



משחק פנטומימה שאי אפשר לתאר במילים!..

פנטומימה... מהי? מה?

משחק ל 2-4 משתתפים, מגיל ארבע ומעלה.
ניתן לשחק את המשחק גם כתחרות בין שתי קבוצות! (פרטים בהמשך)

המשימה:

לגלות מה מציג הפנטומימאי (שנקרא לו בקיצור פנטו) לפני שיאזל החול בשעון

מתכוננים למשחק:

- מחלקים את הקלפים לארבע קבוצות: חיות, פעולות, משחקים וחפצים.
- מערבבים כל אחת מארבעת חבילות הקלפים, ומניחים אותה במקום המתאים על הלוח (על פי הצבע).
- הקלפים הפוכים כך שלא רואים את הצוירים.
- מניחים את עיגול המזל במרכז הלוח, הצד המחולק לארבעה צבעים פונה כלפי מעלה.
- חשוב שהעיגול יונח על משטח מאוזן, כדי לא להטות את המזל לצד זה או אחר...
- שמים את שעון החול ואת כל קוביות הפרס לצד הלוח.
- קובעים מי יהיה הפנטו הראשון בתור. התור עובר מאחד לשני בכיוון סיבוב השעון.

מתחילים!

- פנטו מסובב את עיגול המזל במהירות ומניח אותו במרכז הלוח. הגולה עוצרת ומצביעה על הצבע הנבחר.
- פנטו מרים קלף מהערימה המתאימה. חוץ ממנו, אף אחד לא רואה מה מצויר על הקלף.
- הופכים את שעון החול וההצגה מתחילה!
- פנטו מציג בפני האחרים, בלי מילים, את מה שמצויר ורשום על הקלף. כולם מנסים לנחש מה בדיוק הוא מנסה להעביר.
- **מישהו ניחש נכון?** כל הכבוד! גם המנחש וגם פנטו זוכים בקובית פרס.
- **הזמן עבר ואף אחד לא ניחש?** לא נורא. אף אחד לא מקבל פרס.
- תפקיד פנטו עובר אל הבא בתור!

מי מנצח?

- הראשון שהצליח לצבור חמש קוביות פרס!
- אם יש שניים שהצליחו לצבור חמש קוביות באותו זמן, נותנים לעיגול המזל להחליט מי המנצח: כל אחד מהשניים בוחר צבע. מסובבים במהירות, מניחים ורואים היכן עוצרת הגולה.

תחרות בין שתי קבוצות

- החוקים דומים, אבל הפעם מתחלקים לשתי קבוצות. כל קבוצה בתורה בוחרת מי יהיה הפנטו שלה.
- פנטו מרים קלף ואינו מראה אותו לקבוצתו.
- הופכים את שעון החול ומתחילים בהצגה.
- אם יצליחו חברי קבוצתו של פנטו לנחש נכון לפני שהזמן אוזל, הם יזכו בקובית פרס.
- אם הם לא יצליחו, תזכה בקובית הפרס הקבוצה השנייה...

מי מנצח?

הקבוצה שאספה הכי הרבה קוביות פרס עד סוף המשחק! החליטו בעצמכם מתי נגמר המשחק.

האם פנטו משמיע קולות?

כאשר המשתתפים צעירים יותר, אפשר להקל עליהם ולתת לפנטו את האפשרות להשמיע קולות.

