

אוצר חנוכה חג האור – הנחיות למנחה המשחק

אוצר חנוכה הוא משחק משימות מקורי, שבו שמונה תחנות – כנגד שמונה נרות החג. בכל תחנה "נדליק" נר סמלי המייצג ערך חשוב בחברה הישראלית. המשחק מופעל באמצעות טלפונים חכמים והוא מבוסס על פלטפורמת Treasure Hit של המכון הטכנולוגי בחולון.

מטרת העל: הדגשת הערכים שחג החנוכה מייצג.

מטרות נוספות:

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

קהל היעד: משפחות, תלמידים בגילי חטיבות ביניים ותיכון וחניכי מכינות.

משך הזמן: כ-40 דקות.

מקום: בכל מקום. עדיף בשטח פתוח, אך אפשר לשחק גם בתוך מבנה. (חשוב שבשטח הפעילות תהיה קליטה סלולרית טובה ויציבה.)

ציוד וחומרים:

- **דף עם תמונות לתחנות ושמונה קודים (ברקודים)** של המשחק מאתר חלון ירוק.
- 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, להתכתביות עם חברי הקבוצה האחרים ולחיפוש באינטרנט.
- בקשו מהמשתתפים שיתקינו מראש על **אחד** המכשירים את היישומון Treasure Hit, הנמצא בחנות האפליקציות.



הכנות:

- מדביקים את הקודים (ברקודים) של המשחק לפי ההנחיות בטבלה המצורפת בסוף המסמך, ומפזרים אותם במרחקים סבירים זה מזה.
- קבוצת אוצר חנוכה: מקימים קבוצת וואטסאפ למשחק ומצרפים אליה את כל המשתתפים. במהלך הפעילות הם יעלו לקבוצה תמונות וסרטונים כחלק מהמשימות. לאחר המשחק כולם יכולים 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 שלכל צוות יש מכשיר אחד שמוקן בו יישומון Treasure Hit ומכשיר נוסף שמשמש לצילום, להעלאת חומרים לוואטסאפ ולחיפוש 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 מפוזרים קודים, שכל אחד מהם מוביל למשימות, לחידות ולשאלות. עם תחילת המשחק יקבל כל צוות רמז המוביל לברקוד שנמצא על עצם או תמונה במתחם. הרמז נראה כך:



2. על כל צוות לפענח את הרמז ולמצוא את הברקוד הנכון. אם מצאתם ברקוד שאתם חושבים שהוא הנכון, עליכם לסגור את הרמז ב-X ולסרוק את הקוד באמצעות היישומון שבמשחק (אין צורך ביישומון נפרד לסריקת הקודים). לאחר מכן יש לענות על השאלות ולבצע את המשימות. עד שלא פותרים נכונה – אי אפשר לעבור הלאה.
3. אסור להזיז או לקחת חפץ שגיליתם. מי שעושה זאת נפסל מיידית ויוצא מהמשחק.
4. אם מסיבה כלשהי המשחק נסגר – היכנסו שוב ליישומון, הקלידו את מספר המשחק והיכנסו לשם הקבוצה שהגדרתם בהתחלה.
5. לפני שתלחצו או תקלידו תשובה – קראו והבינו היטב את המשימות! לפעמים צריך לבחור תשובה אחת נכונה ולפעמים יותר מתשובה אחת. כל שגיאה מעכבת את התקדמותכם.
6. לא כדאי לנחש! אם טועים מקבלים עונש – לחכות ולהתעכב.

החטיבה לחינוך ולקהילה, המחלקה הפדגוגית

7. כדי למצוא את התשובה אפשר לשאול אנשים, אפשר לחפש בגוגל, אפשר להתקשר לחבר טלפוני...

זכרו, משימות הוואטסאפ הן חלק מהמשחק.

8. **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 ולקרוז את כל ההוראות – עליכם לתת למשתתפים את מספר המשחק: **45809**.
- 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 "באנו חושך לגרש".
- שאלים: 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.

משימה לשליחה בקבוצת הוואטסאפ	מיקום ברקודים	תחנה
איזו מתנה הייתם רוצים לתת למדינה לכבוד חג החנוכה? כתבו תשובה בקבוצת הוואטסאפ. כדי להמשיך במשחק כתבו כאן: "יש לנו ארץ נהדרת".	מפת א"י אמיתית או מודפסת מתוך דף העזרים.	נר לארץ
	עץ או תמונה מתוך דף העזרים.	נר ליער (לעץ)
שלחו לקבוצת הוואטסאפ של המשחק סלוגן מגניב שהמסר שלו הוא אכפתיות וקבלת אחריות.	הכתף של המדריך או הגב שלו, או של ראש הקבוצה.	נר לאחריות
	חנוכייה, נרות וגפרורים.	נר לאור
בחרו גיבור או גיבורה, כתבו את שמו או שמה ומשפט המנמק את בחירתכם.	בובה של גיבור/ת על או תמונה מדף העזרים.	נר לגבורה
הצטלמו בצורה המביעה אחווה (מוזמנים לקבל השראה מהתמונה).	תמונה של ידיים מתוך דף העזרים. אפשר גם לצייר את הידיים שלכם על דף.	נר לאחווה
	ציירו על דף את סמל השלום או צרו אותו מחומרים שונים. לחלופין, אפשר להדפיס אותו מכאן עם הברקוד.	נר לשלום
אספו חומרים שתמצאו בשטח המשחק: בחוץ – עלים, ענפים, אבנים (שימו לב, בלי לקטוף); בבית – לגו, עפרונות, נרות וכו'. צרו "מנדלה" משותפת. הצטלמו	תמונה של כדור הארץ מדף העזרים.	נר לסביבה

קרן קימת לישראל



החטיבה לחינוך ולקהילה, המחלקה הפדגוגית

ביחד איתה ושלחו את התמונה בקבוצת הוואטסאפ של המשחק. אם השתמשתם בפסולת, זיכרו לזרוק אותה לפח האשפה בתום הצילום.		
--	--	--

- 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, **45809** (המספר מופיע גם בראש כל קוד), בוחרים בשם הקבוצה שכבר הוגדר (**לא מגדירים קבוצה חדשה**) וממשיכים לשחק.