

אוצר על מה המהומה מערך פעילות

רציונל

אוצר על מה המהומה הוא משחק משימות מקורי, המשלב חידות, סרטונים, משימות ופעילויות הקשורים לטביעת הרגל האקולוגית, לשינוי האקלים ולהשפעה שלנו בני האדם על המצב. המשחק מופעל בטלפונים חכמים באמצעות אפליקציית חוויער ואפשר לשחק אותו בכל מקום

איך משחקים?

בשטח המשחק מפוזרים שישה ברקודים, שכל אחד מהם מוביל למשימות, לחידות ולשאלות. עם פתיחת המשחק מופיע רמז המוביל לאחת התחנות, שאותה צריכים המשתתפים למצוא. עם ההגעה לתחנה, יש לסרוק את הברקוד שבמקום באמצעות היישומון, לענות על השאלות ולבצע את המשימות.

זמן: כ-40 דקות

קהל יעד: משפחות; חניכי כיתות ה' ומעלה

מספר משחק: 183

להורדת אפליקציית חוויער – סרקו:



הכנות

1. נבחר מקום למשחק: בתוך חדר, בכיתה או בחוץ במתחם מוגדר.
2. נבקש מהחניכים להגיע עם טלפונים חכמים ולהוריד אליהם מראש את יישומון "חוויער" של קק"ל.
3. נדפיס ונכין מראש:
 - קופסה ובה תרשים אפקט החממה וחפצים שונים להרכבתו: קשיות רב פעמיות, צלחת רב פעמית, קופסה עם גרגירי חמוס או שעועית, שיפודים וקיסמים

קישור לתרשים:

<https://www.kkl.org.il/education/files/youth-and-education/azarim/greenhouse-effect-illustration.pdf>

• תמונה של אלברט איינשטיין

קישור לתמונה:

https://www.kkl.org.il/education/files/Education_and_training/havayaar/albert-einstein.jpg

• נעל

• דאודורנט

• משפט ציטוט של מהטמה גנדי "היו השינוי שאתם רוצים לראות בעולם"

קישור למשפט:

https://www.kkl.org.il/education/files/Education_and_training/havayaar/gandi.jpg

• דף ברקודים

קישור לברקודים:

https://www.kkl.org.il/education/files/Education_and_training/havayaar/barcodes-tumult.pdf

4. נסדר את הברקודים בתחנות:

לקראת המשחק יש להכין את החפצים הבאים ולהדביק עליהם את הברקודים של התחנות מתוך דף הקודים, לפי ההנחיות הבאות:

- **תחנת פתיחה:** נתלה את הקוד ליד מזגן או חלון ונציב בתחנה קופסה ובה תרשים אפקט החממה וחפצים שונים להרכבתו – קשיות רב פעמיות, צלחת רב פעמית, קופסה עם גרגירי חומוס או שעועית, שיפודים וקיסמים.
- **תחנת "זה נתון לפרשנות?":** נתלה את הקוד ליד תמונה של המדען אלברט איינשטיין שנדפיס לפני הפעילות.
- **תחנת "איך זה קשור אלינו?":** נדביק את הקוד על סוליה של נעל שנמקם במרחב הפעילות.
- **תחנת "מה אפשר לעשות?":** נתלה את הקוד ליד ציטוט מדברי מהטמה גנדי "היה השינוי שאתה מבקש לעשות בעולם".
- **תחנת "יש לנו סיכוי?":** נדביק את הקוד על דאודורנט (עדיף דאודורנט סטיק).
- **תחנת סיום:** נתלה את הקוד על הדלת או בסמוך לה.

נפזר את החפצים במתחם המשחק ונחביא אותם באופן שיקשה על מציאת הברקודים שמודבקים עליהם. נשתדל שמדבקות הברקוד יהיו נסתרות ככל האפשר, כדי ליצור משחק מאתגר וחוויתי.

מהלך הפעילות

מסבירים את אופן המשחק ומקריאים את ההנחיות הבאות:

1. בשטח המשחק מפוזרים קודים, שכל אחד מהם מוביל למשימות, לחידות ולשאלות. עם תחילת המשחק יקבל כל צוות רמז המוביל לחפץ / מקום כלשהו הנמצא במתחם.
2. על כל צוות להבין מהו החפץ / המקום שהוא מחפש, ולמצוא אותו במתחם המשחק. מדבקת קוד צריכה להיות מודבקת על החפץ או בסמוך אליו. אם מצאתם חפץ שאתם חושבים שהוא החפץ הנכון, עליכם לסרוק את הברקוד באמצעות היישומון (הסריקה מתבצעת בתוך המשחק, ולא ביישומון נפרד לסריקת קודים). לאחר מכן יש לענות על השאלות ולבצע את המשימות. אסור להזיז ממקומם או לקחת חפץ או ברקוד. מי שעושה זאת נפסל מיידית ויוצא מהמשחק.
3. השתמשו בכל הכלים שלרשותכם כדי למצוא את התשובה. אפשר לשאול אנשים, אפשר לחפש בגוגל, אפשר להתקשר לחבר טלפוני...

לסיכום, לאחר שכולם הגיעו לתחנת הסיום:

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

טיפים למדריכים

לפני שמתחילים לשחק:

1. הכינו את עצמכם מראש: שחקו את המשחק בבית כך שתכירו אותו היטב.
2. הכינו את הברקודים ואת החפצים והחומרים הנדרשים למשחק.
3. במהלך המשחק עברו בין הצוותים המשחקים ועזרו להם בשאלות בנושאים טכניים.

לצפייה בסרטון הסבר על משחקי האוצר:

<https://www.youtube.com/watch?v=0UBKyLPYPZO>