

אוצר בסוכה – הנחיות למנחה המשחק

אוצר בסוכה הוא משחק משימות מקורי, המשלב חידות, שירים, סרטונים, משימות ופעילויות הקשורים לסוכות ולארבעת המינים. המשחק מופעל באמצעות טלפונים חכמים והוא מבוסס על פלטפורמת Treasure Hit של המכון הטכנולוגי בחולון.

מטרת העל: לעבור בין כל התחנות לפי הרמזים, לבצע משימות ולפתור את כל החידות.

מטרות נוספות:

- היכרות עם נושאים שונים הקשורים לחג סוכות
- יצירת חיבור רגשי לחג ולמאפייניו
- יצירת אתגר, משחק, הנאה וחוויה.

גיל היעד: משפחות וחניכי כיתות ה' ומעלה.

משך הזמן: כ-40 דקות.

מקום: בסוכה (חשוב שתהיה קליטה סלולרית טובה ויציבה בשטח הפעילות).

ציוד וחומרים:

- **דף עם שישה קודים (ברקודים)** של המשחק מאתר חלון ירוק.
- חומרי יצירה: ניירות A4 (בכמות מספקת לכל משתתף), שדכן ומספריים.
- צלחת תמרים בכמות שתספיק לכלל המשתתפים.
- עבור כל שלושה משתתפים נדרשים **שני** טלפונים ניידים, **טעונים ומלאים**, עם קליטה סלולרית ומקום פנוי בגלריית התמונות:
 - טלפון אחד ישמש להפעלת המשחק, לפתרון המשימות ולניווט מתחנה לתחנה.
 - טלפון שני ישמש לצילום, להתכתבות עם חברי הקבוצה האחרים ולחיפוש באינטרנט.
- בקשו מהמשתתפים שיתקינו מראש על **אחד** המכשירים את היישומון Treasure Hit, הנמצא בחנות האפליקציות.



החטיבה לחינוך ולקהילה, המחלקה הפדגוגית

הכנות:

- מדביקים את הקודים (ברקודים) של המשחק על כיסא אושפיזין, משקוף הסוכה ועל ארבעת המינים.
- מפזרים ומחביאים את ארבעת המינים במתחם המשחק באופן שיקשה על מציאת הקודים שמודבקים עליהם, ומשתדלים שמדבקות הקוד תהיינה נסתרות ככל האפשר.
- שמים את חומרי היצירה בתחנת הסוכה/סכך.
- שמים את צלחת התמרים בתחנת הלולב.
- קבוצת אוצר בסוכה: מקימים קבוצת וואטסאפ למשחק ומצרפים אליה את כל המשתתפים. במהלך הפעילות, במסגרת המשימות, יעלו המשתתפים תמונות וסרטונים לקבוצת הוואטסאפ. לאחר סיום המשחק יוכלו כולם לראות את התוצרים ולשמור אותם למזכרת.

מהלך הפעילות:

- מחלקים את המשתתפים לצוותים של 2-3 משתתפים (כאשר משחקים עם המשפחה כל חבר משפחה הוא שחקן).
- מוודאים שכולם התקינו את יישומון Treasure Hit על מכשיר טלפון טעון עם קליטה סלולרית ושלכל צוות יש מכשיר אחד שמשחק ומכשיר נוסף שמשמש לצילום, להעלאת חומרים לוואטסאפ ולחיפושים בגוגל.
- מגדירים את גבולות הגזרה, כלומר את שטח המשחק. מגדירים את זמן המשחק – שעת סיום המשחק.
- מסבירים את אופן המשחק ומקריאים את ההנחיות:
 1. בשטח המשחק מפזרים קודים שכל אחד מהם מוביל למשימות, לחידות ולשאלות. עם תחילת המשחק יקבל כל צוות רמז המוביל לחפץ/עץ כלשהו הנמצא במתחם. הרמז נראה כך:



2. על כל צוות להבין מהו החפץ/המקום שהוא מחפש ולמצוא אותו במתחם המשחק. מדבקות קוד צריכה להיות מודבקות על החפץ/המקום. אם מצאתם חפץ שאתם חושבים שהוא החפץ הנכון, עליכם לסגור את הרמז ולסרוק את הקוד באמצעות היישומון, כדי לוודא שאכן מצאתם את החפץ/המקום הנכון (הסריקה מתבצעת בתוך המשחק, אין צורך ביישומון נפרד לסריקת קודים). לאחר מכן, יש לענות על השאלות ולבצע את המשימות.

עד שלא פותרים נכונה – אי אפשר לעבור הלאה.

החטיבה לחינוך ולקהילה, המחלקה הפדגוגית

3. השתדלו להתרחק ככל האפשר מהקבוצות האחרות ולדבר בלחש, כדי לא לחשוף בפניהן את החפצים והתשובות שלכם.
 4. **אסור** להזיז או לקחת חפץ שגיליתם. מי שעושה זאת נפסל מיידית ויוצא מהמשחק.
 5. אם מסיבה כלשהי המשחק נסגר – היכנסו שוב ליישומון, הקלידו את מספר המשחק והיכנסו **לשם הקבוצה שהגדרתם בהתחלה**.
 6. לפני שתלחצו או תקלידו תשובה – **קראו את המשימות והבינו אותן היטב!** לפעמים צריך לבחור תשובה אחת נכונה ולפעמים יותר מתשובה אחת. כל שגיאה מעכבת את התקדמותכם.
 7. **לא כדאי לנחש!** אם טועים מקבלים עונש – לחכות ולהתעכב.
 8. יש לחפש היטב את החפץ/המקום – כל מה שיש בסוכה משתתף במשחק (למעט אלמנטים המהווים סכנה בטיחותית). השתמשו בכל הכלים שלרשותכם כדי למצוא את התשובה. אפשר לשאול אנשים, אפשר לחפש בגוגל, אפשר להתקשר לחבר טלפוני...
זכרו, משימות הוואטסאפ הן חלק מהמשחק.
 9. **בסוף המשחק**, כשתגיעו למסך הסיום, צלמו אותו (בצילום מסך או באמצעות הטלפון הנוסף) ושלחו את התמונה לקבוצת הוואטסאפ או הראו אותה למנהל המשחק, כדי לתעד את זמן הסיום.
- **לאחר שסיימתם להסביר את המשחק ולקרוא את כל ההוראות** – עליכם לתת למשתתפים את מספר המשחק: **59796**.
 - כל צוות בוחר שם ומתחילים לשחק.

סיום המשחק:

- המשחק מסתיים כשהמשתתפים/הצוותים מגיעים למסך הסיום. לוקחים בחשבון את הסרטונים והתמונות מקבוצת הוואטסאפ, כמות השגיאות וזמן המשחק (ממסך הסיום של המשחק).
- **כדי לסיים, הצוות צריך:**
 1. להראות צילום מסך של משימת הסיום.
 2. להראות שביצע את כל משימות הוואטסאפ.ממתינים שכולם יגיעו לנקודת הסיום.
- שרים יחד את השיר "יחד לב אל לב", עם התנועות.

החטיבה לחינוך ולקהילה, המחלקה הפדגוגית

- שואלים: איך היה? מה למדתם? מה היה קל עבורכם ומה היה קשה? מה אתם חושבים שתיישמו בבית מתוך הדברים שהכרתם במהלך הפעילות?
- מכריזים על הזוכים – הצוות/שחקן שסיים ראשון.
- מעניקים פרסים/תעודות/תשואות וכבוד.

טיפים למנחה:

לפני שמתחילים לשחק:

- מומלץ שתכירו היטב את המשחק.
- חשוב שתנסו לשחק בעצמכם באמצעות הקודים שבאתר האינטרנט.

נושאים טכניים:

- במהלך המשחק עברו בין הצוותים המשחקים ועזרו להם בשאלות בנושאים טכניים.
- אם נגמרת הסוללה באמצע המשחק – אי אפשר להמשיך עד שטוענים אותה. לכן, הקפידו שהשחקנים ייצאו לשחק עם מכשירים טעונים.
- אם במהלך המשחק היישומון נסגר מסיבה כלשהי – עזרו למשתתפים לחזור אל הנקודה שהיו בה: פותחים שוב, מחפשים את המשחק לפי מספר המשחק, 59796 (המספר מופיע גם בראש כל קוד), בוחרים בשם הקבוצה שכבר הוגדר (לא מגדירים קבוצה חדשה) וממשיכים לשחק.