

## בנק משחקים לאתגרים

למדריך המשחק, למדריכה המשחקת,

למשחק חשיבות רבה בפעילות האתגרית, הוא מגבש, מהנה, מפתח יכולות שונות אצל החניכים ובעיקר כיף גדול.  
בחירת המשחק איננה מקרית. חשוב שתבחר/י אותו בהתאם למטרות שהצבת לעצמך בבניית הקבוצה והפעולה.  
שים/י לב למרכיבים אלו:

- היחסים בין הבנים לבנות בקבוצה.
- מידת ההכרות והפתיחות בין חברי הקבוצה.
- גודלה של הקבוצה.
- לקותה של הקבוצה ויכולותיה
- תנאי השטח והסביבה: גודל החצר/חדר, מזג האוויר וכו'.
- מקומכם במשחק- משקיפים או משתתפים פעילים.

### מבנה בחוברת:

המשחקים בקובץ זה מחולקים לפי מטרות שונות או נושאים שונים. כל טבלה עובדת על מטרה/נושא אחר. ישנם משחקים שחוזרים על עצמם בטבלאות השונות, היות ומתאימים לכמה מטרות.

כל טבלה מחולקת ל-4 טורים:

1. שם המשחק- בו רשמנו את כל השמות הידועים לנו לכל משחק
2. מתאים ל...-מי אוכל היעד שלה מתאים המשחק. חשוב לציין שזה מאוד בכלליות, רק על מנת לתת כיוון למי שפחות מכיר את המשחקים ואת האוכל. אל תתנו לזה לקבע אתכם, קראו את ההוראות והחליטו בעצמכם.
3. הסבר-איך משחקים את המשחק, כללים, הנחיות וכד'
4. הערות- דגשים כל מיני, התאמות של משחקים, וואריאציות שונות על אותו המשחק וכד'

### יש היפר קישור ליד כל נושא דרכו אפשר להגיע לטבלה הרצויה

### הערות נוספות:

- אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית- שם כולל לאוכל ללא פגיעה קוגניטיבית: נוער בסיכון, לקויי למידה, לקויי ראייה, לקויי שמיעה, בעיות רגשיות, פוסט טראומטיים.

- יש משחקים שחוזרים על עצמם בטבלאות שונות (אך לעיתים עם התאמה לנושא/מטרה של הטבלה).
- ניסינו להתאים את המשחקים לשלושת הכלים האתגרים-חבל, שייט ואופניים. מקווה שהצלחנו. בתור אחת שבאה מתחום החבל, אשמח להערות והצעות נוספות בעניין הזה, על מנת שבאמת הקבוצה יהיה שימושי ועשיר לכולם

#### נושאי הטבלאות:

על מנת להגיע לטבלה הרצויה, יש לעמוד על הנושא הנבחר וללחוץ על **ctrl** ועל העכבר **ביחד**. זה יביא אתכם לטבלה בנושא שבחרתם. כדי לחזור חזרה לתוכן העניינים- יש ללחוץ שוב CTRL ביחד עם לחיצה על העכבר, הפעם על **הסמיילי 😊 שמודגש בירוק** שליד נושא הטבלה.

1. [היכרות](#) עמ' 3-11
2. [היכרות עם הציוד](#) עמ' 12-17
3. [אמון](#) עמ' 18-22
4. [הוצאת אנרגיה](#) עמ' 23-40
5. [משחקי 'קביעת תור'](#) עמ' 41-45
6. [משחקי זוגות](#) עמ' 46-54
7. [גיבוש ושיתוף פעולה](#) עמ' 55-74
8. [משחקים הדורשים ריכוז ומיקוד](#) עמ' 75-79
9. [משחקים שמצחיקים](#) עמ' 80-86
10. [משחקי חוף](#) עמ' 87-91
11. [משחקי שחרור](#) עמ' 92-96
12. [משחקי כיסאות](#) עמ' 97-99
13. [משחקים שמתאימים לכיסאות גלגלים](#) עמ' 100-101
14. [משחקים לימים חמים במיוחד \(עם הרבה מים!\)](#) עמ' 102-105
15. [משחקים לשיחת סיכום](#) עמ' 106-123
16. [הפעלות בעזרת מצנח](#) עמ' 124-126
17. [הפעלות לאוכלוסיות ברמת תפקוד נמוכה](#) עמ' 127-135

## 1. משחקי היכרות

שם המשחק	מתאים ל...	הסבר	הערות
<ul style="list-style-type: none"> <li>• מעבר חישוק/</li> <li>• מעבר רצועה</li> <li>• מעבר פנימית של אופניים</li> <li>• מעבר גלגל הצלה..</li> </ul>	<p>-פיגור קל-בינוני, - אוטיסטים (במידה ומסוגלים להחזיק ידיים) - אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית גן (רמה גבוהה.קשה להם לא לעזוב ידיים)</p>	<p>עומדים במעגל ומחזיקים ידיים, בין 2 ידיים תלוי חישוק (או רצועה/פנימית/גלגל הצלה). החישוק צריך לעבור דרך כל החניכים, בלי שיעזבו ידיים ובלי לתפוס אותו בידיים. כל אחד שעובר את החישוק מציג את עצמו. אפשר להתחיל להעביר מלמעלה, דרך הראש ואפשר מלמטה דרך הרגליים. כל אחד מחליט מה בא לו. שאר הקבוצה יכולה לעזור עם הרגליים (להרים את החישוק וכאלה) ובעידוד. אפשר לבצע את המשימה על זמן(ולשאל אותם כמה זמן ייקח להם לדעתם) ואז לנסות לשפר בפעם השנייה.</p>	<p>1.קבוצות גבוהות, כמו נוער בסיכון-אפשר עם רץ 2.קשה יותר. גם אפשר להעביר אחד לצד ימיו ואחד לשמאל, וכשזה מתנגש הם צריכים להתמודד. עם יש חבר'ה עם כסאות גלגלים בקבוצה, אפשר לנסות עם רצועה תעשייתית. אפשר שכל אחד יגיד 5 דברים שלא יודעים עליו/ שם וספורט אהוב וכד'</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• מעגל ראקון</li> <li>• מעגל כוח</li> </ul>	<p>מתאים לכל האוכלוסיות, פשוט לכל אוכלוסייה ייעשה בגרסה אחרת</p>	<p>עומדים במעגל ומחזיקים בחבל סגור(חבל בעיגול). נשענים אחורה ביחד בצורה מאוזנת, בנוחות, לא חזק מדי ולא חלש מדי, כך שכולם מרגישים מוחזקים. אפשר למתוח יד לאחור, ויד שנייה. מנסים לשבת יחד, כאשר מישהו מזניק, תוך שמירת משקל הגוף אחורה. הטוסיק נשאר באוויר, וקמים. כך איזה פעמיים.</p> <p>-מזרימים את החבל בידיים וכך הקשר עובר בין כולם. כל אחד שמגיע אליו הקשר-מציג את עצמו ואומר משהו שמחליטים מראש. או שסתם צועקים</p>	<p>כסאות גלגלים יושבים סביב החבל ושמים להם את החבל ביד. באוכל גבוהה, אפשר עמוד מסביב לחבל, כאשר החבל על הרצפה והם צריכים להרים אותו בלי ידיים, כאשר מותר לשלוח יד לחבל, רק שהוא מגיע לגובה צואר</p> <p>-זה טוב להיכרות. אפשר להגיד שם ומשהו שאוהבים לעשות. מאוד תלוי אוכל. למשל-פיגור יכולים להגיד-מה הם אכלו</p>

<p>הבוקר, נוער בסיכון-מה הייתי עושה עם מליון דולר..פיגור קשה-בוקר טוב וחיוך... מתאים גם לאוכלוסיות פחות גבוהות</p> <p>אפשר לעשות איזה פעמיים שלושה עד שמשתפרים/מצליחים</p> <p>אוכ' נמוכות יותר-לפי גובה, גיל, א'ב' של השם וכד'.</p> <p>אוכ' גבוהות יותר-דברים יותר מגניבים ומעיינים. לדוגמה: אם היית יכול לנסוע לכל מקום בעולם-לאן היית נוסע?ולפי האות הראשונה של המדינה.</p> <p>גם גני ילדים</p>	<p>בוקר טוב.</p> <p>-אפשר להיכנס פנימה ולעשות 2 דברים:</p> <p>1. להישען על החבל במותניים. ידיים קדימה והמדריך עושה קצב, והקבוצה חוזרת.ככה מספר מקצבים.אפשר גם לתת לילדים להתבטא ולהציע קצב משלהם.</p> <p>עם קבוצות גבוהות יותר, אחרי מספר מקצבים,מעלים את החבל למעלה,לגובה כתפיים ואז המדריך עושה מקצב כלשהו,הקבוצה חוזרת אחריו ומייד אחרי זה כולם מקפיצים את החבל מעל הראש.אם כולם עושים זאת יחד, החבל נופל באמצע (המצב הרצוי).אם לא-הוא נשאר למי שאיחר על הצוואר.</p> <p>2. "להסתדר לפי"-מטילים על הקבוצה קטגוריה לפיה היא צריכה להסתדר מימין לקשר, במעגל, מבלי לעזוב 2 ידיים מהחבל.</p> <p>אוכלוסיות נמוכות:</p> <p>-להרים את החבל גבוה-גבוה, להוריד למטה/נמוך (תלוי על איזה מושגים רוצים לעבוד),לעשות איתו גלים, לשים על הראש, לעשות משקפים, להציץ מתחת וכד'.</p> <p>-הנחיות שונות שהם מגיבים אליהם: מי שאוהב לשחק בחוץ-שייכנס לתוך המעגל! מי ששמח שיש אתגרים היום- שיצא החוצה, מי שקצת מפחד ממה</p>		
---	--	--	--

<p>להקפיד על ספוטינג וקסדה.אם הקבוצה גדולה, יכולים לעולת שניים אחד מול השני</p>	<p>שעושים היום-שייכנס וכו' להוסיף קושי-מישהו צריך ללכת על החבל, כאשר כולם מחזיקים חזק</p>		
	<p>המשתתפים עומדים בחדר, בכל פעם מוכרזת הוראה שונה : למי שיש שני אחים(פנימה /החוצה, ימיה/שמאלה), מי שאוהב לרקוד, מי שלא כל-כך אוהב גובה, מי שמת על הקיץ, לפי צבעי עיניים וכו'. על המשתתפים להסתדר בקבוצות לפי ההגדרה שנאמרה להם.</p>	<p>גני ילדים פיגור קל-בינוני PDD גבוה צעירים</p>	<p>• מולקולות</p>
<p>לשים לב שהדמויות\ שאלות מתאימת לרמתם של הילדים. תנו דמויות מעצימות חיוביות ולא שליליות וחלשות. ניתן להמשיך את הפעילות בלדבר על אופי של דמויות – לדוגמה, דוד בן גוריון- מנהיג. מזה מנהיג? כיצד מנהיג בא לידי ביטוי בקבוצה? בפעילות בחיים שלנו?</p>	<p>נותנים לכל חניך מדבקה עם דמות מפורסמת \ שאלה כללית כמו מה אכלת לארוחת בוקר? \ תכונה מסויימת כו'... החניכים מדביקים על המצח את המדבקה עם המילה והם מסתובבים במתחם תוך שהם שואלים שאלות על עצמם. המטרה היא לזהות מה כתוב במדבקה.</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית אוכל גבוהות</p>	<p>• מדבקות היכרות</p>
<p>כדי לעודד את המשתתפים לקחת מספר יחידות כדי שלהיכרות יהיה קצת עומק. אפשר לתת רעיונות לסיפורים (חיות מחמד, גיל, אזור מגורים, מאכל אוהב וכו')</p>	<p>יושבים כולם במעגל (כדי ליצור אווירה אינטימית). המדריך מעביר גליל נייר טואלט בסבב מאחד לשני, המשימה היא לקחת כמה ריבועים שרוצים כל אחד בתורו. כשהסבב נגמר והגליל חזר למדריך, עושים סבב שני ובו כל אחד צריך לספר על עצמו פרט-כמספר הריבועים שלקח.</p>	<p>אוכל ורבאליות אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<p>• נייר טואלט</p>
<p>- אסור לזרוק למישהו שכבר קיבל</p>	<p>עומדים במעגל. המדריך זורק כדור למישהו כאשר כל פעם קוראים בשם</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<p>• ג'אגלינג קבוצתי</p>

<p>- אפשר להוסיף קושי ע"י שינוי במיקום של המשתתפים אחרי הסבב הראשון</p> <p>- בקיץ, כיף לשחק עם בלוני מים</p> <p>- ללקוויי ראייה, אפשר עם כדורים עם פעמון או שבתוך שקית מרשרשת</p>	<p>של זה שזורקים אליו, ובסוף נסגר מעגל. המדריך מוסיף עוד ועוד כדורים לתוך המעגל וצריך לשמור על הסדר המקורי של הזריקה ושכמה שפחות כדורים ייפלו.</p>	<p>פיגור קל לקויות חושיות,</p>	
<p>אפשר לבלבל קצת- אומרים שם ובכוונה מכים בכדור בכיוון אחר ואותו ילד צריך לתפוס את הכדור</p> <p>להתחיל עם 10 מסירות רציפות,</p> <p>כול נפילה מאפסת את הספירה.</p> <p>לא מוסרים לחבר ליד.</p> <p>לא נוגעים בכדור פעמיים.</p>	<p>כדור בתוך שק כביסה מחובר לחבל דק כאשר החבל בקצהו מחובר לחבל שקשור בין שני עצים.</p> <p>עומדים במעגל משחקים עם כדור גומי לא כואב (של ילדים קטנים).</p> <p>על חברי הקבוצה להגיד שם של חבר, וזה שקוראים בשמו צריך לטפוח על הכדור – לא לתפוס ולבצע כמה שיותר נגיעות/הכאות בין חברי הקבוצה מבלי שהכדור ייפול.</p> <p>מיועד לכל אוכלוסיה – הכדור פשוט אינו נופל וכך מנטרלים תסכול של כאלה שאינם תופסים.</p>	<p>פיגור קל אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית גני ילדים</p>	<p>• כדור אוויר</p>
<p>-עם הבקבוק הריק-צריך לשים לב שלא נותנים מכה עם הקצה. אחרת זה כואב. כך, אין שום בעיה.</p> <p>-במידה והקבוצה נמוכה יותר, נתחיל רק משלפלף ושהם צריכים להגיד שם.המהירות מספיק תאתגר אותם. ורק אחרי כמה סבבים שהם קולטים את העניין אפשר להוסיף את ההיפוך.</p>	<p>עומדים במעגל (לא חובה-מתאים גם לכיסאות גלגלים).</p> <p>המדריך באמצע. המדריך מצביע כל פעם על מישהו מהמשתתפים, עם הבקבוק. אם הוא אומר "שלפלף", צריך להגיד את השם, עם הוא אומר את השם- צריך להגיד שלפלף. אם החניך לא ענה או התבלבל-מקבל מכה קטנה על הראש.</p> <p>-בחורף-נשחק עם בקבוק פלסטיק ריק. בקיץ- עם שפריצר מים/ בקבוק מים/אקדח מים, שמי שטועה-מקבל</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל-בינוני גני ילדים P.D.D אוטיסטים תפקוד גבוה</p>	<p>• שלפלף</p>

	<p>שפריץ.הם מתים על זה וטועים בכוונה..(מעולה לימים חמים)</p> <p>המשחק צריך להיות מהיר ומצחיק ועם בלבולים (לעמוד מול מישהו אבל להגיד שם אחר למשל).</p> <p>-יש רמות שונות (ראה הערות ליד).</p>		
<p>- קצת מאתגר למדריך אבל מצחיק ©</p>	<p>כמו המשחק הקודם, רק יותר מאתגר: מוסיפים כלל נוסף: אם המדריך אומר- "קזבובו", החניך צריך להגיד שם משפחה, ולהיפך.</p> <p>אחרי שקולטים, אפשר לאתגר יותר ולהגיד "שלפלף עינב שלפלף", ואז הם צריכים לענות (עינב, שלפלף, עינב). וכאלה שילובים כל מיני. למשל-עינב קזבובו סער(שלפלף, סער, קזבובו..)</p>	אוכל גבוהות	<ul style="list-style-type: none"> <li>שלפלף משודרג</li> </ul>
<p>אפשר לעשות את זה אחרי סבב שכל אחד מציג את עצמו, ואז בסבב השני מדברים בשם זה שלידי וזה דורש מהם הקשבה.</p> <p>יכול לשמש גם בסיכום</p>	<p>כל אחד מציג את זה שלידי כאילו זה הוא (למשל אם לידי יושבת אפרת, אז אני יגיד –אני אפרת, אני גרה בת"א ואני אוהבת ...וכד').</p>	אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית אוטיסטים תפקוד גבוה	<ul style="list-style-type: none"> <li>דיבור בשם זה שלידי</li> </ul>
<p>נחמד כפתיחה לפעילות נחמד אם מתייחסים לזה קצת לעומק וחושבים מבחינת האפיונים והאישיות של החיה.</p>	<p>כל אחד אומר איזה בעל חיים הוא היה, לו היה בע"ח. ומסביר למה.</p>	אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית אוטיסטים תפקוד גבוה	<ul style="list-style-type: none"> <li>אם הייתי בעל-חיים, אז איזה הייתי?</li> </ul>
<p>חשוב ליצור אווירה טובה ומשחררת ולעודד שאילת שאלות ספונטנית ע"מ להכיר טוב יותר</p>	<p>יושבים במעגל כשהמטרה היא להכיר אחד את השני בצורה בסיסית.</p> <p>מעבירים בסבב כל חפץ מעניין (במבה, גוש קרח, חבילת שוקולד, בלון וכו') כל אחד בתורו מספר על עצמו משהו</p>	אוכל ורבאליות	<ul style="list-style-type: none"> <li>חפץ עובר</li> </ul>

	ומעביר הלאה את החפץ ואת רשות הדיבור לבא אחריו. אפשר לעשות סבב עם שאלה מוגדרת או במה פתוחה לכל אחד.		
	2 וואריאציות: 1. מאוד דומה למשחק הקודם, החפץ המעניין שלנו הפעם הוא כדור צמר. המדריך מוסר את הכדור למישהו ושואל אותו כמה שאלות היכרות. כעת נוצר חוט המחבר בין שניהם. הוא ממשיך למסור את הכדור הלאה ושואל שאלות. בסוף הקבוצה צריכה לפתוח יחד את הפלונטר שנוצר. (הכי פשוט זה להתמסר בסדר הפוך). 2. כל אחד אומר את שמו ומשהו על עצמו (לפי מה שהמדריך מבקש להגדיר. למשל: ספורט אהוב, מה הייתי עושה עם מליון דולר, אישיות נערצת, מאכל אהוב וכד'). אחרי שנוצר פלונטר, מחזירים הפוך (מתירים). כלומר, כל אחד מדבר בשמו של מי שהוא מחזיר לו את הכדור, ורואים כמה הקשיבו...	פיגור קל אוכ' ללא מוגבלות קוגניטיבית	• סבתא סורגת
חשוב לסמן את המעגל על הקרקע ושיהיה בגודל מתאים ליכולת הקבוצה.	עומדים במעגל בינוני שמסומן על הקרקע בעזרת חבל. אחד המשתתפים עומד במרכז ומחזיק דף נייר מעל לראשו. המשימה היא לקרוא בשמו של אחד המשתתפים האחרים (שעומד במעגל) ולעזוב את הדף. על המשתתף שקראו בשמו להספיק לתפוס את הדף לפני שהוא מגיע לקרקע. אם הוא תפס אז ממשיכים ועכשיו הוא קורא בשם הבא. אם לא תפס, קורעים חצי מהדף	פיגור קל-בינוני אוטיסטים תפקוד גבוה אוכ' ללא מוגבלות קוגניטיבית גני ילדים גבוהים	• שמות זריזות • דף נייר



	זזה שלא הצליח לתפוס עובר לעמוד במרכז. המשחק נגמר כשנגמר הנייר.		
	–מישהו מתחיל לספר על עצמו, ומישהו מהקבוצה צריך להתחבר בנקודה מסוימת ולהמשיך משם...	אוכל גבוהות	• אפרופו
לבחור נושאים שמתאימים לקבוצה ולמטרה - אם הכוונה היא היכרות אז שם ומקום מגורים זה אחלה, אבל אם יש כבר היכרות בסיסית או שהמטרה היא אחרת, כדאי לכתוב נושאים אחרים.	בנוי על קובייה גדולה שיש להכין מראש. על כל אחת מפאות הקובייה כותבים נושא/שאלה (למשל: כינוי, פדיחה, חלום, ספור ילדות, תוכנית טלוויזיה אהובה וכו'). כל משתתף זורק את הקובייה בתורו ועונה על השאלה שנפלה בגורל. אפשר לקיים מספר סבבים. אפשרות נוספת היא שאחד זורק את הקובייה ואז בוחר לפי הנושא שיצא מי יענה על השאלה (זה מאפשר היכרות קצת יותר אינטימית, אבל גם דורש אווירה מתאימה). אפשר גם להשאיר פאה אחת ריקה, ולתת פתח ליצירתיות של הקבוצה.	פיגור קל-בינוני אוטיסטים אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית גני ילדים	• הקובייה
וכמובן להתאים את הנושאים לרמת האוכלוסייה	שמים מטאטא במרכז המעגל. מי שקוראים בשמו, צריך להגיע למטאטא לפני שהוא נופל לרצפה.	פיגור קל אוטיסטים תפקוד גבוה ללא מוגבלות קוגניטיבית	• מטאטא נופל

<p>3 נקודות לרעת החניך-שם חיבה עוד 3 נקודות-שם משפחה חדש</p>	<p>אחד מתחיל וזורק גבוה כדור תוך כדי שצועק שם. מי שצעקו את שמו-צריך לתפוס אותו. תפס-ממשיך לזרוק ולקרוא בשמו של מישהו אחר. לא תפס-כולם בורחים וכשהוא מרים את הכדור הוא צועק: "עמודו!". ואז כולם צריכים לעצור איפה שהם והוא צריך לפגוע באחד מהילדים עם הכדור, מבלי שיתפסו את הכדור שזרק. הצליח-הילד שבוי שלו ויושב בצד (חוזר למשחק שמישהו מצליח לתפוס את השובה). לא הצליח- מקבל נקודה. כשיש 3 נקודות-הקבוצה מתכנסת ובוחרת לו שם אחר שהוא לא מודע לו (ואז שזורקים לו פעם הבאה הוא צריך להיות עירני!)</p>	<p>אוכל גבוהות</p>	<p>• עמודו</p>
	<p>כל אחד מקבל דף עם ריבועים שכתובים עליהם קטגוריות (יש לי יותר מ5 אחים, הייתי בהודו, אני אוהב צבע כחול, ועוד) ותוך זמן קצוב כל אחד צריך להחתיים כמה שיותר אנשים בתוך כל קטגוריה</p>	<p>אוכל גבוהות/ אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<p>• חתימות</p>
<p>שנייה של סטריאוטיפי- נוער בסיכון יכול להיגעל... אפשר גם פריט כלשהו שיש עלי ולא דווקא נעל</p>	<p>כל אחד מוריד נעל אחת, מספר משהו עליה ושם במרכז המעגל. בסוף כל אחד לוקח נעל שלא שלו ועליו למצוא למי היא שייכת</p>	<p>אוכל גבוהות</p>	<p>• נעליים</p>
<p>כמובן שאם רק בודדים לא וורבאליים, אז הם יכולים לכתוב על דף.</p>	<p>כל אחד מספר על צלקת אחת שיש לו ומאיפה קיבל אותה (ואם אפשר אז גם להראות)</p>	<p>אוכל גבוהות אוכל ורבאליות</p>	<p>• הצלקת</p>
<p>צריך לזכור שזה משחק שבד"כ הם משחקים קצת יותר בצורה פיקנטית (נשיקות ושאלות על התאהבויות וכאלה), אז צריך</p>	<p>עם בקבוק במרכז המעגל...כולם מכירים!</p>	<p>אוכל גבוהות</p>	<p>• אמת או חובה</p>

<p>לשמור על רמה של שיחה ושלא יהיה אינטימי מדי בשאלות! שאלות של היכרות</p>			
<p>חייבים להישאר על הקו.</p>	<p>המשתתפים מתבקשים להסתדר לפי פרמטרים שונים (גובה, גיל, א-ב של שם הדודה) לאורך קו מוגדר (חבל על הארץ, חבל בגובה המותניים או כל קו אחר). אפשר לאתגר בזמנים. אפשר ללבוש רתמה ולהתאמן במיומנות לגשר, על הקרקע.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• להסתדר לפי</li> <li>• סרגל היכרות</li> </ul>

**2. משחקי היכרות עם ציוד**

שם המשחק	מתאים ל...	הסבר	הערות
<ul style="list-style-type: none"> <li>• חפש את המטמון</li> </ul>	כל האוכ'	<p>חפש את המטמון, כאשר מה שמוחבא זה חלקי ציוד שונים (רתמה, טבעת.../פנימית, בקבוק מים, קסדה.../חגורת הצלה/כובע...).</p> <p>אפשר לשחק משחק או לבצע משימה עם כל פריט שמוצאים (לפי רמת הקבוצה)</p>	<p>דוגמאות למשימות:</p> <p>1. קסדה-מרוץ שליחים של לשים קסדה ולרוץ להקיף עץ ולחזור לתת כיף להבא בתור רתמה/חגורת הצלה- הליכה אלפינית (מחוברים לחבל) של כולם יחד</p> <p>3. פנימית-שניים נכנסים יחד. מרוץ שליחים של הליכה זוגית/תחרות ניפוח פנימית בין זוגות/קבוצות</p> <p>4. טבעת-לעשות שרשרת ארוכה מטבעות ולהעביר מצוואר לצוואר/מרוץ שליחים טבעות/הקלקה של כולם על חישוק ולשעות שמש של שיווי משקל</p> <p>5. חגורת הצלה וכובע- תצוגת אופנה עם מוזיקה של הציוד. לתת לילדים לדגמן עם דיבוב מצחיק של המדריך</p>

<p>6. חבל-משיכת חבל/מעגל ראקון</p> <p>7. פדלים- לחבר לכל פדל חבל בלאי ולהפוך אותם למעין קביים. תחרות של מרוץ שליחים בין 2 קבוצות-כל ילד צריך ללכת על הקביים, כשהוא מחזיק את החוטים ביד והרגל על הפדל.</p>			
	<p>מתחלקים ל-2 קבוצות. משתמשים ברתמה/טבעת/ זייפר/קסדה (חבל), פנימית/קסדה/פאדל/משאבה/גלגל אופנים (אופניים), חגורת הצלה/כובע/גלגל הצלה (שייט) וכו. כל קבוצה בתורה אחד מהקבוצה צריך להשתמש בפריט הציוד בדרך יצירתית ומקורית, אחרי שעשה זאת הפריט עובר לקבוצה השנייה וכן הלאה. הקבוצה הראשונה שלא מצאה שימוש מפסידה</p>	<p>אוכ' גבוהות</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• אימפרוביזציה</li> <li>• של מי השורה הזאת</li> </ul>
	<p>תחרות מי מוכן קודם</p>	<p>כל מי שיכול 😊 תלוי ילדים</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• תחרות לבישת רתמות לבד</li> <li>• תחרות הכנה לעלייה לסירה</li> <li>• תחרות הכנה לרכיבה על אופניים</li> </ul>
	<p>שמים את הציוד של הפעילות בתוך מעגל, והחניכים צריכים ממש לדוג</p>	<p>פיגור אוטיזם</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• דייג ציוד</li> </ul>

	אותו בעזרת חכה שהכנתם מראש...	גנים אוכל' נמוכות	
	<p><b>חבל:</b> 2 גרסאות-</p> <p>1. במתקני הרמה-שמים חפצים למעלה בדלי ויש להם חפצים תואמים למטה. כל חניך שעולה צריך להוציא את אותו החפץ שבוחרים לו למטה מהדלי למעלה. אוכל' גבוהות יותר קוגניטיבית- יכולות לתאר למי שעולה איך נראה החפץ או לתת עליו רמזים (מבלי שיסתכל).</p> <p>2. חפצים זוגיים מפוזרים על הרצפה מתחת לקסדות/כוסות/ כל מכסה אחר ומשחקים כמו משחק זיכרון רגיל. אפשר בצורה אינדיבידואלית או קבוצתית.</p> <p><b>אופניים:</b></p> <p>מסדרים תמונות חפצים בנקודה אחת ומאה מטר ממנה מסדרים שמות של אותם חפצים. כל הכרטיסיות עם הפנים מטה ומונחות לא לפי סדר. כל זוג יוצא לרכיבה לנקודת החפצים מציץ בקלף אחד, ורוכב לנקודה השנייה למצוא את הקלף שמתאים לו. כל הזוגות יוצאים יחד והזוג שמביא הכי הרבה צמדים מנצח.</p> <p><b>שייט:</b></p> <p>1. משחק הזיכרון עם קלפים - כל חניך צריך להרים זוג קלפים של אותו חלק כאשר אחד מהם הוא עם החלק בתוך מבנה הסירה והשני הוא הציר של אותו חלק בנפרד.</p> <p>2. הדבקת מדבקות עם שמות/ציורים</p>	<p>פיגור</p> <p>אוטיזם</p> <p>גנים</p> <p>אוכל' ללא מגבלה</p> <p>קוגניטיבית</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• משחק זיכרון בחפצים</li> <li>• זיכרון מוגדל</li> </ul>

	<p>של חלקי הסירה על החלקים עצמם בסירה. (מסבירים על החלקים השונים בסירה בעזרת הדגם של הסירה. לאחר שעשינו הסבר מפורט, נותנים לכול קבוצה פתקים שהכנו מראש עם החלקים והולכים לסיירות. כול קבוצה צריכה לפי הזיכרון להדביק את הפתקים לפי מה שהם על חלקי הסירה</p>		
<p>טבעת- כל אחד פותח, קסדה- כל אחד חובש, חגורת הצלה- כל אחד לובש...וכו'</p>	<p>סוגרים מעגל מחבל. כולם מחזיקים כמו במעגל כוח. כל פעם תולים על החבל ציוד אחר. והם מעבירים אותו מאחד לשני.</p>	<p>אוכל' נמוכות יותר (פיגור אוטיזם גנים)</p>	<p>• במעגל סגור</p>
<p>לנקות את השטח, כמו כל משחק עם ריצה ותחרות... קבוצות נמוכות-להבריג את הטבעות למטה לפני המשחק. אפשר בסבב שני-לקחת את הטבעת מהעץ. כסאות גלגלים-אפשר לרוץ איתם, במידה והם יכולים לפתוח טבעת</p>	<p>הילדים עומדים בטור, מאחורי גבול כלשהו. ממול במרחק תולים טבעת. כל אחד רץ לתלות את הטבעת על הטבעת הקודמת שתלויה כבר וחוזר ונותן כיף להבא אחריו. אפשר תחרות בין 2 קבוצות או כולם יחד.</p>	<p>אוכל' ללא מגבלה קוגניטיבית אוטיסטים תפקוד גבוה פיגור קל-בינוני גני ילדים גבוהים</p>	<p>• מירוך שליחים- לשרשרת טבעות</p>
<p>משחק מאוד אהוב, גם אם לא תמיד מבינים מה צריך לעשות...</p>	<p>מחברים בצורה משוחררת פרוסיק/רץ 1 לכל משתתף במכנסים מאחורה, והמטרה היא לאסוף כמה שיותר זנבות של אחרים תוך שמירה על הזנב שלך. מי שלקחו לו את הזנב: או - נפסל ולא יכול להמשיך לגנוב זנבות של אחרים. או-יכול להמשיך ולהשיג לו זנבות בסיוע בודקים מי אסף הכי הרבה זנבות.</p>	<p>אוכל' ללא מגבלה קוגניטיבית אוטיסטים תפקוד גבוה פיגור קל-בינוני גני ילדים גבוהים</p>	<p>• תופסת זנבות עם רצועות/ פרוסיקים</p>

<p>לשים לב שלא רבים על הציוד.</p>	<p>מחליפים את הכיסאות בקסדות/חגורות הצלה. הן מונחות בשורה במרכז. הילדים מסתובבים סביב לצלילי המוזיקה (אפשר לשיר או למחוא כפיים). כל פעם שעוצרים כולם צריכים לתפוס קסדה ולשים על הראש/ללבוש חגורת הצלה. מי שנשאר בלי- יוצא וממשיכים לשחק עם מי שנישאר....</p>	<p>גני ילדים פיגור קל-בינוני אוטיסטים תפקוד גבוה</p>	<p>משחק הכיסאות/ הקסדות/ חגורת ההצלה</p>
<p>במשחק השוקולד הילדים יושבים במעגל, כאשר במרכז המעגל יש על צלחת חפיסת שוקולד, מזלג וסכין. המדריך עובר בין הילדים עם קובייה בתוך קערה וכל אחד זורק בתורו. מחליטים על מספר שכשהוא יוצא בזריקת הקובייה, צריך להיכנס למעגל, לעלות על ציוד אתגרים ולהתחיל לאכול את השוקולד, עם סכין ומזלג. עד שלילד אחר יוצא את המספר ומתחלפים.</p> <p><b>עם אוכל נמוכות-המשחק צריך להיות רגוע בלי להכניס תחרות ולחץ.</b></p>	<p>כל מי שיוצא לו 6 בקובייה- רץ למרכז המעגל להתלבשות בציוד: רתמה, קסדה, זיפר, חגורת הצלה....וכו' לפי הצורך.</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל-בינוני גני ילדים גבוהים</p>	<p>• משחק השוקולד</p>
	<p>מרוץ בזוגות בו מותר להתקדם רק ע"י קליעת הרצועה/פנימית/גלגל הצלה בבן הזוג. לזה שקלע מותר להתקדם (לכיוון היעד) ואז 'הנקלע' יכול לקלוע בו ולהתקדם בעצמו. וכך הלאה עד שמגיעים לקו הגמר</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית אוטיסטים תפקוד גבוה פיגור קל-בינוני גני ילדים גבוהים</p>	<p>• קנגורו</p>
	<p>לקשור מלא פרוסיקים/פנימיות על חישוק ותחת זמן קצוב לתת לקבוצה</p>	<p>אוכל נמוכות אוכל שצריכות</p>	<p>• פרוסיקמקים</p>



	לנסות ולפתוח את כל הפרוסיקים/פנימיות	עבודה על מוטוריקה עדינה	
	המטרה היא להלביש כל אחד את הבובה האהובה עליו בציוד שלנו. (כן...כן...מה ששמעתם...)	גנים	• הלבשת בובות
	אלא שהפעם ה'ים' זה בתוך הרצועות/פנימיות/גלגלים שמפוזרות על הקרקע	פיגור גני ילדים אוטיסטים תפקוד גבוה ילדים קטנים	• ים-יבשה
ניתן גם לדבר על עוד דברים שצריך לאתגרים. כמו : נעליים, מכנסיים ארוכים....	מישהו שוכב על בריסטול גדול/ על הרצפה ומשרטטים את מתאר הגוף שלו. אחרי שהוא קם משלימים פרטים שחסרים ולאחר מכן על הקבוצה למלא ולהניח על הציור את הציוד. כל דבר במקומו.	כל אוכל שיש הבנה על הנושא	• הלבשת ציור
ניתן להחביא בכל מיני מקומות מעניינים בפארק ואז לצאת לטיול עם הילדים בו עליהם למצוא את הציוד (ואפשר לעשות משימה עם כל פריט ציוד)	מחביאים את הציוד במקומות שונים ועל הקבוצה לגלות איפה הציוד. אפשר גם בצורה של חם-קקר		• מחבואים
אפשר לחלופין גם לכתוב משהו בגדול/ לתת שם לקבוצה שאותו עליהם לכתוב מהציוד (לעשות את צורת האותיות מהחלקים של הציוד...)	על הקבוצה לצייר ציור גדול כשברשותם רק ציוד שאנו נותנים להם		• ציור- ציוד
	על הקבוצה לגלות מה המילה. אנחנו מסמנים קווים כמספר האותיות. כל פעם הקבוצה מנחשת אות. אם היא נמצאת במילה- כותבים אותה במקום, אם לא- מתחילים לצייר איש תלוי.	צריך לדעת קרוא וכתוב	• האדם התלוי

	הקבוצה צריכה לגלות את המילה לפני שנתלה את האיש....		
ניתן להקשות ולתת לעשות זאת ביד אחת או בהקצבת זמן....	בחרים פריט ציוד כלשהוא ומכניסים לקופסא סגורה שבה חור לידיים. על החניך להכניס ידיים ובעזרת המישוש לנחש מה הציוד	גני ילדים אוכל צעירות	• נחש- משש
במקרה הזה-היכרות עם הציוד-לשים פריטי ציוד ואחרי המשחק לבחון את הפריטים שהשגנו לראות מה הם ומה אפשר לעשות איתם.  על המפעיל להחזיר את החישוקים חזרה אל המשתתפים שעומדים מאחורי קו הזורקים. ניתן להחליט האם כל חניך זורק מס' קבוע של ניסיונות או כל הזמן זורקים ביישור קו.	המקור של המשחק הינו בטיבט מגלגלים צמיגי אופניים או חישוקים בגדלים שונים אל אזור ישר וללא מכשולים, בו מפוזרים מצרכים לטה, פתקים לכתב חידה, חלקי פאזל ועוד. המטרה היא שהחישוק ייפול וינחת סביב חפץ אותו המשתתף מרוויח, (בטיבט זוכים בקופסת סיגריות) אך זה לא ממש חינוכי.  ניתן להפעלת פנים וחוף גם יחד אם כי בחוף יכול להיות שכדאי לפרוש משהוא על הקרקע באזור היעד.  ניתן לערוך כתחרות או כמשימה קבוצתית בה הפרט משיג בשביל הקב' מצרכים או חפצים.		• גלגול חישוקים טיבטי

שם המשחק	מתאים ל...	הסבר	הערות
<ul style="list-style-type: none"> <li>נחום תקום</li> <li>פעמון</li> <li>ג'וייסיטיק במעגל</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל ואוכלוסיות גבוהות יותר</li> </ul>	<p>הקבוצה עומדת במעגל צפוף עם הידיים מתוחות קדימה. באמצע עומד חבר מהקבוצה כשרגליו צמודות זו לזו וידיו בהצלבה על החזה. אחרי שהוא בודק שכולם מוכנים, הוא נופל לצדדים והקבוצה צריכה לתמוך בו שלא ייפול. כל אחד שהוא נופל לכיוונו, מחזיר אותו בעדינות לכיוון אחר.</p>	<p>לשים לב שהם לא זורקים את הילד ושהכול נעשה בנעימות ובעדינות. חשוב לא לשכוח לשאול את הקבוצה אם היא מוכנה לפני שמתחילים ליפול. במקרה ואף אחד לא רוצה להתחיל, נכון יהיה שהמדריך יהיה זה שיתחיל ויראה להם שהוא סומך עליהם שהם מסוגלים.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>נפילות אמון בזוגות</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>זוגות. אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית קבוצה עם יכולות גבוהות</li> </ul>	<p>כל זוג עומד אחד מאחורי השני, כששניהם עם הפנים לאותו הכיוון. (במרחק של חצי מטר זה מזה). העומד האחורי צריך לתפוס את הקדמי כשזה נופל אחורה. הקדמי-מצמיד את רגליו, מרים ידיו לצדדים ונופל אחורה בלי להזיז את רגליו מהמקום. זה שמאחור עומד בפסיעה ומוכן לבלום את הנפילה שלו על ידי כך שהוא תופס אותו מתחת לידיים.</p>	<p>*חשוב להתחיל מקרוב ורק אחרי שמצליחים ומרגישים ביטחון- להעלות את האתגר ולהתרחק קצת. *חשוב שהנופל ישאל את התופס אם הוא מוכן לפני שנופל. *הכי נוח זה שהנופל מצליב את ידיו על חזו או מרים ידיו לצדדים *אפשר לשאול אותם איך הם מרגישים זה עם זה. האם הם מרגישים שהחזיקו אותם, האם הם מרגישים שאפשר לסמוך על בן הזוג. במידה ולא-להתחיל שוב מקרוב ולהראות להם שהוא שומר עליהם ולא נותן להם ליפול *רצוי לבחור זוגות תואמים בגודל ובמשקל</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>קפיצות במקום ב-30 שניות</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>אוכל גבוהות שיבינו את המוסר השכל...</li> </ul>	<p>על החניכים לעמוד במעגל, כל חניך מצהיר כמה פעמים הוא קופץ במקום במשך 30 שניות. לאחר שכולם הצהירו המדריך מודד זמן וכל אחד סופר לעצמו. עושים סיבוב וכל אחד</p>	<p>משחק של אמון בעצמי ויכולותיי. מדהים לראות איך כולם מעריכים את היכולות שלהם (במקרה זה לפחות) בהרבה פחות מהמציאות. תמיד יש פער גדול בין מה שמכריזים למה</p>

<p>שיוצא, כשמה שיוצא בפועל הוא גבוה בהרבה. כמובן לדבר על זה אחרי התרגיל</p> <p>עזבו הכול ותנסו רגע בעצמכם ☺</p>	<p>מספר כמה הוא חשב בהתחלה וכמה יצא בפועל</p>		
	<p>כמו התרגיל הקודם, רק הפעם בשלישייה. הנופל באמצע, אחד מלפניו ואחד מאחוריו.</p> <p>נפילה בין שני חברים. עם הפנים - שתי רגלים צמודות, עם הגב- בעיניים עצומת למעיזים.</p> <p>פוזת הגוף כמו פסל האוסקר</p>	<p>שלשות.</p> <p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית</p> <p>קבוצה עם יכולות גבוהות</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• נפילות אמון בשלשות</li> <li>• ג'ויסטיק בשלשות</li> </ul>
<p>1. החניך שנופל- חובש קסדה</p> <p>2. חשוב מאוד לשאול את כולם אם הם מוכנים לפני שנופלים</p> <p>3. אם יש מישהו פנוי-עומד בסוף הזוגות, לתמוך את הראש כשייפול</p> <p>4. אפשר אחרי זה לעלות בגובה ובאתגר (למשל משולחן, לנפילה מכיסא על השולחן)</p>	<p>מתחלקים לזוגות. כל זוג משלב ידיים ב-X. כל הזוגות עומדים בטור בצפיפות, זה לצד זה, כתף לכתף.</p> <p>אחד החניכים עומד מעליהם במקום מוגבה (פח,גדר,שולחן וכד'), עם הגב לכיוונם. הוא צריך ליפול להם לידיים. ידיו בהצלבה על החזה והוא שומט את גופו אחורה כשהם בולמים לו את הנפילה ותופסים אותו.</p>	<p>אוכלוסיות גבוהות, אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• נפילות אחורה מגובה</li> </ul>
<p>למדריך: יש להכין זירה מרובעת, נקייה ממכשולים.</p> <p>יש להביא ס"ל ואחרי שה"כבשים" סוגרות עיניים לסמן לכל רועה את הפתח ממנו יוציא את ה"כבשים". כל רועה יעמוד בפינה נגדית לפתח ההוצאה.</p> <p>אחרי כניסת האנשים לזירה יש לסגור להם את העיניים ולסובב אותם במקום מספר פעמים ולערבב את המיקום שלהם בשטח.</p> <p>יש לוודא שהאנשים יוצאים בבטחה מהזירה.</p>	<p>מכנים זירה מרובעת בין 4 עצים. לתוך הזירה יכנסו חברי הקבוצה בעיניים עצומות. על חבר אחד שיהווה את הרועה ויעמוד מחוץ לזירה לכוון את כל ה"כבשים" לציאה מהזירה. לצערנו הכבשים לא דוברות שפה ולכן על הקבוצה לפני תחילת הפעילות לתכנן שפה שבעזרתה יתקשרו במהלך הפעילות. ניתן לחלק את הקבוצה לשתיים ולכל חצי קבוצה יש רועה משל עצמה ושפה משל עצמה. מי שיוצא יותר מהר ובבטחה את חברי</p>	<p>אוכל גבוהות</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• רועי צאן</li> </ul>

<p><b>דגשים לעיבוד:</b>  אמון, לסמוך, שימוש בחוש השמיעה על חשבון הראיה, שיתוף פעולה, תקשורת, שפה משותפת, הנהגה, תחושת מוביל ומובל, שיתוף פעולה.</p>	<p>הקבוצה שלו הוא המנצח.</p>		
<p>1. כשהיכולות של הקבוצה גבוהות, ניתן להוביל ללא מגע- ורק באמצעות הקול  2. חשוב ללוות כל זוג ולא לתת להם ללכת לבד. ללמד אותם תוך כדי לשיים את מה שקורה: להסביר, לשמש עיניים לעיוור ולשמור על ביטחון.  3. כמובן, שאחרי שמסיימים, מחליפים תפקידים</p> <p><u>ניתן גם לקיים במסגרת קבוצתית:</u>  הפעם יש רק עיוור אחד ושאר הקבוצה מכוונת אותו (אל מחוץ למבוך או פשוט מנקודה A ל B). כך ניתן לצפות ביחד בסוגים שונים של הובלה והגשת עזרה ולנתח אותם ביחד. מומלץ לקיים את התרגיל מספר פעמים בצירופים שונים (שינוי המסלול, החלפת תפקידים, הגבלות כגון אסור להגיד את האות י', וכו' וכו').</p>	<p>בכל זוג- אחד מכסה עיניים והשני צריך להוביל אותו בבטחה ולשמור עליו שלא יתנגש בשום דבר. (או ע"י דיבור מחוץ למעגל, או הובלה או כל דרך אחרת...)  ניתן לעשות כמסלול מכשולים או הליכה חופשית (תלוי ברמת הקבוצה).</p> <p>בנוסף למתקדמים: הרואה, בוחר עץ בשטח ומוביל את ה'עיוור' שלו לעץ זה. על העיוור להרגיש ולמשש את העץ טוב עד שהוא בטוח שהוא מכיר את תכונותיו הפיזיות היטב. או אז מחזיר הרואה את העיוור לנק' ההתחלה והעיוור מסיר את הכיסוי וצריך למצוא את העץ שמישש. תרגיל מקסים!</p>	<p>זוגות.  אוכל ללא מגבלה  קוגניטיבית  פיגור קל  PDD  יכולות גבוהות</p>	<p>• הולכת עיוור</p>
<p>חשוב להבהיר את חשיבות התזמון. לא לאפשר למעוניינים לנצל את המשחק כדי לפגוע בחבריהם לקבוצה. חשוב גם לבדוק שמסלול הריצה פנוי ממכשולים (גם אחרי הריצ'ה-רץ').</p>	<p>במשחק עומדים המשתתפים בזוגות אחד מול השני. הזוגות עומדים אחד ליד השני כדי לבנות מן מעבר ביניהם (כמו "יש לנו תיש" כזה). מושיטים ידיים קדימה לפנים</p>	<p>אוכל גבוהות</p>	<p>• ריצה דרך ריצ'ה-רץ' ידיים</p>

	<p>וחוסמים בכך את המעבר בין הזוגות. אחד המשתתפים בתורו רץ דרך הזוגות (בתוך הריצ'-רץ') ובאותו זמן על הקבוצה לפתוח את המעבר כדי שלא יפגע. אחרי שהוא עובר סוגרים את הידיים.</p> <p>זה תרגיל לא פשוט ומפחיד מאוד למשתתף שרץ.</p> <p>אפשר לתת למשתתף שרץ כיסוי עיניים (או פשוט לבקש ממנו לעצום עיניים), כדי להקל עליו לרוץ.</p>		
<p>כל הזוגות יכולים לעבוד באותו הזמן. כל אחד מוצא פינה אחרת מסביב למעגל.</p>	<p>מסמנים מעגל גדול ובתוכו מפזרים רצועות שונות (בצורת עיגול). במרכז המעגל מונח פעמון אליו בני הזוג צריכים להגיע. כל פעם אחד מבני הזוג מכוסה עיניים והשני מנחה אותו מבחוץ. כל פעם שדורכים על 'מוקש' (רצועה)- מתפוצצים ויוצאים החוצה להתחיל מחדש.</p>	<p>אוכל שיסכימו לכסות עיניים</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• שדה מוקשים</li> </ul>
<p>השיא של המשחק הוא כאשר חניך אחד עולה על החבל והולך עליו. מצריך הוראות בטיחות קפדניות בשל העלייה לגובה.</p>	<p>כל הקבוצה עומדת ואוחזת חבל 'במעגל סגור'. בהישמע האות כולם יחד נשענים אחורה עד שהחבל מתוח בצורה שווה מכל הצדדים. ניתן לקיים כל מיני תרגילים במצב כזה. הרמת החבל. הורדה. התיישבות יחד. וכד'. (ראה "מעגל ראקון" בטבלה "משחקי היכרות")</p>	<p>מתאים לכל האוכלוסיות, פשוט לכל אוכלוסייה ייעשה בגרסה אחרת</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מעגל כוח</li> <li>• מעגל ראקון</li> </ul>
<p>ניתן להקשות לפי רמת הקבוצה. בהתחלה בלי לתכנן ולתאם מילולית ורק אח"כ לתת להם לדבר ולתכנן.</p>	<p>לכל אחד מהמשתתפים 2 פתקים בצבעים שונים. בכל מהלך על כל אחד לבחור איזה צבע הוא מרים. במידה ומשתתף אחד הרים צבע אחד וכל השאר צבע אחר- הוא</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• משחק הסוכריות</li> </ul>

<p>- מעט מאד קבוצות מצליחות לזכות בסוכריות כלשהן. מצריך עיבוד רציני.</p>	<p>מקבל סוכריות כמספר המשתתפים. במידה וכל הקבוצה הרימה את אותו הצבע בדיוק- כל אחד מחברי הקבוצה מקבל סוכרייה אחת. בכל המצבים האחרים אף אחד לא מקבל כלום</p>		
--	--	--	--

4. משחקי הוצאת אנרגיה: 

הערות	הסבר	מתאים ל...	שם המשחק
כדאי להגדיר גבולות פיזיים למגרש	מחברים בצורה משוחררת פרוסיק/רץ 1 לכל משתתף במכנסים מאחורה, והמטרה היא לאסוף כמה שיותר זנבות של אחרים תוך שמירה על הזנב שלך. מי שלקחו לו את הזנב: או - נפסל ולא יכול להמשיך לגנוב זנבות של אחרים. או-יכול להמשיך ולהשיג לו זנבות בסיועם בודקים מי אסף הכי הרבה זנבות.	אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל-בינוני אוטיסטים תפקוד גבוה כסאות גלגלים (במידה ויכולים להזיז את היד ויש מי שידחוף)	<ul style="list-style-type: none"> <li>תופסת זנבות</li> </ul>
ניתן לתת לקבוצה הגדרת זמן לדוגמא דקה אחת שבה היא צריכה להתמסר כמה שיותר פעמים	המשחק הידוע והפשוט של התמסרות בקבוצה, עם כדור, 21 פעמים מבלי שהכדור יגע ברצפה, או יתפס ע"י אחד המשתתפים שעומדים במרכז המעגל. ניתן לתת מסגרת זמן כדי להכניס עניין.		<ul style="list-style-type: none"> <li>21</li> </ul>
לעיבוד: - עבודת צוות. - חשיבה לפני פעולה (צריך ראות שמעיפים את הבלו לגובה ולא למרחק)	החניכים עומדים בשורה מאחורי חבל. המדריך זורק בלון במרחק 3 מטרים מהחניכים. המטרה היא שהבלון לא יגע ברצפה זאת ע"י שכל חניך בתורו יצא להעיף את הבלון לגובה, רק אחרי שהחניך שהעיף את הבלון יחזור אל קו היציאה הבא בתור יוכל לצאת.	גני ילדים פיגור קל-בינוני אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית PDD גבוה	<ul style="list-style-type: none"> <li>ריצת בלון</li> </ul>
	בחרים תופס. התופס עומד בצד אחד, שמסומן. מולו במרחק של 7 מ' עומדים כול שאר הקב'. לקריאה של התופס - "צאו", על כולם לצאת ממקומותיהם	גני ילדים PDD גבוה פיגור קל צעירים	<ul style="list-style-type: none"> <li>תמנון</li> </ul>



	<p>אל קו היעד ( בעצם להתחלף במקומות) אין לרוץ אחורה או לתפוס אחורה כול מי שנתפס הופך לזרוע של תמנון, עליו להישאר במקום בו נתפס ולתפוס קורבנות נוספים, כאשר ידיו מושטות לצדדים ורגליו אינן זזות.</p>		
<p>אפשר את אותו המשחק לעשות בוורסיות שונות: פיזור הכדורים בשטח וכל אחד אוסף צבע מסוים. ועוד...</p>	<p>כל חניך בוחר כדור בצבע אחר. לאחר מכן עליו להגיד בוקר טוב/בהצלחה/שלום... לכולם וללכת למקום מרוחק במקצת ובו יש חישוקים בכל מני צבעים. המטרה היא להתאים כדור בצבע מסוים לחישוק באותו הצבע. מתאים לאוטיסטים</p>	תפקוד נמוך	<ul style="list-style-type: none"> <li>כדורים וחישוקים</li> </ul>
	<p>ישנו תופס אחד, כל הקבוצה עומדת בקו אחד ומטרתה להגיע לקו בצד השני. התופס מכריז "הכדרים באים" ומתחיל להתקדם לעבר הקבוצה. כל אדם שהוא תופס מצטרף אליו כתופס (בתור הבא), עד מנצח אחרון שלא נתפס. (רצים כל פעם מצד לצד אחרי הכרזה "הכדרים באים")</p>	<p>פיגור קל-בינוני גני ילדים אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית PDD גבוה</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>כדרים באים</li> </ul>
	<p>מחלקים את הקבוצה לשניים. הקבוצות עומדות בשורה אחת מול השנייה במרחק של 10 מטר, יד אחת של כל משתתף מושטת קדימה. הקבוצה שמתחילה שולחת נציג אל הקבוצה השנייה. הוא נותן "כיף"-ים לידיים המושטות, שלושה כיפים לשלושה אנשים שונים,</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>תפסוני</li> </ul>

	<p>"תיפ-10-ני", ובורח לכיוון השורה שלו. מי שקיבל את ה"ני", צריך לרדוף אחריו. אם תפס אותו, הבורח הופך לשבוי, אם הבורח הצליח להגיע לקבוצה שלו לפני שנתפס, הרודף הופך לשבוי של הבורח.</p> <p>ככה ממשיכים עד שאחת הקבוצות שבויה של הקבוצה השנייה. את השבויים ניתן לשחרר ע"י תפיסת השוברים שלהם.</p> <p>בקבוצה גדולה אפשר לחבר זוגות עם רתמות.</p>		
	<p>מתחלקים לשתי קבוצות כאשר ביניהם מתוח חבל/סרט סימון. המטרה להפיל את הכדור, בצד של היריבים.</p> <p>יש לבצע עד שלוש מסירות בין חברי הקבוצה.</p> <p>יש לתחום את השטח הקבוצתי עד לתיק כסימון.</p> <p>אין לגעת בסרט הסימון ולהזיזו קבוצה מתקדמת תתכנן מקום בו יעמדו חברי הקבוצה</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית PDD בינוני גבוה פיגור קל</p>	<p>• כדור רשת</p>
<p>אסטרטגיה – לתכנן אולי להכניס חבר למרכז, והוא יהווה החוליה שאליה מוסרים כול פעם</p>	<p>עומדים במעגל משחקים עם כדור גומי לא כואב (של ילדים קטנים).</p> <p>על חברי הקבוצה לטפוח על הכדור – לא לתפוס, ולבצע כמה שיותר נגיעות/הכאות בין חברי הקבוצה מבלי שהכדור ייפול.</p> <p>להתחיל עם 10 מסירות רציפות. כל נפילה מאפסת את הספירה</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית אוכ גבוהות</p>	<p>• כדור אויר</p>

	לא מוסרים לחבר ליד. לא נוגעים בכדור פעמיים.		
<p>• מרוץ שליחים טבעות</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית אוטיסטים תפקוד גבוה פיגור קל-בינוני גני ילדים מעוכבי התפתחות</p>	<p>הילדים עומדים בטור, מאחורי גבול כלשהו. ממול במרחק תולים טבעת. כל אחד רץ לתלות את הטבעת על הטבעת הקודמת שתלויה כבר וחוזר ונותן כיף להבא אחריו. אפשר תחרות בין 2 קבוצות או כולם יחד.</p>	<p>לנקות את השטח, כמו כל משחק עם ריצה ותחרות.... קבוצות נמוכות-להבריג את הטבעות למטה לפני המשחק. שווה לשעות כמה סבבים, עד שיש הבנה מלאה -אפשר בסבב שני (אחרי שכבר מבינים את המשימה)-לקחת את הטבעת מהעץ. כסאות גלגלים-אפשר לרוץ איתם, במידה והם יכולים לפתוח טבעת</p>
<p>• מרוץ שליחים מים</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור גני ילדים אוטיסטים כסאות גלגלים</p>	<p>מחלקים את הילדים לשתי קבוצות. מעמידים אותם בשני טורים, זה מול זה. כל אחד מקבל כוס ריקה. בתחילת הטור-בקבוק מים, בסוף כל טור- בקבוק שחתוך בסופו (פתוח). המטרה-למלא את הבקבוק הריק בסוף. מוזגים לראשון בכל טור מים לכוס והוא מעביר את זה להבא אחריו וכך הלאה עד למילוי הבקבוק. (ממלאים כל הזמן לראשון והוא מעביר. לא מחכים שהכוס הראשונה תגיע לסוף.</p>	<p>ילדים ללא מגבלה פיזית רצוי להעמיד במרחק זה מזה שיזוזו קצת. אם זה ילדים שקשה להם עם גבולות, אפשר לסמן להם מקום לעמוד(ברץ 1/גיר)</p>
<p>• מרוץ שליחים רתמות</p>	<p>פיגור קל לקויות ראייה ושמיעה</p>	<p>תחרות בין קבוצות. כולם לובשים רתמות. הראשון מכל קבוצה עם רץ 2 על הבייליולופ. בוחרים שטח נקי</p>	<p>על מנת שלא ייוצר מצב שהם רצים מהר מדי על מנת לנצח, ולא שמים לב לילדים שמחוברים אליהם-</p>

<p>אומרים להם שאם מישהו נופל- קבוצתם מפסידה הפסד טכני. חשוב שכל פעם זה שחיברו אותו- הוא זה שלוקח טבעת ומחבר את הבא אחריו. כך, אין אחד שמשתלט על המשחק וכולם פעילים.</p> <p>אפשר להשלים רתמות למשתתפים עם רצועות סביב המותניים (לעשות חביקה ואז קשר).</p>	<p>שאפשר לרוץ בו בלי ליפול. ממול כל קבוצה (במרחק של 10-15 מ'), תולים טבעות כמספר המשתתפים בקבוצה. בהינתן האות, הראשון מכל קבוצה רץ לטבעות, לוקח טבעת, חוזר ומחבר את הבא אחריו מהקבוצה שלו לרץ 2. שניהם רצים יחד שוב לטבעות, וזה שחיברו אותו לוקח טבעת ורצים לחבר את הבא בתור וכד'. האחרון רץ ומביא את הטבעת למדריך. הקבוצה הראשונה שהביא את הטבעת למדריך- היא המנצחת ווריאציה נוספת:</p> <p>המשתתף הראשון רץ לנקודה הרחוקה, ומחכה שם. רק כשהוא מגיע המשתתף הבא יוצא וכן הלאה, כולם מתחברים בצד הרחוק, בסוף כולם חוזרים. הקבוצה המנצחת היא זו שחזרה ראשונה.</p>	<p>אוטיזם תפקוד גבוה נוער בסיכון ולקויי למידה</p>	
<p>טוב לעבוד איתם על עמידה בטור, המתנה לתורי, תקשורת</p>	<p>מחלקים את הילדים לשתי קבוצות. מעמידים אותם בשני טורים. הראשון מכל טור רץ לנקודה מוגדרת (עץ), נוגע בה/מקיף אותה וחוזר חזרה לתת כיף להבא אחריו, שיוצא לדרך..</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור גני ילדים אוטיסטים כסאות גלגלים</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מרץ שליחים כייפים</li> </ul>
<p>משחק מאוד משחרר ומשעשע. נוער בסיכון לפעמים מתפדח... אז צריך לראות שזה מתאים לקבוצה. בד"כ המדריך מתחיל ראשון זה משחרר אתם קצת</p>	<p>תחרות אינדיבידואלית. כל אחד בתרו, לוקח הרבה אוויר ומתחיל לרוץ תוך כדי צעקה. כשנגמר לו האוויר- הוא עוצר. רואים מי מגיע הכי רחוק.</p>	<p>אוכל גבוהות אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• משחק הצעקות</li> <li>• ריצת תותח</li> </ul>
<p>חושב לעשות צורות גדולות שיהיה</p>	<p>מסדרים על הקרקע צורות גדולות-</p>	<p>גני ילדים</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• תופסת צורות</li> </ul>

<p>מום לכולם, או פשוט כמה צורות מכל צורה.</p>	<p>עיגול, ריבוע, מלבן, משולש (אפשר מחבלים/מסקינטייפ). הילדים מסתובבים בין הצורות (אפשר לשים מוזיקה או לשיר) וכל פעם שהמדריך מכריז על צורה-הם צריכים להיכנס לצורה המתאימה לפני שהמדריך יתפוס אותם.</p>	<p>אוכל נמוכות שרוצים ללמד אותם צורות</p>	
<p>קבוצות נמוכות יותר יכולות לתפוס את הבלון ואז אסור להם להתקדם איתו מוחזק. צריכים לזרוק ולתפוס.</p>	<p>2 קבוצות. כמו כדורסל. אסור לתפוס את הבלון, רק לתת לו מכות. בקצות-ה"סל" הוא איש עם סיכה והוא צריך לפוצץ את הבלון וכך יש נקודה.</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית אוכל גבוהות</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>כדור-סל בלונים</li> </ul>
<p>אפשר שהסלים יהיו אנשים שצריכים לתפוס את הכדור או חישוב תלוי/מוחזק</p>	<p>2 קבוצות. כמו כדורסל, כל קבוצה צריכה לקלוע את הכדור לה לחישוב שנמצא בקצוות המגרש. ההתקדמות מותרת כל עוד אין לי כדור ביד. הרגע שאני מקבל כדור-אסור לי להתקדם ואני צריך למסור אותו למישהו.</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית אוכל גבוהות</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>כדור סל "פריז עם הכדור"</li> </ul>
<p>-טוב גם לשיחות סיכום אקטיביות, כאשר מי שה"נחש" נודע בו, אומר משהו על הפעילות (לפי משהו שהגדרנו לו מראש</p>	<p>עומדים במעגל מרווח. המדריך באמצע עם חבל קצר. הוא מכריז- "הנחש בא" ומסובב את החבל על הרצפה מתחת לרגלי המשתתפים. המשתתפים מצידם, צריכים לקפוץ מעל החבל ("הנחש") ולא לאפשר לו לגעת בהם. מי שנגעו בו-יוצא החוצה.</p>	<p>-אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית -פיגור קל -אוטיסטים תפקוד גבוה -אוכל ללא מגבלה פגיעה בגפיים תחתונות גנים גבוהים</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>הנחש בא</li> </ul>
	<p>מחלקים את הקבוצה לשניים. הקבוצות עומדות בשורה אחת מול</p>	<p>אוכל ללא מגבלה</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>תפסוני</li> </ul>

	<p>השנייה במרחק של 10 מטר, יד אחת של כל משתתף מושתת קדימה. הקבוצה שמתחילה שולחת נציג אל הקבוצה השנייה. הוא נותן "כיף"-ים לידיים המושתתות, שלושה כיפים לשלושה אנשים שונים, "תיפ-10-ני", ובורח לכיוון השורה שלו. מי שקיבל את ה"ני", צריך לרדוף אחריו. אם תפס אותו, הבורח הופך לשבוי, אם הבורח הצליח להגיע לקבוצה שלו לפני שנתפס, הרודף הופך לשבוי של הבורח.</p> <p>ככה ממשיכים עד שאחת הקבוצות שבויה של הקבוצה השנייה. את השבויים ניתן לשחרר ע"י תפיסת השוברים שלהם.</p> <p>בקבוצה גדולה אפשר לחבר זוגות עם רתמות.</p>	<p>קוגניטיבית, סאות גלגלים, פיגור קל, אוטיסטים תפקוד גבוה, PDD,</p>	
<p>לוודא שטח עבודה מתאים. חשוב מאוד שהמרחיק לא יהיה האתלט של הקבוצה, בצורה כזו הוא יפסול את רוב הקבוצה תוך מספר דקות.</p>	<p>היכולות החשובות במשחק הן מהירות הריצה ויכולת הקפיצה. * 3 מקלות – מניחים על הקרקע שלושה מקלות מקבילים במרחק של שני צעדים אחד מהשני. יש למנות משתתף אחד שהוא "המרחיק".</p> <p>אחרי שכל הקבוצה עוברת בריצה ושתי קפיצות(דריכה אחת בלבד בין זוג מקלות), המרחיק קופץ ומרחיק את המקל השלישי עד למקום בו נחת. כל פעם המרחק גדל, מי שלא מצליח לעבור לאחר שני נסיונות נפסל. המנצח הוא מי שקופץ הכי</p>	<p>פיגור קל PDD גבוה אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית גני ילדים גבוהים</p>	<p>• 3 מקלות או 3- צעדים</p>

	<p>רחוק ונשאר אחרון במשחק. * שבעה צעדים. משחק דומה מאוד, גם כאן יש מרחיק, אבל כאן צריך לעבור את המרחק בין שני מקלות ולא שלושה, בעזרת שבעה צעדים.</p>		
<p>אופציה נוספת לשחק: דגליים אבן נייר ומספריים- אותם יחסי כוחות בין הפתקים, והכלתם על משחק דגליים.</p>	<p>תופסת כולם על כולם, בה יש בנק של פתקים עם תמונות של אבן, נייר, מספריים וג'וקר, כל משתתף מקבל פתק וכאשר הוא תופס משתתף אחר הם מראים אחד לשני את הפתק שבידיהם ומי שהתמונה שלו חזקה יותר במערכ' היחסים מנצח וממשיך לשחק, המפסיד יכול לגשת לבנק הפתקים ולקחת פתק נוסף. במידה ושני הפתקים זהים, שני המשתתפים ניגשים לבנק הפתקים.</p> <p>דגליים אבן נייר ומספריים- אותם יחסי כוחות בין הפתקים, והכלתם על משחק דגליים.</p>	<p>פיגור קל-בינוני PDD אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• תוספת אבן-נייר ומספריים</li> </ul>
	<p>יושבים במעגל עם הידיים אחורה- אחד מחברי הקבוצה מסתובב מאחורי כולם במעגל ושם למי שהוא בוחר את המטפחת מאחרי הגב, אותו חבר צריך לקום ולתפוס אותו לפני שהוא יושב במקום שלו.</p>	<p>פיגור קל-בינוני PDD גבוה גני ילדים צעירים</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• לשים מטפחת</li> <li>• גולם במעגל</li> </ul>
<p>"יש להכין כ- 25 כדורים מ- 4 צבעים שונים (סה"כ כ- 100 כדורים). 5 חישוקים"</p>	<p>מפזרים בשטח 4 חישוקים ב- 4 פינות בשטח של 10*10 – במרכז יש חישוק נוסף ובתוכו 4 ערמות של כדורים ב- 4 צבעים שונים (15)</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• אולימפיאדה</li> <li>• לשדוד את הקן</li> </ul>

<p>כאשר שואלים האם ניתן להגיע פתרון נוח לכולם עולות ההצעות הבאות בדר"כ:</p> <p>1. שכל צוות ייקח רק צבע אחד. – אם כל אחד ייקח צבע אז למי שיש מעל 15 כדורים יפסיד כי עכשיו הם מובילים.</p> <p>2. כולם יהיו בשותף. – יפה מאוד אבל זה אומר שכל הכדורים אצלי ואף כדור לא אצלכם.</p> <p>3. קבוצות בהן מישהו מבריק ומגיע לבד לפתרון וכאלו שצריכות יותר הנחייה. השאלות המכוונות הן: איך אפשר שכולם ירוויחו בלי לריב? 2. לוקחים כדור בצבע מסויים ושואלים מה ערכו במשחק? התשובה הנפוצה היא נקודה אחת. אם כך ערך כל כדור יכול להיות 2 נקודות? אם כך איך ניתן למקסם את הרווח לכולם? לפעמים זה מספיק ולפעמים צריך הכוונה נוספת - יצירת חפיפה חלקית בין כל 4 החישוקים, כאשר לכל קבוצה חפיפה חלקית עם קבוצה לימינה וקבוצה לשמאלה.</p> <p>באזור החפיפה של קבוצה 1 עם 4 לדוגמא יהיה הצבע המשותף לשתייהן- ול-1-2 יהיה צבע משותף וכו'...</p>	<p>מכל צבע). כאשר כל צבע מונח ברבע אחר בעיגול מול פינה מסויימת בשטח- כלומר מול צוות שונה.</p> <p>ההסבר נחלק לשניים. המטרה של כל קבוצה: לאסוף כדורים לחישוק שלה, כל כדור בחישוק שווה לקבוצה נקודה. "המשחק יערך בסבבים לפני כל סבב המדריך יכריז על מספר הכדורים שמותר לאותה קבוצה לקחת בסבב.</p> <p>"הסבב יתחיל כאשר המדריך ייתן את האות ויסתיים ברגע שהמדריך ייתן את האות לסיום הסבב. בשלב זה מומלץ להזכיר לקבוצות להקפיד על הכללים. ולא להמשיך לאחר שהמדריך עוצר / מסיים את הסבב.</p>		
<p>לאוכלוסיות נמוכות-טוב לתחום את השטח על מת להגדיר להם גבולות</p>	<p>ממנים תופס והוא תופס את הקבוצה כולה. מי שנתפס עומד</p>	<p>אוכל' צעירות פיגור קל</p>	<p>• תופסת עכברים</p>



ברורים.	במקומו בפיוסוק רגליים. אפשר לשחרר אותו ע"י מעבר בזחילה בין רגליו. סיום המשחק כאשר כולם תפוסים. אפשר יותר מתופס אחד.	גני ילדים	
	התופס רודף אחרי המשתתפים, כאשר עולים על הגובה מעל הקרקע אי-אפשר לתפוס אותם	לא מתאים לאוכל נמוכות ואוכל בכיסאות גלגלים	<ul style="list-style-type: none"> <li>• תופסת גובה</li> </ul>
חשוב לפני זה לשאול על כל צבע- לשמו. יש ילדים שחלשים עם צבעים. אחרי זה אפשר להעלות את הרמה: רוצו לצבע של השמיים, לצבע של הלילה וכד'.	2 גרסאות: 1. מפזרים מדרכים בצבעים זונים על הקרקע. כל פעם המדריך(או אחד הילדים) מכריז על צבע כלשהו וכולם צריכים ללכת לעמוד על המדרך בצבע שהוכרז, לפני שהמדריך יתפוס אותם. 2. כל פעם המדריך מכריז על צבע וצריך למצוא את הצבע במרחב מסביב ולרוץ לגעת בצבע הזה.	פיגור קל גני ילדים גבוהים אוטיסטים	<ul style="list-style-type: none"> <li>• תופסת צבעים</li> </ul>
	כל פעם המדריך מכריז על משהו שצריך לאסוף ורואים מי אוסף הכי מהר או הכי הרבה. (אפשר להגדיר להם-5 עלים, 3 אבנים..)	גני ילדים פיגור אוכל צעירות	<ul style="list-style-type: none"> <li>• תחרות איסוף "כמה שיותר" (עלים, ענפים, שבלולים וכד')</li> </ul>
	משחק כדור, עדיף כדורעף או כדור רך אחר. מטרת המשחק: להוציא את כל המשתתפים ע"י פסילתם בעזרת הכדור. כל שחקן מגן על רגליו בעזרת הידיים ומכה בכדור באגרוף ע"מ לפגוע באחרים. 3 פגיעות פוסלות שחקן והוא ממתין בחוץ. מקפיצים את הכדור ונותנים לו לקפוץ 3 פעמים ואז מי שלידו חובט		<ul style="list-style-type: none"> <li>• גע-גע-גע,</li> <li>• חולה גוסס מת</li> </ul>

	בו לכיוון מישהו אחר וכך הלאה. מי שנפסל הוא שבוי של מי שפסל אותו. שזה נפסל-השבויים שלו חוזרים לשחק		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 מקלות</li> </ul>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל אוטיזם תפקוד גבוה</p>	<p>מניחים על הקרקע שלושה מקלות מקבילים במרחק של שני צעדים אחד מהשני. יש למנות משתתף אחד שהוא "המרחיק". אחרי שכל הקבוצה עוברת בריצה ושתי קפיצות (דריכה אחת בלבד בין זוג מקלות), המרחיק קופץ ומרחיק את המקל השלישי עד למקום בו נחת. כל פעם המרחק גדל, מי שלא מצליח לעבור לאחר שני ניסיונות נפסל. המנצח הוא מי שקופץ הכי רחוק ונשאר אחרון במשחק.</p>	<p>חשוב מאוד שהמרחיק לא יהיה האתלט של הקבוצה, בצורה כזו הוא יפסול את רוב הקבוצה תוך מספר דקות. גרסה מאתגרת יותר-ניתן גם בזוגות, כאשר הם מחוברים ביניהם ברץ 1 דרך הביליילופ</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 7 צעדים</li> </ul>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל אוטיזם תפקוד גבוה</p>	<p>שבעה צעדים. משחק דומה מאוד, גם כאן יש מרחיק, אבל כאן צריך לעבור את המרחק בין שני מקלות ולא שלושה, בעזרת שבעה צעדים.</p>	<p>חשוב מאוד שהמרחיק לא יהיה האתלט של הקבוצה, בצורה כזו הוא יפסול את רוב הקבוצה תוך מספר דקות.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• כלבי אשמורת</li> <li>• כלבי שמירה</li> </ul>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל אוטיסטים תפקוד גבוה</p>	<p>מותחים חבל בין שני עצים במרחק של לפחות 4 מטרים. על החבל מחברים שני משתתפים בעזרת רתמות וטבעות שיוכלו לנוע עליו כמו כלבי שמירה. המשימה של הקבוצה לעבור את החבל לצד השני מבלי להיתפס. אפשר לפסול את הנתפסים לראות מי נשאר עד הסוף. אפשר להחליף תפקידים</p>	<p>אפשר גם ליצור משולש מחבלים, לחלק את הקבוצה לשתיים, ולחבר את ה"כלבים" על 3 חבלים, והקבוצה צריכה להיכנס פנימה לתוך המשולש (ויכולה גם לצאת בסבב שני). זה טוב כשרוצים 2 קבוצות, או שיש קבוצה גדולה. ואז אחרי זה מחליפים בין התופסים לנתפסים</p>

<p>-ניתן לשכלל ולהוסיף באמצע המשולש חישוק ובו מצרכים לפיצות שאותם צריך לגנוב .</p> <p>על החניך לעבור פעם אחת לכיוון המצרכים ופעם לצאת עם מצרך. חניך שנתפס עם מוצר מחזיר את המוצר וחוזר לנקודת ההתחלה מחוץ למשולש</p> <p><b>שייט:</b> אפשר לבצע גם עם חגורת הצלה שמחבורים לחבל עם הקליפס. את החבל אפשר לקשור ברחבה בחוץ בין עמודים</p>	<p>בכל שלב שנראה מתאים.</p>		
<p>הוראות לקבוצה:</p> <p>1. כל הקבוצה, מלבד שניים, עומדת במעגל, מחזיקים ידיים.</p> <p>2. העכבר מתחיל בפנים החתול בחוץ.</p> <p>3. הקבוצה מאפשרת לעכבר לעבור איפה שהוא רוצה כמה שיותר מהר ולחתול לא.</p> <p>4. נתפס - מחליפים.</p>	<p>התופסת מבוססת על עבודת צוות של הקבוצה שמטרתה "לשמור" שהחתול לא יתפוס את העכבר ע"י כך שהם מאפשרים לעכבר להיכנס ולצאת מהמעגל אבל לא לחתול. מהנה ונצחיק, קבוצתי, קצת פיסי ודורש זריזות והבנה של המשחק.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• תופסת חתול-עכבר</li> </ul>
<p>חשוב לשחק על משטח נקי מאבנים, כדאי דשא או מגרש כדור-סל.</p>	<p>המשחק מבוסס על עמידה במעגל והחזקת ידיים. במרכז המעגל על דלי הפוך מניחים בקבוק מים. המטרה של כל אחד היא לפסול מישהו אחר (בכך שהוא יפיל את הבקבוק) מבלי שהוא עצמו יפיל את הבקבוק. אסור לעזוב ידיים מהמעגל. מי שמפיל את הבקבוק יוצא עד שנשארים שניים שמתמודדים על התואר הנכסף.</p>	<p>אוכ' גבוהות</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מעגל כוח משופר</li> </ul>
	<p>מתחלקים לשתי קבוצות, בכל</p>	<p>אוכ' ללא</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• כדורגל מחוברים</li> </ul>

	<p>קבוצה כל השחקנים שמים רתמות וחצי מהשחקנים בכל קבוצה מחברים לרתמה רצועה רץ 2 וטבעת.</p> <p>לאחר מכן כל אחד בקבוצה צריך להתחבר עם הטבעת לשחקן אחר בקבוצה ככה שהם בעצם משחקים כאשר הם מחוברים.</p> <p>ניתן לשחק כך שכל כמה זמן מתחלפים הזוגות וכמו כן ניתן להקשות כאשר כל שלישייה הרביעייה מחוברת ביחד. המשחק גם מכניס אווירה ואנרגיה לפעילות וגם עובד על עבודת הצוות הקבוצתית ואסטרטגיה.</p>	<p>מגבלה קוגניטיבית אוכל' גבוהות</p>	
	<p>משחק מריץ ומעיף. משחק לשתי קבוצות: בונים שני שערים במרחק ניכר ביניהם. החוקים: מותר ללכת רק שלושה צעדים עם הכדור, אח"כ צריך למסור אותו למישהו אחר או לנסות להבקיע בנגיחה. הבקעה שלא בנגיחה לא נחשבת. אם מישהו מכין לעצמו ונוגח זה נקודה אחת, אם הכין למישהו אחר, והוא נגח והבקיע, שתי נקודות. אסור מגע בין שחקנים, אסור לחטוף מהידיים, ואסור לשמור בצורה אגרסיבית, מותר רק לחטוף מהאוויר.</p>	<p>אוכל' גבוהות</p>	<p>• רוגבי ראש</p>
<p>כל אחד צריך לחסום את הפיסוק עם הידיים כדי שלא יבקיעו לו. אפשר להקשות, שמי שמבקיעים לו – עומד הפוך, עם הגב</p>	<p>עמידה במעגל תוך פיסוק רגליים כך שכל כפות הרגליים של כל שכן צמודות אחת לשנייה. מנסים להבקיע עם כדור באמצעות הידיים</p>	<p>פיגור קל אוטיסטים תפקוד בינוני גבוה</p>	<p>• כדורגל סיני</p>

למעגל, וממשיך לשחק ככה.	בלבד לפיסוק של שאר המשתתפים. אסור להבקיע לשכנים.	גני ילדים אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית	
	מתחלקים לזוגות. ישנו תופס ונתפס. הנתפס בורח מהתופס. אם הוא נעמד ליד זוג אחר, ליד אחד מהם אז החבר הרחוק-מיותר ועל התופס לתפוס אותו. ויש להחליף מהר. כלומר להצטרף לזוגות	אוכל גבוהות	<ul style="list-style-type: none"> <li>השלישי מיותר</li> </ul>
	בשטח מסוכל, ללא מכשולים, מתחלקים לשתי קבוצות. לכל קבוצה שער (חישוק) המטרה להניח כדור (אם אפשר פוטבול. יותר מפתה) בתוך החישוק של הקבוצה השנייה. להניח כדור לא לזרוק. לא רצים עם כדור, לא נוגעים בחבר (אלא אם מחליטים. בנים מתים על מגע) אפשר לחטוף כדור מהאוויר	אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית אוכל גבוהות	<ul style="list-style-type: none"> <li>פוטבול</li> </ul>
	הקבוצה מתחלקת לשתי קבוצות, יש שער לכל קבוצה, יש חבל המסמן את קו השער לכל קבוצה וחבל אמצע. בין חבל האמצע לקו השער ניתן לתפוס את המשתתפים מהקבוצה השנייה המנסים להבקיע, חניך שנתפס, תחליטו מה עושים איתו. הנקודות נמדדות על ידי חציית משתתף את קו השער	אוכל גבוהות	<ul style="list-style-type: none"> <li>כדורגל בלי כדור</li> </ul>

	מבלי שמשותפים מהקבוצה שנגדו נוגעים בו בדרך		
יש להתחיל בכך שלכל קבוצה יש זמן מסוים לבצע א המשימה והכדור אינו עובר בזמן זה לקבוצה השנייה. לאחר תרגול בזמנים, מותר להוריד את המגבלה – מי שמחזיק בכדור, הקבוצה שלו מתחילה בספירה של 10 מסירות. אפשר להוסיף שלא מוסרים לזה שממנו קבלת את הכדור	חלוקה לשתי קבוצות.קבוצה אחת- עם סרטי סימון על הידיים/צוואר. המטרה: להתמסר 10 מסירות רצופות, בין חברי הקבוצה שעם סרטי הסימון . הקבוצה ללא סרטי הסימון יכולה לתפוס מהאוויר ולהפריע. נפילת כדור מאפסת. כול תפיסה של הקבוצה הנגדית מאפסת.	אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית אוכל עם יכולות פיזיות(לא מתאים לכיסאות גלגלים) אוכל גבוהות	• שכלול של חמור באמצע
	שני המשחקים הם גרסאות של כדורגל שמחייבות שיתוך פעולה ועבודת צוות. כדורגל נגיעה- מתחלקים לשתי קבוצות, לכל אחת שוער ושער כרגיל. ההבדל היחיד הוא שלכל שחקן מותר לגעת רק פעם אחת בכדור בכל פעם. בצורה כזו השחקנים חייבים לעבוד בשיתוף פעולה ולהתמסר ביניהם. סוג של סטנדה בקבוצה. כדורגל קווים- לכל שחקן בקבוצה מוגדר שטח שהוא שלו ואסור לו לצאת ממנו. גם בצורה זו מחוייבים השחקנים לשתי"פ ולהתמסר. כדורגל קווים בד"כ יותר קל להבנה לילדים, ויותר פשוט טכנית.	אוכל גבוהות	• כדורגל נגיעה/ כדורגל קווים
גרסה נחמדה אחרת- אותו הדבר רק שהחבל עובר בגלגלת בעץ וכך, הקבוצות זו לצד זו ויש תקשורת. בטיחות-חשוב לעשות קשר גבול	2 קבוצות. כל קבוצה בצד אחר של החבל ולהזנקה מושכים בכיוונים מנוגדים. הקבוצה שמצליחה להזיז את השנייה כמה מטרים מהמקום-	כל האוכל (מלבד פיגור קשה-עמוק)	• משיכת חבל

<p>בחבל לכל קבוצה כדי שהאצבעות לא ייכנסו לגלגלת ושאישי צוות יהיה ראשון.</p>	<p>ניצחה</p>		
<p>יכולה להיות מאוד מצחיק אם נכסים לזה ומעודדים באטרף.</p>	<p>נעמדים בשתי שורות כל זוג משחק אבן נייר ומספרים המפסיד הופך להיות המעודד של המנצח. המנצחים משחקים אחד מול השני כאשר מאחוריהם עומדים המעודדים ונותנים עידוד. המפסיד בסבב הזה מצטרף למעודד השני ויחד הם הולכים אחרי המנצח ומעודדים אותו. עד שבסוף יש זוג אחרון שמתחרה זה בזה שלכל אחד להקת מעודדים מאחוריו.</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• אבן-נייר ומספרים</li> <li>• עידודים</li> </ul>
<p>משחק מגניב לאללה. טוב לקביעת תור לעלייה למתקן (הזוג הראשון שלוקח רתמה, ואז עוד סבב לזוג השני). צריך להיות רגישים אם יש בקבוצה הרבה שמנים-אולי לא מתאים. לא ירגישו נוח עם המשחק</p>	<p>עומדים במעגל ומבקשים, אחרי ההסבר, מכל שני במעגל לקפוץ על הגב של זה מימינו (או לחלק לזוגות מראש. תלוי בהרכב האנשים). באמצע המעגל שמים צ'ופר(רתמה, קסדה, חגורת הצלה, ממתק...). בהינתן האות, כל המורמים – קופצים מהגב ומקיפים כמה שיותר מהר את המעגל (מאותו צד שיוגדר להם), עד שמגיעים חזרה אל בן הזוג שלהם (שמחכה להם בנתיים בפיסוק), נכנסים לו בין הרגליים וחוטפים את הצ'ופר. המטרה- להיות הראשון שלוקח את הצ'ופר</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• תחרות השקמח</li> </ul>
<p>מעולה כחצר אחורית</p>	<p>משחק באולינג רגיל מכל חפץ שתראו – קונוסים, בקבוקים מלאים במים, חפצים עומדים. זריקת כדור. ניתן להכין לוח חידות לפי מספר הפינים, כל אחד בתורו זורק ומפיל</p>	<p>בגירסה הרגילה-כולם כמעט בגרסה המתוחכמת-</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• באולינג</li> </ul>

	<p>מספר מסויים של פינים, המספר שנפל יצביע על מספר השאלה, ואותו חניך יקבל שאלה מ"בנק" השאלות של המספר 5 לדוגמא.</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל גני ילדים PDD גבוה</p>	
<p>1. יש לבצע בשטח נקי מאבנים ושאר גורמים מפריעים. 2. רצוי למתוח קו התחלה וקו סיום מסודרים וברורים. 3. אפשר לעבוד עם הילדים על סדר עמידה בטור ועל סבלנות.</p>	<p>המשימה היא גלגול צמיגי רכב בעזרת הידיים למרחק. המשימה עובדת על פיתוח מוטוריקה גסה ועל תחרותיות בין תלמידים.</p>	<p>אוכל נמוכות אוטיסטים פיגור קל-בינוני</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• גלגול צמיגים</li> </ul>
	<p>עומדים במעגל כשיש מרחק של מטר בין אחד לשני. המשחק הוא משחק שליפות, כולם עומדים עם הידיים צמודות לגוף. כשהמדריך(שעומד במרכז המעגל, קורא בשמו של מישהו הוא צריך להתכופף כמה שיותר מהר וליצור רווח. אם השניים שעומדים מצדדיו הספיקו לירות בן(מצביעים עליו ואומרים "פיו פיו") לפני שישב הוא נפסל ונכנס למרכז המעגל, המדריך תופס את מקומו. אם הוא התכופף מספיק מהר, הראשון שנפגע מבין שני היורים נפסל. אם שניהם ירו ביחד, הם ממשיכים לומר "פיו" עד שלאחד מהם נגמר האוויר-והוא המפסיד.</p>	<p>אוכל גבוהות אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערב הפרוע</li> <li>• "פיו פיו"</li> </ul>
<p>הוראות לחניכים: אלימות אסורה אין לגעת במשתתף שאוחז כדור. יש להיזהר ממפגעים וחפצים</p>	<p>לכל קבוצה מתוח על הקרקע חבל המסמן את שער הקבוצה. על כל קבוצה להבקיע לשער ע"י תפיסה מהאוויר של כדור כאשר התופס</p>	<p>אוכל גבוהות</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• פוטבול ללא אלימות</li> </ul>



<p>בשטח. כדור שנחת על הקרקע בשטח המשחק זה כדור שניתן להרימו ולהמשיך את הפעילות מכל קבוצה.</p>	<p>עומד מעבר לחבל השער. אין לרוץ עם הכדור, אך ניתן למסור. אסור לחטוף את הכדור מידי משתתף אחר אלה רק בזמן הזריקה. כדור שיוצא ללא הבקעה מתחומי המגרש עובר לקבוצה שמנגד.</p>		
---	---	--	--

## 5. משחקי קביעת תור


הערות	הסבר	מתאים ל...	שם המשחק
משחק מגניב לאללה. צריך להיות רגישים אם יש בקבוצה הרבה שמנים-אולי לא מתאים. לא ירגישו נוח עם המשחק	עומדים במעגל ומבקשים, אחרי ההסבר, מכל שני במעגל לקפוץ על הגב של זה מימינו (או לחלק לזוגות מראש. תלוי בהרכב האנשים). באמצע המעגל שמים 2 רתמות/קסדות/חגורות הצלה. בהינתן האות, כל המורמים – קופצים מהגב ומקיפים כמה שיותר מהר את המעגל (מאותו צד שיוגדר להם), עד שמגיעים חזרה אל בן הזוג שלהם (שמחכה להם בנתיים בפיסוק), נכנסים לו בין הרגליים וחוטפים את הרתמות הפריט ציוד. הזוג שלקח ראשון-ראשונים במתקן. אפשר לעשות כמה סבבים בין מי שנשאר	אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית	• תחרות השקמח
משחק מאוד משחרר ומשעשע. נוער בסיכון לפעמים מתפדח... אז צריך לראות שזה מתאים לקבוצה. בד"כ המדריך מתחיל ראשון זה משחרר אתם קצת	תחרות אינדיבידואלית. כל אחד בתרו, לוקח הרבה אוויר ומתחיל לרוץ תוך כדי צעקה. כשנגמר לו האוויר-הוא עוצר. רואים מי מגיע הכי רחוק.	אוכל גבוהות אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית	• תחרות הצעקות • ריצת תותח
אם זאת אוכל נמוכה-לעשות מספרים בטווח מוגבל מאוד	המדריך בוחר מספר מטווח כלשהו של מספרים, וכל חניך צריך לתת גם מספר מהטווח הזה. הכי קרוב למספר שבחר המדריך-עולה ראשון וכך נקבע כל הסדר. לפי המרחק ממספר המדריך	אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית אוטיסטים פיגור קל	• בחירת מספר
-טוב גם לשיחות סיכום אקטיביות, כאשר מי שה"נחש" נודע בו, אומר משהו על הפעילות (לפי משהו שהגדרנו לו מראש)	עומדים במעגל מרווח. המדריך באמצע עם חבל קצר. הוא מכריז- "הנחש בא" ומסובב את החבל על הרצפה מתחת לרגלי המשתתפים.	• אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית • פיגור קל-	• הנחש בא

	<p>המשתתפים מצידם, צריכים לקפוץ מעל החבל ("הנחש") ולא לאפשר לו לגעת בהם. מי שנגעו בו-יוצא החוצה.</p>	<p>בינוני</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• P.D.D.</li> <li>• אוטיסטים</li> </ul> <p>תפקוד גבוה</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• גנים מעוכבי התפתחות</li> </ul>	
	<p>זריקת קובייה ומי שיוצא לו את המספר הכי גבוה מתחיל. במידה ויוצא אותו הדבר-3 זריקות וסך הנקודות מנצח</p>	<p>כולם</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• זריקת קובייה</li> </ul>
	<p>תחרות מי מוכן קודם. לאו דווקא רק עם רתמות- עם הציוד שאני צריך להתארגן עליו בשביל לעלות למתקן הספציפי.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• כל מי שיכול ☺</li> <li>• תלוי ילדים</li> </ul>	<p>תחרות לבישת רתמות / חגורות הצלה/ קסדות לבד</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ לפי סדר הא"ב הפוך של השם הפרטי /שם המשפחה</li> <li>▪ לפי חודש הלידה</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• לפי סדר הא"ב</li> </ul>
	<p>כול אחד מתרגם את סכום אותיות השם שלו בגימטרייה – המספר הגבוה הוא ה- 1</p>	<p>אוכל גבוהה</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• גימטרייה</li> </ul>
<p>אפשר גם עם פתקים: מכניסים לכובע/ קסדה פתקים עם מספרים (כמספר החניכים בסדר עולה) וכל משתתף שולף מס'.</p>	<p>להחזיק קיסמים\מקלות שבורים באורכים שונים ביד וכל חניך בוחר אחד, לאחר מיכן מניחים על הקרקע ומודדים למי הכי ארוך. אופציה נוספת: רשמים על צד אחד של מקלות ארטיקים מספרים מאחד עד 15.. אוחזים את כל המקלות (כמספר החניכים בסדר עולה) ביד ונותנים למשתתפים לבחור מקל עם תורו.</p>	<p>כולם</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המקל הכי ארוך</li> </ul>
<p>עובדים עליהם כדי לערב אותם</p>	<p>עוברים עם המשתתפים על המתקן</p>	<p>כל אוכל ברמה</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• תחרות טריוויה:</li> </ul>

<p>בתהליך. המטרה- ליווי של תהליך למידת ובניית אמון בציוד הייעודי. העמקת השימוש באלמנטים מהפעילות – זיהוי צורה, צבע, מיון, חידות הקשורות בנושא ..</p>	<p>ומשיימים כל אלמנט בו בחידות- חבל-רצועה, טבעת, חבל, גלגלת, רתמה, קסדה, זיפר, טופ רופ, וכו', שייט-חגורת הצלה, גלגל הצלה, כובע, מים, וכד', אופניים- פאדל, קסדה, פנימית, משאבה, גלגל וכד'. ניתן לשאול איך קוראים לכל דבר או אופן השימוש, יכולות ושימושים ועוד, ובחרים על פי מי שעונה ראשון עולה ראשון וכן הלאה, ניתן לשאול על פי סדר העבודה בעת ההדגמה בעלייה (על הגשר לדוגמה) לאופן וסדר הפעולות בעת ביצוע המתקן. מי שעונה ראשון על פי סדר השאלות שמותאם למיקומו של המדגים על המתקן. או ששואלים שנים/ שלושה משתתפים והראשון מהם שעונה עולה ראשון מביניהם. במידה ורוצים לייצר קצת הכוונה בסדר התור. ניתן גם לעבוד עם נושאים מהפעילות לדוגמה- צבעים, צורות, כמות, מיון, סידור, וגם כאן מי שעונה ראשון עולה ראשון או ששואלים שני משתתפים והראשון מהם שעונה עולה ראשון מביניהם.</p>	<p>קוגניטיבית מתאימה</p>	<p>ציוד יעודי/ אלמנטים בנושא הפעילות.</p>
<p>יכולה להיות מאוד מצחיק אם נכסים לזה ומעודדים באטרף.</p>	<p>נעמדים בשתי שורות כל זוג משחק אבן נייר ומספרים המפסיד הופך להיות המעודד של המנצח. המנצחים משחקים אחד מול השני כאשר מאחוריהם עומדים המעודדים ונותנים עידוד. המפסיד בסבב הזה מצטרף למעודד השני</p>	<p>אוכ' ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• אבן-נייר ומספרים</li> <li>• עידודים</li> </ul>

	<p>יחד הם הולכים אחרי המנצח ומעודדים אותו. עד שבסוף יש זוג אחרון שמתחרה זה בזה שלכל אחד להקת מעודדים מאחוריו. לפי סדר הניצחון</p>		
<p>יש לשים לב שהמשתתף שבוחר להיות אחרון עושה זאת לאור הסיבות הנכונות של לקדם את הפעילות ולא כדי למסך את הדינאמיקה, וכן שהבחירה בסוף התור לא נובעת מהימנעות- אופן ביצוע קביעת התור מייצרת המון חומר עיבודי בצורה הזו וניתן לשקף התנהגויות ואת הדינאמיקה הקבוצתית.</p>	<p>מסדרים תור מהסוף להתחלה, הראשונים שמצבעים בדר"כ לא מבינים שמדובר באחרון ועד שמסדרים את התור לא יודעים מי עולה ראשון אז לא מתחילים ומבזבזים זמן חוויה כתשלום על התמהמהות בסידור התור. יש לחזור על התהליך במהלך הפעילות כולה או אפילו כנוהג סידור תור בקבוצה</p>	<p>אוכל' בעיקר של צעירים עם בעיות של דחיית סיפוקים והתנהגות נמנעת..</p>	<p>• מי מוכן להיות אחרון...</p>
<p>ניתן לרכוש מצרכים לבישולי שדה, ניתן לשלם על עלייה בגשר וכן לשלם שוב כדי לרדת, ניתן לעבוד על קישורי חיים של כיצד מתבצעת קנייה, חישובים, סקר שוק או מכרז ולשקף מציאות כלפי המשתתפים. ועוד ועוד...</p>	<p>גוזרים מקרטון ביצוע מטבעות קטנות ניתן להדפיס שטרות אתגרים. ניתן לקשט אותן ולתת להן שם מעניין כמו מטבע לשון או כסף אתגרים. מחלקים לכל המשתתפים כמות זהה של כסף לכל הפעילות- וקובעים מחיר לכל אלמנט בפעילות כל משתתף צריך לבחור היכן וכיצד הוא מוציא את כספו, וכך- ניתן להעלות את רף העלייה על המתקן בסכום כסף העולה על הכמות המחולקת לכל משתתף כך שצריך לערוך עסקאות עם אחרים על מנת לעלות לגשר. מטבעות הלשון גם יכולות להיות מחיר או תמריץ להשתתפות בסיכום ולשלם או לקבל "כסף" על הבעת דעות או שיתוף רעיונות או</p>	<p>אוכל' עם רמה קוגניטיבית מתאימה/ כל אוכל' שעובדת על כישורי חיים.</p>	<p>• מטבעות לשון/מכרז-</p>

	כל דבר אחר....		
--	----------------	--	--


**6. משחקי זוגות**

שם המשחק	מתאים ל...	הסבר	הערות
<ul style="list-style-type: none"> <li>• בחירת זוגות</li> </ul>	פיגור גני ילדים אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית אוטיסטים תפקוד גבוה- בינוני	מניחים בתוך קסדה ריבועי קרטונים קטנים חתוכים לצורות משונות. כל אחד מוציא חתיכה אחת ואחרי שכולם הוציאו מחפשים את הזוגות	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• תופסת צבעים</li> </ul>	כולם, חוץ מאוכל נמוכות מאוד. גם לכיסאות גלגלים (בליווי מבוגר שמסייע)	מפזרים מדרכים על הרצפה בצבעים שונים. מכריזים כל פעם על צבע וכל זוג צריך לרוץ <u>יחד</u> ולעמוד על הריבוע בצבע שהוכרז לפני שהמדריך מגיע אליו.	במידה ויש הבנה, חשוב להתעקש איתם על היחד. אם אחד רץ ומגיע והשני לא- אז הם לא עמדו במשימה. ללכת איתם עד למקום שמבינים.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• איסוף כדורים בצבעים</li> </ul>	פיגור אוטיזם גני ילדים מעוכבי התפתחות	מפזרים כדורים בכל מיני צבעים וכל זוג צריך לאסוף צבע שניתן לו מראש לתוך דלי/שקית/קסדה	אם זאת אוכל גבוהה, אפשר לחבר בין בני הזוג עם רצועה.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• תרגילי שיווי משקל</li> </ul>	פיגור אוטיזם גני ילדים מעוכבי התפתחות	עמידה בזוגות והישענות אחד על השני תוך כדי תרגילי שיווי משקל. (הישענות אחורה, לבת ולקום יחד, לדהור יחד לצד אחד וחזרה, להכניס רגל כל אחד ולהתקדם כמה מטרים וכד')	תרגילים שקצת נותנים להם להרגיש את בן זוגם.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• מגלשיים</li> <li>• סנדלי צוות</li> </ul>	אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל אוטיסטים תפקוד גבוה	זוג עומד יחד אחד מאחורי השני על 2 מגלשי עץ מקבילים כשכפות רגליהם בתוך רצועה. עליהם להגיע מנקודה אחת לשנייה תוך כדי הנעת כל רגל בו זמנית על מנת להתקדם. זוג שלא יעבוד ביחד לא יצליח להרים את הרגל.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• מסלולי מכשולים</li> </ul>	כולם	מעבר במסלולים שונים כשבני הזוג מחוברים ו/או משימות זוגיות	אפשר שעושים יחד או שאחד נולך והשני עוזר לו יד ביד(טיפוס על ספסל, מעבר בין ענפים, מעבר

בחישוק, הליכה בין כסאות, טיפוס על סולם ב-V וכד'.			
ניתן לאתגר בשעת הצורך-לדוג': לאחד מבני הזוג לכסות את העיניים כשהמשימה היא לתפוס את זה שגם מכוסה עיניים בזוגות האחרים.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• תופסת רגילה רק בזוגות שרודפים אחד אחרי השני. הזוגות צריכים לשלב ידיים כל משך המשחק. אסור לעבור בין זוגות אפשר לחבר בין האנשים בעזרת רץ-1, כדי להכניס קצת חבל לפעילות, או כדי להתגבר על מתחים בין בנים לבנות בקבוצה.</li> </ul>	אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל	<ul style="list-style-type: none"> <li>• תופסת זוגות</li> </ul>
ישנם אוכלוסיות (כמו ילדים) שמפחדות מהרעש של הבלון כשהוא מתפוצץ ולכן עדיף לא לשחק איתם עם בלונים כלל. אפשר להחליף בכדורים. או פשוט לנפח את הבלון חצי כוח	הליכה מנק' התחלה לנק' סיום כשבין בני הזוג מונח בלון המוחזק ע"י החיבוק שלהם.	גני ילדים פיגור קל-בינוני אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית משפחות	<ul style="list-style-type: none"> <li>• חבק את הבלון</li> </ul>
	<p>כל הקבוצה מתחלקת לזוגות, זוג אחד הוא התופס, כל השאר בורחים. לזוג התופס יש שני כדורים רכים (כאלה שלא יכאיבו כשיזרקו אותם) כל אחד מבני הזוג מחזיק כדור ביד החיצונית (אלה הפנסים של המכונת). כשהזוג התופס פגע במישהו, הם צריכים להניח את הכדור הנוסף. הזוג הנתפס צריך לאסוף את שני הכדורים, ועכשיו הוא צריך לתפוס מישהו אחר. מומלץ להשמיע קולות של מכונת תוך-כדי ריצה. גם כאן אפשר להכניס את הרצועה, במקום לשלב ידיים.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• תופסת מכונות:</li> </ul>
אפשר לעשות תחרות בין הזוגות, אפשר לעשות מרוץ נגד השעון, אפשר להטיל עונשי-זמן- הוספה של	המטרה של כל זוג היא להביא את החישוק שלהם לקצה השני של השטח המוגדר (צריך לבחור שטח	פיגור קל אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית	<ul style="list-style-type: none"> <li>• תופסת קנגרו:</li> </ul>



<p>שנייה לזמן הכללי על כל פיספוס זריקה וכו' וכו'</p>	<p>גדול). אסור לזוז עם החישוק, הדרך היחידה להתמסר בו היא כשאחד מבני הזוג זורק, השני עומד עמידת נר-חנוכה ותופס.</p>	<p>CP</p>	
<p>ניתן לשנות את החוקים לפי הצורך ולפי הרמה התפקודית. (אפילו כך שלאחד מותר לגעת בקוביות ולשני הרואה מותר לגעת ביד של הבונה ולהוביל אותה...)</p>	<p>כל זוג מקבל ערמת קוביות סוכר. המטרה היא לבנות את המגדל הכי גבוה/ הכי יפה/ הכי... אחד מבני הזוג מכוסה עיניים ורק לו מותר לגעת בקוביות סוכר (ולבנות) והשני רואה אך אסור לו לגעת בקוביות סוכר. הוא עוזר בהכוונה</p>	<p>זוגות מוטוריקה עדינה סבירה</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• בניית מגדל מקוביות סוכר</li> </ul>
<p>הפעילות היא מהנה ביותר ומלהיבה מאוד את המשתתפים אך במקביל גם מסוכנת ביותר. לכן יש להקפיד על כללי הבטיחות וההתנהלות התקינה של הפעילות..</p>	<p>הנשפנים הם 'טפו-טפואים' שיורים נעצים (אפשר להכין כאלה בצורה פשוטה ע"י צינור בקוטר המתאים). עם הנשפנים מקיימים בדר"כ תחרויות קליעה למטרה או פיצוץ בלונים. כדי לעבוד על אמון הדדי ועבודת צוות זוגית, עובדים ביחד. אחד רואה ומנחה- השני יורה ולא רואה</p>	<p>כל האוכלוסיות</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• נשפנים זוגי</li> </ul>
<p>קשה להסביר את הפתרון. צריך לראות אותו. זה חשיבה מחוץ לקופסה. מי שאוהב את המשחק שיפנה לאחד המדריכים הוותיקים ויבקש הדגמה.</p>	<p>יש לחלק לכל זוג , זוג אזיקים (מחוט בלאי/שרוך, שקשור לכל מפרק יד). החניכים קושרים עצמם זה לזה(החוטים באיקס אחד על השני). המטרה היא להשתחרר זה מזה ללא פתיחת הקשרים / או הוצאת היד מהאזיקים.</p>	<p>אוכל גבוהות, ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• אזיקים</li> </ul>
	<p>המשימה של כל זוג היא לעבור מרחק מסוים מבלי לדרוך על הרצפה, אלא רק על המידרכים (לעבור נהר שוצף עם רפסודות). כל זוג מקבל 3 מדרכים. במידה והצליחו בקלות- אפשר בחזור להוריד להם אחד.</p>	<p>גני ילדים פיגור קל אוטיסטים תפקוד גבוה</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מעבר נחל (כל זוג 3 מדרכים)</li> <li>• מדרכים</li> </ul>

<p>כדאי לתת יעד לטיול. כמו לאסוף אצטרובלים, למצוא דבר מה הקשור לפעילות וכו'.</p> <p>נחמד לאסוף חלקי פאזל כשבפאזל שאלות אחד על השני ואז המדריך יכול עבור ולבדוק כמה הם מכירים אחד את השני, אחרי שהם שאלו וענו.</p> <p><u>שייט</u>-אפשר לחבר אותם בחגורות הצלה, עם הקליפסים</p>	<p>הליכה לטיול באזור שטח הפעילות כשכל הזוגות מוקלפים אחד לשני.</p>	<p>פיגור אוטיסטים תפקוד גובה אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• טיול אלפיני</li> </ul>
	<p>שני חניכים מחזיקים עיגול בד/דף נייר שעליו מונח כדור. על בני הזוג להגיע לקו הסיום בלי שהכדור יפול, כאשר כמובן אסור לגעת בכדור אלא רק בדף/בבד.</p>	<p>פיגור אוטיסטים גני ילדים CP כסאות גלגלים (במידה ויכולים להחזיק) אוכל צעירות ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מצנח בקטן</li> </ul>
	<p>תחרות בין הזוגות. ריצה מנקודה אחת לשנייה כאשר אחד מבני הזוג סוחב את השני על הגב ואז מתחלפים. או תחרות "מריצה" - אחד מהזוג שם ידיים על הקרקע והשני מרים לו את הרגליים וככה צריך להגיע לנקודת הגמר (וכמובן להתחלף באמצע).</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• שקמח</li> <li>• מריצה</li> </ul>
<p>ניתן להציב 4 מסילות ולעשות תחרות בין זוגות.</p>	<p>כמה מסילות מתוחות בעומס בינוני מקבילות אחת לשנייה במרווח של 2 מטר בין אחת לשנייה. בכל מסילה מציבים מכשולים במקומות שונים (אלפיני / גובל). הזוגות מתחברים למסילה (כל זוג למסילה) עם טבעת ורץ אחד וביניהם הם מחוברים עם רץ 3 (או יותר, תלוי במרחק שבין</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• מרוץ מגבילים</li> </ul>

	המסילות). המטרה להגיע מתחילת המסלול לסופו ביחד. כל פעם מישהו אחר יצטרך להמתין לחברו שיעבור את המכשול.		
	כל זוג ניקשר ביד אחת ורגל אחת ועליהם למלא בקבוק מים בעזרת כוס תוך כדי חזרה מהירה לבקבוק .	פיגור קל אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית	• העברת מים
	אחד מבני הזוג מוציא מהקסדה משפט כלשהו ועליו לעביר אותו לבן זוגו ללא דיבור. מי שדיבר מקבל משפט חדש.	אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית אוכל גבוהות	• משחק פנטומימה
מצריך זהירות מרבית כי הם הולכים בעיניים עצומות. (ניקוי השטח, גבולות, שמירה ע"י הצוות מסביב, פיקוח הדוק)	כל זוג צריך לקבוע לעצמו לחיצת יד/קול. עוצמים לכולם את העיניים, מפזרים אותם בסביבה ואז הזוג צריך למצוא אחד את השני על ידי לחיצת יד/ השמעת הקול	אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית אוכל גבוהות	• מצא את בן הזוג
אפשר להעלות קושי: לעשות זאת כשהם רחוקים ואוחזים בין כל זוג ידיים רצ 1)	זוג יושב גב אל גב וע"י הישענות אחד על השני צריך לשבת יחד ולהתרומם יחד	אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית אוכל גבוהות פיגור קל	• תמיכה זוגית
לשים לב לא לעורר תחרותיות שתגרום לנפילות ונקיעות רגליים . לא לקיים תחרות בין זוגות! הוראות לחניכים: ללכת לאט ובזהירות לתקשר אחד עם השני כדי שההליכה תהיה נעימה ולא כואבת אסור להוריד את החבלים מהרגליים כל אחד אחראי על סוג ציוד אחד (רצועות/טבעות) בעיבוד: עבודה משותפת, הקשבה, תקשורת, סבלנות, עידוד.	שני חניכים הולכים ביחד כשרגל אחת של כל אחד קשורה לרגלו של השני. בנקודה אחת ממוקם ציוד (טבעות ורצועות) ו-10-8 מ' ממנה, בנקודה שנייה, שני עצים במרחק 4-5 מ' אחד מהשני. המטרה של הילדים היא לחבר בין העצים בעזרת טבעות ורצועות, כשלחניך אחד מותר לגעת רק ברצועות ולחניך שני מותר לגעת רק בטבעות. כשהם מסיימים לחבר בין העצים (וזה נראה כך  ----  ) הם תולים באמצע השרשרת הפתעה.	אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית אוכל גבוהות פיגור קל PDD גבוה	• רגל מעץ

	<p>כיוון שעבדנו מספר זוגות, בשיחת הסיכום כל זוג יבחר לאיזה זוג הוא רוצה להעניק את ההפתעה שתלה (לזוג שסיים ראשון / לזוג שעודד אחד את השני / לזוג שעזר להם לאחר שסיים וכו'). בסוף פותחים את ההפתעות ולועסים.</p>		
<p>לסדר את המקומות במרחק צעדים קטנים כי זה ממש קשה, יש מראה בגודל X5050 סמ' בערך. שאלה לעיבוד-מה עזר לך להצליח המשימה, אתגר אישי, או זוגי.</p>	<p>מסדרים מסלול עם חתיכות פוליגל או קרשים קטנים שרק עליו מותר לדרוך, החניך צריך ללכת רק על השביל מבלי לדרוך על ריצפה אבל אחורה כשהוא מסתכל על המסלול רק דרך מראה, שאותה מחזיק חבר שעוזר לו לכוון את עצמו.</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית אוכל גבוהות פיגור קל</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• רברס עם מראה שדה מוקשים ברברס</li> </ul>
	<p>עומדים אחד מול השני: אחד עושה תנועה/פרצוף וכו', והשני מחקה אותו</p>	<p>פיגור קל גני ילדים אוטיסטים תפקוד גבוה אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מראה</li> </ul>
<p>*חשוב להתחיל מקרוב ורק אחרי שמצליחים ומרגישים ביטחון- להעלות את האתגר ולהתרחק קצת. *חשוב שהנפל ישאל את התופס אם הוא מוכן לפני שנופל. *הכי נוח זה שהנפל מצליב את ידיו על חזו או מרים ידיו לצדדים *אפשר לשאול אותם איך הם מרגישים זה עם זה. האם הם מרגישים שהחזיקו אותם, האם הם מרגישים שאפשר לסמוך על בן הזוג. במידה ולא-להתחיל שוב מקרוב ולהראות להם שהוא שומר עליהם ולא נותן להם ליפול</p>	<p>כל זוג עומד אחד מאחורי השני, כששניהם עם הפנים לאותו הכיוון. (במרחק של חצי מטר זה מזה). העומד האחורי צריך לתפוס את הקדמי כשזה נופל אחורה. הקדמי- מצמיד את רגליו, מרים ידיו לצדדים ונופל אחורה בלי להזיז את רגליו מהמקום. זה שמאחור עומד בפסיעה ומוכן לבלום את הנפילה שלו על ידי כך שהוא תופס אותו מתחת לידיים.</p>	<p>זוגות. אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית קבוצה עם יכולות גבוהות</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• נפילות אמון בזוגות</li> </ul>

*רצוי לבחור זוגות תואמים בגודל ובמשקל			
<p>1. כשהיכולות של הקבוצה גבוהות, ניתן להוביל ללא מגע- ורק באמצעות הקול</p> <p>2. חשוב ללוות כל זוג ולא לתת להם ללכת לבד. ללמד אותם תוך כדי לשיים את מה שקורה: להסביר, לשמש עיניים לעיוור ולשמור על ביטחונו.</p> <p>3. כמובן, שאחרי שמסיימים, מחליפים תפקידים</p> <p><u>ניתן גם לקיים במסגרת קבוצתית:</u></p> <p>הפעם יש רק עיוור אחד ושאר הקבוצה מכוונת אותו (אל מחוץ למבוך או פשוט מנקודה A ל B). כך ניתן לצפות ביחד בסוגים שונים של הובלה והגשת עזרה ולנתח אותם ביחד.</p> <p>מומלץ לקיים את התרגיל מספר פעמים בצירופים שונים (שינוי המסלול, החלפת תפקידים, הגבלות כגון אסור להגיד את האות י', וכו' וכו').</p>	<p>בכל זוג- אחד מכסה עיניים והשני צריך להוביל אותו בבטחה ולשמור עליו שלא יתנגש בשום דבר. (או ע"י דיבור מחוץ למעגל, או הובלה או כל דרך אחרת...)</p> <p>ניתן לעשות כמסלול מכשולים או הליכה חופשית (תלוי ברמת הקבוצה).</p> <p>בנוסף למתקדמים: הרואה, בוחר עץ בשטח ומוביל את ה'עיוור' שלו לעץ זה. על העיוור להרגיש ולמשש את העץ טוב עד שהוא בטוח שהוא מכיר את תכונותיו הפיזיות היטב. או אז מחזיר הרואה את העיוור לנק' ההתחלה והעיוור מסיר את הכיסוי וצריך למצוא את העץ שמישש. תרגיל מקסים!</p>	<p>זוגות. אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל PDD יכולות גבוהות</p>	<p>• הולכת עיוור</p>
	<p>חניך אחד מקבל דף עם ציור מופשט. עליו לגרום לבן זוגו לצייר את אותו הציור בדיוק</p>		<p>• הבנת המה נשמע</p>
<p>אסור לרוץ ואסור להשתמש באלומות. להתחלף בתפקידים אחרי כמה ניסיונות.</p>	<p>אחד מבני הזוג עם כיסוי עיניים, אחד רואה. התחרות היא בין הזוגות, ובתוך הזוגות בו-זמנית. ה"עיוור" עומד במקום, והרואה צריך</p>		<p>בוא-אלי</p>

	<p>להתקרב אליו כמה שיותר. מטרתו של העיוור היא לעצור את הרואה כמה שיותר קרוב אליו בלי שהרואה יגע בו.</p> <p>רואה שהצליח לגעת בעיוור-מנצח, עיוור שהצליח לעצור את הרואה הכי קרוב אליו-מנצח.</p>		
<p>להדגיש להם שישימו לב לבן הזוג ולא ירוצו קדימה כדי שלא יפלו. משחק שעובד טוב על תיאום (טוב למשל, כמשחק פתיחה לפני פעילות של טיפוס פרוסיק).</p> <p><b>תרגיל שעובד על תיאום</b></p>	<p>במשחק 3 מקלות המקורי, מניחים על הקרקע שלושה מקלות מקבילים במרחק של שני צעדים אחד מהשני. יש למנות משתתף אחד שהוא "המרחיק".</p> <p>אחרי שכל הקבוצה עוברת בריצה ושתי קפיצות (דריכה אחת בלבד בין זוג מקלות)- המרחיק קופץ ומרחיק את המקל השלישי עד למקום בו נחת. כל פעם המרחק גדל, מי שלא מצליח לעבור לאחר שני ניסיונות נפסל. המנצח הוא מי שקופץ הכי רחוק ונשאר אחרון במשחק.</p> <p>3 מקלות זוגי-כולם עם רתמות וכל זוג מחובר ברץ 1 דרך הביילילופ</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית, אוטיסטים תפקוד גבוה</p>	<p>• 3 מקלות זוגי</p>
<p>עם פיגור קל ואוטיסטים- אפשר לוותר על העיניים המכוסות ושרק ינחו אותם מילולית.</p>	<p>אחד הזוגות בעיניים מכוסות והשני משמש כעיניים ומכווין אותו במעבר מכשול הלייזר. אם המשתתף נוגע עליו לחזור אחורה</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל אוטיסטים תפקוד גבוה</p>	<p>• מעבר לייזר</p>
	<p><b>חבל: 2 גרסאות-</b></p> <p>1. במתקני הרמה-שמים חפצים למעלה בדלי ויש להם חפצים תואמים למטה. כל חניך שעולה צריך להוציא את אותו החפץ שבחרים לו למטה</p>	<p>פיגור אוטיזם גנים אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<p>• משחק זיכרון בחפצים זיכרון מוגדל</p>

מהדלי למעלה. אוכל גבוהות יותר  
קוגניטיבית-יכולות לתאר למי שעולה  
איך נראה החפץ או לתת עליו רמזים  
(מבלי שיסתכל).

2. חפצים זוגיים/תמונות של חפצים  
מפוזרים על הרצפה מתחת  
לקסדות/כוסות/ כל מכסה אחר  
ומשחקים כמו משחק זיכרון רגיל.  
אפשר בצורה אינדיבידואלית או  
קבוצתית.

#### **אופניים:**

מסדרים תמונות חפצים בנקודה אחת  
ומאה מטר ממנה מסדרים שמות של  
אותם חפצים. כל הכרטיסיות עם  
הפנים מטה ומונחות לא לפי סדר. כל  
זוג יוצא לרכיבה לנקודת החפצים  
מציץ בקלף אחד, ורוכב לנקודה  
השנייה למצוא את הקלף שמתאים  
לו. כל הזוגות יוצאים יחד והזוג  
שמביא הכי הרבה צמדים מנצח.

#### **שייט:**

לוקחים את הדגם של הסירה עושים  
הסבר בכיתה על כול חלקי הסירה.  
לאחר שעשינו הסבר מפורט על חלקי  
הסירה- נותנים לכול קבוצה פתקים  
שהכנו מראש עם חלקי הסירה  
שהסברנו על הדגם.  
הולכים לסירות וכל קבוצה צריכה לפי  
הזיכרון להדביק את הפתקים לפי מה  
שהם על חלקי הסירה

## 7. גיבוש ושיתוף פעולה

שם המשחק	מתאים ל...	הסבר	הערות
<ul style="list-style-type: none"> <li>משחק של שני</li> <li>ג'יבריש</li> <li>כדורים</li> </ul>	<p>אוכל גבוהות אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל</p>	<p>הכנות-תוחמים שטח של 10x10 ומפזרים בשטח המתחם כדורים על פי צבעים (כל קבוצה צבע). בכל פינה מניחים חישוק דלילרצועה על פי מספר הקבוצות. מחלקים לשתי קבוצות (ניתן גם יותר בהתאם לכמות המשתתפים) משימת הקבוצה הינה לבחור נציג אשר עיניו יהיו מכוסות ועליו יהיה לאסוף את הכדורים של הקבוצה שלו על פי הצבע הנבחר. בכדי שהקבוצה תוכל להנחות את הנציג (ימינה שמאלה למעלה למטה וכו) יהיה עליהם להמציא שפה חדשה (מילים נרדפות שאינן קיימות בעולם) לדוגמא כשירצו לבקש מהנציג שלהם להתכופף בכדי להרים כדור יהיה עליהם לצוק לו צונגה ובכדי שיפנה ימינה יהיה עליהם לצעוק לו גובי וכן הלאה. הקבוצה שמסיימת לאסוף הכי מהר היא המנצחת. חשוב להסביר לקבוצה כי ברשותם כמה דקות להמציא מילים וכי במידה וקבוצה משתמשת במילים מוכרות מוסיפים להם כדור. את הכדורים ניתן גם להניח תחת חפצים או על עצים כך שקושי המשחק עולה.</p>	<p>חשוב להסביר לקבוצה כי ברשותם כמה דקות להמציא מילים וכי במידה וקבוצה משתמשת במילים מוכרות מוסיפים להם כדור. את הכדורים ניתן גם להניח תחת חפצים או על שקושי המשחק עולה.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>ישיבה משולבת</li> <li>מעגל טורקי</li> </ul>	<p>אוכל גבוהות אוכל ללא מוגבלות קוגניטיבית</p>	<p>תרגיל לחימום ושבירת הקרח. עומדים צפוף במעגל אחד מאחורי השני כשכל אחד מפנה את גבו לזה שאחריו במעגל. המטרה היא להתיישב כולם ביחד, כל אחד על ברכיו של זה שאחריו במעגל. אפשר לשים ידיים על הכתפיים מלפנים כדי לשפר את היציבות. אפשר לנסות מספר פעמים עד שמצליחים.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>שכלול של חמור באמצע</li> </ul>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית אוכל עם יכולות</p>	<p>חלוקה לשתי קבוצות. קבוצה אחת- עם סרטי סימון על הידיים/צוואר. המטרה: להתמסר 10 מסירות רצופות, בין</p>	<p>יש להתחיל בכך שלכל קבוצה יש זמן מסוים לבצע א המשימה והכדור אינו עובר</p>



<p>בזמן זה לקבוצה השנייה. לאחר תרגול בזמנים, מותר להוריד את המגבלה – מי שמחזיק בכדור, הקבוצה שלו מתחילה בספירה של 10 מסירות. אפשר להוסיף שלא מוסרים לזה שממנו קבלת את הכדור</p>	<p>חברי הקבוצה שעם סרטי הסימון. הקבוצה ללא סרטי הסימון יכולה לתפוס מהאוויר ולהפריע. נפילת כדור מאפסת. כול תפיסה של הקבוצה הנגדית מאפסת.</p>	<p>פיזיות(לא מתאים לכיסאות גלגלים) אוכל' גבוהות</p>	
<p>1.קבוצות גבוהות כמו נוער בסיכון- אפשר עם רץ 2.זה קשה יותר. גם אפשר להעביר אחד לצד ימין ואחד לשמאל, וכשזה מתנגש הם צריכים להתמודד.</p>	<p>עומדים במעגל ומחזיקים ידיים. בין 2 ידיים תלוי חישוק/ רצועה. החישוק צריך לעבור דרך כל החניכים בלי שיעזבו ידיים ובלי לתפוס אותו בידיים. אפשר להתחיל להעביר מלמעלה, דרך הראש ואפשר מלמטה דרך הרגליים. כל אחד מחליט מה שטוב לו. שאר הקבוצה יכולה לעזור עם הרגליים (להרים את החישוק ועוד) ובעידוד. אפשר לבצע את המשימה על זמן (ולשאול אותם כמה זמן ייקח להם לדעתם) ואז לנסות לשפר בפעם השנייה. יכול גם לעבוד כמשחק היכרות, בלי הגבלת זמן, כאשר כל חניך שעובר מספר על עצמו 4 דברים.</p>	<p>פיגור קל בינוני אוטיזם (במידה ומסוגלים להחזיק ידיים), נוער בסיכון לקויי ראייה/ שמיעה גן (רמה גבוהה)</p>	<p>• מעבר חישוק/ פנימית/ גלגל הצלה</p>
<p>אוכלוסיות נמוכות- לא צריך מספרים, אפשר לצייר ציורים וכל פעם להגיד לאן מזיזים עכשיו (פרח, עלה, פרפר וכד') אוכל' גבוהות- אפשר בסבב שני לעבור ממספר</p>	<p>מכינים פלסטיק/ניילון מלבני, עם מספרים מ-1-10 שכתובים עליו בבלגן (לא לפי הסדר, ולא בצורה הנדסית,אלא פשוט במרחב של הניילון). כל מספר מקיפים בעיגול. הקבוצה עומדת מסביב הניילון ומחזיקה בקצוות. שמים בלון עם מים באמצע וצריכים להעביר אותו דרך המספרים לפי הסדר שלהם</p>	<p>אוכל' ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור אוטיסטים גני ילדים כסאות גלגלים</p>	<p>• בלון מים עובר ממספר למספר</p>

<p>למספר בלי שהבלון ייגע במספרים אחרים בדרך. עובד יפה על עבודת צוות.</p>			
	<p>הקבוצה מסתדרת בטור כאשר בצד אחד יש קערה עם מים ובשני קערה ריקה, הראשון בטור מקבל מגבת ומטרת הקבוצה היא שהקערה הריקה תתמלא על ידי כך שהיא מוטבלת במים, מועברת ונסחטת בקערה הריקה (מומלץ לשחק בתחרות בין 2 קבוצות).</p>	<p>פיגור קל אוכל ללא מוגבלות קוגניטיבית</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>קבוצה רטובה</li> <li>מרוץ שליחים רטוב</li> </ul>
<p>אסטרטגיה – לתכנן אולי להכניס חבר למרכז, והוא יהווה החוליה שאליה מוסרים כול פעם</p>	<p>עומדים במעגל משחקים עם כדור גומי לא כואב (של ילדים קטנים). על חברי הקבוצה לטפוח על הכדור – לא לתפוס, ולבצע כמה שיותר נגיעות/הכאות בין חברי הקבוצה מבלי שהכדור ייפול. להתחיל עם 10 מסירות רציפות. כל נפילה מאפסת את הספירה לא מוסרים לחבר ליד. לא נוגעים בכדור פעמיים.</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית אוכ גבוהות</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>כדור אויר</li> </ul>
<p>ניתן לשכלל ולהוסיף באמצע חישוק ובו מצרכים לפיצות שאותם צריך לגנוב . על החניך לעבור פעם אחת לכיוון המצרכים ופעם לצאת עם מצרך חניך שנתפס עם מוצר מחזיר את המוצר וחוזר לנקודת ההתחלה מחוץ למשולש <b>שייט:</b> אפשר לבצע גם עם</p>	<p>מותחים משולש של חבלים בין שלושה עצים (כל פאה איזה 3-4 מ'). 2 קבוצות. קבוצה אחת מתחברת עם טבעות ב-3 פאות המשולש (עם הרתמות וטבעת מאחורה, שיוכלו לנוע עליו כמו כלבי שמירה). המשימה של הקבוצה השנייה היא להיכנס לתוך המשולש מבלי להיתפס. מי שנגעו בו-יוצא ומתחיל מחדש. צריך להסביר להם זו משימה קבוצתית ולפעמים הם צריכים לתכנן אסטרטגיה על מנת לעזור לאיטיים יותר (מי שזריז עוזר לאיטיים</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל אוטיסטים תפקוד גבוה</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>כלבי אשמורת</li> <li>כלבי שמירה</li> </ul>

<p>חגורת הצלה שמחוברים לחבל עם הקליפס. את החבל אפשר לקשור ברחבה בחוץ בין עמודים</p>	<p>יותר להיכנס ע"י כך שמטעה את התופסים..)</p>		
<p>יכול להיות כמשחק הכרות עם שמות- אומרים שם ובכוונה מכים בכדור בכיוון אחר ואותו ילד צריך לתפוס את הכדור</p>	<p>כדור בתוך שק כביסה מחובר לחבל דק כאשר החבל בקצהו מחובר לחבל שקשור בין שני עצים. מיועד לכל אוכלוסיה – הכדור פשוט אינו נופל וכך מנטרלים תסכול של כאלה שאינם תופסים.</p>	<p>אוכל' נמוכות יותר</p>	<p>• כדור אוויר 2</p>
<p>בטיחות- לשים לב, לפעמים נעזרים בעץ, בספסל, בסולם, בפח אשפה גבוה. מומלץ למנות אחראי בטיחות מומלץ לאתגר אותם: למשל שיקבעו כמה כפות רגליים הם יצליחו לדעתם, או לאיזה גובה יגיעו ואז אחרי שעשו לאתגר אותם שיצליחו בניסיון נוסף להגיע גבוה יותר לשים לב שיש בזה מעט מגע אז יש מקרים שבהם יכול להיות מורכב עובד חזק על עבודת צוות, שיתוף פעולה, גיבוש, יצירתיות, הצבת רף קבוצתי</p>	<p>על כל הקבוצה להצליח לבנות מגדל. המגדל בנוי אך ורק מכפות הרגליים של המשתתפים כף הרגל הראשונה נוגעת בקרקע ושאר הכפות מונחות מעליה במאונך. כל כף רגל נמצאת בתוך נעל, עקב נוגע בקצה של רגל מטרה: שהמגדל יהיה כמה שיותר גבוה. . מותר להיעזר בכל מה שנמצא בסביבה</p>	<p>נוער בסיכון פיגור קל לקויות למידה והפרעות התנהגות PDD</p>	<p>• בניית מגדל מכפות רגליים</p>
	<p>הקבוצה מחזיקה סדין מתוח וצריכה להקפיץ עליו כדור. אפשר כל פעם להקפיץ לילד אחר, או שכל ילד יבחר למי הוא רוצה להקפיץ אחריו.</p>	<p>אוכל' נמוכות</p>	<p>כדור קופץ מצנח</p>
<p>כסאות גלגלים יושבים סביב החבל ושמים להם את החבל ביד. באוכל' גבוהה, אפשר לעמוד</p>	<p>עומדים במעגל ומחזיקים בחבל סגור (חבל בעיגול). נשענים אחורה ביחד בצורה מאוזנת, בנוחות, לא חזק מדי ולא חלש מדי, כך שכולם מרגישים</p>	<p>מתאים לכל האוכלוסיות, פשוט לכל אוכלוסייה ייעשה בגרסה</p>	<p>מעגל ראקון מעגל כוח</p>

<p>מסביב לחבל, כאשר החבל על הרצפה והם צריכים להרים אותו בלי ידיים, כאשר מותר לשלוח יד לחבל, רק שהוא מגיע לגובה צוואר זה-זה טוב להיכרות. אפשר להגיד שם ומשהו שאוהבים לעשות. מאוד תלוי אוכל. למשל-פיגור יכולים להגיד-מה הם אכלו הבוקר, נוער בסיכון-מה הייתי עושה עם מליון דולר..פיגור קשה-בוקר טוב וחיוך...</p> <p>מתאים גם לאוכלוסיות פחות גבוהות</p> <p>אפשר לעשות איזה פעמיים שלושה עד שמשתפרים/מצליחים</p> <p>אוכל נמוכות יותר-לפי גובה, גיל, א'ב' של השם וכד'.</p> <p>אוכל גבוהות יותר-דברים יותר מגניבים ומעניינים. לדוגמה: אם היית יכול לנסוע לכל מקום בעולם-לאן היית נוסע?ולפי האות הראשונה</p>	<p>מוחזקים. אפשר למתוח יד לאחור, ויד שנייה. מנסים לשבת יחד, כאשר מישהו מזניק, תוך שמירת משקל הגוף אחורה. הטוסיק נשאר באוויר, וקמים.</p> <p>מזרימים את החבל בידיים וכך הקשר עובר בין כולם. כל אחד שמגיע אליו הקשר-אומר משהו שמחליטים מראש. או שסתם צועקים בוקר טוב</p> <p>-אפשר להיכנס פנימה ולעשות 2 דברים: 1. להישען על החבל במותניים. ידיים קדימה והמדריך עושה קצב, והקבוצה חוזרת.ככה מספר מקצבים. אפשר גם לתת לילדים להתבטא ולהציע קצב משלהם.</p> <p>עם קבוצות גבוהות יותר, אחרי מספר מקצבים, מעלים את החבל למעלה, לגובה כתפיים ואז המדריך עושה מקצב כלשהו. הקבוצה חוזרת אחריו ומיד כולם מקפיצים את החבל מעל הראש. אם כולם עושים זאת יחד, החבל נופל באמצע (המצב הרצוי). אם לא-הוא נשאר למי שאיחר על הצוואר.</p> <p>2. "להסתדר לפי"-מטילים על הקבוצה קטגוריה לפיה היא צריכה להסתדר מימין לקשר, במעגל, מבלי לעזוב 2 ידיים מהחבל.</p> <p>אוכלוסיות נמוכות:</p> <p>להרים את החבל גבוה-גבוה, להוריד למטה/נמוך (תלוי על איזה מושגים רוצים לעבוד), לעשות איתו גלים, לשים על הראש, לעשות משקפים, להציץ מתחת וכד'.</p> <p>הנחיות שונות שהם מגיבים אליהם: מי שאוהב לשחק בחוץ-שייכנס לתוך המעגל! מי ששמח</p>	<p>אחרת</p>	
---	--	-------------	--

<p>של המדינה.</p> <p>גם גני ילדים</p> <p>להקפיד על ספוטינג וקסדה.</p> <p>אם הקבוצה גדולה, יכולים לעלות שניים אחד מול השני</p>	<p>שיש אתגרים היום-שיצא החוצה, מי שקצת מפחד ממה שעושים היום-שייכנס וכו' להוסיף קושי-מישהו צריך ללכת על החבל, כאשר כולם מחזיקים חזק.</p>		
<p>לאוכלוסיות נמוכות יותר- אפשר פשוט להחזיק ידיים במעגל, להסתבך לאט-לאט (כל אחד מחפש איפה לעבור על מנת להסתבך) ואז מנסים להתיר את הפלונטר בלי לעזוב ידיים.</p> <p>או- להחזיק ידיים בשורה. המוביל מתחיל להסתובב ולסבך את השרשרת, כולם צריכים לעקוב אחריו. לאחר שסיים לעשות את הקשר, על הקבוצה להשתחרר בלי לעזוב ידיים.</p> <p>אפשר ללמוד הרבה על הקבוצה מלצפות בה. חשוב להלהיב את המשתתפים ולעזור להם לעבור את מחסום הבושה והציניות</p>	<p>עומדים במעגל-כל אחד מרים את יד ימין למעלה ולוחץ אותה למי שהכי מולו במעגל. את יד שמאל לוחצים למישהו אחר במעגל (לשים לב שלא לוחצים את 2 הידיים לאותו אחד). נוצר פלונטר אנושי וצריך להתיר אותו מבלי לעזוב ידיים. לא תמיד מצליח... אבל בכל זאת נחמד.</p>	<p>אוכלוסיות גבוהות. מצוין לנוער בסיכון. יש קירבה פיזית, אז קבוצות שקשה להן עם זה- לקחת בחשבון (למשל- נערות בסיכון)</p>	<p>• פלונטר ידיים</p>
<p>- השיטה היא: להתהפך, ואז, שניים מרימים ידיים וכולם עוברים מתחת, עד שהמעגל מסתדר.</p>	<p>עומדים במעגל, כולם מצליבים ידיים וכך- אוחזים בידיים של אלה שעומדים משני הצדדים. המטרה- לעמוד בסופו של דבר במעגל עם הפנים כלפי פנים המעגל, כאשר כולם אוחזים ידיים בצורה רגילה ולא מוצלבת.</p>	<p>אוכ' ללא מגבלה קוגניטיבית אוכ' גבוהות</p>	<p>• פלונטר מתוחכם</p>
<p>מבחינה פיזית זה משחק</p>	<p>למשחק הרבה ווריאציות וניתן להשתמש</p>	<p>אוכ' ללא מגבלה</p>	<p>• קורות נעות</p>

<p>קשה כי צריך להחזיק משקלים כבדים, אם מחזיקים את אותה קורה ארבעה אנשים זה כבר נהיה יותר קל.</p>	<p>בחפצים שונים. הרעיון הוא שאחד המשתתפים צריך לעבור מרחק מסוים באוויר (בלי לגעת ברצפה), בעזרת חבריו. אפשר להחזיק קורות עץ שעליהן הוא יעמוד וחבריו יישאו אותו, ואפשר גם עם חבלים. את אורך הקטע שצריכים לעבור אפשר להגדיל כדי לתת יותר דגש על חשיבה ועל עבודת צוות (חילופים וכו') במקום על כוח מתפרץ.</p>	<p>קוגניטיבית אוכל גבוהות</p>	
<p>יש להכין קופסאות / ארגזים/ משהו קשיח שניתן לעמוד עליו עם הקרשים. יש למדוד מרחקים בין הקוביות כך שהקרשים מגיעים כגשר / בתצורת T ולא בקווים ישרים באופן ישיר. יש לבצע ספוטינג. הוראות לחניכים: אסור לעלות על קרש יותר משלושה חניכים בו זמנית. יש להיזהר במהלך הזזת הקרשים שלא יפגעו בראשי המשתתפים. אסור לקפוץ מקובייה לקובייה. דגשים לעיבוד: תכנון, שיתוף פעולה מול תחרות, תקשורת, אבטלה סמויה, מנהיגות, תפקידים בקבוצה.</p>	<p>מחלקים את הקבוצה לשתיים או בקבוצה אחת. לרשות הקבוצה 3 קרשים, על הקבוצה לעבור מגדת נהר אחת לשניה. במרכז הנהר יש להכין 9 ארגזים/קוביות עליהן ניתן להשעין את הקרשים. על הקבוצה לעבור על הקרשים המונחים על גבי הקוביות.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• תנינים איים</li> </ul>
	<p>המשתתפים עומדים בחדר, בכל פעם מוכרז מספר שונה, על המשתתפים להסתדר בקבוצות לפי המספר שנאמר להם. מי שאין לו</p>	<p>גני ילדים פיגור קל-בינוני PDD גבוה</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מולקולות</li> </ul>

	<p>קבוצה יוצא מהמשחק וכך הלאה. ניתן לשחק גם לפי קבוצות נושא ואז זה הופך למשחק היכרות - למי שיש שני אחים, לפי צבעי עיניים וכו'.</p>	<p>צעירים</p>	
<p>על מנת שלא ייוצר מצב שהם רצים מהר מדי על מנת לנצח, ולא שמים לב לילדים שמחוברים אליהם-אומרים להם שאם מישהו נופל- קבוצתם מפסידה הפסד טכני. חשוב שכל פעם זה שחיברו אותו-הוא זה שלוקח טבעת ומחבר את הבא אחריו. כך, אין אחד שמשלט על המשחק וכולם פעילים. אפשר להשלים רתמות למשתתפים עם רצועות סביב המותניים (לעשות חביקה ואז קשר). <u>שייט-אפשר לחבר לראשון</u> עיגול של חבל לחגורה ואז כל פעם לחבר את הבא בתור עם הקליפס של חגורת ההצלה על העיגול של החבל</p>	<p>תחרות בין קבוצות. כולם לובשים רתמות. הראשון מכל קבוצה עם רץ 2 על הביליילופ. בוחרים שטח נקי שאפשר לרוץ בו בלי ליפול. ממול כל קבוצה (במרחק של 10-15 מ'), תולים טבעות כמספר המשתתפים בקבוצה. בהינתן האות, הראשון מכל קבוצה רץ לטבעות, לוקח טבעת, חוזר ומחבר את הבא אחריו מהקבוצה שלו לרץ 2. שניהם רצים יחד שוב לטבעות, וזה שחיברו אותו לוקח טבעת ורצים לחבר את הבא בתור וכד'. האחרון רץ ומביא את הטבעת למדריך. הקבוצה הראשונה שהביא את הטבעת למדריך-היא המנצחת ווריאציה נוספת: המשתתף הראשון רץ לנקודה הרחוקה, ומחכה שם. רק כשהוא מגיע המשתתף הבא יוצא וכן הלאה, כולם מתחברים בצד הרחוק, בסוף כולם חוזרים.הקבוצה המנצחת היא זו שחזרה ראשונה.</p>	<p>פיגור קל אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית אוטיזם תפקוד גבוה</p>	<p>• מרוץ שליחים רתמות/ חגורות הצלה</p>
<p>בטיחות! קשה לאזן את ה-A, חובה מדריך/מבוגר שמכיר את המתקן ויש לו מספיק כוח שיחזיק בחבל ביוצא מראש ה-A. יש שני חבלים כאלה, אז צריך שני אנשים כאלה!</p>	<p>דו-רגל A הוא מתקן שבנוי משלוש סנדות שקשורות בצורת האות A. לכל קודקוד של ה-A קושרים 2 חבלים באורך 3-4 מטר, סה"כ 6 חבלים. המטרה היא להוליך את אחד המשתתפים מרחק מסוים כשהוא עומד בתוך ה-A. את ההתקדמות מבצעים ע"י משיכה של החבלים לסירוגין (העברת משקל לצד ימין,</p>	<p>אוכל גבוהות אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<p>• דו רגל A</p>

<p>צריך לחלק את שאר הקבוצה בצורה שווה מבחינת כוח על החבלים האחרים. ה-A צריך להיות די גדול, קודקוד הראש לפחות 2.5 מטר מהקרע.</p>	<p>התקדמות בצד שמאל. משקל לשמאל-התקדמות בימין). התפקיד של החבלים שיוצאים מהקודקודים העליונים הוא לאזן את ה-A, הם לא מתעסקים עם ההתקדמות. אפשרות נוספת היא לבנות את ה-A יחד עם החניכים, זה לוקח יותר זמן, אבל יש לזה יתרונות מובנים.</p>		
<p>--או'כ גבוהות- אפשר על ספסל או כסאות או'כ נמוכות- משהו פשוט וחזותי, כמו גובה.</p>	<p>עפ"י גובה, גודל כף היד, מספר נעליים, הציון במבחן האחרון בחשבון, מספר האחים, האות הראשונה של המדינה שאני חולם לנסוע אליה וכו'...</p>	<p>כל האוכל, כל עוד מתקשרות זה עם זה</p>	<p>• להסתדר לפי..</p>
<p>ילדים שקשה להם עם גבולות-אפשר למקם כל אחד בתוך רצועה וזה עוזר לו עם הגבול(כל פעם אחרי שמרוקן את הכוס חוזר לעיגול שלו). -במידה ורוצים שיהיה תקשורת בין כולם, אפשר לעושת את המשימה בצורה מעגלית (למקם את הילדים בגבולות של רצועות) ואז כולם רואים את כולם ואין את המרחק שיש בשורה.</p>	<p>2 קבוצות. כל קבוצה בשורה, אחת מול השנייה. לכל אחד כוס ביד. מוזגים לראשון מים לכוס, והוא מעביר את זה לזה שליידו וכך הלאה עד שהאחרון שופך לבקבוק (שחתוך למעלה). המטרה-למלא את הבקבוק ראשונים. אפשר למקם את הילדים במרחקים גדולים זה מזה ולתת להם לרוץ קצת מאחד לשני. (אחרי זה כל קבוצה יכולה לבחור איזה עץ בא לה להשקות ☺)</p>	<p>דרושה הבנה קוגניטיבית מינימאלית (פיגור קל-בינוני, אוטיסטים תפקוד גבוה, בינוני, גני ילדים, אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית, כסאות גלגלים)</p>	<p>מרוץ שליחים מים</p>
<p>יש להכניס את שתי הרגליים לסנדלי הצוות ולהגיע מנקודה אחת לשנייה (ניתן גם לשלב מכשולים בדרך) יש להקפיד שאם חניך נופל עוצרים מייד. חשוב להנחות את החניכים לשים ידיים על כתפיו של זה</p>	<p>סנדלי צוות הינם קרשים באורך של שני צועדים שלושה או ארבעה. על הקבוצה להתקדם יחדיו עם הסנדלים על הרגליים תוך שיתוף פעולה. משחק שעובד מאוד על תיאום והקשבה</p>	<p>אוכל גבוהות אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<p>• סנדלי צוות</p>



שלפניהם בכדי לצמצם נפילות.			
	<p>כל הקבוצה נכנסת לתוך מעגל מחבל ומטרתה להעביר את המעגל 40 מטר שמאלה, או כל חבר קבוצה מחובר ברתמה לחיזוק מרכזי, כך שכל הקבוצה מחוברת ואז כל אחד צריך להגיע לפרוסיק שנמצא במיקום שונה.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• מעגל נודד</li> </ul>
<p>-בקיץ אפשר לשפוך מים -אפשר גם להעביר גולות -אוכ נמוכות יותר- אפשר שהמרחק יהיה בדיוק באורך המרזבים המחברים ולעבוד איתם יותר על להחזיק והבנה של צד אחד גבוה ואחד נמוך. גבוהין יותר- להרחיק את נקודת הסיום ואז הם צריכים לרוץ כל פעם אחרי שהכדור עובר אצלם במרזב. זה יותר מאתגר ויותר מגניב. אם הכדור נפל, כולם מתחילים מהתחלה</p>	<p>משחק קצר הדורש הרבה עבודת צוות. כל אחד בקבוצה מקבל מרזב (צינור רחב חצוי, באורך 20-50 ס"מ). המשימה היא להעביר כדור אחד (או כמה כדורים) מצד אחד לצד השני של שטח מסוים. אסור לזוז כשהכדור במרזב שלך, אסור לגעת בכדור חוץ מעזרת המרזב, אסור לעצור את התנועה של הכדור. אם נפל-מתחילים מהתחלה</p>	<p>פיגור קל אוטיסטים גני ילדים אוכ' ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מרזב קבוצתי</li> </ul>
<p>אפשר לעשות תחרות בין 2 קבוצות למי יוצא יותר מדויק או יותר מהר. אבל לא חובה בצורה תחרותית. עובד טוב ל הקשבה, מנהיגות, יוזמה.</p>	<p>כולם מכוסי עיניים. חבל בידיים של כולם. מנחים אותם לסדר את החבל בהנחיות שונות והם צריכים לעשות זאת בלי לראות. אופציות: לעשות מרובע, משולש, לחלק לשלוש, לחלק ל-4, לעשות מגן דוד.</p>	<p>אוכ' ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• חלוקת חבל לצורות</li> </ul>
<p>מה שבדרך כלל קורה זה שהחישוק ישר עולה למעלה. דרוש הרבה שיתוף פעולה להצלחת המשחק ובעיקר תקשורת. עם נוער בדר"כ כולם צועקים על כולם. צריך להרגיע את האווירה ולפתוח</p>	<p>כל הקבוצה עומדת מסביב לחישוק כשהאצבע (המורה) של כולם מתחת לחישוק. (על החישוק להיות מעל הציפורן). המטרה של הקבוצה היא להצליח להוריד את החישוק למטה.</p>	<p>אוכ' גבוהות ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• חישוק הליום</li> </ul>

<p>דיון על למה לא מצליח. בדר"כ מצליח שמישהו לוקח פיקוד וכולם קשובים ועושים איתו</p>			
<p>ישנם הרבה פתרונות להצלחה. בעיקרון ניתן לעמוד על הקצה ולהתחיל להפוך בעזרת שיתוף הפעולה של כולם</p>	<p>השטיח המעופף זו משימה קבוצתית שבה כל הקבוצה עומדת על שטיח (סדין/ניילון/מחצלת) וצריכה להפוך אותו לצד השני בלי לרדת מה"שטיח". חושב שיהיה מאתגר ולא להביא בד גדול מדי.</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<p>• שטיח מעופף</p>
<p>זה נחמד ומאלץ אותם להתקרב ולהצטופף ואפילו להרים אחד את השני על הכתפיים/גב.</p>	<p>דומה למחשק הקודם, רק שפה כולם עומדים וכל פעם מקפלים להם לחצי והם צריכים להיכנס כולם בשטח הנותר. עד שכבר לא יכולים לקפל יותר</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<p>• צמצום מחצלת</p>
<p>כמובן שהם מורים להיעזר זה בזה, לטפס אחד על השני, הקיצוניים בשורה יכולים להרים, אפשר לכופף רגל ולאפשר לחבר לטפס על הירך וכד'</p>	<p>כל הקבוצה מחזיקה ידיים (אפשר גם לחבר להם את הידיים עם רצועה), וצריכים לעבור חבל מתוח (בערך הגובה ירך), מבלי לעזוב ידיים ומבלי לגעת בחבל.</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית מגבלה בגפיים תחתונות-תקשה</p>	<p>• מעבר קו מתח גבוה</p>
<p>בטיחות- לנקות את השטח מאבנים וכד' ולעשות ספוטינג כל הזמן. המעבר בגובה נעשה עם קסדה, ועדיף להורות לבנות לשלב ידיים על החזה (למנוע אי נעימויות). טוב לתת להם מן תכנון. במידה וממש לא הולך, לעצור לשקף ולתת שוב זמן תכנון לפיגור קל-אפשר להגיד להם</p>	<p>המשחק בנוי סביב רשת משבצות שמתוחה בין שני עצים. המשימה של הקבוצה היא לעבור לצד השני של הרשת מבלי לגעת בה. אפשר להקשות ולאפשר מעבר של משתתף אחד בכל משבצת. הקבוצה צריכה לעזור לכל משתתף שעובר כדי שלא יגע ברשת. אם מישהו נגע ברשת, אפשר שרק הוא יחזור אחורה, ואפשר שהוא יאפס את כל הקבוצה ויחזיר את כולם אחורה.</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל</p>	<p>• רשת עכביש</p>

<p>שיגידו לקבוצה איפה הם מוכנים שיגעו בהם/איך הם רוצים שירימו אתם. הזדמנות טובה לעבוד על גבולות גוף</p>			
<p>למדריך: יש להכין זירה מרובעת, נקייה ממכשולים. יש להביא 80"ל ואחרי שה"כבשים" סוגרות עיניים לסמן לכל רועה את הפתח ממנו יוציא את ה"כבשים". כל רועה יעמוד בפניה נגדית לפתח ההוצאה. אחרי כניסת האנשים לזירה יש לסגור להם את העיניים ולסובב אותם במקום מספר פעמים ולערבב את המיקום שלהם בשטח. יש לוודא שהאנשים יוצאים בבטחה מהזירה.</p> <p><b>דגשים לעיבוד:</b></p> <p>אמון, לסמוך, שימוש בחוש השמיעה על חשבון הראיה, שיתוף פעולה, תקשורת, שפה משותפת, הנהגה, תחושת מוביל ומובל, שיתוף פעולה.</p>	<p>מכינים זירה מרובעת בין 4 עצים. לתוך הזירה יכנסו חברי הקבוצה בעיניים עצומות. על חבר אחד שיהווה את הרועה ויעמוד מחוץ לזירה לכוון את כל ה"כבשים" ליציאה מהזירה. לצערנו הכבשים לא דוברות שפה ולכן על הקבוצה לפני תחילת הפעילות לתכנן שפה שבעזרתה יתקשרו במהלך הפעילות. ניתן לחלק את הקבוצה לשתיים ולכל חצי קבוצה יש רועה משל עצמה ושפה משל עצמה. מי שיוציא יותר מהר ובבטחה את חברי הקבוצה שלו הוא המנצח.</p>	<p>אוכל גבוהות</p>	<p>• רועי צאן</p>
<p>חשוב לתת זמן תכנון לפני שמתחילים. צריכים לחשוב מי ראשון ומי אחרון. אפשר לתת להם לשפר פעם נוספת-רק שהפעם לצאת מהזירה החוצה</p>	<p>כמו העכביש רק שהזירה מסודרת בין 3 עצים בצורת משולש / חץ (דופן אחת פתוחה), מותחים 3 חבלים בין 3 עצים כאשר בין חבל לחבל יש רווח של עד חצי מטר. (בשונה מהעכביש אין את קווי האורך, המתקן יראה כמו זירת אגרוף). הם יכולים לעבור בין החבל</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל (ממש גבוהים</p>	<p>• זירה</p>

<p>ספוטנינג לכל אחד שעובר!!</p>	<p>התחתון לזה שמעליו, בין השני לשלישי או נעל השלישי. במידה ויש כאלה שממש קשה להם שמרימים אותם-אפשר לאפשר להם לעבור מתחת לחבל התחתון.</p>		
<p>בפעילות מהסוג הזה יש להישמר מגלישה לאלימות ולחיכוכים בין המשתתפים. עדיף לשחק בדשא או לפחות בשטח נקי מאבנים.</p> <p>נושאים לדיון- אחריות קבוצתית, האם שלחנו ידיים וניסינו לעזור למי שניסו להפריד אותנו מאיתנו?</p>	<p>מושיבים את הקבוצה במעגל צפוף. הם מחזיקים זה בזה הכי חזק שאפשר, והמדריך(או חניך אחר) מנסה להפריד ביניהם.</p> <p>אחרי שמצליחים או לא מצליחים להפריד, מחליפים את המפרידים.</p> <p>אפשר לקבוע מראש פרק זמן שעל הקבוצה להצליח להחזיק בלי שתופרד, וכך ליצור מדד להצלחה(10 דקות זה אתגר אמיתי).</p>	<p>אוכ ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<p>• טופי אנושי</p>
<p>ניתן גם לפתור זאת רק באמצעות חבל שלב גבוה יותר-למזוג מים מבקבוק לכוס (בכול עם חבלים) בדר"כ יש נטייה לכמה לתפוס פיקוד על המשימה. לנסות לאפשר לכולם להישמע (איך לעשות את זה). אפשר להגיד למישהו שמשתלט שאסור לו לדבר...</p>	<p>משימה קבוצתית הדורשת עבודת צוות וחשיבה משותפת. אפשר ללמוד הרבה על הדינאמיקה בתוך הקבוצה וגם לשפר את השיתופיות. בתוך שטח מעגלי המסומן בעזרת חבל על הקרקע, מניחים בקבוק פתוח מלא מים/ דלי עם כדורים/ קולה פתוחה. לרשות הקבוצה עומדים חבלים, ומטפחת (אפשר להוסיף עוד חפצים, אבל ניתן לבצע את המשימה עם חבלים ומטפחת בלבד).</p> <p>בעזרת הציוד הזה הם צריכים להוציא את הדלי או הבקבוק בלי לשפוך מים.</p> <p>אפשר גם לשפוך את הכדורים מתוך הדלי שהוצא לדלי אחר שנמצא במרכז מעגל אחר. המשימה הקשה ביותר היא להוציא ביצה רכה שמונחת על בקבוק פתוח במרכז המעגל.</p>	<p>אוכ' גבוהות</p>	<p>• מעגל אוצר</p>
	<p>מחברים לטוש הרבה חוטים, כמספר המשתתפים באורך 50 ס"מ לפחות. המשימה היא לכתוב משפט קצר על בריסטול גדול</p>	<p>אוכ ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<p>• מרקר מעופף כתיבה</p>

	<p>שמונח על הקרקע/השולחן. אפשר להגדיר לקבוצה שאסור לדבר בזמן ביצוע המשימה, וכך להקשות עוד יותר. כדי להקל, אפשר לקשור בקבוק במקום טוש, ולפזר מדרכים עם אותיות כתובות עליהם. יוצא סוג של סיאנס, מרכיבים מילים מתוך האותיות, ולא ממש כותבים אותן</p>		קבוצתית
<p>. מומלץ לתת לקבוצה להחליט באיזה דרך לפצח, חשוב להסביר שכל הקבוצה חייבת להשתתף. אפשר להוריד להם 5 שניות כל פעם שנכנסים שניים (פנימה) -אפשר להתחיל מרחק של כמה מטרים של ריצה מהכספת ואז גם מ מפסיקים את הסטופר רק כשהם חוזרים (פשוט שלא יתכננו איפה לעמוד ביחס למספרים  חשוב לתת להם זמן תכנון. נוער בסיכון-מאוד עוזר משהו מדרבן (למנוע תסכול וויתור. למשל- אם מצליחים לפרוץ, בכספת יש בקבוק קולה קר) אפשר בלי לדבר</p>	<p>. המשימה היא קבוצתית ומיועדת לקבוצות בגדלים שונים. הכספת היא מתחם המסומן בעזרת חבל על הקרקע, בתוך המתחם יש מדרכים עם מספרים בין 1-30. הקבוצה מתחילה מנקודת התחלה קבועה. החוקים: צריך לדרוך על המספרים בסדר עולה בלי להתבלבל. בכל פעם יכול רק מפצח אחד להיות בתוך הכספת, ורק כאשר הוא יוצא יכול להיכנס מפצח אחר. אפשר לתת לקבוצה זמן מוגבל לפיצוח. אפשר לתת להם להגיד כמה זמן ייקח להם, או להפעיל סטופר ולשפר מפעם לפעם. כל הקבוצה צריכה להשתתף.</p>	אוכ ללא מגבלה קוגניטיבית	<ul style="list-style-type: none"> <li>• כספת</li> <li>• לוח מקשים</li> </ul>
<p>חלק מהמשימה זה למצוא את הדרך שמתאימה לקבוצה להתקדמות, אבל לפעמים כדאי להדגים או לתדרך את הקבוצה עם שיטה אחרת ספציפית. לשיקולכם.</p>	<p>המשימה הקבוצתית היא לעבור מרחק מסוים מבלי לדרוך על הרצפה, אלא רק על המידרכים (לעבור נהר שוצף עם רפסודות). היחס שבין מספר המדרכים למספר החניכים משפיע על רמת הקושי, פחות מדרכים-יותר קשה. עוד אפשרות להקשות-לקחת מדרך שאף-אחד לא</p>	אוכ ללא מגבלה קוגניטיבית אוטיסטים תפקוד גבוה פיגור קל	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מעבר נחל/מדרכים</li> </ul>

<p>המדריך על תקן "תנין" ו"זולל" מידרכים שאין עליהם רגל (לוקח להם).</p>	<p>נוגע בו (הוא נסחף בזרם, או שהתנין אכל אותה). או מי שמוריד רגל למטה-התנין "אוכל אותה" והוא ממשיך על רגל אחת</p>		
<p>חשוב למקם על ענף עם שיפוע, על החבל בכל פעם יעבור משתתף אחד. יש לבצע ספוטינג אקטיבי בירידה מהחבל. לאתגר לפי רמת הקבוצה בגודל ה"אי". אם הוא קטן ממש, זה דורש מהם להצטופף ולהסתדר. טוב לעשות איזה לולאה בקצה החבל, על מנת לאפשר לאלה שקשה להם להרים את עצמם בעזרת כוח ידיים, לעמוד בתוך הלולאה עם רגל ישרה, ואז הקבוצה צריכה לעוזר לו להוריד את הרגל. או לולאה גדולה ושהילד יישב(רמה נמוכה ממש). יש להיזהר מהיתפסות הרגל בזמן הנחיתה. חייב להיות אדם שתופס את האנשים שיורדים.</p>	<p>כל הקבוצה ממוקמת במקום אחד (תחום) וצריכה לעבור ל"אי" (עיגול מחבל) דרך האוויר, בעזרת חבל קשור מלמעלה, עליו הם נתלים ומזיזים עצמם. החבל תלוי במרכז השטח, על החניכים למצוא דרך להביא אותו אל נקודת הפתיחה שלהם. כל זה בלי לצאת מהגבולות שהוגדרו. אפשר לתת להם להעריך בכמה זמן הם עושים את זה ואז לנסות לשפר בחזרה מה"אי" ל"חוף המבטחים"</p>	<p>אוכ ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל אוטיסטים תפקוד גבוה</p>	<p>• טרזן</p>
<p>עובד חזק על תיאום והקשבה. יש להקפיד שאם חניך נופל עוצרים מייד. חשוב להנחות את החניכים לשים ידיים על כתפיו של זה</p>	<p>סנדלי צוות הינם קרשים באורך של שני צועדים שלושה או ארבעה, עם איזשהו משהו שתופס את הרגל לקרש (גומי, חבל בלאי). על הקבוצה להתקדם יחדיו עם ה"סנדלים" על הרגליים תוך שיתוף פעולה. יש להכניס את שתי הרגליים לסנדלי הצוות</p>	<p>אוכ' גבוהות אוכ' ללא מגבלה קוגניטיבית אוטיסטים תפקוד גבוה</p>	<p>• סנדלי צוות</p>

<p>שלפניהם בכדי לצמצם נפילות, ושיהיה מישהו שאחראי על הקצב</p>	<p>ולהגיע מנקודה אחת לשנייה (ניתן גם לשלב מכשולים בדרך).</p>		
<p>-מי שלא יכול לאחוז, להחזיק איתו. שירגיש שותף</p>	<p>מסתדרים סביב מצנח, וכולם אוחזים בו. קצת עושים גלים, מרימים למעלה, מורידים למטה וכד'.  כולם מרימים את המצנח ו-2 חברים מחליפים מקום מתחת.  מקפיצים כדור על המצנח וכל פעם מגלגלים אותו לילד אחר, שצריך לקחת אותו ולזרוק חזרה למצנח  - איזה צבעים אנו רואים, לוודא שכול אחד יודע באיזה צבע הוא אוחז – ואז לספירה של המדריך, כולם מרימים ידיים עם המצנח והצבע שמוכרז נכנס פנימה, מתחת למצנח ומחליף מיקום רק לאותו צבע  - כדור על המצנח כול ילד בוחר צבע וכול הקבוצה מכוונת בעזרת המצנח בלבד את הכדור לאותו הצבע</p>	<p>אוכ' נמוכות כיסאות גלגלים</p>	<p>• מצנח קישור להפעלות בעזרת מצנח (בסוף הקובץ)</p>
<p>הכללים קצת מסובכים, אז חשוב להסביר אותם טוב, ולוודא שכולם הבינו.</p>	<p>דומה מאד למשחק השולחן צוללות שכולם מכירים. במקרה שלנו חברי הקבוצה משחקים על לוח גדול שמסומן על הקרקע. הלוח בנוי 10X10 משבצות כשהוא מחולק לשניים, חצי שייך לקבוצה אחת, השני לשנייה. לכל קבוצה יש לוח קטן (נוסף) ובו מסומנים 5 מוקשים של הקבוצה השנייה (5 מוקשים בכל חצי לוח).  המטרה היא להיות הקבוצה הראשונה שעושה 4 צעדים בלי לעלות על מוקש, ואז להגיע למרכז הלוח (משבצת 5X5). במידה ושחקן דרך על מוקש הוא מתפוצץ ויוצא, התור עובר לקבוצה השנייה, וכשהתור יחזור, יחליף אותו נציג אחר של הקבוצה, שיתחיל מהתחלה. לוח המוקשים נמצא אצל הקבוצה השנייה והיא</p>		<p>• צוללות</p>

	אחראית לעקוב אחר צעדיה של הקבוצה הראשונה. אפשר שכל קבוצה תציב את המוקשים לקבוצה השנייה.		
<p>גרסה נחמדה אחרת- אותו הדבר רק שהחבל עובר בגלגלת בעץ וכך, הקבוצות זו לצד זו ויש תקשורת. בטיחות-חשוב לעשות קשר גבול בחבל לכל קבוצה כדי שהאצבעות לא ייכנסו לגלגלת ושאיש צוות יהיה ראשון. במידה ויש כסאות גלגלים בקבוצה, חשוב שאיש צוות יעמוד מאחורי כל כסא שהכיסא לא יעוף.</p>	<p>2 קבוצות. כל קבוצה בצד אחר של החבל ולהזנקה מושכים בכיוונים מנוגדים. הקבוצה שמצליחה להזיז את השנייה כמה מטרים מהמקום-ניצחה</p>	<p>כל האוכ' (מלבד פיגור קשה-עמוק)</p>	<p>• משיכת חבל</p>
<p>עם אוכל גבוהות יותר-אפשר לתת לכל ילד טבעת עם רצועה והוא מקליפ אותה על החישוק בעצמו ואומר משהו (טוב להיכרות,פתיחה, אימון על טבעות וכד').</p>	<p>יושבים במעגל באמצע חישוק עם רצועות/פנימיות (אופניים) תפוסות עליו, כמו קרני שמש. כל ילד תופס רצועה וקמים ביחד. "כמו מה זה נראה?" קצת משחקים עם השמש-להרים גבוה גבוה, להוריד נמוך, לעשות גלים (ים סוער, ים שקט...), להסתובב כמו קרוסלה לצד אחד, צד שני. כולם מרימים גבוה את החיזוק וכל פעם המדריך מכריז על שני ילדים שצריכים לעבור מתחת ל"שמש" ולהחליף ביניהם מקומות, כמה שיותר מהר</p>	<p>גני ילדים פיגור אוטיסטים אוכל נמוכות</p>	<p>• שמש</p>
<p>מלהיב,פשוט להבנה ופיזי.</p>	<p>2 קבוצות. ביניהם חבל מונח על הקרקע שמסמן גבול. לכל קבוצה 5-10 כדורים קטנים בשטח שלה (תלוי במספר המשתתפים).בהינתן האות, כל קבוצה צריכה להפטר מהכדורים שלה ע"י זריקתם לשטח הקבוצה השנייה. אחרי זמן מה, עוצרים, מרכזים את הכדורים ורואים</p>	<p>אוכל עם יכולת תזוזה בידיים (כסאות גלגלים- פלג גוף עליון)</p>	<p>• ג'ונגל</p>



	לאיזה קבוצה יש פחות כדורים-והיא המנצחת!		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ארבע רבעים</li> </ul>	אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל	מחלקים מתחם ל- 4 רבעים ע"י חבל התלוי בגובה יד המושתת למעלה. כל משתתף מקבל כדורים בשני צבעים מתוך ארבעה צבעי כדורים שיש, מחלקים את המשתתפים ל- 4 קבוצות, כל קבוצה מתמקמת ברבע. על המשתתפים לרכז את הצבעים כל צבע ברבע משלו ולאחר השלמת המשימה להחליף באלכסון את מיקום הצבעים ברבעים. על הקבוצה לעבוד בצורה המהירה ביותר עם כמה שפחות קנסות זמן.	יש למדוד זמן בתחילת הפעילות ולסכם נקודות, כאשר: כל כדור שנופל על הקרקע נוספות לקבוצה 3 שניות לסה"כ זמן הביצוע.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• גפרורים ענק</li> </ul>	אוכל גבוהות אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית	משחק גפרורים ענק - לכל קבוצה 6 מקלות מטאטא. על הקבוצה לבנות מהמקלות 3 משולשים שווים שוקיים.	פתרון - בונים על הקרקע משולש מ- 3 מקלות (מונח על הקרקע) = משולש 1. לאחר מכן מעמידים 3 מקלות נוספים בעמידה כאשר שלושתם נוגעים זה בזה בקודקוד ונוגעים בקודקודים של המשולש השוכב.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• דגליים</li> </ul>	אוכל גבוהות אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית	לכל קבוצה שטח משלה ובו מעגל ובמרכזו דגל. מטרת כל קבוצה להגן על הדגל שלה ולחטוף ליריבה את הדגל שלה. ניתן עם הזמן להגדיל את תא השטח בו משחקים ולהפוך את המשחק בדרך זו ליותר מורכב.	ל עודא שטח מתאים. להגדיר במפורש מה השטח. למשתתפים: תפיסה הינה בנגיעה עדינה בלבד בנתפס. התרעה מפני נת"בים בשטח
<ul style="list-style-type: none"> <li>• טקטיקו</li> </ul>	אוכל גבוהות אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית	כל משתתף מקבל דרגה (בפתק)(טוראי, סמל, קצין, מ"פ, מגד, מח"ט, גנרל, מרגל, קמיקזה) יש משחקי כוח בין הדרגות, ע"פ ההיררכיה הצבאית - גבוה אוכל נמוך, מרגל מנצח גנרל ומפסיד לכל השאר, קמיקזה מפסיקה משחק ומתחילים מחדש.	צריך להכין פתקים לכל קבוצה עם כל הדרגות - טוראי, רב"ט, מ"כ, סמל וכו'.

	<p>לכל קבוצה יש דגל ואת כל התפקידים.  על הקבוצה לגנוב את הדגל של הקבוצה השנייה כאשר בכל מפגש בין חברי קבוצות שונות מראים את קלפי הדרגות יש מנצח ומפסיד.  כאשר אדם הפסיד תחליטו מה לעשות איתו - יוצא מהמשחק, הולך לקבל דרגה חדשה, עובר להגנה וכו'.</p>		
<p>זה משחק שמשקף חזק מאוד את יחס הפרט לקבוצה והתקשורת בקבוצה השאלות הבולטות הן-  - מי תמך בקבוצה ומי הוריד?  - מה הכי משתלם לקבוצה?  - מה הכי משתלם ליחיד?  - איך יחיד משפיע על הקבוצה?</p>	<p>משחק בו הקבוצה משחקת נגד המדריך כל חניך מקבל שני כרטיסים- אדום וכחול, בכל פעם המדריך קורא להרים כרטיס אחד- אם כולם הרימו כרטיס כחול כל חניך בקבוצה מקבל סוכריה אחת.  אם כולם הרימו כחול אך חניך אחד בלבד הרים כרטיס אדום- רק מרים האדום מקבל 10 סוכריות.  אם לא זה ולא זה- אף חניך לא מקבל סוכרייה לשיפור- במהלך המשחק אם הקבוצה לא מצליחה לצבור סוכריות אפשר לחלק לשת קבוצות לצורך תחרות ואז רואים איך מיד הקבוצה מתגבשת</p>		<p>• חזיר קפיטליסט</p>
<p>ציוד-  בד יוטה ובו חורים.  כדורים צבעוניים</p>	<p>החניכים מחזיקים בד יוטה ובו חורים. המטרה היא להכניס כדורים לתוך החורים ע"י עבודת צוות.  יש אפשרות לשחק עם המשימה. בהתחלה כדי לתת לחניכים להתרגל למשימה כדאי להכניס רק כדור אחד. לאחר מכן אפשר להוסיף כדורים ולהגיד לחניכים איזה כדור להכניס באיזה חור.</p>	<p>פיגור קל-בינוני  אוטיסטים תפקוד גבוה  גני ילדים  אוכל ללא מגבלה  קוגניטיבית</p>	<p>• סנוקר</p>
<p>אפשר לעשות בקבוצה אחת או תחרות ין 2 קבוצות.</p>	<p>שלושה עמודים ניצבים בשורה, על אחד מהם מושחלים 5 חישוקים בקוטר גדל, הכי גדול למטה והכי קטן למעלה. יש להעביר את החישוקים אל העמוד השלישי שיעמדו באותו</p>	<p>אוכל גבוהות  ללא מגבלה  קוגניטיבית</p>	<p>• מגדלי הנוי</p>

	<p>הסדר גדול למטה קטן למעלה על פי הכללים הבאים.</p> <p>1. מותר להזיז כל פעם חישוק אחד לאחד מהעמודים.</p> <p>2. אסור להניח חישוק גדול על גבי חישוק קטן.</p> <p>3. יש לעשות את המשימה בכמה שפחות מהלכים.</p>		
<p>יש להכווין את הקבוצה לסרטט מפה שתהיה מובנת אבל לא ברורה מידי.</p>	<p>מחלקים את הקבוצה ל-2</p> <p>כל קבוצה מקבלת מוצר שכשלעצמו הוא חסר תועלת אבל כאשר מחברים אותו עם מה שקיבלה הקבוצה השנייה הוא שווה משהו (ביסקוויטים וקקאו שיחד מכינים מהם כדורי שוקולד, בקבוק קולה חם קרח, רתמות וזייפרים כדי לעלות על גשר.) על כל קבוצה להחביא את המוצר שקיבלה ולסרטט מפה איתה שבעזרת תוכל הקבוצה השנייה להגיע אל המוצר.</p> <p>לאחר מכן כל קבוצה מקבלת את המפה ששרטטה הקבוצה השנייה ויוצאת לניווט בעזרת המפה שסורטטה לה, על מנת למצוא את המוצר שהוחבא, לאחר ששתי הקבוצות מצאו אוכלים יחד</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• משחק</li> <li>• ניווטים</li> <li>• שרטוט מפה</li> </ul>

## 8. משחקים הדורשים ריכוז ומיקוד

שם המשחק	מתאים ל...	הסבר	הערות
<ul style="list-style-type: none"> <li>תופסת מפתחות</li> </ul>	<p>אוכל ללא מגבלה</p> <p>קוגניטיבית</p> <p>פיגור קל</p> <p>PDD</p> <p>אוטיסטים בתפקוד גבוה</p>	<p>עומדים במעגל. במרכז המעגל יושב מישהו עם עיניים מכוסות, כאשר לידו צרור מפתחות. המשתתפים (כל פעם אחד, בתורו) צריכים לקחת את המפתחות מבלי שיתפסו. הם "תפוסים" כאשר התופס מצביע לכיוון ממנו הגיע "גנב המפתחות". במידה והצביע לכיוון הנכון-ה"גנב" נתפס, ואז הוא מחליף את התופס.</p>	<p>צריך לשמור על שקט ולנסות לשתף כמה שיותר. אפשר שהמדריך יהיה זה שבוחר כל פעם ילד שייגש לגנוב את המפתחות ואז לתת הזדמנות לילדים יותר שקטים, להשתתף.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>טלפון שבור</li> </ul>	<p>אוכל ללא מגבלה</p> <p>קוגניטיבית</p> <p>פיגור קל-בינוני</p> <p>אוטיסטים תפקוד גבוה גנים מעוכבי התפתחות</p>	<p>משתתף אחד בוחר מילה וצריך להעביר אותה בשקט, בלחישה באוזן, לזה שיושב לידו. זה מעביר את מה ששמע הלאה, עד שהמילה חוזרת לאותו אחד שהתחיל את הסבב. בודקים האם המילה שהגיעה היא אותה המילה או שהיא עברה שינויים בדרך</p>	<p>אפשר להתאים את רמת המילים לאוכלוסיה. במידה ואוכלוסיה נמוכה-מילים פשוטות. במקרה של אוכלוסיות גבוהות יותר אפשר לאתגר עם מילים מורכבות יותר או משפט שלם. ניתן גם לשחק עם העברת פרצוף (טוב לאוטיסטים, פיגור, גני ילדים), במידה ומלמדים על רגשות</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>ארנבת שחורה</li> </ul>	<p>אוכל ללא מגבלה</p> <p>קוגניטיבית</p> <p>פיגור קל-בינוני</p> <p>P.D.D.</p> <p>אוטיסטים תפקוד גבוה גנים מעוכבי התפתחות</p>	<p>יושבים במעגל. אחד עומד והולך מאחורי המשתתפים. הוא נוגע בכל אחד ואומר לו צבע של ארנבת (ארנבת ירוק, ארנבת אדומה וכד'). מי שאומרים לו-"ארנבת שחורה", צריך לקום ולרוץ אחרי זה שאמר, ולנסות לתפוס אותו לפני שהוא מתיישב לו במקום. במידה ויתיישב לו במקום לפני שנתפס-אז מחליפים תפקידים. במידה ונתפס לפני- ממשיך בתפקידו</p>	

<p>-אפשר שמי שתופסים אותו יוצא מהמשחק, או פשוט להמשיך ולספור כמה פעמים תפסו אותי ולראות מי הכי הצליח בסוף. או פשוט לשחק! -עם אוכלוסיות נמוכות- נגדיר מילה אחת. עם אוכלוסיות גבוהות יותר, אפשר להגדיר נושא (אתגרים, חורף, אוכל וכד') וכל פעם שאומרים מילה שקשורה לנושא צריך להגיב. -אפשר גם לתת לילדים לספר סיפור</p>	<p>עומדים במעגל. כל אחד פורס את יד ימין שלו, ככה שהחלק הפנימי כלפי מעלה. את אצבע יד שמאל שם על יד ימינו של זה שמשמאלו. המדריך מספר סיפור ומראש מגדיר מילה מסויימת שכשהוא אומר אותה, כל אחד צריך לברוח עם האצבע שמונחת על היד של זה שמשמאלי לפני שהוא יתפוס אותה, ומצד שני- לתפוס את האצבע של זה שמימיני לפני שהוא בורח.</p>	<p>אוכל תקינות קוגניטיבית פיגור קל-בינוני P.D.D. אוטיסטים תפקוד גבוה גנים מעוכבי התפתחות</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ פרה חולבת</li> <li>▪ מעגל חשמל</li> </ul>
<p>לסמן גבולות עם חבלים כ-10-15 מ' בערך מאחורי כל קבוצה. -משחקים עד שנשאר אחד-שניים מול רבים או עד שנמאס.... חשוב שזה יהיה לא רק בקול, אלא גם בפנטומימה: צייד-להחזיק רובה שפן-לעשות אוזניים, וחומה- לעשות קיר עם הידיים. כולם חייבים להראות בו זמנית. -יש כאלה שזה מאתגר להם להבין מהר האם הם צריכים לתפוס או לברוח (כמו כותב שורות אלה...)</p>	<p>מתחלקים ל-2 קבוצות. כל קבוצה בוחרת מה היא (צייד, שפן או חומה). החוקים: צייד מנצח שפן, שפן מנצח חומה, חומה מנצחת צייד. אחרי שהחליטו, עומדות הקבוצות זו מול זו בשורות, במרחק של כ-1.5-2 מ'. שהמדריך מזניק כל קבוצה מראה וצועקת יחד את מה שבחרה. הקבוצה שהפסידה צריכה לברוח אחורה, לפני שהקבוצה המנצחת תתפוס אותה. המנצחים-רצים אחרי המפסידים ומנסים לקחת "שבויים". מי שנתפס-עובר לקבוצה השנייה ונהיה חלק ממנה. מי שעבר את הגבול לפני שנתפס- נשאר בקבוצתו המקורית</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ שפן- צייד-</li> <li>חומה</li> <li>▪ ארנב- צייד-</li> <li>חומה</li> </ul>
<p>אפשר גם להוסיף שכל אחד יכול לשנות צד של כיווני הלחיצה, פשוט ע"י כך שכשהוא מקבל</p>	<p>יושבים במעגל ואוחזים ידיים. המדריך מתחיל להעביר "זרם חשמלי" ע"י כך שלוחץ את אחת</p>	<p>אוכל גבוהות</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ הזרם</li> </ul>

<p>לחיצה הוא מחליט האם להעביר את הלחיצה ימינה או שמאלה ולפי זה מחליט איזה יד ללחוץ. דורש רמה גבוהה של אמינות שלא כל קבוצה יכולה לעמוד בה. היות וצריך להכריז שאתה מתחשמל.</p>	<p>הידיים שהוא מחזיק. היד שנלחצה מעבירה הלאה את הזרם בעזרת לחיצה לזה שלידה וכך הלאה, הזרם עובר. המדריך לוחץ גם לצד הנשי, ומי שמקבל בו זמנית לחיצה משתי הצדדים, "התחשמל" ויוצא מהמשחק (או מקבל נקודה, אם אתם לא רוצים שייצא).</p>		
<p>טוב גם לשיחות סיכום אקטיביות, כאשר מי שה"נחש" נוגע בו, אומר משהו על הפעילות (לפי משהו שהגדרנו לו מראש)</p>	<p>עומדים במעגל מרווח. המדריך באמצע עם חבל קצר. הוא מכריז- "הנחש בא" ומסובב את החבל על הרצפה מתחת לרגלי המשתתפים. המשתתפים מצידם, צריכים לקפוץ מעל החבל ("הנחש") ולא לאפשר לו לגעת בהם. מי שנגעו בו-יוצא החוצה.</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל-בינוני P.D.D. אוטיסטים תפקוד גבוה גנים מעוכבי התפתחות</p>	<p>▪ הנחש בא</p>
<p>דרך נוספת: לשים על כל ריבוע דף הפוך שמסומן עליו. ואז כאשר הם דורכים הופכים דף שנמצא בריבוע ומגלים האם עלו על מוקש או שלא, במידה ועלו על מוקש חוזרים להתחלה במידה ולא ממשיכים לשורת הריבועים הבאה. (כמובן שהופכים חזרה את הדפים לאחר הגילוי) ניתן לבצע בזוגות שכל פעם שמישהו נפסל בן הזוג מתחיל במקומו.</p>	<p>משחקים בשתי קבוצות, או בזוגות, או אינדנבידואלי. מכינים לוח על הרצפה (נוח מאוד עם מדרכים) של 4*5. המדריך מצייר לעצמו (מבלי שהקבוצה תראה) דרך אפשרית לעבור מצד לצד, כאשר כל שאר הריבועים הם "ממוקשים". ההתקדמות היא רק קדימה או הצידה. אסור באלכסון. הראשון עובר ומתקדם עד ש"מתפוצץ". ויושב בצד (ולא מדבר, כי הרי התפוצץ!). הבא אחריו ממשיך ומסתמך על הידע של קודמו וכן הלאה. כל קבוצה-רואים כמה מגיעים לסוף, מבלי להתפוצץ</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית P.D.D</p>	<p>▪ שדה מוקשים</p>
<p>עם הבקבוק הריק-צריך לשים לב שלא נותנים מכה עם הקצה.</p>	<p>עומדים במעגל (לא חובה-מתאים גם לכיסאות גלגלים).</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<p>• שלפלף</p>

<p>אחרת זה כואב. כך, אין שום בעיה. במידה והקבוצה נמוכה יותר, נתחיל רק משלפלף ושהם צריכים להגיד שם. המהירות מספיק תאגור אותם. ורק אחרי כמה סבבים שהם קולטים את העניין אפשר להוסיף את ההיפוך.</p>	<p>המדריך באמצע. המדריך מצביע כל פעם על מישהו מהמשתתפים, עם הבקבוק. אם הוא אומר "שלפלף", צריך להגיד את השם, עם הוא אומר את השם- צריך להגיד שלפלף. אם החניך לא ענה או התבלבל-מקבל מכה קטנה על הראש. -בחורף-נשחק עם בקבוק פלסטיק ריק. בקיץ- עם שפריצר מים/ בקבוק מים/אקדח מים, שמי שטועה-מקבל שפריץ. הם מתים על זה וטועים בכוונה..(מעולה לימים חמים)  המשחק צריך להיות מהיר ומצחיק ועם בלבולים (לעמוד מול מישהו אבל להגיד שם אחר למשל). -יש רמות שונות (ראה הערות ליד).</p>	<p>פיגור קל-בינוני גני ילדים P.D.D אוטיסטים תפקוד גבוה</p>	
<p>אסטרטגיה – לתכנן אולי להכניס חבר למרכז, והוא יהווה החוליה שאליה מוסרים כול פעם</p>	<p>עומדים במעגל משחקים עם כדור גומי לא כואב (של ילדים קטנים). על חברי הקבוצה לטפוח על הכדור – לא לתפוס, ולבצע כמה שיותר נגיעות/הכאות בין חברי הקבוצה מבלי שהכדור ייפול. להתחיל עם 10 מסירות רציפות. כל נפילה מאפסת את הספירה לא מוסרים לחבר ליד. לא נוגעים בכדור פעמיים.</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית אוכ גבוהות</p>	<p>• כדור אויר</p>
<p>יכול להיות כמשחק הכרות עם שמות- אומרים שם ובכונה מכים בכדור בכיוון אחר ואותו ילד צריך לתפוס את הכדור</p>	<p>כדור בתוך שק כביסה מחובר לחבל דק כאשר החבל בקצהו מחובר לחבל שקשור בין שני עצים. מיועד לכל אוכלוסיה – הכדור פשוט</p>	<p>אוכל נמוכות יותר</p>	<p>• כדור אוויר 2</p>

	אינו נופל וכך מנטרלים תסכול של כאלה שאינם תופסים.		
--	--	--	--



## 9. משחקים שמצחיקים 😊

שם המשחק	מתאים ל...	הסבר	הערות
<ul style="list-style-type: none"> <li>ריצת השיכור</li> </ul>	<p>אוכ' גבוהות/ אוכ' ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<p>כל אחד בתורו, אוחז במקל מטאטא עומד, ומסתובב מסביבו 5-10 סיבובים, כאשר הוא צריך להסתכל תוך כדי על קצה המקל. בסוף מס' הסיבובים שהוגדר, עליו לרוץ לנקודה מוגדרת ממול כמה שיותר מהר ולחזור.</p>	<p>אפשר בצורה של מרוץ שליחים או בצורה אינדיבידואלית. הסיבובים גורמים לריצה מזוגזגת, כמו של שיכור וזה מצחיק.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>פנטומימת ציוד</li> </ul>	<p>אוכ' גבוהות אוכ' ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<p>כל אחד בתורו עושה חיקוי של פריט ציוד של אתגרים והקבוצה צריכה לנחש. אפשר תחרות בין 2 קבוצות או סתם ככה, כולם יחד</p>	<p>פריטים (חבל) :גריגרי, אמצעי חיכוך, שמינית, קשר פרפר, רסקיו סנדר, שאנט, פרוסיק, רתמת חזה, רץ 1, רצועה תעשייתית, קשר הצלה, מערכת צפה, משולש חילוץ וכד'... שייט: (משוט, חגורת הצלה, אופניים: פדל, פנימית, משאבה, פנס, מחזיר אור, קסדה, גלגל אופנים, טאנדם וכד'</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>משחק השוקולד</li> </ul>	<p>אוכ' ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל-בינוני</p>	<p>כל מי שיוצא לו 6 בקובייה- רץ למרכז המעגל להתלבשות בציוד מצחיק:</p>	<p>במשחק השוקולד הילדים יושבים במעגל, כאשר במרכז</p>

<p>המעגל יש על צלחת חפיסת שוקולד, מזלג וסכין. המדריך עובר בין הילדים עם קובייה בתוך קערה וכל אחד זורק בתורו. מחליטים על מספר שכשהוא יוצא בזריקת הקובייה, צריך להיכנס למעגל, לעלות על ציוד אתגרים ולהתחיל לאכול את השוקולד, עם סכין ומזלג. עד שלילד אחר יוצא את המספר ומתחלפים. <b>עם אוכל נמוכות- המשחק צריך להיות רגוע בלי להכניס תחרות ולחץ.</b></p>	<p>פאה, משקפים,</p>	<p>גני ילדים גבוהים</p>	
<p>-כיום הילדים קצת סטריליים. אז אפשר שמי שלא מפריע לו ינגוס והשאר רק יעברו. הם בדר"כ שוכחים תוך כדי שהם נגעלים. הולך מעולה גם עם תפוח, גזר</p>	<p>אפשר לשחק גם עם כל מאכל אחר (בתנאי שאפשר להחזיק אותו ביד אחת. כל חברי הקבוצה מלבד אחד עומדים במעגל עם הפנים פנימה, האחד עומד במרכז המעגל. המשימה של הקבוצה היא להעביר את המלפפון מאחד לשני מאחורי הגב ולנגוס בו עד שייגמר- מבלי</p>	<p>גני ילדים פגור קל- בינוני אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<p>▪ לחסל את המלפפון</p>

	<p>שהעומד במרכז ידע אצל מי המלפפון. אם העומד באמצע מגלה את המלפפון הוא מחליף מקום ותפקיד עם זה שנתפס עם המלפפון.</p>		
<p>אסור לדבר, רק בציור/פנטומימה (מה שמחליטים). מותר לכתוב מילה רק לאחר שהיא נאמרה. אפשר: תוכניות, טלוויזיה, סרטים, משחקים, שירים, מתקנים באתגרים, מילים (כמה מילים מספיקים בדקה..). וכד'.</p>	<p>תחרות בין 2 קבוצות. כל קבוצה שולחת נציג ללוח מחיק, שעומד מול כולם. המדריך מראה לנציג מושג כלשהו והנציג צריך לצייר את מה שנאמר לו, עד שהקבוצה מזהה.</p>	<p>אוכל גבוהות אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<p>▪ תן- קו בקבוצות</p>
	<p>יושבים במעגל. כל אחד צריך ללחוש באוזן לזה היושב מימינו-מתנה שהוא נותן לו (אפשר להתפרע עם הדמיון. זה יכול להיות כל דבר, גם פנטזיונרי). לזה שמשמאלו-ללחוש מה לעשות עם המתנה שהוא קיבל. ואז כל אחד מספר איזה מתנה הוא קיבל ומה הוא צריך לעשות איתה, ויוצאים דברים מצחיקים ולא קשורים אחד לשני</p>	<p>אוכל גבוהות אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<p>▪ מתנה וייעודה</p>

<p>-אפשר שכולם מחליטים ביחד של מי הפתק -טוב מאוד גם להיכרות</p>	<p>כל אחד כותב 1-2 סיפורים/ משפטים, על עצמו, שאף אחד לא יודע עליו. שמים בכובע, וכל אחד לוקח שני פתקים (לשים לב שלא לוקח את שלו). כל אחד בתורו מקריא את הפתקים ונותן למי שהוא חושב שזה שלו. וככה אחרי זה כל אחד מאשר אם זה הוא או לא, ומספר את הסיפור</p>	<p>אוכ' גבוהות אוכ' ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<p>▪ הסוד שלי</p>
<p>זה מאוד מצחיק בהתחלה שכולם יושבים עם שמות מצחיקים על המצח. אפשר גם לכתוב בעיפרון איפור. אפשר שכל פעם מישהו שואל עד שהוא מגלה, או שכל אחד שואל עד שעונים לו "לא" ואז התור עובר.</p>	<p>יושבים בצורה שכולם רואים זה את זה. מדביקים לכל אחד על המצח מדבקה וכותבים עליה בגדול אישיות כלשהי (ככה שכולם יוכלו לראות). כל אחד צריך לגלות מי הוא בשאלות של כן ולא. אפשר לתת לכמה ילדים לעזור בדמויות יותר עכשוויות.. אין מה לעשות. הם יותר בעניינים מאיתנו..</p>	<p>אוכ' גבוהות אוכ' תקינות קוגניטיבית</p>	<p>▪ אישיות על המצח</p>
<p>חשוב להלהיב בעידוד ולעשות את זה מצחיק, להיכנס לזה, כאילו אתם במשחק כדורגל!</p>	<p>כל שניים משחקים אבן-ניר ומספריים. כל פעם שמישהו מנצח, המפסיד הופך להיות "המעודד" שלו, והוא הולך אחריו ומעודד אותו בטירוף. המנצח משחק מול עוד</p>	<p>אוכ' גבוהות אוכ' ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<p>▪ מרתון אבן-ניר ומספריים</p>

	מישהו ושוב צובר עדת מעודדים וכך הלאה, עד שנשארים 2 מתמודדים עם מאפיות של מעודדים כל אחד.		
	כל אחד צריך להגיד משהו במעגל (שם ובוקר טוב, לספר משהו על עצמו וכד'), בלי שיראו לו את השיניים...	אוכל גבוהות אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל P.D.D גנים גבוהים	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ לא תראו לי את השיניים...</li> </ul>
	אותו כנ"ל כמו במשחק הקודם, רק הפעם במקום השיניים, צריך לדבר עם מים בפה, מבלי לשפוך/לירוק אותם	אוכל גבוהות אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל P.D.D גנים גבוהים	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ בוקר טוב עם מים</li> </ul>
עניין ה"שריטה" הוא מצחיק מאוד ומעניין, אבל יש כאלה שמתקשים עם ההגדרה הזו, כך שבאמת אפשר לשנות להרגל, או משהו שאוהבים/שונאים	יושבים במעגל. אחד עומד באמצע. אין כיסאות ריקים. מי שעומד באמצע מספר על "שריטה" שיש לו, או על איזה הרגל מצחיק, אפיון כלשהו... מי שיש לו את אותה השריטה/הרגל, צריך לקום ולמצוא מקום חדש לשבת, במקום אחרים שקמו, לפני שייתפסו כל המקומות. זה שעמד באמצע-מוצא לו מקום לשבת. מי שנשאר ללא מקום-ממשיך ומספר שריטה וכך הלאה..(אותו עקרון של המשחק "סלט	אוכל גבוהות אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ השריטה שלי/ הרוח נושבת</li> </ul>

	פירות")		
<p>צריך לשים לב שהכול נעשה ברוח טובה ולא נעלבים. כמובן שלא מתאים לכל קבוצה. להיות רגישים</p>	<p>מעמידים (או מושיבים) את הקבוצה במעגל ומבקשים מכל אחד שיבחר משתתף אחד מהמעגל, ולא יגלה לו או לאף אחד אחר על הבחירה. מבקשים מכולם לעצום עיניים ולהיכנס לתנוחה שנוחה להם. בשלב זה מסבירים את המשך המשחק: כל אחד יצטרך לחקות את המשתתף שהוא בחר (אם גירד באוזן, שיגרד גם הוא באוזן וכו'). ברגע שהעיניים יפקחו נתחיל לראות תבניות של תנועה... מאוד מצחיק.</p>	<p>אוכל גבוהות</p>	<p>▪ מודל לחיקוי</p>
<p>יש לייצר קו יורים אותו לא חוצים על מנת שלא יפגעו משתתפים או עוברי אורח. יש להיזהר משחרור צד אחד של הגומייה והצלפה במשתתף השני האוחז בגומייה. כדאי להיסגר לאחר ניסיון ובעוד מועד על השיטה הנכונה ועל המרחק בו מציבים</p>	<p>שני משתתפים אוחזים בגומיית פילאטיס רחבה וארוכה בשני צידיה כאשר הם מותחים אותה לרוחב ולאורך, משתתף שלישי אוחז כדור אורז, שק שעועית או עדשים או כל כדור רך אחר (ניתן גם כדור עם סקוץ' זכר ומטרה עם סקוץ' נקבה), מותח לאחור את הכדור והגומייה ומשחרר את הכדור (ציפור כועסת) לכיוון המטרה. (ניתן לעשות זאת גם עם</p>		<p>▪ ציפורים כועסות</p>

את המטרה.	שקית מים צבעונית או ביצה אך יש לזה מחיר חינוכי). לאחר מכן מתחלפים המשתתפים כשהעיקרון הוא שכל משתתף גם אוחד את הגומייה וגם משגר כדור בתורו.		
-----------	---	--	--

שם המשחק	מתאים ל...	הסבר	הערות
<ul style="list-style-type: none"> <li>משיכות שוודיות</li> </ul>	<p>אוכ' ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<p>מחלקים את הקבוצה לשניים, כל חצי עומד בצד אחד של הקו (חבל פרוש על הקרקע). המשימה היא להעביר את כל הקבוצה שמולי לשטח שלי- וכך להפוך אותם לשבויים שלי. בין כל שני אנשים מותרת רק נקודת מגע אחת- הכוונה היא שלא ניתן לתפוס מישהו מהצד השני בשתי ידיים (כי אז יש שתי נקודות מגע). אם רוצים לעזור צריך לתפוס את המושך ולא את הנמשך (וכך לא ליצור יותר מנקודת חיבור אחת בין שני צידי החבל בו זמנית)</p>	<p>המשחק קצת אלים ולכן יש להגדיר איך מושכים משתתף ומאיפה. חשוב לשחק בשטח בטיחותי-כדאי דשא.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>מירוץ שליחים העברת מים</li> </ul>	<p>אוכ' ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור גני ילדים אוטיסטים כסאות גלגלים</p>	<p>מחלקים את הילדים לשתי קבוצות. מעמידים אותם בשני טורים, זה מול זה. כל אחד מקבל כוס ריקה. בתחילת הטור-בקבוק מים, בסוף כל טור- בקבוק שחתוך בסופו (פתוח). המטרה-למלא את הבקבוק הריק בסוף. מוזגים לראשון בכל טור מים לכוס והוא מעביר את זה להבא אחריו וכך הלאה עד למילוי הבקבוק. (ממלאים כל הזמן לראשון והוא מעביר. לא מחכים שהכוס הראשונה תגיע לסוף. מנצחת הקבוצה שמילאה את הבקבוק יותר! או יותר מהר</p>	<p>ילדים ללא מגבלה פיזית רצוי להעמיד במרחק זה מזה שיזוזו קצת. אם זה ילדים שקשה להם עם גבולות, אפשר לסמן להם מקום לעמוד (ברץ 1/גיר). מאוד מוצלח. מגניב להשתמש במים צבעוניים, צבע אחר לכל קבוצה (מים+גועש)</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>מרזב קבוצתי עם</li> </ul>	<p>אוכ' ללא מגבלה</p>	<p>משחק קצר הדורש הרבה עבודת</p>	<p>הם צריכים להבין את</p>



<p>עניין הגבהים (הראשון גבוה יותר מהאחרון וככה המים זורמים לדלי</p>	<p>צוות. כל אחד בקבוצה מקבל מרזב (צינור רחב חצוי, באורך 20-50 ס"מ). המשימה היא להעביר מים מצד אחד לצד השני של שטח מסוים (אפשר מהים לדליים מרוחקים). אסור לזוז כשהמים במרזב שלך, אפשר שהמרחק יהיה בדיוק באורך המרזבים המחוברים, או יותר מזה, ואז יצטרכו לרוץ קצת.</p>	<p>קוגניטיבית פיגור קל אוטיזם גנים כסאות גלגלים (אם לא נורא שנרטבים..)</p>	<p>מים</p>
<p>טוב לשחרר אותם עם חשש מהמים, כי לא שמים לב שמתקרבים. עם כסאות גלגלים,, הצוות דוחף</p>	<p>כולם עומדים בשורה.המדריך עומד על קו המים (במידה ורוצים שהם קצת יירטבו). כשהמדריך מזניק, כולם מתחילים לרוץ לעברו ורואים מי נותן לו ראשון כיף!</p>	<p>כולם</p>	<p>• תחרות ריצה פיפים</p>
<p>משחק מעולה וכיפי במידה ויש הבנה. לוקח הרבה זמן מהפעילות</p>	<p>כמו חוקי בייסבול רק זורקים כדור-עף לשטח בו הקבוצה פזורה ולא חובטים בכדור. למי שלא מכיר: 2 קבוצות. מסמנים בשטח די גדול של חצי מעגל איזה 4 עיגולים שהמקיפים קבוצה שפזורה בחצי ירח. הקבוצה שלא פזורה, שולחת נציג והוא זורק כדור כמה שיותר רחוק וחזק, ומנסה שלא יתפסו אותו. במידה ותופסים לו את הכדור הוא פסול. המטרה של הקבוצה שזורקת (שכל פעם שולחת נציג אחר) היא להקיף את החצי מעגל,דרך הנקודות שסומנו ולהגיע חזרה לאיפה שהתחילו. במידה וזורקים את הכדור</p>	<p>קבוצות גבוהות וללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<p>• בייסבול בלי מחבט</p>

	<p>לבסיס(איפה שהתחילו) באמצע שהם רצים-הרץ פסול. במידה והוא הגיע לאחת התחנות בדרך- הוא נשאר שם, עד שהבא בתור זורק. אחרי שכולם זורקים, מחליפים בין הקבוצות. כל אדם שהשלים מסלול-נקודה</p>		
<p>מומלץ לקחת תנופה...</p>	<p>כמו שנשמע ☺. מסמנים קו זינוק וכל אחד מנסה לקפוץ כמה שיותר רחוק.תחרות בין יחידים</p>	<p>אוכל ללא מגבלה פיזית</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>קפיצה לרוחק</li> </ul>
<p>אפשר במקום ארמון- שיכסו חבר קבוצה/ ש"יחביאו" כמה שיותר רגליים וכד'</p>	<p>מאפשר חיבור לים וזמן חופשי קצת.תחרות נותנת לזה מסגרת ומלהיבה אותם להשתתף.</p>	<p>כולם</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>תחרות בניית ארמונות לפי נושא</li> </ul>
<p>אפשר עם אקדח מים/ שפריצר של משתלות/סתם בקבוק פתוח. תלוי כמה חפ באותו היום. צריכים להיות רגישים לזה שיש ילידם שלא אוהבים להירטב ולהתחשב בזה(אפשר שכשהם טועים, אני מרטיב את עצמי). במידה והקבוצה נמוכה יותר,נתחיל רק משלפלף ושהם צריכים להגיד שם.המהירות מספיק תאתגר אותם. ורק אחרי כמה סבבים שהם קולטים את העניין אפשר להוסיף</p>	<p>עומדים במעגל (לא חובה-מתאים גם לכיסאות גלגלים). המדריך באמצע. המדריך מצביע כל פעם על מישהו מהמשתתפים, עם הבקבוק. אם הוא אומר "שלפלף", צריך להגיד את השם, עם הוא אומר את השם- צריך להגיד שלפלף. אם החניך לא ענה או התבלבל-מקבל שפריץ של מים. המשחק צריך להיות מהיר ומצחיק ועם בלבולים (לעמוד מול מישהו אבל להגיד שם אחר למשל). -יש רמות שונות (ראה הערות ליד).</p>	<p>אוכל לא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל-בינוני גני ילדים P.D.D אוטיסטים תפקוד גבוה כסאות גלגלים</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>שלפלף מים</li> </ul>

<p>את ההיפוך.          -לאוכל גבוהות, אחרי          שקולטים, אפשר          לאתגר יותר ולהגיד-          " שלפלף עינב שלפלף"          , ואז הם צריכים לענות          (עינב, שלפלף, עינב).          וכאלה שילובים כל מיני          -מדרגה נוספת          שאפשר להוסיף זה-          "קזבובו". שהמדריך          אומר "קזבובו"-החניך          צריך להגיד שם          משפחה, ולהיפך. קצת          מאתגר          למדריך...קזבובו,          שלפלף עינב..          (סער, עינב, שלפלף!)</p>			
<p>אפשר לשחק את זה          עם בלוני מים, שכל          פעם שמישהו נשאל          עומדים מעליו עם בלון          ועם הוא טועה-מפוצצים          עם סיכה. מגביר את          המתח ומצחיק</p>	<p>מכינים מלא שאלות (על          אתגרים/ציוד/          הקבוצה/הילדים/ידע עולם וכד')          ושואלים כל פעם ילד אחר.מי          שלא יודע-חוטף שפריץ</p>	<p>כל אוכל שיש קצת          הבנה קוגניטיבית</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• טריוויה רטובה</li> </ul>
<p>עם מגבלה פיזית-          מסירות</p>	<p>במעגל-להתמסר במסירות          כדורעף כמה שיותר מסירות, בלי          לתפוס את הכדור ומבלי שייפול</p>	<p>אוכל ללא מגבלה פיזית</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• כדורעף</li> </ul>
<p>בקבוצה נמוכה נתמסר          בלי מישהו באמצע.          אפשר לנסות להעלות          במספר כל פעם. או          אחרי שמגיעים ל-10</p>	<p>להגיע ל-21 מסירות          במעגל, כאשר מישהו עומד          באמצע ומנסה לתפוס את הכדור          או להפיל אותו. אם הוא מצליח,          הוא מוחלף ע"י הזורק ומתחילים</p>	<p>-כל אוכל שיש מידה          מסוימת של תקשורת          -אוכל שיכולות לתפוס          כדור</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 21</li> </ul>

<p>להתמסר מהר יותר. אצל נמוכים, חשוב לבקש שיגידו את השם של מי שזורקים אליו, לפני הזריקה, על מנת שיוכל להתכונן. אוכ' נמוכות ממש- אפשר לתת להם לבחור אם הם רוצים למסור או לגלגל את הכדור</p>	<p>מהתחלה.</p>		
--	----------------	--	--

## 11. משחקי שחרור

שם המשחק	מתאים ל...	הסבר	הערות
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ תחרות הצעקות</li> <li>▪ ריצת תותח</li> </ul>	אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל גני ילדים גבוהים P.D.D. אוטיסטים תפקוד גבוה	תחרות אישית. כולם עומדים בנק' פתיחה. וכל אחד בתורו, לוקח אוויר ומתחיל לרוץ לכיוון מוגדר, תוך כדי צעקה. הוא עוצר כשנגמר לו האוויר (או הקול) ונעמד שם, לסמן עד איפה הגיע. רואים מי מצליח להגיע הכי רחוק	-יש ילדים שלא מבינים שהם לא יכולים לקחת אוויר באמצע... -משחק משעשע ומשחרר -נוער בסיכון יכול להיות נבוך אם זה פארק ציבורי. לקחת את זה בחשבון. וגם יכול לעזור אם המדריך יהיה זה שיתחיל ☺
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ מרתון אבן-נייר ומספרים</li> </ul>	אוכל גבוהות אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית	כל שניים משחקים אבן-נייר ומספרים. כל פעם שמישהו מנצח, המפסיד הופך להיות "המעודד" שלו, והוא הולך אחריו ומעודד אותו בטירוף. המנצח משחק מול עוד מישהו ושוב צובר עדת מעודדים וכך הלאה, עד שנשארים 2 מתמודדים עם מאפיות של מעודים כל אחד.	חשוב להלהיב בעידוד ולעשות את זה מצחיק, להיכנס לזה, כאילו אתם במשחק כדורגל!
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ משחק התנועות עם קולות</li> </ul>	פיגור קל-בינוני גני ילדים אוכל נמוכות	כל פעם מישהו נותן תנועה וכולם צריכים לחקות אותו, ולשים לב שהוא מחליף תנועה. נחמד להוסיף תנועות משחררות עם קולות, כמו-קולות של חיות, טרזן (דפיקות על החזה וצעקות), וכד'. מאוד משחרר!	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ווה אנרגיות</li> </ul>	אוכל ללא מוגבלות קוגניטיבית	עומדים במעגל, והמטרה היא להעביר "ווה" (צעקה ותנועת הצבעה עם 2 ידיים) למשהו אחר במעגל. מי שהעבירו לו	לעשות מספר ניסיונות עד להבנה מלאה. קצת מסובך להבנה.. אבל נחמד.

<p>אפשר שבמקום "וזה" אומרים את שמו של זה שמצביעים עליו. על החניך שהוצבע לעברו ושמו נאמר לקבל את ה"וזה" ע"י הרמת הידיים למעלה וצעה של שמו של מי שהעביר לו את ה"וזה" וכן הלאה. בכל פעם שמשו מקבל "וזה" על שני החניכים שעומדים בצדדיו להצביע לכיוון הבטן שלו ולצעוק את שמו.</p>	<p>את ה"וזה", מרים את שתי ידיו למעלה וצועק "וזה". שני אלה שלצידו (מימינו ומשמאלו) מכוונים אליו את הידיים(כמו חרב) וצועקים "וזה". ומייד אחרי זה, זה שביניהם מעביר את ה"וזה" למישהו אחר (מצביע עליו וצועק "וזה"). וחוזר חלילה.</p>		
<p>לסמן גבולות עם חבלים כ-10-15 מ' בערך מאחורי כל קבוצה. משחקים עד שנשאר אחד-שניים מול רבים או עד שנמאס.... חשוב שזה יהיה לא רק בקול, אלא גם בפנטומימה: צייד-להחזיק רובה שפן-לעשות אוזניים, וחומה-לעשות קיר עם הידיים. כולם חייבים להראות בו זמנית.</p>	<p>מתחלקים ל-2 קבוצות. כל קבוצה בוחרת מה היא (צייד, שפן או חומה). החוקים: צייד מנצח שפן, שפן מנצח חומה, חומה מנצחת צייד. אחרי שהחליטו, עומדות הקבוצות זו מול זו בשורות, במרחק של כ-1.5-2 מ'. שהמדריך מזניק כל קבוצה מראה וצועקת את מה בחרה. הקבוצה שהפסידה צריכה לברוח אחורה, לפני שהקבוצה המנצחת תתפוס אותה. המנצחים-רצים אחרי המפסידים ומנסים לקחת "שבויים". מי שנתפס-עובר לקבוצה השנייה ונהיה חלק ממנה. מי שעבר את הגבול לפני שנתפס-נשאר בקבוצתו המקורית</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ שפן- צייד- חומה</li> <li>▪ ארנב- צייד- חומה</li> </ul>
<p>עניין ה"שריטה" הוא מצחיק מאוד ומעניין, אבל יש כאלה שמתקשים עם ההגדרה הזו, כך שבאמת אפשר</p>	<p>יושבים במעגל. אחד עומד באמצע. אין כיסאות ריקים. מי שעומד באמצע מספר על</p>	<p>אוכל גבוהות אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ השריטה שלי/ הרוח נושבת</li> </ul>

<p>לשנות להרגל, או משהו שאוהבים/שונאים</p>	<p>"שריטה" שיש לו, או על איזה הרגל מצחיק, אפיון כלשהו... מי שיש לו את אותה השריטה/הרגל, צריך לקום ולמצוא מקום חדש לשבת, במקום אחרים שקמו, לפני שייתפסו כל המקומות. זה שעמד באמצע-מוצא לו מקום לשבת. מי שנשאר ללא מקום-ממשיך ומספר שריטה וכך הלאה..</p>		
<p>-עם הבקבוק הריק-צריך לשים לב שלא נותנים מכה עם הקצה. אחרת זה כואב. כך, אין שום בעייה. -במידה והקבוצה נמוכה יותר, נתחיל רק משלפלף ושהם צריכים להגיד שם. המהירות מספיק תאתגר אותם. ורק אחרי כמה סבבים שהם קולטים את העניין אפשר להוסיף את ההיפוך. -לאוכל גבוהות, אחרי שקולטים, אפשר לאתגר יותר ולהגיד "שלפלף עינב שלפלף", ואז הם צריכים לענות (עינב, שלפלף, עינב). וכאלה שילובים כל מיני -מדרגה נוספת שאפשר להוסיף זה- "קזבובו". שהמדריך אומר "קזבובו"- החניך צריך להגיד שם משפחה, ולהיפך. קצת מאתגר למדריך... קזבובו, שלפלף עינב.. (סער, עינב, שלפלף!)</p>	<p>עומדים במעגל (לא חובה- מתאים גם לכיסאות גלגלים). המדריך באמצע. המדריך מצביע כל פעם על מישהו מהמשתתפים, עם הבקבוק. אם הוא אומר "שלפלף", צריך להגיד את השם, עם הוא אומר את השם- צריך להגיד שלפלף. אם החניך לא ענה או התבלבל- מקבל מכה קטנה על הראש. -בחורף-נשחק עם בקבוק פלסטיק ריק. בקיץ- עם שפריצר מים/ בקבוק מים/אקדח מים, שמי שטועה- מקבל שפריץ. הם מתים על זה וטועים בכוונה.. (מעולה לימים חמים)</p> <p>המשחק צריך להיות מהיר ומצחיק ועם בלבולים (לעמוד מול מישהו אבל להגיד שם אחר</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל-בינוני גני ילדים P.D.D אוטיסטים תפקוד גבוה</p>	<p>▪ שלפלף</p>

	<p>(למשל).          -יש רמות שונות (ראה הערות ליד).          .</p>		
	<p>עומדים במעגל כשיש מרחק של מטר בין אחד לשני. המשחק הוא משחק שליפות, כולם עומדים עם הידיים צמודות לגוף. כשהמדריך (שעומד במרכז המעגל, קורא בשמו של מישהו הוא צריך להתכופף כמה שיותר מהר וליצור רוח. אם השניים שעומדים מצדדיו הספיקו לירות בו (מצביעים עליו ואומרים "פיו פיו") לפני שישב הוא נפסל ונכנס למרכז המעגל, המדריך תופס את מקומו. אם הוא התכופף מספיק מהר, הראשון שנפגע מבין שני היורים נפסל. אם שניהם ירו ביחד, הם ממשיכים לומר "פיו" עד שלאחד מהם נגמר האוויר-והוא המפסיד</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערב הפרוע</li> <li>• פיו- פיו</li> </ul>
<p>המשחק קצת אלים ולכן יש להגדיר איך מושכים משתתף ומאיפה. חשוב לשחק בשטח בטיחותי-כדאי דשא</p>	<p>מחלקים את הקבוצה לשניים, כל חצי עומד מציד השני של קו (חבל פרוש על הקרקע). המשימה היא להעביר את כל הקבוצה שמולי לשטח שלי- וכך להפוך אותם לשבויים שלי. בין כל שני אנשים מותרת רק נקודת מגע אחת- הכוונה היא שלא ניתן לתפוס מישהו מהצד השני בשתי ידיים (כי אז יש</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ משיכות שוודיות</li> </ul>



<p>שתי נקודות מגע). אם רוצים לעזור צריך לתפוס את המושך ולא את הנמשך (וכך לא ליצור יותר מנקודת חיבור אחת בין שני צידי החבל בו זמנית)</p>		
<p>מחלקים את החניכים לזוגות ונותנים להם מספר משימות שעליהם למלא בזמן קצוב(תלוי בזמן הפעילות) כאשר הם הולכים לבדם (בלי מדריך) לגרום לכמה שיותר אנשים לרקוד (חובה לצלם אותם רוקדים) להחתיים אנשים על טופס בו הם מבקשים סליחה. להשיג כמה שיותר חטיפים/צ'ופרים תמורת שירות כל שהוא למשל להגיע למכולת ולבקש מהמוכר חבילת וופלים תמורת ניקוי החלונות. לכתוב שיר/סיפור משמות של רחובות ושלטי חוצות, להביא כמה שיותר עצות לחיים טובים מעוברי אורח, בקיצור תפעילו את הדמיון למשימות שמעשעות דבר נוסף שאפשר להוסיף זה לצייד את החניכים בביצה אותה הם צריכים להחזיר שלמה בתום הפעילות.</p>	<p>אוכל גבוהות ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ משאל רחוב</li> <li>▪ משימות רחוב</li> </ul>
<p>כדי לסייר באזור בו הולכים החניכים להסתובב, לוודא שיש שם חנויות/פיצוציות/צרכניות ומומלץ להכין את בעלי העסק לכך שיגעו אליהם חניכים ולבקש מהם בנחמדות שישתפו פעולה ואולי גם להשאיר להם כסף כדי שיתנו לחניכים איזה בקבוק קולה. לחדד לחניכים את חשיבות החזרה בזמן.</p> <p><b>הוראות למשתתפים:</b></p> <p>לתעד את כל מה שהם עושים. הו"ב בכל מה שקשור לחציית כבישים. לא להטריד אנשים יותר מידי. להיות מנומסים.</p>		

שם המשחק	מתאים ל...	הסבר	הערות
• מעבר נחל	אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית אוכלוסיות גבוהות	תחרות בין 2 קבוצות. דומה מאוד למעבר נחל עם מדרכים, רק שהפעם זה מתבצע על גבי כסאות. מסמנים נק' פתיחה ונק' סיום וכל ילד מקבל כיסא (או פחות אם רוצים לאתגר). הקבוצה צריכה להגיע מנק' הפתיחה לנק' הסיום רק על גבי כיסאות. כסא בלי רגל-נחטף על ידי מדריך ("תנין"). הקבוצה שהגיעה ראשונה מנצחת.	-חשוב לשים לב לבטיחות. שלא נפלים, שלא משתוללים ומעבירים את הכיסאות בזהירות. אפשר לשלב אתגרים בדרך (להעיף עליהם בלונים שאסור שיגעו בהם, לפזר שקיות(דגים) שהם צריכים לדוג בלי לרדת מהכיסא וכד'), לחזור את אותה הדרך עם פחות כיסאות או בלי לדבר.
• כסא פנוי	אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית אוטיסטים תפקוד גבוה פיגור קל	יושבים במעגל. אחד עומד באמצע. כסא אחד פנוי. זה שבאמצע צריך לשבת על הכיסא הריק וקבוצה צריכה למנוע זאת ממנו ע"י התקדמות מהירה כל פעם לכיסא הפנוי (כל אחד זז כיסא כל פעם). כשהעומד מצליח לשבת, זה שהתמהמה במעבר לפני הכיסא-מחליף אותו.	-משחק שטוב גם לעבודה על פוקוס וריכוז
• שיטפון הפצה	גני ילדים PDD גבוה פיגור קל	כל ילד עומד על כיסא. כאשר המדריך אומר <b>הפצה</b> עליו לקפוץ לרצפה ולשכב בתנוחת עובר, כאשר המדריך אומר <b>שיטפון</b> על כולם לעלות למקום גבוה על הכסא. על המדריך כמובן לבלבל, לומר בקול רם, בשקט בשקט, במהירות, לאט...	
• הרוח נושבת ימינה	אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית אוכלוסיות גבוהות במידה ואין בעייה	יושבים במעגל. המדריך נותן הנחיות התקדמות והקבוצה מגיבה. לדוגמא-מי שיש לו אח גדול שיזוז ימינה. ואז מי שיש לו-זז ומי שאין לו נשאר. ונוצרות ערימות של ילדים	לא מתאים לכל אחד. גם המגע והקרבה. וצריך לשים לב שאין התפרעות וקופצים על ילד שיושבים

עליו.	במעגל.	של מגע וישיבה אחד על השני	
<p>כמובן שהנושא לא חייב להיות פירות. אפשר להתאים את זה לנושא הרצוי (סמלים של חגים/ משפחה/פריטי ציוד של אתגרים וכד') רעיון להעמקת היכרות: זה שבאמצע מחפש את המכנה המשותף לרוב הילדים, כל מי ששייך לו המכנה המשותף, צריך לקום ולתפוס כיסא אחר, בזמן הזה גם העומד מנסה לתפוס מקום.</p>	<p>יושבים במעגל. אחד עומד באמצע. מחלקים לכל ילד שם של פרי (בחרים 3 פירות). כל פעם המדריך אומר פרי והילדים שזה הפרי שלהם צריכים להחליף ביניהם מקום. זה שעומד צריך לשבת מהר לפני שכל המקומות ייתפסו. ושוב נשאר מישהו באמצע. כשהמדריך אומר "סלט פירות"-כולם צריכים להחליף מקומות</p>	<p>פיגור קל/בינוני אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית גני ילדים אוטיסטים תפקוד גובה</p>	<p>• סלט פירות</p>
<p>דוגמאות: -אני חייב מתוק אחרי האוכל -אני יישן עם גרביים -אני קודם אוכל את הביסקוויט בקרמבו וכד'</p>	<p>כמו המשחק הקודם. יושבים במעגל. אחד עומד באמצע. אין כיסאות ריקים. מי שעומד באמצע מספר על "שריטה" שיש לו, או על איזה הרגל מצחיק, אפיון כלשהו... מי שיש לו את אותה השריטה/הרגל, צריך לקום ולמצוא מקום חדש לשבת, במקום אחרים שקמו, לפני שייתפסו כל המקומות. זה שעמד באמצע-מוצא לו מקום לשבת. מי שנשאר ללא מקום-ממשיך ומספר שריטה וכך הלאה..</p>	<p>אוכל גבוהות אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<p>• השריטה שלי</p>
<p>צריך לשים לב לבטיחות, שלא יעופו מהכיסאות ויגזימו עם</p>	<p>מעגל של כיסאות, על כל כסא עומד ילד. המדריך מוציא כל פעם כסא ובסוף-הקבוצה צריכה לעמוד על כמה שפחות כיסאות.</p>	<p>אוכל גבוהות אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<p>• לעמוד על כמה שפחות כיסאות/</p>

<p>כמות ילדים לכיסא. עם האווירה מתלהבת מדי- להרגיע כי עלול להיות מסוכן. משחק מלהיב ומקרב, שובר קרח</p>		<p>לא מתאים ללקיין ראייה</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• כולם בסירה אחת</li> <li>• אורגיה בשחקים</li> </ul>
<p>נושאים לדוגמה- מידת נעלים, אות ראשונה של שם, אות ראשונה של שם המדינה אליה הייתי מת לנסוע אם היו נותנים לי כרטיס...גובה וכד'</p>	<p>2 קבוצות, עומדות על כסאות, בשתי שורות זו מול זו. כל פעם אומרים להם משהו שהם צריכים להסתדר לפיו על הכיסאות, מבלי לרדת לרצפה.</p>	<p>אוכל ללא מגבלה פיזית אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• להסתדר לפי</li> </ul>
	<p>שמים בשורה כיסאות במספר אחד פחות ממספר הילדים. הכיסאות מסודרים בשורה כאשר פעם כסא פונה לצד אחד של השורה ואחריו לצד ההפוך. הילדים מסתובבים מסביבם כאשר מוזיקה מתנגנת/ המדריך שר/מקיש עם משהו. כשנפסקת המוזיקה כל אחד צריך מהר לתפוס מקום. הילד שנותר עומד יוצא ומוציאים כסא נוסף. כך עד שנשאר ילד 1.</p>	<p>אוכל ללא מגבלה פיזית</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• כסאות מוזיקליים</li> </ul>

**13. משחקים שמתאימים לכיסאות גלגלים:**

שם המשחק	מתאים ל...	הסבר	הערות
<ul style="list-style-type: none"> <li>משחקי מצנח</li> <li>(קישור למשחקי מצנח נוספים)</li> </ul>	כל הרמות	<p>מסתדרים סביב מצנח, וכולם אווזים בו. קצת עושים גלים, מרימים למעלה, מורידים למטה וכד'.</p> <p>כולם מרימים את המצנח ו-2 חברים מחליפים מקום מתחת.</p> <p>מקפצים כדור על המצנח וכל פעם מגלגלים אותו לילד אחר, שצריך לקחת אותו ולזרוק חזרה למצנח - איזה צבעים אנו רואים, לוודא שכול אחד יודע באיזה צבע הוא אווז - ואז לספירה של המדריך, כולם מרימים ידיים עם המצנח והצבע שמוכרז נכנס פנימה, מתחת למצנח ומחליף מיקום רק לאותו צבע</p> <p>- כדור על המצנח כול ילד בוחר צבע וכול הקבוצה מכוונת בעזרת המצנח בלבד את הכדור לאותו הצבע</p>	<p>-מי שלא יכול לאחוז, להחזיק איתו. שירגיש שותף</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>משחקי חבל</li> </ul>	<p>כל הרמות (המשימות בהתאם לרמה הקוגניטיבית/תקשורתית)</p>	<p>אווזים חבל במעגל ואפשר לעשות מספר דברים איתו:</p> <p>1. להעביר טבעת/קסדה/כל חפץ אחר עליו ולהגיד בוקר טוב</p> <p>2. לעשות עם החבל גלים, להוריד למטה, להרים למעלה, לעשות איתו צורות (כתר, משקפים, שפם וכד'), להיכנס פנימה, לצאת החוצה (אם הרמה גבוהה אפשר לפי הגדרות: כל מי ש..אוהב את החורף שייכנס פנימה וכד')</p>	<p>-מי שלא יכול לדבר, רק מעביר את הטבעת ואומרים לו בוקר טוב</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>להעביר</li> </ul>	אוכלוסיות	1. טבעת- מעבירים במעגל, וכל אחד	-טוב כמשחק

<p>פתיחה, בוקר טוב -אפשר יחד עם שיר פתיחה (בוקר טוב ל...אילולילולי, בוקר טוב ל..אתה חבר שלי) -זוהי פתיחה טובה לילדים פגועים קוגניטיבית, היות וזה נותן מקום לכל אחד ותשומת לב אישית. הילדים אוהבים שאומרים להם בוקר טוב ונותנים להם את המקום. -חשוב לעבור ביניהם, במידה והם לא וורבאליים, ליצור קשר עין, לגעת בהם, ולתת חיך</p>	<p>שהטבעת מגיע אליו, לוחץ עליה(במידה ויכול), אפשר להעביר 2 ושהם "ינגנו" איתם. 2. כדור- אותו כנ"ל 3. בועות סבון- כל אחד נושף ואומר בוקר טוב. במידה ולא יכול- עוזרים לו. אפשר גם להזיז עם היד במקום הנשיפה 4. קסדה מראש לראש, או כתוף 5. תוף מרים</p>	<p>נמוכות אוכלוסיות לא ורבאליות</p>	<p>חפץ במעגל</p>
<p>או מספר אחר שמתאים לדעתכם לקבוצה. אפשר גם שאסור להתקדם כשהכדור אצלך.</p>	<p>2 קבוצות, המשחק מתנהל כמו כדורסל, כאשר על כל כיסא-איש צוות שמסיע אותו, בקצוות 2 חישוקים ומותר להתקדם עם הכדור 3 שניות עד שמעבירים אותו הלאה.</p>	<p>ללא מגבלה קוגניטיבית קשה, שמבינים מה קורה</p>	<p>• כדור-סל נוסע</p>
<p>יש ילדים שקשה להם מאוד לעשות את התנועה של השפיכה מכוס לכוס (טונוס שרירים גבוה), אבל לתת להם כמה שיותר להתמודד לבד, ולכוון את הילד השני שיוריד</p>	<p>2 קבוצות. כל קבוצה בשורה, כסא צמוד לכסא, אחת מול השנייה. לכל אחד כוס ביד. מוזגים לראשון מים לכוס, והוא מעביר את זה לזה שלידו וכך הלאה עד שהאחרון שופך לבקבוק (שחתוך למעלה). המטרה- למלא את הבקבוק ראשונים</p>	<p>שיש הבנה קוגניטיבית מינימאלית</p>	<p>• מרוץ שליחים מים מכוס לכוס</p>

את היד.		
---------	--	--

14. משחקים לימים חמים במיוחד (עם הרבה מים) 😊

שם המשחק	מתאים ל...	הסבר	הערות
• מרוץ שליחים מים	דרושה הבנה קוגניטיבית מינימלית (פיגור קל-בינוני, אוטיסטים תפקוד גבוה, בינוני, גני ילדים, אוכל לא מגבלה קוגניטיבית, כסאות גלגלים)	2 קבוצות. כל קבוצה בשורה, אחת מול השנייה. לכל אחד כוס ביד. מוזגים לראשון מים לכוס, והוא מעביר את זה לזה שלידו וכך הלאה עד שהאחרון שופך לבקבוק (שחתוך למעלה). המטרה-למלא את הבקבוק ראשונים. אפשר למקם את הילדים במרחקים גדולים מזה מזה ולתת להם לרוץ קצת מאחד לשני. (אחרי זה כל קבוצה יכולה לבחור איזה עץ בא לה להשקות ☺)	לילדים שקשה להם עם גבולות- אפשר למקם כל אחד בתוך רצועה וזה עוזר לו עם הגבול(כל פעם אחרי שמרוקן את הכוס חוזר לעיגול שלו). -במידה ורוצים שיהיה תקשורת בין כולם, אפשר לעושת את המשימה בצורה מעגלית (למקם את הילדים בגבולות של רצועות) ואז כולם רואים את כולם ואין את המרחק שיש בשורה.
• שלפוף מים	אוכל לא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל- בינוני גני ילדים P.D.D אוטיסטים תפקוד גבוה כסאות גלגלים	עומדים במעגל (לא חובה- מתאים גם לכיסאות גלגלים). המדריך באמצע. המדריך מצביע כל פעם על מישהו מהמשתתפים, עם הבקבוק. אם הוא אומר "שלפוף", צריך להגיד את השם, עם הוא אומר את השם- צריך להגיד שלפוף. אם החניך לא ענה או התבלבל- מקבל שפריץ של מים. המשחק צריך להיות מהיר ומצחיק ועם בלבולים (לעמוד מול מישהו אבל להגיד שם אחר למשל). -יש רמות שונות (ראה הערות ליד).	אפשר עם אקדח מים/ שפריצר של משתלות/סתם בקבוק פתוח. תלוי כמה חפ באותו היום. צריכים להיות רגישים לזה שיש ילדים שלא אוהבים להירטב ולהתחשב בזה(אפשר שכשהם טועים, אני מרטיב את עצמי). -במידה והקבוצה נמוכה יותר, נתחיל רק משלפוף ושהם צריכים להגיד שם. המהירות מספיק תאתגר אותם. ורק אחרי כמה סבבים שהם קולטים

<p>את העניין אפשר להוסיף את ההיפוך.  לאוכל גבוהות, אחרי שקולטים, אפשר לאתגר יותר ולהגיד "שלפלף עינב שלפלף", ואז הם צריכים לענות (עינב, שלפלף, עינב). וכאלה שילובים כל מיני  -מדרגה נוספת שאפשר להוסיף זה-  "קזבובו". שהמדריך אומר "קזבובו"-החניך צריך להגיד שם משפחה, ולהיפך. קצת מאתגר למדריך...קזבובו, שלפלף עינב..  (סער, עינב, שלפלף!)</p>			
<p>אפשר להלהיב אותם מאוד סביב זה.  אפשר לצבוע את המים בגועש ואז להחליף צבע ולארות איזה צבע יוצא לנו.  אם מישהו מפחד לעלות עד למעלה, אז הוא יכול לעלות בצד אחד עד איפה שמרגיש בטוח ואז להעביר לחבר שעולה מולו כשזה מגיע למעלה.  מבחינת בטיחות- שהסולם יעמוד על מקום ישר, ליד עץ, קשור, ושיהיה אפשר לעלות משני הצדדים, במידה ויש 2 אשני צוות שעושים ספוטינג. לא עולים בלי</p>	<p>סולם ב-V. למעלה קושרים צינור קשיח ורחב שמתחתיו על הרצפה-דלי ריק. המטרה-למלא את הדלי כולם ביחד. כל אחד בתורו ממלא כוס עם מים(כמה שהוא חושב שיוכל לטפס בלי שיישפך) ומטפס על הסולם עד שמגיע לצינור ושופך את המים לכוס. ואז הם נשפכים ישר לדלי. הם רואים את הדלי מלמטה ויכולים לעקוב ארי המצב.</p>	<p>כל מי שיכול לעלות פיזית על סולם</p>	<p>• מילוי דלי מסולם</p>



ספוטינג			
<p>רצוי להתחיל עם שאלות שהוא כן יצליח לענות ואז להתקיל. אפשר להעמיד לבחירה תחומי עניין (מוזיקה, ספורט, טלוויזיה, טבע..). אפשר עם שפרצר במקום בלון, אבל זה פחות מגניב..</p>	<p>מכינים מלא שאלות (על אתגרים/ציוד/ הקבוצה/הילדים/ידע עולם וכד') ושואלים כל פעם ילד אחר. מי שלא יודע-חוטף שפריץ/בלון מים שמתפוצץ מעליו (עומדים עם בלון מים ושיפוד מעל הראש, וכשהילד לא יודע- מפוצצים. זה מגביר את המתח ומצחיק</p>	<p>כל אוכל' שיש קצת הבנה קוגניטיבית</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• טריוויה בלוני מים</li> <li>• טריוויה רטובה</li> </ul>
<p>אוכלוסיות נמוכות-לא צריך מספרים, אפשר לציר ציורים וכל פעם להגיד לאן מזיזים עכשיו (פרח, עלה, פרפר וכד') אוכל גבוהות- אפשר בסבב שני לעבור ממספר למספר בלי שהבלון ייגע במספרים אחרים בדרך. עובד יפה על עבודת צוות.</p>	<p>מכינים פלסטיק/ניילון מלבני, עם מספרים מ 1-1- שכתובים עליו בבלגן (לא לפי הסדר, ולא בצורה הנדסית, אלא פשוט במרחב של הניילון). כל מספר מקיפים בעיגול. הקבוצה עומדת מסביב הניילון ומחזיקה בקצוות. שמים בלון עם מים באמצע וצריכים להעביר אותו דרך המספרים לפי הסדר שלהם</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור אוטיסטים גני ילדים כסאות גלגלים</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• בלון מים עובר ממספר למספר</li> </ul>
	<p>הקבוצה מסתדרת בטור כאשר בצד אחד יש קערה עם מים ובשני קערה ריקה, הראשון בטור מקבל מגבת ומטרת הקבוצה היא שהקערה הריקה תתמלא על ידי כך שהיא מוטבלת במים, מועברת ונסחטת בקערה הריקה (מומלץ לשחק בתחרות בין 2 קבוצות).</p>	<p>פיגור קל אוכל ללא מוגבלות קוגניטיבית</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• קבוצה רטובה</li> <li>• מרוץ שליחים רטוב</li> </ul>
	<p>משחק קצר הדורש הרבה עבודת צוות. כל אחד בקבוצה מקבל מרזב (צינור רחב חצוי, באורך 20-50 ס"מ).</p>	<p>אוכל גבוהות אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מרזב קבוצתי</li> </ul>

	<p>המשימה היא להעביר כמה שיותר מים מצד אחד לצד השני של שטח מסוים. דלי מלא/בקבוקים עם מים בהתחלה, דלי ריק בסוף. תחרות בין 2 קבוצות. איזה קבוצה מילאה יותר מים בדלי</p>	פיגור קל	
בעיקר מצחיק 😊	<p>צריך לדבר עם מים בפה, מבלי לשפוך/ לירוק אותם. יכול להיות טוב כמשחק פתיחה. מנחים אותם על מה לדבר, להגיד בוקר טוב ו... (תלוי באוכלוסיה)</p>	<p>אוכל גבוהות אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל P.D.D גנים גבוהים</p>	<p>• בוקר טוב עם מים</p>

 15. משחקים לסיכום

הערות	הסבר	מתאים ל...	שם המשחק
	<p>עומדים במעגל מרווח. המדריך באמצע עם חבל קצר. הוא מכריז- "הנחש בא" ומסובב את החבל על הרצפה מתחת לרגלי המשתתפים. המשתתפים מצידם, צריכים לקפוץ מעל החבל ("הנחש") ולא לאפשר לו לגעת בהם. מי בו החבל מסכם את הפעילות (אפשר חופשי או עונה על שאלה מרכזית שהמדריך מעלה)</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל-בינוני P.D.D. אוטיסטים תפקוד גבוה גנים מעוכבי התפתחות</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>הנחש בא</li> </ul>
<p>-ראו למטה, יש קובץ שלם של שאלות, ברמות שונות שאפשר להתאים פה, על פי רמת הקבוצה.</p> <p>-מניסיון, זה סיכום שעובד טוב, היות והם אוהבים את המשחק ומכירים אותו, גם אם בנוסח קצת אחר...</p> <p>-יפה גם לתת להם לשאול שאלות את חברי הקבוצה. לאפשר זאת</p>	<p>יושבים במעגל, בקבוק באמצע, ובדיוק כמו שיחקנו שהיינו ילדים: אחד מסובב את הבקבוק ומי שיוצאת עליו הפייה, בוחר בין "אמת" ל"חובה". בתכלס- נשאל שאלות (כמו, ספר משהו שאתה מבסוט על עצמך שהצלחת בפעילות, משהו שהיה לך קשה, משהו שלמדת על עצמך וכד').</p> <p>בחובה ניתן משימות כמו: קום ולחץ את היד למי שהיה הכי גבר היום בפעילות, קום ותגיד תודה למישהו שעזר לך/שהרשים אותך/שהפתיע אותך, תראה לכולם איך עושים קשר פרוסיק, חובה עליך לספר בדיחה, להישאר לעזור לנו בפירוק וכד'...</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית/ אוכל גבוהות</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>אמת או חובה</li> </ul>
<p>-מתאים כאשר הקבוצה לא ורבאלית וגם כאשר אין זמן</p>	<p>להגיד דברים ולתת להם להגיב: -כל מי שנהנה היום, שיקפוץ באוויר</p>	<p>גני ילדים פיגור</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>כל מי ש...שעשה....</li> </ul>

<p>לסיכום ארוך -גורם לכולם להיות שותפים ובצורה אקטיבית. -כמובן שאפשר להתייחס לתשובות שמעלים בשאלות.</p>	<p>-כל מי שעלה על המתקן-שימחא כפיים -מי שקצת חשש/פחד שיגיע באף -מי שהתגבר למרות הפחד- שיעשה פרצוף מצחיק וכן הלאה...</p>	<p>אוטיסטים אוכל' נמוכות יותר</p>	
<p>המשחק מייצר פתיחות ושקיפות בקבוצה. האופי החוויתי של המשחק והרצון של החניכים לחשוף את הפרס בסוף גורם להם לשתף פעולה ולענות על שאלות שלא פעם קיים קושי לקבל עליהן תשובות בהתנהלות רגילה. -אפשר שמי שמחזיק את החבילה עונה על שאלה שקשורה לעצמו ואז הוא צריך להעביר למישהו לפי הגדרה חברתית (ראה מימין) ואז הרווחנו גם פידבק אישי וגם קבוצתי -דרך נוספת לשחק, היא ששרים שיר, תוך כדי העברת החבילה, וכל פעם שמפסיקים לשיר, זה שהחבילה אצלו-נוריד שכבה ועונה על שאלה/מקבל פידבק</p>	<p>משחק החבילה הוא בעצם פרס עטוף בשכבות עיתונים. על מנת לחשוף את הפרס יש לענות על שאלות שמופיעות על העטיפה או למסור את החבילה עפ"י ההנחיות. כל תשובה מזכה באפשרות להוריד שלב אחד בעטיפה... עד לחשיפת הפרס). דוגמאות לשאלות/הנחיות שאפשר לרשום על החבילה (לשים לב שיש פתקים כמספר הילדים לפחות): ○ תן לילד שהכי עזר לך בפעילות. ○ תן לילד שהכי השתתף בפעילות. ○ תן לילד שאתה עזרת לו בפעילות. ○ תן לילד שהכי התאמץ והשקיע בפעילות. ○ תן לילד שהכי הקפיד על הכללים בפעילות. ○ תן לילד שהכי השתפר בפעילות יחסית לפעילות הקודמת וכו' ○ תן למישהו שעדיין לא קיבל את החבילה או שאלות על עצמי(כמה לדוג'): </p>	<p>אוכל' ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל-בינוני (לעזור בקריאה) P.D.D. אוטיסטים תפקוד גבוה גני ילדים</p>	<p>• חבילה עוברת</p>

	<p>מ-משהו שלמדתי על עצמי בפעילות  מ-משהו שאיתגר אותי במיוחד  מ-משהו שאני גאה בעצמי עליו היום  (ראה קובץ שאלות מצורף)</p>		
<p>-כמובן שאחרי שכולם מתקדמים  אפשר להפנות שאלות אישיות  אם אנחנו רואים תשובה שמעניין  אותנו לבחון, להדגיש או להתעמק  בה.  נותן מדד טוב כי כולם עונים יחד  ואמיתי  -חשוב להגדיר להם איפה  1, ואיפה 5.</p>	<p>מסדרים על הרצפה חבל שמאחוריו  עומדים כל הילדים בשורה, ובאחד  הצדדים בצד השני של החבל-מעין  סקלה עולה (אפשר עם סלינגים)  כאשר כל אחד מסמן מספר (יוצא  מעין צורה של האות נ' ועליה קווים  לרוחב) מ-3 או 1-5, במרחק של  חצי מטר אחד מהשני.  ואז שואלים שאלות שכל אחד  מתקדם לפי מה שהוא חושב שנכון  לו.  למשל:  -כמה אתה מרגיש שנתת מעצמך  לקבוצה בפעילות היום  -כמה הפעילות אתגרה אותך?  -כמה פחדת?</p>	<p>אוכל ללא מגבלה  קוגניטיבית</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מד תשובות</li> </ul>
<p>ראה שאלות בהמשך הקובץ  (אחרי הטבלה הזו)</p>	<p>כל אחד שעולה למתקן מוריד פתק  עם שאלה ששומר בכיס ועונה עליה  בסיכום  -אופציה נוספת-להוריד פתק ריק  ולכתוב שאלה/מילה טובה למישהו  אחר בקבוצה ובסיכום לתת לו  אותה  -או להוריד שאלה ולבחור מי אנחנו  רוצים שיענה עליה בסיכום, ולתת  לו אותה</p>	<p>אוכל ללא מגבלה  קוגניטיבית  פיגור קל  P.D.D  אוטיסטים תפקוד גבוה</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• שילוב של שאלות במתקן</li> </ul>
<p>להכין דפים/חפצים מראש  שילוב של שימוש בצבע, חפץ,  טעם בנוסף למיקום פותח עוד</p>	<p>נותנים לכל משתתף דף עם נקודות  וכל אחד צריך לסמן את מיקומו בין  העיגולים. כל עיגול מייצג את</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• מעגלים</li> </ul>

<p>כיוון חשיבה יצירתי לתיאור התחושות שלי.</p>	<p>המשתתפים. ניתן לתת צבעים שונים וכל אחד צובע את העיגול שלו בצבע שמייצג את מצב רוחו. ניתן לעשות את אותה פעולה עם חפצים שונים בשטח - מפוזרים וכל אחד בתורו בוחר חפץ וממקם את החפץ בין שאר החפצים לפי המקום שהוא חושב שהוא נמצא בו.</p>		
	<p>להניח פתקים על עצים/קירות בסביבה. לשאול שאלה שלפי התשובה עליה הולכים לעץ מסוים. לדוגמה "מי שהצליח היום משהו שלא הצליח בעבר" הולך לעץ/קיר שיש עליו פתק כחול וכדומה.</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל P.D.D אוטיסטים תפקוד גבוה קבוצות לא ורבאליות</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• פתקים על עצים/קירות</li> </ul>
	<p>שימוש בטבע שמסביבנו לסיכום. לדוגמה- כל אחד מביא משהו מהטבע שמתחבר למשהו שקרה לו בפעילות, כל אחד מביא אבן, כל אחד בונה פסלון קטן ממה שנמצא באזור שמתחבר לפעילות היום, וכד'</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• סיכום יצירתי</li> </ul>
<p>-יכולים גם להפנות את השאלה לחבר מהקבוצה, ע"פ בחירתם - אפשר לשים את השאלות עם סקוצ' וכל פעם להחליף שאלות רלוונטיות לפעילות</p>	<p>להכין קובייה מקרטון שעל כל אחת מפאותיה יש שאלה. המשתתפים בתורם זורקים את הקובייה ועונים בהתאם לשאלה שקיבלו.</p>	<p>אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל P.D.D</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• סיכום עם קובייה</li> </ul>
<p>-בקבוצות נמוכות כדאי לעבור לפני על הפרצופים ולראות אם הם מזהים נכון את הרגש שמוצג</p>	<p>לשים במרכז המעגל תמונות/ציורים של פרצופים שונים המתארים רגשות (פרצוף שמח, פרצוף עצוב, פרצוף כועס, פרצוף מפחד....). לבקש מכל משתתף לבחור</p>	<p>גני ילדים אוטיסטים במצב בינוני ומעלה פיגור בינוני</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• סיכום עם פרצופים</li> </ul>

	תמונה/ציור שהכי משקפת את ההרגשה שלו ואם-אפשר לספר על כך מעט. (מצורף בסוף נספח פרצופים)		
• סיכום עם ציור	גני ילדים אוטיסטים פיגור אוכל נמוכות יחסית	לבקש מהחניכים לצייר ציור – מה הכי אהבתי בפעילות. אפשר אף לבקש אח"כ שיתנו את הציור למי שהכי עזר להם בפעילות, למי שהכי נהנו לעבוד איתו וכו'	-אפשר להכין ציור קבוצתי -אפשר לצייר את המתקן ושכל אחד יצייר את עצמו על המתקן ולהתייחס למה שציירו
• סיכום עם קלפים השלכתים	אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל גני ילדים P.D.D אוטיסטים תפקוד גבוה	אפשר להביא קלפים עם תמונות של חיות שונות/ציורים שונים ולשאול את החניכים לאיזו חיה הכי התחברו או כמו איזו חיה הם מרגישים. במידת האפשר ניתן לבקש שיספרו מעט יותר מדוע בחרו בקלף הספציפי... אפשר שכל ילד יבחר 3 קלפים ויספר סיפור עם הקלפים, על איך היה לו בפעילות היום	-ישנם המון סוגים של קלפים בשוק, לא רק של חיות. את אותם הסיכום אפשר לעשות עם כל קלפים שיש לכם, רק ההגדרה תהיה אחרת.
• סיכום עם כדור	אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית פיגור קל-בינוני גני ילדים P.D.D אוטיסטים תפקוד גבוה קבוצות לא ורבאליות	כל אחד זורק את הכדור למישהו שהיה לו נעים איתו בפעילות, למישהו שעזר לו, למישהו הוא רוצה להגיד לו משהו וכד'	-טוב במיוחד במידה והפעילות עבדה על שיתוף פעולה ועבודה של קבוצה.
• כדור צמר	אוכל ללא מגבלה קוגניטיבית	אותו הדבר, רק הפעם משאירים קצה חוט אצל כל אחד שעונה ונוצר מעין פלונטר. ואז עושים הפוך ואפשר להגיד משהו בחזרה, או	-אפשר להעביר לפי הגדרה מסוימת (מישהו שעזר לי, מישהו שלא הכרתי לפני הפעילות והיום קצת יותר), או להעביר למישהו

ולשאל אותו שאלה	לשאל שאלה את מי שהעביר לי		
טוב כשהקבוצה לא במצב רוח ורבאלי במיוחד וגם כשאין זמן לסיכום ארוך	לשאל שאלות שהחניכים צריכים לענות עליהם מספר מ 1-10. מעין סבב מהיר. שאלות לדוגמה: כמה נתת מעצמך לקבוצה היום? (מ 1-10), איך הקבוצה עבדה היום לדעתך? כמה הרגשת שאתגרת היום? עם איזה אנרגיות באת היום ועם איזה אתה יוצא?	אוכ' ללא מגבלה קוגניטיבית	• מ 1-10

**\*מצורף קובץ עם שאלות שמתאימות לשלבם במשחקים (אמת או חובה, חבליה עוברת,**

**הנחש בא ועוד)**

### שיחת סיכום פעילות

#### מטרותיה:

1. סגירת הפעילות. יצירת מבנה מסודר לפעילות. (הילדים יודעים כיצד ומתי הפעילות מסתיימת ומה מצופה מהם בסיומה)
2. עיבוד המטרות של הפעילות על מנת לייצר הפנמה גבוהה יותר.

#### דוגמאות והמלצות לשיחות סיכום פעילות:

##### ילדי גן/ אוטיסטים במצב בינוני ומעלה / פיגור בינוני וכו'

בקבוצות בהן יכולת העיבוד המילולית נמוכה כפונקציה של הלקות המאפיינת את חברי הקבוצה מומלץ לבחור בטכניקה של עשייה/יצירה/ציור במקום שיחה.

דוגמאות:

1. לשים במרכז המעגל תמונות/ציורים של פרצופים שונים המתארים רגשות (פרצוף שמח, פרצוף עצוב, פרצוף כועס, פרצוף מפחד....). לבקש מכל משתתף לבחור תמונה/ציור שהכי משקפת את ההרגשה שלו ואם-אפשר לספר על כך מעט. (מצורף בסוף נספח פרצופים)
2. לבקש מהחניכים לצייר ציור – מה הכי אהבתי בפעילות. אפשר אף לבקש אח"כ שיתנו את הציור למי שהכי עזר להם בפעילות, למי שהכי נהנו לעבוד איתו וכו'



3. אפשר להביא קלפים עם תמונות של חיות שונות ולשאל את החניכים לאיזו חיה הכי התחברו או כמו איזו חיה הם מרגישים. במידת האפשר ניתן לבקש שיספרו מעט יותר מדוע בחרו בקלף הספציפי...

4. בפעילות שמטרתה לייצר שיתוף פעולה, עזרה וכו' בין החניכים אפשר להביא כדור לשיחת הסיכום ולבקש מכל אחד שיזרוק את הכדור לחבר שהכי עזר לו/שיתף אותו בקבוצה.

### **קבוצות נורמטיביות / קבוצות נוער בסיכון / בעיות התנהגות / כיתות מקדמות כו'**

בקבוצות בהן יכולת העיבוד המילולית טובה מומלץ להתכונן מראש ולהכין שיחת סכום מונחית. שיחת הסיכום צריכה להיות קשורה למטרת הפעילות, כך שבסיומה, לנו כמדריכים, יהיה ברור שהצלחנו להעביר את מטרתנו בפעילות זו. מדריכים רבים נוטים לקיים שיחת סכום המאופיינת בשתי שאלות בסיסיות החוזרות על עצמן:

1. מה היה לנו בפעילות היום?

2. איזה מתקן/הפעלה הכי אהבתם בפעילות? למה?

שיחה שכזו כמעט לא מצליחה להביא את המדריך להבנה האם מטרת הפעילות הושגה. ובוודאי לא תורמת לחניכים בעיבוד החוויה ו/או בהעברתה.

אנו ממליצים להכין **מראש** שאלות מנחות אחרות במקום השאלות הר"מ (מצורף קובץ שאלות בנספח).

### **דוגמאות:**

1. מי עזר לי הכי הרבה בפעילות? למי אני עזרתי? כיצד זה גרם לי להרגיש? (מתאים לפעילות שמטרתה עזרה הדדית).

2. היכן הרגשתי טוב יותר כאשר הובילו אותי או כאשר הובלתי אחרים? למה? (מתאים לפעילויות שמשתמשות בטכניקות הובלה כדי לעבוד על אמון ו/או שת"פ).

3. מטרת הפעילות שלנו היום היתה עבודה על אחריות ומשמעת אישית. איפה הרגשתי בפעילות שביטאת אחריות ומשמעת? האם יש משהו שיכולת לעשות אחרת? האם אתה יכול להסיק מכך משהו על ההתנהלות הרגילה שלך בכתה? וכו'

\*ככלל אנו ממליצים בכל שיחת סכום לנסות לקשר את מטרת הפעילות לחיי היומיום (=העברה). לדוגמה – בפעילות שמטרתה יצירת שת"פ בקבוצה, לשאול – כיצד שת"פ יכול לעזור לכם בעבודה בכתה?; בפעילות שמטרתה יצירת מסוגלות אישית והתגברות על פחד לשאול – כיצד ההבנה שאתה יכול להתמודד עם פחדים יכולה לעזור לך במקומות אחרים? באילו עוד מקומות אתה חושב שאתה לא יכול, אבל אולי אם תנסה תצליח? וכו'

4. אופציה נוספת שעובדת כמעט בכל סוג קבוצה היא סיכום בעזרת "משחק החבילה" (למי שלא זוכר – משחק החבילה הוא בעצם פרס עטוף בשכבות עיתונים. על מנת לחשוף את הפרס יש לענות על שאלות שמופיעות על העטיפה או למסור את החבילה עפ"י ההנחיות. כל

תשובה מזכה באפשרות להוריד שלב אחד בעטיפה... (עד לחשיפת הפרס). המשחק מייצר פתיחות ושקיפות בקבוצה. האופי החוויתי של המשחק והרצון של החניכים לחשוף את הפרס בסוף גורם להם לשתף פעולה ולענות על שאלות שלא פעם קיים קושי לקבל עליהן תשובות בהתנהלות רגילה.

דוגמאות לשאלות/הנחיות שאפשר לרשום על החבילה:

- תן לילד שהכי עזר לך בפעילות.
  - תן לילד שהכי השתתף בפעילות.
  - תן לילד שאתה עזרת לו בפעילות.
  - תן לילד שהכי התאמץ והשקיע בפעילות.
  - תן לילד שהכי הקפיד על הכללים בפעילות.
  - תן לילד שהכי השתפר בפעילות יחסית לפעילות הקודמת וכו' (כמובן שבהתאם לקבוצה ומאפייניה השאלות/הנחיות יכולות להיות מעמיקות יותר ויותר...)
5. ואופציה דומה - להכין קובייה מקרטון שעל כל אחת מפאותיה יש שאלה. המשתתפים בתורם זורקים את הקובייה ועונים בהתאם לשאלה שקיבלו.
6. אופציות קצת אחרות – סכום דרך דף השלכתי (ראה 2 אפשריות בנספח) או קלפים, וכך לאפשר לכל ילד לבטא את החוויה/ההרגשה דרך תמונה/דמיון בעזרת שאלות מנחות מותאמות.
7. ועוד אופציה השלכתית - במקום לענות על השאלות באופן ורבלי להשתמש ב"עזרים" מהטבע. לדוגמא כל אחד מביא משהו מהטבע שמתחבר למשהו שקרה לו בפעילות, כל אחד מביא אבן, כל אחד בונה פסלון קטן ממה שנמצא באזור שמתחבר לפעילות היום
8. סכומים דרך שימוש בכלי האתגרי:
1. להיעזר במתקן שבו השתמשתם בפעילות או מתקן מיוחד לשיחה. לדוגמא סולם שכל מי שמטפס ומגיע לקצה שלו עונה על שאלה שמונחת בתוך קסדה...
  2. להניח פתקים על עצים בסביבה. לשאול שאלה שלפי התשובה עליה הולכים לעץ מסוים. לדוגמא "מי שהצליח היום משהו שלא הצליח בעבר" הולך לעץ שיש עליו פתק כחול וכדומה.

### ועוד תוספת לסיכום:

אנו ממליצים בכל הקבוצות להכניס עבודה על ציר מטרות אישי. למה הכוונה? כדאי לסיים כל פעילות בפנייה לחניכים – להציב לעצמם מטרות אישיות לפעילות הבאה (המטרות יכולות להיות כל דבר, לדוגמה – לא להפריע, לעזור לפחות לחבר אחד בקבוצה,

להצליח לטפס לפחות עד השלב הרביעי בסולם, לא לקלל וכו'). החניכים יבחרו לעצמם מטרות (אפשר גם בעזרתכם...) ואתם תרשמו מטרות אלו. בתחילת הפעילות הבאה יש להזכיר לחניכים את המטרות שהציבו לעצמם (אם אפשר אפילו להכין בכל פעילות פלקט תלוי, שהילדים רואים, עם המטרות הללו...). בסוף הפעילות, בפורום הקבוצתי יש לעבור עם הילדים על המטרות ולבדוק האם הושגו. ילד שהשיג את מטרתו יזכה למחאות כפיים מכולם. מי שלא השיג את מטרתו, מומלץ להזמין אותו להציב לעצמו את המטרה שוב בשבוע הבא.

וכמובן, חוזר חלילה... להמשיך לקיים את אותו נוהל בכל פעילות. עבודה שכזו מלמדת את הילדים להציב לעצמם יעדים ובנוסף, מאפשרת להם לאתגר את עצמם ולחוות חוויה ברורה של הצלחה בכל פעילות. בנוסף, מחיאות הכפיים הקבוצתיות עוזרות למורל ולגיבוש הכיתתי וכמובן לתחושת ההישג והביטחון של כל מי שמצליח.

### הערות והארות:

1. אנו ממליצים ששיחת הסיכום תהיי טקסית. משמע, תתקיים בהתנהלות קבועה וידועה מראש בכל פעם. הטקס יכול להיות לדוגמה הליכה לכתה וקיום השיחה בישיבה בה, ישיבה משותפת במחצלת ואחזקת חבל, הדלקת מדורה לתה ושיחה הכוללת שתייה משותפת, ישיבה במקום קבוע והעברת מקל דיבור וכו'. כל פעם בדיוק אותה התנהלות. מניסיונו הטקס הקבוע עוזר לחניכים, הוא יוצר עבורם סדר ומצמצם את חוסר הוודאות שלהם מהמתרחש.
2. במקרים ספציפיים, בקבוצות ספציפיות סיכום קבוצתי לא יהיה אפקטיבי לצורך עיבוד (כאשר לדוגמה הדינאמיקה של הקבוצה לא מאפשרת כלל פתיחות וחשיפה ו/או כאשר יש קושי התנהגותי ו/או רגשי משמעותי בישיבה המשותפת). במקרים כאלה ניתן להשאיר בסוף הפעילות זמן לחלק יותר פתוח (למשל מדורה) ולייצר שיחות סיכום אישיות וקצרות עם החניכים על תחושתם מהפעילות.
- על אף אמירה זו, יש לזכור שהדרישה לישיבה משותפת לסיכום מייצרת גבול ברור וציפייה מהקבוצה שהם לעיתים לא פחות חשובים מתהליך העיבוד.
3. במקרים ספציפיים נבחר לא לייצר סכום שמטרתו הפנמה: כאשר אנו מקיימים פעילות ייחודית שהחוויה בה יוצאת דופן, לעיתים יש לתת לחוויה לדבר בעד עצמה ללא צורך במילים מעבר. לעיתים דווקא השיחה על (TALKING) מורידה מעוצמת החוויה (DOING).



## קובץ שאלות מומלצות לשיחת סיכום

השאלות המצורפות להלן הן שאלות המסייעות למדריך לאפשר למשתתפים לעבד את החוויה האתגרית-

### 1. שאלות הקשורות לכאן ועכשיו ועוסקות בשחזור ותיאור של רגשות ומחשבות:

- תאר את המשימה שביצעת זה עתה
- איך הרגשת כש... (טיפסת על הגשר, גלשת באומגה, מתחת את המפרש...)?
- על מה חשבת כש... (הלכת בעיניים עצומות, טיפסת על הגשר...)?
- מה נתן לך אומץ לבצע את המשימה (לטפס/ לעצום עיניים...)?
- במי נעזרת היום? למי עזרת היום?
- האם חשבת ש...?
- מה הכי אתגר אותך? מה הפתיע אותך לגבי עצמך? ממה נהנית היום?
- האם חשבת ביטחון?

### 2. האחריות להצלחה:

- איך אתה מסביר את ההצלחה שלך היום?
- כיצד גרמת להצלחה שלך לקרות?
- מה אתה יכול ללמוד מההצלחה הזו?
- באילו כוחות/ תכונות שלך השתמשת היום כדי להצליח?
- האם היה רגע בו רצית לוותר? מה עשית באותו רגע כדי להצליח? איך התגברת ומה עזר לך?

### 3. קשר והשלכה לחיי היום-יום:

- האם הפעילות מזכירה לך משהו בחיי היום-יום שלך?
- האם נתקלת במקרה דומה ואם כן מה עשית אז?
- מה אתה צריך לעשות על מנת ליישם את ההצלחה הזו ביום-יום שלך?
- מתי בעתיד תיזכר בהצלחה של היום?
- אילו עוד מטרות מחכות לך בהמשך הדרך?
- האם ההצלחה של היום פתחה בפניך אפשרויות חדשות ביום-יום?

### 4. איך האחרים תפסו אותי ואת הצלחתי:

- איך לדעתך אחרים מבינים את ההצלחה שלך היום?
- מי הכי פחות יופתע כשתספר לו שהצלחת?
- האם ההצלחה משנה את איך שהאחרים מתייחסים אליך?
- מי עוד בקבוצה הרגיש שאתה יכול להצליח?
- מה אתה חושב ש X (מישהו מהקבוצה) ראה כשיא ההצלחה שלך היום?
- למי אתה רוצה לספר על ההצלחה שלך היום?

### 5. משמעות החוויה ולמידה לעתיד

- מה למדת על עצמך?
- מה למדת על הקבוצה?
- האם ההצלחה שלך היום יכולה לשנות משהו בתפקוד שלך בעתיד?
- באיזה מצב תיעזר בעתיד בחברי הקבוצה, שבהם נעזרת היום במשימה?
- האם יש מצב נוסף בו תוכל לעזור לאחרים, כמו שעזרת היום ל X להתגבר על המכשול?
- במה היית רוצה להשתפר לעומת התפקוד שלך היום?

# דף שאלון ציפי

לפרק סדרה עם על ציורים הקשורים בשמורת הציפיות שלי.  
 - סמוך א את ציורי המבטא את הציפיות שלי, בלב תמונת נופד.

אתאווה בקבוצה:



קפסודו רעיר  
 קפסודו רעיר



אורידה תופסודו



רצירודו סודודו  
 על תפסודו

פ.מהצפיריק ואנו:



רעם ברעם



בארוד רעם

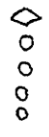


סודודו



קפסודו סודודו

ס.מחצונו של המחציריק בקבוצה:



סודודו ברעם  
 סודודו סודודו



סודודו סודודו  
 סודודו סודודו



סודודו סודודו

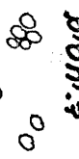
ד.מחצונו של המחציריק בקבוצה:



קפסודו סודודו  
 קפסודו סודודו



בום סודודו - לרעם



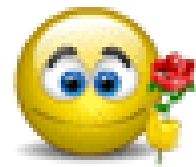
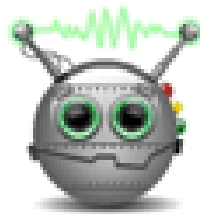
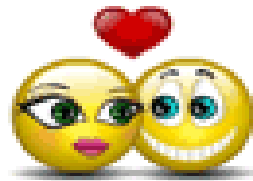
אר סודודו עם סודודו



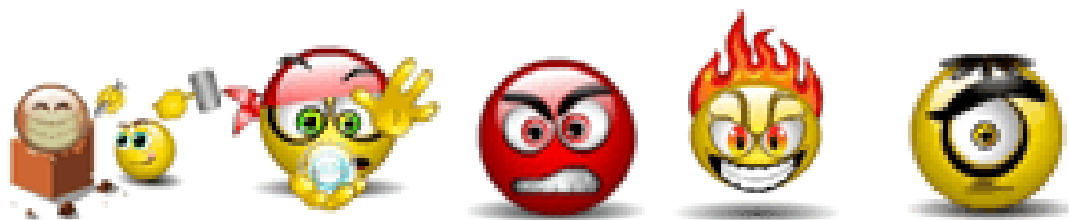


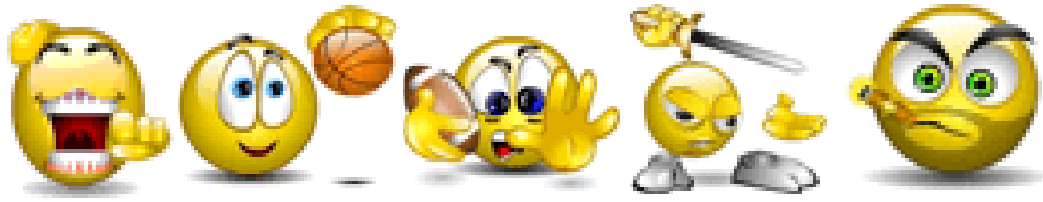












## 16. הפעלות בעזרת מצנח

מיועד לכול גיל לכול קבוצה הכול בהתאם לרמה ולאן שלוקחים לגיל הרך, PDD, בכול הרמות, פיגור קל בינוני, כסאות גלגלים ותפקודים נמוכים כול ההנפות מעליהם והשכבה על המצנח וניעור מעורר עניין תחושתית והנאה בדר"כ



- ניתן להפעיל בעזרת המצנח עשרות רבות של משתתפים בני אותו גיל ובגילאים שונים.
- המצנח מתאים לפעילות במקומות פתוחים וסגורים.
- ניתן להתאים את בקלות את המצנח לפעילות עם אוכלוסיה חריגה.
- צבעיו היפים מהווים אטרקציה למשתתפים עצמם אך גם לצופים מן הצד ומאפשרים להשתמש בו באירועים מיוחדים ובימי שיא.
- הפעילות עם המצנח מעודדת ומפתחת תכונות מוטוריות קצביות.
- הפעילות עם המצנח מפתחת את היצירתיות, את ההסתגלות לשינויים ואת התנועה האישית והקבוצתית.

### חימום עם המצנח:

- אחיזה עילית בסיסית-ריצה במקום. אחיזה עילית –ריצה קלה תוך כדי ניעור. אחיזת המצנח ביד שמאל פניה ימינה והליכה. אחיזת המצנח ביד שמאל, פניה ימינה והליכה מהירה יותר, אפשר גם ריצה קלה ואפשר גם תוך כדי ריצה לשלב ניעור. את אותה סידרה ניתן לבצע גם כיד ימין אוחזת במצנח והפנייה שמאלה.

- אחיזה עילית בסיסית, כל משתתף יגלגל את המצנח בשתי ידיו לכיוון מרכזו. מטרת המשתתפים להגיע קרוב עד כמה שניתן למרכז המצנח. לאחר מכן יפרשו המשתתפים את המצנח תוך כדי תנועה לאחור עד שיגיעו למצב אחיזה בסיסי.
- משחקי אמון בין הקבוצה למשחק- להישען לאחור כשאוחזים משפת המצנח והרגלים הן הבסיסי. להישען לפניו וליישר את הידיים קדימה ואת הישבן להוציא לאחור.
- ממצב של ישיבה –רגלים ישרות מתחת למצנח וכפיפות בטן גב בו זמנית בין המשתתפים.

### **פעולות בסיסיות ממצב עמידה:**

- מצב בסיסי: אחיזה עילית בדפנות המצנח, הידיים בגובה המותניים.
- להוראת המדריך ירדו המשתתפים לעמידה שפופה ומשם ירימו את ידיהם הישרות מעל הראש. פעולה זו יוצרת את צורת הכיפה, מטרייה.
- הנפת המצנח לאחר יצירת המטרייה ינועו המשתתפים כשני צעדים קטנים אל עבר מרכז המעגל כך ייצרו את צורת הפטרייה.
- מחלקים את המשתתפים לשתי קבוצות או לפי הצבעים בהם הם אוחזים. כאשר המצנח מגיע לשיא גובהו נכנסים חברי אותה קבוצה מתחת למצנח ומחליפים מקומות לפי הנחיית המדריך.
- קיימות וריאציות רבות לפעילות מתחת למצנח-כל העולה על הדעת.
- הנפת המצנח למצב של פטרייה, כשהמצנח מגיע לשיא גובהו עוזבים אותו, מסתובבים במקום או מוחאים 2-3 מחיאות כפיים ומנסים לתפוס במהירות את המצנח.
- מניחים כדור קרוב לדפנות המצנח. משלבים את הכדור בתנועה מעגלית של המצנח ומנסים להניעו על שפת המצנח באופן רצוף כמה סיבובים. תיאום מלא בין המשתתפים חיוני להצלחת פעולה זו, ניתן להקשות ולהוסיף עוד כדור בו זמנית-רמת קושי ותפקוד גבוהה.
- הנפת המצנח למצב מטרייה. צועדים צעד קדימה ומעבירים את המצנח אל מאחורי הראש. לאחר פעולה זו חוזרים למצב הבסיסי. מניפים שוב את המצנח למצב מטרייה, צעד קטן לפניו והפעם מעבירים את המצנח מאחורי הראש ומורידים אותו מאחורי הגב ומתחת לישבן ויושבים על קצהו. תיאום מלא ואחידות הפעולה דרושים להצלחת פעולה זו. האוהל שנוצר יוצר התחושה של הצלחה ואינטימיות- מתאים לסיכום הפעילות.

- המצנח במצב בסיסי. מניחים עליו מס' כדורים צבעוניים. מנערים את המצנח במטרה להקפיץ הכדורים כלפי מעלה. הניעור וההקפצה יוצרים תמונה מרהיבה ושמחה בקרב המשתתפים.

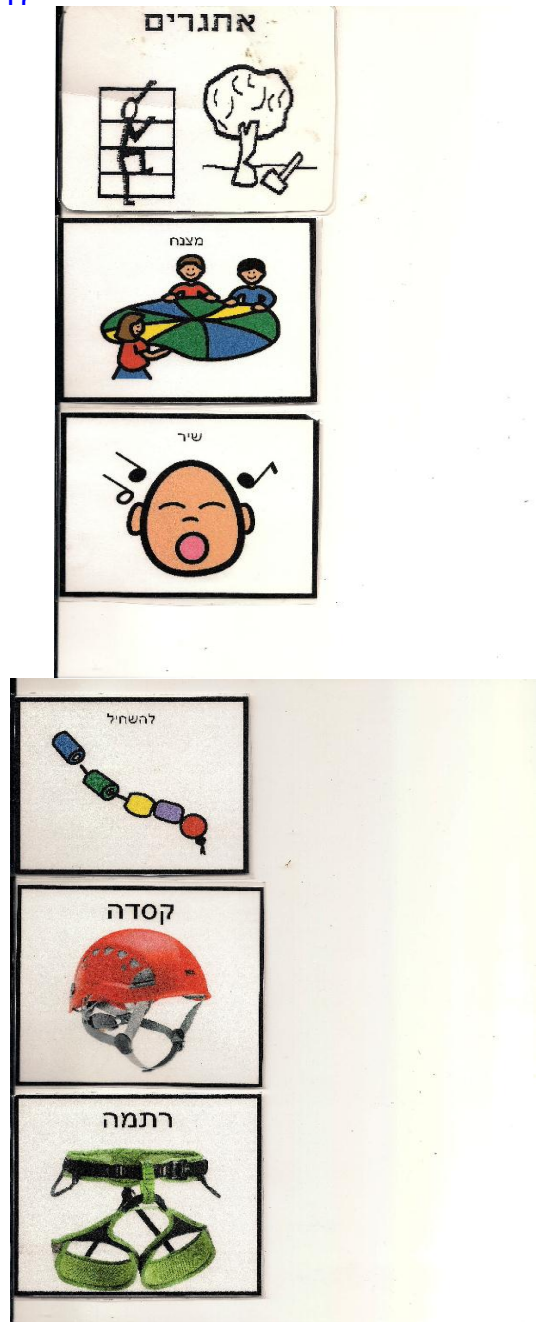
### **ממצב של עמידת ברכיים:**

- הנפת המצנח למצב של מטרייה.
- הנפת המצנח למצב של מטרייה והחלפת מקומות.
- משחק התנינים: המשתתפים ישבו מסביב למצנח ברגליים ישרות מתחתיו. אחיזת המצנח עילית. יש להצמיד את המצנח לגוף מעט מעל גובה המותניים. משתתף מתנדב יכנס מתחת למצנח וינוע תחתיו בזחילה או עמידה שפופה. מטרת משתתף זה המכונה תנין למשוך את רגלו של משתתף אחר היושב סביב המצנח. המשתתף שרגלו נתפסה ייכנס אף הוא מתחת למצנח ויצטרף לחברו התנין. אין הגבלה למס' התנינים. ככל שהולך וגדל מספרם, כך גוברת ההנאה והשמחה מתחת למצנח.
- חתול ועכבר: משתתף אחד הוא החתול והוא נמצא על המצנח, משתתף שני הוא העכבר והוא נמצא מתחת למצנח. יתר המשתתפים פקידים לשמור על העכבר ולהסתירו באמצעות גלים אותם הם יוצרים עם המצנח, תפקידו של החתול הוא לתפוס את העכבר. ניתן שיהיו מס' חתולים ועכברים.

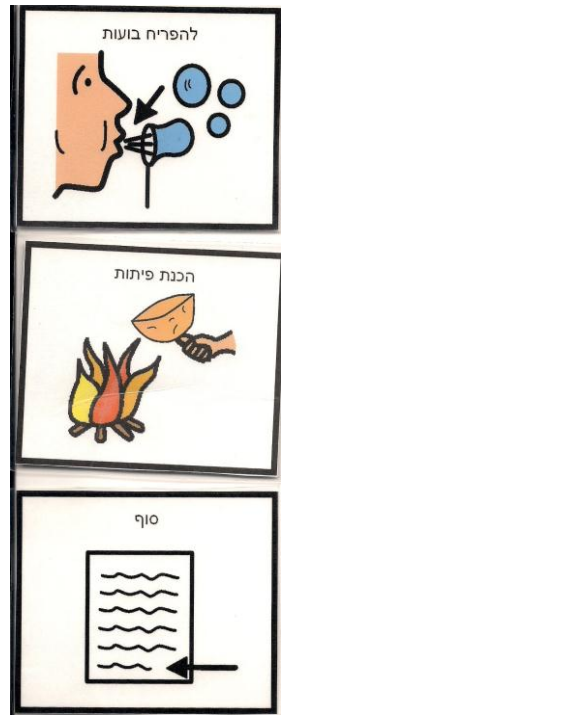
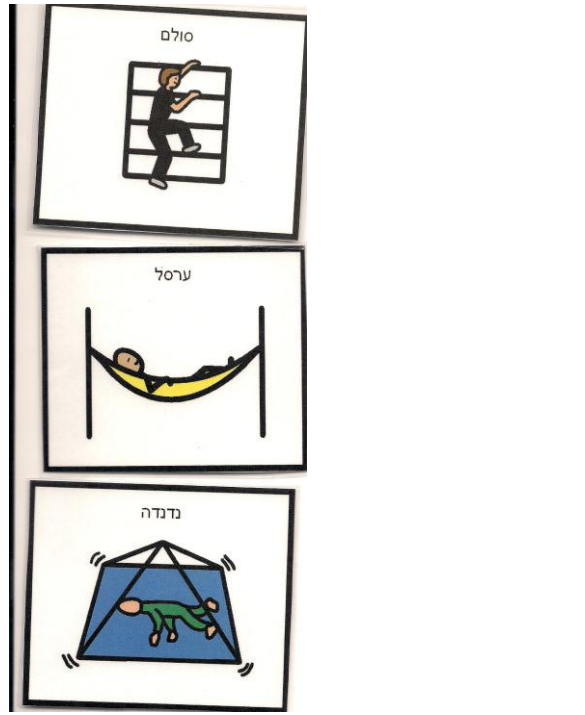
## 17. הפעלות לאוכלוסיות ברמת תפקוד נמוכה 🧐

במפגשים עם ילדי שנמצאים על הרצף האוטיסטי ורמת התפקוד שלהם נמוכה בגיל הגן ובית הספר היסודי, בדרך כלל הפעילות **כללה סטינג מאד ברור שחוזר** על עצמו. בתחילת הפעילות היינו מציגים **בלוח תקשורת** מה יהיה היום באתגרים (אם יש שת"פ עם הצוות הם מציגים את אותן כרטיסיות כבר בכיתה, כמובן יום לפני הפעילות מתקיימת שיחת תיאום עם צוות הגן)

לדוגמה :







בסוף הפעילות בסיכום מומלץ שלכול ילד תמונה שלו שיוכל להצמיד אותה ליד פעילות שביצע.

דוגמאות להשחלות:

כדורים בקסדות

גלילים של נייר מגבת או נייר טואלט להשחיל על חבל קצר משני צדדים  
גליל פלסטיק גדול השחלה של כדורים

הפעלות עם מצנח: (כול הפעלה חושית ויזואלית יוצרת גירוי בקרב הילד וישנה תגובה בדר"כ  
חיובית ושת"פ)

הילדים מתחת למצנח ולשיר נער ונער ועצור (לבצע)

הרם והרם ועצור

הורד והורד ועצור

כנ"ל כשמזמינים בכול פעם לשכב על המצנח זוג ילדים ומנערים מהר וחלש – יוצר הנאה,  
מחייב הוראה וביצוע, ודחיית סיפוק בקרב הממתינים

חצר אחורית: לילדים שסיימו פעילות ולכאלה שלוקח להם זמן להצטרף

אוהל עם צעצועים שונים

מנהרה לזחול

כדורים/בקבוקים ובהם נוזל בצבעים שונים (יש לשים איטום על הפקק עם איזולירבנד)  
סל נמוך לקליעה.

הכי חשוב לראות מה מתאים לי ולילדים ולהתקדם אט אט אין צורך לחדש בכול פעם

תמונות מהפעלה:







ליווי בקשר







חצר אחורית



