







1. להזהר במילים שבוחרים להוסיף שלא יגררו לגנאי וכו'.
2. רק המדריך אומר מי צחק-כדי לא לתקוע את המשחק כל שניה.

### מי מפחד מהדוב הגדול?

מגדירים איזור משחק עם שני צדדים (מגרש וכדו'), בצד אחד עומדים כל הילדים, בצד שני עומד התופס. התופס צועק ועונים לו: "מי מפחד מהדוב הגדול?" "אף אחד!" "ואם הוא יבוא?" "שיבוא!" "ואם הוא יטרוף?" "שיטרוף!", הוא מתחיל לרוץ אליהם והם רצים בנסיון לעבור לצד שני. הילדים שהתופס מצליח לתפוס הופכים לתופסים. לתופס ולבורחים אסור לחזור אחורה אלא לרוץ רק קדימה ולצדדים. מי שנשאר אחרון בצד של הבורחים מנצח. גם כאן בהתחלה קל לעבור, אבל ככל שעובר הזמן יש יותר תופסים ויש יותר קושי לעבור.

סיפור-צב וארנב (נספח א)-מאד מומלץ להמחזיז עם החניכים.

מה למדנו מהסיפור? הצב אמנם היה איטי אבל לא דילג על שום צעד ועל שום יום אחד, התמיד בדרך והקפיד להמשיך ולא להפסיק, ובהתמדה שלו הצליח לנצח אפילו את הארנב המהיר! והמסר ההפוך- לפעמים הדברים נראים פשוטים ולא חשובים אבל חיסור ועוד חיסור בסוף גורמים להפסיד הכל, אם לא מתמידים כראוי.

יצירה- לוח משימה (נספח ב)

כדי להיות גיבורים אמיתיים כל אחד יקבל לוח משימה, ויבחר באיזה משימה הוא רוצה להתמיד ולהיות גיבור. (צחצוח שיניים, כיבוד הורים, הכנת שעורי בית) עוד שבועיים נבדוק אם הצלחתם להתמיד כל יום ולהיות גיבורים 🌟.



## ציוד דרוש

- סיפור.
- לוח משימה.



