

משחק מסכם: מסע בין כוכבים

שנחת לצלם את הכוכב?
חזור שני פעמים.

15
א
פזר נער אחד אחרי

ציוד:

לוח משחק
כרטיסי בקרה
מעטפה
חיילי משחק כמספר הקבוצות
המשחקות
שעון בעל מחוג שניות
קוביה

הכנת המשחק:

- א. גיזרו את לוח המשחק מתוך נספח א בחוברת העבודה וציבעו אותו כראות עיניכם.
- ב. קחו את כרטיסי הבקרה שהכנתם בעת לימוד היחידה **ללכת על כוכב לכת** ושימו במעטפה.
- אלה הם כרטיסי המשחק שלכם. אתם יכולים להכין כרטיסים נוספים.

מטרת המשחק: ייין הקטורת!
להגיע ראשונים לנקודת הסיום!

הוראות המשחק:

- א. התחלקו לקבוצות (לפחות שתי קבוצות).
- בכל קבוצה יהיו לפחות 2 תלמידים.
- ב. כל קבוצה תבחר חייל משחק. ערבבו את כרטיסי הבקרה. הניחו אותם הפוכים במשבצת המתאימה על גבי לוח המשחק.
- ג. הניחו את חיילי המשחק בנקודת ההתחלה.

ד. נציג מכל קבוצה יטיל את הקוביה. הקבוצה שהטילה את המספר הגבוה ביותר – מתחילה.

ה. נציג אחד מהקבוצה המשחקת נוטל את הכרטיס העליון מערימת הכרטיסים ומתבונן בו.
שימו לב –

אסור לו להראות לחברי הקבוצה שלו את תוכן הכרטיס!!!

הנציג המשחק יראה את הכרטיס רק לחברי הקבוצה היריבה!

ו. חברי הקבוצה השנייה מודדים בשעון דקה בדיוק. במהלך דקה זו, ידגים נציג הקבוצה המשחקת בפני שאר חברי קבוצתו את הבעיה המוגדרת בכרטיס שבידו, באמצעות ציור או פנטומימה.

זיכרון –

אין לסתוב מילים ו/או מספרים! אין להשתמש בדיבור!

ד. אם הקבוצה המשחקת אינה מצליחה לגלות את הבעיה שהוצגה - יעבור התור לקבוצה הבאה. הכרטיס יונח בצד, והקבוצה הבאה תשחק עם כרטיס חדש (כשערימת הכרטיסים שעל הלוח תיגמר, קחו את הכרטיסים שבצד, ערבבו אותם והשתמשו בהם שוב).

ה. אם תצליח הקבוצה המשחקת לגלות את הבעיה המוצגת בפניה - יטיל הנציג המשחק את הקובייה ויקדם את חייל המשחק על-פי המספר שעלה בגורל.

ו. אם תדע הקבוצה המשחקת את הפתרון לבעיה שהוצגה, או תוסיף מידע על זה שכבר ניתן - היא תזכה בתור נוסף. אם לא - יעבור התור לקבוצה הבאה. בכל מקרה, קבוצה לא תשחק יותר משלושה תורים רצופים.

ז. הקבוצה הראשונה שמצליחה להביא את חייל המשחק שלה לנקודת הסיום - מנצחת!

כרטיסי בקרה