

החטיבה לחינוך ולקהילה, המחלקה הפדגוגית



אוצר ט"ו בשבט – הנחיות להפעלת המשחק

אוצר ט"ו בשבט הוא משחק תחרותי המשלב חידות, שירים, סרטונים, משימות ופעילויות בנושאים הקשורים לחג. המשחק מופעל דרך יישומון "חוויער" של קק"ל, באמצעות טלפונים חכמים.

גיל יעד: תלמידי כיתות ז' ומעלה

משך הזמן: כשעה

מקום: בכל מקום, עדיפות לשטח פתוח (חשוב שתהיה קליטה סלולרית טובה ויציבה בשטח הפעילות)

מטרות

- היכרות עם נושאים שונים הקשורים לט"ו בשבט, לעצים ולסביבה.
- יצירת אתגר, משחק, הנאה וחוויה סביב תוכני החג.

הכנות מקדימות וחומרים

- כלי כיבול למים אפשר בקבוק או כוס רב פעמיים עבור כל קבוצה של שלושה חניכים.
- כלי כיבול לאיסוף אדמה (אפשר עציץ או כלי בשימוש משני) עבור כל קבוצה של שלושה חניכים.
- שתיל או שקית זרעים.
- עבור כל שלושה חניכים נדרש טלפון נייד אחד, טעון ובעל סוללה מלאה, ורמקול שמע פועל, עם קליטה סלולרית וגלריית תמונות שיש בה מקום.

ברקודים

בקשו מהחניכים שיתקינו מראש את היישומון חוויער, שנמצא בחנות האפליקציות.

- ברקוד להורדת יישומון חוויער:



- ברקודים למשחק:
<https://did.li/Y52fT> : **ברקודים לרמה קלה**
<https://did.li/NCoaa> : **ברקודים לרמה קשה**
- גוזרים את הברקודים שבדפי הברקודים על פי רמת המשחק שבה בוחרים.
שימו לב – לכל רמת משחק ברקודים שונים, סך הכל לכל משחק שישה ברקודים משלו ואין לערבב בין הרמות.
- תולים ומפזרים את הברקודים בשטח הפעילות בנקודות הבאות:
 1. עץ בחצר* – על הצמרת או הענפים
 2. עץ נוסף בחצר – מצמידים את הקוד לגזע העץ
 3. פח אשפה

החטיבה לחינוך ולקהילה, המחלקה הפדגוגית

4. אדמה**
5. ברז
6. קערת פירות יבשים, שיש בה, בין היתר גם תאנים ושקדים. את הפירות יהיה עליכם למקם בעצמכם במקום לבחירתכם בשטח המשחק. יש להקפיד על כמות מספקת לכל המשתתפים למשך כל זמן המשחק.

*בחרו בעץ יפה, גדול ומרשים בסביבת הפעילות. הקפידו שהקוד התלוי על הצמרת ימוקם בגובה סביר, כך שהמודרכים יוכלו לסרוק אותו בלי לטפס ולהסתכן.

**עגנו את הקוד לאדמה באמצעות משקולת אבן או יתד, כך שלא יזוז במהלך המשחק.

מהלך הפעילות

1. מחלקים את המשתתפים לחוליות של 3-4 תלמידים.
 2. מוודאים שכולם התקינו את היישומון חוויער על מכשיר טלפון טעון עם קליטה סלולרית ורמקול עובד ומוגבר, ושכל חוליה יש מכשיר אחד שמשחק.
 3. מגדירים את גבולות הגזרה – שטח המשחק – ואת שעת סיום המשחק, שבה כולם צריכים לחזור לנקודת ההתחלה גם אם לא סיימו לשחק.
 4. מסבירים את אופן המשחק: בשטח המשחק מפוזרים שישה קודים, שכל אחד מהם מוביל למשימות, לחידות ולשאלות.
 5. צריך למצוא את התחנה לפי הרמז, לסרוק את הקוד באמצעות היישומון, כדי לוודא שאכן הגענו למקום הנכון, לענות על השאלות ולבצע את המשימות.
- זהו משחק תחרותי, החוליה הזוכה תיקבע על פי שילוב של מספר הנקודות והשגיאות ומשך המשחק.
- לפני שלוחצים או מקלידים תשובה קראו והבינו היטב את המשימות.
6. נותנים לשחקנים את מספר המשחק על פי רמת הקושי המתאימה:
- 147 – רמה רגילה
148 – רמה קלה

סיכום

- מחכים לחוליות בתחנת הסיום, שהיא התחנה שבה התחלתם את המשחק.
- מבקשים מכל חוליה בתורה לשפוך אדמה לעציץ ושותלים יחד את השתיל, משקים אותו באמצעות המים שנאספו בתחנת הברז. שואלים איך היה, מה למדתם, מה היה קל ומה היה קשה, מה אתם מאחלים לעצמכם ולעצים שסביבכם לשנה הבאה?
- מכריזים על הזוכים – אם אפשר, מקרינים מצגת סיום. אם לא מתאפשר – מקריאים את הניקוד והזוכים ממסך הניהול של המשחק ומעניקים פרסים / תעודות / תשואות וכבוד.

טיפים למדריכים

- לפני שתצאו לשחק – חשוב שתכירו היטב את המשחק, וגם שתנסו לשחק בעצמכם.
- רוצים לעשות את המשחק מאתגר יותר? פזרו את הקודים על שטח גדול יותר או במקומות נסתרים יותר, אבל...
- הקפידו על סדר הגיוני של הצבת התחנות במרחב כדי למנוע ריצות מיותרות ומתסכלות של המשתתפים. הציבו את הנקודות במסלול מעגלי שיאפשר יציאה וחזרה לאותה נקודה.
- הקפידו על מרחק של שתיים עד שלוש דקות ריצה בין תחנה לתחנה – זכרו שעיקר המשחק במשימות ובחידות.
- במהלך המשחק עברו בין החוליות המשחקות ועזרו להן בשאלות טכניות.

החטיבה לחינוך ולקהילה, המחלקה הפדגוגית

- אם נגמרת הסוללה באמצע המשחק אי אפשר להמשיך עד שטוענים אותה. לכן, הקפידו שהשחקנים ייצאו לשחק עם מכשירים טעונים.

פתרונות למשימות ולחידות

- <https://did.li/HTzCN>: רמה קלה
- <https://did.li/0wFIC>: רמה קשה

בהצלחה!