שמירת מרחב אישי, פיתוח אומדן מרחק.



כתבה : חגית קירשנבוים, ערכה: עינת בן עטר,
כתיבה בסמלים: פאני יצחק



דירה להשכיר

יש לצייר עיגולים או להניח חישוקים כמספר הילדים פחות אחד.

כל עיגול יהיה "דירה".

ילד אחד הוא "חסר דירה" עובר בין הילדים העומדים בדירתם ושואל " האם יש לך דירה להשכיר"? בעל הדירה עונה בשלילה. בזמן זה צריכים " בעלי הדירות להתחלף בזריזות במקומותיהם. מחוסר הדירה צריך לתפוס חישוק ריק בזמן ההחלפה.

פיתוח המשחק בהקשר להכרת צורות:

כל ילד יצייר את ביתו בגיר ע"פ הצורה הנבחרת: משולש, ריבוע, מלבן, אליפסה וכו...

תרומת המשחק:

התנסות בהכרה/חזרה על צורות וציורם,

פיתוח זריזות,

פיתוח קשר עין(בזמן החלפת "דירות")

ותקשורת מילולית ובלתי מילולית עם יתר חברי הקבוצה.



כתבה: חגית קירשנבוים, ערכה: עינת בן עטר,
כתיבה בסמלים: פאני יצחק



ים יבשה

פיתוח המשחק

ניתן לשחק במיגון וריאציות ובמגוון מרחבי החצר:

רחבה מרוצפת – הילדים יציירו כל אחד לעצמו עיגול שזה הים והרחבה היא היבשה.

ארגז החול– הים- קורת הארגז והחול זה היבשה.

מתקנים– הילדים יעלו על מתקן לקריאה "ים" וירדו לחול לקריאה "יבשה"

מרחב פתוח – כל ילד יכנס לתוך צמיג –ים ויצא לחול לקריאה יבשה.

ים יבשה



כתבה : חגית קירשנבוים, ערכה: עינת בן עטר,
כתיבה בסמלים: פאני יצחק



משחק זנבות

לכל ילד יש זנב ממתפחת או שרוך כולם רצים שהמטרה של כל אחד לתפוס כמה שיותר זנבות. מי שמשך יותר זנבות הוא "מלך הזנבות"

פיתוח המשחק:

במקום זנבות מחברים אטבים על חולצתו של בורח והתופס צריך להוציאם.



כתבה : חגית קירשנבוים, ערכה: עינת בן עטר,
כתיבה בסמלים: פאני יצחק



הנחש בא

שלב א'

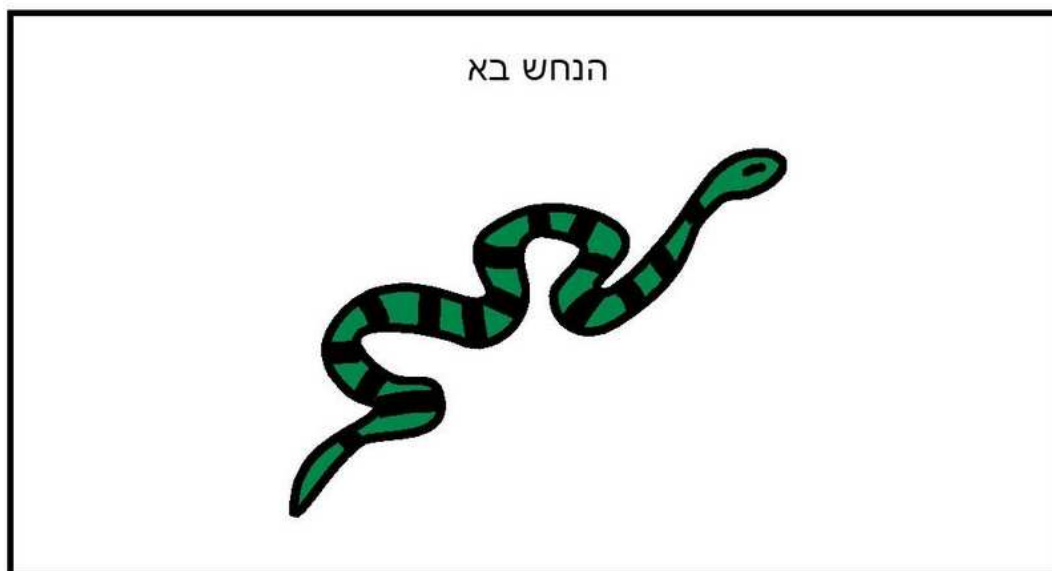
הילדים עומדים במעגל, ילד אחד מסובב זיילגית שאר הילדים קופצים מעל במטרה לא להתקל בזיילגית.

שלב ב'

כאשר הזיילגית פוגעת באחד הילדים הקבוצה מתפזרת והילד שהזיילגית נגעה בו הופך להיות התופס.

שלב ג'

התפוס הוא זה שיסובב את הזיילגית.
מנצח מי שלא נפגע מהזיילגית כלל.



כתבה : חגית קירשנבוים, ערכה: עינת בן עטר,
כתיבה בסמלים: פאני יצחק

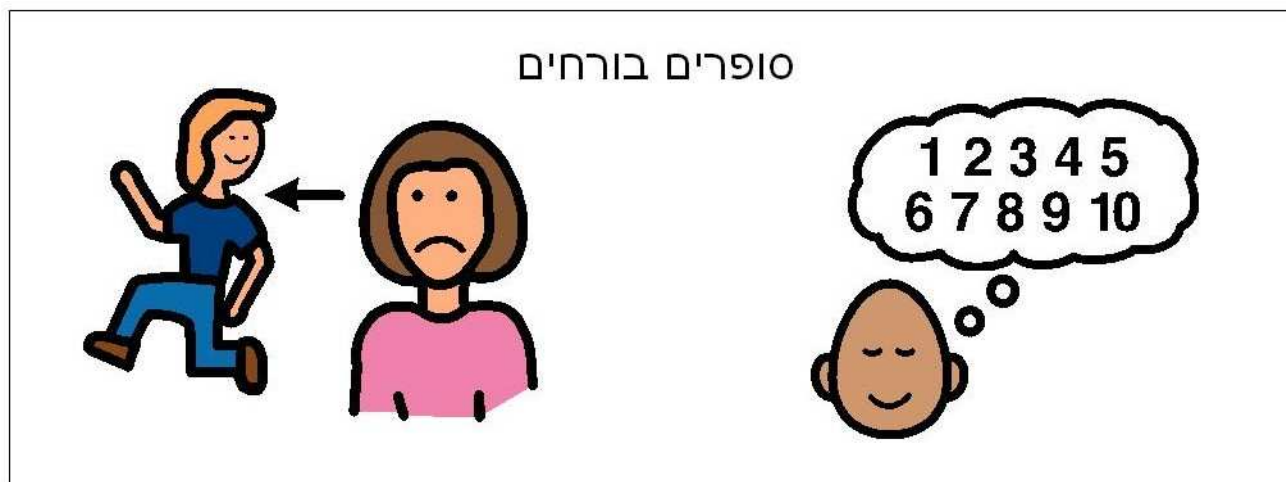


סופרים ובורחים

אחד הילדים נבחר לעמוד מול הילדים הוא בוחר מספר מ 1 עד 10 בלי לגלות לשאר הילדים. הילדים צריכים לשאול אותו מתחילת המספרים "האם זה מספר 1?" והוא צריך לענות בכן או לא! כאשר מגיעים למספר שבחר עונה כן! ומתחיל לרדוף אחריהם. הם בורחים לקו ההתחלה.

פיתוח המשחק:

צבעים: המורה מראה לו מבחר של צבעים הוא צריך לבחור צבע והילדים שואלים אותו בהתחלה ניתן ליצור הדרגה להראות להם את הצבעים והם ישאלו בשלב שני לא להראות את הצבעים והם יזכרו. אותיות מא' עד ת' מושגים בנושא עונות/חגים ושאר נושאים נלמדים בגן.



כתבה: חגית קירשנבוים, ערכה: עינת בן עטר,
כתיבה בסמלים: פאני יצחק