

מערך הדרכה – חוויער מארץ למדינה

למדריכים:

מטרת המשחק חוויער מארץ למדינה היא להבין איך אחרי 2000 שנות גלות התרחש התהליך המדהים שהסתיים בהקמת מדינת ישראל. המשחק מראה איך הפעולות שנעשו בשנים שלפני הקמתה של המדינה קבעו במידה רבה את אופייה והגדירו את עצם קיומה, ומדגיש את התפקיד של קק"ל בפיתוח תחומים שונים כמו התיישבות וקרקע, ייעור, מים ועוד.

המשחק נפתח בבית קק"ל ומסתיים בבית העצמאות. כל קבוצה עוברת במקבץ תחנות שונה (האפליקציה מכוונת באופן אוטומטי) ואוספת בכל תחנה מרכיב שחיוני למדינה שבדרך.

הניצחון נקבע לפי שקלול כמות התשובות הנכונות עם משך הזמן שלקח לחוליה להשלים את כל התחנות ולהגיע לתחנת הסיום.

תפקידכם כמדריכים הוא ללוות את המשחק ולוודא קודם כל שכולם מצליחים להיכנס, להוריד, להפעיל ולשחק. בנוסף לכך, חשוב מאוד לסכם את המשחק בתחנת סיום יסודית ומעמיקה, מעבר לדיון של "איך היה" ולמה שלמדו בתחנות בדרך, שיהיה קו מקשר עם דגש על החשיבות של קק"ל לתהליך ההקמה של המדינה ולעיצוב של פניה ועם מבט לעתיד – איך היינו רוצים שהמדינה תיראה ומה נעשה כדי להנהיג, לשנות ולהשפיע?

הכנות לפני ההגעה לתל אביב:



1. עורכים שיחת תיאום ציפיות עם צוות המדריכים של הקבוצה לגבי הפעילות, הגדרת הכללים והעמידה בפני הגירויים התל אביביים שבדרך (בתי קפה, השכרת אופניים וכדומה).
2. נותנים הנחיה למלווי הקבוצה – המקום שבו פוגשים את האוטובוס בסיום המשחק הוא בתחנת האוטובוס שמתחת למגדל שלום.
3. מבקשים לחלק את החניכים מראש לצוותים של 3-4 חניכים (אפשר גם לזוגות).
4. מבקשים ששחקן אחד מכל צוות יוריד בבית את אפליקציית חוויער ושהטלפון הזה יגיע ליום המשחק עם סוללה טעונה.
5. דואגים שיהיה חניך נוסף בכל צוות עם טלפון טעון לצורך חיפוש באינטרנט ומשימות נוספות.
6. מארגנים כעשרה עטים/עפרונות לרישום הפרטים של המדריך ושעת הסיום על המפות בתחנת הפתיחה.

החטיבה לחינוך ולקהילה, המחלקה הפדגוגית

ביום המשחק לפני הזנקה הקבוצה:

1. לפני שמחלקים לחניכים את המפות שלהם, לוקחים מפה אחת ומקריאים את כל ההנחיות למשחק. מקפידים להקריא ולהדגיש את הוראות הבטיחות ומבקשים ממלווי הקבוצה להגדיר כללי התנהגות לגבי קיוסקים, אופניים וגירויים שבדרך.
2. מחלקים מפות ומכתיבים לחניכים את מספר הטלפון של המדריך ושעת הסיום של המשחק – לרישום על המפה.
3. מגדירים גבולות גזרה שלא חורגים מהם.
4. קובעים שעת סיום למשחק ומנחים את המשתתפים – מי שסיים ממתין ליד בית העצמאות ולא מתפזר עד להגעת כל הצוותים. ההשתתפות בתחנת הסיום המשותפת היא חלק מהמשחק עצמו!
5. מסבירים אך מצפינים את המפה ואיך קוראים מפה: איך נראות נקודות הציון, מה אומר חץ הצפון ואיך מחזיקים את המפה.
6. מזמינים את החניכים לסרוק את קוד הפתיחה ומזניקים את המשחק.

תוכן ההנחיות על מפת המשחק:

איך משחקים?

- נחלקים לחוליות של שניים עד שלושה שחקנים.
- כל חולייה בוחרת נציג שברשותו טלפון נייד עם סוללה מלאה, אפשרות גלישה ברשת ומקום בגלריית התמונות.
- מורידים למכשיר את היישומון (אפליקציה) "חוויער" מחנות היישומונים.
- מוודאים שה-GPS במכשיר הטלפון פעיל ותקין.
- ממנים נציג נוסף עם טלפון נייד שבאמצעותו אפשר יהיה לחפש בגוגל, להתקשר לחבר טלפוני ולמצוא את התשובה הנכונה.
- מקבלים מפת משחק או קישור למפת המשחק האינטרנטית.
- נרשמים במסך הפתיחה של היישומון וסורקים את הברקוד להתחלת המשחק.
- מנווטים באמצעות המפה לנקודה הנכונה, עורכים בדיקת אימות ל-GPS ומבצעים את המשימות בזמן הקצר ביותר.
- מנווטים לתחנה הבאה על פי ההנחיות שביישומון.

החטיבה לחינוך ולקהילה, המחלקה הפדגוגית

משחקים, מתחרים ונהנים!

בסוף המשחק מתכנסים מול בית העצמאות והולכים יחד לתחנת הסיום.

למדריך: חשוב מאוד לערוך סיכום ערכי ומשמעותי. אפשר להיעזר בדף השיח "ציונות אז והיום"

הניצחון נקבע לפי שקלול כמות התשובות הנכונות עם משך הזמן ששבו החוליה השלימה את כל התחנות והגיעה לתחנת הסיום.

דגשים:

- מנגנון המשחק מחליט לאיזו נקודה לשלוח אתכם בכל פעם.
- כל צוות עובר בין נקודות שונות.
- אף צוות לא עובר בכל הנקודות.
- סדר ההליכה אינו קשור למספרי הנקודות (לא הולכים לפי הסדר אלא לפי ההוראות שבמשחק).
- לכל צוות יש מסלול ניווט שונה! לכן, לא הולכים אחרי צוות אחר.
- כל חוליה משחקת באמצעות מכשיר אחד. לכן, כדי שכולם ישתתפו – כדאי לבחור בכל משימה משתתף אחד שיהיה אחראי על הפעלתו של המכשיר. שאר המשתתפים אחראים על הניווט בשטח, על המפה וכדומה.
- המשחק הוא תחרותי. השתדלו לנצח במירוץ!
- שגיאות מורידות נקודות. לכן, חישבו היטב לפני כל תשובה.
- הקפידו למלא פרטי קשר נכונים בשלב ההרשמה, כדי שהמדריך האחראי יוכל לשמור על קשר אתכם במקרה הצורך.

כללי בטיחות:

זכרו: אתם אמנם בתחרות, אבל **נמצאים במרכז תל אביב**, ולכן:

- לא משחקים תוך כדי ריצה. מגיעים לתחנה, מתמקמים בנקודה שקטה ומוצלת, עומדים ופותרים את המשימות.
- נשארים תמיד בתחום המוגדר של המשחק בתוך המפה.
- לאורך שדרות רוטשילד יש נתיב להולכי רגל ונתיב נפרד לרוכבי אופניים. הקפידו ללכת בנתיב הנכון – גם אופניים יכולים להיות כלי רכב מסוכן!
- שותים, חובשים כובע ונועלים נעליים מתאימות.
- מגיעים בזמן לתחנת הסיום בבית העצמאות גם אם לא סיימתם את כל התחנות והמשימות.
- לאורך כל המשחק נשארים בצוות ולא מתפצלים.
- שומרים על חוקי התנועה – חוצים כבישים אך ורק במעבר חצייה ובאור ירוק.
- אם נתקלתם בבעיה – התקשרו למדריך האחראי על המשחק על פי מספר הטלפון שהוא מסר לכם בתחנת הפתיחה.

קוד ההזנקה של המשחק:



קישור לטבלת תחנות:

http://www.nivut.net/AA_KKL/A_score/control_table2.php?navID=52

טבלת מעקב:

http://www.nivut.net/AA_KKL/A_score/enter.php

שם משתמש: ארץ

סיסמה: 123456

משחק נעים ומוצלח!