



הַמְשֻׁקִּיט

פנאי יוצר קהילה





אודותינו

עמותת "קהילה" מפעילה בבית-שמש ומחוצה לה תכניות שונות בתחומי חינוך, רווחה, צדק חברתי ובינוי קהילתי. לצד רשת מעונות יום, מועדוניות לילדים בסיכון ומרכז זכויות, פיתחה בשנים האחרונות העמותה מודל לבינוי קהילתי, אשר כולל שלוש תכניות:

« **מרכז קיימות מקומי**, אשר משמש כבית חינוך ומרכז הדגמה לאימוץ אורחות חיים, החוסכים באנרגיה ובמשאבים.

« **"רוקמים שכונה"** - תכנית להקמת ועדי שכונות וליוויים.

« **התנדבות משפחתית** - תכנית שעוסקת בפיתוח תכנים להתנדבות של שני דורות במשפחה.

מודל זה מזמן לתושבים אפשרויות מגוונות ללקיחת אחריות על חייהם בסביבה הקרובה, במשפחה ובקהילה בה הם חיים.

פיתוח תוכן: רחלי בן שטרית, אפרת כהן פלאם, מיכל גומל בלנק, אבנר ישראלי
עיצוב גרפי: עיניים גדולות | מבט. עיצוב. שינוי.

הדפסה: שלטים פלוס

מהדורה שנייה: 2017

הרציונל

המשחקיט הינה ערכה של שמונה "משחקי ענק", והינה חלק מעגלת המשחקים, אשר פותחה על ידי עמותת "קהילה", כאמצעי חיבור בין שלוש התוכניות הפועלות בבית שמש ("מרכז קיימות מקומי", "רוקמים שכונה" ו"התנדבות משפחתית"). הזירה המשותפת לשלוש התוכניות היא הגינה הציבורית בשכונה. מתוך מחסור בתשתיות פנאי ראויות בשכונות בהן אנחנו פועלים, עלה הרעיון ליצור ערכת משחקים, שניתנת להשאלה על ידי תושבי השכונות ולמענם. במהלך הזמן הבנו שישנם שטחים ציבוריים משותפים, אך הם אינם מתוחזקים ועל כן השהות בהם מועטה. אנו מאמינים כי הקהילתיות צריכה להיווצר בחצר השכונה, בפתח הבית, ועל כן עלה הרעיון של "תהליך של קיימות" על גלגלים". מרכז הקיימות מספק כלים כדוגמת **המשחקיט** לשכונות, על מנת ליצור את תחושת השייכות והסולידריות שכה חשובות לבניית קהילה.

בשנת הפעילות הראשונה הערכה פעלה באופן קבוע בשתי שכונות בהן פועלת תכנית "רוקמים שכונה". מתנדבי שנת שירות, בנות שרות לאומי ועובדים קהילתיים, הפעילו את הערכה ביום פעילות קבוע בשכונה, וכך למעשה נוצר הווי שכונתי בדמות מוקד פעילות, שמאפשר מפגש אנושי צבעוני ומזמין.

בשנת הפעילות השנייה הורחב המודל, וקהילות שונות מבית שמש התכנסו על מנת להיחשף למיזם. הורים וילדים עברו הכשרה להפעלת המשחקים השונים, ובעקבותיה ארבע שכונות נוספות הצטרפו למיזם והערכה שימשה גם אותן לאירועים שכונתיים. הערכה מאפשרת התנדבות מזן חדש - התנדבות משפחתית של שני דורות במשפחה יחדיו. הייחוד הוא שמוטב ההתנדבות הן המשפחות עצמן ומעגל החברים שלהן (מהקהילה/ מהשכונה/ מוועד ההורים). במודל זה המשפחות מחוללת את השינוי בסביבת חייהם - הן מכירות במשאבים הדלים שיש לשכונה להציע בכל הנוגע לשעות הפנאי, ובאופן אקטיבי פועלות לשנות זאת. בכך נשברת ההיררכיה בין המתנדבים למוטבי ההתנדבות. המשפחות נדרשות להגיע לחשיפה והדרכה כיצד למקסם את השימוש בערכה, ולאחר מכן הן קובעות מועד בו יגיעו לאסוף את המשחקים מהעמותה, יפרסו אותם במקום הפעילות שקבעו מראש, ושאליו הזמינו את הקהילה שלהם.

למעשה קיימים חמישה קהלי יעד קבועים שנהנים מהערכה: חדר פעילות קבוע במרכז הקיימות לבאי המתנ"ס; כלי לעובדים קהילתיים בשכונות מוחלשות; כלי להתנדבות משפחתית; כלי חינוכי בחצרות בתי הספר והגנים, ושימוש אפיזודי של משפחות שמחפשות כלים חינוכיים להפעלות באירועים משפחתיים, ושאין מוכנות להיכנע לעלויות היקרות שכרוכות בהפעלה בתשלום.

המשחקים מעוצבים כך שהם יכולים להוות תשתית לתכנים רבים והם נגישים, כך שכל אחד יכול להפעיל את הערכה, שלה פנים רבות: פן קהילתי, פן חינוכי ופן חוויתי. זהו פנאי איכותי מהסוג שנדחק הצידה בשנים האחרונות עם תרבות הצריכה ודור הסמארטפונים.

עגלת המשחקים, שפותחה בעמותת "קהילה", כוללת מגוון של הפעלות. נוסף על משחקי הענק של **המשחקים**, ישנן ערכות נוספות: ערכת משחקי ספורט, ערכת "משחקים של פעם" וערכת בועות סבון. סביב **המשחקים** נוצרה קהילה של פעילים, שעוברים הכשרות ומקבלים עדכונים לגבי משחקים חדשים והדרכות חדשות. **המשחקים** מאפשרת פרואקטיביות של עובדים קהילתיים ותושבים ללא השקעת משאבים כספיים מצידם.

משחקים ככלי בונה קהילה

המשחקים הינם חצי מובנים, ישנן הוראות כלליות עליהן ניתן לצקת תכנים בהתאם למאפייני הקבוצה. כל משחק נותן ביטוי ליכולות שונות, כך שכל ילד ומבוגר יכולים להתחבר. הגיל איננו משחק תפקיד מכריע, ולכל ילד ומבוגר עשוי להיות מעניין בהתאם לכללים שיקבעו. השימוש במשחקים מושפע מהיצירתיות והדיאלוג של המשתתפים ולכן ישנן אינסוף אפשרויות משחק. חלק משמעותי הינו המצאה של משחקים חדשים ושימוש במשטחים כבסיס לפעילויות נוספות. ניתן לפרוס את המשחקים כחלל פתוח ומשחק חופשי או לבנות פעילות רבת משתתפים המבוססת על משחק אחד כהפעלה מרכזית.

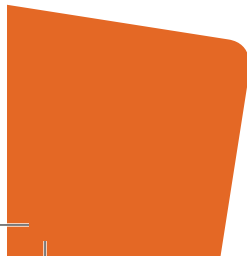
תודות

תודותינו נתונה לכל אותם שותפים שתמכו וסייעו בהוצאת המיזם אל הפועל:

ג'וינט אשלים - שותפות התנדבות	קיבוץ עירוני תמוז
משפחתית	רשת המתנ"סים בית שמש
קרן שחר	מרכז קיימות מקומי
קרן גנדיר	מרכז השל לקיימות
הסוכנות היהודית	היחידה לאיכות הסביבה בית שמש
אגף שיקום שכונות בית שמש	מקום - מועצת הקהילות המשימתיות
משרד הרווחה	בישראל
משפחות מתנדבות מבית שמש	

תוכן העניינים

הרציונל	3
גן השעשועים	6
המערבולת	7
קפיץ־אות	8
השבולועון	9
נקודת מפגש	10
כן לא שחור לבן	12
משחק הזכרון	14
מסלול כחול־לבן	15



גן השעשועים

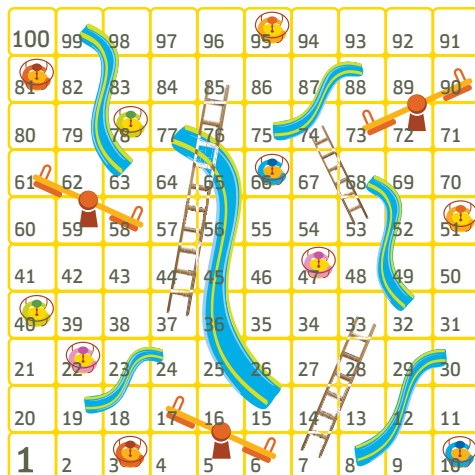
תכולת המשחק: שטיח, 2 קוביות, 4 חיילי משחק.

מטרת המשחק: להגיע אל משבצת ה-100.

מספר משתתפים: 2-4 משתתפים.

הכנות מקדימות: הכנת דף משימות מבעוד מועד במינון הרצוי: רק עבור המשבצות בהן מופיעה הקרוסלה, על פי כפולות או מספרים זוגיים וכו'. (ניתן להכין כדף אחד או כפתקי הגרלה ששולפים משקית).

מהלך המשחק: השחקנים זורקים בתורם את הקובייה וצועדים לפי מספר הנקודות שעל פניה.



אם השחקנים מגיעים בסוף התור, לראש המגלשה, הם מחליקים עד לקצה שלה. אם הם מגיעים ללחתית הסולם - הם מטפסים עד לקצה הגבוה של הסולם. הגעה למשבצת עם דגנדה מקפיצה אותם לצידה השני (ניתן להתקדם או לחזור אחורה). אם הם הגיעו למשבצת עם קרוסלה, יש למלא משימה.

זוכה: השחקן שמגיע ראשון לנקודת ה-100!

גיוונים:

« דוגמאות למשימות שניתן לשלב:

ספורט: לקפוץ על רגל אחת 15 פעמים

חגים: באיזה שני חגים מניפים דגל?

ספרות: איזה צבע בלונים קיבלו רותי וכל חבריה?

« אפשר לקבוע בתחילת המשחק כללים לגבי הקוביות לדוגמה: להכפיל או לחסר

את התוצאות של שני המספרים שיוצאים מזריקת מהקוביות ואז להתקדם.

« מס' המשתתפים איננו מוגבל למס' חיילי המשחק. אלותרו חיילים נוספים

מוזמנים לגוון בעצמכם:

המערבולת

תכולת המשחק: שטיח, לוח מחוגה.

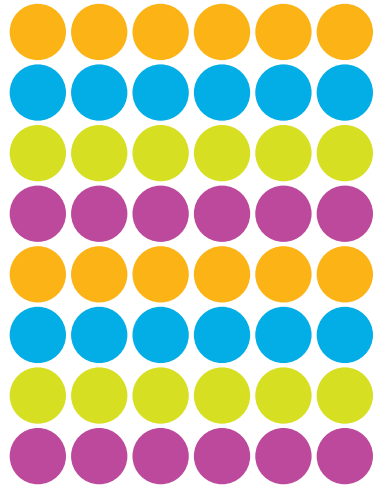
מספר משתתפים: 12-2 משתתפים.

מהלך המשחק: (שני משחקים בלוח)

טוויסטר: בוחרים באחד המשתתפים שישימש כ"מחוגן" שתפקידו לסובב המחוגה. המחוגן מסובב ומכריז על מה היא נעצרה. למשל: "רגל שמאל- סגול". השחקנים צריכים להניח את רגל שמאל על עיגול סגול פנוי, מבלי להניח ברך או מרפק על הלוח. ניתן לשחק כיחידים או בקבוצות. ברגע שמשתתף נעמד על עיגול אסור לשחקן אחר להשתמש בו. תזוזה מהעיגול מורשת רק

בהנחיית המחוגן. אם יוצא אותו צבע פעם נוספת ברציפות, המשתתפים צריכים לעבור לעיגול אחר מאותו הצבע. נפילה או נגיעה בלוח עם המרפק או הברך מובילה לפסילה ויציאה מהמשחק.

משחק צבעים בתנועה: בוחרים באחד המשתתפים להיות מנחה. כל שאר המשתתפים נעמדים בטור העיגולים הימני ביותר בסדרה (על כל העיגולים הסגולים). המנחה מכריז על סדר הצבעים ולפי זה השחקנים מקפצים, מי שטועה יוצא מן המשחק. לדוגמא: כתום, כחול, ירוק סגול, כחול, על המשתתפים לקפץ על פי סדר ההקראה של הצבעים. ניתן לשחק כיחידים עד (12 משתתפים), או כשת י קבוצות מתחרות עד 6 משתתפים בכל קבוצה. המנצח הוא זה שנשאר אחרון.



קפיץ־אות

תכולת המשחק: שטיח אותיות
המסודרות בצורת מקלדת.
מס' משתתפים: 1 ויותר.
ידע מקדים: זיהוי אותיות.



מטרת המשחק: היכרות עם אותיות הא"ב, חידוד יכולות האיות, והיכרות עם מיקום האותיות על המקלדת.

מהלך המשחק: הילדים יסתדרו סביב הלוח ויפעלו לפי סדר וכל ילד יקפץ בין האותיות לפי כלל שיוגדר מראש. ניתן לעמוד על אות אחת בכל רגע נתון. אם שני משתתפים עומדים בו זמנית על הלוח, הפעולה נחשבת כפסילה, וצריך להתחיל מהתחלה.

גיוונים:

- « איות שמות פרטיים
- « איות שמות משפחה
- « איות סדר הא"ב (מסתדרים במעגל ולפי סדר שעון כל ילד יקפוץ על אות אחת לפי סדר הא"ב' או שכל ילד בתורו ישיר ויקפוץ את כל אותיות הא"ב')
- « איות שירים מוכרים
- « ארץ, עיר, חי, צומח, דומם
- « איות הא"ב בצורה הפוכה מת' לא'
- « הכינו מראש פתקים עם מילים ארוכות וכל משתתף או קבוצה בתורה, שולפת מילה ותאיית אותה במהירות
- ניתן להוסיף אלמנט של תחרות באמצעות מדידת זמנים, לנסות ולאייט בזמן המהיר ביותר. לגילאים צעירים +3 ניתן להשתמש כלוח צבעים בדומה למערבולת. המנחה אומר צבע, או סדרה של צבעים ועל המשתתף לקפץ לפי סדר מבלי לטעות.
- מוזמנים לגוון בעצמכם:

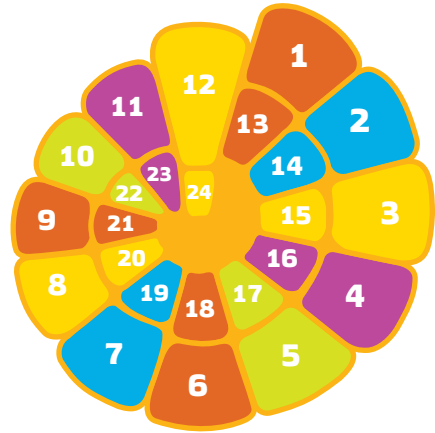
השבלולעון

תכולת המשחק: שטיח, 3 שקים גמישים.

משתתפים: 1+

חמישה משחקים בלוח אחד:

בול פגיעה: מניחים את השטיח על הרצפה, ומסתדרים בטור במרחק מהשטיח. לכל ילד יש שלושה ניסיונות רצופים לנסות ולצבור את מירב הנקודות. המטרה לצבור 100 נקודות לפי קליעה למטרות המסומנות.



לילדים בגילאי 8+ ניתן להוסיף משימות חיבור וכפל. למשל: מי שפוגע במטרה על פי רצף, הניקוד שהשיג מוכפל, (אם זרק על 2, ואח"כ על 3, הוא יזכה ב־10 נק' ולא ב־5). קליעה במרכז השבלול מחסרת 5 נקודות. אפשרות נוספת: להגיע ל-21 באמצעות 3 זריקות. לגילאים קטנים יותר: זריקת בלוני קמח לפי הצבעים של לוח המשחק, והתאמה של בלון הקמח לצבע. (מצריך הכנה של בלוני קמח מבעוד מועד)

טיק טוק: השטיח מעוצב בצורת שעון - המעגל החיצוני מציג שעון של 12 שעות, והמעגל הפנימי הוא המשכו, וכך נוצר שעון של 24 שעות.

מהלך המשחק: לאחר היכרות עם שעון, הילד (או שני משתתפים שיושבים גב אל גב) משמש כמחוג, יושב במרכז השעון, ומשתתף אחר מנחה אותו להצביע על שעה מסוימת. לדוגמא: שעה 13:30, המשתתף ישכב בתנוחה שידייו מכוונות על 13 ורגליו על 6.

קלאס: זורקים את השק הגמיש על המשבצת הראשונה ומנתרים לתוכה, מנסים להדוף את השק לעבר המשבצת הבאה וכך הלאה עד המשבצת של המספר 12. בהמשך מנסים לקפץ על רגל אחת עד סיום השבלול. אם השק יוצא מהמסגרת, התור עובר למשתתף הבא.

מעגלים: כל המשתתפים נעמדים בשני המעגלים (הפנימי והחיצוני כשפניהם זה מול זה). במחיצת כף, כל זוג צריך לחרוז חרוז. במחיצת כף נוספת הם צועדים לכיוונים מוגדרים וממשיכים במעגל החרוזים (שטוזים, מחמאות וכו').

המסלול: כל משתתף בתורו ינסה לקפץ על רגל אחת לאורכו של השבלול. מי יגיע הכי רחוק. (ניתן לשלב משימות והתקדמות לפי זריקת קובייה).

נקודת מפגש

תכולת המשחק: שטיח ו-4 סדרות של קלפים בנושאים שונים. סה"כ 48 קלפים דו צדדיים.

מטרת המשחק: למקם את הקלפים בריבועים הנכונים בלוח. המשחק מזמן למידה על משמעות טבלה, טור, שורה, נקודות מפגש.

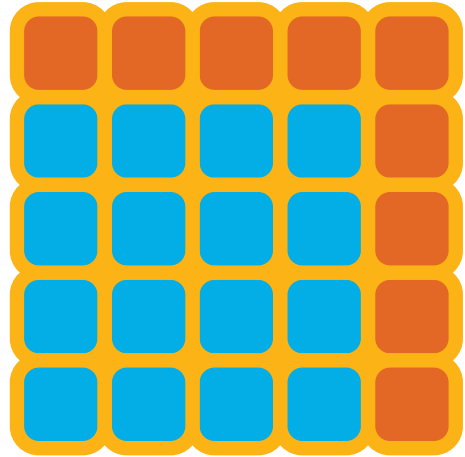
מס' משתתפים: 1-24

שני משחקים בלוח אחד:

סדרות מודפסות: כל סדרת קלפים מורכבת מ-24 קלפים, 8 קלפי הגדרה שמובחנים באמצעות רקע שונה (תכלת), ו-16 קלפי התאמה. את קלפי ההגדרה מניחים בטור

ובשורה הראשונה, וכל שאר הקלפים מונחים בערימה או מחולקים למשתתפים. כל משתתף בתורו צריך להניח את הקלף שברשותו במיקום הנכון בטבלה. לכל קלף יש מקום אחד, וזהו נקודת המפגש בין קטגורית השורה וקטגורית הטור. לאחר שהלוח הושלם, ניתן לבלבל את השחקן על ידי החלפה של מקומות הקלפים, ותפקידו לזהות את הבלבול ולסדר בחזרה.

ההגדרות מדרגת קושי קל לקשה: (1) צבע-צורה; (2) צורה-מספר; (3) פרחים חצי חצי; (4) צורה גאומטרית- תכונות; על כל סדרה יש מספר בצד שמאל למטה.



הסדרה האנושית: (עד 24 משתתפים - 8 משתתפים יהיו "קלפי ההגדרה" - כל משתתף כזה יבחר תכונה אחת שמגדירה אותו (לדוגמא: תכונות פיזיות- משקפיים, סנדלים, או תכונות אחרות- אות ראשונה בשם, חודש לידה וכו') ושאר המשתתפים צריכים לעמוד במשבצת המתאימה. אפשר לעשות זאת לפי תכונה אחת או במקודם מפגש של שתי תכונות.

לדוגמא- בוחרים תכונות רק לשורה הראשונה- וכל השאר נעמדים בטור על פי התאמה. מורכב יותר זה להוסיף תכונות גם לטור הראשון וכך יוצרים מטריצה אנושית- לדוגמא:

משקפיים	חצאית	עגילים	אות א' בשם
משתתף	משתתפת עם	משתתף שעונד	משתתף בשם
שמרכיב	חצאית ונועלת	עגילים ונועל	יואב ונועל
משקפיים ונועל	סנדלים	סנדלים	סנדלים
סנדלים			
נעלי ספורט	נעלי ספורט	נעלי ספורט	נעלי ספורט
משתתף	משתתפת עם	משתתף שעונד	משתתף בשם
שמרכיב	חצאית ונועלת	עגילים ונועל	אלון ונועל נעלי
משקפיים ונועל	נעלי ספורט	נעלי ספורט	ספורט
נעלי ספורט			
עמידה על רגל אחת	עמידה על רגל אחת	עמידה על רגל אחת	עמידה על רגל אחת
משתתף עם	משתתפת עם	משתתף שעונד	משתתפת בשם
משקפיים	חצאית שעומד	עגילים ועומד	אלה שעומדת
שעומד על רגל אחת	על רגל אחת	על רגל אחת	על רגל אחת
אחת			
בת משקפיים	בת משקפיים	בת משקפיים	בת משקפיים
בת שמרכיבה	בת שלובשת	בת שעונדת	בת בשם אלונה
משקפיים	חצאית	עגילים	

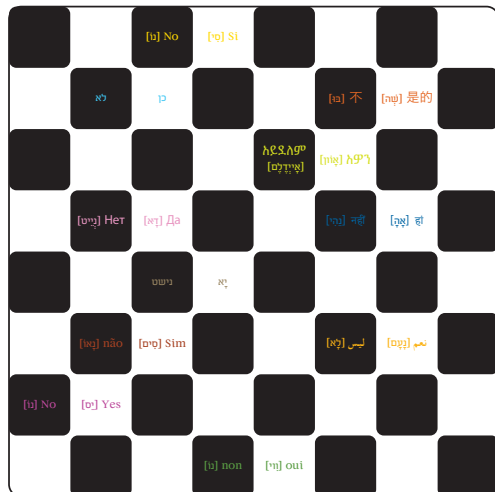
אפשר גם למלא את הטבלה בשלבים כל פעם שורה אחת, ולתת למשתתפים אחרים (שלא נוכחים בעת הסידור) לזהות מהן הקטגוריות המגדירות.

כן לא שחור לבן

תכולת המשחק: שטיח משבצות ו-24 חיילי משחק (12 חיילים בצבעים שונים לכל שחקן).

מטרת המשחק: להוריד ("לאכול") את כל האבנים של היריב, או לחסום אותן, כלומר לא לאפשר ליריב לקיים מהלך. שחקן שנשאר ללא אבנים או נחסם מוכרז כמפסיד.

מס' שחקנים: 2, או חלוקה לקבוצות וחשיבה על מהלכים ביחד. ניתן לשחק 24 משתתפים אשר ישמשו כחיילים.



מהלך המשחק:

דמקה: האבנים מונחות על המשבצות השחורות של הלוח וההתקדמות היא רק על משבצות אלה באלכסון. בתחילת המשחק אבני השחקן האחד מונחות בשלוש השורות הראשונות של הלוח ואילו אבני השחקן השני מונחות באותו אופן בצד שלו. כל שחקן מניע בתורו אבן-משחק באלכסון, ממשבצת שחורה אחת למשבצת שחורה סמוכה בכיוון היריב. דילוג (או אכילה) מתבצע כאשר אבן משחק מונחת במשבצת סמוכה לאבן היריב, ומעבר לאבן היריב יש מקום פנוי. אם בתום הדילוג אפשרי דילוג נוסף חובה לבצע גם אותו (באותו תור), ללא הגבלה על מספר הדילוגים הרצופים או כיוון התנועה, כלומר חובה לבצע דילוגים גם לאחר.

כשאבן משחק מגיעה לשורה האחרונה, היא הופכת להיות "מלכה". מלכה, בניגוד לאבן רגילה, יכולה לנוע לכל הכיוונים באלכסון (כלומר גם אחורה), ללא הגבלה על כמות המשבצות בדרך, וכן גם היא יכולה לבצע דילוגים בכל כיוון.

המשחק יכול להסתיים בניצחון או בתיקו.

כן-לא-שחור-לבן: השטיח משובץ בשחור ולבן ובחלק מהמשבצות מופיעות המילים כן ולא בשפות שונות. משתתף אחד הוא המנחה ששואל שאלות שהתשובות עליהן יכולות להיות: כן, לא שחור או לבן.

המשתתפים משחקים כיחידים או כקבוצה, והם חייבים לעמוד על משבצת התשובה. לשאלה האם השמיים כחולים? כולם צריכים לעמוד על משבצת עם המילה כן.

הקלות: "כן" מופיע מימין, ו"לא" משמאל. (כל ה"כן" יופיעו על משבצות הלבנות וה"לא" על המשבצות השחורות).

אם יש הרבה משתתפים, ניתן להגדיר שכל משבצות הלבנות הן "כן", והמשבצות השחורות הן "לא"

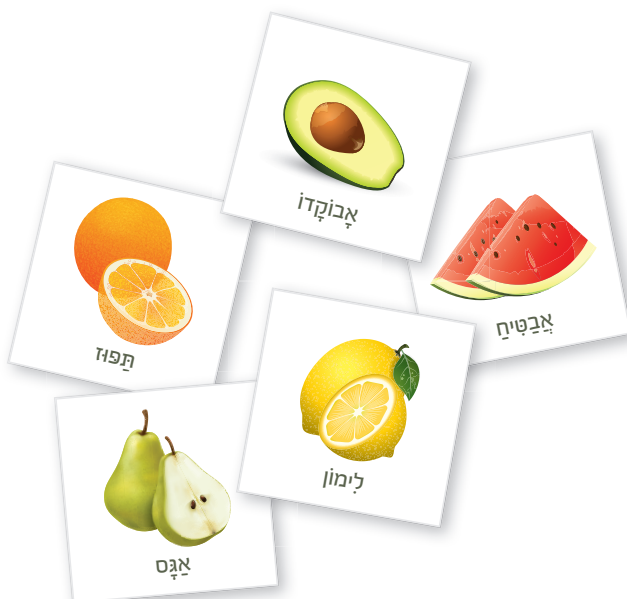
עברית	כן	לא
אנגלית	Yes [יֵס]	No [נו]
ספרדית	Si [סי]	No [נו]
יידיש	יָא	נישט
רוסית	Да [דָא]	Het [הֵיט]
פורטוגזית	Sim [סימ]	não [נָאו]
צרפתית	oui [ווי]	non [נו]
סינית	是的 [שֵה]	不 [בו]
ערבית	نعم [נַעַם]	ليس [לֵא]
אמהרית	ገፍፍ [אָוֹן]	አይደለም [אֵי־דָלֶם]
הינדית	हाँ [אָה]	हाँ [נְהִי]

מלך הטריז: כל המשתתפים נעמדים זה לצד זה בשורה הראשונה, ומשתתף אחד משמש כמנחה אשר שואל שאלות. מי שהשיב נכון מתקדם. המשתתף שמגיע לקצה השני של הלוח מוכתר למלך הטריז.

משחק הזכרון

תכולת המשחק: 24 זוגות של קלפים עם תמונות של פירות וירקות.

משחק זכרון: במשחק זה המשתתפים פורסים חבילת קלפים, המורכבת מזוגות זהים של קלפים, כאשר התמונה כלפי מטה. כל שחקן בתורו מרים שני קלפים במטרה למצוא שני קלפים זהים. אם שני הקלפים זהים, השחקן יקח את הקלפים אליו והם ייצברו לזכותו, אחרת יחזיר את הקלפים למקומם כאשר פניהם כלפי מטה.



המטרה: לצבור כמה שיותר זוגות קלפים

גיוונים:

מיון לפי צבעים/או לפי סוגים - מחלקים את הקלפים באופן שווה, כך שלכל משתתף יהיה פרי מכל סוג. הקלפים בחמישה צבעים שונים על המשתתפים למיין את הקלפים לפי צבעי הפירות והירקות או למיין לפי סוגים שונים של ירקות ופירות בצורה המהירה ביותר. מי שמסיים את עבודת המיון ראשון הוא המנצח (ניתן לפעול כשתי קבוצות מתחרות).

מיון לפי סדר הא"ב - לכל משתתף או קבוצה יש קלף מכל סוג. המטרה לסדר אותם בטור לפי סדר הא"ב. המנצח הוא מי שסיים לסדר מהר יותר.

מוזמנים לגוון בעצמכם:

מסלול כחול-לבן

חלקי המשחק: שטיח; 4 חיילי משחק; קובייה;
22 קלפי נקודות ציון.

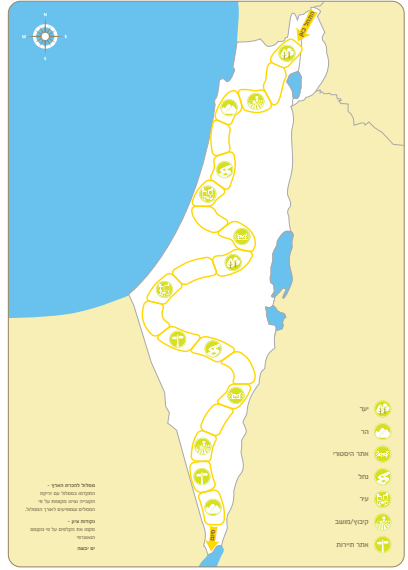
שלושה משחקים באחד:

נקודות ציון - המפה היא מפה אילמת, ישנם קלפים עם מקומות שונים בארץ. המטרה למקם אותם במקום המתאים. (ניתן להוסיף קלפים נוספים כרצונכם).

ים יבשה - משתתף אחד הוא המנחה, ולהנחייתו מדלגים בין הים ליבשה.

מצפון לדרום - משחק מסלול להכרת ארץ ישראל. זורקים את הקובייה ומתקדמים במסלול. ההתקדמות מתאפשרת רק אם עניתם נכונה על המשבצת. במסלול עצמו

שזורות חידות הנוגעות למיקומים בארץ. לדוגמא: לנוכח סמל עם הר נדרש המשתתף לציין שם של הר, רק מי שהשיב נכונה רשאי להתקדם אל עבר הנקודה. המנצח הא מי שסיים שהגיע לנקודה הדרומית ביותר.



תכולת הערכה

8 משחקי ענק ארוזים בתיקים ממותגים

חוברת הנחיות

מזוודה קשיחה

הנחיות לשימוש מיטבי:

- « המשחקים עשויים מחומרים עמידים ומותאמים לפעילות חוץ ופנים בשימוש סביר.
- « השימוש לילדים מתחת לגיל 3 הוא אסור.
- « אין להשתמש במשחקים ליד מים.
- « אחריות השימוש מוטלת על המשתמש.



לפרטים:

02-9900125

Playkit.israel@gmail.com

המשחקיט - פנאי יוצר קהילה

אתר: www.playkit.org.il

© כל הזכויות שמורות לעמותת קהילה
לתיקון חברתי ותרבותי בישראל 2017