

שם הפעילות: משחקי חברה לפעילויות חוץ

הכותב/ת: ללא

מרוצים:

1. **מרוצים מוגבלים:** מרוץ עם כוס מים/ כפית בה ביצה, בקפיצות צפרדע, וכו'.
2. **מרוצי כרכרות:** תחרויות ריצה בין זוגות, למשל: מרוץ מריצות בוא מתחרים שני זוגות, כשאחד מכל זוג אוחד ברגלי חברו ורץ איתו כמריצה, מרוץ שק קמח בו אחד מבני הזוג מרים את חברו על גבו וכו'.
3. **מרוצי שליחים:** תחרויות ריצה בין קבוצות, כאשר חפץ מועבר בין מתמודד למתמודד, בחירת החפץ, אופן נשיאתו והעברתו היא אשר תיצור את המורכבות והעניין. החפץ יכול להיות כל דבר.
4. **מרוצי מכשולים:** משחקי חברה מוכרים ואהובים המשלבים אלמנטים מאתגרים למסלול, למשל: סלע, גשר, עץ, כאשר משתתף אחד משמש כסלע (כריעה נמוכה), משתתף שני משמש כגשר (עומד בפישוק רחב) ומשתתף שלישי משמש כעץ (עמד כשידיו מונפות לצדדים. על חברי הקבוצה לעבור כולם מעל הסלע, מתחת לגשר ולרוץ מסביב לעץ פעמיים. מכשולים אמיתיים כגון גשר, ביצת מים, סולם חבלים או מכשולים מאולתרים כגון כסאות בשורה, שולחנות למערה, קורה בין תמוכות וכן הלאה.

משחקי חברה בכדור:

1. **מחניים:** שתי קבוצות בשני צידי מגרש, מטרתם לפגוע בכדור בחברי הקבוצה השנייה, פגעו במשתתף, הוא נהיה שבוי הקבוצה השנייה. היה והכדור נתפס על מי שניסו לפגוע בו, הזורק נהיה שבוי הקבוצה השנייה.
2. **התמנון:** במרכז מגרש עומד "התמנון", משתתף עם כדור, על המשתתפים לעבור מצד אחד של המגרש לצידו השני. התמנון מנסה לפגוע בעוברים בלי לזוז ממקומו, משתתף שנפגע נעמד במקום ונהיה חלק מהתמנון, משימתו לפסול עוברים נוספים עם הכדור. המשתתף האחרון שנשאר – מנצח.
3. **פיצוצים:** במגרש מוגדר בגודלו מסתובבים השחקנים, מטרת כל שחקן לפגוע בשחקנים האחרים, היה ופגע במישהו, הנפגע הופך לשבוי של הפוגע ואם היו לו שבויים הם משוחררים (וחוזרים לשחק) היה ותפס הנפגע את הכדור הופך הזורק על כל שבויי הפוגע. המטרה היא כמובן להישאר אחרון על המגרש.
4. **כדורגל זוגות:** משחקים כדורגל כשכל זוג משתתפים קשורים באחת הרגליים ביחד.
5. **מעגל זורקים:** המשתתפים עומדים במעגל גדול ומתמסרים בניהם בכדור, כאשר אסור למסור את הכדור לעומדים לצידם. אחד המשתתפים עומד במרכז ועליו לגעת בכדור. היה ונגע בכדור או שהכדור נפל, הזורק מחליפו.

משחקי חברה במגרש:

1. **שני כלבים ועצם:** שתי קבוצות עומדות בשורות זו מול זו משני צידי מגרש. כל חבר קבוצה מקבל מספר מהמנחה. במרכז המגרש מניחים חפץ כל שהוא. כשהמנחה מכריז על מספר מסוים על המשתתפים שהכריזו את מספרם לרוץ, לתפוס את החפץ ולהביאו למקום בו עמדו. היה והביא מישהו את החפץ אל צידו שלו במגרש המתמודד השני נעשה שבוי שלו, היה וניתפס משתתף עם החפץ, הוא נעשה שבוי של התופס. שבוי משוחרר כשהשוכה נעשה שבוי של מישהו מקבוצתו.
2. **תפסוני:** שתי קבוצות עומדות בשורות זו מול זו משני צידי מגרש, כל תור שולחת קבוצה אחת אורח אל הקבוצה השנייה. ידיהם של כל חברי הקבוצה המארחת מושטות קדימה, האורח מכה על ידי המארחים שבוחר שלוש פעמים (תיפסו ני) ובורח אל הקבוצה שלו, המארח השלישי (ני) שעל ידו הכה האורח צריך לתופסו. והיה ותפס יהפוך האורח לשבוי שלו ועימו ישוחררו כל שבויי של האורח, והיה ולא תפס יהפוך לשבוי של האורח.

משחקי חברה בקבוצות בשטח פתוח:

1. **לך תביא:** תחרויות קבוצתיות בהן מגדירים הפצים אותם צריך להביא או ליצור, למשל: הקבוצה הראשונה שמביאה חפץ שמתחיל באות מסוימת, בצבע מסוים, מחומר מסוים. משהו שיסמל את נושא הפעילות, החג, העונה, משהו דמיוני (למשל, מרכבת הקסמים) וכו'.
2. **שרשראות בגדים:** הקבוצה שתצליח לעשות את השרשרת הארוכה ביותר מפרטי לבוש מנצחת. (משחקי חברה מסוג זה יש להגביל/ להתאים לתרבות הקבוצה וגילה).
3. **חפשו את המטמון:** תחרות מציאת "מטמון" בין קבוצות באמצעות רמזים, ביצוע משימות וסימונים (הזדמנות לתרגל נושא שנלמד, שימוש במפות או התמצאות באזור או בהיסטוריה של מקום). ניתן להכין כתבי סתרים (הזדמנות ללמד כתב ראי, כתב במיץ לימון, בשעווה, סיקולי אותיות וכו'). ניתן לעשות את המשחק מורכב כך שכל קבוצה מסתירה את המטמון ומכינה את הרמזים והמשימות לקבוצה השנייה.
4. **סימני דרך:** קבוצה אחת סופרת עד 100 בזמן שהקבוצה השנייה מתחילה במסלול מסוים אותו הם יסמנו לקבוצה השנייה בעזרת ציור של חיצים על הדרך בגירים. ניתן לשלב משימות כתובות על הרצפה על מנת לעקב את הקבוצה השנייה, כגון: "עליכם לעמוד ולצעוק את שמותיכם חזק וברור על פי התור". המטרה של קבוצה ב' היא לתפוס את קבוצה א' ואילו המטרה של קבוצה א' היא לברוח ולעקב את קבוצה ב' ככל שניתן.
5. **הובלת עיוור:** המשתתפים מתחלקים לזוגות, בכל זוג קושרים את עיניו של אחד מהמשתתפים ועל המשתתף שעינו פתוחות להוביל את המשתתף שעינו עצומות. בסיבוב הבאה מתחלפים התפקידים. ניתן לאסור על דיבור, ניתן לאסור מגע, ניתן ליצור מסלול מכשולים ועוד. החוויות שעוברים המובילים והמובלים הם

פתח לדיונים רבים, אמון, אחריות, שיתוף פעולה, חסך חושי, מוגבלויות, וכן הלאה.

6. **מחבואים:** אחד המשחקים הראשונים שעולים לנו בראש כשאנו חושבים על משחקי חברה. על אחד המשתתפים לעצום את עיניו ולספור בקול במיקום מסוים, בזמן שהאחרים מתחבאים, על המחפש לגלות את כולם ולגעת הנקודה בה ספר תוך צעקת שם זה שגילה את מקומו. המשתתף שגילו אותו נפסל אלה אם הגיע אל נקודת הספירה ונגע בה לפני זה שספר.

7. **שני דגלים / דיגליים:** כל קבוצה מקבלת שטח מוגדר אשר במרכזו דגל הקבוצה, על הקבוצות לגנוב זו מזו את הדגל בלי להיתפס. מחלקים את המגרש לשניים כשכל חבר קבוצה יכול להיתפס כל עוד הוא נמצא בשטחה של הקבוצה המתחרה. בתוך שטחה של כל קבוצה מסמנים מעגל או שטח אחר מוגדר מראש שבמרכזו יונח הדגל. באם אחד המתחרים נמצא בשטחה של הקבוצה המתחרה בתוך העיגול שסומן סביב הדגל, לא יוכלו חברי הקבוצה המתחרה לתפוס אותו עד לצאתו מהמעגל.

משחקי תופסת:

1. **תופסת עכברים:** הנתפס נעמד כשידיו פשוטות לצדדים ורגליו בפיסוק רחב, ניתן "להציל" משתתף שנתפס על ידי מעבר בין רגליו, אין לתפוס מישהו במהלך היותו על ברכיו בזמן ההצלה.
2. **תופסת זוגות:** המשתתפים מחולקים לזוגות ולאורך כל המשחק עליהם לאחוז בידו של בן הזוג, כשהתופס נוגע באחד מבני הזוג הוא מחליפו והבודד הופך לתופס.
3. **תופסת שרשרת:** כל מי שנתפס מצטרף לתופס ונותן לו יד עד שנוצרת שרשרת ארוכה של תופסים.
4. **תופסת בית חולים:** הנתפס חייב לאחוז בידו את האיבר ה"נגוע" ובמוגבלותו זו לתפוס אחרים.
5. **תופסת גובה:** כל מי שנמצא מעל גובה המגרש מוגן מפני התופס.
6. **תופסת צבעים:** התופס מכריז על צבע (רצוי צבע שאינו נמצא בסביבת המשחק). מי שאוחז בידו בצבע שהכריז התופס - מוגן מפניו.