

אוצר המשחקים

24 משחקי חצר שאפשר לשחק בבית

1. תופסת

נכון, בתופסת צריך לרוץ. אז כדאי להיזהר ולבדוק שהבית שלכם מתאים לריצה ואין יותר מדי פינות חדות של שולחנות שעלולות לפצוע אתכם.

בתופסת "עכברים" כולם עכברים והתופסים הם חתול, העכברים משחררים אחד את השני כשהם עוברים בפיסוק. בתופסת "חסידות" כולם חסידות והתופס הוא שועל. מי שנתפס עומד על רגל אחת כמו חסידה ומשחררים אותו ב"כיף". בתופסת "פילים" כולם פילים והרוזף הוא עכבר (כידוע פילים מפחדים מעכברים), מי שנתפס שם ידיים על האוזניים באופן שיוצר אוזניים גדולות כמו של פיל, משחררים אותו כשעושים לו פוּוּוּוּוּוּ באוזן. בתופסת "קרפיונים" כולם דגים והרוזף הוא דייג, מי שנתפס מפרפר כמו דג מחוץ למים עד שנוגעים בו והוא חוזר למים. אפשר ורצוי להמציא עוד, כיז הדמיון הטובה עליכם.

2. המכשפה לוסינדה

זה עוד סוג של תופסת, רק הרבה יותר מגעיל.

התופס מספר סיפור:

כולכם נוגעים בי בעדינות. אני מספר סיפור על המכשפה לוסינדה, ולכם אסור לברוח עד שאני אומר ירק בצבע..... ירוק! מי שאני תופס אותו עומד בפיסוק ומחכה שהחברים יעברו בפיסוק ויצילו אותו. "המכשפה לוסינדה אוהבת סלט. כדי שהוא יהיה ממש ממש טעים היא תמיד מוסיפה לו ציפורניים של חתולים. ושיניים של עכברים. ורגליים של עכבישים. וזנבות של זיקיות. וכדי שהסלט שלה יהיה ממש ממש בריא, והיא תהיה חזקה ויהיה לה כוח לעוף על המטאטא... היא שמה בו ירקות מכל הצבעים. אבל הבוקר היה חסר לה ירק בצבע ירוק. אז המכשפה יצאה על המטאטא שלה כדי לתפוס את הילדים מכיתה א' ולהפוך אותם ל..... עגבניה! (אם מישהו התחיל לברוח הוא חוזר ונוגע שוב בתופס) גזר! מלפפון!

3. תפוחי אדמה רקובים

בכפר אחד גרו בשכנות שתי משפחות של איכרים, שלא אהבו כל-כך אחת את השניה. היו להן שדות צמודים זה לזה. שתי המשפחות גידלו בשדות שלהם תפוחי אדמה. כשהגיעה העת לאסוף את תפוחי האדמה מהשדה, אספו שתי המשפחות את תפוחי האדמה. אבל בכל שדה נותרו כמה תפוחי אדמה שלא נאספו, והרקיבו בשדה. תפוחי האדמה הרקובים הסריחו מאד, וכל משפחה ניסתה להיפתר מהם, ולהשליך אותם אל השדה של המשפחה השניה.

איך משחקים?

מוצאים משהו שאפשר לזרוק – כריות, נעליים, גרביים – הכל טוב. מחלקים את הסלון לשניים, כל אחד תופס חצי – זה השדה שלו. מחלקים את החפצים שווה בשווה בין שני המגרשים, אלה תפוחי האדמה הרקובים. סופרים "1, 2, 3" וכל אחד מנסה לזרוק את כל החפצים שנמצאים במגרש שלה למגרש השני, במטרה להגיע לרגע אחד שבו כל תפוחי האדמה הרקובים נמצאים במגרש השני והמגרש שלי נקי מתפוחי אדמה. מי שמצליח – ניצח. אסור לבעוט, רק לזרוק עם הידיים.

וריאציה מתוחכמת (ותודה לטל ענן על הרעיון):

בנוסף לתפוחי האדמה הרקובים יש בכל שדה גם תפוחי א טובים (אלה יכולים להיות, למשל, רק הגרביים). כל אחד מנסה, בנוסף לזריקת הרקובים, להעביר לשדה שלו תפוחי א טובים. איך? פשוט עוברים לשדה של השכנים ולוקחים משם תפוחי א טוב. מותר לקחת רק תפוחי א אחד בכל פעם, ואסור לזרוק אותו (בניגוד לרקובים שאותם זורקים). אחרי 2 דקות עוצרים ובודקים למי יש בשדה יותר תפוחי א טובים ופחות רקובים. אפשר ממש לתת נקודה לכל תפוחי א טוב ולחסר נקודה על כל רקוב.

4. מחבואים + סרדינים

תתפלאו כמה מחבואים טובים יש בבית שלכם! מחבואים זה משחק שממש
כייף לשחק בבית.

סרדינים זה כמו מחבואים אבל הפוך: במקום שכולם יתחבאו ואחד יחפש,
בסרדינים רק אחד מתחבא וכולם מחפשים.
כולם סופרים ביחד בעיניים עצומות עד... כמה שמחליטים (20 זה מספיק), בזמן
שילד אחד בלבד, למשל אורי, הולך ומתחבא. ואז כולם מתחילים לחפש את
אורי. מי שמוצא את אורי לא סופר אותו ולא צועק "מצאתי", הוא לא אומר
כלום. אם, למשל, שקד מצא את אורי מתחת לספה, אז שקד, בשקט-בשקט
ובלי שאף אחד ישים לב, מצטרף למחבוא של אורי ומתחבא איתו. ואם עכשיו
אמא תמצא את אורי ושקד מתחבאים יחד מתחת לספה, אז גם אמא תצטרף
למחבוא ותתחבא יחד איתם. וככה עד שהאחרון מוצא את כולם.

5. 10 שניות מתחת למים

כמו מחבואים, אבל הזמן שיש להתחבא הולך ומתקצר, והסופר לא זז.
הסופר צועק "10 שניות מתחת למים" ומתחיל לספור מ-10 לאחור. כל
המתחבאים צריכים לגעת לו בגב ולרוץ להתחבא. כשהוא מגיע ל-0 הוא פוקח
עיניים. מי שהוא רואה מהמקום – הוא סופר אותו. לא רואה אף אחד? עוצם
שוב עיניים והפעם צועק "9 שניות מתחת למים" ומתחיל לספור מ-9 לאחור.
כל המתחבאים צריכים לצאת מהמחבוא, לגעת לו בגב ולרוץ להתחבא שוב.
כך מסיבוב לסיבוב הזמן שיש להתחבא מתקצר,
אם מישהו נספר הוא יוצא מהמשחק ומעניק לסופר "צעד", כלומר הסופר יכול
להתרחק למרחק של צעד אחד מעמדת הספירה על כל ילד שנספר. כך,
משלב לשלב, למתחבאים קשה יותר לתפוס מקום מחבוא בגלל הזמן
שמתקצר ולסופר יש יותר מרחב תנועה בזכות הילדים שנספרו.
משחקים עד שלב ה"שניה אחת מתחת למים" או עד שכל הילדים נספרו.

6. דג מלוח + דג מלוחה

אם יש לכם סלון גדול – מעולה. אם לא, בטח יש לכם איזה מסדרון ארוך בבית שמספיק בשביל לשחק בו דג מלוח.

בדג מלוח אחד הילדים סופר בקצה החדר, עם הגב לכל השאר. הוא סופר "אחת שתיים שלוש דג מלוח" ואז מסתובב. בינתיים כולם מנסים להתגנב עד אליו בלי שהוא יראה ולגעת בו בגב. אבל אם, כשהוא מסתובב, הוא רואה מישהו זז – אז מי שזז חוזר אחורה לקו ההתחלה.

דג מלוחה היא ואריאציה נוספת עם שינוי אחד: מי שהסופר רואה אותו זז חוזר עד לקו של הילד האחרון, במקום לקו ההתחלה.

7. מ-בבה

מ-בבה הוא ה"פרה עיוורת" של אפריקה. באפריקה אין פרות, אז במשחק הזה מי שעיוור הם איילה ואריה (מ-בבה באחת מהשפות האפריקאיות זה אריה).

איך משחקים?

עומדים במעגל גדול שמשאיר שטח נרחב לתנועה בתוכו. בוחרים שניים, אחד איילה ואחד אריה. שניהם נכנסים למעגל, שניהם מכוסי עיניים, והם נעמדים רחוק זה מזה. המטרה של האריה היא לתפוס את האיילה. הילדים האחרים משקפים לאריה ולאיילה את מצבם ע"י קריאות "מ-בבה". כשהאריה רחוק מהאיילה המעגל קורא "מ-בבה... מ-בבה..." בקול רגוע ואיטי. אך כשהאריה מתקרב לאיילה הקריאות מתחזקות ונעשות מהירות יותר והמעגל צועק "מ-בבה! מ-בבה! מ-בבה!..." עד שהסכנה חולפת והקריאות חוזרות להיות איטיות יותר ורגועות יותר. אחרי שהאריה מצליח לתפוס את האיילה מחליפים שחקנים ועושים סיבוב נוסף.

8. אביר ירוק, אביר כתום

מושיבים את הילדים בשתי שורות, פנים אל פנים, במרחק קצר יחסית זו מזו. שורה אחת הם אבירים הירוקים. שורה שניה הם האבירים הכתומים (את הצבעים אתם יכולים לקבוע, זה לא משנה) מספרים על שני אבירים שנפגשו בעמק – האביר הכתום והאביר הירוק – והחליטו לעשות דו קרב, להילחם אחד בשני. בכל פעם שבסיפור מזכירים משהו בצבע של האביר, הקבוצה שהם האביר בצבע הזה מקבלת כוח ורודפת אחרי קבוצת האביר השני עד קצה הסלון. מי שנתפס לפני שהגיע לקצה הסלון – עובר לקבוצת האבירים שתפסה אותו. מתחילים כשהאבירים יושבים בשורה זה מול זה.

סיפור לדוגמא

היה היו שני אבירים, האביר הירוק והאביר הכתום, שנפגשו בעמק והחליטו לעשות דו קרב... ליד העמק היה שדה וגדלו בו הרבה ירקות. גדלו בו... מלפפונים! (האבירים הירוקים רודפים אחרי הכתומים. מי שנתפס עובר קבוצה. חוזרים לשבת זה מול זה.) הם המשיכו להילחם ובזמן הזה עבר שם חמור שאכל... גזר! (האבירים הכתומים רודפים אחרי הירוקים. מי שנתפס עובר קבוצה. חוזרים לשבת זה מול זה.) החמור סחב עגלה שהיו עליה הרבה ארגזים. באחד הארגזים היו פלפלים... ירוקים! (האבירים הירוקים רודפים אחרי הכתומים. מי שנתפס עובר קבוצה. חוזרים לשבת זה מול זה.)

9. תופסת פרפרים

למשחק הזה צריך לפחות 5 משתתפים.

אנחנו נמצאים באי הפרפרים. באי הזה יש פרפרים מאד מיוחדים ומאד יפים, ולכן מגיעים לכאן לפעמים חוקרי פרפרים, שמתבוננים על הפרפרים היפים האלה. חלק מהחוקרים מנסים לתפוס את הפרפרים ולקחת אותם למעבדה. כל פרפר שהם מצליחים לתפוס אותו קופא במקום, אבל הפרפרים החברים שלו מנסים להציל אותו ולשחרר אותו.

איך משחקים?

מתחלקים לזוגות ונותנים ידיים, כל זוג הוא פרפר אחד. חוץ מחוקר אחד שנשאר ללא זוג.

סופרים 1-2-3 והחוקר מתחיל לתפוס. כל פרפר שנתפס מרים את הידיים (יוצר גשר), הפרפרים האחרים יכולים לעבור מתחת לידיים ולהציל אותו, ואז הוא חוזר לברוח. פרפר שמציל פרפר אחר - מוגן בזמן ההצלה, כלומר אי-אפשר לתפוס אותו בזמן שהוא מציל. פרפר שתוך כדי מנוסה התפרק (נעזבו הידיים) – נחשב כאילו נתפס, מרים ידיים (יוצר גשר) ומחכה שיצילו אותו.

10. כינים (פרעושים וקרציות)

למשחק הזה צריך לפחות 4-5 משתתפים.

הגיע הזמן לבדוק כינים! "אמא" עושה לכל הילדים "בדיקת כינים". לא באמת, בכאילו, כינים עושות שני דברים: מגרדות, ומדביקות. וזה בדיוק המשחק הזה: כש"מוצאים" כינים לאחד הילדים, מי שמצאו לו כינים עושה שני דברים: ביד אחת הוא מגרד בראש, ביד השניה הוא מנסה להדביק את כולם בכינים. הוא רץ ומנסה לגעת בילדים הבורחים. כל מי שהוא נגע בו – נדבק בכינים: ביד אחת הוא מגרד איפה שנגעו בו (בגב, ביד, או איפה שהתופס נגע בו) וביד השניה מנסה להדביק את האחרים.

עכשיו מחפשים פרעושים... משחקים אותו דבר בדיוק. ואז סיבוב שלישי, מחפשים קרציות.

11. בית של עכבר

למשחק הזה צריך לפחות 4 משתתפים. כולם עומדים במעגל ונותנים ידיים. המעגל הוא הבית של העכבר. בוחרים ילד אחד שהוא החתול, הוא היחידי שיוצא מהמעגל ועומד מחוץ למעגל. מתוך ילדי המעגל בוחרים ילד אחד שהוא העכבר. מתחילים כשהחתול עומד מחוץ למעגל בנקודה שהכי רחוקה מהעכבר. החתול ינסה לתפוס את העכבר ע"י ריצה מסביב למעגל, הוא לא יכול להיכנס למעגל. הבית של העכבר ינסה לשמור על העכבר ע"י תנועה במעגל: כל המעגל יסתובב שמאלה או ימינה כדי להרחיק את העכבר מהחתול. החתול יכול כמובן לשנות את כיוון הריצה שלו ואז הבית יצטרך גם הוא לשנות את כיוון הסיבוב שלו. משחקים עד שהחתול הצליח לתפוס את העכבר, או התעייף. לבית (למעגל) אסור להתפרק. אם הבית מתפרק, כלומר נעזבות ידיים – החתול הצליח.

12. בית של עכבר עם חלונות

דומה למשחק "בית של עכבר" אבל כאן הבית לא אז, רק פותח לעכבר חלונות. כל הילדים עומדים במעגל עם רגליים צמודות זו לזו (לא בפיסוק בכלל), ונותנים ידיים, במרווח שמאפשר מעבר של ילד ביניהם. המעגל הוא הבית של העכבר. בוחרים ילד אחד שהוא החתול, הוא יוצא מהמעגל ועומד מחוץ למעגל. בוחרים ילד אחד שהוא העכבר, הוא עומד בתוך הבית. בוחרים שני ילדים מהמעגל שעוזבים את הידיים ביניהם, זאת הדלת של הבית. כל השאר הם חלונות. החתול ינסה לתפוס את העכבר, הוא יכול להיכנס לבית ולצאת ממנו דרך הדלת או החלונות. כדי להיכנס דרך חלון הוא צריך לעבור מתחת לידיים, זה קצת קשה. גם העכבר יכול להיכנס ולצאת דרך הדלת והחלונות. הבית של העכבר ינסה לעזור לעכבר ע"י פתיחת החלונות. כשהעכבר ירצה לצאת או להיכנס דרך חלון הילדים ירימו את הידיים וכך העכבר יוכל לעבור בקלות. ואז הם יורידו את הידיים מהר כדי שלחתול יהיה קשה לעבר דרך החלון הזה. משחקים עד שהחתול הצליח לתפוס את העכבר, או התעייף.

13. פונדקים

הדרך לירושלים היתה ארוכה מאד. כל עולי הרגל – היהודים שעלו בשלושת הרגלים, ולאחר מכן הנוצרים שהגיעו במסעות הצלב, ואחריהם המוסלמים שהתפללו בכיפת אל אקצא – כולם הלכו בדרך במשך ימים ארוכים. בזמנים ההם לא היו כבישים או מסילות רכבת ואת הדרך לירושלים היו עושים ברגל, או על חמורים, או על סוסים ופרדות.

הדרך לירושלים היתה גם מסוכנת מאד. כל עולי הרגל ידעו שבדרך אורבות סכנות. בזמנים ההם חיו בארץ דובים ואריות וחיות טורפות אחרות, ובנוסף להן ארבו בדרך כנופיות אכזריות של שודדי דרכים, שלא חסו על עולי הרגל, שדדו מהם את כל רכושם וכלאו אותם במאורות השודדים שלהן. אבל בדרך לירושלים היו ארבעה פונדקים, ובהם עולי הרגל היו מוגנים מפני כל סכנה. בפונדקים הם היו יכולים לנוח, לאכול, לשתות, ולאגור כוחות לקראת המשך המסע המסוכן עד לפונדק הבא.

איך משחקים

כל הילדים הם עולי הרגל, והם מתחלקים לארבעה פונדקים, כל אחד לאיזה פונדק שהוא רוצה. הפונדקים הם ארבע תחנות מסביב לסלון או ברחבי הבית שבו משחקים. בנוסף לפונדקים בוחרים עוד תחנה אחת שהיא מאורת השודדים, אליה הולך השודד התופס. כשהמשחק מתחיל כל אחד מעולי הרגל יכול לצאת מהפונדק שבו הוא נמצא אל הפונדק הבא בתור. המטרה של עולי הרגל היא לעבור בין כל הפונדקים לפי הסדר ולחזור אל הפונדק ממנו התחילו, בלי להיתפס ע"י השודד. בכל פונדק הם מוגנים, אבל בין הפונדקים השודד יכול לתפוס אותם. אם עולה רגל נתפס הוא הולך למאורת השודדים. לשודד יש "לפיד בוער" אחד. אם שודד זורק לפיד בוער אל פונדק, כל עולי הרגל ששוהים בו חייבים לצאת ממנו, כי הפונדק "עולה באש".

עולה רגל שהצליח לחזור אל הפונדק ממנו יצא הופך לאביר ויכול לשחרר אחד מחבריו שנתפסו, את הראשון שנתפס מבין כולם. יחד הם צועדים לאחד הפונדקים וממשיכים להיות עולי רגל.

14. תופסת זנבות

בשביל המשחק הזה צריך שלכל אחד יהיה זנב תליש, כזה שאפשר לתלוש בקלות. אפשר להיעזר בשרוך שתוקעים במכנסיים, או הכי פשוט: באטבי כביסה שתופסים את האחורה של החולצה.

אחרי שכולנו סידרנו לעצמנו זנב, הפכנו כולנו ללהקת ברווזים גנדרנים, שכל מה שהם רוצים זה עוד ועוד זנבות. כדי להשיג עוד זנבות, כל ברווז חוטף אותם לברווזים האחרים. אם הצלחתי לתלוש זנב למישהו אני שם אותו על החולצה צמוד לזנב שלי ועכשיו יש לי שניים! אבל אני צריך להיזהר שאף אחד לא יתלוש לי את הזנבות שלי! ואם לקחו לי את הזנבות שלי אני לא מוותר אלא ממשיך ומנסה להשיג לי זנב אחד.

חשוב לשים לב שהידיים שלנו משמשות רק לתלישת זנבות. הן לא חוסמות או מגינות או מגרשות ברווזים אחרים.

משחקים דקה ועוצרים, בודקים למי יש הכי הרבה זנבות. ואז מחלקים מחדש זנב אחד לכל אחד – ומתחילים מהתחלה.

ואריאציה קבוצתית

מחלקים את המשתתפים לשתי קבוצות, והמטרה היא שלקבוצה בכללותה יהיו יותר זנבות.

15. הזאבים הצולעים

ביער עבות אחד, לא רחוק מכאן, חיו שתי להקות זאבים. בכל להקה היו זאבים צעירים בריאים וחזקים, אבל היו גם כמה זאבים זקנים, חולים או פצועים. ליד היער חי לו איכר ולו לול תרנגולות. הלול היה מוקף גדר אך בגדר היתה פירצה, דרכה היו הזאבים יכולים להיכנס ולגנוב תרנגולות מהלול ליער. כל זאב, בתורו, היה רץ מהיער ללול, לוקח תרנגולת, וחוזר ליער.

איך משחקים

מתחלקים לשתי להקות עם מספר שווה של זאבים, ובחרים בכל להקה מי הזאב הפצוע, הזקן, העיוור, והמבולבל, וגם הזאב הבריא. סופרים "אחת שתיים שלוש", והזאב הראשון בכל להקה יוצא מהיער, מגיע ללול, וחוזר ליער (הלול יכול להיות המקרר, או משהו אחר רחוק מנקודת ההתחלה). ברגע שחזר ליער, הזאב הבא אחריו בטור יוצא עד הלול ובחזרה, כמו במרוץ שליחים, וכך עד שכל הזאבים הגיעו ללול ובחזרה ליער. הלהקה הראשונה שכל הזאבים שלה נגעו ללול וחזרו היא הלהקה המנצחת.

אם יש מעט זאבים בכל להקה אז כל אחד יכול להיות שניים או שלושה זאבים – ולרוץ פעמיים או שלוש – כל פעם בתור זאב אחר.

הזאבים הבריאים רצים ללול ובחזרה. אבל הזאבים החולים לא יכולים לרוץ בצורה רגילה:
הזאב הפצוע קופץ על רגל אחת.
הזאב הזקן הולך בהליכה מהירה, אסור לו לרוץ.
הזאב העיוור רץ כשיד אחת מכסה עין אחת שלו.
הזאב המבולבל רץ לכיוון ההפוך, נוגע בקיר בצד השני של הבית, ורק אז רץ ללול ובחזרה.

16. כדורגל סיני

קוראים לזה כדורגל אבל משחקים את זה עם הידיים.
יש לכם כדור? עדיף כדור ספוג.
עומדים במעגל, כל אחד פותח פיסוק, ככה שהרגליים שלו צמודות לרגליים של אלה שליזו במעגל. אז בעצם נוצר לנו מעגל של פיסוקים. המטרה היא להבקיע "גול" לתוך הפיסוק של אחד המשתתפים, על-ידי מכה בכדור עם היד. אסור לתפוס ולזרוק את הכדור, רק להכות בו חזק עם היד. מי שספג "גול" – מסתובב ועומד בפיסוק עם הגב למעגל, ככה שקצת יותר קשה לו.

17. שבע על הקיר

גם כאן צריך כדור. אבל לא צריך חברים. זה משחק שאפשר לשחק לבד עם קיר, למקרה שאין חברים לשחק איתם.
אפשר גם לשחק עם חבר, ואז כל אחד עושה בתורו עד שנפסל.

מתמסרים 7 מסירות עם הקיר בלי שהכדור נופל. הצלחתם? עוברים לשלב הבא: 6 מסירות עם הקפצה אחת על הריצפה. 5 מסירות עם הקפצה ביד אחת בלבד, ברצף, כלומר בין מסירה למסירה לא תופסים את הכדור. 4 מסירות עם הצלבת ידיים על החזה. 3 מסירות עם מחיאת כף מתחת לברך מורמת. 2 מסירות עם סיבוב של כל הגוף סביב עצמו, ותופסים אחרי שהכדור קפץ פעם אחת על הריצפה. והשלב האחרון: מסירה אחת עם סיבוב, קפיצה של הכדור על הריצפה ומחיאת כף אחת מעל הכדור ומחיאת כף אחת מתחת לכדור. הצלחתם הכל? אז מתחילים מ-6...

18. חיי שרה, שיש כאלה שקוראים לו "פצצות"

בחוץ משחקים את זה עם כדור, בבית כדאי לשחק עם כרית קטנה, או עם זוג גרביים מקופלות יחד. המטרה היא לזרוק את ה"כדור" ולפגוע במישהו מהחברים בלי שהוא יתפוס. אסור לזוז עם הכדור. אם פגעת במישהו הוא הופך לשבוי שלך, כלומר הוא יוצא מהמשחק. אבל אם הוא תפס אז אתה שבוי שלו. שבויים משתחררים אם פגעו במי ששבה אותם. המנצח הוא מי שנשאר אחרון, כשכל השאר שבויים.

19. חמור באמצע

גם זה משחק שבחוץ משחקים עם כדור ובבית אפשר לשחק עם תחליף רך כמו כרית, או זוג גרביים מגולגלות יחד. עומדים במעגל וחמור אחד באמצע (ואם יש רק שלושה משתתפים – שניים בקצה ואחד באמצע). החמור מנסה לתפוס את ה"כדור" שכל האחרים מוסרים ביניהם. הצליח? הוא מתחלף עם מי שמסר. ואם המשחק נתקע ואחד הילדים מחזיק את הכדור ולא מוסר להוסיף עוד חוק: החמור שבאמצע יכול לנסות לגעת בילד שמחזיק את הכדור. הצליח? כאילו תפס את הכדור.

20. עמודו, שיש כאלה שקוראים לו "שמות"

בחוץ משחקים עם כדור, בבית כדאי במקום כדור לשחק עם כרית או זוג גרביים מגולגלות יחד.
אחד המשתתפים זורק את ה"כדור" ישר למעלה וקורא בשם של משתתף אחר. (שימו לב שאין מנורה מעליכם!)
מי שקראו בשמו צריך לתפוס את הכדור, ואז גם הוא זורק למעלה וקורא בשם של מישהו. ככה ממשיכים עד שמישהו לא מצליח לתפוס, ואז כולם בורחים, עד שהוא מצליח לתפוס את הכדור וקורא "עמודו!".

מעכשיו אסור לאף אחד לזוז! המשתתף שקרא "עמודו" צריך לזרוק את הכדור ולפגוע במישהו מהעומדים, בלי שהוא יתפוס. אם הוא מצליח – נקודה רעה למי שפגעו בו. ואם לא – נקודה רעה לו עצמו. מי שקיבל נקודה רעה הוא הבא בתור שזורק את הכדור למעלה וקורא בשם.

מי שמגיע ל-3 נקודות רעות – ממציאים לו שם (בסוד, כשהוא לא שומע). למשל, לילדה שקוראים לה ענבל אפשר להמציא את השם "סינדרלה", או "נחליאלה", או "יוסף", או כל שם שעולה על דעתכם, ועכשיו כשזורקים את הכדור למעלה וקוראים שמות, במקום לקרוא "ענבל", קוראים "סינדרלה!". וסינדרלה, היא זאת שצריכה לתפוס את הכדור. ואם "סינדרלה" קבלה עוד 3 נקודות רעות ממציאים לה שם חדש, במקום סינדרלה.

21. חוף – סירה - אי

גירסה משוכללת של "ים-יבשה" שכולם מכירים. מגדירים שלושה קווי משחק. קו אחד בצד אחד של הבית, למשל הקיר, הוא החוף. קו בצד השני של הבית, למשל הקיר הרחוק, הוא האי. ובאמצע הבית קו שלישי, הוא הסירה. כל שאר המגרש הוא ים ובים שוחה כריש. מי שיורד לים צריך להגיע במהירות לאחד הקווים (חוף, סירה, אי). האחרון שמגיע – הכריש טרף אותו.

כדאי שהקווים יהיו במרחק ריצה קצרה זה מזה, 10-15 צעדי ריצה. מתחילים כשכולם עומדים על קו הסירה, באמצע המגרש. מנהל המשחק קורא בקול "חוף", או "סירה" או "אי". מטרת הילדים היא להגיע במהירות לקו הנכון.

האחרון שהגיע – נטרף. אפשר לשחק שהאחרון שהגיע מקבל נקודה רעה וממשיך, אפשר לשחק שהוא נטרף ומחכה בבטן הכריש עד שעוד ילד נטרף, ואז חוזר למשחק (כי בבטן יש מקום רק לנטרף אחד), אפשר גם לשחק שמי שנטרף יוצא מהמשחק.

מטרת מנהל המשחק היא להכניס ענין. אפשר להטעות את הילדים ע"י הצבעה לכיוון החוף דווקא שקוראים "אי". ואפשר לקרוא "אי" למרות שכולם נמצאים עכשיו על האי. במקרה כזה – מי שירד מהאי חייב לחזור אליו, האחרון שחוזר – נטרף.

22. תופסת הצלות

בוחרים תופס, כל השאר בורחים. לבורחים יש "כדור" (כרית או זוג גרביים מגולגל יחד). מי שאוחז בכדור – מוגן, התופס לא יכול לתפוס אותו. הבורחים יכולים למסור את הכדור מאחד לשני כדי לעזור. אם התופס מצליח לתפוס מישהו, הנתפס מיד הופך לתופס (במקום התופס הקודם).

23. איקס-עיגול-ריצה

כמו איקס עיגול שמשחקים עם נייר ועיפרון, אבל בריצה! מסמנים על הריצפה מערך של ריבועים כמו איקס עיגול (9 ריבוע), אבל גדול, בערך חצי מטר אורך כל ריבוע. איך מסמנים? אפשר עם חבלים או שרוכים ארוכים.

בחרים 5 חפצים שיהיו "איקס" – למשל גרביים שחורות, וחמישה שיהיו "עיגול" – למשל, גרביים לבנות.

המשתתפים מתרחקים מהריבועים לקצה הסלון.. מניחים את הגרביים על הריצפה ליד המשתתפים. אומרים "למקומות, היכון, צא!" ושניהם מזנקים מהמקום אל הריבועים. כל אחד מהם לוקח גרב אחת (איקס או עיגול) ומניח באחד הריבועים. ואז הם רצים חזרה לנקודת ההתחלה, ושוב חוזרים לריבועים, עם איקס אחד ועיגול אחד ומניחים. וכך שוב ושוב עד שמישהו מהם מצליח לעשות שלישיה, או שנגמרים הריבועים הריקים. זה נשמע פשוט, אבל כשמתחילים לרוץ המוח עובד פתאום אחרת (רמז: הוא לא נהיה יותר חכם...). תנסו ותראו.

וריאציה קבוצתית

אפשר לשחק את זה גם בקבוצה של ארבעה, או שישה, או אפילו עשרה. מתחלקים לשתי קבוצות, ומשחקים כמו במרוץ שליחים: הראשון מסמן, חוזר ונותן "כיף" לשני שיוצא לדרך ומסמן את הסימן השני, חוזר ונותן "כיף" לשלישי, וכן הלאה, עד שאחת הקבוצות מצליחה ליצור שלישיה.

24. כדור 10

למשחק הזה צריך לפחות 4 משתתפים. ו"כדור" שיכול להיות כרית או זוג גרביים מגולגלות יחד.

מתחלקים לשתי קבוצות, המטרה של כל קבוצה היא להתמסר 10 מסירות בין חבריה מבלי שהכדור ייפול או ייתפס ע"י הקבוצה השניה. אסור ללכת עם הכדור. אסור לכדרר. מותר רק למסור לחבר, וכמובן לנוע בלי הכדור. לקבוצה השומרת אסור לגעת בילדי הקבוצה המוסרת, אסור לגעת בכדור אלא אם הוא באויר, ואסור להיצמד למי שמחזיק בכדור קרוב יותר ממרחק הזרועות שלו. מותר רק לחסום את המסירות.

הקבוצה שמתחילה מוסרת את הכדור וסופרת בקול רם את מספר המסירות. אם הכדור נפל (לא משנה מאיזו סיבה) המשחק נעצר, הכדור עובר לקבוצה השניה, ועכשיו תורה למסור 10 מסירות. בכל פעם שכדור נופל (או נתפס – מהאויר) המשחק נעצר והכדור עובר. קבוצה שמצליחה לבצע 10 מסירות – מקבלת נקודה, והכדור עובר לקבוצה השניה.

מהאויר בלי ליפול – הקבוצה היריבה לא צריכה להתחיל מהקצה הרחוק אלא יכולה להמשיך מהמקום שבו הם תפסו את הכדור.