

# קובץ משחקי עט ונייר



## איקס עיגול



**תיאור:** משחק אסטרטגיה והגיון  
**מספר שחקנים:** 2 שחקנים  
**גילאים:** 4 ומעלה  
**מטרת המשחק:** לציר על הלוח 3 סימנים רצופים (איקס או עיגול) לאורך, לרוחב או באלכסון  
**ציון:** דף ועט או עיפרון  
**מהלך המשחק:** כל שחקן בוחר למצמץ סימן: איקס או עיגול. כל שחקן בתור מצייר סימן באחת המשבצות. המשחק מסתיים כאשר אחד השחקנים הגיע לשלושה סימנים רצופים או כאשר מסתיימים המקומות בלוח והמשחק מסתיים בהיקו.

**בסרת 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 לציר איקס או עיגול. זה אומר שעל שחקן בכל תור מחדש יכול לבחור איזה סימן הוא מצייר והיכן. המנצח הוא מי שהגיע לרצף של 3 סימנים.

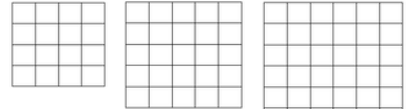
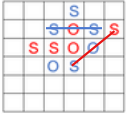
|   |   |   |
|---|---|---|
| X |   |   |
|   | O | X |
| X |   |   |

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

## SOS

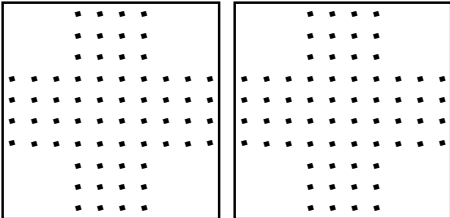
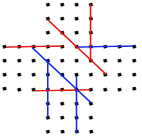
**תיאור:** משחק אסטרטגיה והגיון  
**מספר שחקנים:** 2 שחקנים  
**גילאים:** 6 גילא ומעלה  
**מטרת המשחק:** ליצור את רצף אותיות SOS  
**ציון:** דף ועט או עיפרון בשני צבעים  
**מהלך המשחק:** מציירים לוח משבצות בגודל 4x4 לפחות (אפשר לציר לוח גדול יותר למשחק ארוך ומאתגר יותר). כל שחקן בתור מוסיף ללוח את האות S או האות O. כאשר שחקן משלים את רצף האותיות SOS הוא מוחק מעליו קו בצבע שלו. המנצח הוא השחקן עם מירב הקוים בסיום המשחק.

דוגמה:



## תפוס 5

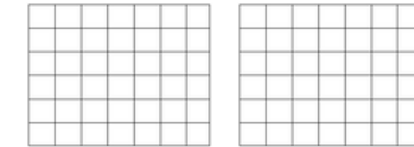
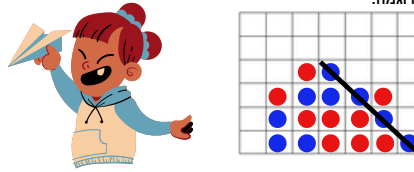
**תיאור:** משחק אסטרטגיה והגיון  
**מספר שחקנים:** 2 שחקנים  
**גילאים:** 6 ומעלה  
**מטרת המשחק:** לסמן כמה שיותר קוים על לוח המשחק  
**ציון:** דף ועט או עיפרון בשני צבעים  
**מהלך המשחק:** כל שחקן בתור מצייר קו שעובר דרך 5 נקודות זה יכול להיות קו מאונך, מאוזן או אלכסוני. אסור לחזור על קו קיים אבל מותר לחצות קוים אחרים. המנצח הוא השחקן שציר את מספר הקוים הגדול ביותר.



## בשורה 4

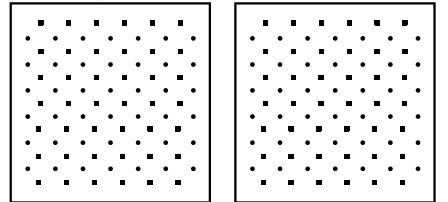
**תיאור:** משחק חשיבה ואסטרטגיה.  
**מספר שחקנים:** 2 שחקנים  
**גילאים:** 6 ומעלה  
**מטרת המשחק:** להשלים רצף של 4 עיגולים ברצף.  
**ציון:** דף ועיפרון או עט בשני צבעים.  
**מהלך המשחק:** משרטטים טבלה של 7 עמודות ושש שורות. כל שחקן בתור מסמן עיגול בצבע שלו. עליכם להתחיל מהשורה התחתונה ורק אם יש עיגול בשורה התחתונה ניתן לסמן עיגול בשורה השניה וכן הלאה. מנצח מי שמצליח להגיע לרצף של 4 עיגולים רצופים במאונך, מאוזן או אלכסון.

דוגמה:



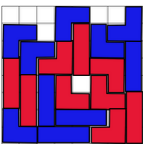
## צינורות

**תיאור:** משחק אסטרטגיה  
**מספר שחקנים:** 2 שחקנים  
**גילאים:** 6 ומעלה  
**מטרת המשחק:** לחבר קו רצוף בין שני חלקי הלוח  
**ציון:** דף (רצוי דף משבצות) ועט או עיפרון בשני צבעים  
**מהלך המשחק:** משרטטים על הדף עיגולים וריבועים כמו בדוגמה (6x7 ריבועים או 7x6 עיגולים). כל שחקן בתור 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 (נאפילו רצוי) לחסום את השחקן השני. המנצח הוא מי שהצליח לחבר קו רצוף מצד אחד של הלוח לצד השני.

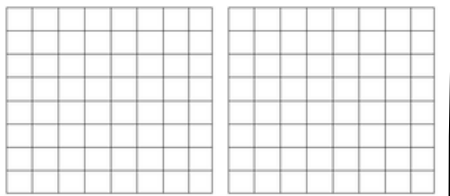


## טרומינו

**תיאור:** משחק אסטרטגיה דמוי טרסרם לשניים.  
**מספר שחקנים:** 2 שחקנים  
**גילאים:** 7 ומעלה  
**מטרת המשחק:** לציר הכי הרבה חלקי טרומינו על הלוח  
**ציון:** דף (רצוי דף משבצות) ועט או עיפרון בשני צבעים  
**מהלך המשחק:** משרטטים על גבי הדף לוח של 8x8 משבצות. מחליטים מי מתחיל. כל שחקן בתור מצייר חלק: על החלק להיות מורכב מ3 משבצות. אפשר לציר חלק בצורת ר או בצורת I 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 שנתתי את מירב חלקי הטרומינו.



**דוגמה:**  
כחול הניח 10 חלקים יש מקום לחלק אחד נוסף שחוסם בפני האדום. אדום הניח 9 חלקים. לכן השחקן הכחול מנצח.



## בול פגיעה

**תיאור:** משחק ניוש והסקת מסקנות.  
**מספר שחקנים:** 2 שחקנים  
**גילאים:** 6 ומעלה  
**מטרת המשחק:** לנחש את הקוד של הד השני  
**ציון:** דף ועפרונות  
**מהלך המשחק:** כל שחקן בוחר קוד של 4 ספרות שונות. 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 הניחושו שלו. השחקן השני מסמן בטבלה השנייה, עיגול ריק כבול = מספר קיים שלא במקום ועיגול מלא לפגיעה = מספר שנמצא במקום הנכון. את הסימונים של הבול והפגיעה לא מסמנים לפי מיקום המספרים. אחרי הניחושו והסימון, התור עובר לשחקן השני. מנצח מי שפיצח את הקוד של השחקן השני.

דוגמה:

המספר הנסתר: 5421

| ניחושים | סימון |
|---------|-------|
| 3       | ○     |
| 5       | ○     |
| 2       | ○     |
| 1       | ○     |
| 6       | ○     |
| 8       | ○     |
| 7       | ●     |
| 6       | ●     |
| 1       | ●     |
| 0       | ○     |
| 2       | ○     |
| 6       | ○     |
| 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.  
**ציון:** דף ועפרונות  
**מהלך המשחק:** כל משתתף רושם 5 פתקים ועל כל פתק מילה. את כל פתקי המילים מקפלים ל-4 ומכניסים לשקית או קופסה.  
מתחילים לשתי קבוצות. כל קבוצה שולחת נציג בכל סיבוב. מפעילי 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 ניחושו לפני שתם הזמן, הנציג לוקח מילה נוספת. בתום הזמן התור עובר לקבוצה השנייה. הקבוצה ששימשה את מירב הפתקים מנצחת.



# צוללות

**תיאור:** משחק אסטרטגיה והגיון.

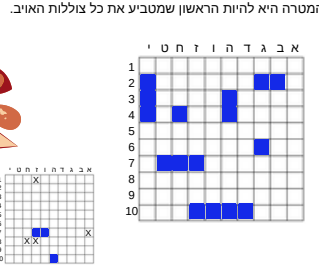
**מספר שחקנים:** 2 שחקנים.

**גילאים:** 7 ומעלה.

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

**ציוד:** דף וטו או עפרון  
**מהלך המשחק:** כל שחקן משרטט שני לוחות משבצות של 10x10 כל טור מקבל מספר 1-10 וכל שורה מקבלת אות א-י. כל שחקן מצייר בלוח הראשון 7 "צוללות" בדלים שונים: אחת של 4 משבצות, 2 של 3 משבצות, 2 של 2 משבצות ואחת של משבצות (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". כהתאם לתשובה מסמנים בטבלה השנייה פגיעה או פספוס. אם הייתה פגיעה או טביעה, השחקן מקבל תור נוסף.



# סוגר שטחים

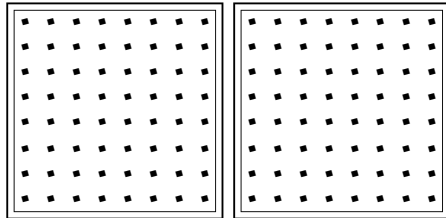
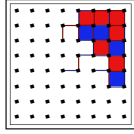
**תיאור:** משחק אסטרטגיה

**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.



# סוגר שטחים

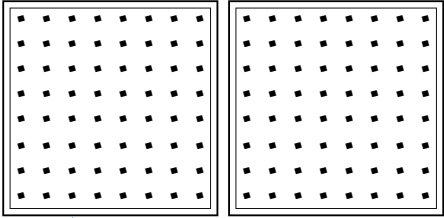
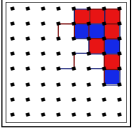
**תיאור:** משחק אסטרטגיה

**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.



# 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. מטל
7. טל
8. קט
9. מול
10. שט
11. משי
12. נמה



# מילה מילה

**תיאור:** משחק איות וגילוי מילים

**מספר שחקנים:** 2 שחקנים ומעלה

**גילאים:** 7 ומעלה

**מטרת המשחק:** לגלות את המילה הנסתרת.

**ציוד:** דף וטו או עפרון  
**מהלך המשחק:** המנחה בוחר מילה בת 5 אותיות. כל אחד מהשחקנים רושם בדרך 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 שבוחר הוא מניק את האות בעיגול. במידה ויש אות שקיימת במילה שבוחר אך אינה במקום הנכון, מסמן אותה בריבוע.

שנמצאת במקום הנכון כמו המילה שבוחר הוא מניק את האות בעיגול. במידה ויש אות שקיימת במילה שבוחר אך אינה במקום הנכון, מסמן אותה בריבוע. אחרי שהמנחה עבר בין המילים של כל השחקנים וסמנ 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 נסיונות לגלות את המילה.

לדוגמה: המילה משימה

- 1: נסיון 1: א ר ט י ק
- 2: נסיון 2: ג ל י ד ה
- 3: נסיון 3: ש מ י כ ה
- 4: נסיון 4: מ ש י מ ה



# איש תלוי (התליין)

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

**מספר שחקנים:** 2 ומעלה

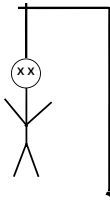
**גילאים:** 7 ומעלה

**מטרת המשחק:** לנחש נכון מילה או ניסוי 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 התליין השחקנים צריכים לגלות את המילה לפני סיום בניית העמוד התליין שיש בו סה"כ 10 חלקים: ראש, גוף, שתי ידי, שתי רגליים, עמוד התליין, קורה אופקית, חבל תלייה ולסיום עיני XX

ניתן לנחש את המילה לפני שגילו את כל האותיות אבל במקרה כזה, ניחשו שאי ניחשב גם הוא ומוסיף חלק לאיש התלוי.

- ל ש
- א ת
- כ ג
- ה י
- מ ס



המילה: אבטיח

ב \_ \_ \_



# 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 להוסיף קטגוריות: אישיות, איבר בגוף, מכלל...

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.

מסמנים את הניקוד של הסיבוב ומתחילים סיבוב חדש.

| אזור | עיר     | חי     | צומח | דומם  | יד    | ילדה | מקצוע | אישיות | ניסום |
|------|---------|--------|------|-------|-------|------|-------|--------|-------|
| ג    | ג'רמניה | גדרה   | גמל  | גיאבה | ג'ר   | ג'יה | גון   | ג'ר    | ג'ר   |
| ש    | שניץ    | שיקאגו | שרקן | ששנה  | שמירה | שן   | שמי   | ששנה   | ששנה  |
| ס    | ספרד    | סידני  | סוס  | סלק   | ספר   | ספיר | ספר   | ספיר   | ספיר  |

