

אוצר סביבה

אוצר סביבה הוא משחק תחרותי המשלב חידות, שירים, סרטונים, משימות ופעילויות בנושאים הקשורים לקיימות, לשמירה על הסביבה ולמאבק בשינוי האקלים. המשחק מופעל באמצעות טלפונים חכמים באמצעות יישומן "חוויער" של קק"ל.

גיל יעד: תלמידי כיתות ז' ומעלה

משך הזמן: כשעה

מקום: בכל מקום (חשוב שתהיה קליטה סולרית טובה ויציבה בשטח הפעילות)

אפשר לשחק את המשחק בתוך חדר או כיתה*, שהופכים לחדר בריחה, או בחוץ במתחם מוגדר, שצריך לצאת מגבולותיו כדי לברוח.

*אם מחליטים על בריחה מתוך חדר רצוי להשיג מפתח לדלת, שיהיה במשך המשחק אצל המדריך.

מטרות הפעילות:

- היכרות עם נושאים שונים הקשורים לשמירה על איכות הסביבה
- הבנת החשיבות של הנושא
- יצירת אתגר, משחק, הנאה וחוויה

מטרת המשחק:

לברוח בזמן מהפסולת. באמצעות פתרון כל החידות, המשימות והשאלות יצליחו השחקנים לגלות את מילת הקוד שתאפשר להם "לפתוח" את מתחם המשחק ולברוח החוצה.

הכנות מקדימות וחומרים:

- חפצים (פסולת), שעליהם מודבקים ברקודים וגם חפצים דומים ללא מדבקות, כדי להסיח ולבלבל:
 - 3 בקבוקי פלסטיק ריקים בגדלים שונים, רצוי מסוגים שונים, שעל אחד מהם מדבקת קוד.
 - תפוחים גדולים, שעל אחד מהם מדבקת קוד.
 - עיתונים/מגזינים ישנים, שבתוך אחד מהם מדבקת קוד.
 - עציץ או אגרטל עם צמח (או עץ במידה ומשחקים בחוץ), שעליו מדבקת קוד.
 - 3 שקיות קניות רב פעמיות, שעל אחת מהן מדבקת קוד.
 - פח אשפה שעליו מדבקת קוד.
 - מסיחים ותפאורה – חפצי פסולת נוספים, כמו ארגזים וקופסאות, גלילי נייר טואלט, נעליים ישנות, מכשירים אלקטרוניים וכדומה. על כל אלה לא יודבקו מדבקות קוד.
- עבור כל שלושה חניכים נדרש טלפון נייד אחד, טעון ובעל סוללה מלאה, ורמקול שמע פועל, עם קליטה סולרית.
- בקשו מהחניכים שיתקינו מראש את היישומן חוויער, שנמצא בחנות האפליקציות.

החטיבה לחינוך ולקהילה, המחלקה הפדגוגית



- [דף ברקודים](https://did.li/vjqaa) ובו 8 קודים למשחק - מודפס וגזור: <https://did.li/vjqaa>
- [טבלת שליטה – המשימות והפתרונות](https://did.li/WvSNf): <https://did.li/WvSNf>
- נייר דבק.

הכנת השטח:

- בוחרים מקום למשחק – אם בוחרים לשחק בחדר, מכינים את מפתח הדלת שלו. אם משחקים בחוץ – יש להגדיר מתחם עם גבולות ברורים ולקבוע יציאה ממתחם המשחק, שרק אם עוברים אותה סימן שהמשחק הסתיים.
- מדביקים על חפץ אחד מכל סוג קוד משחק מתוך דף הקודים שהדפסנו וגזרנו.
- מפזרים את החפצים במתחם המשחק כך שיהיה קשה למצוא את הקודים שעליהם ומשתדלים שמדבקות הקוד יהיו נסתרות ככל האפשר.

מהלך הפעילות:

- מחלקים את המשתתפים לצוותים של 3-4 תלמידים.
- מוודאים שלכל צוות יש טלפון אחד שהותקן עליו היישומון וכי הוא טעון ועם קליטה סלולרית.
- מגדירים את גבולות הגזרה, כלומר את שטח המשחק.
- מגדירים את זמן המשחק – מהי שעת הסיום שעד אליה חייבים לברוח.
- מסבירים את אופן המשחק (משתדלים להיות דרמטיים ולהכניס את החניכים לאווירה. אפשר להשמיע מוזיקת רקע דרמטית ומותחת).

לפתיחת המשחק, מקריאים את הקטע הבא:

כל אדם בישראל מייצר בשנה כ-700 ק"ג של פסולת. אם לא נשים לב הפסולת תכף תכסה אותנו... איזה פחד!
איך נברח מהפסולת בזמן? מה נעשה כדי שהעולם לא יתכסה באשפה? במשחק ננסה לברוח מהפסולת בשיא המהירות לפני שנטבע!
המטרה שלכם – לברוח מהפסולת כמה שיותר מהר ולצאת ממתחם המשחק באמצעות מילת המפתח לפני שהזמן ייגמר וכדור הארץ יושמד מתחת להררי אשפה!

מקריאים את ההנחיות לשחקנים, נותנים להם את מספר המשחק ומתחילים לשחק.

הנחיות לשחקנים:

- בשטח המשחק מפוזרים שישה חפצים ועליהם קודים, שכל אחד מהם מוביל למשימות, לחידות ולשאלות.

החטיבה לחינוך ולקהילה, המחלקה הפדגוגית

- ברגע שהמשחק מתחיל, כל צוות מקבל רמז, המוביל לחפץ כלשהו הנמצא במתחם. על כל צוות להבין איזה חפץ הוא מחפש ולמצוא אותו במתחם המשחק. אם זה החפץ הנכון – אמור להיות מודבק עליו קוד משחק, שאותו עליכם לסרוק. לאחר הסריקה יש לענות על השאלות ולבצע את המשימות ואז, על פי ההנחיות ביישומון, להמשיך ולחפש את החפץ הבא.
- הקפידו להשאיר את החפצים שגיליתם נסתרים ונחבאים, השתדלו להתרחק ככל האפשר מהקבוצות האחרות ולדבר בלחש, כדי לא לחשוף בפניהן את החפצים והתשובות שלכם.
- אסור להזיז או לקחת חפץ שגיליתם.
- בהצלחה!

סיום המשחק

- לפני ההכרזה על הזוכים משוחחים על משמעות האותיות בראשי התיבות שמח"ה.
- מכריזים על המנצחים בעזרת כניסה למשחק באפליקציה. להנחיות לחצו [כאן](#):
<https://did.li/8eHIC>

החטיבה לחינוך ולקהילה, המחלקה הפדגוגית

נספח: משמעות המושג שמח"ה

ראשי התיבות שמח"ה כוללים את המילים: שימוש חוזר, מיחזור, חשיבה והפחתה, אשר כל אחד מהם מייצג תחום אחר של תפיסה מקיימת לשמירה על הסביבה ולהקטנת נזקי האדם.

שימוש חוזר: שימוש נוסף במוצר קיים, ללא התערבות או שינוי, בכלל זה שימוש זהה, דומה או שונה במוצר לעומת ייעודו המקורי. לדוגמה, לבישת בגדים "מיד שנייה".

מיחזור: עיבוד והפיכה של חומרי פסולת לחומר גלם, שממנו מיוצרים מוצרים חדשים. חומרים שאפשר למחזר אותם נחלקים למספר קטגוריות מרכזיות: חומר אורגני, נייר וקרטון, פלסטיק, זכוכית, גזם, מתכת. דוגמה למיחזור: גריסת בקבוקי פלסטיק והפיכתם לחומר גלם לייצור בד פליס.

חשיבה: חשיבה סביבתית נכונה מובילה לצרכנות מודעת, המכירה בנזקי הייצור והצריכה של חברת השפע לסביבה. על פי תפיסה זו, לפני שרוכשים מוצר חדש – חושבים: האם הוא באמת נחוץ? האם אפשר להשתמש במוצר קיים לאותו צורך? האם יש חלופה שהיא ידידותית יותר לסביבה? החשיבה צריכה להיעשות טרם הקנייה, במהלכה וגם בזמן השלכת המוצרים וסיום השימוש בהם. דוגמה לחשיבה: "אולי אין צורך לקנות מגן נוסף לטלפון הסלולרי, אלא אפשר לשפץ את הישן?"

הפחתה: הפחתת הצריכה של מוצרים ואנרגיה, על ידי הגברה של שימוש חוזר ומיחזור, מאפשרת להפחית משמעותית את כמות הפסולת ובכך להקטין את זיהום הסביבה. על פי גישה זו מחפשים חלופות שיאפשרו להגדיל את המיחזור ואת השימוש החוזר במוצרים. גישה "אפס פסולת" מיישמת את עיקרון ההפחתה הן ברמה האישית, הן ברמה הקהילתית והן ברמה העירונית. בין היתר, גישה זו מעודדת עיצוב מחדש של מחזור חיים של מוצרים ומשאבים, כך שיבוצע בהם שימוש חוזר ומיחזור מלא או כמעט מלא, במטרה שכמות האשפה שתישלח למזבלות תהיה אפסית.