



החטיבה  
לחינוך ולקהילה

## חום כחול ירוק – מערך פעילות

### מטרות:

- היכרות עם מושגים מההיסטוריה של ההתיישבות בארץ ומתחומי הייעור והמים.
- היכרות עם מושגי בסיס בנושאים טבע, ידיעת הארץ, סביבה ואקולוגיה
- היכרות עם מפעלי קק"ל השונים, על פי החלוקה שלהם לצבעי הסמל:

**חום:** גאולת קרקע, התיישבות, חקלאות, פריצת דרכים, הכשרת קרקעות

**כחול:** שיקום נחלים, מאגרי מים, פארקים

**ירוק:** מפעל הייעור, שמירה על הסביבה, פיתוח בר-קיימא וציונות אקולוגית

- חוויה והנאה.

### סוג הפעילות: תחרות חווייתית

**גיל:** כיתות ה' – ח'

**מסגרת הזמן:** 45 דקות

**המקום:** בשטח פתוח או ביער

**עזרים:** כרזות משחק, חבלים לתלייה, מפתח אתב"ש, דפי פתרונות לחניכים, דף חישוב ניקוד ופתרונות למדריך. בנוסף: כלי חפירה, כלי כתיבה, שקיות ניילון, ג'ריקן מים, משרוקית.

### הכנות:

1. תולים את שלוש הכרזות בעזרת החבלים בין עצי היער, או פורשים אותן על האדמה
2. מניחים מפתח צופן אתב"ש ליד הכרזה החומה
3. מכינים סטופר (בטלפון הנייד), משרוקית ודף ניקוד למדריך
4. מכינים דפי פתרון וטושים מחיקים לחניכים
5. מכינים פרס לקבוצה המנצחת.



קרן קימת לישראל  
K K L - J N F  
**החטיבה  
לחינוך ולקהילה**

## **מהלך הפעילות**

1. שואלים את החניכים – מה הקשר בין הצבעים חום, כחול וירוק? מסבירים: במשחק היום נגלה מספר תשובות לשאלה הזו (רצוי להשאיר את השאלה פתוחה)
  2. מחלקים את החניכים לשלוש קבוצות מתחרות, ומבקשים מכל קבוצה לבחור לה שם. כל קבוצה תקבל שלושה דפי פתרונות לכתיבת התשובות וטוש מחיק.
  3. מסבירים את המשחק:
- כל אחת מהכרזות היא תחנה, ויש בה חידות, משימות והפעלות שקשורות לצבע שלה. כל קבוצה צריכה לעבור בין שלוש התחנות, לבצע את המשימות בצורה הטובה ביותר ולרשום את התשובות על דף הפתרונות שקיבלה.
- עבור כל כרזה עומדות לרשות החניכים שבע עד עשר דקות, שבסופן המדריך ישרוק במשרוקית. עם תום הזמן כל קבוצה נותנת למדריך את הדף עם התשובות שלה (ועם שם הקבוצה) וממשיכה לתחנה הבאה.

**שימו לב – חשוב מאוד להגדיר גבולות גזרה ולהראות את השטח שמותר לבצע בו את המשימות.**

**שימו לב – הפתרונות הנכונים מופיעים בדף הפתרונות למדריך המצורף לערכה.**

בסוף המשחק עוברים ומנקדים גם את הדגמים שהקבוצות בנו.

אפשר להזמין נציגים מהקבוצות להסביר על הדגם שבנו.

כדאי להקריא בקול את התשובות הנכונות.

מסכמים את הנקודות באמצעות דף הניקוד, וקובעים מי ניצח. מנגנון הניקוד:

- נקודה אחת לכל תשובה נכונה
- ניקוד למשימות בין 1 ל-5 לפי רמת ההשקעה והיצירתיות.

מסכמים את הפעילות ומזמינים את החניכים לספר על דבר אחד חדש שהם למדו במהלכה.

מחלקים פרסים לקבוצה המנצחת.