



אגודה לאומית לקימזום אנשים
עם פיגור שכלי בישראל (נע"ר)

אוסף משחקי חברה ועוד

ריכזה ואספה : תמנע גבאי מרקביץ

רכזת פנאי בקהילה

אקים ישראל

אביב 2011

משחקי חברה לפעילות חוץ

אין כמו משחקי חברה בחוץ להוצאת אנרגיה, מגוון הציוד והתפאורה שקיים שם הוא בלתי נדלה ומאפשר הרבה יצירתיות ואילתור מהמשתתפים. מצד שני, מאותן הסיבות משחק בחוץ דורש הכנה רבה, סיור מקדים, נהלי בטיחות חד משמעיים ומוכנות להפתעות למנחה. בתנאי שטח חשוב כמובן להתייחס למזג האוויר (הרי אף אחד מאיתנו לא יתלהב לשחק תופסת על מגרש אספלט באמצע אוגוסט ישראלי ממוצע) באמצעות האביזרים ניתן להתאים את המשחקים לנושא הרצוי.

מרוצים: תחרויות ריצה, כאשר הראשון או הראשונים שהגיעו מנצחים, כמובן העניין פה בהגבלות ובכללים שמוסיפים לריצה.

1. **מרוצים מוגבלים**: למשל: מרוץ תוך כדי קפיצה בדלגיות, מרוץ כשהרגליים בשקים או שקיות זבל, מרוץ עם כוס מים, מרוץ עם נר דולק, עם כפית בה ביצה, בקפיצות צפרדע, וכו'.
2. **מרוצי כרכרות**: תחרויות ריצה בין זוגות, למשל: מרוץ מריצות בוא מתחרים שני זוגות, כשאחד מכל זוג אוחז ברגלי חברו ורץ איתו כמריצה, מרוץ שק קמח בו אחד מבני הזוג מרים את חברו על גבו וכו'.
3. **מרוצי שליחים**: תחרויות ריצה בין קבוצות, כאשר חפץ מועבר בין מתמודד למתמודד, בחירת החפץ, אופן נשיאתו והעברתו היא אשר תיצור את המורכבות והעניין. החפץ יכול להיות כובע ליצן או ספר על הראש, תפוח המועבר מפה לפה, מקל כמו באולימפיאדה וכו'.
4. **מרוצי שליחים +**: מרוצי שליחים עם מגבלה למתמודדים, למשל: מרוץ בזוגות קשורים, מרוץ עם מתמודד אחד בעיניים מכוסות, מרוץ עם מריצה, העברת חפץ מצד אל צד, כל מתמודד מעביר מים אל דלי בקצה בכוס, בכף או בפה וכן הלאה.
5. **מרוצי טנקים**: קבוצות המתחרות בניהן כשהן קשורות כקבוצה ברגלים, או סביבן, כאשר כולם מכוסי עיניים חוץ מהמוביל, בשרשרת ידיים ואסור להתנתק, עם ידיים המחוברות בין הרגליים ועוד ועוד.
6. **מרוצי מכשולים**: משחקי חברה מוכרים ואהובים המשלבים אלמנטים מאתגרים למסלול, למשל: סלע, גשר, עץ, כאשר משתתף אחד משמש כסלע (כריעה נמוכה), משתתף שני משמש כגשר (עומד בפישוק רחב) ומשתתף שלישי משמש כעץ (עמד כשידיו מונפות לצדדים). על חברי הקבוצה לעבור כולם מעל הסלע, מתחת לגשר ולרוץ מסביב לעץ פעמיים. מכשולים אמיתיים כגון גשר, ביצת מים, סולם חבלים או מכשולים מאולתרים כגון כסאות בשורה, שולחנות למערה, קורה בין תמוכות וכן הלאה.

משחקי חברה בכדור: מוכר, קל ופשוט, דורש שטח מתאים אך לא כולם אוהבים. כמובן המוכרים יותר: כדורגל, כדורסל, כדורעף וכו'

1. **מחניים:** שתי קבוצות בשני צידי מגרש, מטרתם לפגוע בכדור בחברי הקבוצה השנייה, פגעו במשתתף, הוא נהיה שבוי הקבוצה השנייה. היה והכדור נתפס על מי שניסו לפגוע בו, הזורק נהיה שבוי הקבוצה השנייה
2. **התמנון:** במרכז מגרש עומד "התמנון", משתתף עם כדור, על המשתתפים לעבור מצד אחד של המגרש לצידו השני. התמנון מנסה לפגוע בעוברים בלי לזוז ממקומו, משתתף שנפגע נעמד במקום ונהיה חלק מהתמנון, משימתו לפסול עוברים נוספים עם הכדור. המשתתף האחרון שנשאר – מנצח.
3. **פיצוצים:** במגרש מוגדר בגודלו מסתובבים השחקנים, מטרת כל שחקן לפגוע בשחקנים האחרים, היה ופגע במישהו, הנפגע הופך לשבוי של הפוגע ואם היו לו שבויים הם משוחררים (וחוזרים לשחק) היה ותפס הנפגע את הכדור הופך הזורק על כל שבוי לשבוי התופס. המטרה היא כמובן להישאר אחרון על המגרש.
4. **כדורגל זוגות:** משחקים כדורגל כשכל זוג משתתפים קשורים באחת הרגליים ביחד.
5. **מעגל זורקים:** המשתתפים עומדים במעגל גדול ומתמסרים בניהם בכדור, כאשר אסור למסור את הכדור לעומדים לצידם. אחד המשתתפים עומד במרכז ועליו לגעת בכדור. היה ונגע בכדור או שהכדור נפל, הזורק מחליפו.

משחקי חברה במגרש: תחרויות בין קבוצות במגרש מוגדר, מאפשר פעילות אירובית רבה, בשליטה מלאה של המנחה.

1. **שני כלבים ועצם:** שתי קבוצות עומדות בשורות זו מול זו משני צידי מגרש. כל חבר קבוצה מקבל מספר מהמנחה. במרכז המגרש מניחים חפץ כל שהוא. כשהמנחה מכריז על מספר מסוים על המשתתפים שהכריזו את מספרם לרוץ, לתפוס את החפץ ולהביאו למקום בו עמדו. היה והביא מישהו את החפץ אל צידו שלו במגרש המתמודד השני נעשה שבוי שלו, היה וניתפס משתתף עם החפץ, הוא נעשה שבוי של התופס. שבוי משוחרר כשהשובה נעשה שבוי של מישהו מקבוצתו.
2. **תפסוני:** שתי קבוצות עומדות בשורות זו מול זו משני צידי מגרש, כל תור שולחת קבוצה אחת אורח אל הקבוצה השנייה. ידיהם של כל חברי הקבוצה המארחת מושטות קדימה, האורח מכה על ידי המארחים שבוחר שלוש פעמים (תיפסו ני) ובורח אל הקבוצה שלו, המארח השלישי (ני) שעל ידו הכה האורח צריך לתפוס. והיה ותפס יהפוך האורח לשבוי שלו ועימו ישוחררו כל שבויי של האורח, והיה ולא תפס יהפוך לשבוי של האורח.

3. משיכת חבל: מתיחת חבל בין שתי קבוצות, כל קבוצה אמורה למשוך את החבל לצד שלה.

4. דרקון דרקון: כל המשתתפים עומדים בצד אחד של המגרש, על המגרש עומד משתתף שהוא הדרקון. כל המשתתפים קוראים לעברו: "דרקון דרקון באיזה צבע נוכל לעבור את הדרקון?" הדרקון מכריז על צבע ככל העולה על רוחו. על המשתתפים לרוץ לצידו השני של המגרש מבלי להיתפס על ידי הדרקון. מי שאוחז בידו חפץ, צמח או כל דבר אחר בצבע שהכריז הדרקון יכול לעבור ללא חשש שכן לדרקון אסור לתפוס אותו. מי שלא מצא את הצבע ינסה לעבור בריצה מבלי להיתפס. אם נתפס אחד המשתתפים הוא הופך להיות הדרקון.

משחקי חברה בקבוצות בשטח פתוח: משחקים אלו דורשים יותר אמון במשתתפים וביטחון מלא בשטח בו משחקים שאינו מסוכן למשתתפים.

1. לך תביא: תחרויות קבוצתיות בהן מגדירים חפצים אותם צריך להביא או ליצור, למשל: הקבוצה הראשונה שמביאה חפץ שמתחיל באות מסוימת, בצבע מסוים, מחומר מסוים. משהו שיסמל את נושא הפעילות, החג, העונה, משהו דמיוני (למשל, מרכבת הקסמים) וכו'.

2. שרשראות בגדים: הקבוצה שתצליח לעשות את השרשרת הארוכה ביותר מפרטי לבוש מנצחת. (משחקי חברה מסוג זה יש להגביל/ להתאים לתרבות הקבוצה וגילה).

3. חפשו את המטמון: תחרות מציאת "מטמון" בין קבוצות באמצעות רמזים, ביצוע משימות וסימונים (הזדמנות לתרגל נושא שנלמד, שימוש במפות או התמצאות באזור או בהיסטוריה של מקום). ניתן להכין כתבי סתרים (הזדמנות ללמד כתב ראי, כתב במיץ לימון, בשעווה, סיקולי אותיות וכו'). ניתן לעשות את המשחק מורכב כך שכל קבוצה מסתירה את המטמון ומכינה את הרמזים והמשימות לקבוצה השנייה.

4. סימני דרך: קבוצה אחת סופרת עד 100 בזמן שהקבוצה השנייה מתחילה במסלול מסוים אותו הם יסמנו לקבוצה השנייה בעזרת ציור של חיצים על הדרך בגירים. ניתן לשלב משימות כתובות על הרצפה על מנת לעקב את הקבוצה השנייה, כגון: "עליכם לעמוד ולצעוק את שמותיכם חזק וברור על פי התור". המטרה של קבוצה ב' היא לתפוס את קבוצה א' ואילו המטרה של קבוצה א' היא לברוח ולעקב את קבוצה ב' ככל שניתן.

5. הובלת עיזור: המשתתפים מתחלקים לזוגות, בכל זוג קושרים את עיניו של אחד מהמשתתפים ועל המשתתף שעיניו פתוחות להוביל את המשתתף שעיניו עצומות. בסיבוב הבאה מתחלפים התפקידים. ניתן לאסור על דיבור, ניתן לאסור מגע, ניתן

- ליצור מסלול מכשולים ועוד. החוויות שעוברים המובילים והמובלים הם פתח לדיונים רבים, אמון, אחריות, שיתוף פעולה, חסך חושי, מוגבלויות, וכן הלאה.
6. **מחבואים:** אחד המשחקים הראשונים שעולים לנו בראש כשאנו חושבים על משחקי חברה. על אחד המשתתפים לעצום את עיניו ולספור בקול במיקום מסוים, בזמן שהאחרים מתחבאים, על המחפש לגלות את כולם ולגעת הנקודה בה ספר תוך צעקת שם זה שגילה את מקומו. המשתתף שגילו אותו נפסל אלה אם הגיע אל נקודת הספירה ונגע בה לפני זה שספר.
7. **שני דגלים / דיגליים:** כל קבוצה מקבלת שטח מוגדר אשר במרכזו דגל הקבוצה, על הקבוצות לגנוב זו מזו את הדגל בלי להיתפס. מחלקים את המגרש לשניים כשכל חבר קבוצה יכול להיתפס כל עוד הוא נמצא בשטחה של הקבוצה המתחרה. בתוך שטחה של כל קבוצה מסמנים מעגל או שטח אחר מוגדר מראש שבמרכזו יונח הדגל. באם אחד המתחרים נמצא בשטחה של הקבוצה המתחרה בתוך העיגול שסומן סביב הדגל, לא יוכלו חברי הקבוצה המתחרה לתפוס אותו עד לצאתו מהמעגל.

משחקי תופסת: משחקי חברה פעילים בהם המשימה של אחד לגעת באחר ובכך להוציאו/ להפכו לתופס במקומו/ להקפיא אותו/ לעכב אותו ועוד. כמובן רצוי לעשותם מורכבים או מעניינים יותר על ידי הוספת חוקים, כללים וגורמי הנאה.

1. **תופסת עכברים:** הנתפס נעמד כשידיו פשוטות לצדדים ורגליו בפיסוק רחב, ניתן "להציל" משתתף שנתפס על ידי מעבר בין רגליו, אין לתפוס מישהו במהלך היותו על ברכיו בזמן ההצלה.
2. **תופסת זוגות:** המשתתפים מחולקים לזוגות ולאורך כל המשחק עליהם לאחוז בידו של בן הזוג, כשהתופס נוגע באחד מבני הזוג הוא מחליפו והבודד הופך לתופס.
3. **תופסת שרשרת:** כל מי שנתפס מצטרף לתופס ונותן לו יד עד שנוצרת שרשרת ארוכה של תופסים.
4. **תופסת בית חולים:** הנתפס חייב לאחוז בידו את האיבר ה"נגוע" ובמגבלותו זו לתפוס אחרים.
5. **תופסת גובה:** כל מי שנמצא מעל גובה המגרש מוגן מפני התופס.
6. **תופסת צבעים:** התופס מכריז על צבע (רצוי צבע שאינו נמצא בסביבת המשחק). מי שאוחז בידו בצבע שהכריז התופס- מוגן מפניו.
7. **תופסת חיבוקים:** תפסת רודף מתחלף כשלתופס אסור לתפוס משתתף המחובק עם משתתף אחר.

משחקי יכולת אישית: משחקי חברה בהם מתחרים המשתתפים בינם לבין עצמם על יכולות גופניות שונות.

1. **שני / שלושה מקלות:** מניחים מקלות במרווחים שווים זה מזה, על המשתתפים לעבור אותם כשמותר צעד אחד בין מקל למקל וכמובן אסור לדרוך על המקלות. מרחיקים את המקל האחרון אל תביעת הרגל של כל קופץ בתורו, ומזיזים בהתאם את המקל בניהם. כך שעם כל קופץ הולכים המקלות ומתרחקים זה מזה.
2. **תחרות קפיצה לרוחק:** מסמנים קו וכל משתתף על פי התור נעמד על הקו וקופץ הכי רחוק שהוא יכול. המנחה מודד ומסמן. מי שקפץ הכי רחוק מנצח.
3. **יד הזהב:** תחרויות קליעה לסל, ניתן כמובן להוסיף כללים מקשים, למשל: הנקודה ממנה זורקים נהיית קשה כל תור, המקום בו נתפס הכדור ממנו על המשתתף לזרוק וכן הלאה.
4. **צלף האור:** מכבים נר בעזרת אקדח מים.

משחקי חברה לחדר

משחקי חברה להוצאת אנרגיה, כשאין אפשרות לצאת החוצה ובכל זאת יש צורך בהשתוללות, ניתן לעשות זאת בחדר. יש לשים דגש על בטיחות (לפנות רהיטים ולשלוט כל הזמן ברמת הראות). כמובן ניתן להתאים את המשחקים לנושא או לצורך הקבוצתי.

1. **מרוץ כיסאות:** מעמידים שורה של כיסאות הצמודים זה לזה. על הכיסאות יעמדו המתחרים ועליהם לעבור מצידו האחד של החדר לצידו האחר מבלי לרדת מהכיסאות (עליהם להעביר את הכיסאות מצד אחד לצד השני על מנת שיוכלו לעבור עליהם). הקבוצה שעושה זאת בזמן הקצר ביותר ובצורה הבטוחה ביותר – מנצחת.
2. **כדור ראש:** הקבוצה עומדת בטור, על המשתתפים להעביר את הכדור מעל לראשיהם מההתחלה לסוף, כשהאחרון מקבל את הכדור הוא רץ איתו להתחלה ומעביר שוב אחורה וכך ממשיכים עד שכולם היו בהתחלה. הקבוצה הראשונה שמסיימת מנצחת.
3. **כדור בין הרגליים:** כמו בהפעלה הקודמת, אך הכדור עובר בין הרגליים ולא מעל הראש, או, במקום לרוץ לראש הטור ניתן להחזיר את הכדור בין הרגליים.
4. **שימו כובע:** המתחרים מנסים לחבוש כובע שמונח על הרצפה, ללא עזרת ידיים, הראשון שמצליח מנצח.
5. **פסל קבוצתי:** על חברי הקבוצה לבנות פסל אנושי מכל חברי הקבוצה גם יחד, הפסל היפה ביותר והמעניין ביותר זוכה.

6. מרוץ מנהרה: כל חברי הקבוצה עומדים צמודים זה לזה ברגליים פשוקות. על האחרון לעבור בין רגלי חבריו ולעמוד בהתחלה, כך יעברו כל חברי הקבוצה עד האחרון. הקבוצה שכל חבריה סיימו ראשונים מנצחת.
7. מאבק סרטנים: המשתתפים מנסים להפיל זה את זה כשהם עומדים על ארבע וגבם מופנה לרצפה. (בדומה לעמידת גשר).
8. קרב תרנגולים: שני מתחרים מנסים להפיל אחד את השני כשידיהם שלובות על החזה והם עומדים על רגל אחת. (ניתן לבצע טורניר).
9. ים יבשה: משחק זה שייך לקבוצת משחקי חברה קלאסים. מגדירים מהי יבשה ומהו ים על ידי סימון על המגרש/ סימון בגיר על הרצפה/ סימון עם חבל או חישוקים. כשהמנחה מכריז "ים" על המשתתפים לקפוץ לשטח שהוגדר כים וכשהמנחה מכריז על "יבשה" על המשתתפים לקפוץ לשטח שהוגדר כיבשה. משתתף שהתבלבל צובר נקודה "רעה" או יוצא מהמשחק. אפשר לאתגר יותר את המשתתפים על ידי הוספת חוקים כמו לדוגמה: כשמכריז מנחה: "גובה" על המשתתפים לעלות על כיסא / כשמכריז המנחה: "דגים" על המשתתפים לקפוץ לים ולעשות תנועה של דגים... וכיוב'.
10. כדור בדלי: מניחים סלסלה או דלי והמשימה היא לקלוע אליו עם כדור ספוג או כדור קטן.
11. מלך הזנבות: מכינים זנבות מחוט צמר או מנייר ומחברים לכל המשתתפים לישבן בצורה כזו שיהיה קל להסירם. בהינתן האות על המשתתפים לאסוף כמה שיותר זנבות ולמנוע מאחרים לאסוף את הזנב שלהם. המנצח הוא זה שנישאר עם זנב ואסף כמה שיותר זנבות מאחרים.
12. גולם במעגל: המשתתפים יושבים במעגל אחד גדול. אחד המשתתפים עומד ומסתובב סביב המעגל כשחפץ בידו (כדור/ מקל/ כובע/ ספר וכיוב'). על המשתתף שמסתובב סביב המעגל להניח את החפץ שבידו מאחורי גבו של אחד היושבים במעגל מבלי שירגיש. ברגע שחש המשתתף שהחפץ הונח מאחורי גבו עליו לקום ממקומו, לקחת את החפץ בידו ולרדוף אחר המשתתף שהניח את החפץ בטרם זה ישלים סיבוב ויתפוס את מקומו. היה והצליח מניח החפץ להשלים סיבוב ולהתיישב במקומו של הרודף, יהפוך הרודף למניח החפץ. באם הצליח המשתתף הרודף לתפוס את מניח החפץ בטרם תפס את מקומו, ישב הנתפס במרכז המעגל ויוכרז כגולם! הגולם יישאר במרכז המעגל עד שמשתתף אחר יוכרז כגולם ויחליף את מקומו. כמובן שתוכלו גם לשיר את שיר הנושא של המשחק "יש לנו גולם במעגל...."
13. השומר: מסמנים עיגול על הרצפה בעזרת גיר, או שמניחים חישוק על הרצפה. בתוך העיגול מניחים חפץ כל שהוא. על העיגול מציבים שומר שעליו להגן על החפץ. לשומר אסור להיכנס לתוך העיגול ועליו לתפוס כל מי שמתקרב לעיגול. המטרה של

חברי הקבוצה היא להצליח לחטוף את החפץ מהעיגול ולהביאו לצד השני של החדר מבלי להיתפס על ידי השומר.

14. דיגליים קטן: אותו המשחק כמו "השומר" אך בין שתי קבוצות, כל קבוצה אמורה לשמור על החפץ שלה ולגנוב את החפץ מהקבוצה השנייה מבלי להיתפס. שחקן שנתפס נהיה שבו. ניתן לעשות החלפות שבויים כדי שלא יהיו שחקנים בחוץ.

15. משחק הכיסאות: מניחים שורת כסאות עם משענת באופן מוצלב (כיסא עם פנים לצד אחד ואחריו כיסא לצד השני וכן הלאה), מספר הכיסאות פחות באחד ממספר המשתתפים, משמיעים מוזיקה (או שרים) וכל פעם שנפסקת המוזיקה, מושמע צלצל, שריקה או מחיאת כף על המשתתפים להתיישב. הנותר ללא כיסא יוצא מהמשחק ומוריד כיסא מהשורה. האחרון שנישאר מנצח. אפשר במקום להוציא שחקנים לתת משימה לנותר ללא כיסא. משחקי חברה כמו משחק זה מוכרים יותר בגרסתם המקורית, אך ניתן ואף מומלץ ליצור למשחק זה גרסאות בהתאם לאופי המשתתפים ומטרת המשחק.

16. מעגל החיות: מחלקים את הקבוצה לצוותים בני ארבעה משתתפים. כל אחד בצוות מקבל שם של חיה: כלב, חתול, עכבר ונמלה. הכלב עומד מחוץ למעגל שיוצרות שאר החיות, עליו לנסות ולתפוס את החתול, אך שאר החברים מנסים למנוע ממנו על ידי הסתובבותם. לכלב אסור לתפוס את החתול דרך המעגל אלא רק סביבו. בסיבוב הבא יצא החתול ויתפוס את העכבר וכן הלאה. אפשר כמובן יותר חיות ומעגלים יותר גדולים.

17. משפחת החיות: כל משתתף בוחר לו חיה. בהינתן האות כולן בורחות מגן החיות (מסתובבים בחדר) ומשמיעים את הקול האופייני לחיה שהם בחרו. אם שתי חיות זהות נפגשות עליהן להמשיך יחדיו יד ביד ולאסוף את בני מינן. המשחק מסתיים כשכל החיות מצאו את בני מינן.

18. מרבה רגליים: המשתתפים חולצים נעליים ומסתדרים בשתי שורות. כל אחד מחבק את זה שלפניו, וכך נוצר מרבה רגליים. סביב אזור הפעילות מפזר המדריך חפצים קטנים כגון: עפרונות, מחקים, ניירות וכ"ו... המרבה רגליים צריך לנוע בחדר מבלי להתפרק ולאסוף כמה שיותר חפצים בעזרת הרגליים בלבד ולהביאם למקום קבוע מראש. מרבה הרגליים שיאסוף יותר חפצים מבלי להתפרק ינצח.

19. הערפד: כל המשתתפים מסתובבים בחדר בעיניים עצומות. המנחה ממנה בשקט את אחד המשתתפים לערפד (אפשר על ידי נגיע בראש בעוד כולם עוצמים עיניים). מי שנתקל במישהו ממשיך ללכת מבלי לפקוח עיניים. ערפד שנתקל במישהו צורח ומחבק אותו, ואז הופך גם המשתתף האחר לערפד. המשחק נמשך עד שיש כנופיה של ערפדים.

20. סרט נע: חברי הקבוצה שוכבים צד לצד צמודים זה לזה כשראשם כלפי מטה. האחרון השורה מתגלגל על חבריו עד שהוא מגיע, כך ממשיכים עד שכל חברי הקבוצה התגלגלו. יכול להיות סתם כף או תחרות בין קבוצות, הקבוצה שסיימה ראשונה מנצחת. משחק זה שייך לקבוצת משחקי חברה פיזיים ודורשים מגע בין חברי הקבוצה. חשוב להקפיד על הפרדה בין גברים לנשים בקבוצות שומרות נגיעה.
21. מעגל כוח: הקבוצה עומדת במעגל גדול ואוחזים ידיים. במרכז המעגל עומד מתנדב נטוע במקומו, ידיו צמודות לגופו מבלי לזוז. בהינתן האות על המשתתפים למשוך בחוזקה את חבריהם למעגל ולנסות לגרום להם לגעת במתנדב שעומד במרכזו. משתתף שנגע המתנדב יוצא מהמשחק, המעגל הולך וקטן עד שנשארים שני הזוכים.
22. צפוף צפוף: יוצרים שטיח עיתונים על הרצפה, המשתתפים עומדים עליהם, המנחה קורע חתיכות מ"השטיח" על המשתתפים להצטופף מבלי לגעת ברצפה. ניתן לשחק את המשחק עם כיסאות במום עיתונים (זה יותר מסוכן וכמובן יותר מלהיב), ניתן לבצע כתחרות בין קבוצות, כשנציג מכל קבוצה "מקצץ" בשטיח של השנייה. ניתן להוסיף משימות וחידות שכישלון בהם גורם לקיצוץ וכן הלאה.
23. הרצל אמר: המדריך מכריז על פעולות מסוימות כגון: ידיים על הראש, לגעת ברצפה לקפוץ וכו'. על המשתתפים לבצע רק את הפעולות שהוכרז לפניהם: "הרצל אמר". לדוגמה, "הרצל אמר להרים ידיים" עליהם להרים ידיים, "להוריד" ואסור להוריד (משום שלא נאמר לפני הפקודה "הרצל אמר"). מי שמתבלבל יוצא, הנשאר אחרון מנצח. שייך לקבוצת משחקי חברה קלאסיים.
24. בלבולים: המנחה מכריז על איבר בגוף ומצביע עליו, המשתתפים אמורים להניח את האצבע על האיבר שהוכרז. המנחה מכריז על איבר, אך מניח את ידו על איבר אחר, לדוגמה: המנחה מכריז "אף" ומניח את ידו על האוזן. על המשתתפים לגעת באף מבלי להתבלבל מתנועותיו. מי שהתבלבל יוצא מהמשחק, האחרון מנצח. זהו משחק חברה מצחיק ומבלבל במיוחד!
25. גב לגב: המשתתפים יושבים על הרצפה בזוגות, כשגבם צמוד זה לזה. בהינתן האות עליהם להתרומם למצב עמידה מבלי להיעזר בידיים. הזוג הראשון שהצליח מנצח.
26. מבחן שיכרות: שני זוגות בקבוקים מונחים במרחק של כעשרים מטרים מקו הזינוק, על אחד מהבקבוקים בכל זוג מונח כדור מנייר דחוס (להניח בזירות שלא ייפול). על המתחרים להניח אצבע על הרצפה ולהסתובב סביבה עשרה סיבובים ולרוץ אל הבקבוקים. כשהמתחרה מגיע את הבקבוקים עליו להעביר את הכדור שמונח על אחד הבקבוקים ולהניח אותו על הבקבוק השני מבלי להפיל (ולמרות הסחרחורת). הראשון שמצליח וכה.

משחקי חברה נוספים לחדר

1. לתפוס את הפיל: זריקת טבעות לרגלי כיסא הפוך. (אם אין טבעות ניתן להכין מחיבור של מנקי מקטרות או מחוט ברזל).
2. חרוזים לבקבוק: יש לזרוק חרוזים לתוך בקבוק כשעומדים זקוף ליד הבקבוק. כל חרוז מוסיף ניקוד.
3. בינגו: מכינים לוחות עם פריטים: מספרים, שמות, תמונות חיות, אותיות וכו' בהתאם לנושא וגיל המשתתפים, הלוחות יכולים להיות בכל גודל נבחר, גודל הלוח יקבע את אורך המשחק. בכל לוח שמים חלק מהפריטים (למשל: מספרים באחד עד מאה כשבכל לוח יש תשעה מספרים). עושים פתקים של כלל הפריטים ומכניסים לשקית או קופסא. מחלקים לכל המשתתפים לוחות, כל תור מוציאים פתק באופן מקרי ומכריזים על מה שיצא. המשתתפים מסמנים בלוחות שלהם אם יש להם את הפריטים שהוקראו, הראשון שסימן את כל הפרטים על הלוח שלו ניצח.
4. לחטוף סיפור: המשתתפים יושבים במעגל כשבמרכזו חפץ (רצוי רך), המנחה מספר סיפור ובכל פעם שהוא מזכיר מילה מסוימת (שתקבע מראש) על המשתתפים לחטוף את החפץ ממרכז המעגל, הראשון שלוקח זוכה בנק', או לחליפין ממשיך את הסיפור. חשוב לשים לב כי משחקי חברה מסוג זה עלולים להיות מסוכנים שכן התלהבות יתר עלולה להוביל להתנגשויות כואבות, חשוב להקפיד על כללי בטיחות וזהירות.
5. חיה חיה: על כל קבוצה ליצור מחברי הקבוצה חיה דמיונית. על חברי הקבוצה לשמש כגופה של החיה, ידיה, רגליה ועוד.... על חברי הקבוצה להחליט כיצד היא מתנועת מהן הקולות שהיא משמיעה, מהן חושיה החדים מה היא אוכלת וכו'... כשבסוף חברי הקבוצה מציגים את החיה ואת כל מאפייניה בעזרת הדגמה (יוצרים את החיה מחברי הקבוצה ומציגים). לאחר מכן יוכלו חברי הקבוצות האחרות לשאול את החיה שאלות על עצמה כגון- מה את אוכלת? איפה את גרה? ספרי לנו על אימך? הדגימי לנו כיצד את ישנה?, מה הבילוי המועדף עליך? ועוד...
6. הייד פארק: כל קבוצה מקבלת נושא שעליו היא צריכה לדבר במשך דקה (ניתן לבחור כל נושא ולהתאימו לפעילות), על הקבוצה לבחור נציג שיודע לשכנע ולהכין איתו את הנאום. לאחר ההכנות יגיעו נציגי הקבוצות וינאמו במשך דקה לפני חברי כל הקבוצות על הנושא שניתן להם. הנציג ששכנע הכי הרבה משתתפים, מעניק לקבוצתו את הניצחון.
7. חבילה עוברת: אורזים הפתעה בשכבה על שכבה של עיתונים, עד שנוצרת חבילה ענקית. החבילה עוברת בין המשתתפים וכל אחד בתורו מקלף שכבה עד שנותר האחרון עם הפתעה. ניתן להוסיף בכל שכבה פתק עם משימה או שאלה שעל

- החושף לבצע / לענות בטרם מוסר את החבילה לבא בתור. ניתן לחלק את המשתתפים לשתי קבוצות וכל קבוצה מכינה את החבילה לקבוצה השנייה. משחקי חברה כמו חבילה עוברת מתאימים לקבוצות מבוגרים לא פחות מאשר לקבוצות ילדים, ההבדל טמון במשימות ובפתקים שתשלבו במשחק.
8. מטוסים: יצירת מטוסי נייר ותחרות הטסה של המטוסים (רחוק יותר, גבוה יותר, מהר יותר, אקרובאטי יותר וכ"ו). ניתן להקשות ולסמן מטרה, להעביר בחישוק או כל מורכבות נוספת.
9. טלפון שבור: המשתתפים יושבים בשורה ארוכה, המדריך לוחש לאוזנו של הראשון מילה או משפט מסוים. על המשתתפים 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 המילה או המשפט עד לאחרון מבלי להתבלבל. כמובן גם כאן ניתן לעשות תחרות בין קבוצות.
10. מסירות כף: המשתתפים עומדים במעגל, משתתף מתחיל במחירת כף לכיוונו של משתתף אחר, מקבל המחיאה מעביר אותה הלאה על ידי מחירת כף לכיוונו של אחר. אסור להחזיר מחירת כף לזה שמסר לך אותה. הטועה יוצא מהמשחק. ניתן לסבך בהוראה לומר את שם המוסר / המקבל בטרם מחירת הכף, מנצחים שלושת האחרונים.
11. ראי: המשתתפים נחלקים לזוגות, בכל זוג קובעים אחד הוא "המקור" והשני "הראי". על הראי לחקות במדויק את תנועות המקור. ניתן לסבך משחק זה באמצעות הוראות עמידה לא זה מול זה, ניתן לתת מטלות למקור, ניתן להוסיף גם חיקוי מילים לתנועות וכן הלאה.
12. חם קר: מחביאים חפץ בחדר לאחר שמשתתף הוצא ממנו. על המשתתף לגלות את החפץ באמצעות רמזים: התקרבות היא התחממות, התרחקות הינה התקררות. חם. ניתן להוסיף למשחק ניחוש של מה הוא החפץ הנבחר בחדר (לא חייבים להסתירו) באופן דומה.

משחקי חברה עם אוכל

לגבי משחקים אלו יש הסתייגויות, מעצם המשחק עם האוכל. מצד שני אלה משחקים מוכרים וממש מהנים, תחליטו אתם.

1. בדרך לטופי: 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 ידיים. המתחרה שהגיע ראשון מנצח וזוכה בסוכרייה.

2. תפוח צף: מכניסים שני תפוחי עץ לשתי קערות עמוקות עם מים. על המתחרים לאכול את התפוח בתוך המים וללא עזרת ידיים. הראשון שמסיים מנצח.
3. מטמון: מחביאים סוכרייה בקערה עמוקה עם קמח. על המתחרים למצוא את הסוכרייה בעזרת נשיפת אוויר בלבד, ולתפוס את הסוכרייה בעזרת הפה, הראשון שמצליח מנצח. ניתן בקערות לכל משתתף או בקערה גדולה אחת (משחק מלכלך בטירוף).
4. לשון חכמה: קושרים את עיני המתחרה ועליו לזהות בעזרת חוש הטעם את המאכלים שנותנים לו. ניתן לתת ממתקים, פירות, מעדנים ומאכלים חריפים במיוחד לסיום. אפשר לשחק עם מספר משתתפים ביחד ולתת לכל אחד מאכל אחר על מנת לבלבל אותם.
5. לשון חכמה +: משחק זהה למשחק הקודם, אך הזיהוי נעשה על ידי חוש הריח בלבד, או לחילופין על ידי חוש המישוש.
6. תחרויות מסטיקים: הבלון הכי גדול, הפיצוץ הכי חזק, החוט הכי ארוך ממסטיק, הבלון שנשאר הכי הרבה זמן וכ"ו....
7. ביצת הפתעה: לשחק עם המשתתפים משחקי חברה שונים עם כדור (שמות, מסירות, 21 וכ"ו) אך להשתמש בביצה במקום בכדור. הילדים יזהרו מאוד לא להפיל את הביצה מחשש להתלכלך. אנו ממליצים להשתמש בביצה קשה (ללא ידיעת המשתתפים) על מנת לא לגרום ללכלוך ואי נעימות.
8. קשית במבה: המשתתפים יושבים מסביב לשולחן, במרחק שווה מהצלחת שבתוכה במבה, או מאכל דומה. ליד כל משתתף מונחת קערה קטנה ריקה וקש שתייה. בהינתן האות המשתתפים מעבירים את הבמבה אל קערותיהם באמצעות שאיפה בקש והצמדת הבמבות בלחץ האוויר. ממשיכים עד שהצלחת המרכזית מתרוקנת ובתאבון.
9. הציידים: מפזרים בחדר ממתקים עטופים בנייר צבעוני, חלקם מוסתרים היטב וחלקם נראים יותר לעין. בהינתן האות על המשתתפים לצאת "ולצוד" כמה שיותר ממתקים (תודות לרופא השיניים שלי על שהרשה לי לשחק משחקי חברה מסוג זה ועל הטיפול המסור שלאחר מכן).
10. הדייגים: אורזים ממתקים בשקיות ניילון, בקצה כל שקית מחברים מהדק נייר באופן שיבלוט החוצה. מכינים "חכות" ממקלות ארוכים, בקצותיהם משתלשל חוט עם מגנט או מהדק פתוח (קרס), כל משתתף בתורו "דג" לו ממתקים.
11. קליעה למטרה: מניחים על שולחן ממתקים שונים במרחק מה זה מזה. מכינים טבעת מקרטון שהיקפה גדול לפחות פי שניים מהיקף הממתקים. על כל משתתף בתורו לזרוק את הטבעת כך שתקיף את הממתק שהוא רוצה. פגע ? זכה !
12. השומר: משתתף נבחר לשבת כשעיניו מכוסות, בכף יד אחת מניחים לו ממתק, השנייה חופשייה. על האחרים לגנוב את הממתק מידו בלי שיגע בהם בידו השנייה. נתפסו ? תורם לשומר, גנבו ? שייחנו מהממתק (דורות של עובדי מדינה חונכו ככה).

משחקי חברה עם בלונים

בלונים הם הכלי האידיאלי למנחים המשתמשים ב משחקי חברה! סחוב כמה איתך בתיק תמיד, הם צבעוניים וחגיגיים, קופצים נפלא ועושים רעש מצחיק כשמתפוצצים, מה עוד צריך ? צריך לזכור שיש משתתפים שחוששים מאוד מבלונים ובעיקר מהתפוצצותם ולכן לא מומלץ ליצור הפעלה שכולה פעילות עם בלונים, אלא ליצור שילוב של גם וגם!

1. אולימפיאדת בלונים: לחבוט בבלון רחוק יותר, לזרוק אותו רחוק יותר, לבעוט בו רחוק יותר, לנגוח, להעיף בלון בנשיפה אחת או יותר, לגלגל, להחזיקו באוויר בלי לתפוס וכן הלאה.
2. מפלצת הבלונים: להחזיק כמה שיותר בלונים מנופחים, בלי לקשור אותם, ולקיים תחרות משימות בלי להפיל אותם. למשל, תחרות ריצה אישית, שליחים, איסוף חפצים תוך החזקת הבלונים, איסוף הבלונים המפוזרים וכן הלאה.
3. סומו בלונים: המשימה היא לפוצץ את הבלון בחיבוק, גב אל גב, ישיבה אחד על השני, ניפוח עד פיצוץ, ניפוח הכי גדול מבלי לפוצץ וכו'.
4. לנגן על בלון: כשהאוויר נפלט מבלון ומשחקים עם הפתח יוצאת צרימה, ניתן לבצע תחרויות מוזיקליות בנושא, כגון: הצפצף הכי ארוך, על פי מנגינה וכו'.
5. פיצוץ אחורי: קושרים לכל אחורי משתתף בלון ונותנים לו סיכה, על כל אחד לשמור על הבלון שלו ולפוצץ את הבלון של היריב.
6. כדורגל בלונים: מתחלקים לשתי קבוצות, כל קבוצה בוחרת משתתף שיעמוד על כיסא בגב הקבוצה השנייה ויחזיק סיכה בידו. מטרת כל קבוצה לדחוף את הבלון באמצעות מכות או נשיפות בלבד (אסור לתפוס בלון), אל עבר המשתתף שלהם כדי שיפוצץ אותו, ולמנוע מהקבוצה השנייה לפוצץ בעצמה. ניתן להוסיף בלונים למשחק (כך שיהיו כמה בלונים בבת אחת על המגרש). משחקי חברה המשלבים בין משחקים מוכרים כמו כדורגל לבין חפצים מעניינים כמו: בלונים, יוצרים שילוב מנצח ומעניין שכדאי ללמוד ממנו כשאנו ממצאים משחקים.
7. תחרות ריצה: ניתן לבצע כתחרויות אישיות או שליחים, כשבלון מנופח נמצא בין הרגליים, כשמעבירים בלון מצד לצד בחדר בלי לתפוס אותו, כששניים אמורים להעביר אותו מנקודה לנקודה מבלי לתפוס בו בידיים (מוחזק גב לגב, חזה לחזה ועוד).
8. בלון רחוק: כל משתתף מנפתח את הבלון שלו, נעמדים בשורה ומשחררים, הוא יעוף ברחבי החלל, ינצח זה שבלונו הגיע רחוק ביותר. בגלל שהם עפים לכיוונים שונים ניתן להשתמש בחוט תפירה כדי להשוות מרחקים.

9. מעשה בחמישה בלונים: המחזה של הספר, רצוי באופן מצחיק ויצירתי ולא הצמדות מלאה לטקסט (תלוי כמובן בגיל המשתתפים). ניתן לשלב עם משחקי חברה נוספים ליצירת פעילות שלמה ומרתקת לילדים.
10. אוויר יבשה: מתחלקים לשתי קבוצות. על קבוצה אחת לחבוט בבלון ולא לאפשר לו לגעת ברצפה ואילו על הקבוצה השנייה לחבוט בבלון על מנת שייגע ברצפה. אם הבלון נגע ברצפה זוכה הקבוצה המורידה ומתחלפים בתפקידים.
11. צוות אוויר: מחלקים את אזור המשחק באופן שווה בין הקבוצות, עליהם לשמור על בלון בתוך שטחם ובלי שייגע ברצפה, כמובן בלי לתפוס אותו. ניתן להוסיף בלונים נוספים על מנת להקשות על הקבוצות.
12. חגורת נפץ: קושרים בלונים מנופחים על חוט ומסביב לחזה של המשתתפים, על המשתתפים לפוצץ את כל הבלונים שעל גופו מבלי להשתמש בידיים.
13. בלוני קצב: מכניסים לתוך בלונים גדולים אורז, מנפחים אותם וקושרים בגומייה. עם כלי הנגינה שיצרנו אפשר לחזור על מקצבים, לשיר שיר, לעשות הופעה ועוד, כמו גם משימות הדורשות לא לעשות רעש עם הבלונים, למשל נשיאת בלון, העברתו, הקפצתו וכו'.
14. ראשי בלון: מנפחים בלונים ומכסים אותם בעיסת נייר (עיתונים מושרים במים, קמח וקצת דבק פלסטיק לבן), נותנים לנייר להתייבש. לאחר הייבוש מוציאים את האוויר מהבלון ויש ברשותנו כדור נייר איתו אפשר לעשות עבודות ויצירה ללא סוף ליצור מסכות, ראשי בובות, כדורים פורחים ועוד.
15. קומיקס: מלמדים את המשתתפים כללים בסיסיים בקומיקס, כיצד יוצרים הבעות שונות, כיצד להשתמש בגבות, עיניים, פה ועוד. המשתתפים יציירו את ההבעות שלמדו על הבלונים ויוכלו להציע סיפור ולהמחישו. משחק שאינו משחקי חברה קלאסיים אך בהחלט ע
16. יונת בלון: משתתף כותב או מצייר על פתק מסר למשתתפים אחרים, מכניסים לבלונים, מנפחים וקושרים אותם. אפשר להקדיש את הבלון למי שרוצים, ניתן לשחק עם הבלונים וליצור חלוקה מקרית, ניתן יצור שוק בלונים וכן הלאה.
17. פיסול בבלונים ארוכים: סדנת פיסול בבלונים ארוכים תמיד מלהיבה ולא משנה באיזה גיל המשתתפים, ניתן ללמוד באינטרנט לעשות את החיות או לאלתר וליצור צורה גדולה וקבוצתית ממספר גדול של בלונים. הקושי הוא בניפוח הבלונים הארוכים, על כך צריך להתאמן או להביא משאבה.
18. דיג בלונים: מניחים מספר בלונים (מנופחים מעט) בתוך גיגית עם מים. על המתחרים לתפוס את הבלונים שצפים במים ללא עזרת ידיים.
19. פצץ: דוחסים לחדר כמות בלונים מנופחים גדולה, על המשתתפים לפוצץ כמה שיותר בלונים עם ידיים קשורות, רגליים קשורות, עיניים מכוסות, קשורים כבני זוג וכן

הלאה. ניתן לעשות כתחרות בין קבוצות, כשעל כל קבוצה לפוצץ כמה שיותר בלונים בשטחה.

משחקי חברה עם שירים

משחקי חברה נפלאים להעביר זמן כשממתינים ל..., כשנוסעים ל..., כשלא רוצים לישון אבל כבר מתים מעייפות וכן הלאה. ניתן לבצע כל משחק בין בודדים, קבוצות, צוותים וכל מי שנישאר.

1. פסטיבל הזמר: הראשון שמוצא שיר בהתאם למשימה מנצח. למשל, שיר שמתחיל באות מסוימת, במילה מסוימת, בנושא, תקופה, חג וכן הלאה. ניתן לפי סדר הא' ב' (אני שרתי בא' אז אתה בב'), הציע לבחור באופן מיקרי, ניתן לבחור את המילה / האות האחרונה להצעה הקודמת, בהגרלה וכו'.
2. שיר נושא: ניתן לסבך את כללי המשחק ולתת לקבוצה להציב אתגרים לקבוצה השנייה, ניתן להציב משימה שירית (כמו בהצעה הקודמת) בפני קבוצה אחת ואם זו לא ידעה להעביר לקבוצה הבאה תמורת כפל ניקוד, ניתן לדרוש מכל קבוצה בתורה להציע שיר כמענה למשימה, הקבוצה השנייה צריכה להציע שיר נוסף ושוב הראשונה ושוב עד שקבוצה אחת אין שיר להציע.
3. הזיהוי המהיר: מכריזים על מילה אחת מתוך שיר, הראשון שמזהה את השיר מתחיל לשיר אותו, אם לא זיהו מוסיפים מילה נוספת וכן הלאה...
4. שירים ושוערים: שני משתתפים עומדים זה מול זה, ומבצעים שיר. אותו שיר או שיר שונה לכל אחד מהם. עליהם לבצע את השיר בלי להתבלבל ובלי להצחיק זה את זה.
5. שירים ושוערים+: בדומה למשחק הקודם אך כל משתתף חובש כובע, כשהאחד חובש השני מוריד כך שרק לאחד מותר ללבוש אותו בכל זמן נתון. על הילדים לבלבל אחד את השני תוך כדי שירה על ידי חבישת והסרת הכובע. כשאחד מסיר על השני לחבוש ולהיפך, מי שמתבלבל בשיר או בחבישת הכובע מפסיד. (משחקי חברה או לא משחקי חברה?)
6. המנצח: על כל קבוצה לבחור שיר, בהינתן הסימן ישירו שתי הקבוצות יחד, כל אחת את השיר שבחרה. המנחה יסמן על פי סימנים קבועים מראש את עוצמת השירה והקצב הרצוי. קבוצה שתעמוד בדרישות המנצח ולא תתבלבל בשירה מנצחת.
7. שיר דיבוק: יושבים במעגל כמו במשחק אמת או חובה, משתתף שהבקבוק מצביע עליו יתחיל לשיר שיר, תוך כדי שירה יקום ויסובב את הבקבוק, הילד לא יפסיק לשיר עד שהבקבוק ייעצר על ילד אחר שימשיך את השיר, עד שהשיר יגמר או אחד המשתתפים הפסיק. לאלה יש לתת מטלה.

8. שיר דיבוק+: על אותו רעיון של המשחק הקודם, בהסתובבות בחדר יש להעביר את השיר מאחד לשני על ידי נגיעה בכתף, זה שאצלו ניגמר השיר מקבל משימה.
9. שיר רציני: כולם שרים שיר ביחד, בהינתן האות על אחד המשתתפים או קבוצה להמשיך לשיר אך להצחיק את האחרים, משתתף שהתבלבל וצחק, מצטרף אל המצחיקים. הזמר הרציני האחרון זוכה.
10. כוריאוגרפיה: מחלקים את כולם לשלוש או ארבע קבוצות, בחורים ביחד שיר ועל כל קבוצה לבחור תנועה מסוימת שמתחברת לשיר. בהינתן הסימן כל הקבוצות מתחילות לשיר ולבצע את התנועה, תוך כדי שהם מנסים לבלבל את חברי הקבוצות האחרות (קיים איסור לגעת זה בזה) מלשיר או לבצע את התנועה. מי שמתבלבל מצטרף לתנועותיו של המבלבל, המנצחת היא הקבוצה שהתנועה שלה שולטת.
11. חם קר מוזיקאלי: משתתף אחד יוצא מהחדר ומחביאים לו בחדר חפץ מסוים, עליו למצוא את החפץ על פי עוצמת הקול של השיר ששרים לו חברי הקבוצה – מתחמם אז הקול חזק יותר, מתקרר והקול חלש יותר.
12. שירים בפנטומימה: על אחד המשתתפים לסמן ללא מילים שיר אשר על הקבוצות לזהות ולשיר אותם. ניתן שהמנחה ייתן את השירים לנציגים, כל קבוצה יכולה לבחור שירים עבור הנציג של הקבוצה השנייה. כמו כן ניתן לשלב במשחקי שירים בהם הנציג צריך לבחור את השיר בהתאם למילה, נושא וכו'.
13. הרדיו: מחליטים על שיר מסוים, על הקבוצה להתחיל לשיר אותו ביחד ברגע שהמדריך עושה תנועה של הדלקת כפתור רדיו. כשהמדריך עושה סימן נוסף של כיבוי המכשיר על הקבוצה להפסיק לשיר בקול את השיר, אך עליהם לשיר אותו בלב, כשהמדריך נותן סימן נוסף על הקבוצה לחזור ולשיר בקול מהמקום בו השיר ממשיך. על המשתתפים להמשיך לשיר מאותו מקום מבלי להתבלבל.
14. המקהלה: המנחה הוא המנצח, על כל קבוצה לשיר חזק שיר שנקבע מראש, כאשר המדריך מסמן לקבוצה בעזרת סגירת האגרופ על הקבוצה לחדול לשיר, כשהוא פותח את היד שוב עליהם להמשיך לשיר מהמקום בו הפסיקו. ניתן לעשות זאת עם שתי קבוצות במקביל כשלכל קבוצה יש יד אחת שמפעילה אותה, ניתן לשחק כששתי הקבוצות שרות את אותו השיר ולמנוסים מומלץ לנסות עם שירים שונים.
15. פזמונאים: על כל קבוצה להמציא בזמן קצוב שיר משעשע ומצחיק על נושא שנבחר מראש ולשיר אותו, ניתן לקבוע מוזיקה קבועה, ניתן לעשות תחרות ולנקד את המופיעים. משחקי חברה הכוללים שירה, יצירתיות והומור מומלצים ומהנים במיוחד.
16. בלבלה: המשימה, לשיר מילים של שיר אחד עם מנגינה של שיר אחר.
17. תן קו: משתתף אחד ניגש ללוח ומתחיל לצייר משהו שיזכיר לקבוצה שיר מוכר- הראשון שמזהה את השיר ושר אותו – מנצח!!!

18. זמרים בפה מלא: נותנים לכמה זמרים צעירים ביסקוויטים ועליהם לשיר שיר תוך כדי אכילת הביסקוויטים. על הקהל לזהות את השיר ומילותיו ולסיים כמה שיותר ביסקוויטים.
19. לכובע שלי: בוחרים שיר שבו מילים מעטות אך חוזרות פעמים רבות, וקובעים מילה שאותה לא שרים בקול (שרים בלב). כל מי ששר את המילה, מקבל נק' לחובתו, ניתן להשמיט מילים נוספות, לבור מילים שיחלפו מילים מסוימות, למצוא תנועה במקום מילה וכן הלאה. המתבלבל נכשל. שירים לדוגמא: הבה נגילה, הנה מה טוב, מי שטוב לו ושמח ועוד...
20. זיהי תו: מכינים דיסק עם שירים מוכרים ורלוונטיים למשתתפים, משמיעים תווים ראשונים ועל המשתתפים לגלות מה השיר, כמובן ניתן להשמיע יותר, לתת רמזים וכו'.
21. כסאות מוסיקליים: מכינים כיסאות כמספר המשתתפים פחות אחד (אפשר במעגל או בכסא צמוד לכסא באופן של ריצ'רץ'). המנחה מתחיל לשיר והמשתתפים מסתובבים סביב הכיסאות. כשהמנחה עוצר על כולם לשבת על כיסא. חסר הכיסא לוקח כיסא מצטרף אל המדריך ושר ביחד איתו, כך שתמיד יהיה חסר כיסא. האחרון מנצח.

משחקי חברה עם מים

בימי הקיץ החמים, אין כמו משחקי חברה עם קצת מים להוציא אנרגיות להתרעננות. יש להזהיר מראש להגיע עם בגדים קלים ורצוי לארגן גם כמה מגבות. היום, מצב המים בארץ מחייב אותנו לחשוב טוב על בחירת המשחקים, שכן כדאי לחסוך במים ככל שנוכל.

1. בלון מים: ממלאים בלון עם מים ומשחקים שמות או כל משחק מסירות אחר, אסור שהבלון יתפוצץ או יגע ברצפה.
2. עכשיו לשתות: על כל קבוצה להוציא את בקבוקי השתייה של חברי הקבוצה, בהינתן הסימן כולם מתחילים לשתות את כל הבקבוקים או המימיות. מי שמסיים לשתות את כל תוכנו של הבקבוק מניף אותו מעל ראשו הפוך. הקבוצה הראשונה שכל חבריה סיימו לשתות מנצחת. משחק מצוין לעידוד שתייה בימים חמים.
3. מסע המים: כל קבוצה עומדת בטור כשלפניה מונח דלי ריק. על הראשון לרוץ למקור המים הקרוב (ברזייה או דלי מלא מים המונח במקום אחר) ולהביא את המים בעזרת כוס, כף או בפה ולמלא את הדלי, ניתן לעשות זאת כמרוץ שליחים או כולם ביחד. הקבוצה הראשונה שממלאת את הדלי מנצחת.

4. גרגרת: שני משתתפים ממלאים את פיהם במים ומגרגרים שיר ידוע. האחרון שנשאר מגרגר והקהל זיהה את השיר מנצח. ישנם משחקי חברה עם מים, כמו משחק זה, שאינם גורמים לבזבז מים רב.
5. כדור מים יבשתי: מחלקים את המשתתפים לשתי קבוצות ותולים משני צידי מגרש בלונים מלאים במים. על כל קבוצה לפוצץ את הבלון של היריבה בלי להשתמש בידיים (ניתן לחלק סיכות למשתתפים למרות הסכנה, לקשור ליד הבלון מקל ולהכות בבלון, אפשר בנגחות ובעיטות וכו'). כל קבוצה מוגנת בחצי המגרש שלה, אך אם ניתפס שחקן של קבוצה יריבה בשטח של האחרת, הינו שבו ונעמד במקום שנתפס, ניתן לשחררו על ידי מעבר בין רגליו, חיבוק, או כלל אחר. יש לקבוע תחום מסביב לבלון שאליו אסור לקבוצה המגנה להיכנס, למניעת ניסיונות הגנה אלימים.
6. מלחמת מים: מארגנים אקדחי מים לכל המשתתפים ופוצחים בקרב, הקבוצה היבשה יותר מנצחת.
7. כלים שלובים: מלמדים את המשתתפים על חוק הכלים השלובים. במשחק מניחים לפני כל קבוצה שלושה בקבוקי שתייה, רק באחד מהם יש מים. על הילדים להעביר את המים מבקבוק אחד לשני ומהשני לשלישי בעזרת צינור ובעזרת הידע שרכשו בנושא חוק הכלים השלובים.
8. תחרות טירות: על כל קבוצה להכין בחול טירה מפוארת שמסביבה תעלת מים. ניתן להוסיף דמויות גזורות מחומרים שונים, צריחים מקרטון, כלי מלחמה, שערים נפתחים, גשרים מענפים ועוד. מומלץ למצוא משחקים שבהם לא הורסים את הטירות, זה מעציב את הילדים שבנו אותן!
9. קשית קשה: על המשתתפים להעביר מכוס אחת לכוס שנייה מים בעזרת קשית, על ידי הפה או חסימת המים בתוך הקשית עם האצבע.

משחקי חברה בכתיבה וציור

1. השלם מילה: כותבים על הלוח מילה מכל תחום רלוונטי למשתתפים, כאשר אותיות מתוך המילה חסרות ובמקומן מסומן קו, למשל: א _ _ _ | (אפיקומן). על המשתתפים לנחש את האותיות על פי סדר, אם האות שציין משתתף נמצאת, יש לו אפשרות להציע אות נוספת. מי שהשלים את המילה מנצח. ניתן לשחק בקבוצות, האחת נגד השנייה. ניתן לבחור מילים מנושאים מסוימים (המנצח בוחר את הנושא).
2. תן קו: משתתף נבחר ניגש ללוח ומקבל על פתק מילה, פתגם, שם של סרט או מקום וכן הלאה. על המשתתף להעביר לקבוצה את שהיה כתוב בפתק באיורים, בלי להשמיע קול או להשתמש באותיות. זה שהצליח להעביר את המילה הכי מהר ניצח. ניתן לבצע כתחרות בין קבוצות. (משחקי חברה רבים הגיעו אלינו מתוכניות טלביזיה

כמו משחק זה הנושא את שמה של תוכנית הטלביזיה הישנה והאהובה: "תן קו" ששודרה בערוץ 1 ההיסטורי).

3. משחק הציורים: מחלקים את הלוח למספר משתתפים, כל משתתף מקבל חלק מהלוח ועליו לכולם יש את אותו ציור של צורה, מספר או אות. על המשתתפים להפוך את הצורה או הספרה לציור יפה ומעניין ככל שיוכלו מבלי למחוק את הצורה הראשונית. מי שהציור שלו נבחר ע"י האחרים כיפה, מצחיק או מפתיע ביותר מנצח.
4. מרבח מילים: כותבים על הלוח מילה (רצוי ארוכה), על המשתתפים להוציא מהאותיות שמרכיבות את המילה מספר מילים הגדול ביותר. למשל מהמילה "משחק" ניתן להוציא את המילים: שח, קח, שם, שחק, חשק, קש, קם, קמח ועוד.
5. ארץ עיר: המשחק המוכר בו נאמרת אות באופן ראנדומאלי ועל המשתתפים להציע מילים המתחילות באותה האות בהתאם לקטגוריות שונות (ארץ, עיר, חי, צומח, דומם וכו'). מילה נכונה בקטגוריה שנאמרה על ידי משתתף אחר זוכה לנקודה אחת, מילה שאף אחד לא אמר זוכה לשתי נקודות. ניתן להתאים קטגוריות בהתאם למשתתפים, כגון: שמות החברי הקבוצה (שם או שם משפחה), סרטים, מאכלים, צבע, משחק וכו'.
6. כתב סמלים: לימוד יצירת כתב סתרים באמצעות החלפת כל אות בסימן, לדוגמה: א = ח, ב = ||, ג = ☀, וכו'... ע"פ כתב סתרים זה המילה "ח||ח" היא המילה "אבא". לשם הקלת הפענוח, יש צורך במילה אחת שתהיה מוסכמת על כולם, שאותה יש לכתוב בכותרת בכתב הסתרים. המשתתפים יכולים להמציא כל אחד כתב סתרים ולרשום משהו אישי, מענה לשאלת המנחה או משימה לפרטנר. על המקבל לפענח ולבצע. ניתן לשחק כתחרות בין קבוצות, ניתן לשלב במשחקים אחרים.
7. תפזורת: תפזורת הוא אותו משחק המופיע פעמים רבות בפניה לילד בעיתוני סוף השבוע, מדובר בטבלת ריבועים כשבכל ריבוע כתובה אות. על המשחקים למצוא רצף אותיות מאוזן/ מאונך או אלכסוני היוצר מילה ולסמנה בעיגול. ניתן להכין "מחסן מילים" בו רשומות המילים אותן יש לחפש או לחבר את המילים הרשומות לנושא מסויים או לחפש באופן אקראי. ילדים מכיתה ב' או ג' יכולים להכין בעצמם תפזורת בהנחיית המדריך. תחילה יש להכין טבלא ריקה ולהכניס לתוכה מילים שיופיעו בתפזורת. לאחר שכל המילים רשומות ומופיעות גם בסל המילים יוסיף הילד אותיות ככל העולה על רוחו במשבצות שנתרו ריקות. ניתן להכין תפזורות ולהעביר אותן בין הילדים לפיתרון. משחק זה הוא משחק מצוין לתרגול של כתיבה וקריאה נכון.
8. מילים מבולבלות: המשתתפים יכינו מילים או פראזות בהן ערבבו את האותיות, למשל: שמיחקם = משחקים, ניתן לבצע כתחרות בין משתתפים או בין קבוצות.

9. הצייר העיוור: קושרים למתחרים את העיניים ומניחים לפנייהם דף ציור וטושים או מעמידים אותם מול לוח. על המשתתפים לצייר פנים. המשתתף שציורו היה הכי מוצלח מנצח. סגנון פיקאסו חוגג במשחק. (משחקי חברה רבים משלבים בתוכם עצימת עיניים בדרך זו או אחרת כחלק מהתנסות בחוויות בלתי מוכרות ובלתי ידועות).
10. ציור על הגב: המשתתפים מתחלקים לזוגות, כשאחד מבני הזוג מפנה גבו לשני. על השני לצייר או לכתוב משהו באצבעו על גב חברו, על השני לזהות ע"פ התחושה מה נכתב על גבו.
11. ציור משותף: המדריך מזמין ללוח משתתפים ע"פ התור. על כל אחד להוסיף לציור קו אחד (לא בהכרח קו ישר) ואסור למשתתפים לדבר בניהם. המטרה היא להשלים ציור. ניתן לעשות תחרות בין שתי קבוצות. ניתן לעשות את אותו המשחק בדפים, כשכל משתתף מוסיף בזמן הניתן לציור קודמו ומעביר את הדף הלאה לבא אחריו. ניתן להגביל את זמן הציור ולא את כמות הקווים. ניתן לעשות תערוכה ולבחור ביחד את הציור המוצלח.
12. ציור בהמשכים: מחלקים לכל המשתתפים דפים, מקפלים אותם כמו מניפה, באופן זהה לכל המשתתפים. כל אחד מצייר משהו בפס המניפה ומשאיר קצה קווים בפס המניפה מתחתיו, מקפל את הדף כך שלא יראה הציור שלו ורק המשכיו. להוראת המנחה מחליפים כולם מניפות וכל אחד ממשיך ציור מהקווים שהותיר לו הקודם לו. המשחק הסתיים כשנגמרת המניפה, הציורים נפתחים ופלאי היצירה מוצגים.

משחקי חברה מעוררי חשיבה

1. המלה הנעלמת: שניים מהמשתתפים בוחרים מילה אותה אסור להם להגיד ועליהם לדבר עליה אל מול הקבוצה. על שאר המשתתפים לגלות מהי המילה. נניח שהחליטו על המילה "כלב" השיחה תתנהל למשל כך:

א': "אני אוהב אותו מאוד".

ב': "גם אני, אבל הוא מאוד מלכלך".

א': "אל תדאג כשיגדל ישמור על הניקיון".

ב': "האוכל שלו עולה לנו הרבה כסף".

אם נדמה לאחד המשחקים שגילה את המילה הנעלמת, הוא מצטרף לשיחה. אם אמר משפט נכון, מצרפים אותו השניים לשיחה, המשחק ממשיך עד שכל המשתתפים מעורבים בשיחה.

2. מה או מי אני: אחד המשתתפים בוחר לעצמו עצם, בע"ח, או דמות מסוימת, ונותן תאור מסוים, למשל: "יש לי שתי רגליים, מי אני?" המשתתף שחושב שידע מה המדבר מציע את תשובתו, למשל: "אתה אדם", היה וצדק הוא מחליף את המשתתף. המשתתף המציע מנוקד בהתאם למספר השאלות שנשאל בטרם פותחה דמותו, מנצח זה עם מספר הנקודות הגבוה ביותר.
3. להיזדנזר: על אחד המשתתפים לחשוב על פעילות מסוימת, כגון: לנשום, לרוץ, לקפוץ, לשחק להתקלח וכ"ו... על המשתתפים האחרים לגלות מהו הפועל אותו בחר הילד ע"י שאלות מנחות. על הבוחר והשואלים להשתמש בשורש "היזדנזר" במקום הפועל הסמוי, למשל: כמה פעמים אתה מיזדנזר ביום? האם אתה אוהב להיזדנזר לבד? וכן הלאה. ניתן להגביל את מספר השאלות או את משך הזמן, ניתן לשחק בין קבוצות או שלכל אחד מהמשתתפים יש "היזדנזרות משלו" ועל כולם לגלות את של כולם. משחקי חברה בהם עלולה להיות אסוציאציה מינית (כמו זה) מתאימים לקבוצות מבוגרים. ניתן כמובן להחליף את המילה "להיזדנזר" למילה אחרת בעלת אסוציאציה שונה כמו לדוגמה: "להשתגס" או "להיפתגם" וכיוב'.
4. רכילות: מוציאים מן החדר כמה משתתפים, לאחד שנותר מספרים סיפור עמוס פרטים והשתלשלויות, ניתן להמציא סיפור או לספר סיפור מוכר, בתוספת פרטים רבים ועלילה מורכבת, כגון מספרים, שמות רחובות, שמות אחים ואחיות, תאריכים וכ"ו. כשנגמר הסיפור מזמינים אחד המשתתפים שבחוץ ועל השומע לספר את הסיפור לנכנס, וזה יספר לזה שאחריו וכן הלאה. השתנות הסיפור משעשעת מאוד.
5. הגדרות: מכינים חידון ובו מילים קשות ולכל מילה מחברים ארבע הגדרות, האחת נכונה והשאר לא! על המשתתפים לזהות את ההגדרה הנכונה לכל מילה. ניתן לעשות את המשחק בדרך של שעשועון, כתחרות בין שני משתתפים או כתחרות בין קבוצות.
6. זיכרון רץ: יוצרים רשימה ארוכה של חפצים הנמצאים במתחם המשחק, למשל: , כיסא ירוק, נייר מקופל לארבע, אבן עגולה וכ"ו. הרשימה מוצגת לזמן קצר ומוגבל, על המשתתפים לרוץ ולהביא את החפצים כמיטב זיכרונם. החפצים מושוים לרשימה, המנצח הינו זה שהביא הכי הרבה פריטים מתאימים לרשימה. ניתן לעשות זאת כתחרות בין קבוצות או כהליך מקדים לפעילות בה ישתמשו בחפצים.
7. זיכרון לבוש: בוחרים מספר זוגי של מתחרים ומעמידים אותם זה מול זה, עליהם לבחון ולזכור היטב את מראה בני הקבוצה השנייה. כל קבוצה הולכת לחדר אחר ושם עליהם לשנות את מראם, תוך הגבלת מספר השינויים (מחליפים פרטי לבוש עם חבריהם, מסדרים את שיערם באופן שונה, פותחים כפתור בחולצה ועוד). על כל קבוצה לזהות את השינויים בקבוצה השנייה.

8. כן לא שחור לבן: אחד המשתתפים שואל את המשתתפים האחרים שאלות מכל סוג ועל כל נושא, על העונים אסור להשתמש במילים "כן, לא, שחור ולבן", במקרה וטעו, עליהם מוטלת משימת שאילת השאלות, כך יוצרים פוליטיקאי בעזרת משחקי חברה.
9. בחר מילים: על המתחרה לספר סיפור מוכר (כיפה אדומה, סינדרלה, שילגיה וכו') מבלי להחסיר פרטים, המנחה מורה על מילים שאין להשתמש בהם, למשל: איסור לגמגם "אהההה", איסור מילות חיבור ו, ש, ב, סתם מילים אקראיות אני, אז, יד. ניתן לאסור על שורשים מסוימים ה.ל.כ, ר.א.ה או אותיות מסוימות. תוכלו גם לבקש מכל משתתף להשאיר עירבון בעבור כל ניסיון (עירבון כמו ממתק, הבטחה למחמאה, עיסוי גב של שלוש דקות וכו') באם נכשל בניסיונו, מתחייב המשתתף להעניק את העירבון למשתתף הראשון שיצליח במשימה. הרי הדרך הנאותה ליצור נואם אליל ובלתי מובן בעליל.
10. מסירות בעברית: המשחקים יושבים במעגל או עומדים במעגל, משתמשים בכדור, או בכרית קטנה. מחליטים על נושא מסוים. למשל: הפכים. אחד המשתתפים זורק את הכרית לעבר משתתף אחר ובו בזמן קורא בקול מלה שיש לה מילה הפוכה, למשל: "אמת", על תופס הכדור לקרוא מיד "שקר". מיד לאחר שקיבל את הכדור עליו לזרוק את הכדור אל משחק אחר לקרוא מילה חדשה, למשל: "בהיר" על המקבל לקרוא "כהה" וכו'. המהסס או טועה צובר נקודה לחובתו. במקום מילים מנוגדות אפשר לשחק באותיות כשעל המקבל לומר את האות הקודמת או מילה המתחילה באות הבאה, ניתן לשחק עם צמדי מילים בעלות אותה המשמעות, זכר נקבה, יחד רבים או כל נושא אחר בהתאם לרמת המשתתפים.
11. אסוציאציות: על כל משתתף או קבוצה לכתוב בזמן מוגבל כמה שיותר מילים הקשורות או מזכירות להן מילה שהמנחה מכריז עליה.
12. זה מזכיר לי: המשתתפים נחלקים לשתי קבוצות, יושבים בשורות, פנים אל פנים. הראשון בתור א' פונה לראשון בתור ב', מכריז על מספר ואומר מה זה מזכיר לו, למשל: המספר שניים מזכיר לו "שניים שעלו לתיבת נח". השומע חייב לומר לשני מהקבוצה השנייה מה שניים מזכיר לו (פמוטים) ב 15 שניות, זה אומר לזה שמולו מה "שניים" מזכיר לו (הורים) בזמן המוגבל וכן הלאה עד אשר אחת הקבוצות נתקעת או עד שמישהו חוזר על אסוציאציה. ניתן לפתוח את המשחק לכל מילה ולא רק מספרים. ניתן לשרשר אסוציאציות, כך שכל אחד מתייחס למילה האחרונה שנאמרה לו וכן הלאה.
13. חקירה: משחק חברה בו אחד מתמנה לנחקר ומתיישב לפני שאר המשתתפים. כל אחד בתורו מוזמן לשאול אותו שאלה, על הנחקר לענות עליה. נחקר שהתגלה בשקר או טעות, נמנע מתשובה וכו', מפסיד את כיסאו לטובת השואל. הנחקר שעונה על הכי הרבה שאלות מנצח. משחק ידוע בשב"כ.

14. חידה לחידה: קבוצה אחת מחברת חידה. למשל: " לי ארבע רגליים ואני נובח".
הקבוצה השנייה צריכה למצוא את המענה ולהמציא חידה נוספת חידה שתתן את
התשובה. למשל: "לי זנב קטן ואני שומר".
15. מי אני? תולים לכל משתתף על הגב כרטיס עם שם של חיה, תכונה מסוימת ציוד
או סמל. המשתתפים מסתובבים בחדר ומגיבים על הפתקים הרשומים על הגב של
חברם. למשל: אם לאחד המשתתפים כתוב על הגב "כלב" אחד המשתתפים ישאל
אותו "קוראים לך מוקי?" ואחר ייגש ויציע "רוצה לצאת לטיול" וכו'. על המשתתפים
לגלות מה רשום להם על הגב. ניתן לעשות משחק זה עם כל תחום, בהתאם לעניין
המשתתפים: חברות היי טק, מוצרים, כלי עבודה או שמות צבי הנינג'ה. משחק זה
מתאים כמו משחקים רבים אחרים להפעלת משחקי חברה שנועדו להעביר מסר או
תובנה המשתנה בהתאם למטרת המשחק.

שעשועי דרמה ותיאטרון

משחקי חברה המשלבים שעשועי דרמה ותיאטרון מאפשרים לקבוצה להנות, לצחוק ולהיכנס
לראשו של אדם אחר. משחקים אלו אף מאפשרים לנו לגלות על עצמנו דברים שלא ידענו
ולתרגל חשיבה יצירתית והתמודדות עם סיטואציות שונות ומשונות.

1. קפא ופעל: המשתתפים מפוזרים בחדר, כשהמנחה אומר "פעל" או מפעיל את
המוזיקה, רק לאחד המשתתפים מותר לנוע בחדר, כשהוא עוצר משתתף אחר חייב
לנוע עד שהמנחה אומר "קפא" או סוגר את המוזיקה. המשחק דורש מהמשתתפים
להיות בריכוז רב ובערנות זה לזה. ניתן להוסיף למשחק הוראות תנועה, או כדי
להקל על המשחק בתחילתו ניתן להגדיר את אופן החלפת התפקידים וכו'.
2. הדמיה בתנועה: המשתתפים נעים באופן חופשי בחדר (אפשר עם מוזיקה),
כשהמנחה אומר "דום" או סוגר את המוזיקה כולם עוצרים במקומם, המנחה מכריז
על סיטואציה וכולם חייבים לבצע אותה, למשל: אוכלים אבטיח. ניתן להגדיר גם כמה
משתתפים בסיטואציה. כשחוזרת המוזיקה או נאמר המשיכו חוזרים לתנועה
החופשית בחדר. ניתן גם להוסיף כלל המחייב את כולם לשחק סיטואציה במהלך
ההליכה, למשל: הליכה בחול ים.
3. ידיים מושאלות: משתתף עומד כשידיו מאחרי גבו, אחר עומד בצמוד לו מאחור
כשזרועותיו מתחת לבתי שכיו של האחר, מחליפות את ידיו. ניתן לתת להם משימות,
כגון: לשאת נאום, לצייר (רצוי עם צבעים מלכלכים), לסדר פאזל, להסתרק וכו'. ניתן
לעשות תחרות בין זוגות, כשאסור לשחקנים לצחוק או כשעליהם לסיים משימה
ראשונים.

4. דיאלוג: זוגות אשר לכל אחד מהם מותר לומר בתורו רק משפט פשוט אחד, אך על השיחה להיות ברת משמעות. ניתן לקבוע כללים מקשים, כגון: כל משפט יתחיל באות מסוימת על פי סדר הא'-ב', על כל משפט להתחיל בשאלה, כל משפט יתחיל במילה האחרונה של הפרטנר וכו'. ניתן תחרות בן בני הזוג, זה שצחק או נתקע נפסל. ניתן לעשות תחרות בין זוגות. ניתן להרחיב את המשחק לקבוצות ולקיים אותו בשרשרת, ניתן לצמצמו שמותר למר רק מילה ולא משפט שלם.
5. ג'פּטו: משתתף אחד "מפסל" משתתפים אחרים (שני שלושה או יותר) כשאסור עליהם לזוז. לאחר שסיים או נגמרה הקצבת זמנו, על הפסל לעשות אימפרוביזציה הקשורה בתנוחה בה הם עומדים.
6. נואמים: שני משתתפים עומדים כל אחד על חצי במה, מול הקהל. עליהם להתחרות על תשומת הלב של הקהל. אסור לנואמים לעבור זה לחלק הבמה של האחר ולגעת זה בזה. מותר להם לעשות ככל העולה על רוחם על מנת למשוך את קשב הקהל (לדבר, לצעוק, להצחיק, לנוע, לקפוץ וכו'). הנואם שיזכה לאהדת הקהל ניצח.
7. פנטומימה: על המתחרה להציג בפנטומימה לקבוצה חפץ, שם של משהו, סרט, או כל דבר אחר, על הקבוצה לזהות למה התכוון. ניתן שהמנחה יכין פתקים עליהם המושגים שיש להעביר או לתת לכל משתתף לבחור בעצמו. ישנם משחקי חברה רבים המשתמשים בפנטומימה ככלי להעברת מסרים או כמשחקי ניחושים. חשוב לשים לב כי לא כולם מרגישים נוח עם הבעה עצמית בעזרת הגוף ואולי דווקא בגלל זה מוטב להם שיתרגלו....
8. ספר לנו סיפור: על המשתתפים להמחזיז סיפור ילדים מוכר, יש לעשותו בסגנון מיוחד, כגון: מהיר, מערבון, שחקנים קשישים, אופרת, על רגל אחת וכו'. ניתן להכין את הנחיות הסגנון בפתקים ורק בעת ההצגה לשלוף הוראות, ניתן להחליף הנחיות באמצע ההצגה.
9. בדיחות: המחזת בדיחות על ידי קבוצות, תחרות ההצגה המצחיקה ביותר.
10. הנואם מג'ברשת: משתתף אחד משמש כנואם ועליו לדבר בג'בריש ואילו משתתף אחר משמש כמתרגם שלו, אסור להתכונן מראש!!!
11. ניחוש סיטואציות: על כל קבוצה להמחזיז סיטואציה, למשל: מוכר מבית לבית, ניסיון להחזיר מוצר בחנות, זוג בודק דירה למגורים וכו'. את הסיטואציה יציגו בג'בריש וללא אביזרים. על הקבוצות הצופות לנחש מה קרה בסיטואציה.
12. טקס האוסקר הקבוצתי: מכינים פרסים ונותנים למשתתפים שהם הכי טובים בקבוצה בתחומים שונים, למשל: הכי מצחיק, הכי משקיע, הכי מסודר, הכי טוב לב וכן הלאה. רצוי שיהיו כמות פרסים גדולה לכמה שיותר מהמשתתפים. ניתן לחייב את הקבוצה למצוא תחום שבו ינצח כל משתתף (חיזוק חוזקות).

13. טקסים אחרים: על כל קבוצה להמציא טקס מסורתי של שבט דמיוני, יש להכין טקס מוזר ושונה ככל הניתן, על כל קבוצה להציג בפני הקבוצות האחרות. ניתן להחליט מראש לכולם איזה טקס יעשו (טקס חתונה, חניכה, התבגרות, קציר וכו'), ניתן לבקש מהמשתתפים להסביר את מהות הטקסט. ניתן ורצוי לארגן אביזרים שונים להעשיר את האפשרויות.
14. פסטיבל כישרונות: מופע של כל המשתתפים, כשכל אחד מציג את הכישרון המיוחד לו, ניתן לשיר, להציג, לבצע חיקוי, לבצע תעלול או כל דבר אחר שהוא כישרון ייחודי. משחקי חברה העוסקים בכישרונות, עוצמות וחוזקות יכולים לשמש אותנו גם בארגונים וחברות עסקיות שכן היום מדברים יותר מתמיד על עבודה דרך חיזוק החוזקות ונקודות העוצמה של כל אחד ואחת גם בעולם העסקים.
15. דמות: משתתף יבחר דמות מוכרת מעולמם של המשתתפים ויציג אותה בפנטומימה לקבוצה. על המשתתפים לזהות מיהי הדמות. אם לא מזהים ניתן לשאול שאלות על הדמות ועל המציג לענות בפנטומימה.
16. אגדות אבודות: על כל קבוצה להמחזיז סיפור המורכב מסלטשל כמה שיותר אגדות. על הקבוצות האחרות לצפות ולזהות את האגדות שמסתתרות בהצגה.
17. ממציאים סיפור: המנחה מתחיל לספר סיפור דמיוני, לאחר זמן מוגדר או כמות משפטים מסוימת משתתף אחר אמור להמשיך מנקודה שהפסיק. כך ממשיכים עד שהעלילה מסתיימת או שכל המשתתפים השתתפו.