

משפחה, מפגש, משחק

ראעים על חיבור משפחתי בבין הכאנים

שלום לכולם.

אני מגיש לכם את חוברת בין הזמנים תשפ"ו
עם שמחה גדולה של יכולת העניקה לכל כך הרבה משפחות בעם
ישראל משחקים ייחודיים.
שהם לא 'עוד משחקים',
אלא משחקים מכוונים מטרה שמשפחות שיעשו אותם ויקראו
בעיון ובתשומת לב את ההוראות, הן של המשחק, הן של ההנחיה,
הן של נושאים לשיח,
יביאו את המשפחה צעד קדימה, בתקשורת, בחיבור, בהבנה
הדדית, ממש כמו שמשפחה צריכה להיות.
ואם אתם משתמשים בקרב חברים, או בכותלי כיתה, הנושאים
האלה הם סופר רלוונטיים, ובטוח שתהנו מאוד.
ב"ה העברתי אלפי סדנאות במשך השנים,
יותר מ-100 אלף איש השתתפו בסדנאות שלי בארץ ובעולם.
ואת כל הניסיון הזה שזיכני בו הקב"ה, אני מעניק לכם פה.

חיים כ"ץ

מנחה סדנאות אתגר ODT, מטפל באמצעות הרפתקה ומסע



ציור באוויר

הנה ההנחיות:

שימו את הטלפונים בצד, שבו סביב לשולחן. ותדאגו שאף אחד לא רעב!

הנה הוראות ההנחיה:

המנחה: "אני הולך לצייר לכם משהו באוויר, כלומר ציור עם אצבע המורה. תפקידכם להסתכל היטב, לעקוב אחר התנועות שלי, ולצייר על הדף שלכם בדיוק את מה שראיתם."

"אתן לכם שלוש הזדמנויות:
אני אצייר את אותו הדבר שלוש פעמים באוויר – ואתם תנסו לצייר אותו במדויק.
בסוף, כשכולכם תסיימו, אגלה לכם את הציור המקורי שלי ונבדוק יחד מי הצליח להתקרר הכי הרבה למקור!"

המנחה מצייר עם האצבע אחד הציורים, המשתתפים לומדים את הציור ומנסים לצייר אותו. כשכולם מסיימים, הוא עובר בין המשתתפים ומשווה את הציור בידו למה שיצא להם (או מראה ממקומו את הציור).

אם אף אחד לא הצליח לשחזר את הציור:

"כנראה שלא הסברתי מספיק ברור, בואו ננסה שוב עם ציור אחר! מוכנים?"

מתארגנים מחדש, מציירים באוויר פעם נוספת, וחוזרים על אותו התהליך.

שלב שני - המשתתפים במרכז:

המנחה יזמין שלושה משתתפים חדשים, וכל אחד בתורו יצייר באוויר מול הקהל. ובאם הציבור ממש נהנה, ניתן לקרוא לעוד 2 משתתפים. אך לא יותר.

טיפ למנחה - בחירת משתתפים:

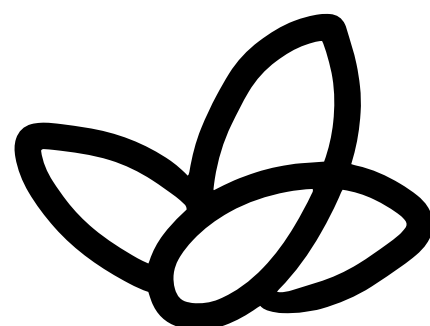
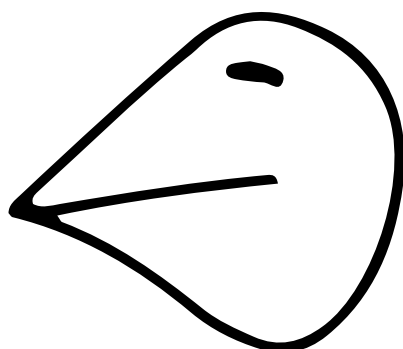
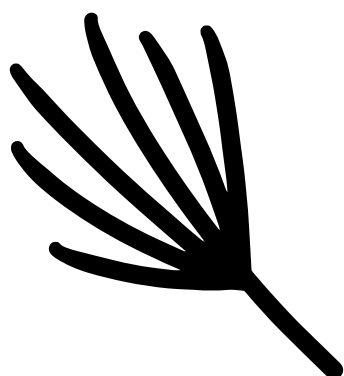
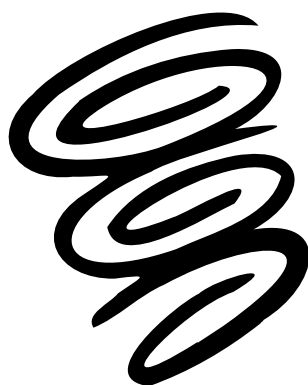
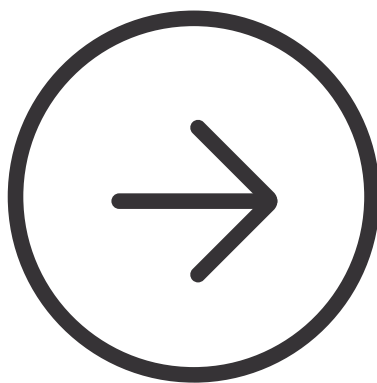
- * משתתפים שצריכים את הבמה והמרכזיות
- * משתתפים שעמידה מול הקהל תחזק את ביטחונם
- * חשוב להזמין בעדינות ובכבוד, בלי לחץ



המנחה מסכם את האירוע:

כל המשחק הזה קשור לדבר אחד.
הסבירו זה לזה בצורה הכי ברורה, אם מישהו לא הבין, אין מקום לכעס, בסך הכל נבחן מחדש את הדרך שבו העברנו לו את המסר.
נשפר אותו עד שיובן היטב.

נספח ציורים באוויר



כל הזכויות שמורות לחיים כ"ץ

לקבלת משחקים ורעיונות נוספים מידי שבוע ללא עלות A0533180118@gmail.com

אתגר המכנה המשותף

הכנות למשחק:

הקבוצה מתחלקת לשלוש קבוצות. בכל קבוצה יש לפחות 2 משתתפים ועד 10 משתתפים.

במידה ויש יותר מ-30 משתתפים, חלקו את הקבוצות כך שבכל קבוצה יהיו כ-8 אנשים (המשחק מתאים לעד 50 משתתפים).

- ודאו שכל קבוצה ממוקמת במקום נפרד כך שלא תשמע את הקבוצות האחרות.
- חלקו לכל קבוצה 3 דפים ועט.
- כל קבוצה צריכה לבחור מי יכתוב ומי יקריא את התשובות.

המנחה מכריז: "אנחנו יוצאים לדרך עם אתגר המכנה המשותף בשלושה שלבים! האם אתם מוכנים?"

שלב ראשון – דברים שנמצאים בחדר:

1. לקבוצות יש 5 דקות לכתוב כמה שיותר מכנים משותפים בין חברי הקבוצה שלהם.
2. המכנים המשותפים חייבים להיות על דברים שנמצאים בחדר ורואים אותם. לדוגמה: משקפיים, כיפות, שעונים.
3. כל רעיון חייב להיות מקורי – רק דברים שאף קבוצה אחרת לא כתבה יקבלו נקודות.
4. הקפידו שכולם שותפים בתהליך ושלא משתתף אחד בלבד כותב.

סיום הסבב:

- כל קבוצה מקריאה את הרשימה שלה.
- אם קבוצה אחרת מזהה שהיא כתבה אותו מכנה משותף, עליה להכריז: "כתבנו!"
- במקרים כאלה, הפריט נמחק מהרשימה של שתי הקבוצות.
- על כל פריט מקורי שנותר – הקבוצה מקבלת נקודה.

דוגמה:

- קבוצה אחת כתבה: חגורה, כיפות שחורות, נעליים עם שרוכים.
- קבוצה אחרת צועקת: "כתבנו גם נעליים עם שרוכים!" – הפריט נמחק מהרשימות.

המנחה מסכם: לדוגמה: "הקבוצה של אברימי צברה 9 נקודות, של יצחקי – 6 נקודות, ושל יענקלה – 2 נקודות."

שלב שני – דברים שאינם בחדר:

1. לקבוצות יש שוב 5 דקות לכתוב מכנים משותפים, אך הפעם על דברים שאינם נמצאים בחדר ואי אפשר לראות.
2. דוגמאות: לכל אחד יש זוג תפילין, אופניים, חבר טוב.
3. התהליך דומה: קריאה בקול, מחיקת פריטים כפולים, וצבירת נקודות על פריטים מקוריים בלבד.

שלב שלישי – תכונות וערכים:

1. הפעם המטרה היא למצוא תכונות, מעלות, או ערכים משותפים לחברי הקבוצה.
2. לדוגמה: "כולם אוהבים לשמח יהודים", "כולם מסורים למשפחתם".
3. ניקוד שונה:
 - על פריטים זהים לשולחנות אחרים – כל הקבוצות יקבלו נקודה.
 - על פריטים מקוריים שאין באף קבוצה אחרת – אין נקודות.
4. המנחה מעודד את הקבוצות לכתוב כמה שיותר תכונות טובות כדי להעשיר את התשובות.

סיום המשחק: המנחה סופר את הניקוד המצטבר של שלושת השלבים, והקבוצה עם מירב הנקודות מוכתרת כמנצחת!

טיפ למנחה: שמרו על אווירה קלילה ומשעשעת, עזרו לקבוצות להרגיש בנוח ולשתף פעולה. ניתן להוסיף פרס סמלי למנצחים להעצמת המוטיבציה!

כל הזכויות שמורות לחיים כ"ץ

לקבלת משחקים ורעיונות נוספים מידי שבוע ללא עלות A0533180118@gmail.com

אתגר הקיפול 1 עד 8

הכנה: המנחה מחלק לכל משתתף עותק שהוכן מראש (אראפשר גם להכין במקום).

1	4	5	8
2	3	6	7

המשימה:

לקפל את הדף בלי לקרוע אותו כך שהמספרים יופיעו בסדר הבא:
למעלה יופיע מספר 1. וכמו ספרון קטן כשידפדפו את הדף, יופיע מספר 2. לאחר מכן, לפי הסדר, המספרים 3 עד 8.

אפשרויות הנחיה:

למשפחות שאוהבות אתגרי חשיבה:

תנו להם לפתור בעצמם, ואם הם מצליחים במהירות, אפשר להציע להם את שלב 2.

1	8	7	4
2	3	6	5

למשפחות שפחות מתחברות לאתגרי חשיבה:

תוכלו להציג להם את הפתרון ולבצע את הקיפול יחד באופן מודרך.

טיפ למנחה:

חשוב לשמור על אווירה חיובית ולעודד שיתוף פעולה. המשחק מתאים לשיח קליל ולבניית קשרים תוך כדי פתרון האתגר.

פתרון לרמה הבסיסית:

כל מה שצריך לעשות הוא לקפל את הדף לאורך הקו האופקי ואז לקפל את חתיכת הנייר שנוצרה כמו אקורדיון.
והכל מסתדר מן ועד 8.

כל הזכויות שמורות לחיים כ"ץ

לקבלת משחקים ורעיונות נוספים מידי שבוע ללא עלות A0533180118@gmail.com

שלוש הברות

המנחה פותח ואומר:

במשחק זה נחלק את הקבוצה לשלושה חלקים, ובכל פעם נבחר מתנדב שיצא החוצה וינסה לנחש את מה שנאמר בחדר.



שימו לב שהמשחק הוא אנרגטי ומצחיק ומתאים לקראת סיום.

לפני שמוציאים מישהו החוצה, המנחה מסביר:

יש לי פה מילה שבנויה משלוש הברות - משפחה. היא מתחלקת ל-מש-פ-חה. עכשיו אנחנו מתחלקים לשלושה חלקים: חלק אחד אומר "מש", החלק השני יאמר "פ", והשלישי יאמר "חה".

כאשר המתנדב חוזר לחדר, הוא שומע משלושת הקבוצות בו זמנית את הצעקה. עליו לגלות את המילה תוך חצי דקה, והוא רשאי לבקש מהקבוצות לחזור על ההברות שוב ושוב.



אחרי חצי דקה, אם לא גילה את המילה, מגלים לו אותה.

כעת שולחים מישהו החוצה, והקבוצה בוחרת מילה חדשה. למשל: מצ-ל-מה או ז-כו-כית. המתנדב חוזר ומנסה לגלות.

עושים סבב נוסף וכעת שולחים שני מתנדבים החוצה שינסו לגלות מה הייתה המילה. הם יכולים להחליט לעבוד יחד או לעבוד בנפרד.



המשיכו את הסבבים עם שני מתנדבים עד שהקבוצה החליטה לסיים!

שאלות לסיכום ולעיבוד

**תנו להם דף ועט שיענו על השאלות הבאות:
אם יש צורך תצינו שזה עם 0 ציניות, והרבה לב.**

1. מה היה הדבר שהכי נהניתם ממנו?
2. מה גיליתם היום?
3. איך ממשיכים כיף כזה לכל השנה?
4. כתבו משפט חזק על המשפחה שלנו!

לאחר מכן נציג מכל קבוצה יקרא בקול את התשובות שלהם.

כל הזכויות שמורות לחיים כ"ץ

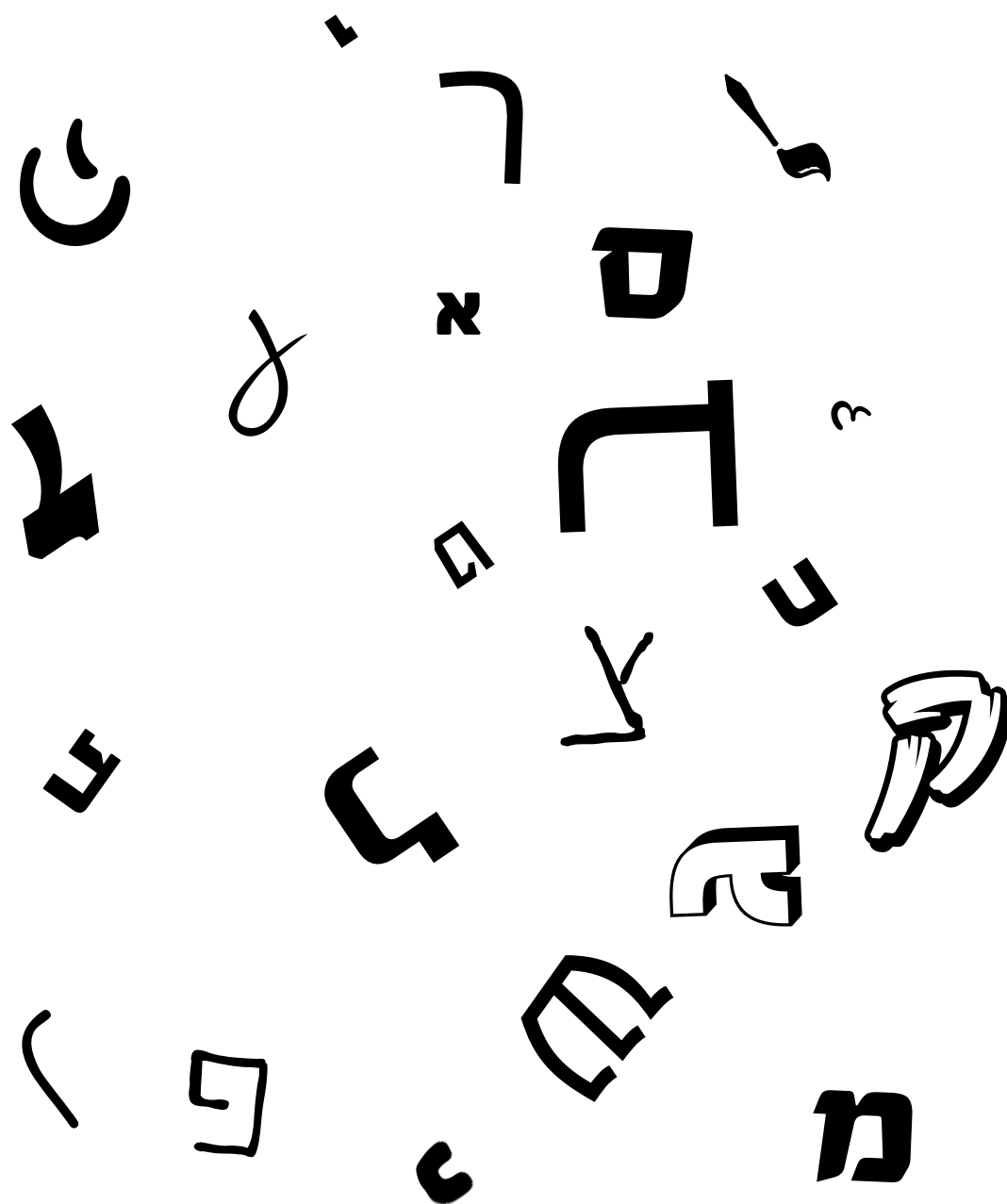
לקבלת משחקים ורעיונות נוספים מידי שבוע ללא עלות A0533180118@gmail.com

מרק אותיות

בדף המצורף פיזרתי את האותיות א' עד ת' בגדלים שונים על גבי הדף. זוהי משימה מעניינת ליחיד או לקבוצה. האתגר הזה מצריך: דף 'מרק אותיות' לכל משתתף, וסטופר למנחה הפעילות.

איך זה עובד:

1. חלקו לכל משתתף את הדף.
 2. הנחו אותם: "יש לכם 30 שניות למצוא את כל האותיות".
 3. בהינתן האות, עליכם לגלות את כל האותיות מא' ועד ת' תוך כדי נגיעה פיזית בכל אות. המנחה מכריז: "אני מפעיל את הסטופר, מתחילים!" כל אחד מנסה להגיע למקסימום אותיות בתוך 30 שניות.
- בסוף הסבב, המנחה שומע מהמשתתפים לאיזו אות הם הגיעו.**
- כעת המנחה יכריז על סבב שני: "אם הצלחתם להגיע לפני 30 שניות לת', התחילו שוב, ונשמע לאן הגעתם."



דאבל עד 100

משחק קבוצתי עם המון אנרגיה

הכנה למשחק:

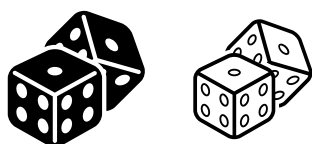
- חלוקת המשתתפים לקבוצות של 4 או 5 משתתפים כ"א (בדיעבד קבוצות של 3 או 6)
- כל קבוצה יושבת סביב לשולחן ומקבלת זוג קוביות משחק ועט אחד. כמו כן דף אחד לכל משתתף.

מטרת המשחק:

הראשון שמצליח לכתוב את כל המספרים עד 100 מנצח.

כללי המשחק:

1. **משתתפי** הקבוצה מחליטים מי יהיה הראשון, ברגע שהוחלט, הראשון מקבל לידו זוג קוביות, ומטיל אותם, אם יצא לו '**דאבל**' (שני מספרים זהים), יצעק '**דאבל**', יקח את העט ויתחיל לכתוב מספרים על הדף שלו, 1.2.3.4.5.6.7 וכן הלאה, כשהוא חותר להגיע ל-100, בינתיים האחרים בקבוצה ממשיכים להטיל את הקוביות בזה אחר זה, עד שיוצא למישהו אחר **דאבל**, הוא צועק **דאבל**, לוקח את העט מהיד של הכותב, ומתחיל לכתוב על הדף שלו 1.2.3.4.5.6 וכן הלאה, בינתיים שאר חברי הקבוצה מטיילים את הקוביה ומנסים להשיג **דאבל**. כשמישהו נוסף מגיע ל**דאבל** הוא ממשיך לכתוב על הדף שלו, מהמקום שהוא אווז.
- שימו לב כשאחד המשתתפים הגיע למס' 50, יתחיל לכתוב עם יד שמאל (אם הוא שמאלי שיכתוב ביד ימין). כך שהכתיבה מתחילה להיות יותר איטית ומאתגרת. (גלו את הכלל הזה כבר בתחילת המשחק).
- כשמגיעים ל-100, ניתן להפסיק את המשחק או לתת לשאר המשתתפים להתחרות על מקום שני ושלישי.



אכתוב את המשחק שוב בקצרה עם שמות משתתפים:

איציק, אבי, שלמ'לה וברוכי משחקים יחד, איציק זרק ראשון את הקוביות, ויצא לו 3-6, אבי זרק ויצא לו 1-1, הוא צועק **דאבל** לוקח את העט היחיד שנמצא על השולחן, ומתחיל לכתוב על הדף שלו את המספרים, הוא מתקדם יפה בינתיים שלשת האחרים מטיילים קוביות בזה אחר זה, הם עושים זאת מהר כי הם רוצים להגיע ל**דאבל** בכדי להוציא מידו של אבי את העט! כשאבי הגיע למס' 36 יצא לברוכי **דאבל**, ברוכי קורא בקול '**דאבל**' לוקח לאבי את העט ומתחיל לכתוב, הם ממשיכים לזרוק בזה אחר זה, והנה יוצא שוב פעם לאבי **דאבל**, הוא צועק **דאבל** לוקח לברוכי את העט וממשיך לכתוב על הדף שלו, הוא ממשיך מאיפה שאחז בפעם הקודמת, וכותב 37.38 וכן הלאה האחרים מנסים להטיל קוביות, וכשאבי מגיע ל-50 מתחיל לכתוב עם יד שמאל, הוא כתב 51,52, ואז שלמ'לה סוף סוף קיבל **דאבל**, צועק **דאבל**, לוקח מאבי את העט ומתחיל לכתוב בדף שלו... כך זה נשמך עד שמישהו מגיע ל-100.

אם אתם משחקים את המשחק בחנוכה תוכלו להשתמש בסביבון במקום קוביות, וכל מי שנופל לו בג' צועק ג' ולוקח את העט!



סוד הגשת הבלון

משחק קבוצתי, לפיתוח חשיבה קבוצתית

הכנה למשחק:

- 3 בלונים מנופחים למשתתף. חשוב שהבלונים יהיו במגוון צבעים!
- סיכה או קיסם לפיצוץ בלונים (רק למנחה הפעילות)
- אשפתון ענק

מס' משתתפים:

- 7 עד 30 משתתפים (שימו לב שהקבוצה רגועה ומוכנה לפעילות עם בלונים)

הנה דברי המנחה בו הוא מסביר את הפעילות:

'עליכם לגלות את סוד הגשת הבלון!'

המנחה מוסיף 'יש שלשה תנאים להגשת הבלון (כתובים כאן למטה). בלון שלא יוגש כדבעי יפוצץ! עליכם לגלות את הדרך הנכונה להגשת הבלונים. בלון שיוגש כראוי, יונח בתוך האשפתון. בלון שלא יוגש כראוי יפוצץ מיידית, נעשה שלשה סבבים ובכל סוף סבב נראה אם כבר גילינו תנאי להגשת הבלונים'.

כעת המשתתפים מגישים למנחה את הבלונים זה אחר זה. מה שיוגש נכון נכנס לאשפתון, ומה שלא יפוצץ.

המשתתפים עוקבים אחרי המנחה ומנסים לגלות מה הם שלשת התנאים שבהם הבלון מתקבל.

בסוף הסבב שואל המנחה את המשתתפים:

'האם מישהו כבר יודע'

המנחה ישמע את ההצעות השונות אם הם גילו תנאי, המנחה יחמיא להם.

המטרה היא שעד סוף הסבב השלישי שלשת התנאים יתגלו!

והנה התנאים:

1. אפשר להגיש את הבלון רק כשהקשר כלפי המנחה.
2. אי אפשר להגיש 2 בלונים באותו צבע זה אחר זה.
3. מגיש הבלון חייב ליצור קשר עין עם המנחה.

בהצלחה

חיים כ"ץ

משחקי היער



משחקים קבוצתיים קלילים המתאימים ליער עם עצי אורן

שם המשחק: ערימת אצטרובלים

שלב ההכנה ושלבי המשחק:

- הקבוצה מתחלקת לקבוצות. קבוצות של 3 עד 8 איש כל אחת.
- כל קבוצה אוספת אצטרובלים בערימה לפי המספר שנקבע מראש. (5 עד 10 למשתתף).
- על כל קבוצה להניח את כל אצטרובלים שלה בערימה נפרדת.
- המנחה בודק שלכולם יש את אותו מספר של אצטרובלים.
- במקביל מכינים מקום להעברת האצטרובלים. לכל קבוצה מקום נפרד 7 - 8 מטר מערימת האצטרובלים המוכנה.
- המקום יסומן עם מקלות או ענפים כמקום להעברת האצטרובלים.
- **מתחילים את המשחק!** הקבוצות השונות מתחרות ביניהם על העברת האצטרובלים מהמקום הישן למקום החדש.
- **הכלל היחיד הוא:** אסור לאף אחד להעביר שני אצטרובלים בו זמנית.
- בהינתן האות, יוצאים לדרך. ומשתמשים בכל הדרכים הבטוחות להעברתם. למשל: לרוץ הלך ושוב, ליצור שורה של עומדים אחד ליד השני, לגלגל עם הרגליים. (לזרוק באוויר יכול להיות מסוכן).
- לאחר שכולם העבירו את האצטרובלים שלהם וראו מי הצליח להעביר הכי מהר. יתנסו שוב. ואולי נפגוש רעיונות חדשים!

אספתם כבר אצטרובלים ? קחו משחק נוסף:

תחרות הפירמידה

על כל קבוצה ליצור את הפירמידה הגבוהה ביותר העשויה רק אצטרובלים.
תוכלו גם להכניס מוטיבציה של זמן! תנו להם הוראה : יש לכם 3 דקות להכין פירמידה.

משהו אחרון עם אצטרובלים :

שורת אצטרובלים

על כל קבוצה ליצור את השביל הארוך ביותר של אצטרובלים הצמודים זה לזה.



בהצלחה

חיים כ"ץ

אהבתם? חיים כ"ץ שולח מידי שבוע אתגרים חדשים ללא עלות! תשלחו מייל ל a0533180118@gmail.com ותצורפו

כל הזכויות שמורות

משלילי לחיובי

משחק יצירתי לקבוצה של 3 ועד 20



הכנה למשחק:

- הקבוצה מתיישבת במעגל, כולם רואים את כולם.
- המנחה מסביר שכל אחד בתורו יאמר משפט מסויים, ואין לקבוצה להתערב, או להעיר.

כללי המשחק:

משתתף אחד מתחיל לשתף את תחילת סיפור, למשל "הלכתי ביער..."
בתגובה, הבא בתור ימשיך את הסיפור על ידי הוספת אירוע שלילי,
"פתאום, נתקלתי בשורש עץ וקבלתי מכה ממש חזקה ברגל שלי..."
הבא בתור ימשיך על ידי הוספת אירוע חיובי, למשל "
"לאחר שנתקלתי בשורש העץ, גיליתי תחתיו מטבע זהב נדיר..."
הסיפור ממשיך על ידי כך שכל שותף משתף אירוע שלילי ואז אירוע חיובי
לסירוגין.
המשיכו לספר את הסיפור במשך 2-3 דקות.

הצעות:

התחילו שוב בכיוון ההפוך, כלומר האחרון יהיה הראשון.
תוכלו לנסות כמה פעמים כל עוד הקבוצה באנרגיה טובה.
עודדו את כל הסיפורים להגיע לסיום חיובי.

חיים כ"ץ

שלוף את הדף

משחק זריזות ודיוק ל-1-2 שחקנים



הכנה למשחק:

- לשחקן אחד: הכינו 3 כוסות קרטון, ודף A4.
- לשני שחקנים: הכינו 4 כוסות ודף A4.
- חתכו את הדף ל-4 חלקים שווים.
- העמידו 2 כוסות אחת על השניה עם חתיכת דף ביניהן.

כללי המשחק:

- אחד השחקנים ימשוך את הדף במהירות כך שהכוס העליונה תרד ישר על הכוס התחתונה!
- יש כאלו שיצליחו בקלות ויש כאלה (כמוני), שינסו שוב ושוב עד שיצליחו.
- בשלב השני שימו 3 כוסות זו על זו וביניהן דפים, כעת עליכם למשוך בו זמנית 2 ניירות ולגרום לכוסות להתלבש זו על זו (כמו בשרוול כוסות).
- הצלחתם? כעת אתם צריכים 4 כוסות ועבודה ממש מדויקת! שני השחקנים ינסו למשוך בו זמנית את שלשת הדפים (א' ימשוך דף אחד והשני ינסה למשוך 2 דפים),

התצליחו?

שימו לב!

כל המשפחה יכולה לעשות את זה בו זמנית!
פשוט תכינו כמה ערכות ותהנו!

חיים כ"ץ



ניחוש הפוך

משחק משפחתי מהנה ומחבר

חוקים וכללים

מטרת המשחק: לנחש איזה קלף לא יצא מהערימה.

מספר משתתפים: 2 ומעלה.

ציוד נדרש: 40 קלפים ממוספרים מ-1 עד 10 (כל מספר מופיע ארבע פעמים).

הכנה למשחק: מערבבים היטב את הקלפים ומניחים אותם בערימה עם הפנים כלפי מטה.

מהלך המשחק

התחלת המשחק: אחד המשתתפים מתנדב להיות זה שהופך את הקלפים. הוא יתחיל בתור הניחושים. ניחושים: לפי התור, כל משתתף צריך לנחש איזה קלף לא יצא בתור הקרוב. המשתתף המנחש מציין מספר, והמשתתף ההופך את הקלפים מגלה את הקלף העליון בערימה.

בדיקת הניחוש:

- אם הקלף שהופך אינו המספר שניחש המשתתף, ממשיכים לתור הניחושים הבא.
- אם הקלף שהופך הוא המספר שניחש המשתתף, המשחק מתחיל מחדש לאחר ערבוב נוסף של הקלפים. ניצחון: המשחק מסתיים כאשר מצליחים לעבור על כל הקלפים ברצף ללא השוואה של הניחוש עם המספר שיצא.

דוגמה למשחק

המשתתפים: אבא, אמא, שמעון, דוד, שרה, חנוך ותמי.

אבא שואל את אמא: "איזה קלף את חושבת שלא יצא?".

- אמא מנחשת: "מספר 3".

- אבא הופך את הקלף הראשון ויוצא 4.

אבא פונה לשמעון: "שמעון, איזה קלף לדעתך לא יצא?".

- שמעון מנחש: "מספר 5".

- אבא הופך את הקלף השני ויוצא 9.

אבא פונה לדוד: "דוד, איזה קלף לא יצא עכשיו?".

- דוד מנחש: "מספר 2".

- אבא הופך את הקלף השלישי ויוצא 2! המשחק מתחיל מחדש.

הקלפים מוחזרים לערימה, מערבבים שוב, והפעם שרה מתחילה את התור הבא.

טיפים לניהול המשחק

אווירה חיובית: שמרו על אווירה מהנה ולא תחרותית מדי. הימנעו מהאשמות ותמכו אחד בשני.

זמן איכות: המשחק מתאים לכל המשפחה ומהווה זמן איכות משותף ומהנה.

כמו כן: המשחק מעודד את המשתתפים לחשוב ולהתמודד עם ניחושים בצורה מהנה וחוייתית.

שיהיה בהצלחה ושתהנו מהמשחק המשפחתי המרתק!

אהבתם? חיים כץ שולח מידי שבוע אתגרים חדשים ללא עלות! תשלחו מייל ל a0533180118@gmail.com ותצורפו

כל הזכויות שמורות

קוביה של שאלות



משחק קבוצתי, הפותח שיח ומחבר לבבות

הכנה למשחק:

- קוביית משחק
- רשימה של 6 שאלות (להלן דוגמא וכל אחד יתאים לקבוצה שלו)

מס' משתתפים:

- 4 עד 30

כללי המשחק:

- לפי הסדר שיקבע, כל אחד מהמשתתפים זורק את הקובייה ועונה על שאלה לפי המספר שיצא לו בקובייה.
- לדוגמא, ראובן זרק קובייה ויצא לו מס' 2, יעיין בשאלה מס' 2 ויענה עליה!
- לאחר מכן בנימין שיושב לידו יזרוק את הקובייה, נאמר שיצא לו מספר 6 יעיין בשאלה, ויענה עליה, וכך כל הקבוצה תמשיך הלאה. עד שכולם יקבלו הזדמנות.

שימו לב: ניתן להוסיף עוד שש שאלות ולהשתמש בשתי קוביות!

שאלות לערב גיבוש, להעמקת ההכרות

לאנשים המכירים זה את זה

1. מה נותן לך מוטיבציה לחיים?
2. מה נמצא על דלת המקרר של ביתך?
3. מה הטיפ שלך לחיים מאושרים?
4. איזה סגנון אישיות הנך מעריך? ולמה?
5. על איזה נושא חשוב לא מדברים מספיק?
6. אם היו מציעים לך חופשה של שבוע בכל מקום, לאיפה היית רוצה לנסוע?

שאלות לערב גיבוש, להרחבת ההכרות

לאנשים שלא כ"כ מכירים זה את זה

1. איפה למדת (ת"ת, ישיב"ק וישי"ג)
2. מה המאכל האהוב עליך? (בשבת וביום חול)
3. איזה ארגון חסד מוכר אתה מעריך? (תסביר למה)
4. באיזה מקום נהנת לטייל? (מה היה שם)
5. איזה מגדולי ישראל פגשת/ראית? (מתי)
6. תספר על ספר טוב, שאתה ממליץ לקרוא! (מה יש בו)

בהצלחה

חיים כ"ץ

תשר"ק

בקצרה:

תשר"ק הוא משחק מילולי מהיר ומהנה המבוסס על אמירת אותיות האלף-בית העברי בסדר הפוך. המשחק מתאים לשני שחקנים או יותר ומפתח מיומנויות של זיכרון, ריכוז ומהירות תגובה.

ציוד נדרש

- אין צורך בציוד מיוחד, רק במשתתפים מוכנים ונלהבים!

חוקי המשחק - גרסה בסיסית

- המשתתפים מתחלקים לזוגות ויושבים זה מול זה.
- המטרה היא להגיע מהאות ת' עד לאות א' בסדר הפוך, בלי טעויות או היסוסים.
- סדר האמירה:
 - שחקן 1 אומר: "ת"
 - שחקן 2 אומר: "ט"
 - שחקן 1 אומר: "ר"
 - שחקן 2 אומר: "ק"
 וכן הלאה עד שמגיעים לאות א'.
- אם אחד השחקנים טועה או מהסס, הם מתחילים מחדש.

חוקי המשחק - גרסה תחרותית

- שני שחקנים עומדים זה מול זה.
- הם מתחילים לשחק כמו בגרסה הבסיסית.
- השחקן הראשון שטועה או מהסס נפסל ויוצא מהמשחק.
- המנצח נשאר במקומו ומתחרה מול שחקן חדש.
- המשחק ממשיך עד שנשאר מנצח אחד.

משחק בקבוצות גדולות

תשר"ק הוא משחק מעולה לקבוצות גדולות! כל הקבוצה יכולה להתחלק לזוגות בו-זמנית. ככה, כולם משחקים ביחד ונהנים. אפשר גם לערוך תחרות בין כל הזוגות - הזוג שמגיע ראשון לאות א' בלי טעויות מנצח!

ערכים

להתמודד בכבוד עם טעות ותחרות בריאה, לפתח מיומנות חדשה, התמודדות עם לחץ, גמישות מחשבתית, שובר קרח מקסים, וממלא זמן איכות!

אהבתם? חיים כץ שולח מידי שבוע אתגרים חדשים ללא עלות! תשלחו מייל ל a0533180118@gmail.com ותצורפו

כל הזכויות שמורות

מכנה לא משותף

למי הוא מתאים ובאיזה מרחב?

משחק קבוצתי המתאים לקבוצות של עד 30 משתתפים. על פי רוב המשחק מתאים לגיל 9 ומעלה. במרחב סגור או פתוח.



מה אנו צריכים?

בחול המועד אסור לכתוב. כך שתצטרכו לזכור בעל פה. באמצע השנה תוכלו להשתמש בעט ודף לכל זוג.

הכנה למשחק:

מתחלקים לזוגות, כל זוג יושב במקומו, אך לא מידי קרוב לזוגות אחרים.

מהלך המשחק:

הקבוצה מקבלת 3 דקות ובפרק זמן זה על כל זוג בפני עצמו למצוא 3 דברים שיש להם בו מכנה משותף. **שימו לב**, המכנה המשותף לא יכול להיות משהו שנראה לעין (כמו "גם לי וגם לך יש/אין משקפיים"), אלא משהו מעט יצירתי.

הנה דוגמה לדברים משותפים שזוג מצא:

לשניהם יש במקרר בבית בקבוק סודה
שניהם יודעים בע"פ בריך שמיה
הם קונים פרחים כל יום שישי

כשעוברות 3 דקות, מבקש המנחה שישננו לעצמם את שלושת הדברים ויזכרו אותם בע"פ. בינתיים שלא יגלו לאף אחד את מה שהם מצאו.

כעת מבקש המנחה שהם יוסיפו משהו שהוא לא מכנה משותף. לאחר שמצאו משהו (ובמקרה שלנו, הזוג מצא שרק אחד מהם יודע לשחות), כל זוג שסיים יודיע למנחה שהם מוכנים.

המנחה יבקש מכל הזוגות להקריא ע"פ סדר את הרשימה, כולל את הדבר שהוא לא מכנה משותף.

הקבוצה תקשיב להם ותנסה להצביע על הדבר שהוא לא מכנה משותף. לקבוצה יש 3 ניסיונות לגלות איזה דבר איננו מכנה משותף. אם לא גילו תוך 3 ניסיונות, יוכל אחד מהזוג לגלות להם את הדבר שבו אין להם מכנה משותף.

לאחר מכן המנחה יעבור לזוג הבא. כל הקבוצה תקשיב, עד שיעברו וישמעו את כולם.

הערות:

אין תחרות. פשוט חוויה גדולה של יצירתיות, וחשיבה מחוץ לקופסה, עם מקום להקראה. עבודה בזוג זה דבר נפלא, אך ניתן לתת לקבוצה לעבוד בקבוצות של עד חמשה.

כדור אחד, סבבים שונים!

למי הוא מתאים? ובאיזה מרחב?

המשחק מתאים לכל מי שמסוגל לתפוס כדור ביד אחת! מתאים למשחק בפארק, ביער, במרחב סגור מרווח ועוד.

מה אנחנו צריכים?

כדור קטן בגודל של כדור טניס, עם עדיפות לכדור ספוג!

הכנה למשחק:

מביאים כדור ונעמידים במעגל.

מס' משתתפים:

בין 7 ל-16.

מהלך המשחק בשלבים!

הקבוצה עומדת במעגל. מנחה המשחק זורק את הכדור למישהו שעומד מולו. וכך הכדור עובר ממשתתף למשתתף עד שהכדור חוזר אליו! אין למסור למישהו אחד פעמיים. אם נפל - מתחילים שוב!

ואם תרצו הנה המשחק בשלבי קושי שונים:

א. הכדור עובר ממשתתף למשתתף, ואף אחד לא מקבל את הכדור פעמיים. הכדור נזרק בעדינות.

ב. התופס והזורק לא זז ממקומו.

ג. הכדור נתפס רק ע"י יד ימין!

ד. הכדור נתפס רק ע"י יד שמאל.

הערות:

- אין במשחק הזה מישהו אחד שנפסל. אם זה נופל כל הקבוצה מפסידה. לכן תעודדו!
- אם יש מישהו שיש לו בעיות מוטוריות, הייתי מוותר על המשחק. או באם אפשר להתעלם בצורה מכובדת מאי התפיסו שלו!
- ניתן להחליף את הכדור בבלון גדול ובמקום לזרוק ניתן פשוט להכות בבלון שיעבור מאחד לשני.

בהצלחה בהנעה ובהנאה!

כל הזכויות שמורות לחיים כ"ץ

לקבלת משחקים ורעיונות נוספים מידי שבוע ללא עלות A0533180118@gmail.com

מה מביאים לטיול

למי הוא מתאים ובאיזה מרחב?

משחק קבוצתי המתאים לקבוצות בכל גודל. מתאים לגילאי 7 ומעלה. ניתן לשחק בכל מרחב, בין אם סגור או פתוח.



מה אנו צריכים?

לא נדרש ציוד מיוחד למשחק זה.

הכנה למשחק:

הקבוצה יושבת במעגל או בצורה שכולם יכולים לראות ולשמוע את המנחה.

מהלך המשחק:

1. המנחה פותח ואומר: "שלום, אני רוצה להוציא אתכם לטיול, אך כדי להיות מוזמנים אתם צריכים להביא משהו מסוים."
2. כל משתתף בתורו אומר את שמו ומה הוא רוצה להביא לטיול.
3. המנחה מאשר או דוחה את ההצעה בהתאם לכלל הסודי: החפץ צריך להתחיל באותה אות כמו שם המשתתף.
4. לדוגמה:
 - שמואל: "אני רוצה להביא במבה." המנחה: "מצטער, אי אפשר עדיין להצטרף לטיול."
 - יוני: "אני רוצה להביא מים." המנחה: "זה עדיין לא מספיק, חשוב על משהו אחר."
 - בנימין: "אני מביא בקבוק מים." המנחה: "נכון! אתה מוזמן לטיול."
5. המשחק ממשיך עד שרוב הקבוצה מצליחה לפצח את הקוד.
6. אם הקבוצה מתקשה, המנחה יכול לתת רמזים: "איך קוראים לך? אהה, אבי. יפה. ומה אתה רוצה להביא כדי להתקבל לטיול?" אבי: "פנס." המנחה: "זה נחמד, אבל זה לא עוזר לך להצטרף לטיול."

הערות למנחה:

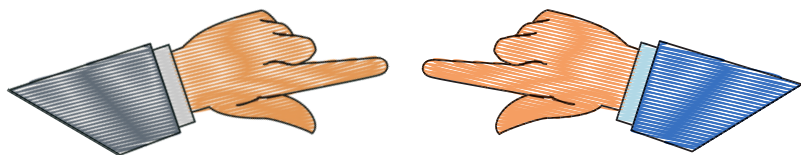
- הדגש את השם של כל משתתף לפני שהוא מציע חפץ.
- אם מישהו מצליח, תן לו סימן שקט להישאר בשקט ולא לגלות את הסוד.
- שים לב במיוחד לילדים שמתקשים באיות. עזור להם בעדינות על ידי הדגשת האות הראשונה בשם או הצעת אפשרויות של חפצים מתאימים.
- אם משתתף מתקשה, אפשר לתת לו להתייעץ בשקט עם חבר או לתת לו רמז נוסף.
- זכור שהמטרה היא שכולם ייהנו ויצליחו בסופו של דבר.

בהצלחה ותינו מהטיול המשותף!

מספרים נכתבים באוויר

למי הוא מתאים ובאיזה מרחב?

משחק זוגות המתאים לכל גיל. ניתן לשחק במרחב סגור או פתוח, כל עוד יש מספיק מקום לזוגות לעמוד זה מול זה.



מה אנו צריכים?

לא נדרש ציוד מיוחד למשחק זה.

הכנה למשחק:

מחלקים את המשתתפים לזוגות. כל זוג עומד זה מול זה במרחק של כמטר.

מהלך המשחק:

בהינתן האות, כל משתתף מתחיל לכתוב באוויר מספרים מ-1 עד 20 במהירות שיא, מספר אחרי מספר. כתיבה באוויר פירושה לצייר עם אצבע ימין באוויר מספרים. למשל, מספר 1 מציירים על ידי הושטת האצבע והורדתה במהירות כלפי מטה. הראשון בכל זוג שמצליח להגיע עד 20 הוא המנצח.

חשוב: יש לכתוב את המספרים בצורה ברורה ומובנת. לא מספיק רק להניע את האצבע במהירות.

הערות למנחה:

הדגש את חשיבות הכתיבה הברורה. המטרה היא לא רק מהירות, אלא גם דיוק. עודד את המשתתפים לשמור על אווירה חיובית ותומכת, גם אם הם מתחרים זה בזה. אם יש משתתפים עם קשיים מוטוריים, אפשר להתאים את המשחק עבורם, למשל על ידי הגבלה למספרים עד 10 או מתן אפשרות לכתוב על לוח במקום באוויר.

טיפים נוספים:

אם הקבוצה התחברה למשחק, אפשר לפתוח סבב נוסף עד 30, ואף להמשיך ולהעלות את הרף. ניתן להוסיף אתגר על ידי בקשה לכתוב את המספרים בסדר הפוך (מ-20 עד 1). אפשר לשלב למידה על ידי בקשה לכתוב אותיות חשוב לזכור: יש לגלות גמישות בכללים לפי אופי הקבוצה. המטרה העיקרית היא ליצור חוויה מהנה ומלכדת לכל המשתתפים.

בהצלחה ותינהו מהמשחק!

זיכרון 30 - אתגר המספרים

למי הוא מתאים ובאיזה מרחב? משחק קבוצתי המתאים לקבוצות של 4 עד 10 משתתפים. מתאים לגילאי 8 ומעלה. ניתן לשחק על שולחן או על הרצפה, בהתאם לנסיבות ולהעדפת הקבוצה.



מה אנו צריכים?

- 30 כרטיסיות ממוספרות מ-1 עד 30
- לגרסת השולחן: שולחן באורך מתאים ומפת שולחן או בד כהה (אופציונלי)
- לגרסת הרצפה: שטיח או משטח נקי, חבל או גיר לסימון אזור המשחק (אופציונלי)
- שעון עצר - סטופר

הכנה למשחק:

1. הכינו 30 כרטיסיות ממוספרות מ-1 עד 30. לגרסת השולחן - כרטיסיות קטנות (כגודל כרטיסי ביקור), לגרסת הרצפה - כרטיסיות גדולות יותר (כ-10x10 ס"מ).
2. בחרו באפשרות המתאימה: א. גרסת השולחן: פרסו מפת שולחן אם יש, ופזרו את הכרטיסיות על השולחן. ב. גרסת הרצפה: סמנו מעגל או ריבוע על הרצפה (אם אפשר) ופזרו את הכרטיסיות בתוכו.
3. ערבבו את הכרטיסיות ופזרו אותן כשהמספרים כלפי מטה.

מהלך המשחק:

1. המטרה: לגלות את כל 30 המספרים בסדר עולה מבלי לטעות, תוך כדי מדידת הזמן.
2. כללי המשחק:
 - קובעים סדר תורות בין המשתתפים.
 - בהנחת האות מדליקים את הסטופר, בכדי לעקוב אחרי זמן השלמת המשימה.
 - בכל תור, שחקן הופך כרטיסיה אחת בלבד.
 - אם המספר נכון (הבא בסדר), משאירים אותו גלוי. אם לא, הופכים אותו בחזרה.
 - אסור להזיז את הכרטיסיות ממקומן.
3. הסבב מסתיים כשמצליחים לגלות את כל 30 המספרים בסדר הנכון, עוצרים את הסטופר ומכריזים את זמן הביצוע.
4. עצרו, התכוננו לסבב השני, וקיימו דיון על 'איך נבצע את המשימה בצורה יותר מדויקת ומהירה'.
5. צאו לדרך, ושפרו ביצוע.

הערות למנחה:

- בגרסת השולחן: וודאו שכל המשתתפים יכולים לראות את השולחן בנוחות.
- בגרסת הרצפה: הקפידו על בטיחות ונוחות המשתתפים, במיוחד אם יושבים על הרצפה.
- עודדו תקשורת שקטה ומכבדת בין השחקנים.
- הזכירו לשחקנים לשמור על הסדר ולא לגעת בכרטיסיות שלא בתורם.

טיפים נוספים:

- גרסת השולחן מתאימה יותר לקבוצות קטנות ולמקומות עם מרחב מוגבל.
- גרסת הרצפה מאפשרת תנועה ומתאימה לקבוצות גדולות יותר.
- לקבוצות גדולות, אפשר לחלק לשתי קבוצות ולערוך תחרות.

תעלומת שוד הבנק

למי הוא מתאים ובאיזה מרחב?

משחק משפחתי המתאים לקבוצות של 5 עד 10 משתתפים.
מתאים לגילאי 10 ומעלה. ניתן לשחק בבית, סביב שולחן או בסלון.

מה אנו צריכים?

- פתקים עם רמזים (מספר הכרטיסיות כמספר המשתתפים)

הכנה למשחק:

1. הכינו פתקים עם רמזים (ראו רשימת רמזים בהמשך). עדיף להכין לפני החג.
2. חלקו את הפתקים בין המשתתפים.

מהלך המשחק:

1. המטרה: לגלות מי שדד את הבנק המקומי.
2. כללי המשחק:

- כל משתתף מקבל פתק עם רמז או רמזים.
- מותר לשתף מידע רק בעל פה.
- אסור להראות את הפתק לאחרים.
- הקבוצה צריכה לעבוד יחד כדי לפתור את התעלומה.

3. כשהקבוצה חושבת שפתרה את התעלומה, הם מודיעים למנחה.

רמזים:

1. השוד התגלה ביום שישי בבוקר. הבנק נסגר בחמישי בערב כרגיל.
2. לא היו סימני פריצה. נראה שהדלת נפתחה במפתח.
3. מר גרינברג, מנהל הבנק, יצא לנסיעת עסקים ביום חמישי בערב.
4. רק למנהל הבנק ולשומר היו מפתחות לבנק.
5. אדם לא מוכר נראה מסתובב ליד הבנק ביום חמישי, מתבונן בנכנסים ויוצאים.
6. הגב' כהן, פקידת הבנק, גילתה את השוד כשהגיעה לעבודה בשישי בבוקר.
7. מר לוי, הסגן של מר גרינברג, אישר שדיבר עם מר גרינברג בטלפון ביום חמישי בערב.
8. השומר, מר שמעוני, לא הגיע לעבודה ביום שישי בבוקר.
9. השכן של הבנק דיווח שראה אור בבנק מאוחר בלילה בין חמישי לשישי.
10. מר שמעוני נמצא בביתו ביום שישי בצהריים. הוא אמר שלא הרגיש טוב ולכן לא הגיע לעבודה.

הערות למנחה:

- עודדו דיון פתוח ושיתוף פעולה בין המשתתפים.
- הזכירו לשחקנים להקשיב היטב זה לזה ולחשוב יחד.
- אם הקבוצה מתקשה, תנו רמזים עדינים או שאלות מנחות.

התשובה: מר שמעוני, השומר, ביצע את השוד.

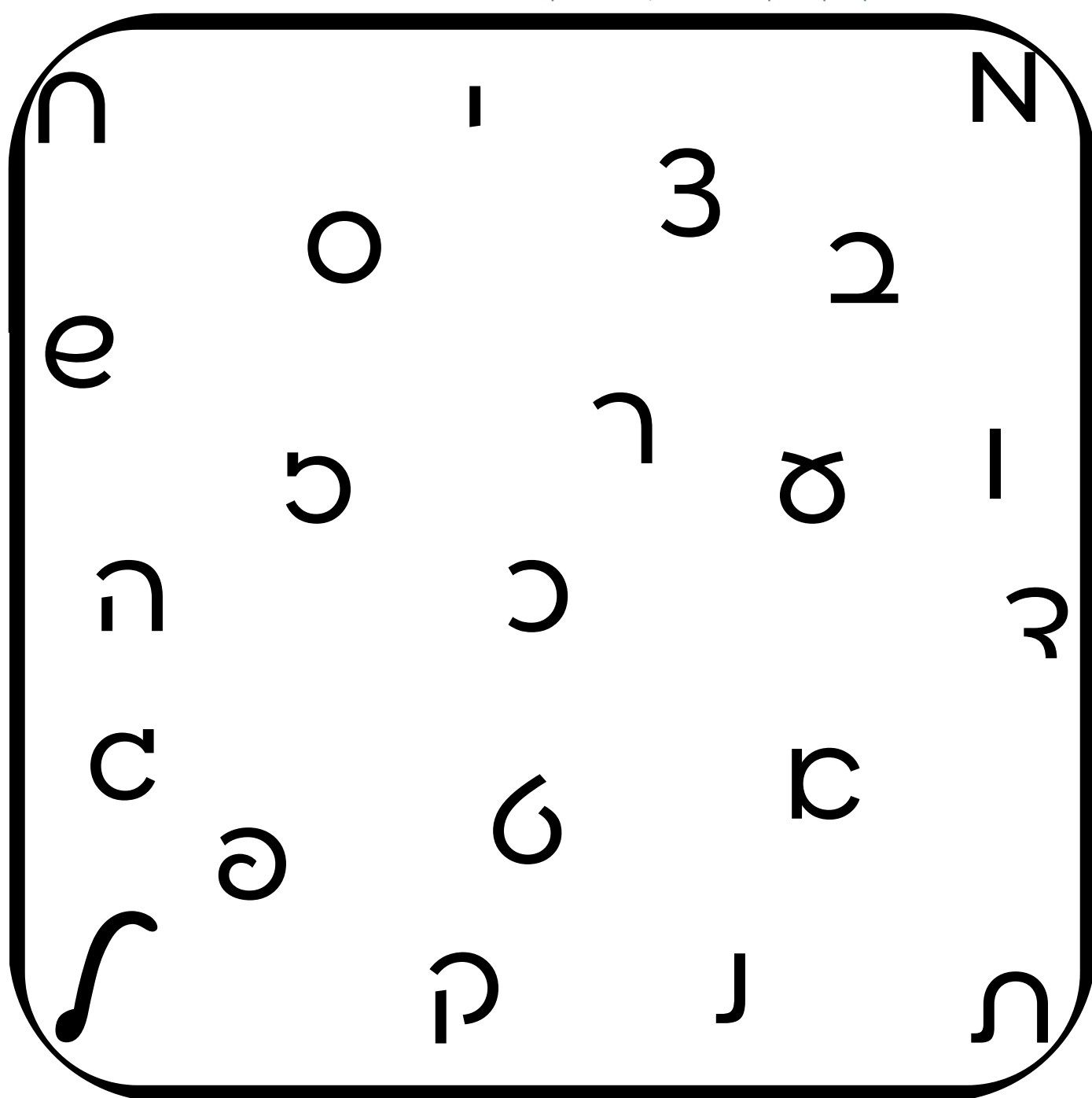
הבנתם את הרעיון? העניין הוא ההקשבה והשיתוף פעולה
תוכלו לבנות משחק נוסף עם שאלות אחרות בנושאים אחרים.



חיבורי אותיות

משחק זוגי, כל מה שאתם צריכים זה רק את דף הזה ועט!
זהו משחק לשני שחקנים או יותר.

כל שחקן בתורו מצייר קו ישר בין שתי אותיות רצופות באלף-בית.
לדוגמה, שחקן יכול לחבר א' ל-ב', ג' ל-ד', או ל' ל-מ'. אסור לקו לחצות קו שכבר צויר.
השחקן האחרון שמצליח לצייר קו חוקי - מנצח!
כלל חשוב - א"א לעבור מאחורי האותיות הפינתיות!
כמו כן א"א לעבור בתוך אות (למשל ברווח של האות ה'!)
אין צורך ברצף או לפי סדר, למשל ניתן להתחיל מש' לת' ולעבור לנ' לס' וכדו'



סים

משחק לזוג עם מנצח - יצירתו של המתמטיקאי גוסטבוס סימונס

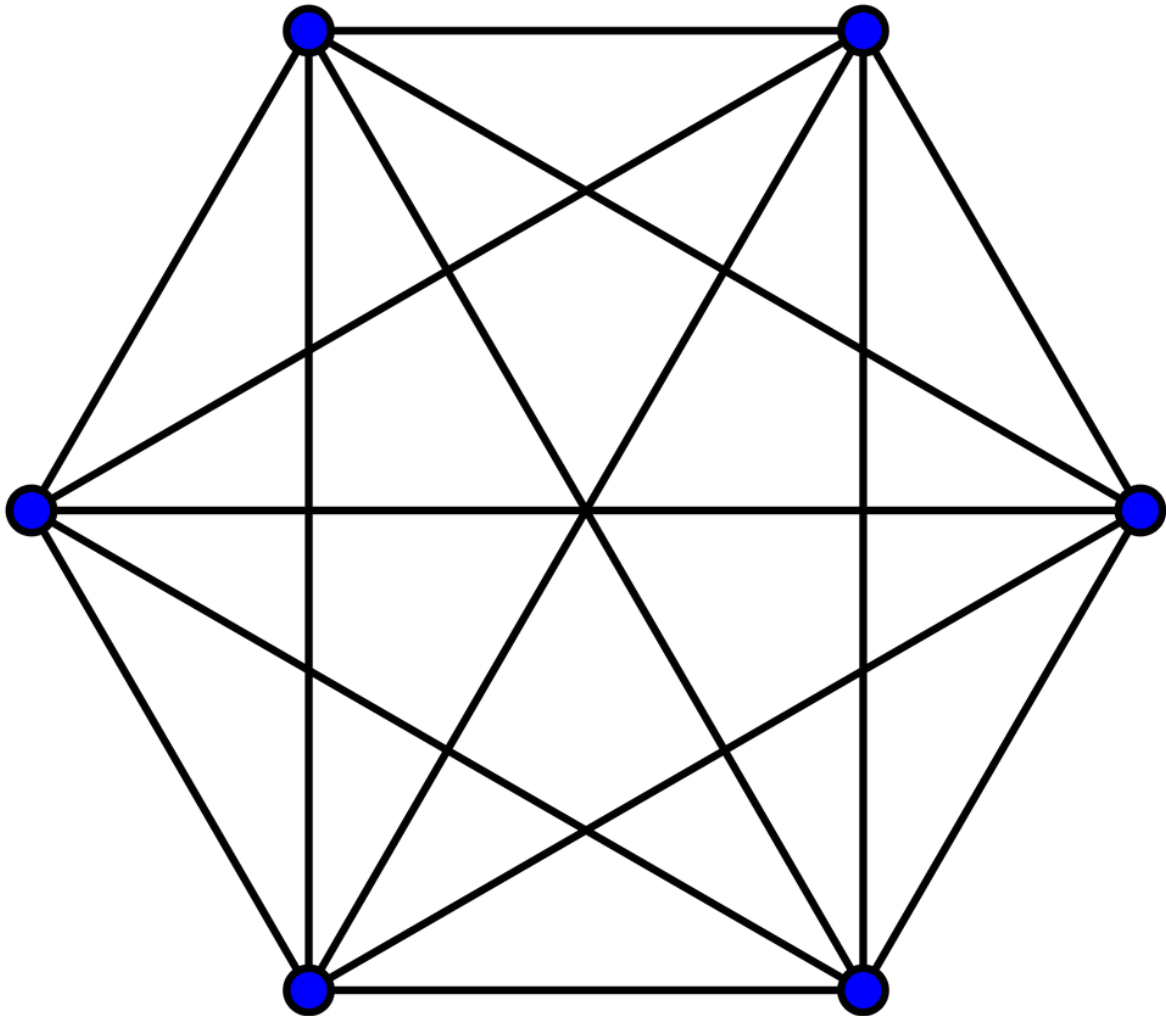
הנה הכללים:

הדפיסו את הדף, (או שתעתיקו את הציור על דף), קחו 2 עטים, ב 2 צבעים שונים.

כל שחקן בתורו מותח קו ישר שמתחיל ומסתיים בנקודה.

המשחק ממשיך עד שמישהו יצר משולש.

הראשון שיצר משולש הפסיד במשחק!



חמישיות

המטרה: ליצור כמה שיותר חמישיות של הסימן שלך.

כללי המשחק "חמישיות":

מספר שחקנים: שניים.

ציוד: דף משבצות ועיפרון.

הכנה: בוחרים שטח על דף המשבצות לפי הגודל שרוצים.

סימנים: שחקן אחד הוא X, השני O.

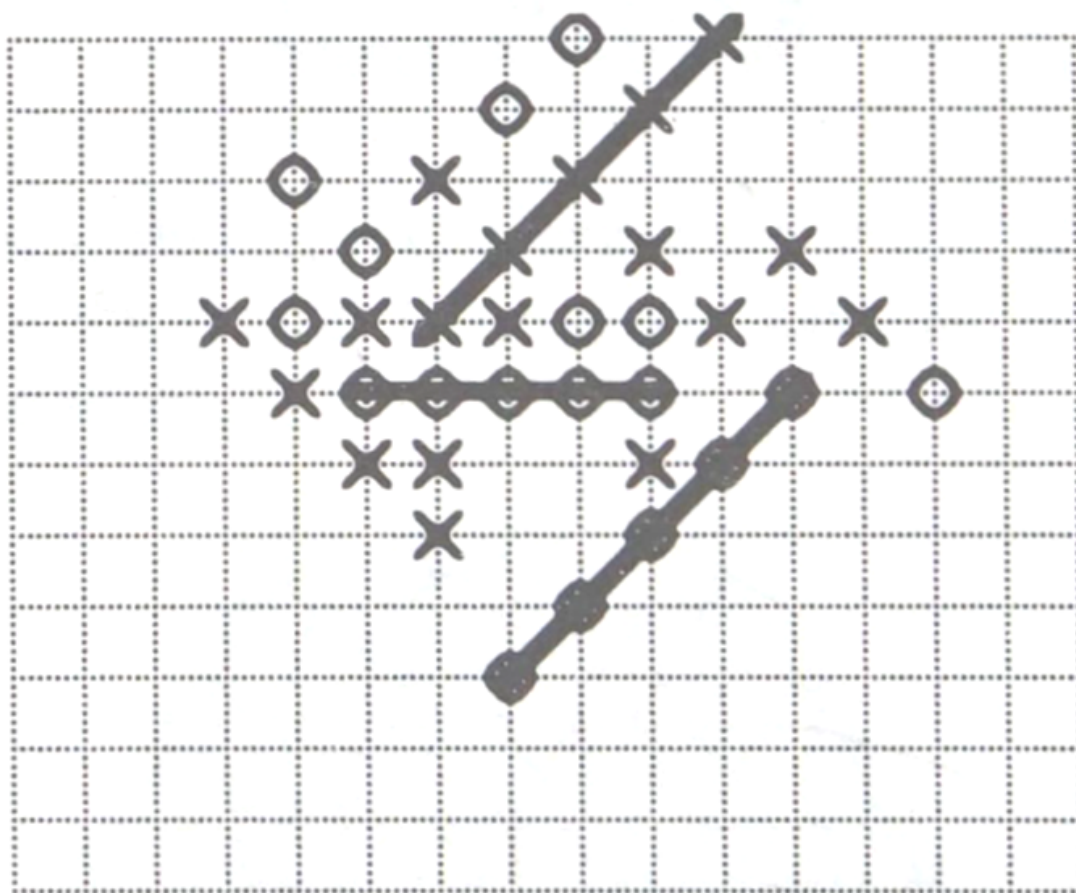
מהלך: בתור שלך, מסמן X או O על נקודת המפגש במשבצת.

ניקוד: יוצרים שורה של חמישה סימנים זהים - מקבלים נקודה! השורה יכולה להיות ישרה, לצדדים, או באלכסון.

סימון נקודה: כשמקבלים נקודה, מחברים את חמשת הסימנים בקו. זה מראה שהשורה הזו כבר נספרה.

סיום: המשחק נגמר כשנגמר הזמן או כשהלוח מלא.

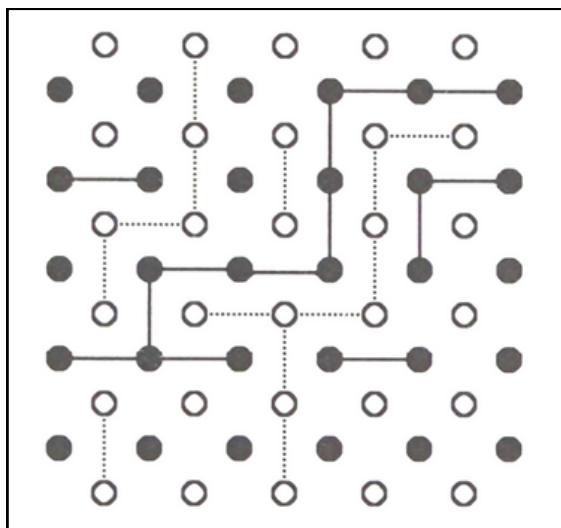
ניצחון: מי שיצר הכי הרבה חמישיות - מנצח!



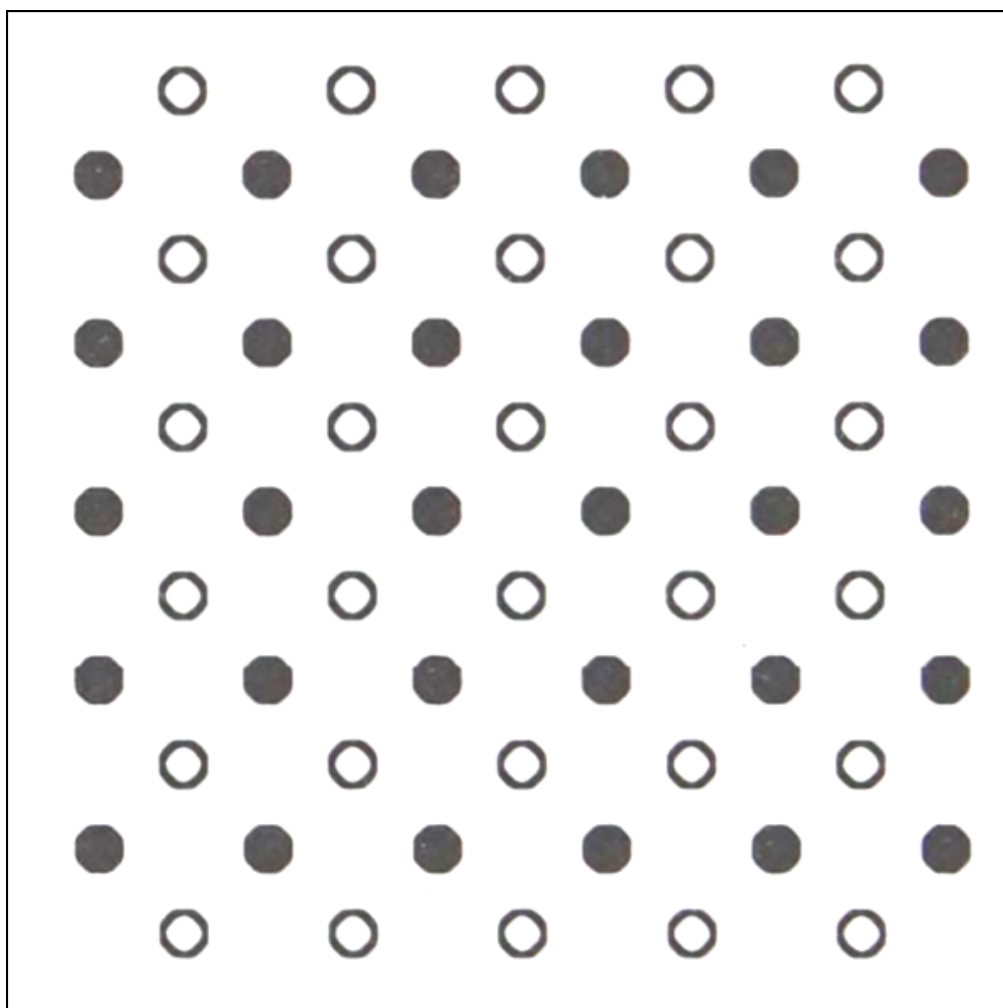
כל הזכויות שמורות לחיים כץ

אהבתם? מידי שבוע חיים שולח ללא עלות, מגוון אתגרים לכל המשפחה, להצטרפות שלחו מייל ל a0533180118@gmail.com

שחור ולבן - משחק עט ונייר



- המשחק מיועד לשני שחקנים - אחד שחור ואחד לבן.
- צריך להכין לוח משחק כמו שמופיע בתמונה - רשת של נקודות שחורות ולבנות. או להשתמש בדף זה.
- כל שחקן בתורו מחבר שתי נקודות סמוכות בצבע שלו עם קו אופקי או אנכי.
- אסור לחצות קווים של השחקן השני.
- המטרה של השחקן השחור היא לחבר את הצד הימני והשמאלי של הלוח ברצף של קווים.
- המטרה של השחקן הלבן היא לחבר את החלק העליון והתחתון של הלוח ברצף של קווים.
- השחקן הראשון שמצליח להשלים את המטרה שלו - מנצח!



כל הזכויות שמורות לחיים כץ

אהבתם? מידי שבוע חיים שולח ללא עלות, מגוון אתגרים לכל המשפחה, להצטרפות שלחו מייל ל a0533180118@gmail.com

כמה ריבועים?

מנויינו הוותיקים בוודאי מכירים את 9 החוברות 'כמה' שבהם הבאתי מבחר עשיר של אתגרי 'תספרו כמה ריבועים, משולשים, עיגולים וכדו' יש בתמונה!
הפעם נציג את האתגר בצורה קבוצתית:

שלב ראשון:

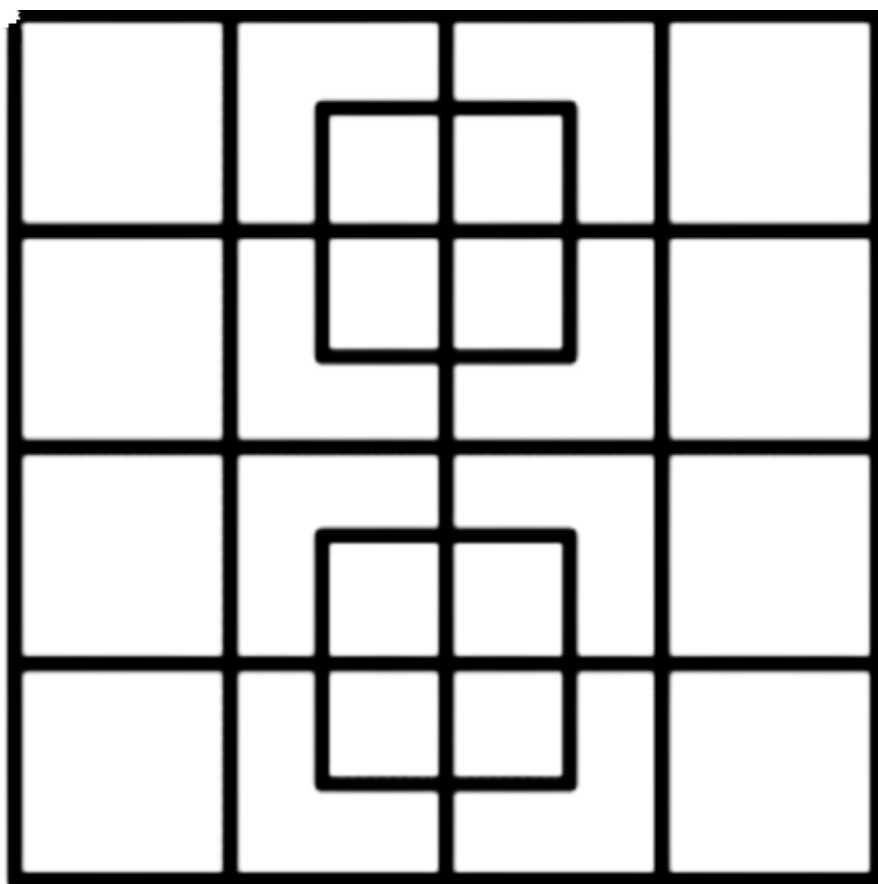
1. הגישו לכל משתתף את הציור של הריבועים.
2. לאחר ההגשה, הקציבו 3 דקות לספירת הריבועים.
3. על כל משתתף לרשום על גבי דף את מספר הריבועים שמצא, מבלי לשתף עם האחרים.

שלב שני:

1. חלקו את המשתתפים לזוגות.
2. תנו לכל זוג להתבונן יחד בציור ולספור את הריבועים.
3. עודדו אותם לבדוק כמה ריבועים יש ובאילו גדלים.
4. הקציבו 5 דקות לשלב זה.
5. אם אפשר, ספקו לכל זוג עט והעתק נוסף של הציור כדי שיוכלו לסמן עליו.

שלב שלישי:

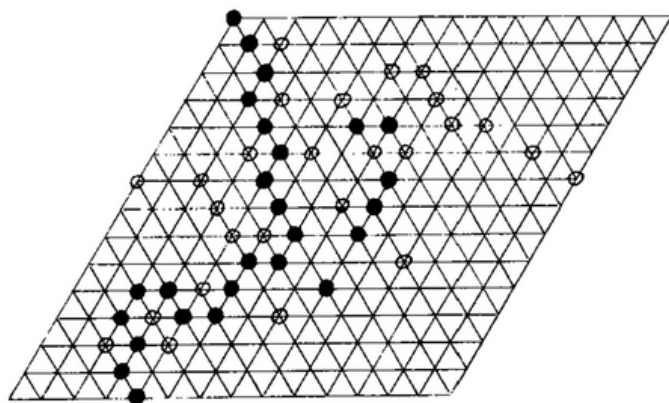
1. כנסו את כל הקבוצה יחד.
2. בקשו מכל זוג לשתף כמה ריבועים הם מצאו.
3. עודדו דיון קצר על ההבדלים בין התוצאות ועל האסטרטגיות השונות לספירה.



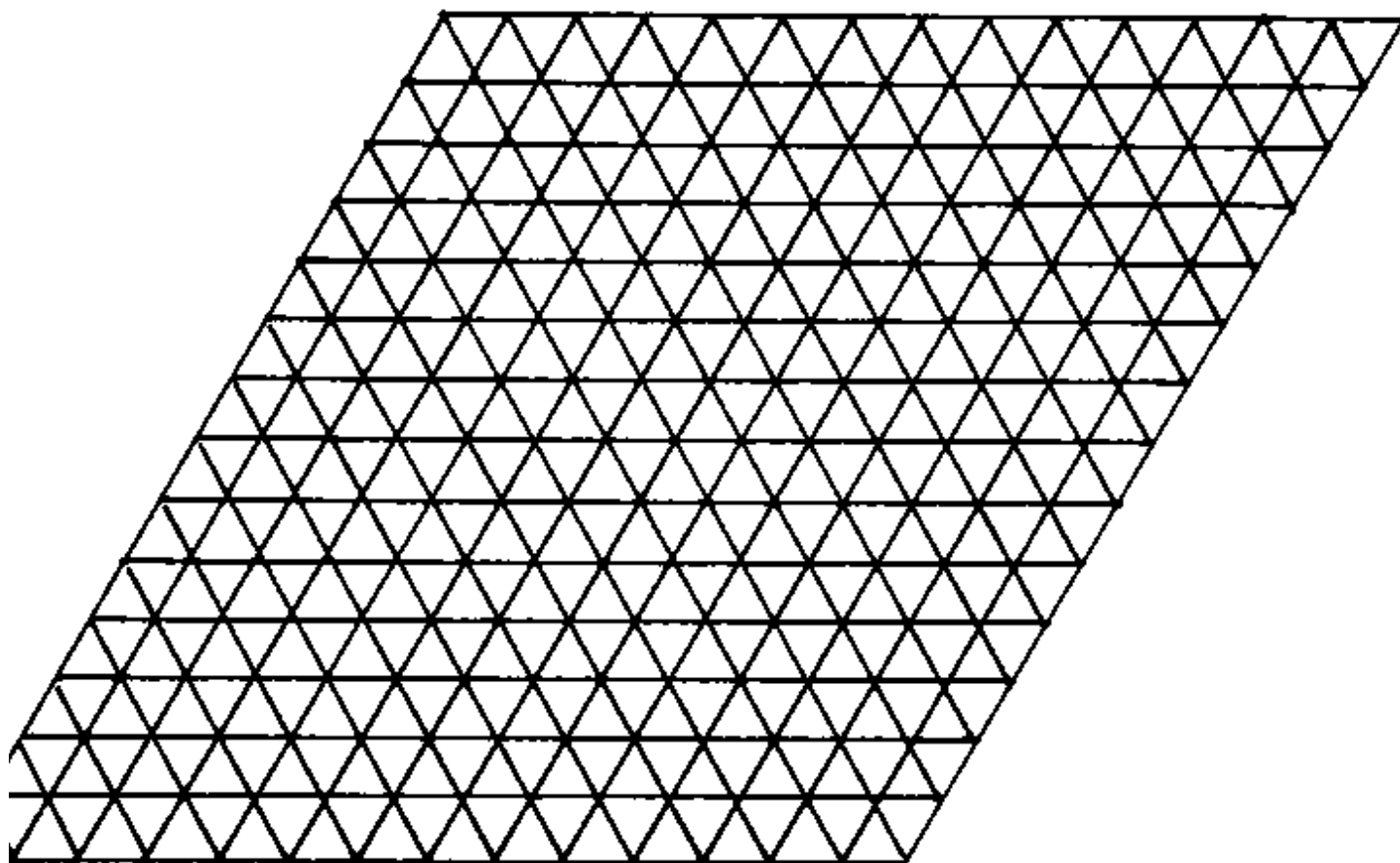
כל הזכויות שמורות לחיים כץ

אהבתם? מידי שבוע חיים שולח ללא עלות, מגוון אתגרים לכל המשפחה, להצטרפות שלחו מייל ל a0533180118@gmail.com

מצד לצד - משחק עט ונייר



יש לוח משחק עם הרבה משולשים קטנים.
כל שחקן בתורו מסמן נקודה אחת על הלוח.
שחקן אחד משתמש בעיגולים, והשני בנקודות.
המטרה היא ליצור שורה של סימנים שלך מצד אחד
של הלוח לצד השני.
הראשון שמצליח ליצור שורה כזו - מנצח!
אסור לחצות את הקווים של השחקן השני.
אי אפשר לסיים את המשחק בתיקו.
טיפ חשוב: כדאי להתחיל עם סימנים רחוקים זה מזה
ואז למלא את החללים באמצע.
זה משחק כיף שעוזר לחשוב ולתכנן קדימה!

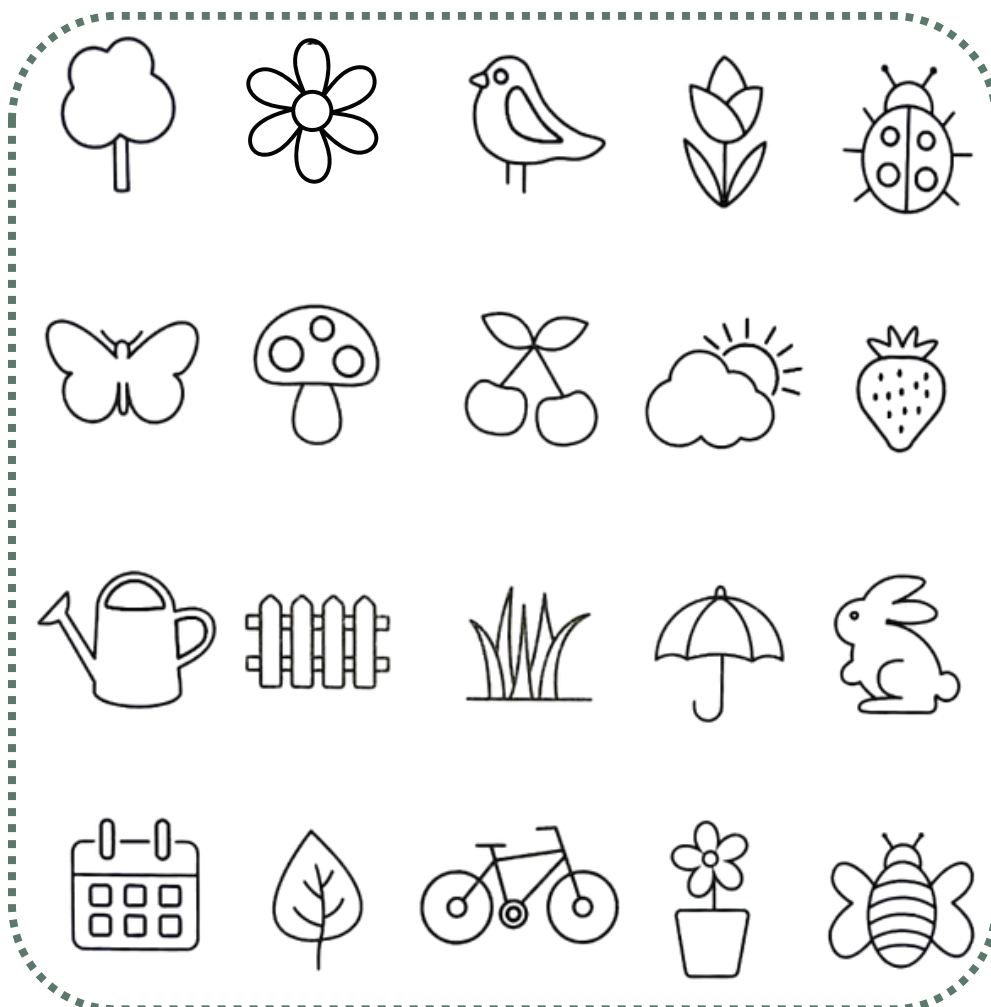
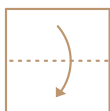
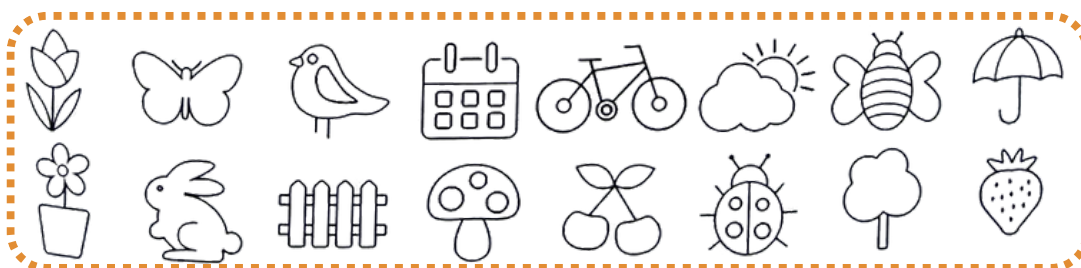


זוכרים?

אתגר זכרון. הצטיידו בעפרון!

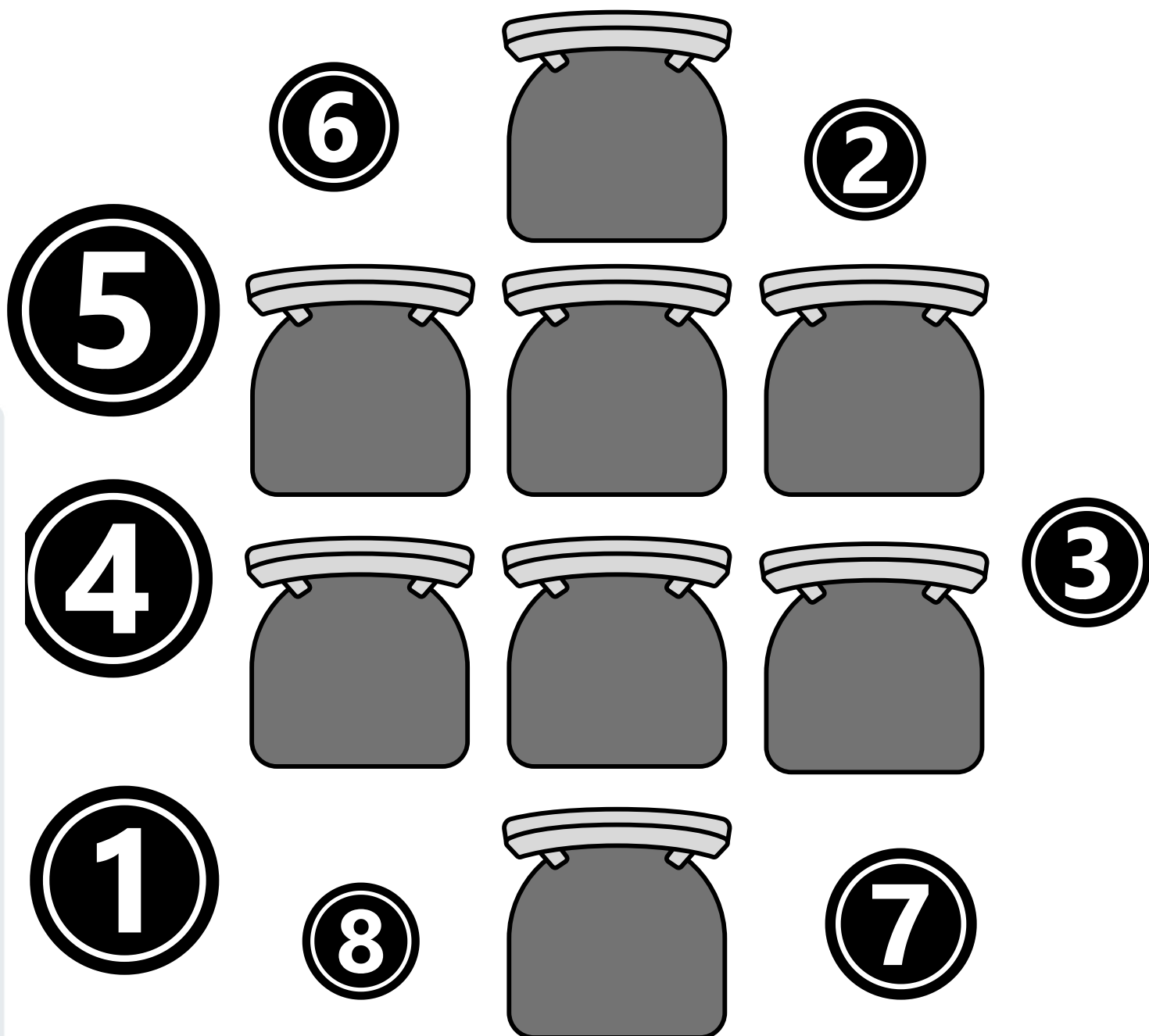
קפלו את הדף והתבוננו במשך 60 שניות ב-16 הציורים שבחלק העליון, לאחר מכן יש לכם עוד 60 שניות להתבונן בחלק השני של הדף שם יש 20 ציורים כל הציורים שלמעלה ועוד 4.

סמנו אלו 4 ציורים לא נמצאים בחלק התחתון! הצלחתם?



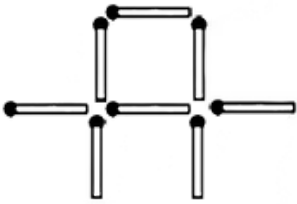
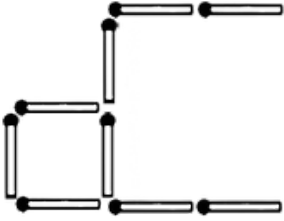
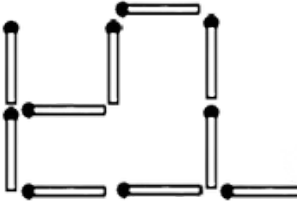
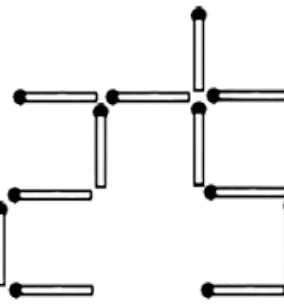
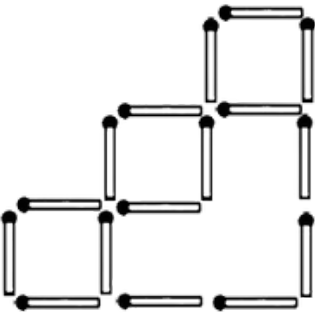
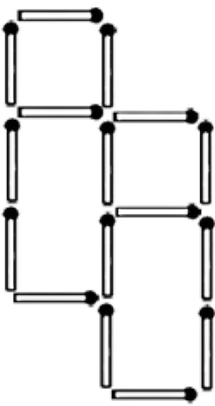
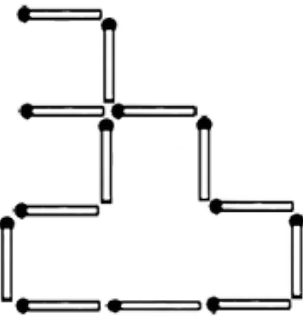
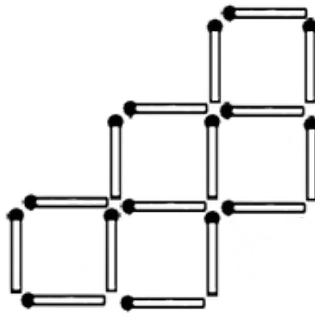
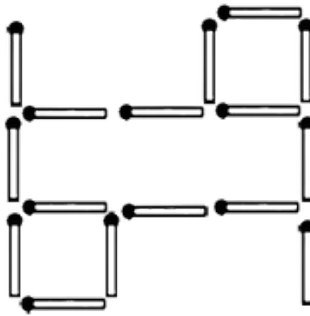
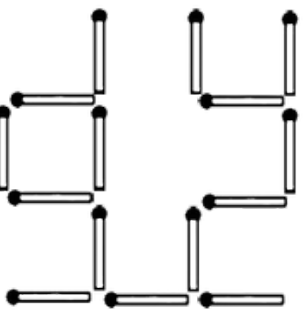
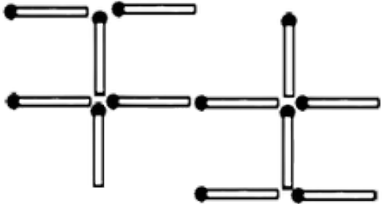
אתגר הכסאות

עליכם לשים על כל כסא מספר!
אסור שמספרים עוקבים יהיו סמוכים זה לזה
אפילו לא באלכסון!
בהצלחה! זה אפשרי!



טבלת אתגרי גפרורים

עליכם ליצור ריבועים באמצעות הזזת הגפרורים, (יתכן שבחלק מהאתגרים יהיו זה ע"ג זה).

הזז 2 גפרורים	הזז 3 גפרורים	הזז 4 גפרורים	
			צרו 2 ריבועים
			צרו 3 ריבועים
			צרו 4 ריבועים
			צרו 5 ריבועים

אהבתם? חיים כ"ץ שולח מידי שבוע אתגרים חדשים ללא עלות! תשלחו מייל ל a0533180118@gmail.com ותצורפו

כל הזכויות שמורות