

ב"ה

המשחקים
הכי חמים!

100 משחקים

קלילים • זורמים • ללא הכנה



יחי אדוננו מורנו ורבינו מלך המשיח לעולם ועד



יוצא לאור ע"י מרכז הכשרה והדרכה
תנועת הנוער צבאות השם בארץ הקודש
רח' חב"ד 5, נוף הגליל • ת.ד. 1035

יו"ר: הרב דוד נחשון • מנכ"ל: הרב לוי נחשון
טלפון: 058-7706462 • מייל: office@th770.co.il

החוברת נכתבה בלשון של רכז וחיילים אך מיועדת לכל המעביר או מעבירה פעילות צבאות השם
כל הזכויות שמורות לתנועת הנוער צבאות השם בארץ הקודש
אין לצלם או להשתמש ללא אישור בכתב מהארגון

ר"ח אלול תשפ"ד - מהדורה שלישית

זמן עניינים

רכז מחליף // לבוש חסיד // המן על העץ // ארבע פינות
פירמידה // היצר הטוב אמר // גלות גאולה // סיסמא
חזק חלש // פנטומימה

מסחקי בל וסח 67

זיכרון רץ // כתב על גב // תן קו // ואהבת לרעך כמוך // משחק
מילים // המשפיע // הגרלת מתנות // 'אילו' ו'אז' // בינגו // דגל
משיח

מסחקי מוציקה 78

מנגנים ברצינות // ניגון בתנועה // התוועדות // ניגונים // מצווה
טאנץ // שירים לפי הא' ב' // ניגון ללא ניגון // קולמוס הנפש //
שירי קעמפ // מערכת תופים

מסחקי מילים 89

תן שם של.. // נסעתי לרבי ולקחתי... // מסירות א' ב' // הנה מה
טוב // דאגה בלב איש ישיחנה // בחר מילים // מסע קניות מא-ת
// משפט מושלם // תחרות חרוזים // מילים מבולבלות // משחק
האסוציאציות // הסיפור המתגלגל

מסחקי בלון 102

מלחמת הבלונים // מרוץ השלוחים // מוצג הבלונים // הרגליים
// רכבת הבלונים // בלון השמות // לכתחילה אריבער // בלון
הפתעה // כדורגל הבלונים // אורות בכלים

מסחקי חסל 4

עשר אצבעות // חשמל // וכל עצי השדה ימחאו כף // חצי כדור
התחתון // הרוח נושבת // הפצת המעיינות // סיפור בהמשכים
// פרקליט // איך זה אצלך? // אל תענו נכון // המקצב המהיר //
מספרים מתחלפים // מי בא לפעילות צבאות השם

מסחקי תחרות 18

לבוש חסידי // מכנה משותף // סטופ ונקסט // כשקשורים למעלה
// היפ הופ // איש את רעהו // פוקחים את העיניים // לחיים //
זהירות בדרכים // עמוד דום // שלושה מקלות // משיח בא

מסחקי מחלבה 31

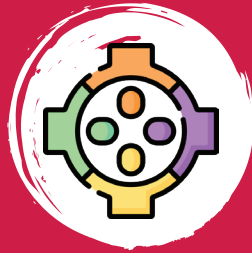
שלושה מי יודע // מפי השמועה // המילה המסתורית // כתרים //
זרם // כן לא שחור לבן // חוקיות // זיהוי הניגון // אישיות חסידיית
// משחק זיכרון אנושי

מסחקי ויצואן 42

סיפור ונעליים // סחרחרות // מעדנים מצויים כעפר // מרוץ
כיסאות // כוסות גב לגב // חבל היכרות // דף דף // אמת או חובה
// לשרוק על העולם // מוט ליפול

מסחקי אציר 53

שלוחו של אדם כמותו // שעת סיפור // ערבות הדדית



השן'פולן



עשר אצבעות

המנצח:

החייל המנצח הוא זה שנשאר בסיום המשחק עם הכי הרבה אצבעות למעלה.

המסר:

לכל חייל יש את הייחודיות שלו, לא צריך כל הזמן להיות כמו מישהו אחר, אלא למצות את הכוחות שיש לך.

תנאי שטח:

ישיבה מעגלית

המשחק:

כל החיילים מרימים עשר אצבעות. כל חייל בתורו אומר משהו שהוא אף פעם לא עשה. החיילים שכן עשו את אותו הדבר צריכים להוריד אצבע (כדאי לחשוב על משהו רגיל ופשוט שכולם עושים).

לדוגמה: אני אף פעם לא אכלתי עגבניה. אני אף פעם לא הגעתי לכיתה בלי סנדוויץ או ארוחת בוקר.



תנאי

תנאי שטח:
ישיבה מעגלית

המנצח:
החייל שהתחשמל הכי פחות פעמים.

המשחק:
החיילים יושבים במעגל כשכולם נותנים ידיים. הרכז מתחיל להעביר 'זרם' לשני הצדדים על ידי לחיצת יד. כל חייל שלוחצים את ידו, מעביר את הזרם הלאה דרך היד השנייה. כך ממשיך הזרם להסתובב לשני הכיוונים במקביל.

מי שקיבל זרם משני הצדדים, מתחשמל ויוצא מהמעגל.

המסר:

כאשר אנו מקבלים כוחות ולומדים דברים חדשים בצבאות השם, אנו לא שומרים את זה לעצמנו, ומיד צריכים להעביר את החיות הזאת לחיילים נוספים.



וכן 38 השנה יתחילו כל

המנצח:

חייל שנשאר במעגל עד הסיום.

המסר:

עליך תמיד להיות ערני ומוכן לבצע המשימות. גם כשזה מגיע בפתאומיות, עלינו להיות מוכנים וחזקים במלחמה מול היצר.

תנאי שטח:

ישיבה מעגלית

המשחק:

החיילים עומדים במעגל, זרועותיהם משולבות אחד בשני ונותנים ידיים אחד לשני. חייל אחד מתחיל במחיאית כף לחברו. מקבל המחיאה מעביר אותה הלאה לחבר שאחריו.

אם חייל נותן שתי מחיאות כיוון מסירת הכף מתחלף. חייל שמתבלבל יוצא מהמעגל.



חצי כדור התחתון

המנצח:

החייל הראשון שמצליח להרים את החפץ הוא הזוכה, אך כמובן כולם מרוויחים מהצחוק המתפרץ שיוצרת הפעולה.

המסר:

בשביל להרים את החפץ צריכים כולם להתכופף ולהתאמץ יחד להרים את החפץ. תפקידנו להרים גם 'התחתון' להכין את העולם לקבלת פני משיח צדקנו.

תנאי שטח:

עמידה מעגלית. חפץ.

המשחק:

מניחים חפץ מעניין במרכז מעגל בו עומדים החיילים, כשפניהם מופנות כלפי חוץ, והם משלבים את זרועותיהם במרפקים זה של זה.

כעת כל שעל החיילים לעשות הוא לנסות ולאסוף את החפץ מבלי לנתק את הזרועות השלובות שלהם.



הרוח נשבת

של לבוש, מראה חיצוני וכדומה שהוא מחליט.

לכל סיבוב יש 5 שניות לתפוס את המקום. אם יותר מחייל אחד נשאר לעמוד, כל העומדים יוצאים מהמעגל, ואיתם מוציאים את הכסאות.

המנצח:

החייל שנשאר אחרון עד סיום המשחק.

המסר:

שים לב לסביבה שלך, לידך נמצאים הרבה חיילים עם מכנה משותף אליך, עליך לנצל זאת ולהשפיע עליהם ויחד איתם להביא את המשיח.

תנאי שטח:

ישיבה מעגלית בכסאות

המשחק:

החיילים יושבים במעגל כסאות כפי מספר המשתתפים, למעט חייל אחד שעומד באמצע ללא כסא.

החייל העומד מכריז: "הרוח נושבת לכיוון: כל החיילים עם חולצות הפסים (לדוגמה). כל החיילים שיש להם חולצה עם פסים צריכים לקום בכיסאותיהם ולהחליף מקום, בינתיים גם החייל שהכריז צריך לתפוס כסא, אחד מהחיילים שקם מכסאו נותר בלי מקום, עכשיו הוא זה שמכריז לאיזה כיוון הרוח נושבת, לפי קרטיון



הפצת החזיונות

תנאי שטח:

ישיבה בשורה

המנצח:

מי שמצליח להעביר את המושג החסידי מבלי להתבלבל.

המסר:

עלינו להכין את העולם באופן המתקבל לקבלת פני משיח צדקנו. עלינו להעביר את המסר באופן ברור ובאופן המתקבל.

המשחק: (טלפון שבור)

החייילים יושבים בשורה ארוכה, הרכז לוחש לאוזנו של הראשון מושג חסידי מסוים. על החייילים להעביר את המילה או המשפט מאחד לשני בלחישה כשמותר לכל אחד ללחוש רק פעם אחת גם אם הוא לא נשמע ברור או לא היה מובן. המטרה היא להצליח להעביר את המושג החסידי עד לאחרון מבלי להתבלבל. כמובן גם כאן ניתן לעשות תחרות בין קבוצות.



סיפור בהתלכין

המסר:

לחדד את חוש הסיפור החסידי, כאשר
אנו שומעים עוד ועוד סיפורים, אנו נקבל
את היראת שמים המתאימה.

תנאי שטח:

ישיבה מעגלית

המשחק:

כל החיילים יושבים במעגל, חייל אחד
פותח בסיפור, כשהרכז נותן סימן מוסכם
מראש החייל שהתחיל עוצר, אפילו
באמצע משפט והחייל שיושב מימינו
ממשיך וכן הלאה.



פרקליט

המנצח:

החייל שמצליח בלי להתבלבל לענות בזמן ורק מתי שצריך.

המסר:

עלינו מוטל התפקיד לעזור ולהסביר לכל העולם שמשיח צריך לבוא. אבל דברים שאין תפקידנו לעשות, נשאיר למישהו אחר..

תנאי שטח:

ישיבה במעגל

המשחק:

החיילים יושבים במעגל, הרכז מפנה שאלה לאחד החיילים, החייל שיושב לשמאלו הוא הפרקליט שלו ורק לו מותר להשיב בשמו.

אם החייל הנשאל עונה במקום הפרקליט הוא יוצא מהמשחק. אם הפרקליט לא משיב מיד הוא יוצא מהמשחק.



איך זה אצלך?

המנצח:

החייל שמצליח לגלות את הפריט הכי מהר. זהירות, אם הוא אומר פריט לא נכון, מגלים לא את הפריט, ואינו מנצח.

המסר:

שים לב לסביבה שלך, לידך נמצאים הרבה חיילים עם מכנה משותף אליך, עליך לנצל זאת ולהשפיע עליהם ויחד איתם להביא את המשיח.

תנאי שטח:

ישיבה בשורה

המשחק:

חייל אחד יוצא החוצה. הקבוצה מחליטה על פריט שיש לכולם (לדוגמא בית) החייל שיצא חוזר ועליו לנסות לנחש על איזה פריט החליטו שאר החיילים, באופן הבא : שואל את אחד מחברי הקבוצה: "איך זה אצלך?" החייל נותן תיאור של הפריט "שלו" באופן יצירתי ומרומז. (5 דקות נסיעה מכאן, 4 חדרים, בצבע לבן, קרוב לבית כנסת) החייל חוזר ופונה בכל פעם לחייל אחר, ממשיך ושואל כל אחד: "איך זה אצלך?" רמז מצטרף לרמז עד שהוא מצליח לנחש מהו הפריט.



אן יעני נכין

שאלה: "מה אכלת אתמול?" תשובה
קבילה: "שעון". תשובה לא קבילה:
"טוסט עם טונה"

הרכז שואל את השאלות יותר ויותר מהר
כדי להגביר את רמת הקושי.

המנצח:

החזיל שמצליח לענות תשובות לפי
ההוראות בלי להתבלבל. יכול להיות גם
כמה מנצחים.

המסר:

עלינו להיות דבקים במטרה להשלים את
המשימה ולהביא את הגאולה. גם כשיש
דברים שמבלבלים אותנו, נדבק במשימה!

תנאי שטח:
ישיבה במעגל

המשחק:

יושבים במעגל, הרכז פונה כל פעם
לחזיל אחר ושואל אותו שאלה. לחזיל
אסור לענות תשובה נכונה או מתאימה
לשאלה. ענה תשובה נכונה - נפסל, אם
היא מתאימה לשאלה אך לא נכונה -
עדיין נפסלים.

לדוגמא:

שאלה: "מתי משיח מגיע?" תשובה
קבילה: "אתמול עשיתי מבצעים". תשובה
לא קבילה: "אתמול"



החקצב החיה

כך כל אחד עושה את המקצב שזה שלימינו עשה קודם מבלי להתבלבל ומוסיף תנועה. וכל הקבוצה חוזרת אחרי החייל.

חייל שמתבלבל ושוכח את אחת התנועות, יוצא מהמעגל. עד שנשארים רק שני חיילים. הולך להיות קרב קשה..

המנצח:

החייל שלא התבלבל ונשאר עד הסיום.

המסר:

מחזקים את כח הזכרון, כל דבר שאנו לומדים בפעילות צבאות השם נשארת אצלנו בראש ובלב. בכל פעילות מוסיפים עוד ועוד.



תנאי שטח:
ישיבה במעגל

המשחק:

החיילים יושבים במעגל, הרכז יושב גם הוא במעגל ומתחיל להשמיע מקצב עם הידיים. לדוגמא- מחיאת כף אחת וטפיחה על הברכיים. כשהוא מסיים את המקצב, כל הקבוצה חוזרת אחריה. החייל שיושב לימינו עושה אחר כך את אותו מקצב ומוסיף תנועה אחת משלו לדוגמא- מחיאת כף אחת ו2 טפיחות על הברכיים. וכל הקבוצה אחריה. החייל השלישי במעגל עושה את המקצב שהחייל השני עשה, ומוסיף תנועה נוספת לדוגמא- מחיאת כף אחת, 2 טפיחות על הברכיים ונגיעה ברצפה..

מספרים מתחילים

אחרי שלושה סיבובים מחליפים את החייל שעומד במרכז.

המנצח:

בכל סבב, חיילים שהצליחו לעבור בלי להיתפס מנצחים.

המסר:

לידינו עוברים כל הזמן הזדמנויות לקיום מצוות ומעשים טובים, לפעמים העיניים שלנו מכוסות ורק צריך לפתוח את העיניים. ביכולתנו להגיש את היד ולתפוס מצוות ומעשים טובים. ברגעים האחרונים של הגלות 'חטוף ואכול חטוף ושתי'.

תנאי שטח:

ישיבה במעגל כסאות

ציוד נלווה: כיסוי לעיניים

המשחק:

החיילים יושבים על כסאות במעגל. חייל אחד יוצא החוצה ובינתיים הרכז בוחר מספר סידורי לכל חייל לא כפי סדר הישיבה.

החייל חוזר כשעיניו מכוסות, העומד מכריז על שני מספרים ועליהם להחליף מקומות בזריזות ובשקט והעומד מנסה לתפוס אותם על ידי שמזיז את ידיו הנה והנה. אסור לצאת מחוץ למעגל או להתיישב חזרה על הכסא.



אי בא אפעלונג צבאית השם

החוקים יכולים להיות מגוונים לדוגמא חפצים המתחילים באות מסויימת, חפצים שנמצאים כרגע בסניף, וכדו' כמובן בכל סיבוב שומרים על חוק אחד בלבד.

אם המשחק מסתבר, כדאי שהחייל יאמר לרכז את החוק בשקט, הרכז יעזור להנחות את הסיבוב באופן המותאם לחיילים.

המנצח:

מי שמגלה מה החוק.

המסר:

חוקים הם המצוות והוראות שאנו לא מבינים, ובכל זאת מקיימים בקבלת עול ובשמחה, כי זהו רצונו של הקב"ה והרבי. אם לא היינו נצמדים לחוק, לא היינו מגיעים לפעילות הנכונה.. גם בפעילות צבאית השם נקשיב לרכז ולהוראותיו וכך נגיע לפעילות הנכונה..

תנאי שטח:

ישיבה במעגל

המשחק:

החיילים יושבים במעגל, אחד החיילים מחליט על חוק מסוים הבא לידי ביטוי במילים שיבחר.

החייל יכריז משפט בסגנון: 'אני מביא לפעילות אבטיח קר'.

החוק הוא הוא להביא לפעילות משהו עם שתי מילים. הבא אחריו יכול להגיד אני מביא לפעילות כדור אדום, הבא אחריו יכול להגיד אני מביא לפעילות כסא ושולחן. מטרת המשחק: לגלות את החוק.

אם מישהו אומר משפט שלא מתאים לחוק, החייל שבחר את החוק אומר לו 'זה לא החוק שלנו', החייל אינו יוצא מהמעגל אבל ניתן להבין שאינו מתאים ל'חוק'.





תלמידים, תמיד



לבוש חסידי

הקבוצה המנצחת:

הקבוצה שמצליחה למצוא את מירב השינויים בקבוצה השנייה.

המסר:

אצל יהודי כל פרט חשוב. גם משהו קטן שנראה רק כאמצעי עבור דבר אחר, מעשה קטן או דיבור או מחשבה טובה שלנו יכולה להכריע את הכף ולהביא את הגאולה האמיתית והשלימה.

תנאי שטח:

חדרים שונים

המשחק:

בוחרים מספר זוגי של חיילים ומעמידים אותם זה מול זה, עליהם לבחון ולזכור היטב את מראה בני הקבוצה השנייה. כל קבוצה הולכת לחדר אחר ושם עליהם לשנות את מראם, להחליף פרטי לבוש עם חבריהם, תוך הגבלת מספר השינויים. על כל קבוצה לזהות את השינויים בקבוצה השנייה.

כל קבוצה אומרת לרכז את השינויים שעשתה.



מכנה משותף

כשהרכז נותן את האות, נציג מכל שלישיה מספר לשאר החיילים בסניף את המכנים המשותפים של קבוצתו וכל החיילים צריכים לזהות מהו המכנה הלא נכון.

השלישיה המנצחת:

השלישייה שהצליחה להטעות את חברי הקבוצה במכנים משותפים דומים למציאות.

המסר:

שים לב לסביבה שלך, לדרך נמצאים הרבה חיילים עם מכנה משותף אליך, עליך לנצל זאת ולהשפיע עליהם ויחד איתם להביא את המשיח.

תנאי שטח:

מרחב גדול

המשחק:

החיילים מתחלקים לשלישיות. כל שלישיה צריכה למצוא שני דברים המשותפים לכל השלישיה.

לדוגמה שלושתינו טסנו במטוס.

שלושתינו נוסעים בהסעה כל בוקר וכדומה.

ועוד מכנה משותף אחד לא אמיתי, באותו סגנון.



סוף אנקס

הזוג המנצח:

הזוג שהצליח להגיע להכי הרבה סיפורים בלי הפסקה של יותר מ10 שניות.

המסר:

אמר אדמו"ר הזקן: כאשר שמענו מהרבי (היינו המגיד ממעזריטש) דברי תורה - היה זה אצלנו תורה שבעל פה, וכאשר שמענו מהרבי סיפור - היה זה אצלנו כמו תורה שבכתב!



הכנה מראש:

תלבושות. התארגנות על כמה סיפורים

המשחק:

משחק דרמה- הרכז בוחר שני חיילים שיציגו סיפור חסידי לפני כולם. וחייל נוסף שמוחא כף באמצע ההצגה. כאשר נשמעת מחיאת הכף, השחקנים עוצרים באותה שניה את ההצגה וקופאים בתנועה ובהבעת הפנים שבה היו. לאחר כמה שניות הוא מוחא שוב כף והשחקנים ממשיכים להציג מאותה תנועה בה עצרו אך בנושא אחר לגמרי ודמויות אחרות לגמרי.

כאשר זוג החיילים אינו עומד במשימתו, עוברים לזוג החיילים הבא.

כסקוויים אחלה

הקבוצה המנצחת:

הקבוצה המושכת בכוח חזק יותר.

המסר:

בשביל לנצח במלחמה מול היצר ומל הגלות, צריכים את כח האחדות. באהבת ישראל עם הכוח של כולנו נוכל להביא את ההתגלות.

ציוד נלווה:

חבל חזק

המשחק:

הרכז מחלק את החיילים לשתי קבוצות. מסמנים גבול באמצע.

מתיחת חבל בין שתי קבוצות, כל קבוצה אמורה למשוך את החבל לצד שלה. להביא את הקבוצה השניה מעבר לקו הגבול.



היפ הופ

"היפ הופ" החיילים מסתובבים במקום.

יש לבצע את הוראות הרכז מבלי להפיל את הכסאות.

כסא שנפל יוצא מהמשחק ביחד עם בעליו.

המנצח:

החייל נשאר אחרון במעגל.

המסר:

ישנו את המשל המפורסם מסוסי הקוזקים:
רק כאשר הסוסים חזרו לנהר לעזור
לחבריהם, קיבלו את האות לשמש כסוס
של קוזאק. גם עלינו לשים לב לא רק
לעבודת השם שלנו אלא גם לחברים שמצד
ימין ומצד שמאל שאינם חלילה נופלים,
ונשארים תמיד בצורה בטוחה.

ציוד נלווה:

כסאות פלסטיק כמספר המשתתפים

המשחק:

החיילים עומדים במעגל. כל חייל עומד מאחורי הכסא שלו. הרכז מבקש מהחיילים לאחוז כל אחד במשענת הכסא ולהטות אותו כלפי פנים, כך שיעמוד על שני רגליו הקדמיות.

כשהרכז אומר:

"היפ" על כל אחד מהחיילים לתפוס את הכסא שלימינו.

"הופ" כל חייל תופס את הכסא שלשמאלו.



איך את רואהו

הזוג המנצח:

הזוג הראשון שהצליח להתרומם.

המסר:

רק כאשר אנו פועלים בשיתוף פעולה ואהבת ישראל אפשר לנצח. בכל הזדמנות מביט על החיילים סביבנו ויחד איתם נכריע את המלחמה ונביא את הגאולה.

תנאי שטח:

מרחב פעולה

המשחק:

החיילים יושבים על הרצפה בזוגות, כשגבם צמוד זה לזה. וידיהם שלובות זה לזה. בהינתן האות עליהם להתרומם למצב עמידה מבלי להיעזר בידיים. ניתן לשדרג את המשחק ולעשות זאת אחר כך בשלישיות וכן הלאה.



פוקחים את העיניים

ציוד נלווה:
כיסוי לעיניים

המשחק:

החייילים מתחלקים לשתי קבוצות. בוחרים נציג מכל קבוצה והרכז מכסה את עיני הנציגים בצעיף. כעת הרכז מורה להם לעשות משימה מסויימת במהירות האפשרית.

לדוגמא: לכבות את האור, לקחת את המפתח מהשולחן ולנעוץ בחור המנעול. חברי הקבוצה יכולים לעזור לנציג רק בדיבור, ללא מגע.

המנצח:

הנציג שמצליח ראשון לעשות את המשימה.

המסר:

עלינו לפקוח את העיניים. העולם מואר ומוכן לגאולה, כאשר נלמד חסידות, גאולה ומשיח, נחיה כמו בגאולה, אז נפקח את העיניים ונוכל לראות את הגאולה בפועל.



אחיך

הקבוצה המנצחת:

על פי המספר הגבוה מכתירים את הקבוצה המנצחת.

המסר:

בצבא שלנו מול היצר, עלינו להלחם כל הזמן. גם כאשר נראה לנו שאף פעם לא יקרה לנו דבר מסוים, אי אפשר לדעת איך הדברים יתהפכו. נתקדם ונתאמץ ללא הפסקה.



ציוד נלווה:

כוסות. עדיף כוסות קרטון.

המשחק:

מפזרים בחדר הסניף או בחוץ 20 כוסות הפוכות על פיהן ו-20 כוסות מונחות על בסיסן. מחלקים את החיילים ל-2 קבוצות מתחרות ומקציבים מראש זמן למשחק.

לקבוצות מטרות מנוגדות: בעוד הקבוצה האחת הופכת את כל הכוסות על פיהן, הקבוצה המתחרה מניחה אותן ישר על בסיסן. התחרות מתחילה בהינתן האות ובסיום הזמן המוקצב סופרים את הכוסות הישורות וההפוכות. כדאי להקציב זמן עד שתי דקות.

צהירות בפרקים

חיילים שפגעו אחד בשני שניהם יוצאים מהמשחק.

המנצח:

חייל שלא פגעו בו ולא עבר על ההוראות במשך כל המשחק.

המסר:

תהיה חכם, אל תהיה צודק. עלינו לזהות את הדרך הישרה הקלה והמהירה להבאת הגאולה. הרבי מלך המשיח אומר לנו שלימוד גאולה ומשיח היא הדרך הישרה והבטוחה, ללא חשש לפגיעות.

תנאי שטח:

מרחב פעולה

המשחק:

החיילים מתחלקים לשתי קבוצות ונעמדים צמודים לקיר זה מול זה.

כשהרכז נותן סימן עליהם להחליף צדדים, כל קבוצה רצה לקיר של הקבוצה השניה בלי להתנגש בחיילי הקבוצה השניה. תוך מספר שניות מוקצב.

ניתן להגביר את רמת הקושי ע"י הוספת הוראות (לדוגמא להתקדם בקפיצה על רגל אחת, ב2 רגליים סגורות וכדומה). או להגביל את המרחב על ידי סימון שורת מרצפות שאסור לעבור אותם.



אחוז דום

(אפשר לשכלל, ש'המפקד' אומר לפעמים עמוד דום לפעמים עמוד נח והחיילים צריכים לעשות את הפעולה מיידית).

המנצח:

הראשון שהגיע עד ל'מפקד' והצליח לגעת בגבו.

המסר:

עלינו להיות מוכנים להתגלות בכל רגע. עד ההתגלות צועדים קדימה בכל הכח, מתוך ידיעה שבכל רגע משיח עומד להגיע. כמובן שידיעה זו גורמת לנו לנצל את הזמן ולהתקדם במהירות.

תנאי שטח:
מרחב פעולה

המשחק:

כל החיילים עומדים בשורה וחייל אחד שהוא ה'מפקד' (דג מלוח) עומד בגבו אליהם וקורא 'אחת שתיים שלש עמוד דום'. בזמן הזה יתר החיילים, שנמצאים במרחק של כעשרה מטרים ממנו מתקדמים ומנסים להגיע אליו. אחרי הקריאה הוא מסתובב וכל החיילים צריכים לקפוא על מקומם. אם המפקד רואה חייל שלא הספיק לעצור וזז קצת, החייל הזה חוזר שלוש פסיעות אחורה ומנסה שוב.



שלושה מקלות

מי שנוגע באחד המקלות נפסל. אם המרחיק נפסל, שרביט ההרחקה עובר לחייל אחר.

המנצח:

החייל שמצליח להשאר עד הסוף ולעבור את המקלות.

המסר:

עלינו להתקדם כל יום בעוד צעד ועוד צעד, אף פעם לא לומר הגענו למקסימום. תמיד יש לאן להתקדם ויש לנו את הכוחות לכך.



ציוד נלווה:
שלושה מקלות

המשחק:

לוקחים שלושה מקלות ומניחים אותם על הרצפה במרחקים שווים. כל חייל צריך לקפוץ בין המקלות רגל אחר רגל בלי לגעת במקלות.

החייל האחרון נקרא 'המרחיק' הוא אמור לקפוץ רחוק ככל האפשר מעבר למקל השלישי. אחרי שהוא נוחת מעבירים את המקל השלישי למקום הנחיתה שלו ואח"כ מעבירים את המקל השני לאמצע, בין הראשון לשלישי. וחוזר חלילה, כולם קופצים והמרחיק בסוף.

חליה בא

ציוד נלווה:

חבל פשוט או מקל מטאטא.

המנצח:

החייל שנשאר אחרון מבלי לגעת בחבל.

המשחק:

לוקחים חבל פשוט או מקל מטאטא, הרכז עומד באמצע, אוחז בקצה החבל, ושאר החיילים עומדים במעגל סביבו.

הרכז מסובב את החבל בגובה נמוך ועל החיילים לקפוץ מעל החבל כשהוא מתקרב אליהם. אם הצליף החבל על גליו של אחד החיילים, החייל נפסל.

אפשר להעלות את רמת הקושי, במהירות ובגובה.

המסר:

האחריות להביא את המשיח מוטלת על כל חייל וחייל. אם חייל יחשוב שכולם יקפצו מעל החבל, ורק הוא ישאר לעמוד, החבל לא יוכל להסתובב. צריך את ההתגייסות וההשתתפות של כל אחד ואחד.





נשק, חלל, חלל



אופה חי יופא

המנצח:

חייל שהצליח למנות פרטים בזמן הקצר ביותר.

המסר:

ראש של חסיד צריך להיות תמיד מלא במושגים חסידיים, תורה ומצוות, כאשר שואלים אתנו תמיד יהיה לנו לחזור דבר תורה, שיחה של הרבי, עניין בגאולה ומשיח.

ציוד נלווה:

כיסוי לעיניים וחפץ.

המשחק:

החיילים יושבים במעגל, במרכז עומד חייל אחד שעניו עצמות. בינתיים שאר החיילים מעבירים ביניהם חפץ קטן.

החייל שעניו עצמות מכריז על אות אחת מהא' ב' ופוקח את עינו. החייל שהחפץ עצר בידיים שלו צריך תוך דקה למנות 3 דברים שמתחילים באותה אות בנושא שנבחר מראש. ספרים, אישיות חסידית וכדומה.



מפי השמועה

סיום המשחק:

בסוף המשחק עושים השוואה בין הסיפור המקורי לסיפור הסופי.

המסר:

כאשר אנו מספרים סיפור חסידי או חוזרים על שיחה של הרבי, חשוב לדייק ולשמור על הפרטים, אחרת יוצא שינויים וסיפורים אחרים..

תנאי שטח:

חדרים שונים

המשחק:

מוציאים מן החדר כמה משתתפים, לאחד שנותר מספרים סיפור עמוס פרטים והשתלשלויות, ניתן להמציא סיפור או לספר סיפור חסידי מוכר, בתוספת פרטים רבים ועלילה מורכבת, כגון מספרים, שמות רחובות, תאריכים וכו'. כשנגמר הסיפור מזמינים את אחד המשתתפים שבחוץ ועל השומע לספר לו את הסיפור, כשהוא מסיים מזמינים את ההבא בתור והקודם מספר לו את הסיפור וכן הלאה.



החיות האסתוריות

המשחק:

הרכז בוחר זוג חיילים שינהלו שיחה מול שאר חיילי הסניף. הרכז לוחש להם באוזן מושג מסוים ועל זוג החיילים לנהל שיחה על המושג בלי להזכיר את שמו. לדוגמה: 'תפילה'

חייל א: איך שאני קם בבוקר אני מחכה לזה.

חייל ב: נכון, אני גם מתכוון לזה כל בוקר מחדש.

חייל א: מה אתה עושה אחרי זה.

חייל ב: אני לומד קצת, אוכל ארוחת בוקר.

הזוג המנצח:

הרכז מפעיל סטופר כמה זמן לוקח לשאר חיילי הסניף לגלות את המושג. כאשר מגלים את המושג עוברים למושג הבא. הזוג שמחזיק הכי הרבה זמן מנצח.

מושגים לדוגמה: שבת צבאות השם, יום צבאות השם, גאולה, רבי, רכז הסניף, הסניף וכו'

המסר:

המעשים, התכונות, החברים, המקום של האדם, הם מורים על מהותו. עלינו לשים לב למעשה דיבור ומחשבה שלנו, נפסק להלכה ברמב"ם שמעשה אחד דיבור אחד מחשבה אחת, יכולים להכריע את הכף ולהביא גאולה.



כתרים

לא מזכירים את שמות החיילים עצמם. עד ששלושת החיילים מגלים לפי התשובות איזה שם רשום להם על הכתר.

אפשר לאתגר את החיילים ולשאול רק 5 שאלות ואז יחליטו לבד מה.

כדאי להכין מראש לפחות 20 הגדרות שונות ומעניינות.

המנצח:

החיילים שמזהים את עצמם הכי מהר.

המסר:

לכל חייל יש את הדברים המיוחדים שיש רק לו. על חסיד להכיר במעלות עצמו, להשתמש במעלות שיש לו לעבודת השם ולהכין את העולם לקבלת פני משיח צדקנו.



ציוד נלווה:

שלושה כתרים או פתקים גדולים.

המשחק:

מכינים 3 כתרים מדפי A4 מקופלים לאורך. על כל כתר רושמים שם: בים. בום. בום.

בוחרים שלושה חיילים שיחבשו את הכתר לראשם. מבלי שידעו מה הם חובשים.

על הנציגים להבין במהלך המשחק מה הכתר שהם קיבלו.

הרכז מקריא הגדרות. לדוגמא: "החייל שמגיע לסניף מהמקום הכי רחוק". "החייל שתמיד מגיע ראשון לסניף". "החייל שהכי אוהב שוקולד". "החייל הכי גבוה". בכל הגדרה כל החיילים צועקים את השם המופיע על הכתר מתאים. 'בים' או 'בום' או 'בום'. בשום אופן

זרם

תנאי שטח:
ישיבה מעגלית

המנצח:
החייל שמצליח לזהות את הזרם במהירות המירבית.

המשחק:

הרכז בוחר חייל שיעצום עיניים ועוד חייל שיתחיל להעביר זרם לחייל שיושב לידו בלחיצת יד. החייל שעצם עיניים פוקח אותן ועליו לזהות אצל מי עובר הזרם.

המסר:

המשחק דורש אמון בין החיילים, כל אחד צריך לשתף פעולה בצורה הוגנת ולהשתתף במשחק בצורה נכונה. אנו מאמינים לכל אחד? מה יקרה אם חייל אחד יחליט ללחוץ סתם את היד?

בביאת המשיח אנחנו מאמינים במאה אחוז, זו נבואה מהרבי מלך המשיח.



כן או לא שחור לבן

המנצח:

החייל שבסיום המשחק לא שאל את השאלות כלל.

המסר:

קשה לנו לענות תשובה בלי הגדרות ברורות, כן ולא. ההגדרות עוזרת לנו להתנהג בצורה נכונה. כשישנה הוראה מהרכז או מצווה שאנו צריכים לקיים, עלינו להבין את הזכות ללכת לפי ההגדרות. ההגדרות מייצבות את הדרך וההתנהגות.

תנאי שטח:

ישיבה מעגלית

המשחק:

זה נשמע משחק ישן ולא מעניין, אבל כשמתחילים לשחק אז קשה להפסיק... הרכז או נציג מהקבוצה שואל את שאר חיילי הסניף שאלות קצרות ועליהם לענות בלי המילים כן, לא, שחור ולבן. בלי לגמגם! החייל שמתבלבל מקבל את התפקיד של שואל השאלות.



חוקיות

המשחק:

חייל אחד יוצא החוצה, שאר החיילים מחוקקים חוק.

כשהחייל חוזר הוא שואל כל חייל שאלה. החייל הנשאל צריך לענות לו על פי החוק שנקבע.

חוקים לדוגמא: *להתחיל את התשובה עם מילה באות ז. *לגרד ביד תוך כדי עניית התשובה.

החייל שיצא החוצה צריך לזהות מהו החוק.

המנצח:

החייל שמצליח לזהות את החוק במהירות המירבית.

המסר:

המשחק דורש מהחייל שחוזר לחדר לשים לב לפרטים הקטנים בהתנהגות ובתשובות של חבריו, ולנסות למצוא את החוק המשותף. נשקיע בפרטים הקטנים, כי אצל יהודי כל פרט שהוא עושה מדבר או חושב יכול להכריע את הכף.



ציהוי הניגון

הוא עושה...?."

החייל השואל: "חיים מה חלמת הלילה?"
חיים: "שמשיח הגיע ולקח אותנו לבית
המקדש. כולם הכריזו יחי אדונינו ואמרו
שמע ישראל ה' אלוקינו השם אחד"

המנצח:

חייל שמזהה במהירות המירבית את הניגון.

המסר:

החיילים צריכים להקשיב בכבוד ובסבלנות
לשאלות ולתשובות, ולוודא שכל אחד
משתתף ומשתלב במשחק, מה שמחזק
את הכבוד וההקשבה לזולת. ללא כבוד
והקשבה לזולת לא נצליח לזהות את הניגון.

המשחק:

חייל אחד יוצא מהחדר. החיילים בוחרים
ניגון. כל אחד מהחיילים מקבל מילה
מהניגון לפי סדר מילות הניגון ובהתאם
לסדר הישיבה לפי כיוון השעון.

החייל שיצא צריך לזהות את הניגון שנבחר
באמצעות הפניית שאלות לכל חייל.

החיילים צריכים לענות על השאלה
שנשאלו ולשבץ בתשובה את המילה
שקיבלו מהניגון.

לדוגמה: הניגון 'הוא אלוקינו'

החייל השואל: "יוסי מה אכלת היום לארוחת
צהריים?" יוסי: כשהגעתי הביתה וראיתי את
אחי משתולל ישר אמרתי לאמא שלי - מה



אישיות חסידי

המשחק: (אישיות)

אחד החיילים יוצא החוצה והחיילים בוחרים דמות חסידית. כשהחייל חוזר הוא הוא עושה סבב ושואל כל אחד שאלה שמכוונת אותו לזהות את הדמות. למשתתפים מותר לענות רק בכן ולא. החייל שאצלו התגלתה הדמות החסידית יוצא החוצה ומתחילים סיבוב חדש.

המנצח:

חייל שמזהה במהירות המירבית את הדמות.

המסר:

המשחק מעודד את החיילים להכיר וללמוד על דמויות חסידיות, מה שמעשיר את הידע שלהם בתחום זה. כל שמשחקים יותר המידע החסידי הולך ומתפתח.



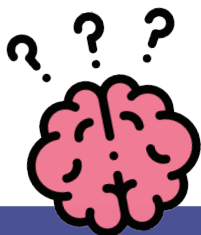
משחק זיכרון אנושי

המנצח:

כמו במשחק הקלפים המוכר - מנצח מי שהצליח לאסוף יותר זוגות.

המסר:

כל פעולה במשחק תורמת ומקדמת אותנו על היעד. גם כאשר ההצלחה לא נראית עלינו לזכור והפעולה מובילה אותנו לניצחון המושלם.



תנאי שטח:

ישיבה מעגלית

המשחק:

בוחרים שני חיילים שיצאו החוצה. שאר החיילים מתחלקים לזוגות.

כל זוג בוחר מושג חסידי. הזוגות מתערבבים ומתיישבים במעגל לא לפי הזוגות. קוראים לשני החיילים שבחוץ. כעת משחקים משחק זיכרון - הזוגות המערבבים הם ה"קלפים" ועליהם לנסות למצוא כמה שיותר זוגות. הראשון מצביע בכל פעם על שני חיילים ומבקש מהם לומר את המושג שבחרו. אם שני הילדים שבחר הם אכן 'זוג' - הם ייצאו מהמשחק. אם טעה, התור עובר לחייל השני שיצא איתו.



איך זה עובד?



סיפור ועלים

ציוד נלווה:

נעליים

המשחק:

כל החיילים יושבים במעגל יחפים. במרכז המעגל מונחות נעל אחת של כל חייל. חייל אחד לא שם את נעלו, כך שמספר הנעליים יהיו פחות אחד ממספר החיילים במעגל.

הרכז מספר סיפור מתח ובכל פעם שהוא אומר מילה שאותה סיכמו מראש, כל החיילים צריכים לחטוף נעל (לאו דוקא את שלהם) ממרכז המעגל. מי שלא הספיק לקחת נעל, יוצא מהמשחק.

המנצח:

מי שנשאר עד סוף הסיפור.

המסר:

החיילים לומדים לעבוד יחד בסביבה תחרותית ומאתגרת, תוך שמירה על כללי המשחק והצמדות להוראות הרכז. גם בזמני לחץ או תרות נשמור על דרך ארץ וכבוד אחד לשני כיאה לחסיד של הרבי.



סחרחורת

המנצח:

הראשון שמצליח להעביר את הכדור ולהניח על הבקבוק מבלי שיפול מנצח.

המסר:

אין דבר העומד בפני הרצון. החיילים צריכים להתמיד במשימה שלהם למרות הסחרחורת והקושי. זה מלמד אותם את הערך של כוח רצון והתמדה.

ציוד נלווה:

ארבעה בקבוקים. שני כדורי נייר דחוס.

המשחק:

שני זוגות בקבוקים מונחים במרחק של כעשרים מטרים מקו הזינוק, על אחד מהבקבוקים בכל זוג מונח כדור מנייר דחוס - להניח בזהירות שלא יפול. על החיילים המתחרים להניח אצבע על הרצפה ולהסתובב סביבה ללאעשרה סיבובים ומיד אחר כך לרוץ אל הבקבוקים. כשהחייל מגיע אל הבקבוקים עליו להעביר את הכדור שמונח על אחד הבקבוקים ולהניח אותו על הבקבוק השני מבלי להפיל למרות הסחרחורת.



חטיפים מצויים כלפיך

המנצח:

המתחרה שהגיע ראשון מנצח וזוכה בסוכרייה.

המסר:

המשחק דורש מהחיילים לפעול במהירות ובזריזות על מנת להגיע לסוכרייה. זה מחזק את היכולת לפעול במהירות וביעילות במצבים תחרותיים ובאתגרים מול הנסיונות.

ציוד נלווה:

סוכרייות טופי. חוטים דקים.

המשחק:

קושרים לסוכריית טופי חוט תפירה באורך שווה משני צידיה. שני מתחרים עומדים זה מול זה כשקצות החוט בפיהם, בהינתן הסימן עליהם לאכול את החוט כדי להגיע במהירות האפשרית לסוכרייה ללא עזרת ידיו.



חרוץ כיסאות

הקבוצה המנצחת:

הקבוצה שעושה זאת בזמן הקצר ביותר ובצורה הבטוחה ביותר - מנצחת.

המסר:

את המשימה יש לבצע כקבוצה ביחד, הנצחון של הקבוצה המנצחת הגיעה רק בזכות שיתוך הפעולה המיוחד שהיה בין חברי הקבוצה. נזכור ששיתוף הפעולה ואחוות הלוחמים תביא אותנו להישגים מרשימים יותר וכמובן פועלת נחת רוח רב לרמטכ"ל, הרבי מלך המשיח.

ציוד נלווה:

כסאות פלסטיק או דפים.

המשחק:

מעמידים שורה של כיסאות הצמודים זה לזה. כסא אחד יותר ממספר החיילים. על הכיסאות יעמדו החיילים ועליהם לעבור מצידו האחד של החדר לצידו האחר מבלי לרדת מהכיסאות (עליהם להעביר את הכיסאות מצד אחד לצד השני על מנת שיוכלו לעבור עליהם). ניתן לעשות זאת גם באמצעות דפים. לעמוד על דפים ולהתקדם באותו אופן.



כוסות גב וגב

ציוד נלווה:

כוסות

המשחק:

הרכז בוחר שני חיילים שמכירים זה את זה פחות או יותר. שניהם מחזיקים כוס (או חפץ אחר) ומתיישבים גב אל גב כך שלא יראו זה את זה.

הרכז או החיילים לפי סדר מסודר שואלים שאלות כל פעם על הנציגים.

לדוגמה: האם מענדי הוא הבכור במשפחה? אם התשובה היא כן גם מענדי וגם שניאור צריכים להעמיד את הכוס ישרה וכאשר התשובה שלילית עליהם להעמיד את הכוס הפוכה.

המנצחים:

זוג החיילים שיש בניהם תיאום מלא בין התשובות.

המסר:

המשחק מדגיש את חשיבות הבנת צרכים ורגשות של חיילים אחרים, לכל אחד יש את מעלותיו וכשרונותיו, ועליו לנצל אותם לשליחות היחידה, קבלת פני משיח צדקינו.



חבל היכרות

ציוד נלווה:
חבל

הקבוצה המנצחת:
הקבוצה שמסתדרת במהירות המירבית.

המשחק:

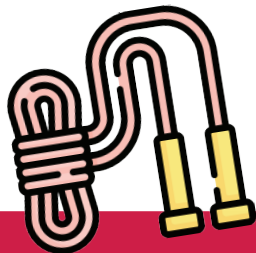
החיילים מתחלקים לשתי קבוצות.

בכל קבוצה החיילים יסתדרו בשורה או במעגל כשהם אוחזים בחבל. הרכז יגיד בקול בכל פעם קריטריון אחר לפיו יצטרכו להסתדר בזמן הקצר ביותר.

לפי מידת נעליים. לפי הא' ב', לפי מרחק מגורים מהסניף וכדו'

המסר:

כשאנחנו כולם מסתדרים ביחד ועובדים כקבוצה, יש לנו כוחות להשפיע על העולם סביבנו בצורה חיובית. כל אחד מאיתנו יכול להיות כמו חלק קטן של מנהיג ומשפיע. כשאנחנו עובדים ביחד כמו צוות, אנחנו קרובים יותר להבאת הגאולה.



צילוד

צילוד נלווה:
דף גדול

האתגר:
החיילים צריכים להישאר עם הדף כמה שיותר זמן.

המשחק:

החיילים עומדים מפוזרים בחדר, חייל אחד אוחז בידו דף A3, הוא קורא בשמו של חייל אחר ומעיף את הנייר באוויר, החייל שקראו בשמו צריך לתפוס את הדף לפני שיגיע לרצפה.

המסר:
המשחק מפעיל את היכולת לשלוט על עצמם ולהתמודד עם אתגרים, כמו להתמקד ולהתרכז במהירות כדי להתפוס את הדף לפני שהוא ייפול לרצפה.

אם תפס - הוא קורא בשמו של חייל אחר, מעיף את הדף והמשחק ממשיך, לא תפס - קורעים את הדף לשניים וממשיכים לשחק עם חצי דף. כך ממשיכים עד שהדף נגמר ואי אפשר יותר לשחק.



אתראו חובה

המנצח:

החייל שעומד במשימתו או עונה נכונה

המסר:

אם היינו מקבלי משימה: עליך להביא את המשיח, היינו מבצעים אותה?

באמצעות המשחק, הילדים לומדים את החשיבות של אחריות אישית והיכולת להשלים משימות. היכולת לעמוד באחריות האישית שלנו, מחזקת את היכולת לעמוד באחריות האישית שלנו בהבאת הגאולה.

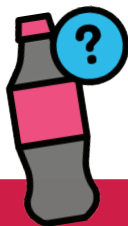
ציוד נלווה:

בקבוק

המשחק:

החיילים יושבים במעגל על הרצפה, במרכז מציבים בקבוק.

הרכז בוחר חייל שיסובב את הבקבוק כמו רולטה, כשהבקבוק נעצר, החייל שאליו מופנית פיית הבקבוק שואל את החייל שאליו מופנית תחתית הבקבוק "אמת או חובה?". אם בחר 'אמת' ישאל אותו החייל שאלה שעליה יהיה חייב לענות בנוכחות כולם. אם בחר 'חובה' תוטל עליו משימה.



לחוק עם העולם

ציוד נלווה: משרוקית

המנצח:

חייל שמצליח לנחש במהירות המירבית.

המסר:

המשחק מדגיש את חשיבות התיאום והתקשורת בין אנשים, שכן כדי להצליח להעביר את המשרוקית בין החיילים, יש צורך בתיאום מדויק ובהבנה משותפת של המטרות. בעבודת צוות ושיתוף פעולה ניתן להגיע לתוצאות טובות ואיכותיות יותר.

המשחק:

כל החיילים יושבים במעגל כשידיהם מאחורי הגב, חייל אחד יוצא החוצה (המנחש) והמשרוקית או חפץ מרשרש אחר נמסר לאחד החיילים במעגל.

כעת קוראים לחייל המנחש ועליו לנחש אצל מי המשרוקית.

החיילים מעבירים את המשרוקית מיד ליד מאחורי גבם וכאשר המנחש מסתובב, שורקים בה ומיד ממשיכים להעביר הלאה. עד שהמנחש מגלה אצל מי המשרוקית.



אח שיפול

ציוד נלווה:
מקל

המשחק:

כל החיילים עומדים במעגל, הרכז מעמיד מקל מטאטא במרכז המעגל, קורא בשמו של אחד החיילים ומיד עוזב את המקל. החייל שקראו בשמו רץ לתפוס את המקל לפני שיפול לרצפה.

אם המקל נופל בתורו, החייל יוצא מהמעגל.

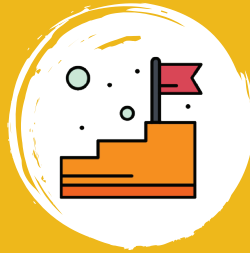
המנצח:

החייל שמצליח להישאר הכי הרבה זמן במעגל.

המסר:

החיילים לומדים להיות רגישים לזמן ולפעול במהירות כדי להשיג את המטרה שלהם (לתפוס את המקל) לפני שיפול לרצפה. זה מפתח יכולות של תפיסה מהירה והתמקדות בזמן קצר.





Neu, frei



לוחו של אדם כחול

המנצח:

השליח שלא מחסיר אף תנועה, ומדייק בדיוק כמו המשלח.

המסר:

כל יהודי הוא שליח! יש לנו שליחות להביא את הגאולה ועלינו לעשות בדיוק את המשימות שהרבי מלך המשיח הביא לנו. כמובן, יחד עם השליחות אנו מקבלים כוחות מהמשלח וזוכים להתחבר אליו.

תנאי שטח:

ישיבה מעגלית

המשחק:

המפקד מחלק את החיילים לזוגות באקראי שלא לפי סדר הישיבה, בכל זוג קובעים אחד שהוא "המשלח" והשני "שליח". על השליח לחקות במדויק את תנועות המשלח. ניתן לסבך משחק זה באמצעות שינוי מקומות הישיבה, ניתן להוסיף גם חיקוי מילים לתנועות וכן הלאה.



שאת סיפור

הקבוצה המנצחת:

הקבוצה שמצליחה לספר את כל הסיפור מהתחלה עד הסוף בלי הפסקה. בזמן הקצוב.

המסר:

כשאתם עובדים יחד בקבוצה להכין ולהציג את הסיפור, אתם מפתחים את יכולת השיתוף פעולה והתקשורת הבין-אישית. כל חבר בקבוצה תורם מיכולתו האישית להצלחת ההצגה המשותפת. גם בצבאות השם על ידי אחוות לוחמים נגיע לניצחון המלחמה - לגאולה האמיתית והשלימה.

ציוד נלווה:

פתקים ועט

המשחק:

מתחלקים לארבע קבוצות. כל קבוצה מקבלת סיפור חסידי קצר אותו יצטרכו להציג מול שאר החיילים. אחרי שהקבוצות מתכוננות, מכינים ארבעה פתקים ועושים הגרלה איך להציג את הסיפור בסגנון מיוחד כגון: מהיר, כמו זקן, בבכי, בצחוק.

לשיפור המשחק, ניתן להכין את הנחיות הסגנון בפתקים ורק בעת ההצגה לשלוף הוראות תוך כדי, ניתן להחליף הנחיות באמצע ההצגה.



ארבאת הדפדוף

הזוג המנצח:

הזוג שמצליח להרים את הסוכריות במהירות המירבית.

המסר:

הדרך הקלה והבטוחה להצליח לנצח במלחמה ולהביא את הגאולה, היא על ידי שיתוף פעולה ואהבת ישראל.

ציוד נלווה:

כיסוי לעיניים. חפץ.

המשחק:

הרכז בוחר זוג חיילים. לחייל אחד קושרים את העיניים - עיוור. ולחייל אחד קושרים את הידיים - גידם. הרכז מניח על רצפת החדר זוג סוכריות או הפתעה אחרת. הגידם מכוון את העיוור לעבר הסוכריות והעיוור מרים את הסוכריות. רק אם יש שיתוף פעולה ותיאום הם יצליחו להגיע אל הפתעה.



רכז מחליף

האתגר:

המטרה של ה"רכז מחליף" היא לגלות את הזהויות שאליהם התחפשו הילדים.

המסר:

מהי הזהות האמיתית שלנו? יצר טוב או יצר הרע? יש אנשים שלפעמים היצר הרע מתחפש לזהות שלהם, אבל אצל חייל בצבאות השם אין בכלל שאלה. נלחמים בלי הפסקה להבאת הגאולה.

תנאי שטח:

יציאה מהכיתה

המשחק:

הרכז עוזב את החדר למספר דקות. החיילים מחליטים על החלפת זהויות ביניהם, כל חייל מקבל זהות של חייל אחר.

הרכז חוזר לחדר בתור 'רכז מחליף' שאינו מכיר את החיילים ושואל את החיילים שאלות כרצונו והחיילים צריכים לענות את התשובות בהתאם לדמות שאיתה החליפו זהות.



אבל חסיד

המנצח:

הראשון שמצליח מנצח.

המסר:

ניסיונות לחבוש כובע, ללבוש נעליים או סוודר ללא עזרת ידיים או בעיניים עצומות דורשים מאיתנו לחשוב על דרכים חדשות ויצירתיות להתגבר על האתגר, ובסופו של דבר הצלחנו. עם כל נסיון וקושי שמגיע לנו, השם נותן גם את הכוחות להתגבר על הנסיון ולנצח את היצר הרע.

ציוד נלווה:

פרטי לבוש

המשחק:

החייילים מנסים לחבוש כובע שמונח על הרצפה, ללא עזרת ידיים, ללבוש נעלים בלי ידיים, ללבוש סוודר או חליפה בעצימת עיניים..



הימן על העץ

אם האות שניחשו שגויה, הרכז מצייר אבר אחד מהציור של המן על העץ ורושם את האות השגויה בצד. על החיילים להצליח לנחש את המילה בטרם ישלים הרכז את עמוד התלייה.

הנצחון:

אם נחשו הילדים את המושג שבחר הרכז טרם הושלם הציור של המן על העץ.

המסר:

הניסיון לנחש את המילה לפני שהרכז משלים את עמוד התלייה מפתח אצלנו יכולת להתמודד עם לחץ ולהתמקד במטרה. אחד העקרונות של צבאות השם הוא דבקות במטרה, גם במצבי לחץ וקושי, אנו דבקים במטרה ומביאים גאולה.

ציוד נלווה:

טוש ולוח או דף גדול

המשחק:

הרכז בוחר ביטוי חסידי ומשרטט על הלוח קווים מאוזנים אחד ליד השני כמספר האותיות. עושים סבב בין החיילים, וכל אחד בתורו בוחר אות אחת: אם האות שניחש מופיעה במילה שבחר הרכז, הוא חושף את האות בכל הפעמים שבהן היא מופיעה.

לדוגמה: הרכז בוחר 'צבאות השם'. הוא מצייר על הלוח קווים: - - - - - .
אם אחד הילדים בוחר את האות ה, הרכז יכתוב את האות ה' במקום שלה. - - - - -
ה - - . וכן הלאה.



ארבע פינות

תנאי שטח:
חלל מתאים

המנצח:
החייל שעומד במשימתו הכי מהר.

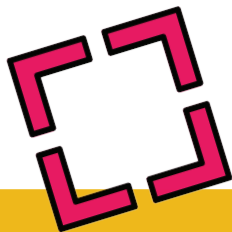
המשחק:

4 נציגים יוצאים מחוץ לחדר, החיילים הנותרים קובעים משימה לכל אחת מארבע פינות החדר (בתיאום עם הרכז). כשהנציגים חוזרים הם מתמקמים בפינות ואז מגלים להם מה המשימה שלהם.

לדוגמה: 1: לרוץ מסביב לכל החדר. 2: למצוא חרוז למילה גאולה. 3: לשיר שיר קצר או להתחזן יהי רצון. 4: למצוא שלוש פריטים בחדר שמתחילים באות ג'.

המסר:

איזהו עשיר השמח בחלקו. על החייל לעמוד במשימה שקיבל בלי להסתכל על המשימות של החיילים הנוספים. משימה שאנחנו קיבלנו, בהשגחה פרטית מיועדת עבורינו ויש לנו את הכוחות לעמוד בה.



פירמידה

תנאי שטח:

מרחב בטיחותי

המשחק:

החיילים מתחלקים לשתי קבוצות. בהינתן האות על ידי הרכז עליהם להסתדר בפירמידה ולצעוד כמה שיותר פסיעות כשהם מסודרים בפירמידה.

הקבוצה המנצחת:

הקבוצה שמצליח להגיע ליעד ראשונה

המסר:

המשחק מלמד את הילדים לתכנן את תנועתם ולהתאים את פעולותיהם כך שישגו את היעד המשותף בזמן המהיר ביותר. אם נזלזל בתכנון וישר ניגש למשימה, המשימה תהיה לנו קשה. עלינו לדעת שגם הכנה למצווה או לפעולה של השפעה על הזולת יש לה חשיבות מיוחדת.



היצר הטוב אחר

המנצח:

חייל שמצליח לבצע את ההוראות ללא טעויות במשך המשחק.

המסר:

אנו מקבלים פקודות לפעמים מיצר הטוב ולפעמים מיצר הרע. שניהם נלחמים עלינו וכל אחד מנסה לכבוש אותנו. עלינו לזהות תמיד לאיזה הוראות להקשיב. ואיזה הוראות לדחות.

ציוד נלווה:

אביזרים מזדמנים

המשחק:

הרכז נותן הוראות, כשאת חלקם מתחיל עם הפתיח "היצר הטוב אמר" וחלקן בלי הפתיח הזה אלא מיד את ההוראה (לדוגמא היצר הטוב אמר להניח יד על החבר, לקפוץ על רגל אחת). על החיילים לבצע את הפעולות בזריזות. אם הרכז נתן הוראה בלי הפתיח של המילים 'היצר הטוב אמר' אסור לבצע את ההוראה. חייל שבטעות ביצע יוצא מן המשחק.



גאולת גאולה

מושגים:

בית המקדש. ענני שמיא. יושב בפתחה של רומי. מקדש מעט. מלחמות. שלום. ממתקים על העצים. קברים. קנאה. תחרות. 2800 עבדים. ששה בכרס אחד. פירות ענקיים. מוות. יצר הרע. אילני סרק. גילוי אלוקות. תחיית המתים.

המסר:

צריכים ללמוד גאולה ומשיח. על ידי הלימוד אנו נתחיל לחיות כבר כמו בגאולה.

ציוד נלווה:

קו סימון

המשחק:

מסמנים שטח מסויים במרכז החדר, שטח זה מוגדר כ'גאולה' ומה שמחוץ אליו 'גלות'.

החיילים מתפזרים מסביב לגאולה והרכז מכריז את ייעודי הגאולה (לדוגמא 'אין מלחמות') על החיילים לקפוץ לתוך הגאולה. כשהרכז מכריז מצב גלותי (לדוגמא 'קנאה') על החיילים לקפוץ לאיזור ה'גלות'. חייל שהתבלבל יוצא מהמשחק. (כמו ים יבשה)



סיסמא

הקבוצה המנצחת:

הקבוצה שסיימה ראשונה מנצחת.

המסר:

אם היינו חושבים לבד על חרוזים, היה לוקח לנו כמה דקות למצוא חרוז מתאים. בזכות כח שיתוף הפעולה והאבת ישראל, הצלחנו בקלות.

המשחק:

החילים מתחלקים לשתי קבוצות או יותר, הרכז מכריז על נושא מתאים, על הקבוצות להמציא בזמן הקצר ביותר סיסמא עם חרוזים בת 4 שורות בנושא שהוחלט. ניתן לקיים כמה סבבים ובסיום לשקלל נקודות.



חזק חלש

המנצח:

הרכז מפעיל סטופר לכל חייל, החייל שמוצא את החפץ במהירות המירבית, מנצח.

המסר:

לולא חברי הקבוצה שיודעים איפה נמצא החפץ היו עוזרים לחייל, היה קשה לנו למצוא לבד את החפץ. יהודים בכל העולם מחפשים את ה'נקודה' איך להתקרב לקב"ה ואיך לעשות נחת לרבי. נעשה 'מבצעים' ונספר להם איפה נמצא המבוקש.

ציוד נלווה:

סטופר. חפץ.

המשחק:

חייל אחד יוצא החוצה, חייל אחר מחביא חפץ מוסכם מראש. החייל שיוצא חוזר ועליו למצוא את החפץ כאשר שאר החיילים מכוונים אותו אל החפץ באמצעות שירה. כשהחייל מתקרב לחפץ הם מגבירים את הווליום וכשהוא מתרחק הם שרים יותר בשקט. כמו המשחק חם קר.



פנטומימה

המנצח:

החייל שהצליח לעשות את הפנטומימה בצורה הכי מעניינת. ניתן להשתמש בלוח, ובסיום כל פנטומימה לבקש מהחיילים לדרג את המציג.

המסר:

ישן חסיד, הולך חסיד, אוכל חסיד. הפנטומימה היא דרך מצוינת לתרגל תקשורת לא מילולית. אנו לומדים כיצד להשתמש בתנועות ובשפת הגוף כדי להעביר רעיונות ומושגים. התנהגות של חסיד נראית עלינו בכל זמן ובכל מצב.

ציוד נלווה:

לוח כיתה (לא חובה)

המשחק:

הרכז מכריז על נושא מסויים (לדוגמא מצווה, דמות מסויימת, מאכל, כלי נגינה וכדו'). חייל שמתנדב מציג בפנטומימה מושג מתוך הנושא ועל החיילים לגלות את המושג.





Asi de 'pnen



ציכרון ח

הקבוצה המנצחת:

הקבוצה המנצחת היא זו שהביאה הכי הרבה פריטים שמתאימים לרשימה.

המסר:

המשחק דורש מהחייילים להתמקד ולזכור את הפריטים ברשימה בזמן קצר. זה מפתח את היכולת שלנו לשמור מידע בזיכרון ולהשתמש בו בצורה יעילה. כאשר נשנן תניא ומשניות בעל פה, נגביר את היכולות שלנו להשתמש בכח הזכרון לענייני קדושה.

ציוד נלווה:

חפצים מזדמנים.

המשחק:

החייילים מתחלקים לשתי קבוצות. הרכז עורך רשימה ארוכה של חפצים הנמצאים במתחם הסניף, למשל: כיסא ירוק, נייר מקופל לארבע, אבן עגולה וכו'.

הרשימה מוצגת לזמן קצר ומוגבל, על החייילים לרוץ ולהביא את החפצים כמיטב זיכרונם. החפצים מושוים לרשימה.



כתב אגב

הקבוצה המנצחת:

הקבוצה המנצחת היא זו שהצליחה לזהות את המילה במהירות המירבית.

המסר:

כשהקבוצה מנסה להבין את הציורים על גב החיילים, זה מפתח את היכולת שלנו להבין ולהיות סבלניים כשאנחנו נמצאים במצבים שבהם אנו חייבים להבין את המצבים. כאשר אנו נקלעים למצב לא נעים מול אחד מבני המשפחה או מול חבר מהכיתה, נדע להיל ולקרוא את התמונה המלאה. כך נדע להשכין שלום ולהוסיף באהבת ישראל המקרבת את הגואל.

המשחק:

החיילים מתחלקים לשתי קבוצות במספר זהה של חיילים. כל קבוצה נעמדת בתור אחד אחרי השני.

הרכז לוחש באוזן לאחרון שבכל קבוצה מילה קצרה, על החייל לצייר עם האצבע על גבו של החייל מלפניו את המילה, לאחר שהחייל מלפניו מבין את המילה, הוא מצייר על גבו של החייל לפניו את המילה וכן הלאה עד שהראשון מבין את המילה, ואז עליו לומר את המילה בקול.



עקי

הקבוצה המנצחת:

הקבוצה שהצליחה לגלות את המושג הכי מהר.

המסר:

המשחק מדגיש את חשיבות השיתוף פעולה בין החיילים בקבוצה כדי להבין את המידע ולגלות את המושגים. זה מלמד אותנו לעבוד ביחד ולתמוך אחד בשני כדי להשלים את המשימה ולהביא גאולה.

ציוד נלווה:

לוח כיתה

המשחק:

החיילים מתחלקים לשתי קבוצות. חייל נציג מכל קבוצה ניגש ללוח ומקבל על פתק או בסוד מושג חסידי/ דמות חסידית/ ספר וכד'. כל קבוצה מושג אחר. לדוגמה: משיח וגאולה. או מלך ומשיח. זאב וכבש. חייל ומפקד. חומש ודבר מלכות.

על החייל הנציג לצייר על הלוח את המושג, בלי להשמיע קול או להשתמש באותיות.



ואהבת ארעך כאוהב

המנצח:

החייל שצובר הכי הרבה ניחושים נכונים הוא המנצח.

המסר:

מהותו של האדם נמדדת בדברים שהוא אוהב או אינו אוהב. הדברים הללו מעידים מה מתחולל בתוכנו. עלינו לאהוב את השם, את הרבי, ואת החסידים. אהוב את מה שהאהוב אוהב.

ציוד נלווה:

פתקים וקופסה או קערה.

המשחק:

כל משתתף כותב על פתק 2 דברים שהוא הכי אוהב ו-2 דברים שהוא לא כל כך אוהב.

לאחר מכן מערבבים את הפתקים, ואז בוחרים נציג שמרים פתק. הפתקים נקראים על ידי הנציג, על החיילים לזהות מי כתב את הפתק.



תחנת תילים

המנצח:

החייל שגילה הכי הרבה מילים.

המסר:

התורה ארוכה מארץ מידה ורחבה מני
ים. כל מילה בתורה מדויקת ואפשר
ללמוד ממנה תילי תילים של הלכות.
ניתן להבין כמה עלינו להשקיע בלימוד
התורה ובשיחותיו של הרבי מלך המשיח
שליט"א.

ציוד נלווה:

לוח כיתה

המשחק:

כותבים על הלוח מילה - רצוי ארוכה, על
החיילים להוציא מהאותיות המרכיבות את
המילה את מספר מילים הגדול ביותר.

למשל הרכז כותב את המילה "צבאות
השם" והחיילים צריכים למצוא לפחות 10
מילים: תא, שם, אב, בא, משה, שמא,
מצב, מצה, שמאות, מצבה, אבות, שמות,
מצות, וכו'.



התלמיד

המנצח:

החייל שהצליח להסביר את המושג במהירות המירבית.

המסר:

המשחק מעודד את החיילים להשתמש ביצירתיות ולהביע את עצמם באופנים שונים. זה מפתח את היכולת שלנו למצוא פתרונות מקוריים לבעיות. נזכור תמיד לא להתייאש מהקשיים, להיפך לעורר בנו את היצירתיות ולהגיע לפתרון שודאי קיים.

ציוד נלווה:

פתקים.

המשחק:

הרכז בוחר חייל ונותן לו פתק. על הפתק רשומה כותרת של מושג חסידי. ומתחתיה 3 מילים הקשורות למושג. החייל צריך להגדיר את המושג החסידי מבלי להשתמש במילים הרשומות בפתק שלו. החיילים האחרים צריכים לזהות את המושג.



הגלת חתונה

סיום המשחק:

במפגש הבא, הרכז יוודא שכל החיילים העניקו את מתנתם וקיימו את הבטחתם.

המסר:

מתאים לקראת תאריך חסידי או יום הולדת לאחד מחיילי הסניף. אדם יורד לעולם 70 או 80 שנה כדי לעשות טובה ליהודי. המתנה הכי גדולה שניתן להעניק, זה עזרה לחייל נוסף.

ציוד נלווה:

פתקים ועטים

המשחק:

הרכז מחלק פתק לכל חייל. כל חייל כותב בפתק מתנה שהוא מוכן להעניק למישהו אחר. עדיף מתנה רוחנית. לדוגמא: אני מוכן להקדיש שעה של לימוד עם חייל נוסף לקראת המבחן בתנ"ך.

כשכולם מסיימים לכתוב, הרכז אוסף את כל הפתקים וכל חייל מרים פתק אחד מהערימה. כך יוצא שכל אחד נותן מתנה ומקבל מתנה.



'אילו' ו'אז'

ציוד נלווה:

פתקים ועטים

המשחק:

הרכז מחלק לכל חייל שני פתקים. פתק אדום ופתק כחול. בפתק האדום החיילים רושמים משפט שמתחיל במילה 'אילו'. ובפתק הכחול את המשך המשפט שמתחיל במילה 'אז'.

לדוגמא אילו לא היה סניף צבאות ה' / אז הייתי מקים סניף בעצמי.

כשכולם מסיימים לכתוב. הרכז אוסף בערימה אחת את כל הפתקים האדומים (אילו) ובערימה אחת את כל הפתקים הכחולים (אז).

הסיום:

מערבבים כל ערימה בנפרד ואז מרימים כל פעם כרטיס אחד מהערימה הכחולה וכרטיס אחד מהערימה האדומה ומקריאים. יוצאים משפטים מצחיקים שהתחלה לא ממש קשורה לסוף.

המסר:

המשחק מעודד את השחקנים לחשוב מחוץ לקופסה וליצור קשרים מעניינים בין שני משפטים שונים. זה מפתח את היכולת לחשוב באופן יצירתי וליצור רעיונות חדשים כיצד להתמיד בעבודת השם.



בינגו

המנצח:

מנצח החייל שסימן שורה שלמה של מצוות לאורך, לרוחב או באלכסון.

המסר:

זכות לקיים מצווה, בכל הזדמנות שיש לנו לחטוף עוד מצווה ועוד מצווה, לא נפספס. גם אם זה יותר מתשע מצוות. כמובן נשפיע על עוד יהודי להוסיף מצוות, לקבל פני משיח. משיח מגיע עכשיו!

ציוד נלווה:

פתקים ועטים

המשחק:

כל חייל מקבל פתק ומחלק אותו ל 9 משבצות. בכל משבצת הוא רושם שם של מצווה באופן אקראי. כדאי לבחור מצוות פופולריות שכנראה הרכז יבחר. כשכולם סיימו, הרכז מתחיל להכריז שמות של מצוות מבלי להסתכל בפתקי החיילים, מי שרשם אצלו את אותה מצווה, מקיף אותה בעיגול.



פגא קליח

המנצח:

החייל שהצליח לצייר ציור הכי ברור.

המסר:

השחקנים נדרשים לבדוק את הציורים ולקבוע מי יצר את הציור הברור ביותר. זה מקדם את היכולת להבחין בין פרטים קטנים ולזהות את הפתרון הנכון. המומחיות לזהות את הפרטים הקטנים תביא אותנו להחיל ולהרגיש יותר את הזולת. חסיד משקיע בטובת הזולת.

ציוד נלווה:

פתקים ועטים

המשחק:

כל חייל מקבל דף ועיפרון. כעת עליהם לעצום עיניים. הרכז מנחה בשלבים מה לצייר.

(לדוגמא- ציירו בית, כעת ציירו דגל, ציירו על הדגל כתר משיח, כעת כיתבו מתחת לכתר 'משיח').

בהינתן האות כל החיילים פוקחים את עיניהם ובוחנים את הציורים מי הצליח לצייר ציור הכי ברור..





משחקי חוציקה



חגיגת ברצינות

המשחק:

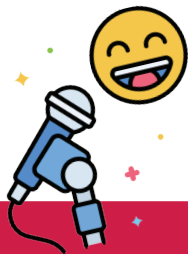
על כל החיילים לנגן יחד ניגון או המנון מוכר על פי בחירתו של הרכז. אחד החיילים מקבל משימה להצחיק את כולם תוך כדי שירה, מי שמתחיל לצחוק מצטרף לחייל שמצחיק את הקבוצה.

המנצח:

חייל שנשאר אחרון וממשיך לנגן את הניגון ללא צחוק.

המסר:

במשחק ראינו כיצד חייל אחד סחף אחריו את כל הקבוצה בלי מילה אחת! רק באמצעות התנהגות של צחוק ושמחה. כאשר אנו נשדר שמחה, כל החיים שלנו וקיום המצוות יהיו בהצלחה רבה. נראה שהיצר הרע כבר מיואש..



נגון בעולה

הקבוצה המנצחת:

הקבוצה רבת המשתתפים בסיום המשחק תזכה בנצחון.

המסר:

כאשר אנו משפיעים ענייני תורה ומצוות על יהודי נוסף עלינו להשפיע באופן של שלהבת העולה מאליה, שגם הוא ישפיע הלאה ויחבר יהודים נוספים לתורה ומצוות, לרבי מלך המשיח.

המשחק:

מתחלקים לשלוש קבוצות וכל קבוצה מחליט על תנועה שחוזרת על עצמה בכל מהלך השיר. בהינתן האות כולם יחד מתחילים לשיר ולעשות את התנועה ולבלבל את חברי שאר הקבוצות. כמובן ללא מגע אחד בשני.

חייל שמתבלבל ועושה תנועות של קבוצה אחרת, עובר לקבוצה שבלבלה אותו.



התוועדות

המשחק:

חייל אחד יוצא. החיילים הנותרים מתחלקים לשתי קבוצות וכל קבוצה שרה ניגון אחר המקביל לקבוצה השניה. כשהחייל נכנס עליו לזהות את שני הניגונים תוך עשר שניות.

המנצח:

חייל שמזהה במהירות המירבית את הניגון.

המסר:

המשחק מצביע על היכולת לשמור על רמה רגשית והקשבה נכונה במהלך התהליך ולהבחין בין הקבוצות השונות. בכל החלטה שלנו בדרך להבאת ההתגלות, עלינו להיות ממוקדים ולהבחין בטוב.



ניגונים

המשחק:

שני חיילים עומדים זה מול זה, ומנגנים ניגון שונה לכל אחד מהם. עליהם לנגן את הניגון בלי להתבלבל ובלי להצחיק זה את זה.

המנצח:

החייל שהצליח לנגן את הניגון עז הסוף בלי להפסיק או לצחוק.

המסר:

מה הדבר שגרם לחייל המנצח לא להתבלבל ולסיים את הניגון עד תום? כח ההתמדה. כאשר אנו נשקיע בכח ההתמדה ולא ניתן לשום דבר לבלבל אותנו, נצליח לפעול אחת ולתמיד את התגלותו של הרבי שליט"א מלך המשיח.



מצווה סאף

המנצח:

החייל שמבצע את התנועות מבלי להתבלבל כלל.

המסר:

המשחק מדגיש את היכולת להתמודד עם הפסקות ולשוב לאגף פעולה במהירות, ביכולת לשמור על רמה גבוהה של יכולת המתמקדות. גם כאשר אנו חשים בהפסקה או ירידה, עלינו לדעת שזהו חלק מהתהליך העליה בדרך לביאת המשיח.

ציוד נלווה:

אמצעי השמעה

המשחק:

החיילים נעים באופן חופשי בחדר אפשר עם מוזיקה. כשהרכז אומר "דום" או סוגר את המוזיקה כולם עוצרים במקומם, המנחה מכריז על מצווה וכולם חייבים לבצע אותה בפנטומימה, למשל: מניחים תפילין. כשהמוזיקה חוזרת חוזרים לתנועה החופשית בחדר.



שירי אפי הא' ב'

המסר:

המשחק מציב דרישה לביצוע מהיר של פעולות תוך שמירה על רמה גבוהה של קיום ההוראות. תמיד נשמור על קיום הוראותיו של הרמטכ"ל - הרבי מלך המשיח בצורה האיכותית והטובה ביותר.

המשחק:

חייל אחד מכסה את פיו ומתחיל למלמל את אותיות הא' ב'. חייל אחר מסמן לו לעצור.

המשימה:

על החיילים למצוא ניגון או שיר חסידי שמתחיל באות שבה עצר החייל.



ניגון אלא ניגון

המשחק:

מתחלקים לשתי קבוצות. כל קבוצה שולחת נציג.

המנצח:

הנציג שמצליח לומר את כל המילים ללא שילוב במנגינה וללא הפסקה.

המסר:

כדי להצליח במשחק, חשוב להיות מדויקים ולקיים את הכללים שלא לעצור או לשנות את המילים במהלך המשחק. כך הנציג מביא את הנצחון לכל הקבוצה. לכל חייל גם האחריות להביא את הגאולה לכל העולם. נתמיד ללא הפסקה ונביא את הגאולה במהרה.

הרכז בוחר המנזן או ניגון עם מילים

מוכרות, החיילים צריכים לומר את המילים מהתחלה עד הסוף בלי לנגן את המוזיקה ובלי לעצור.



קוארטו הנכס

המשחק:

מחליטים על ניגון מסוים, על החיילים להתחיל לשיר אותו ביחד ברגע שהרכז עושה תנועה של הדלקת כפתור (אפשר ממש להדליק את האור). כשהרכז עושה סימן נוסף של כיווץ על החיילים להפסיק לשיר בקול את השיר, אך עליהם לשיר אותו בלב, כשהרכז נותן סימן נוסף על החיילים לחזור ולשיר בקול מהמקום בו הניגון ממשיך. על החיילים להמשיך לשיר מאותו מקום מבלי להתבלבל.

המשימה:

להצליח לנגן את הניגון כולם ביחד.

המסר:

על מנת להצליח לנגן יחד עלינו להיות מרוכזים ולהתמקד בסימנים שמקבלים מהרכז. כדי להביא להצלחה של המשימה בצורה יעילה עלינו לתת חשיבות לכל פרט. כך נוכל לפעול יחדיו את הגאולה האמיתית והשלימה.



שירי קטנים

המשחק:

משמיעים שורה אמצעית או אחרונה של שיר, על החיילים לזהות את תחילת השיר.

המנצח:

הראשון שמזהה ויודע להתחיל את השיר מנצח.

אפשר לשכלל את רמת הקושי ולהשמיע קטע מאמצע הניגון, ומי שיודע להתחיל את הניגון מנצח.

המסר:

המשחק מעודד את החיילים לזכור שירים וניגונים ולזהות אותם לפי קטעים קטנים, מה שמחזק את יכולת הזיכרון והידע שלהם בתחום הניגונים. כאשר נשמע ריבוי ניגונים, נקבל יראת שמים וחיים של גאולה.



מסכת תופים

המשחק:

הרכז מתחיל מקצב מסויים של תיפוף. רק 3 פעולות, ואחריו כל החיילים מתופפים על השולחן או על הרצפה את אותו מקצב. אח"כ עוברים לארבע פעולות.

המקצב נהיה יותר ויותר קשה.

בכל פעם שהרכז מזהה חייל שלא עמד בקצב, החייל מפסיק לתופף עד סיום הסבב.

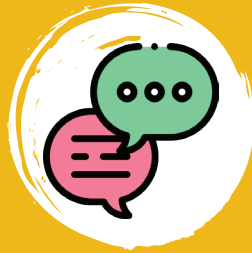
המנצח:

חייל שהצליח להישאר עד סיום המשחק.

המסר:

תיפוף בקצב הנכון דורש קואורדינציה טובה בין הידיים והמוח, מה שמפתח את היכולת לשליטה של המח על הלב ועל המעשים שלנו. כאשר אנו לומדים על הגאולה והמח שלנו ממולא מענייני גאולה ומשיח, בטח הדבר יפעל גם על המעשים שלנו, ונוכל לחיות חיים של גאולה.





פלין קולן



עלם א..

המטרה:

להגיע לרצף הארוך ביותר כל הקבוצה יחד.

המסר:

על מנת להצליח להגיע לרשימה הארוכה ביותר, מוכרחים להשתתפותו ותרומתו של כל אחד מהחילים. לכל אחד יש מה להוסיף ונותן רעיונות חדשים. תמיד נזכור שלכל אחד יש משהו מיוחד שהקב"ה נתן רק לו, ועליו להשתמש בכח הזה ולפעול גאולה.

תנאי שטח:

ישיבה מעגלית

המשחק:

החילים יושבים במעגל ועושים קצב של מחיאות ידיים על הברכים, החייל הראשון אומר: "תן" החייל השני: "שם" השלישי: "של" והרביעי בוחר נושא, לדוגמא: "ספרים"

החמישי: "היום יום" השישי: "אגרות קודש" השביעי "דבר מלכות" עד שאחד נתקע ולא מצליח להגיד לפי הקצב ומתחילים את הסבב עם נושא חדש.

נושאים לבחירה: ניגונים, בגדים, שמות של חסידים, ערים שיש בהם בתי חב"ד, וכד'.



נסעת ארבי ולקחתי

תנאי שטח:
ישיבה מעגלית

המנצח:
חייל שמצליח לזכור את כל הפריטים לפי הסדר מבלי להחסיר אף פרט.

המשחק:

כל החיילים יושבים במעגל. אחד החיילים מתחיל ואומר: "נסעתי לרבי ולקחתי סידור" החייל שלימינו אומר: "נסעתי לרבי ולקחתי סידור ופלאפון" וכך ממשיך הסבב כשכל חייל צריך לומר לפי הסדר מה שכל החיילים לפניו אמרו ולהוסיף עוד אחד.

אפשר גם להתחיל סיפור פעם יהודי הלך.. וכל חייל מוסיף עוד מילה וממשיך את עלילת הסיפור. כך שנוסף לפרטים שצריכים לזכור, מתווספת המשימה להמציא עלילה..

המסר:

כל מילה במשחק הייתה חשובה. אף מילה לא הייתה מיותרת, אלא חשובה והכרחית לתהליך. כל מחשבה טובה דיבור או מעשה יכול להכריע את הכף ולהביא לעולם גאולה!



מסירות ב'

המסר:

המשחק מעודד את החיילים להכיר מגוון רחב של מצוות, ומושגים חסידיים מה שמעמיק את הידע שלהם בנושאים אלו. כאשר השכל שלנו יהיה מלא בענייני תורה ומצוות, גם כאשר ישאלו באופן פתאומי, תמיד יהיה לנו אפשרות לחזור שיחה של הרבי או להוסיף במצוות.



תנאי שטח:

ישיבה מעגלית. כדור.

המשחק:

החיילים עומדים במעגל, משתמשים בכדור. אחד החיילים זורק את הכדור לעבר חייל אחר ובו בזמן קורא בקול שם של מצווה לדוגמא 'תפילין' על תופס הכדור לקרוא מיד מצווה שמתחילה באות האחרונה של המצווה הקודמת לדוגמא "נטילת ידיים" ולזרוק לחייל הבא שיגיד מצווה שמתחילה במ' וכן הלאה.

האתגר:

למצוא מצווה במהירות, במשך זמן עד 3 שניות.

הנה את הטוב

המשחק:

בוחרים ניגון עם מילים, וקובעים אות שאותה לא שרים בקול (שרים בלב). חייל ששר את האות, מקבל נק' לחובתו.

ניתן להשמיט אותיות נוספות, לבחור אותיות שיחליפו אותיות מסוימות, למצוא תנועה במקום אות וכן הלאה. המתבלבל נכשל.

לדוגמה: מנגנים את הניגון "הנה מה טוב.." ללא האות מ'.

המנצח:

חייל שמצליח לעמוד במשימות מבלי להתבלבל.

המסר:

המשחק דורש מהמשתתפים לשלוט בעצמם ולשמור על הכללים, גם כאשר זה קשה ומפתה לשיר את המילים כפי שהן. חסידות מלמדת אותנו שהמח שליט על הלב. ניתן לספר על הרב מייזליש שריגל אצל נפוליון והצליח לשלוט על הלב גם במצבי לחץ.



צאגה בלב איש ישיחנה

המשחק:

הרכז בוחר זוג חיילים ולכל אחד מהם מותר לומר בתורו רק משפט פשוט אחד, כך שתתנהל שיחה ברת משמעות. אך כל משפט יתחיל באות מסוימת על פי סדר הא'–ב'.

זוג חיילים שנתקע יותר מ-10 שניות ללא משפט, נפסל. ממשיכים לזוג הבא.

הזוג המנצח:

הזוג שהגיע לאות הכי רחוקה. או שהצליח להגיע עד אות ת.

המסר:

כדי שהשיחה תהיה ברת משמעות, על המשתתפים להקשיב היטב זה לזה ולבנות את התגובות שלהם על סמך מה שנאמר קודם. ההקשבה לזולת תמיד תוסיף לנו ותעזור לנו להמשיך הלאה. לפעמים להקשיב יותר קשה מלדבר, אך משפיע יותר חזק.



בחר חילום

המנצח:

החחייל שמצליח לספר את הסיפור ללא החסרת הפרטים.

המסר:

לפעמים אנו עומדים בצומת דרכים ונראה לנו כל כך קשה להחליט החלטה נכונה, כאילו יש רק דרך אחת. המשחק מתרגל את היכולת להבין שתמיד יש דרך חלופית ואפשרויות מגוונות להגיע אל המטרה בדרך הנכונה.

המשחק:

בכל סבב המפקד בוחר חייל אחד. על החייל לספר סיפור חסידי מוכר מבלי להחסיר פרטים, הרכז מורה על מילים שאין להשתמש בהם

למשל: איסור לגמגם "אהההה", איסור מילות חיבור ו, ש, ב, או סתם מילים אקראיות אני, אז, וכדו'.



חסד קניית חכה

המשחק:

הראשון יגיד לדוגמא: "הלכתי לשוק וקניתי אפונה" השני "הלכתי לשוק וקניתי אפונה איומה" והשלישי "הלכתי לשוק וקניתי אפונה איומה ואדומה..."

ובאות ב' - הראשון: "הלכתי לשוק וקניתי בננות" השני: "הלכתי לשוק וקניתי בננות בנות" השלישי: "הלכתי לשוק וקניתי בננות בנות בצבע בורדו..."

מי ששכח מילה מהמשפט יוצא מהמשחק.

המנצח:

החייל שהצליח להישאר במשחק עד הסיום.

המסר:

הלומד ואינו חוזר כזורע ואינו קוצר. המשחק דורש מהחיילים לזכור ולהוסיף על מה שנאמר לפניהם, מפתח את יכולת הזיכרון ואת הרצף המחשבתי שלנו. החזרה על דברי החייל הקודם עוזרת לנו לזכור ולהתקדם הלאה.



משפט חוקים

המשחק:

כששומעים לראשונה את החוקים של משחק החברה הזה לפעמים חושבים שהוא קל מאוד, אבל כשמשחקים אותו בקבוצה גדולה חיילים הוא הופך לאתגר משעשע במיוחד.

על החיילים לומר את הכרזת יחי מהתחלה עד הסוף, כאשר הראשון שמתחיל אומר יחי ואז ללא תיאום מראש או הכנה, על שאר החיילים להמשיך כל אחד בתורו. אם 2 משתתפים אומרים מילה ביחד, צריך להתחיל מההתחלה. להגברת הקושי של המשחק ניתן לבחור משפטים ארוכים יותר.

האתגר:

להצליח לסיים את המשפט תוך זמן קצוב מבלי לחזור פעמיים על אותה מילה.

המסר:

מאחר ואין תיאום מילולי מראש, החיילים צריכים לפתח רגישות לתקשורת לא מילולית ולהבין את הרמזים והתגובות של החברים לקבוצה. צריך לדעת להרגיש את הזולת ולהתנהג באהבת ישראל גם כאשר הוא לא מספר לנו.



תחרות חרוזים

הקבוצה המנצחת:

הקבוצה שמצליחה למצוא את מספר החרוזים הגבוה ביותר היא המנצחת.

המסר:

לקבוצה יש כח פי כמה וכמה מאדם אחד. כאשר נוסיף באהבת ישראל וניתן כבוד אחד לשני נקבל כח עצום להשלים את המשימה ולפעול את ההתגלות של הרבי מלך המשיח שליט"א.

ציוד נלווה:

לוח כיתה או דפים ועטים.

המשחק:

הרכז מכין רשימה של מילים. חלקו את הקבוצה לשתי קבוצות. כל קבוצה בתורה בוחרת נציג שמקבל מילה מהרכז.

הנציג צריך למצוא כמה שיותר חרוזים למילה בזמן מוגבל (כדקה אחת), ולכתוב על הלוח או על הדף. כמובן חברי הקבוצה יכולים למצוא רעיונות ולומר לנציג.



חיים טובים

הקבוצה המנצחת:

הקבוצה שמפענחת את המילים בזמן הקצר ביותר היא המנצחת.

המסר:

גם כאשר אנו רואים מילה מבולבלת על הלוח אנו מבינים שיש למילה הזו משמעות, היא יכולה להוסיף לנו ניקוד ולהוביל אותנו אל הניצחון. לכל אמרה שאנו שומעים או דבר שרואים יש מסר עבורנו בעבודת השם, עלינו למצוא את הסדר הנכון וללמוד את השייך לנו.

ציוד נלווה:

לוח כיתה או דפים ועטים.

המשחק:

הכינו רשימה של מילים שונות ובלבלו את האותיות שלהן. חלקו את הקבוצה לשתי קבוצות. כל קבוצה בוחרת נציג שעליו לפתור את המילים המבולבלות שעל הלוח.. הנציג צריך לפענח את המילים הנכונות בזמן מוגבל (כדקה אחת).



משחק האסטרונאוטים

המשחק:

חלקו את הקבוצה לשתי קבוצות. כל קבוצה בוחרת נציג שמקבל מילה מהרכז. הנציג צריך לומר מילה שקשורה למילה שקיבל, וחבר הקבוצה הבא צריך לומר ליושב לידו מילה שקשורה למילה שאמר הנציג וכן הלאה.

לדוגמה: א: 770. ב: מטוס. ג: מזוודה. ד: קעמפ. ה: קייאקים. וכן הלאה..

המטרה:

המטרה היא ליצור שרשרת ארוכה של אסוציאציות. בסיום עושים סיכום ובוחרים את השילוב המעניין.

המסר:

בכל אדם או נושא שאנו פוגשים עלינו למצוא את המכנה המשותף. מתוך המכנה המשותף נוכל להכיר טוב יותר ולהשפיע על היהודי ולהכין אותו לקבלת פני משיח.



הסיפור החתום

ניתן לשדרג ולחלק את המילים רק תוך כדי הסיפור.

המטרה:

ליצור סיפור מעניין ומצחיק שכל אחד ממשיך את הסיפור מהמילה שקיבל.

המסר:

לקבוצה יש כח פי כמה וכמה מאדם אחד. כאשר נוסף באהבת ישראל וניתן כבוד אחד לשני נקבל כח עצום להשלים את המשימה ולפעול את ההתגלות של הרבי מלך המשיח שליט"א.

ציוד נלווה:

לוח כיתה או פתקים. סטופר.

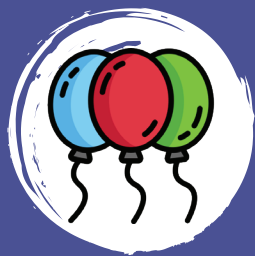
המשחק:

הרכז כותב על הלוח או מחלק פתקים עם מילים שונות ואקראיות. כל חייל מקבל מילה אחת.

החיילים לפי סדר מוסכם מראש צריכים להמציא סיפור. החייל הראשון מתחיל בנושא מסוים ומספר למשך 10 שניות. אחריו החייל השני ממשיך במשך 10 שניות נוספות וכן הלאה.

כל אחד בתורו צריך להתחיל את חלק שלו עם המילה שקיבל.





נשק'תן



ואחרי הבלונים

ציוד:

בלונים. מצב רוח.

המשחק:

מפעילים מוזיקה בחדר, וכל מה שצריך זה רק כמה בלונים והרבה מצב רוח. בלונים זה תמיד הדבר האהוב על החיילים.

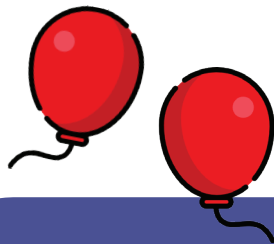
מתחילים תחרויות שונות בהנחיית הרכז. לדוגמה: לחבוט בבלון רחוק יותר, לזרוק את בלון הכי רחוק, לבעוט למרחק, לנגוח, להעיף בנשיפה, להחזיק עם הראש וכו'

המנצח:

החייל שעומד באתגר בצורה המוצלחת ביותר.

המסר:

בכל התרגילים שעשינו, הדרך להגיע לניצחון הוא על ידי אימונים שוב ושוב. אימונים זה מלשון אמונה, גם את האמונה צריכים כל הזמן לאמן. בשביל לחזק את האמונה בגאולה הקרובה, נלמד גאולה ומשיח והלימוד יחזק את האמונה ויפעל את הגאולה השלימה.



חרוץ האוהים

שלו עד השליח השלישי וכן הלאה עד שהבלון מגיע לקו הסיום.

שימו לב: בכל שלבי המרוץ אין לגעת בבלון עם הידיים.

הקבוצה המנצחת:

הקבוצה שהצליחה להעביר את הבלון במהירות המירבית.

המסר:

הנצחון הגיע רק בכוח כל המשתתפים יחד. הרבי אומר לנו שביאת המשיח היא באחריותו של כל אחד ואחד. כאשר כל אחד מאיתנו ישקיע את כל כוחותיו בהבאת ההתגלות, נזכה לה במהרה.

ציוד:

בלונים כמספר הקבוצות. אמצעי סימון.

המשחק:

כל קבוצת חיילים מונה 4 משתתפים. על הקבוצה להעביר בלון מקו הזינוק לקו הסיום במהירות המירבית ובאופן הבא: מחלקים את מסלול הריצה לארבעה חלקים, בפתיחת כל חלק עומד אחד מחברי הקבוצה.

החייל הראשון מכל קבוצה מקבל בלון, את הבלון מניח בין הרגליים ועליו לרוץ עם הבלון בין הרגליים עד לחלק הבא, שם הוא מעביר את הבלון לשליח הבא, והשליח השני ממשיך לרוץ את החלק



חוצג הבונים

הקבוצה המנצחת:

הקבוצה שמצליחה לבנות מוצג במהירות הגבוהה.

המסר:

חסיד רואה בכל פרט הוראה בעבודת השם. גם בלונים יכולים לתת לנו מסר בעבודת השם. בגאולה אם נדרוך על בלון בלי לדבר בדברי תורה, הוא ישאל אותנו למה אנחנו דורכים עליו, אפשר כבר עכשיו לנסות לדרוך על הבלון, תשמעו אם הוא יודע לצעוק..

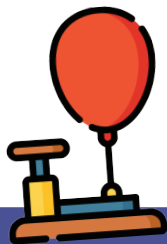
ציוד:

בלונים. דבק סלוטייפ.

המשחק:

מחלקים לשתיים או שלוש קבוצות. כל קבוצה מקבלת 10 בלונים. על החיילים לנפח את הבלונים ולבנות מהם מוצג עם מסר מסוים בזמן המועט ביותר.

אם החיילים צעירים, אפשר לבנות צורה מסויימת ללא מסר מיוחד.



הרגלים

הקבוצה המנצחת:

הקבוצה שמצליחה להעביר את הבלון במהירות המירבית.

המסר:

החיילים חייבים לעבוד יחד כדי להעביר את הבלון דרך כל חברי הקבוצה. זה מלמד אותנו את הכח והחשיבות שיש לאחדות ושיתוף פעולה. איך כל יהודי חשוב וכל אחד תורם להבאת הגאולה.

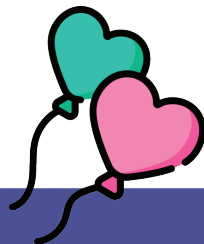
ציוד:

בלונים. כסאות.

המשחק:

הקבוצה תחולק לשתיים או יותר כשמונה חיילים בקבוצה. הקבוצה יושבת על כיסאות בשורה, הכיסאות צמודים זה לזה.

על החיילים להעביר בלון בעזרת הרגליים בלבד מההתחלה עד לסוף כשהבלון חייב לעבור דרך כל חברי הקבוצה.



חברת הבלונים

הקבוצה המנצחת:

הקבוצה שהצליחה להתקדם את המרחק הגדול ביותר ללא נפילת הבלונים.

המסר:

כשהולכים לבד הולכים מהר, כשהולכים יחד הולכים רחוק. תמיד צריך לזכור שהדרך הנכונה היא כאשר הולכים יחד ובטוח.



ציוד:

בלונים. דבק סלוטייפ.

המשחק:

משחק שמתאים עד 8 ילדים, מעל 8 ילדים צריך להתחלק לעוד קבוצה.

כל חייל מקבל בלון ונעמדים בטור אחד מאחורי השני כשהבלון מפריד בין אחד לשני. הרכז מפעיל מוזיקה ועל החיילים להתקדם כולם יחד בלי שהבלונים יפלו ובלי לגעת בבלונים.

בלון השמחה

ציוד:
בלון.

המשחק:

החיילים מתיישבים על הרצפה במעגל גדול, רצוי עד 10 משתתפים בקבוצה. במרכז המעגל נעמד אחד החיילים עם בלון ומעיף אותו כלפי מעלה תוך כדי קריאת שם אחד החיילים.

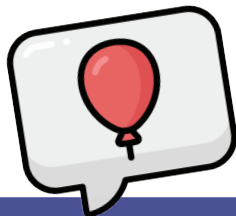
החייל שקראו בשמו עליו לרוץ ולתפוס את הבלון טרם הגיע לרצפה. בין אם תפס ובין אם לא, החייל שנקרא זורק את הבלון וקורא בשם נוסף וכן הלאה.

המנצח:

החייל שהצליח לתפוס תמיד את הבלון בלי שיגע ברצפה.

המסר:

עלינו תמיד להיות מוכנים לרוץ לתפוס עוד מצווה ועוד מצווה. אם רואים יהודי שאפשר לעזור לו, או ילד שעדיין לא מגיע בקביעות לפעילות צבאות השם, ממיד אנו רוצים ומצרפים אותו גם כן.



אכזריה אריבאר

הקבוצה המנצח:

הקבוצה שהבלונים נפלו בשטחה פחות פעמים.

המסר:

עלינו להיות תמיד בגובה ולא חלילה לשקוע בענייני עולם הזה. כמו הבלון, בכל פעם שאנו לומדים שיחה של הרבי, משפיעים על עוד יהודי, אנו מתרוממים מעלה.

ציוד:

בלונים. אמצעי סימון.

המשחק:

מתחלקים לשתי קבוצות ומסמנים קו הפרדה באמצע. משחקים משחק כמו כדור עף, אבל עם בלונים. מתחילים עם בלון אחד וכעבור חצי דקה הרכז מוסיף עוד בלון ועוד בלון. עד שבאוויר ישנם הרבה בלונים, ועל כל קבוצה לשמור על שטחה שלא נופלים בלונים על הרצפה.

כמובן מותר רק להכות בבלונים ולא לתפוס ביד. נגיעה אחת בכל פעם.



באן הפגישה

ציוד:

בלונים. סיכה. פתקים.

המנצח:

לבצע את המשימה שיצאה לחייל בבלון.

המשחק:

הרכז בהכנה מראש מכניס פתקים לתוך הבלונים. על הפתקים כתובות משימות שונות. מספר הבלונים כפי מספר החיילים.

אח"כ כל חייל בתורו בוחר איזה בלון לפוצץ, הוא קורא ומבצע את המשימה. תחושת ההפתעה תמיד מאתגרת מחדש.

המסר:

המשחק הזה מלמד אותנו שכל יום יכול להביא איתו הפתעות ואתגרים חדשים. כמו שאנחנו פותחים בלון ולא יודעים מה תהיה המשימה, כך גם בחיים - אנחנו לא תמיד יודעים מה צפוי לנו, אבל מה שחשוב זה לעמוד במשימות שלנו, לבצע אותן בצורה הטובה ביותר וליהנות מהתהליך.



כדורגל הבלונים

הקבוצה המנצחת:

הקבוצה שמצליחה לפוצץ מספר רב יותר של בלונים.

המסר:

מה היקרה כאשר אחד החיילים יחליט שהוא לא מביא את הבלון אל השער אלא ממשיך לשחק איתו לכל מיני כיוונים, אפשר לנצח ככה? ודאי שלא.. השער לענייני השליחות הוא קבלת פני משיח צדקינו. בכל פעולה שלנו צריכים לראות שהיא חדורה בקבלת פני משיח רק ככה היא עוברת בשער ומובילה לנצחון.

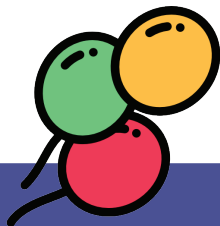
ציוד:

בלונים. סיכה. כסא.

המשחק:

משחק כמו כדורגל רגיל אבל ה'שוערים' עומדים בצד השני, בגב הקבוצה המקבילה. כל שוער עומד על כסא עם סיכה ביד, ועל חיילי הקבוצה להביא את הבלון שתפסו לעבר השוער שלהם שיפוצץ את הבלון.

ניתן לגעת בבלון רק במכה או נשיפה, ללא תפיסת הבלון. ניתן לשחק עם כמה בלונים במגרש.



אורות בבלים

המנצח:

החייל שהבלון שלו עף הכי רחוק, לא משנה לאיזה צד. מודדים את המרחק באמצעות חבל מדידה או מספור פסיעות וכדו'

המסר:

על מנת שהבלון יעוף למרחק צריך שהבלון יהיה מנופח כמה שיותר. אבל לא מספיק רק לנפח אלא צריך גם להוציא החוצה את האוויר. בשביל להשפיע על העולם אנו צריכים להתמלאות בענייני תורה ומצוות, אבל לא להשיאר את זה אצל עצמינו אלא להשפיע גם על הסביבה, כך נוכל להגיע למרחק רב. יפוצו מעינותיך חוצה.

ציוד:

בלונים. חבל מדידה.

המשחק:

כל חייל מקבל בלון לא מנופח. (ניתן לעשות בשני סבבים אם אין מספיק בלונים או לבחור נציג מכל קבוצה) על החיילים לנפח את הבלון הכי חזק שאפשר בלי שיתפוצץ.. בהינתן האות כולם משחררים יחד את הבלון לעוף ברחבי החדר.

