

אתר תנועת אריאל – מאגר הפעולות והצ'ופרים

1) **מתחיל ונגמר:** המדריך שואל מה מתחיל באות מסוימת, והחניכים עונים לפי הסדר. למשל, מה מתחיל באלף: אריה, ארנב, אוטו, אבן. דרגת קושי גבוהה יותר מספקת הווריאציה "מה מסתיים באות מסוימת". למשל, מה מסתיים באות גימל: חג, שלג, ספוג וכך הלאה.

2) **אני אורז מזוודה:** המדריך פותח במשפט: אני אורז מזוודה ובתוכה שם (פריט מסוים). הבא בתור חוזר על המשפט ומוסיף בסופו עוד פריט. השלישי חוזר על קודמיו ומוסיף עוד פריט. למשל, אני אורז מזוודה ובתוכה שם נעליים, אני אורז מזוודה ובתוכה שם נעליים וחולצות, אני אורז מזוודה ובתוכה שם נעליים וחולצות ומברשת שיניים, עד, שמישהו שוכח פריט מסוים מהרשימה ופורש מהמשחק. האחרון הוא המנצח, ואז מתחילים לארוז מזוודה חדשה.

אפשר גם להחליט שהפריט הראשון מתחיל באות אל"ף, הפריט הבא באות בי"ת וכן הלאה, עד תי"ו. אמנם ככה קשה יותר למצוא פריטים הגיוניים להכניס למזוודה, אבל מי אמר שצריך לארוז רק דברים הגיוניים? חוץ מזה, בסדר אלפ-ביתי קל יותר לזכור את סדר הפריטים.

3) **סיפור בחרוזים:** המדריך אומר משפט כלשהו, והשחקן הבא בתור צריך לומר משפט שמתחזק עם המשפט הקודם. המשפטים לא חייבים להיות הגיוניים, וככל שכושר ההמצאה מפותח יותר, כך השמחה גדולה יותר. בסוף אפשר להוציא ספר שירה סוריאליסטית כמזכרת מהנסיעה.

4) **מילים נרדפות:** משחק בעל אופי דידיקטי, המדריך אומר מילה שיש לה מילה נרדפת. וכל אחד שואל את המשתתף שאחריו בתור, או על פי "כל הקודם זוכה", ומי שעונה ראשון זוכה בנקודה. מילים נרדפות לדוגמה: ירח - לבנה, שמש - חמה, עצום - רב, שקט - דממה - הס, חושך - עלטה.

5) **מילים בשרשרת:** המדריך בוחר במילה כלשהי. השחקן הבא בתור בוחר במילה המתחילה באות שבה הסתיימה המילה של השחקן הקודם, למשל: חדר - רגל, רגל - לוח, לוח - חושך, חושך - כרית, כרית - תות. אפשר להגביל את נושאי המילים במשחק, למשל: משחק בנושא בעלי חיים בלבד (קוף - פרה, פרה - היפופוטם, היפופוטם - מדוזה). כך עד שנתקעים, ומתחילים מחדש בנושא חדש.

6) **משחק השירים:** מיועד לחבר'ה שמכירים הרבה שירים. בוחרים חניך שיפתח והמדריך מנהל את המשחק. החניך שפותח מתחיל לשיר שיר מסוים, והמדריך עוצר אותו לאחר כמה מילים או שורות. החניך הבא בתור צריך להתחיל לשיר שיר אחר, שמתחיל באות האחרונה שבה הסתיים השיר הקודם. למשל: שושנה שושנה ירח נישא בענן נר לי נר לי נר לי דקיק בחנוכה הבא נגילה הבא וכך הלאה.

7) **חידות וקושיות:** למה לחמור יש ארבע רגליים? יש למצוא את התשובות ההגיוניות והכי טיפשיות, כמו למשל: כדי שיהיה לו קל יותר להתעקש ולא לזוז מהמקום, כדי שאם שניים ישברו הוא לא יזדקק לקביים, כי אמא שלו קנתה לו שני זוגות נעליים וכיו"ב. ילדים טובים בזה במיוחד וגם צוחקים בקלות, אפשר לרשום את התשובות היצירתיות ביותר ולהכין את "יומן התשובות הטיפשיות המלא", מזכרת נחמדה מהטיול.

אתר תנועת אריאל – מאגר הפעולות והצ'ופרים

8) **לו הייתי:** בוחרים דמות כלשהי, וכל משתתף בטורו מוסיף מרכיב מסוים של הדמות. למשל: "לו הייתי "אסטרונוט". הייתי לובש... הייתי טס ל... הייתי רוצה ל... הייתי חולם ש... הייתי עובד ב... וכו'. משחקים בצורה המשכית, וכל משתתף מוסיף על מה שאמר קודמיו ברצף הגיוני, עד שנוצר סיפור.

9) **צבע או צורה:** המדריך בוחר צבע או צורה. כל משתתף בתורו צריך לבחור מילה שמתאימה לצבע או לצורה שנבחרו. מי שנתקע פורש מהמשחק. למשל: המדריך בוחר צבע אדום והמשתתפים אומרים: דם, יין, רמזור, שושנה. המדריך בוחר עיגול, והמשתתפים אומרים: סיר, טבעת, צלחת, גלגל. אפשר גם לבחור צורות קשות יותר, כמו למשל כדור (כדור בדולח, גלגלי העין, כדור גלידה) וכדומה.

10) **מילים תאומות:** כל חניך בתורו מנסה למצוא זוג מילים או יותר, שנשמעות אותו הדבר אבל נכתבות אחרת, למשל: עת (זמן), עט (כלי כתיבה), את (מלת יחס). חג (הסתובב), חג (מועד). גיל (שנים), גיל (שמחה). צו, צב. סר, שר. בד (אריג), בד (ענף).

11) **שבע בום:** סופרים בקול רם מאחת ואילך, וכל שחקן מוסיף מספר בסדר רץ. בכל פעם שמגיעים למספר שכולל את הספרה 7 או שהוא כפולה של 7, צריך לומר בום במקום לומר את המספר. מי שמתבלבל יוצא מהמשחק. למשל: אחת שתיים שלוש ארבע חמש שש בום שמונה תשע... שלוש עשרה בום וכן הלאה.

12) **ארץ עיר חי צומח דומם:** משחק ידע כללי ישן נושן. בוחרים נושא כלשהו, למשל ארץ, וכל משתתף צריך לומר בתורו מילה בתחום הנושא הנבחר. המשתתף הראשון צריך לומר מילה כזו שמתחילה באל"ף, המשתתף השני מילה כזו שמתחילה בבי"ת וכך הלאה (למשל, אנגליה, בלגיה, גרמניה, דנמק ועוד). כשהמשתתפים הם ילדים קטנים, כדאי לבחור נושאים כלליים כמו דומם (אבן, בית, גדר) או בעלי חיים (אריה, בבון, גמל, דוב). כדי להעלות את רמת המשחק אפשר לבחוד בקטגוריות מצומצמות מתוך הנושאים הכלליים, כמו בעלי חיים יונקים, כלי בית, צמחי תבלין, ואפשר גם לבחור נושאים קשים יותר כמו פתגמים (אם אין אני לי מי לי, בור סוד שאינו מאבד טיפה, גמל פורח באוויר, דין פרוטה כדין מאה), או אישים מפורסמים מתחום מסוים. אם רוצים להקשות אפילו יותר על המשתתפים, אפשר להחליט שבכל תור כולם צריכים להשיב תשובה שמתחילה באותה אות. הדבר לא פשוט, ובדרך כלל משחק כזה מסתיים בעבודת צוות עליזה.

13) **לו הייתי רוטשילד:** החניך הראשון פותח את המשחק במשפט: "לו הייתי רוטשילד הייתי קונה...", ואז הוא מתאר מה היה קונה בלי להזכיר את שם הפריט. אפשר לבחור בפריטים מצחיקים או משונים. מי שמנחש מה הייתה הקנייה, זוכה להיות המיליונר הבא.

14) **שמות חדשים:** ממצאים שמות חדשים לחפצים שיש להם שם לוועזי או ששם לא מוצלח בעיניכם. למשל: אמבולנס = רפואית/שגר פגר, מילקי = חלבינה ועוד ועוד

15) **סיפור בהמשכים:** משתתף אחד אומר משפט כלשהו, הבא בתור אומר משפט משלים, וכך הלאה עד אין סוף. לדוגמה: "פעם בהיותי בהפלגה ספינתי טבעה ונסחפתי אל אי בודד. באי פגשתי קוף מדבר. הקוף סיפר לי ש..." גם כאן אפשר לכתוב את הסיפורים המוצלחים במיוחד.

אתר תנועת אריאל – מאגר הפעולות והצ'ופרים

16) **משחק התמרורים:** מביטים מחוץ לחלון, החניך הראשון שמזהה תמרור מצביע, ומנסה בפנטומימה להסביר מה התמרור שהוא ראה, לפני זה החניך חייב לצייר את התמרור למדריך כדי שהוא יוכל לעזור לו... החניך שמזהה מה היה התמרור תורו לבחור תמרור נוסף. הוא מביט מחוץ לחלון ובוחר לו תמרור אחר... וכך הלאה.

17) **נחשו מי:** משתתף אחד בוחר בדמות שמוכרת בסניף, ושאר המשתתפים צריכים לזהות במי מדובר. המשתתפים יכולים לשאול רק שאלות שהתשובה להן היא כן או לא. למשל: יש לו שיער שחור? יש לו משקפיים? הוא מעל גיל 20? וכו'. החניך שגילה במי מדובר בוחר את הדמות הבאה וכך הלאה.