

ענבל ישראל
מגדלים ילדים סקרנים



קובץ משחקי

עט ונייר





איקס עיגול

תיאור: משחק אסטרטגיה והגיון

מספר שחקנים: 2 שחקנים

גילאים: 4 ומעלה

מטרת המשחק: לצייר על הלוח 3 סימנים רצופים (איקס או עיגול) לאורך, לרוחב או באלכסון

ציוד: דף ועט או עיפרון

מהלך המשחק: כל שחקן בוחר לעצמו סימן: איקס או עיגול. כל שחקן בתורו מצייר סימן באחת המשבצות. המשחק מסתיים כאשר אחד השחקנים הגיע לשלושה סימנים ברצף או כאשר מסתיימים המקומות בלוח והמשחק מסתיים בתיקו.

גרסת מתקדמים - איקס עיגול שיגעון:

גם גרסה זו מיועדת לשני שחקנים וגם כאן מטרת המשחק זהה – הגעה לשלושה סימנים רצופים לאורך, לרוחב או באלכסון. ההבדל הוא שבגרסה זו כל שחקן בכל תור יכול לבחור האם לצייר איקס או עיגול. זה אומר שכל שחקן בכל תור מחדש יכול לבחור איזה סימן הוא מצייר והיכן. המנצח הוא מי שהגיע לרצף של 3 סימנים.

X	O	X
X	O	
X		O

SOS

תיאור: משחק אסטרטגיה והגיון

מספר שחקנים: 2 שחקנים

גילאים: גילאי 6 ומעלה

מטרת המשחק: ליצור את רצף אותיות SOS

ציוד: דף ועט או עיפרון בשני צבעים

מהלך המשחק: מציירים לוח משבצות בגודל 4X4 לפחות (אפשר לצייר לוח גדול יותר למשחק ארוך ומאתגר יותר). כל שחקן בתורו מוסיף ללוח את האות S או O. כאשר שחקן משלים את רצף האותיות SOS הוא מותח מעליהן קו בצבע שלו. המנצח הוא השחקן עם מירב הקווים בסיום המשחק.

דוגמה:



			S		
		S	O	S	S
	S	S	O	O	
		O	S		

תפוס 5

תיאור: משחק אסטרטגיה והגיון

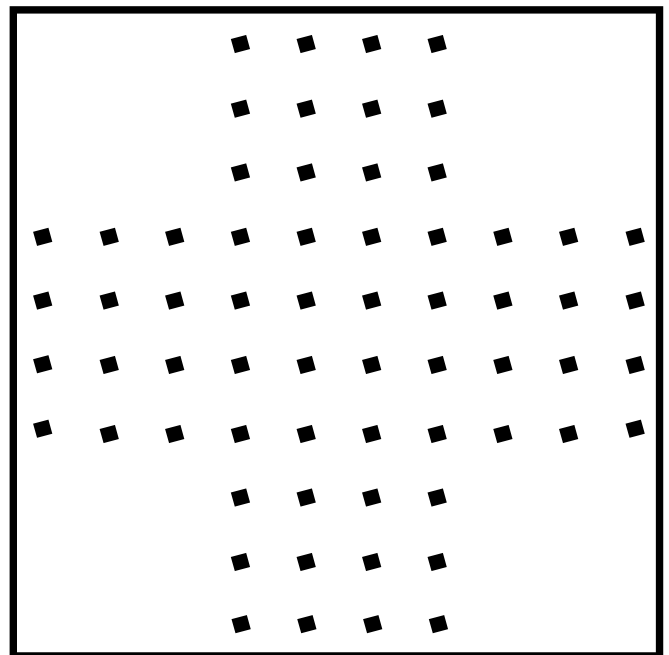
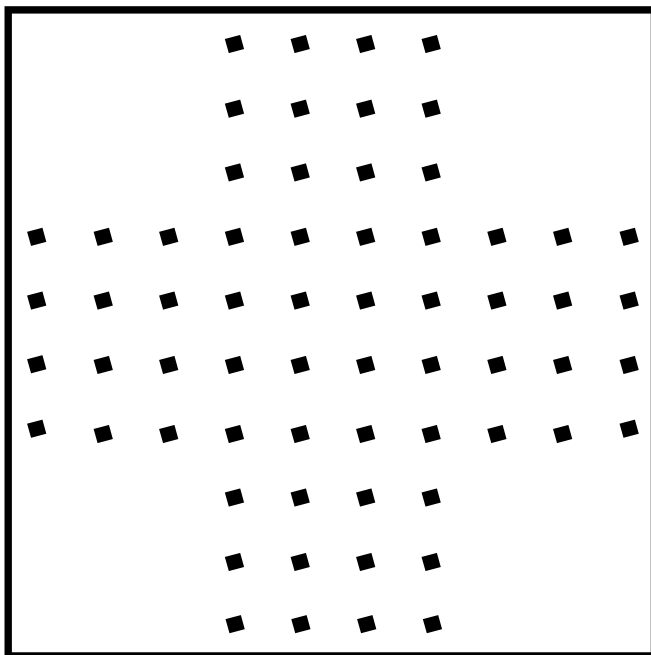
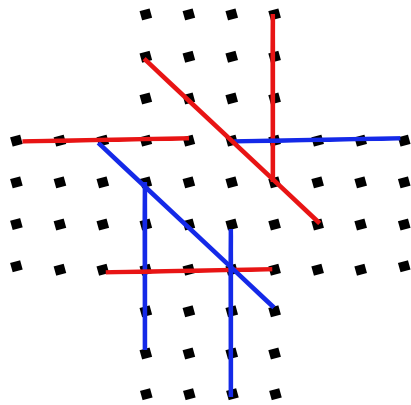
מספר שחקנים: 2 שחקנים

גילאים: 6 ומעלה

מטרת המשחק: לסמן כמה שיותר קוים על לוח המשחק

ציוד: דף ועט או עיפרון בשני צבעים

מהלך המשחק: כל שחקן בתורו מצייר קו שעובר דרך 5 נקודות זה יכול להיות קו מאונך, מאוזן או אלכסוני. אסור לחזור על קו קיים אבל מותר לחצות קוים אחרים. המנצח הוא השחקן שצייר את מספר הקוים הגדול ביותר.



בשורה 4

תיאור: משחק חשיבה ואסטרטגיה.

מספר שחקנים: 2 שחקנים.

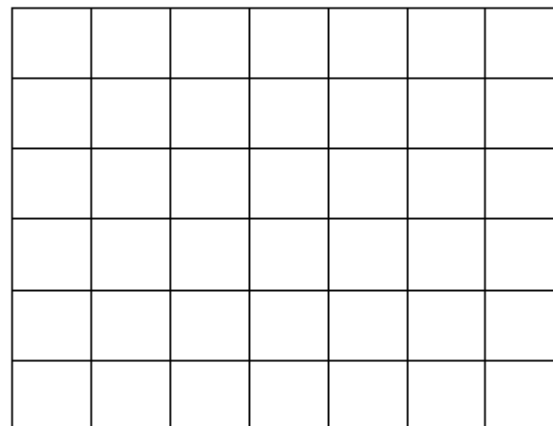
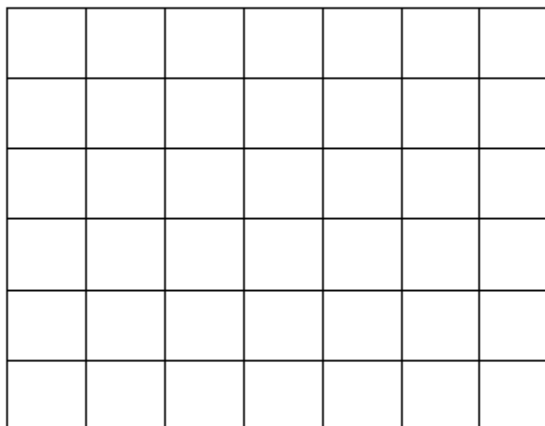
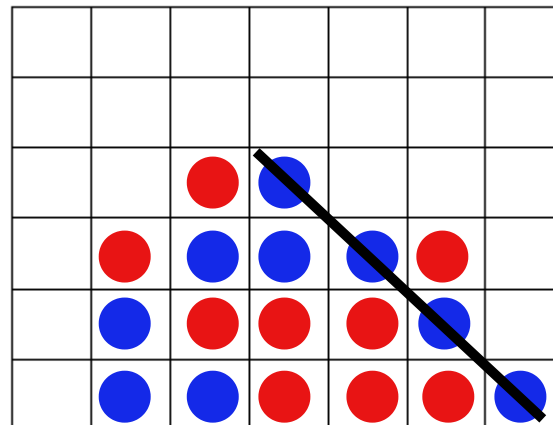
גילאים: 6 ומעלה.

מטרת המשחק: להשלים רצף של 4 עיגולים ברצף.

ציוד: דף ועיפרון או עט בשני צבעים.

מהלך המשחק: משרטטים טבלה של 7 עמודות ושש שורות. כל שחקן בתורו מסמן עיגול בצבע שלו. עליכם להתחיל מהשורה התחתונה ורק אם יש עיגול בשורה התחתונה ניתן לסמן עיגול בשורה השניה וכן הלאה. מנצח מי שמצליח להגיע ל 4 עיגולים רצופים במאונך, מאוזן או אלכסון.

דוגמה:



צינורות

תיאור: משחק אסטרטגיה

מספר שחקנים: 2 שחקנים

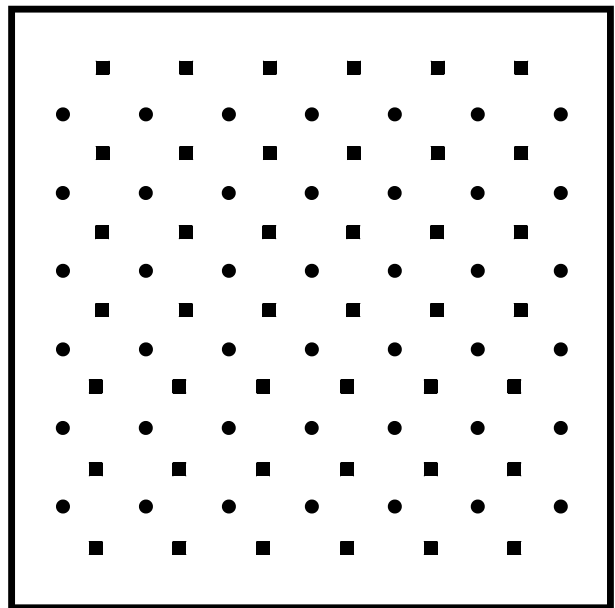
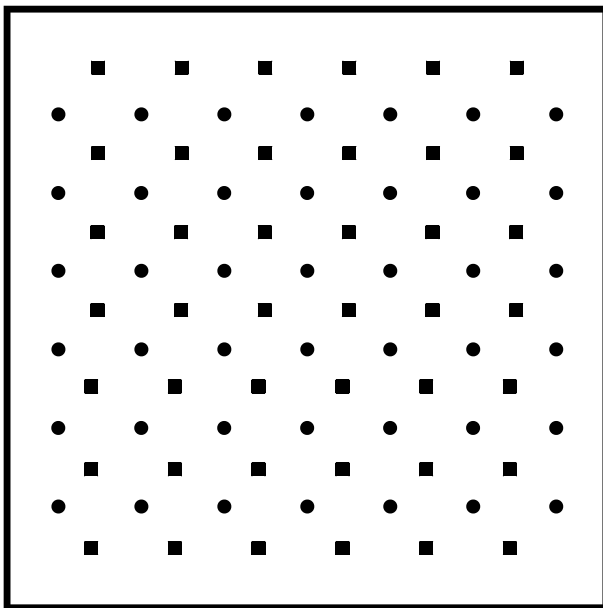
גילאים: גיל 7 ומעלה

מטרת המשחק: לחבר קו רצוף בין שני חלקי הלוח

ציוד: דף (רצוי דף משבצות) ועט או עיפרון בשני צבעים

מהלך המשחק: משרטטים על הדף עיגולים וריבועים כמו בדוגמה (6X7 ריבועים ו7X6 עיגולים). כל שחקן בתורו מצייר קו שמחבר בין 2 מהנקודות שלו (עיגולים או ריבועים) הקו יכול להיות מאונך או מאוזן (לא באלכסון). המטרה היא לחבר קו רצוף: שחקן הריבועים צריך לחבר קו רצוף מלמעלה למטה ושחקן העיגולים צריך לחבר קו רצוף מצד ימין לצד שמאל.

אסור לחצות קו קיים ומותר (ואפילו רצוי) לחסום את השחקן השני. המנצח הוא מי שהצליח לחבר קו רצוף מצד אחד של הלוח לצד השני.



טרומינו

תיאור: משחק אסטרטגיה דמוי טטריס לשניים.

מספר שחקנים: 2 שחקנים

גילאים: גיל 7 ומעלה

מטרת המשחק: לצייר הכי הרבה חלקי טרומינו על הלוח

ציוד: דף (רצוי דף משבצות) ועט או עיפרון בשני צבעים

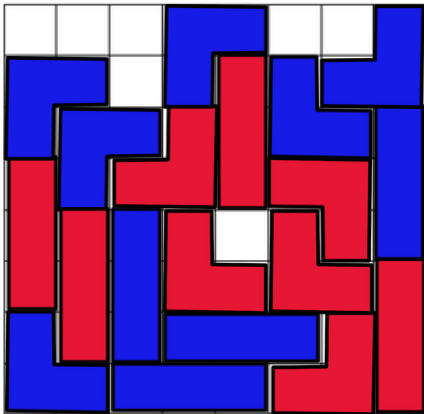
מהלך המשחק: משרטטים על גבי הדף לוח של 8x8 משבצות. מחליטים מי מתחיל.

כל שחקן בתורו מצייר חלק: על החלק להיות מורכב מ 3 משבצות. אפשר לצייר חלק

בצורת ר או בצורת | בכל כיוון שרוצים. את החלק הראשון ניתן להציב היכן שרוצים

אבל כל חלק נוסף חייב לגעת בחלק קודם של אותו שחקן (גם נגיעה פינתית תקינה)

המנצח הוא השחקן שהניח את מירב חלקי הטרומינו.



דוגמה:

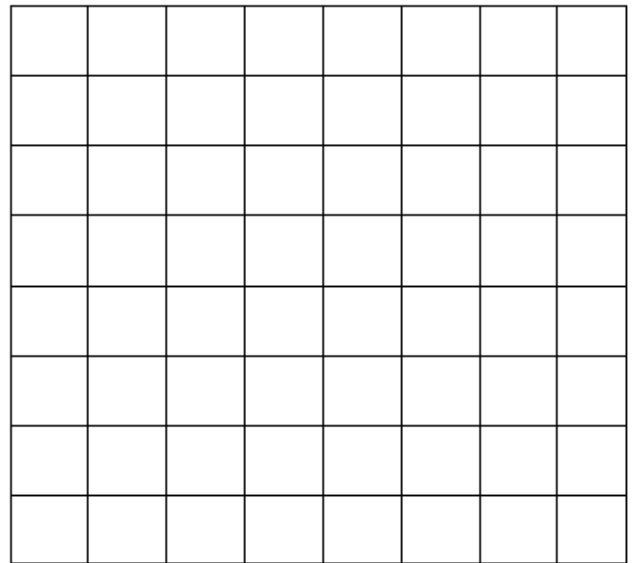
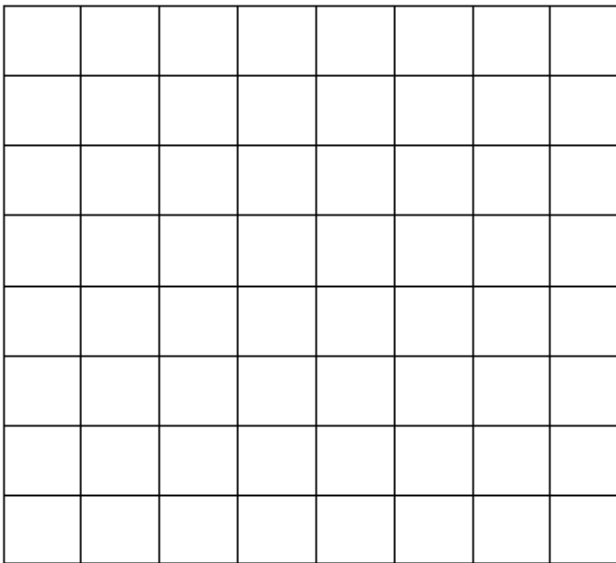
כחול הניח 10 חלקים ויש

מקום לחלק אחד נוסף

שחסום בפני האדום.

אדום הניח 9 חלקים.

לכן השחקן הכחול מנצח.



בול פגיעה

תיאור: משחק ניחוש והסקת מסקנות.

מספר שחקנים: 2 שחקנים.

גילאים: 6 ומעלה

מטרת המשחק: לנחש את הקוד של הצד השני

ציוד: דף ועפרונות

מהלך המשחק: כל שחקן בוחר קוד של 4 ספרות שונות אותו הוא מסתיר מהיריב.

בכל תור כל שחקן מנסה לגלות את הקוד של השחקן השני.

כל שחקן משרטט על דף שתי טבלאות. טבלה אחת לניחושים וטבלה שניה לסימונים של הפגיעות.

השחקן הראשון רושם בטבלה הראשונה את הניחוש שלו. השחקן השני מסמן בטבלה

השניה, עיגול ריק לבול = מספר קיים שלא במקום ועיגול מלא לפגיעה = מספר

שנמצא במקום הנכון. את הסימונים של הבול והפגיעה לא מסמנים לפי מיקום

המספרים. אחרי הניחוש והסימון, התור עובר לשחקן השני.

מנצח מי שפיצח את הקוד של השחקן השני.

דוגמה:

המספר הנסתר: 5421



סימון

			○
	○	○	●
			●
		○	○
	○	●	●
	●	●	●
●	●	●	●

ניחושים

3	6	5	8
5	2	1	6
9	7	6	1
0	2	6	5
5	0	4	1
5	4	3	1
5	4	2	1

תן קו

תיאור: משחק ציורים

מספר שחקנים: 4 שחקנים ומעלה.

גילאים: 6 ומעלה

מטרת המשחק: לנחש את המילה באמצעות ציורים.

ציוד: דף ועפרונות

מהלך המשחק: כל משתתף רושם 5 פתקים ועל כל פתק מילה. את כל פתקי

המילים מקפלים ל-4 ומכניסים לשקית או קופסה.

מתחלקים לשתי קבוצות. כל קבוצה שולחת נציג בכל סיבוב.

מפעילים טיימר ל-3 דקות. על הנציג למשוך פתק מהשקית ולצייר את המילה שקיבל

על הנייר ועל חברי הקבוצה לנחש את המילה. אסור לדבר או להשתמש בפנטומימה.

אם חברי הקבוצה ניחשו לפני שתם הזמן, הנציג לוקח מילה נוספת.

בתום הזמן התור עובר לקבוצה השנייה.

הקבוצה שמשיגה את מירב הפתקים מנצחת.



סוגר שטחים

תיאור: משחק אסטרטגיה

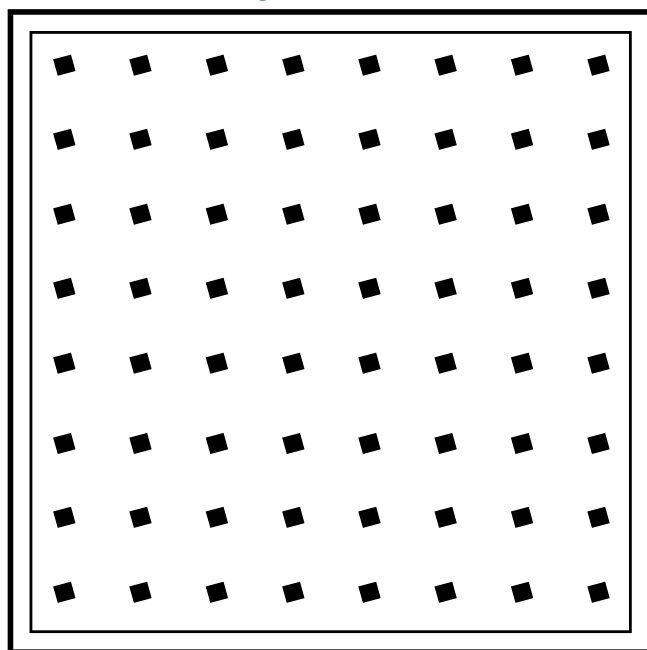
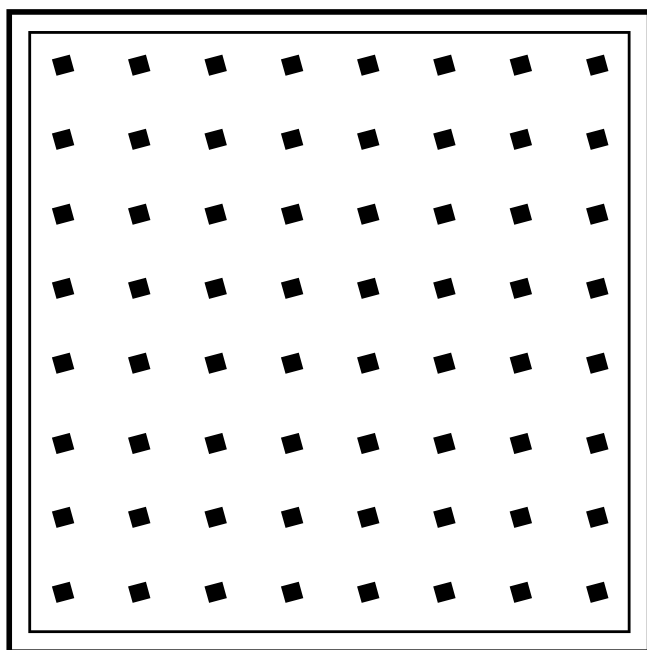
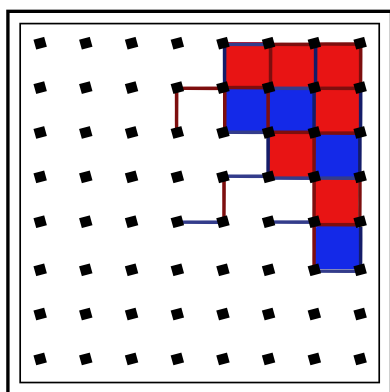
מספר שחקנים: 2 ומעלה

גילאים: 7 ומעלה

מטרת המשחק: לסגור כמה שיותר "שטחים".

ציוד: דף ועפרון או נייר בשני צבעים

מהלך המשחק: מציירים לוח של 8X8 סה"כ 64 נקודות. כל שחקן מצייר בתורו קו אחד המחבר בין 2 נקודות. כאשר שחקן מצייר את הקו אשר סוגר את אחד הקוביות, הוא מצייר סמל לבחירתו, בתוך הריבוע. המשחק מסתיים כאשר לא ניתן לצייר עוד קווים על הלוח. המנצח הוא השחקן אשר סגר את מספר השטחים הגדול ביותר.



צוללות

תיאור: משחק אסטרטגיה והגיון.

מספר שחקנים: 2 שחקנים.

גילאים: 7 ומעלה.

מטרת המשחק: לגלות את צוללות האויב לפני שהאויב חושף את הצוללות שלך.

ציוד: דף ועט או עיפרון

מהלך המשחק: כל שחקן משרטט שני לוחות משבצות של 10×10 כל טור מקבל

מספר מ-1-10 וכל שורה מקבלת אות א-י. כל שחקן מצייר בלוח הראשון 7 "צוללות"

בגדלים שונים: אחת של 4 משבצות, 2 של 3 משבצות, 2 של 2 משבצות ואחת של

משבצת (את הציור מסתירי מהשחקן השני). בין הצוללות חייב להיות מרווח של

לפחות משבצת אחת.

כל שחקן בתורו מציין משבצת (אות ומספר למשל א-5) שבה הוא חושב שהיריב

מסתיר צוללת. אם המשבצת פנויה היריב אומר "פספוס", אם המשבצת תפוסה,

היריב אומר "פגיעה". אם הפגיעה מטביעה צוללת, אומרים "טביעה". בהתאם

לתשובה מסמנים בטבלה השנייה פגיעה או פספוס. אם הייתה פגיעה או טביעה,

השחקן מקבל תור נוסף.

המטרה היא להיות הראשון שמטביע את כל צוללות האויב.



	א	ב	ג	ד	ה	ו	ז	ח	ט	י
1								X		
2										
3										
4										
5										
6										
7										X
8			X	X						
9										
10										

	א	ב	ג	ד	ה	ו	ז	ח	ט	י
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

איש תלוי (התליין)

תיאור: איש תלוי הוא משחק בו מנחשים מילים שנבחרו ע"י אחד השחקנים.

מספר שחקנים: 2 ומעלה

גילאים: 7 ומעלה

מטרת המשחק: לנחש נכון מילה או ביטוי שנבחרו ע"י אחד השחקנים (התליין)

ציוד: עפרון ודף

מהלך המשחק: התליין בוחר מילה ומצייר על גבי הדף קוים אופקיים כמספר האותיות במילה.

כל שחקן בתורו מנסה לגלות את האותיות המרכיבות את המילה. אם ניחשו את אות נכונה, התליין רושם אותה במקום הנכון, אם לא, התליין מוסיף חלק לעמוד התלייה השחקנים צריכים לגלות את המילה לפני סיום בניית עמוד התלייה שיש בו סה"כ 10 חלקים: ראש, גוף, שתי ידיי, שתי רגליים, עמוד התלייה, קורה אופקית, חבל תלייה ולסיום עיני XX

ניתן לנחש את המילה לפני שגילו את כל האותיות אבל במקרה כזה, ניחוש שגוי נחשב גם הוא ומוסיף חלק לאיש התלוי.



~~ש~~ ~~ל~~

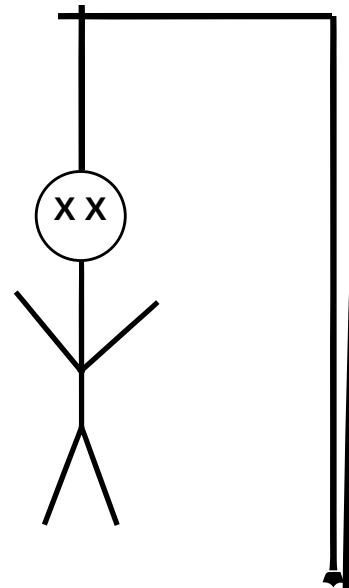
~~ת~~ ~~ג~~

~~כ~~ ~~ד~~

~~ה~~ ~~ו~~

~~ס~~ ~~מ~~

— —



המילה: אבטיח

מילה מילה

תיאור: משחק איות וגילוי מילים

מספר שחקנים: 2 שחקנים ומעלה

גילאים: 7 ומעלה

מטרת המשחק: לגלות את המילה הנסתרת.

ציוד: דף ועט או עיפרון

מהלך המשחק: המנחה בוחר מילה בת 5 אותיות.

כל אחד מהשחקנים רושם בדף שלו מילה בת 5 מילים בלי להראות לשאר השחקנים. המנחה עובר בין דפי השחקנים וקורא את המילים שכתבו. בכל מילה, אם יש אות שנמצאת במקום הנכון כמו המילה שבחר הוא מקיף את האות בעיגול. במידה ויש אות שקיימת במילה שבחר אך אינה במקום הנכון, מסמן אותה בריבוע. אחרי שהמנחה עבר בין המילים של כל השחקנים וסימן את האותיות, כל שחקן כותב מילה נוספת בת 5 אותיות מתחת למילה הראשונה. שוב עובר המנחה בין המילים ומסמן בעיגולים וריבועים במידת הצורך. הזוכה הוא השחקן הראשון שגילה את המילה והוא הופך למנחה בסבב הבא. במידה ובמשחק יש רק שני שחקנים, אז יש לשחקן 6 ניסיונות לגלות את המילה.

לדוגמה: המילה משימה

נסיון 1: א ר ט י ק

נסיון 2: ג ל י ד ה

נסיון 3: ש מ י ב ה

נסיון 4: מ ש י מ ה ✓



שברי מילה

תיאור: משחק שמטרתו בניית מילים

מספר שחקנים: 2 ומעלה

גילאים: 7 ומעלה

מטרת המשחק: מציאת כמה שיותר מילים מהאותיות של מילת המפתח

ציוד: עפרון ודף

מהלך המשחק: בוחרים מילת מפתח. רצוי שמילת המפתח תהיה כמה שיותר ארוכה (8 אותיות לפחות). מילים כמו אנציקלופדיה, קלמנטינה, ביולוגיה, הולוגרמה,

דמוקרטיה...

רושמים את מילת המפתח בחלק העליון של הדף ומתחתיה צריך לרשום את כל המילים שאפשר לרשום מהאותיות של מילת המפתח בחמש דקות. המנצח הוא מי שרשם את מירב המילים.

קלמנטינה

1. נטל

2. טינה

3. קל

4. לק

5. מקל

6. מנטלי

7. טל

8. קם

9. מול

10. שם

11. משי

12. נמה



ארץ עיר

תיאור: משחק ידע כללי תחרותי

מספר שחקנים: 2 ומעלה

גילאים: 7 ומעלה

מטרת המשחק: לרשום מילים בקטגוריות המוגדרות באות שנבחרה

ציוד: עפרון ודף

מהלך המשחק: מגדירים את קטגוריות המשחק ומשרטטים טבלה בהתאם.

הקטגוריות המקובלות ביותר הן: ארץ, עיר, חי, צומח, דומם, שם של בן, שם של בת,

מקצוע. ניתן כמובן להוריד או להוסיף קטגוריות: אישיות, איבר בגוף, מאכל...

בכל סיבוב בוחרים אות באופן אקראי (משתתף אחד אומר בלב את אותיות הא-ב

ומשתתף שני אומר סטופ, האות שבדיוק נאמרה - נבחרת).

כל משתתף צריך לרשום מילה אחת לפחות בכל קטגוריה. הראשון שמסיים לכתוב

מילה בכל קטגוריה מתחיל לספור עד 10 כשהגיע ל-10 כולם מניחים עפרונות

ומתחיל שלב הניקוד.

בכל קטגוריה, אם המשתתף רשם מילה ייחודית (שאף אחד אחר לא רשם) הוא

מקבל 10 נקודות. אם משתתף אחר רשם גם הוא את אותה מילה, כל אחד מקבל 5

נקודות ואם לא נרשמה מילה, לא מקבלים ניקוד.

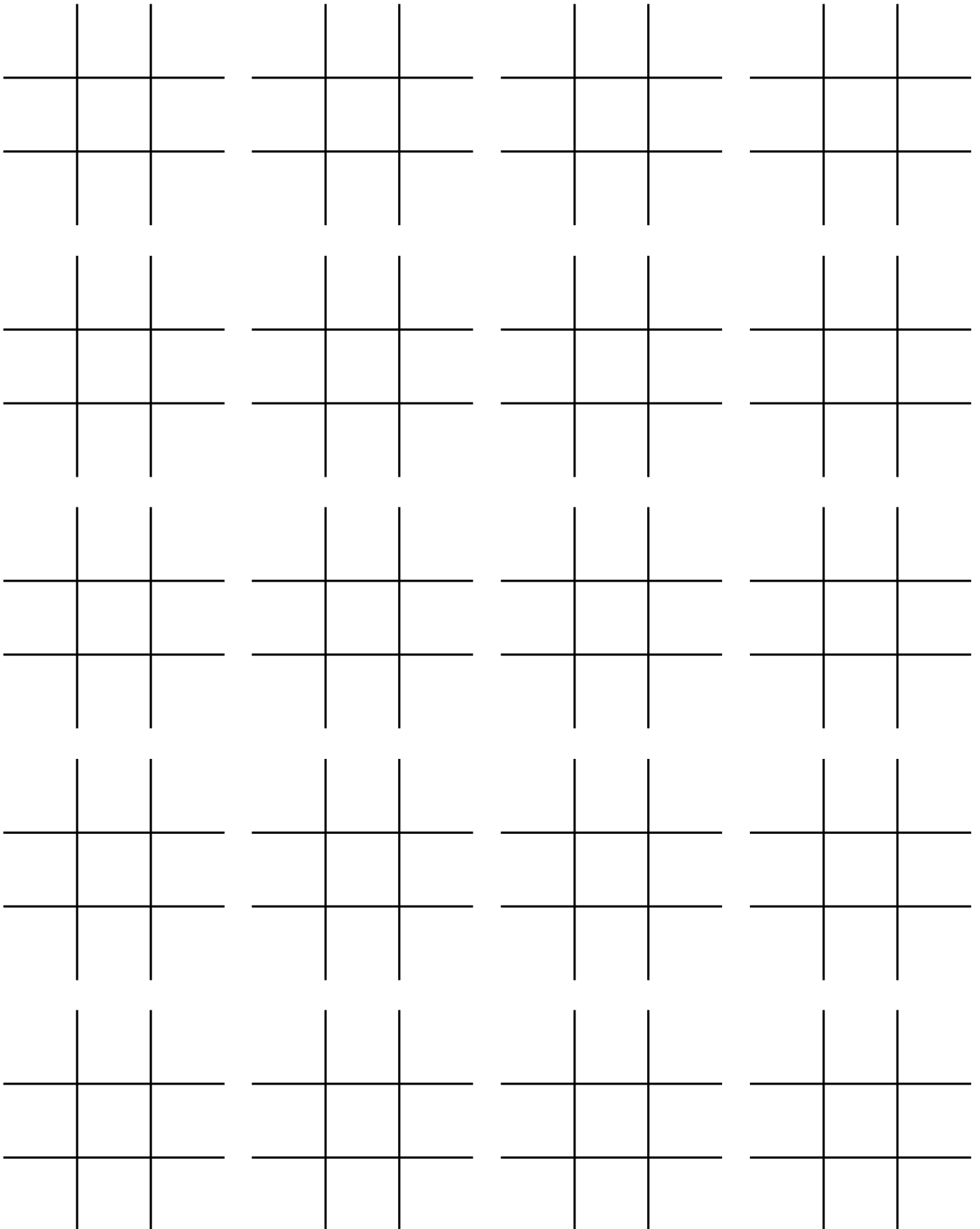
מסכמים את הניקוד של הסיבוב ומתחילים סיבוב חדש.

אות	ארץ	עיר	חי	צומח	דומם	ילד	ילדה	מקצוע	אישיות	סיכום
ג	גרמניה	גדרה	גמל	גויאבה	גיר	גיא	גילה	גנן	ג'רי סיינפלד	
ש	שוויץ	שיקאגו	שרקן	שושנה	שמיכה	שון	שירה	שמאי	שושנה דמארי	
ס	ספרד	סידני	סוס	סלק	ספר	סמי	ספיר	ספר		



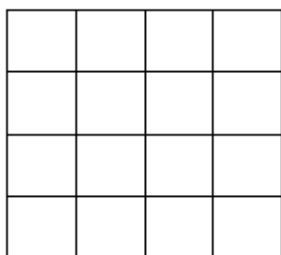
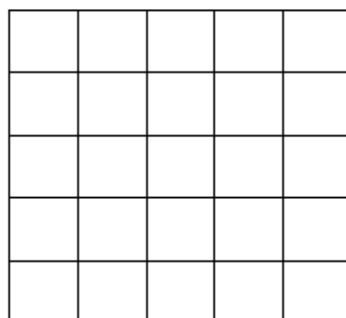
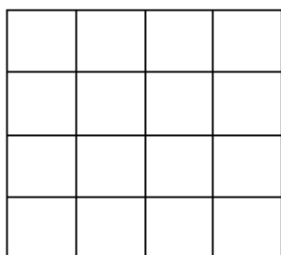
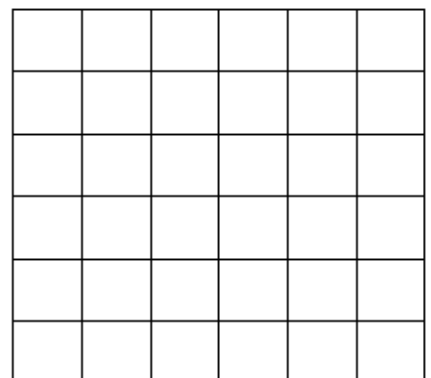
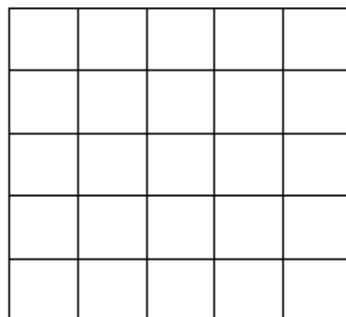
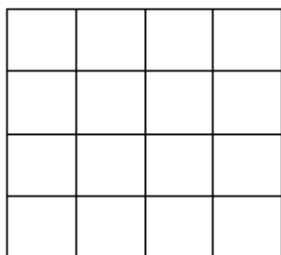
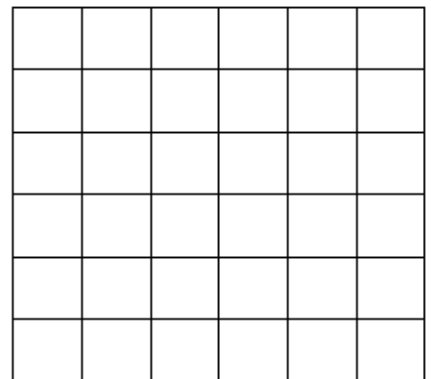
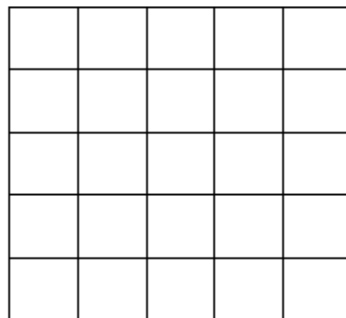
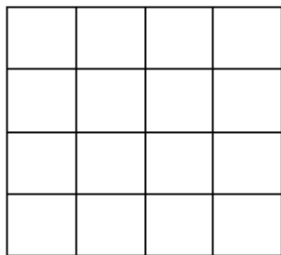
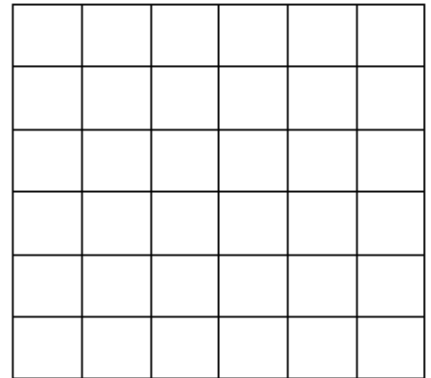
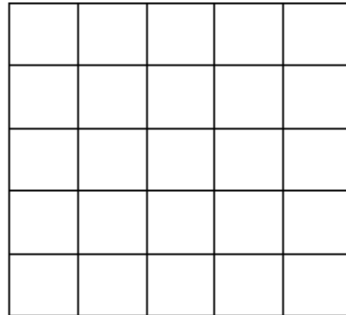
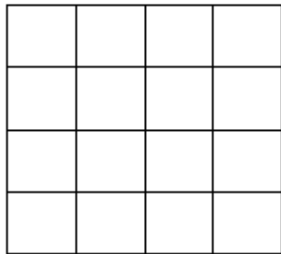
נספח לוחות משחק

איקס עיגול



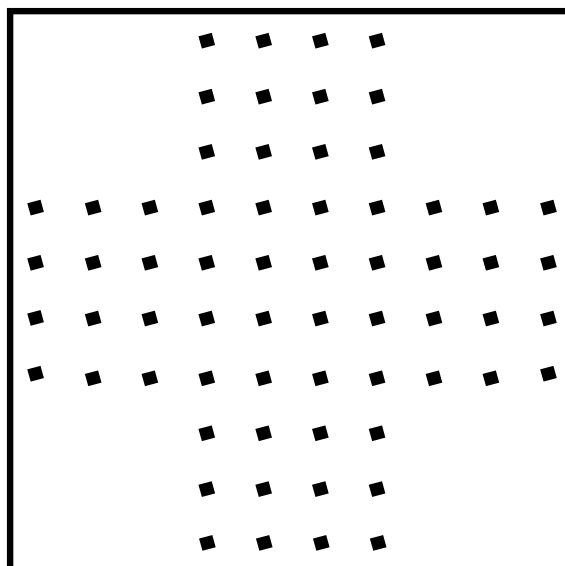
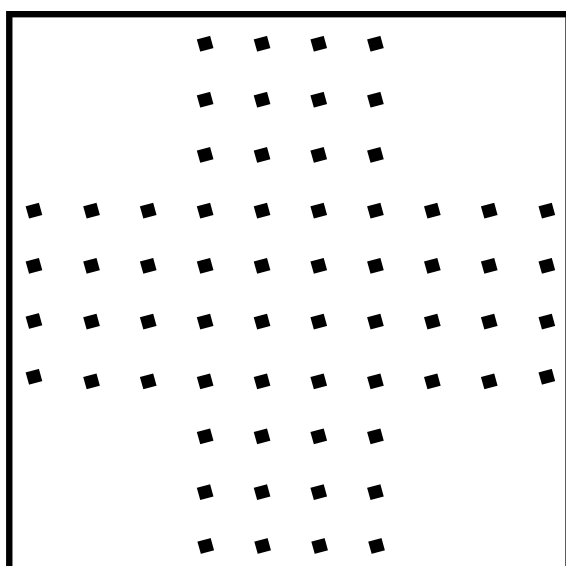
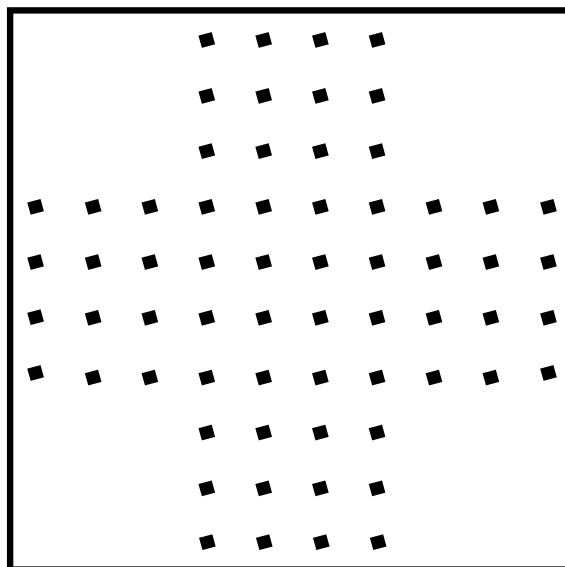
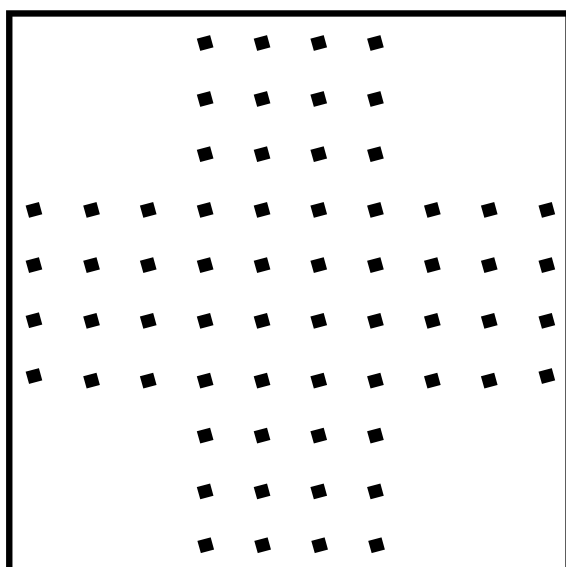
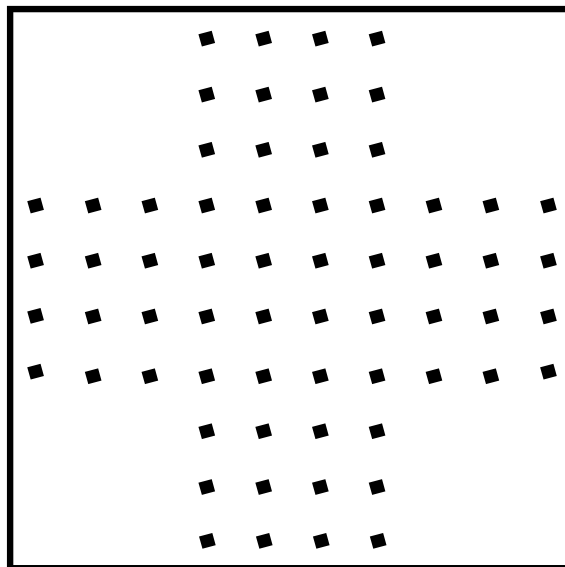
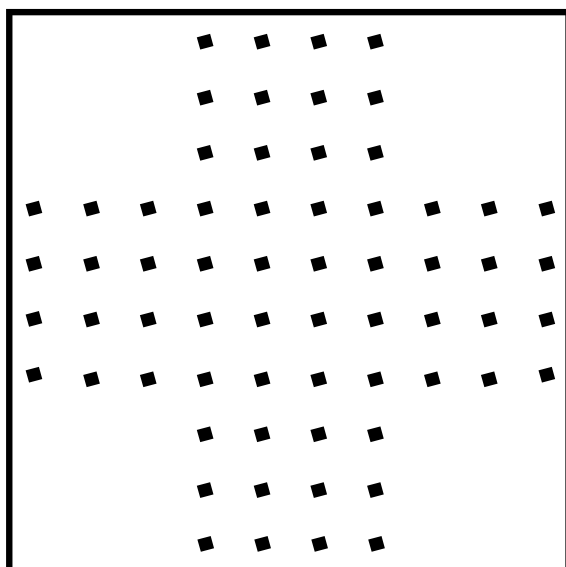
נספח לוחות משחק

SOS



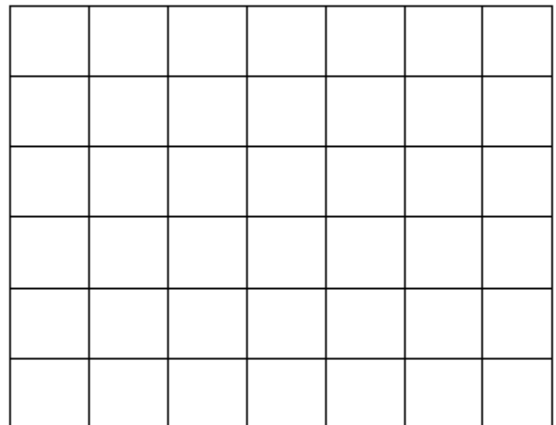
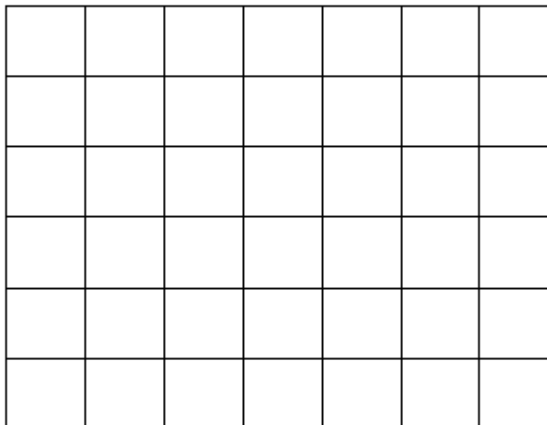
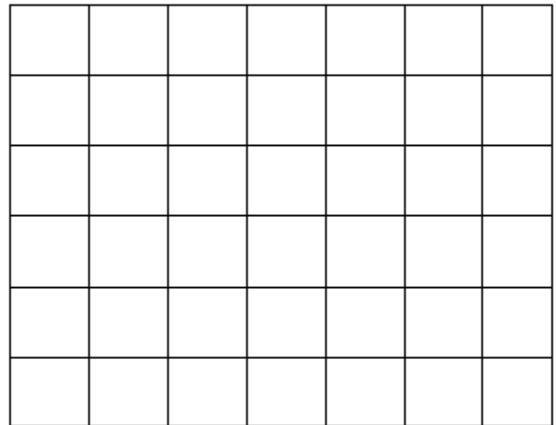
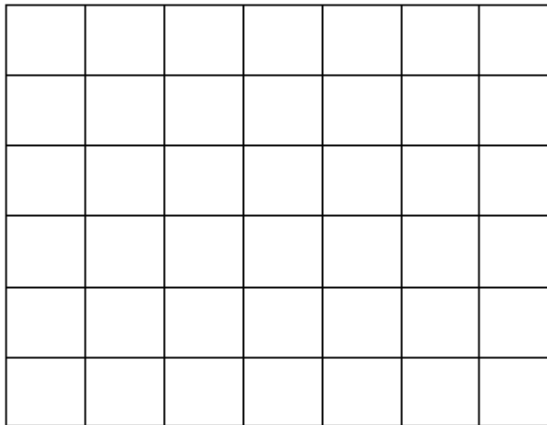
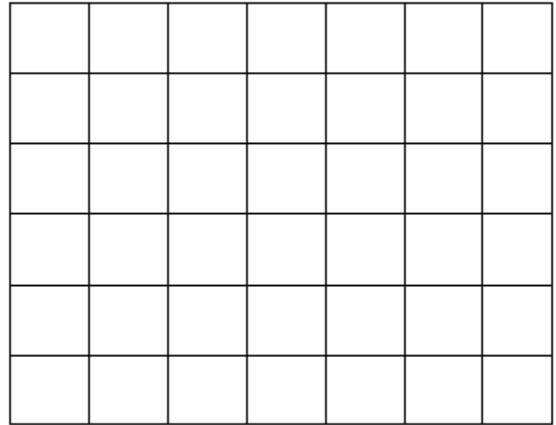
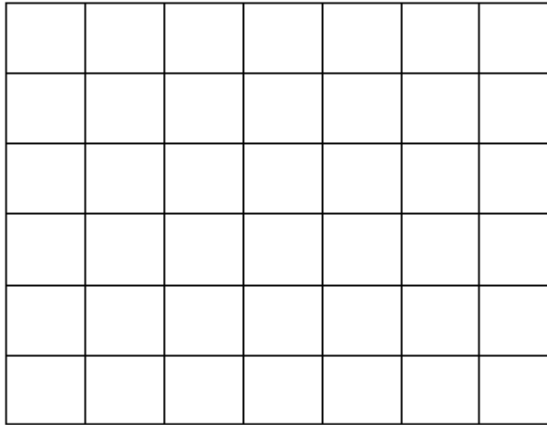
נספח לוחות משחק

תפוס 5



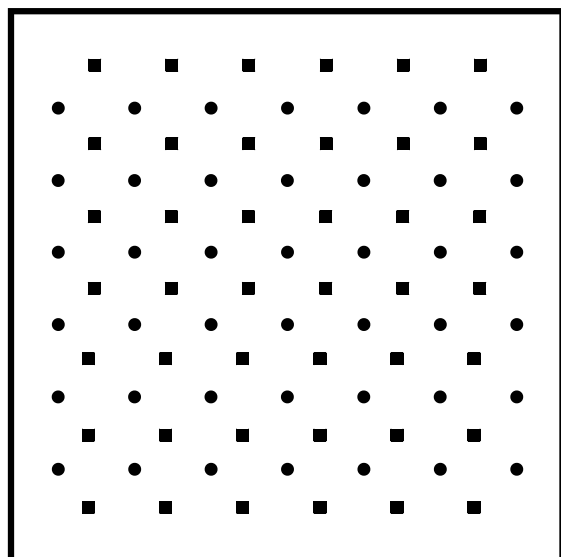
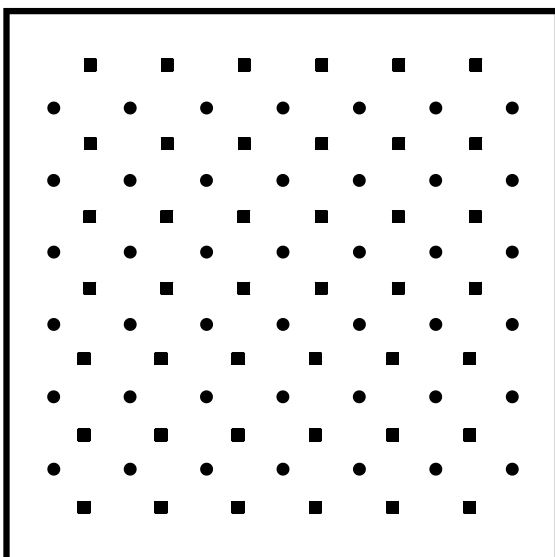
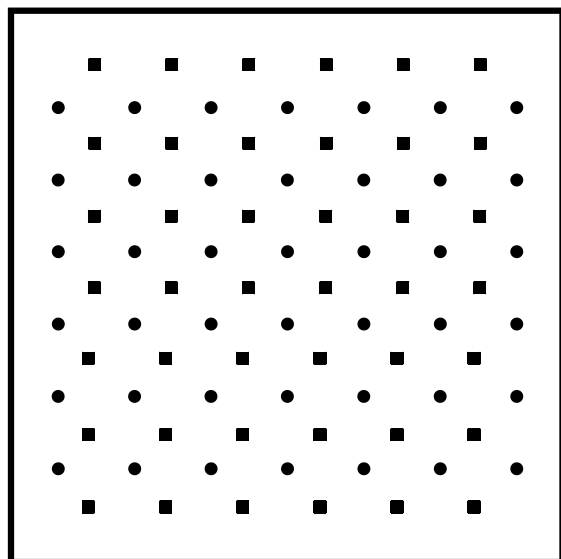
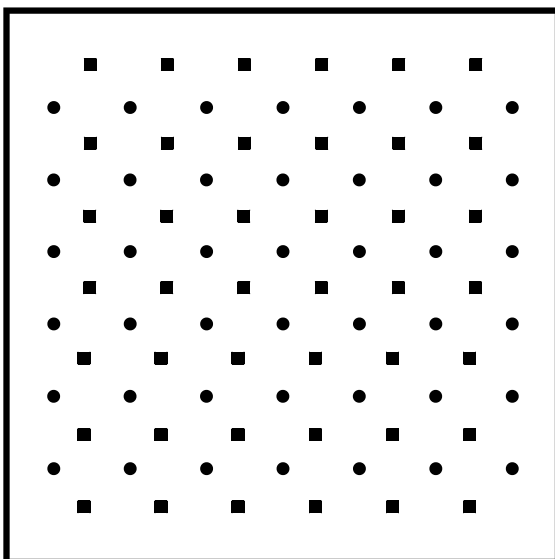
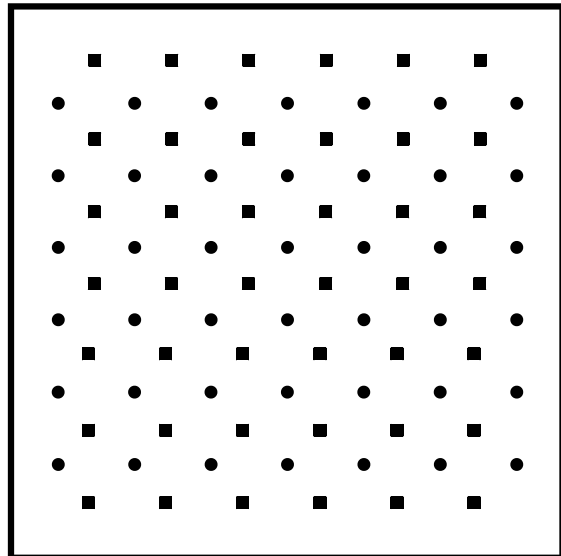
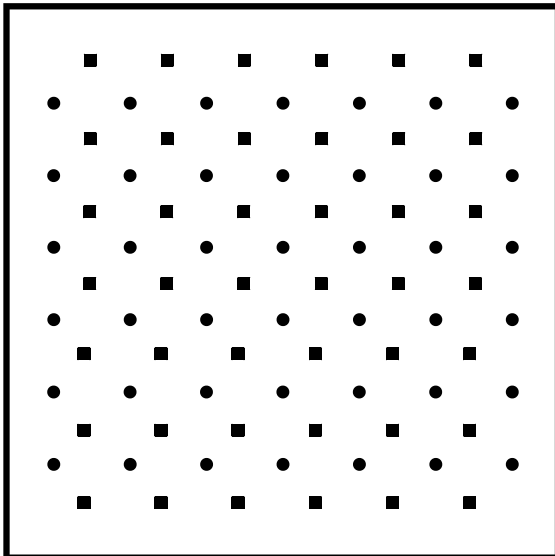
נספח לוחות משחק

ארבע בשורה



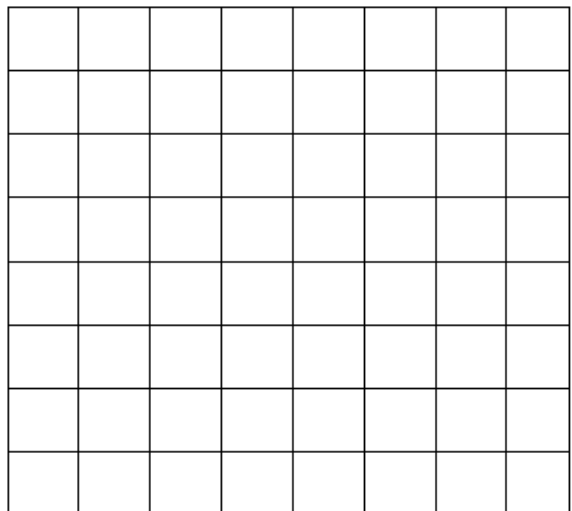
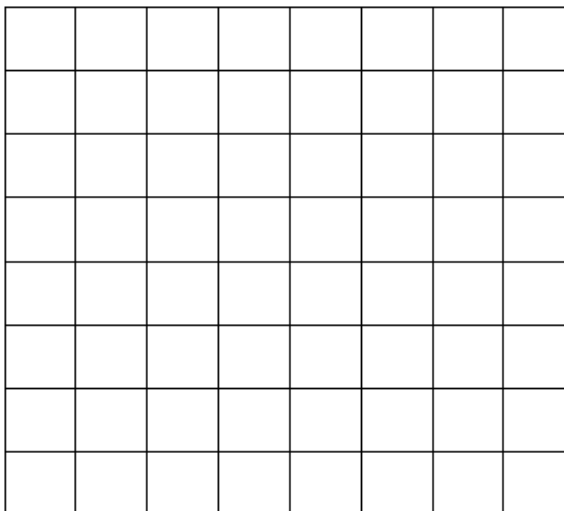
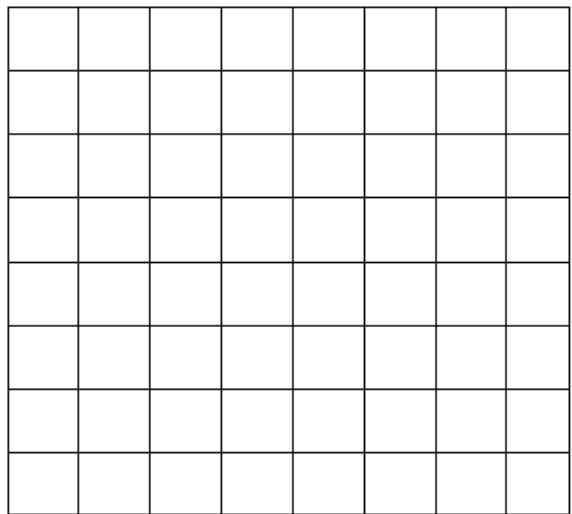
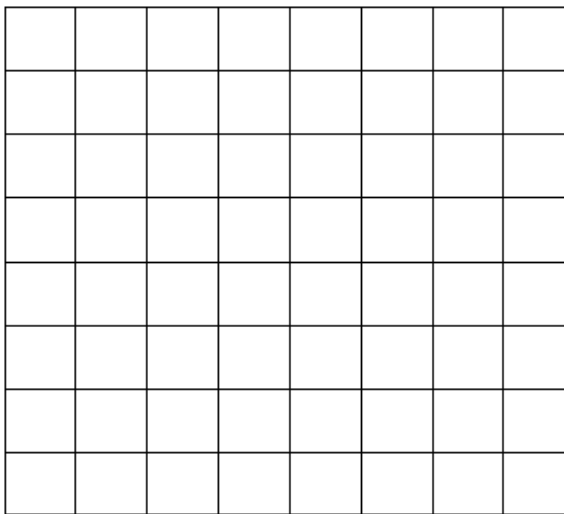
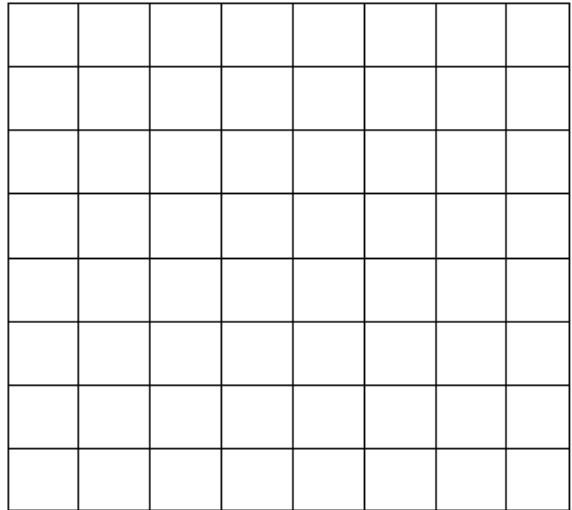
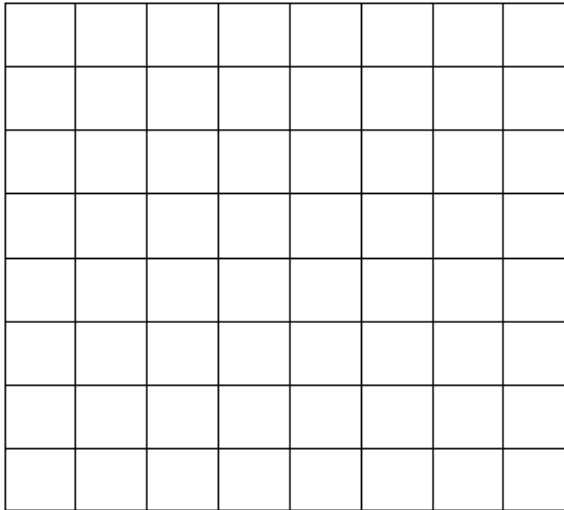
נספח לוחות משחק

צינורות



נספח לוחות משחק

טרומינו



נספח לוחות משחק

סוגר שטחים

