

מדריך לעורך

(פברואר 2020)

מסמך זה מתאים לקריאה ממחשב (לא מטלפון)

מדריך זה יסייע לכם ליצור משחקים מוצלחים
ולמנוע מראש תקלות וקשיים במהלך המשחק



מערכת Treasure-HIT נועדה לאפשר לכם להכין משחקים בסגנון חפש את המטמון/מירוץ למיליון המופעלים במכשירים ניידים (סמארטפון או טאבלט) במערכות ההפעלה של אפל או אנדרואיד.

משחקים מסוג זה יתאימו:

- ✓ כמסגרת **ללמידה בהקשר למיקום** במגוון נושאים (הכרת הסביבה והיישוב, היסטוריה, גיאוגרפיה, ביולוגיה, אמנות, מדע וטכנולוגיה ...)
- ✓ לפעילות **פנאי** לאירועים משפחתיים וחברתיים (בר מצווה, יום הולדת, טיול, מסיבת סיום, מסיבת חג ...). המתנהלת ברגל, באופניים או ברכב.
- ✓ לפעילות שמטרתה המפורשת היא **לסייע לאנשים להכיר מקום חדש** שבו הם עתידים להשתלב (בית ספר, מוסד אקדמי, מקום עבודה)
- ✓ כמסגרת תומכת להפעלת מבקרים (באתר תיירות, מוזיאון, פארק ...)



משחק יכול להתנהל בטווח גדול (אזור בארץ, עיר, ישוב, שכונה, קמפוס) או להיות מוגבל למתחם פיסי קטן (מבנה או אפילו חדר אחד לדוגמה במוזיאון).

התחנות במשחק יכולות להיות בחוץ, תחת כיפת השמיים או בפנים בתוך מבנה וניתן לשלב באותו משחק תחנות משני הסוגים.

מטרת העל של משחק כזה, מלבד ההנאה, היא ליצור הזדמנות לבחון את הסביבה הפיסית, להתעמק בפרטים ובהיבטים הקשורים אליה, ולהסב את תשומת הלב לדברים שאנשים לא יבחינו בהם בדרך אחרת.



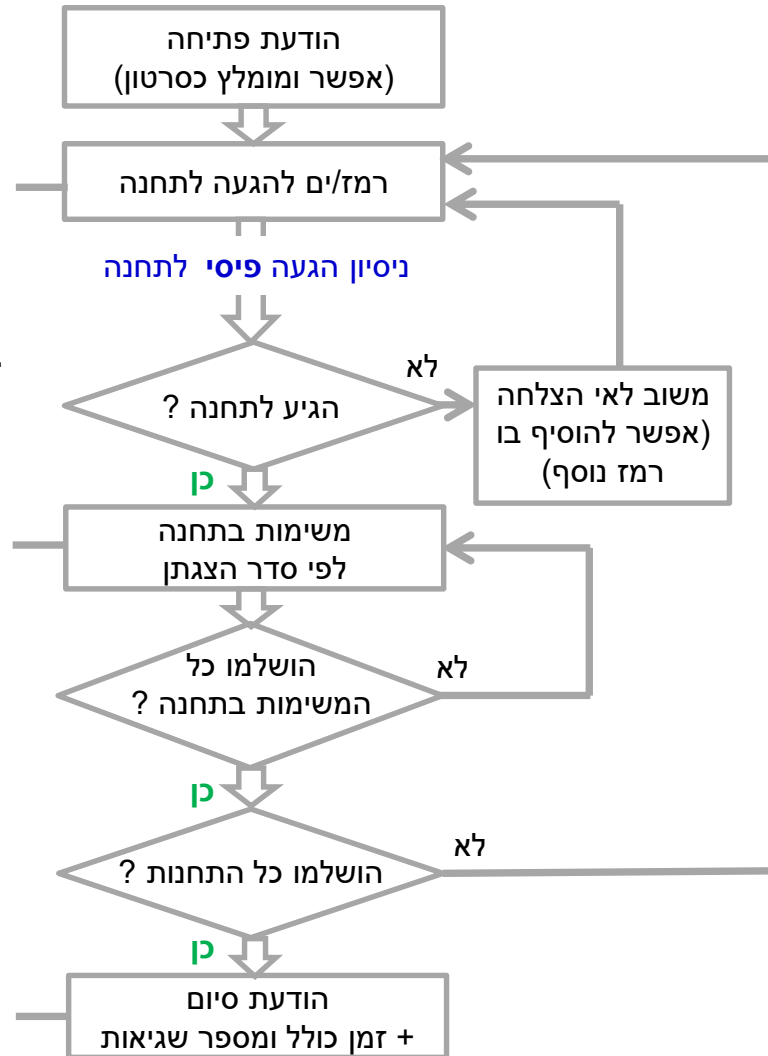
משחק ב- Treasure-HIT מתנהל באופן הבא:

הרמזים: יכוונו את השחקנים למקום שאליו צריך להגיע, באמצעות: טקסט, תמונה, אתר אינטרנט, סרטון יו-טיוב, מפה סטטית או מפה אינטראקטיבית, פאזל ועוד.

בדיקת הגעה על פי הגדרת עורך:
באמצעות GPS או סריקת ברקוד שמוצב במקום

המשימות: אין הגבלה למספר המשימות בתחנה ואתם שולטים בסדר הצגתן. משימות יכולות להיות שאלות עם תשובה נכונה אחת או יותר, שאלות פתוחות, משימות ביצוע, משימות יצירה או משימות פייסבוק אם המטרה היא רק ניווט ממקום למקום - אפשר לנהל משחק גם כמרוץ מתחנה לתחנה ללא משימות בתחנות עצמן.

על ידי עורך המשחק:
- הצגה/שיתוף תוצאות ודירוג
- הצגה/שיתוף של אלבום התוצרים



לתחנה הבאה:
המסלול אינו בהכרח זהה לכל השחקנים. אפשר להגדיר סוגים שונים של מסלולים לפי צרכי המשחק שלכם.



מדריך זה נועד לסייע לכם ליצור ולהפעיל **משחקים מקוריים מוצלחים, מאתגרים ומעניינים** ולהתאימם למטרות ולקהל היעד שלכם.

לרשותכם "**מדריך לשחקנים**" שישמש אתכם להכנת המשתתפים והזנקתם למשחק. הורידו אותו [מאתר המערכת](#) והתאימו למשחק שלכם.

אם עדיין **לא השתתפתם בעצמכם (כשחקנים)** במשחק שהופעל במערכת זו חשוב שתכירו את תכני "**המדריך לשחקנים**" לפני שאתם ממשיכים לעיין במדריך לעורך.



אפשר לעיין ברצף או להיכנס לכל נושא בנפרד ולחזור לכאן

משחק מוצלח – המלצות:

- [מהו משחק מוצלח?](#)
- [תחנת GPS או ברקוד?](#)
- [איך לנסח רמזים?](#)
- [איך להציג משימות?](#)
- [איך לסדר את המשימות?](#)
- [משחק מוצלח – תכנון](#)
- [גודל קבוצה מומלץ?](#)
- [כמה זמן להקצות למשחק?](#)
- [כמה תחנות לכלול במשחק?](#)
- [איך להגדיר את המסלול?](#)
- [משחק בו זמני לקבוצות רבות?](#)
- [בדיקה לפני הפעלת אמת!](#)

[משובים בהגעה לתחנה](#)

[משימות לביצוע בתחנה](#)

- [שאלות חד/רוב ברירה](#)
- [שאלות פתוחות](#)
- [שימוש בשאלה פתוחה למשימת ביצוע](#)
- [שילוב סרטוני יו-טיוב ברמזים ומשימות](#)
- [שילוב פאזל חיצוני במשימות](#)
- [משימות יצירה \(טקסט, תמונה, קישור\)](#)
- [משימות פייסבוק](#)

[הגדרת מסלולים לקבוצות](#)

[המשחקים שלי – טיפול במשחקים](#)

[פרסום משחק](#)

[צפייה במשחק שהכנתם](#)

[הצגת תוצאות ושיתוף תוצאות](#)

[גלריית תוצרים ושיתוף גלריה](#)

[הדפסת פרטי משחק](#)

[שכפול משחק](#)

[שיתוף משחק עם עורך אחר](#)

[הרשמה כעורך](#)

[כניסה ראשונה למערכת](#)

[יצירת משחק חדש](#)

[הגדרות המשחק](#)

- [הודעת פתיחה \(ושילוב סרטון\)](#)
- [הודעת סיום](#)
- [עיכוב לאחר מענה שגוי](#)

[הגדרת תחנה](#)

- [התחנה הראשונה במשחק חדש](#)
- [תחנה בחוץ, תחת כיפת השמיים](#)
- [שימוש ב- StreetView למיקום תחנה](#)
- [דיוק בזיהוי תחנה בחוץ](#)
- [תחנה בפנים, בתוך מבנה](#)

[רמזים המכוונים לתחנה](#)

- [שימוש בתמונות ברמזים](#)
- [שימוש במפה ברמזים](#)
- [רמזים לתחנת ברקוד](#)
- [שימוש בפאזל חיצוני כרמז](#)



כניסה

או הרשם כאן

כדי ליצור ולנהל משחקים עליכם להירשם [בדף הבית](#) ולקבל הרשאת עורך.

בחרו את סוג ההרשאה המתאימה לכם: "פרטי" - "חינוך" - "מורחב/עסקי" ומלאו את כל פרטים הנדרשים על פי ההנחיות.

הקפידו לרשום את הדוא"ל העדכני שלכם שבו אתם משתמשים בשוטף. כתובת זו תשמש להמשך תהליך הרישום וגם כשם המשתמש שלכם במערכת.

לאחר מילוי הטופס תקבלו מהמערכת הודעת דוא"ל שאותה תתבקשו לאשר בדוא"ל חוזר.

לאחר שתאשרו את הדוא"ל ופרטיכם ייבדקו תקבלו מן המערכת אישור רישום וסיסמה ראשונית (שאותה רצוי לשנות).

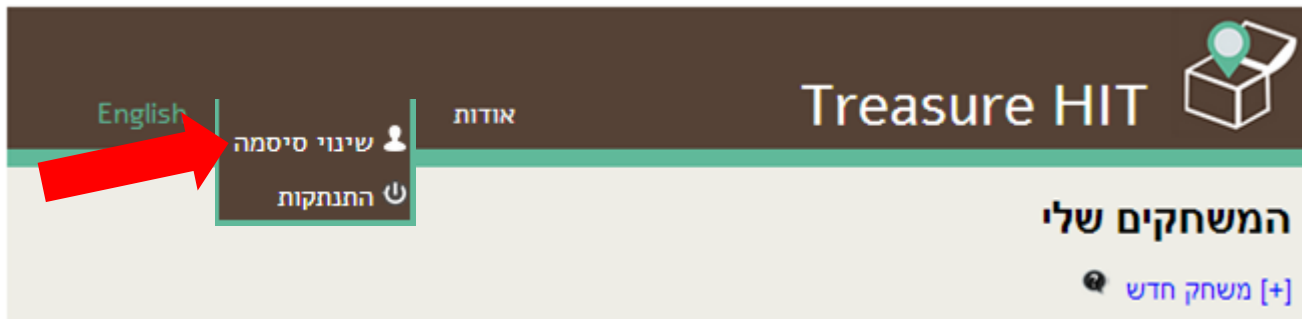


לאחר שקיבלתם אישור רישום וסיסמה תוכלו להיכנס למערכת כעורכים ולהתחיל ליצור משחקים משלכם:

כתובת הדוא"ל שלכם
הסיסמה הראשונית שקיבלתם בדוא"ל



הפעולה הראשונה שחשוב לבצע היא לשנות את הסיסמה (הסתמית) שקיבלתם לסיסמה משמעותית עבורכם שאותה תוכלו לזכור בקלות.



בינתיים עדיין אין לכם משחקים ברשימת "המשחקים שלי". כל שתוכלו לעשות כרגע זה להגדיר משחק חדש.



לחצו על **[+] משחק חדש** והגדירו את שם המשחק שלכם בתיבה שתפתח.

שם זה יופיע למשתמשים כאשר יחפשו משחקים באמצעות האפליקציה.
תוכלו לשנות שם זה בהמשך בכל עת.

The screenshot shows the Treasure HIT web interface. At the top, there is a navigation bar with the logo, the text "Treasure HIT", and a language selector set to "English". Below the navigation bar, there are menu items: "תמיכה", "אודות", "המחלקה לטכנולוגיות למידה", and "English". The main content area is titled "המשחקים שלי" (My Games). A modal window titled "הוסף משחק חדש" (Add New Game) is open, containing a text input field for "שם המשחק: חולון עירי" (Game Name: Holon City) and two buttons: "בטל" (Cancel) and "הוסף" (Add). A red arrow points to the "[+] משחק חדש" button in the "המשחקים שלי" section.



לאחר שיצרתם משחק חדש תפתח אוטומטית האפשרות לעריכת תוכנו.



שם: שם המשחק כפי שיופיע באפליקציה.

הודעת הפתיחה: תוצג לשחקנים בתחילת המשחק – כטקסט ו/או כסרטון וידאו.

הודעת סיום: תוצג לשחקנים כאשר יסיימו בהצלחה את המשחק.

ערכי כוב (בשניות): מאפשר להגדיר את משך זמן ההמתנה של השחקנים במידה וטעו במענה על שאלה.

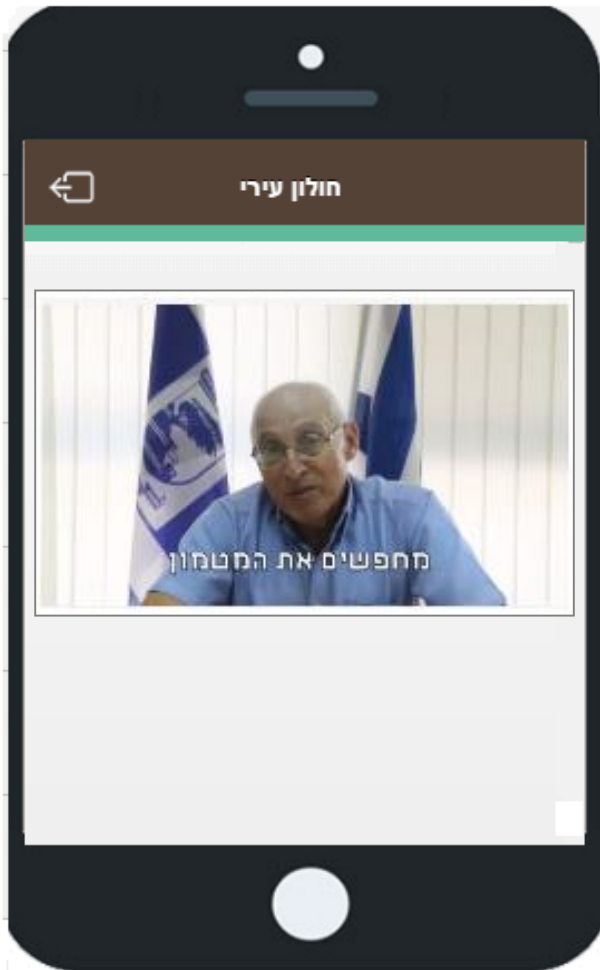
תוכלו לשנות הגדרות אלה בכל עת על ידי לחיצה על העיפרון - פירוט בהמשך.



. תוכלו לשנות אותה כרצונכם.

הודעת פתיחה
ברוך הבא למשחק

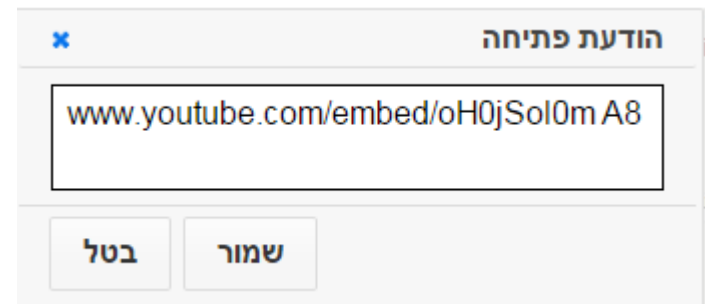
במערכת כבר קיימת הודעת פתיחה



מומלץ לפתוח משחק בסרטון קצר של דמות משמעותית למשחק ולקהל היעד, הפונה לשחקנים (ראש העיר, מנהל בית הספר, מנכ"ל החברה, מארגן האירוע). צפו ב[דוגמה](#)

כיצד עושים זאת ?

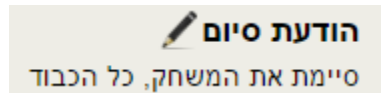
1. גייסו את הדמות והכינו יחד אתה את התוכן
2. צלמו בטלפון סרטון קצר (30 שניות לכל היותר) כאשר הטלפון/מצלמה מוצבים לרוחב – בצורה אופקית.
3. העלו את הסרטון ליו-טיוב ("כ"לא רשום").
4. העתיקו מהיו-טיוב את כתובת הסרטון למקום שבו מגדירים את הודעת הפתיחה, ושמרו:





הודעת הסיום תוצג לשחקנים לאחר שעברו בכל התחנות שהוקצו להם והשלימו בהצלחה את כל המשימות שהוצגו להם בתחנות אלה.

הודעת הסיום תשמש אתכם:



- לשבח על הצלחה (קיים כבר כברירת מחדל)
- לסכם בקצרה את המשחק (משפט או סרטון קצר כמו בהודעת הפתיחה)
- להודיע למשתתפים מה יקרה בהמשך והיכן, לדוגמה:
 - חיזרו לכיתה שבה הוזנקתם למשחק לסיכום והצגת התוצאות
 - כיבוד ממתין לכם ב...
 - בסוף השבוע/היום נגריל פרסים אולי הצוות שלכם זכה ...


**אל תיצרו "תחנה" במקום שבו השחקנים אמורים להתאסף בסיום.
השתמשו רק בהודעת הסיום כפי שהודגם כאן.**



המערכת מאפשרת לכם **לעכב** את השחקנים לאחר שני ניסיונות מענה שגויים בשאלה. המטרה: לעודד התייחסות לתכנים ולמנוע ככל האפשר ניחוש אקראי.



הגדרות המשחק:

שם:  הודעת פתיחה  הודעת סיום 

עיכוב (בשניות) 

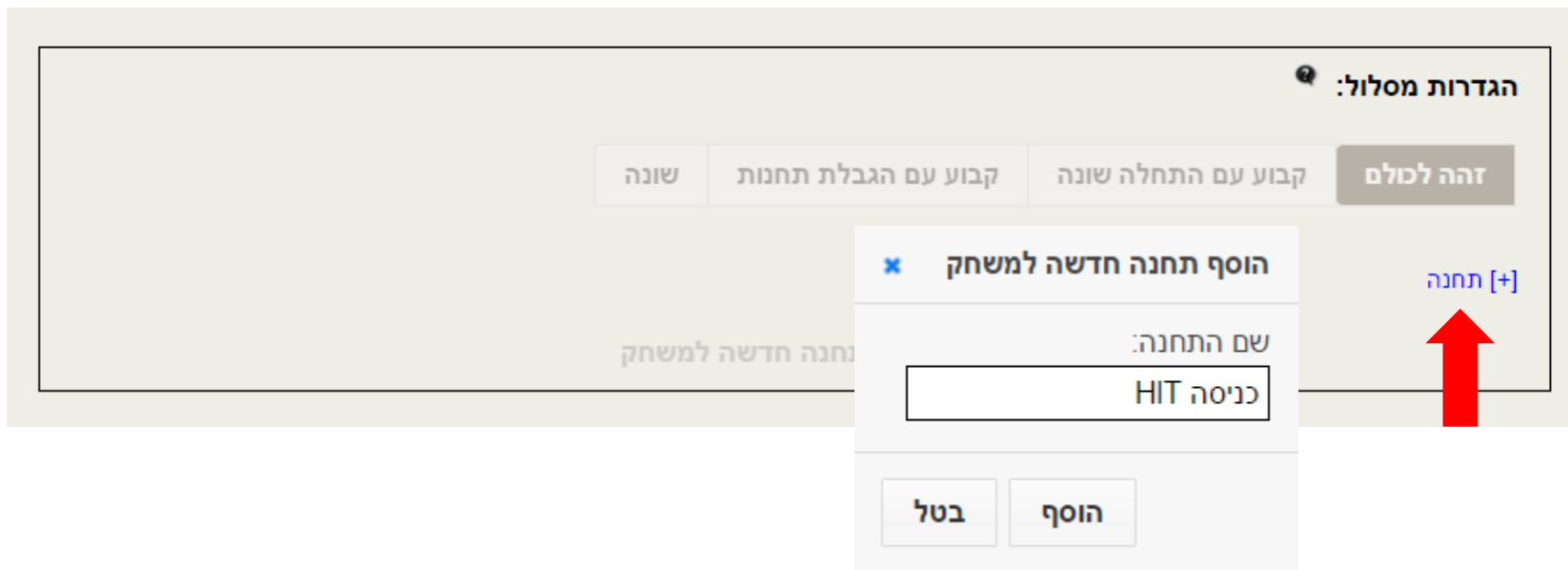
10
ללא
10
20
30

ברירת המחדל היא עיכוב של 10 שניות, כלומר, לאחר מענה שגוי חוזר על אותה שאלה המשחק "יוקפא" למשך 10 שניות.

תוכלו להגדיל עיכוב זה (עד 30 שניות) או לבטלו כליל, על ידי בחירת האפשרות "ללא".



כדי להוסיף למשחק שלכם תחנה חדשה לחצו על **[+] תחנה**.



בחלונית שתיפתח הגדירו שם לתחנה ולחצו על "הוסף".

שם התחנה **לא יופיע** לשחקנים בשום מקום במהלך המשחק והוא ישמש רק אתכם כעורכי ומנהלי המשחק.

הגדירו לתחנות **שמות משמעותיים** **הקשורים למקום או לתוכן** (לא 1, 2, 3), כדי שאתם תוכלו לזהות אותן בקלות במהלך הכנת המשחק והפעלתו.



מסך הגדרת תחנה כולל 4 אזורים:

ליצירת הרמזים שיובילו את השחקנים לתחנה זו

רמזים לזיהוי התחנה

[+] הוספת רמז

להגדרת המשובים שיקבלו השחקנים אם יגיעו למקום הנכון - ואם לא

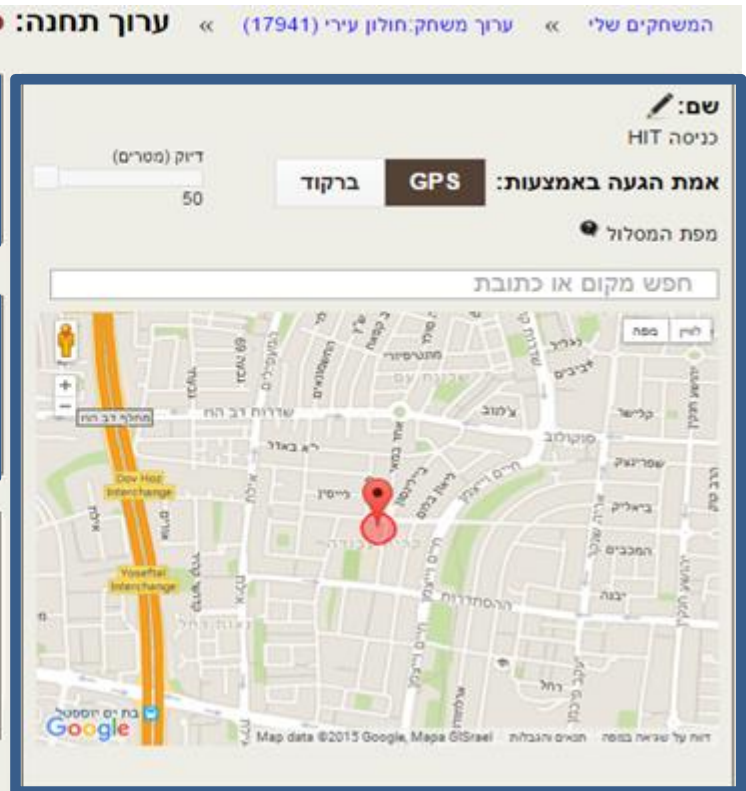
משוב הצלחה להגעה לתחנה:
כל הכבוד, הגעתם לתחנה

משוב אי הצלחה להגעה לתחנה:
זו לא התחנה, נסו שוב

להגדרת המשימות שתוצגנה בתחנה כתנאי לקבלת הרמזים לתחנה הבאה

משימות:

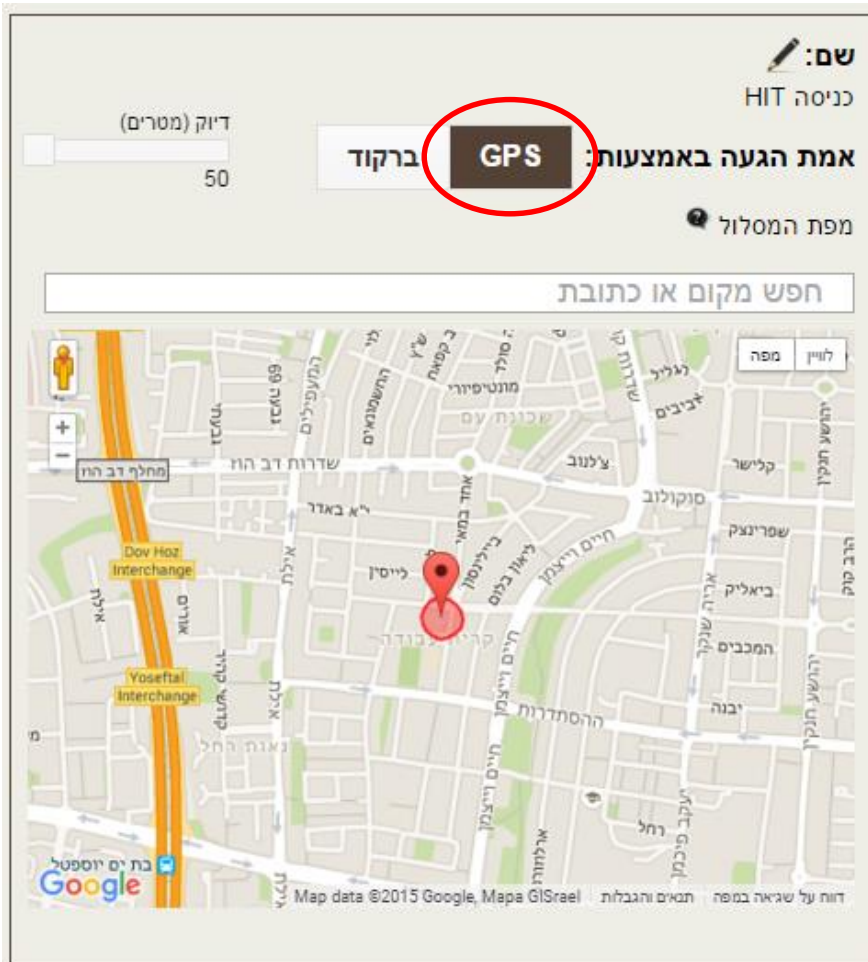
שאלת חז'ר, שאלת ברירה, שאלת פתחה, משימת יצירה, משימת פייסבוק



להגדרת סוג התחנה ומיקומה



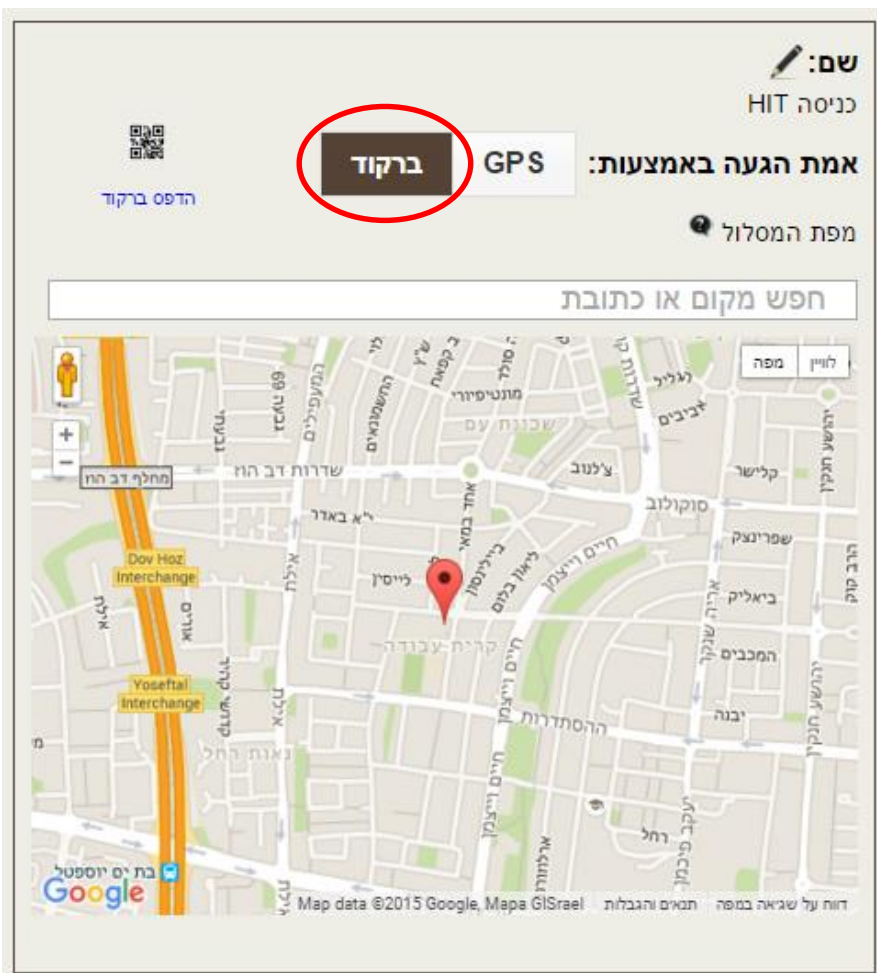
תחנה במשחק יכולה להימצא בחוץ (תחת כיפת השמיים) או בפנים (בתוך מבנה).



אם התחנה נמצאת בחוץ במקום שבו יש קליטת לוויינים טובה, הגדירו: אמת הגעה באמצעות GPS.



תחנה במשחק יכולה להימצא בחוץ (תחת כיפת השמיים) או בפנים (בתוך מבנה).



כאשר התחנה נמצאת בפנים (או במקום שבו לא מתאפשרת קליטת לוויינים רצופה, לדוגמה בסמטה שקירותיה גבוהים) הגדירו: אמת הגעה באמצעות ברקוד.

המערכת תיצור עבורכם את הברקוד. הדפיסו אותו והציבו במקום.

אפשר להגדיר תחנת "ברקוד" גם בחוץ אם אתם רוצים לכוון למיקום מדויק כגון עץ מסוים, חפץ קטן וכד'.



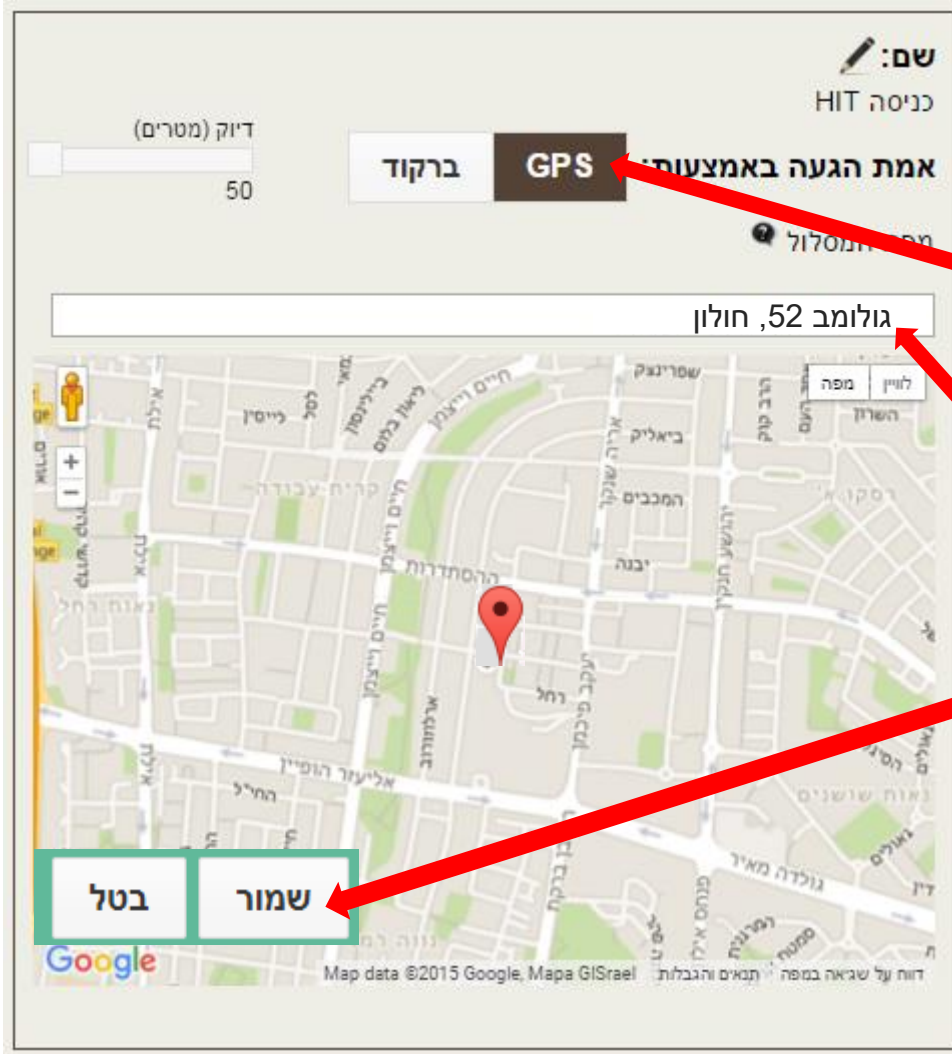
כדי לפרסם משחק תהיו חייבים להגדיר את מיקומו, גם אם המשחק שלכם יהיה מבוסס כולו רק על תחנות "ברקוד".

לכן, כאשר אתם יוצרים משחק חדש הגדירו את המיקום של **התחנה הראשונה שאתם יוצרים** (היא לא חייבת אחר כך להיות התחנה הראשונה במשחק).

הסבר על הגדרת המיקום - בהמשך.



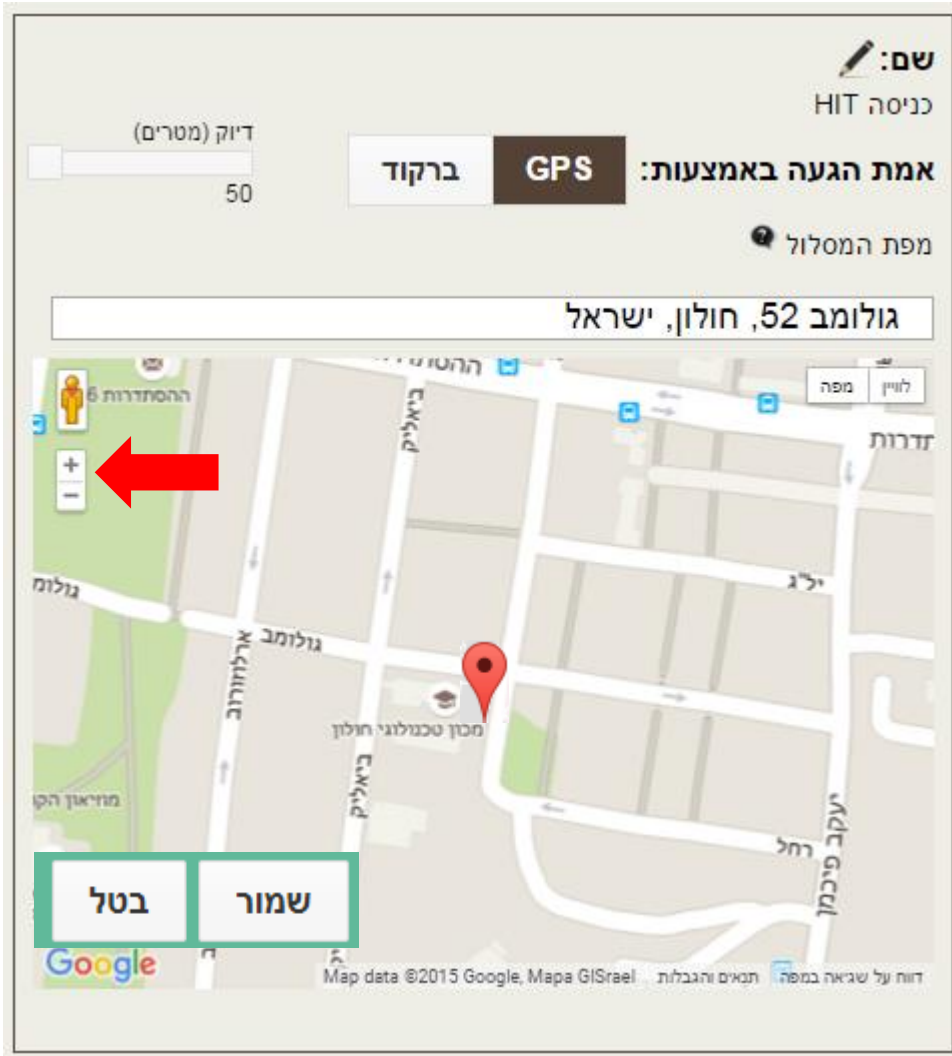
הגדרת מיקום התחנה מתבצעת בעזרת מפה של גוגל המשולבת במערכת.



בהגדרת התחנה הראשונה במשחק חדש המפה תפתח במיקום אקראי או במיקום שבו אתם נמצאים כרגע.

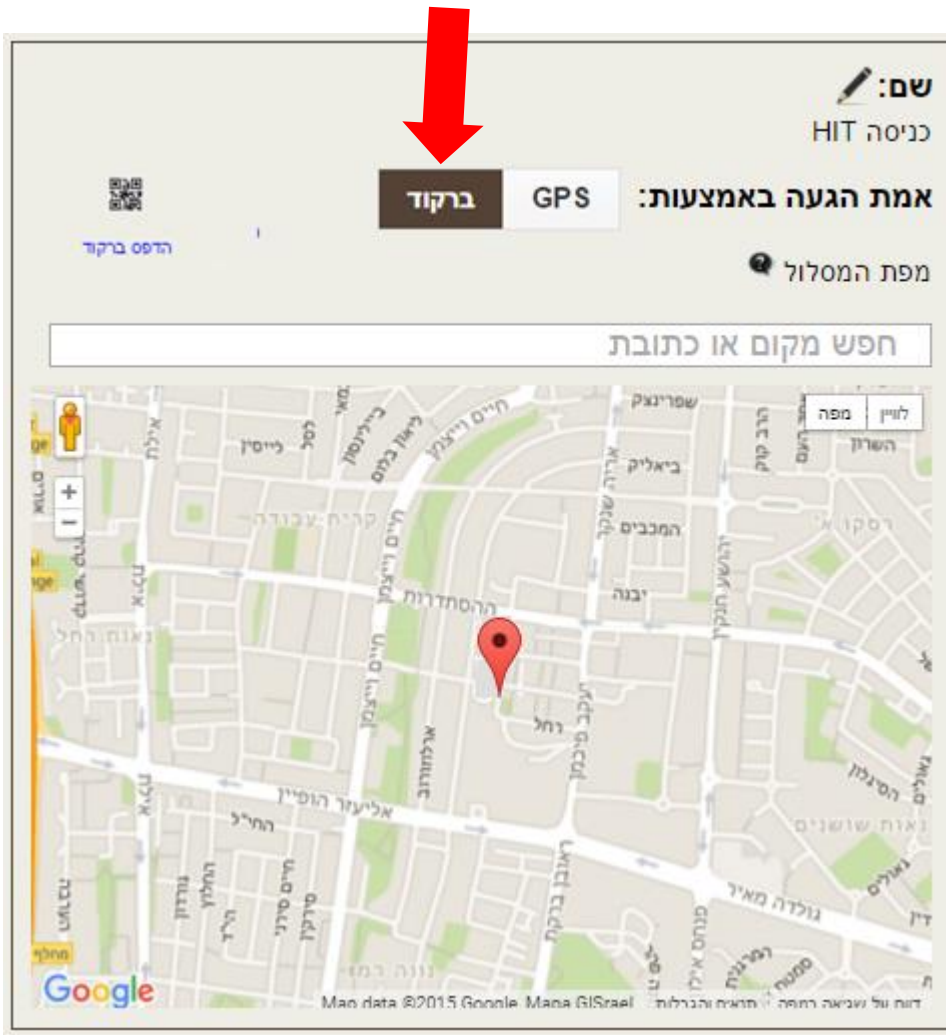
בחרו: אמת הגעה באמצעות GPS

אם הכתובת ידועה לכם השתמשו במנגנון החיפוש והקלידו כתובת. המפה תתמרכז לכתובת זו והמקום יסומן במפה. שמרו את המיקום.



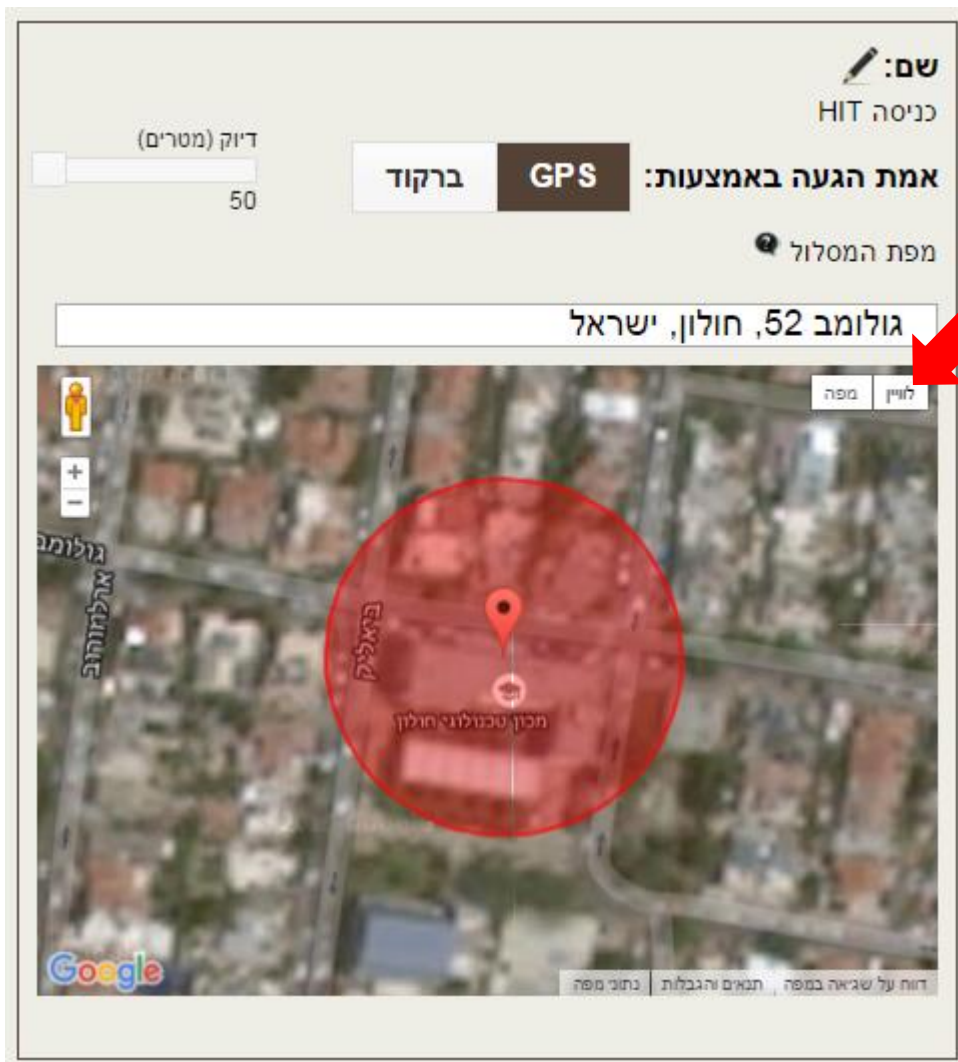
אם אין לכם כתובת מדויקת חפשו ידנית במפה. התחילו עם מקום יודע בסביבה הזיזו את המפה, שנו את המיקוד (+/-) עד שתראו את הפרטים הדרושים לכם כדי לזהות בצורה מדויקת את המיקום הרצוי.

סמנו את הנקודה הרצויה על המפה על ידי לחיצה על המקום במפה ושמרו את המיקום.



לאחר ששמרתם את המיקום, אם זו התחנה הראשונה שהגדרתם במשחק חדש, והתכוונתם שהיא תהיה תחנת "ברקוד" – לחצו על "ברקוד".

כל שאר התחנות שתיצרו משחק זה תופענה אוטומטית באותו מיקום.



במידת הצורך תוכלו להיעזר **בתצוגת הלווין** כדי לסייע לכם לזהות פרטים של השטח עצמו.

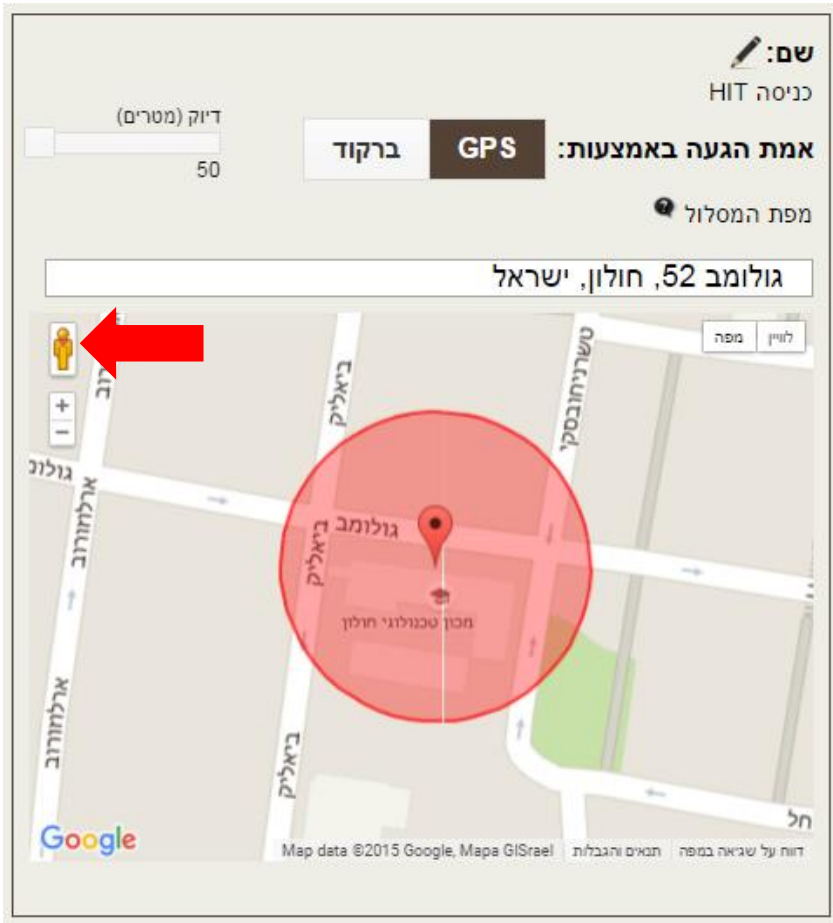
תוכלו להזיז את הנקודה עד שתחליטו שהיא אכן ממוקמת במקום הרצוי.

אם זו התחנה הראשונה שהגדרתם במשחק חדש, והתכוונתם שהיא תהיה תחנת "ברקוד" – לחצו על "ברקוד".

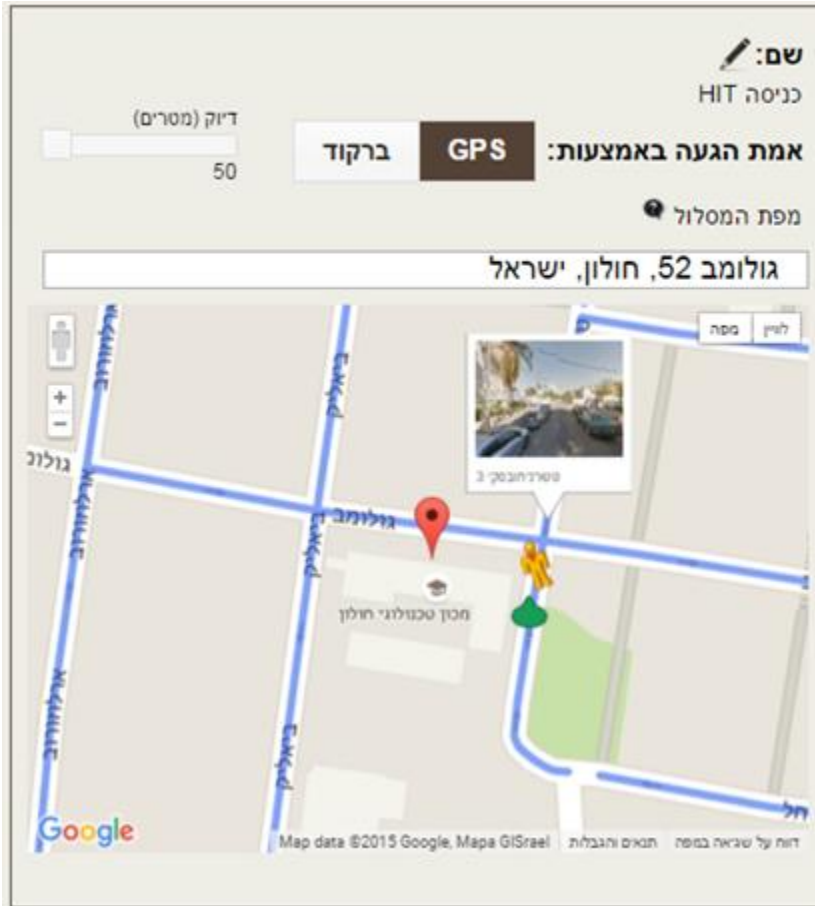
כל שאר התחנות שתיצרו משחק זה תופענה אוטומטית באותו מיקום.



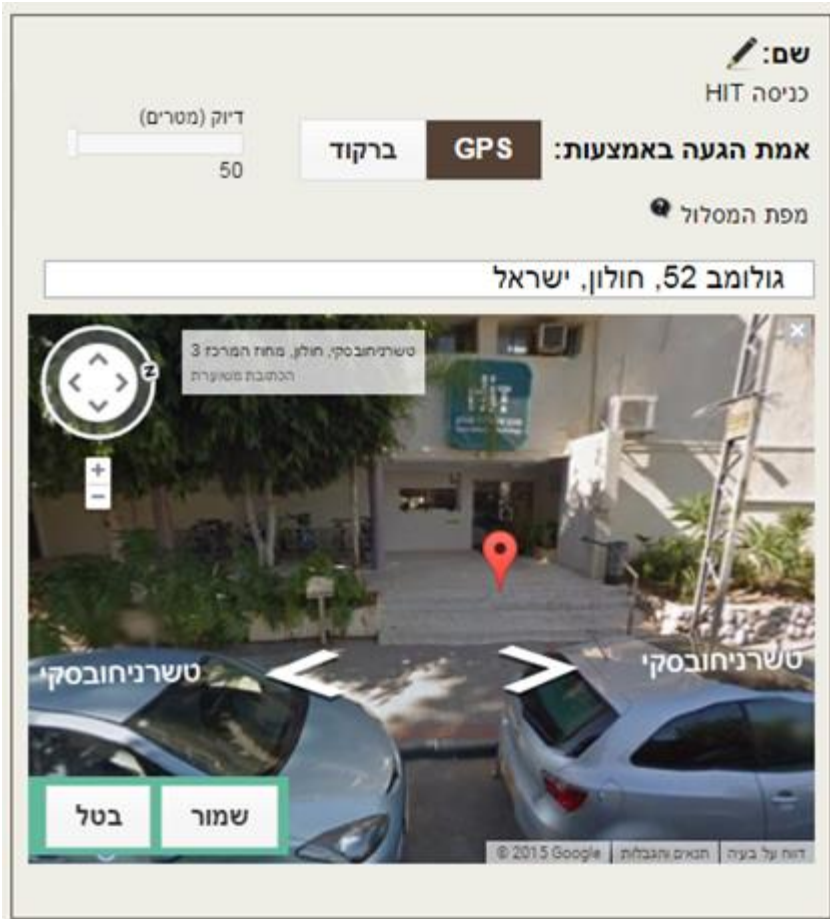
לאחר ששמרתם את מיקום התחנה אם האזור שבו אתם עוסקים צולם על ידי גוגל תוכלו להיעזר ב- StreetView.



כדי למקם את התחנה שלכם מרחוק באופן מדויק יותר **לאחר** שסימנתם אותה במפה **גררו** את סמל צילום הרחוב (האיש צהוב) **לאזור** המפה.



מקומות שבם קיימים צילומי רחוב יסומנו בכחול על המפה. גררו את הסמל (האיש הצהוב) לקרבת התחנה שסימנתם ושחררו.

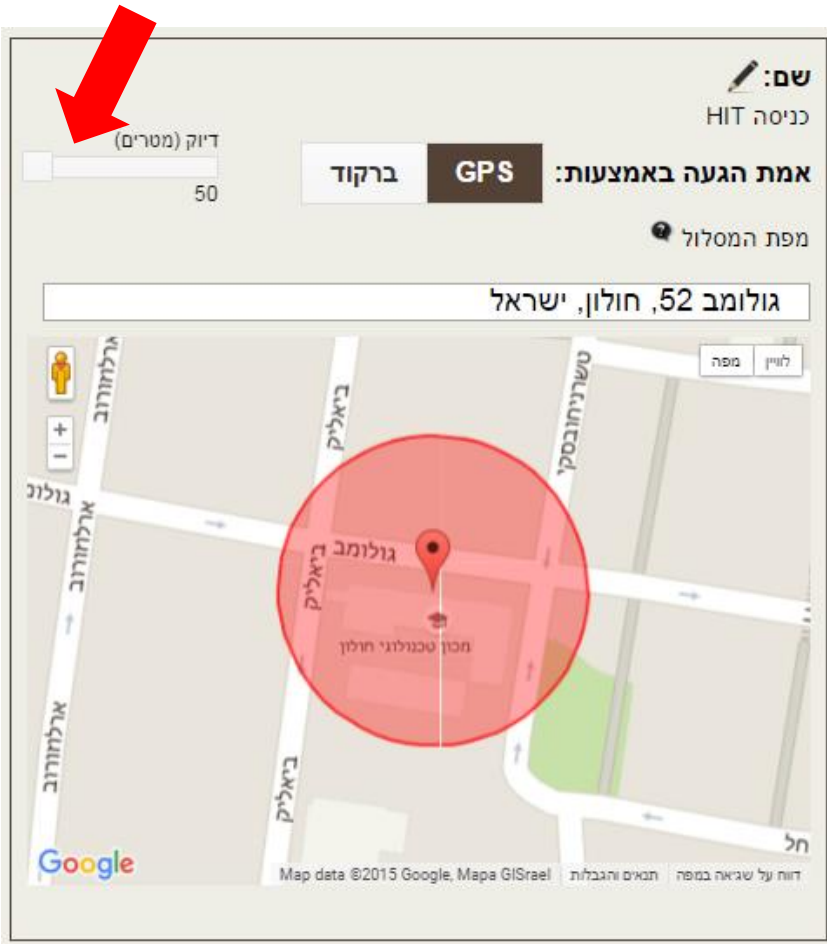


עכשיו תראו את תצלום מבט הרחוב של האזור ותוכלו להזיז (לגרור) את התחנה על גביו למיקום המתאים לכם ולשמור את המיקום החדש.

ניתן "לטייל" ברחוב באמצעות החיצים או על ידי הזזה/סיבוב התמונה בגרירה.



אחרי שהגדרתם את מיקום התחנה שנמצאת בחוץ אפשר לקבוע את דיוק ההגעה אליה.

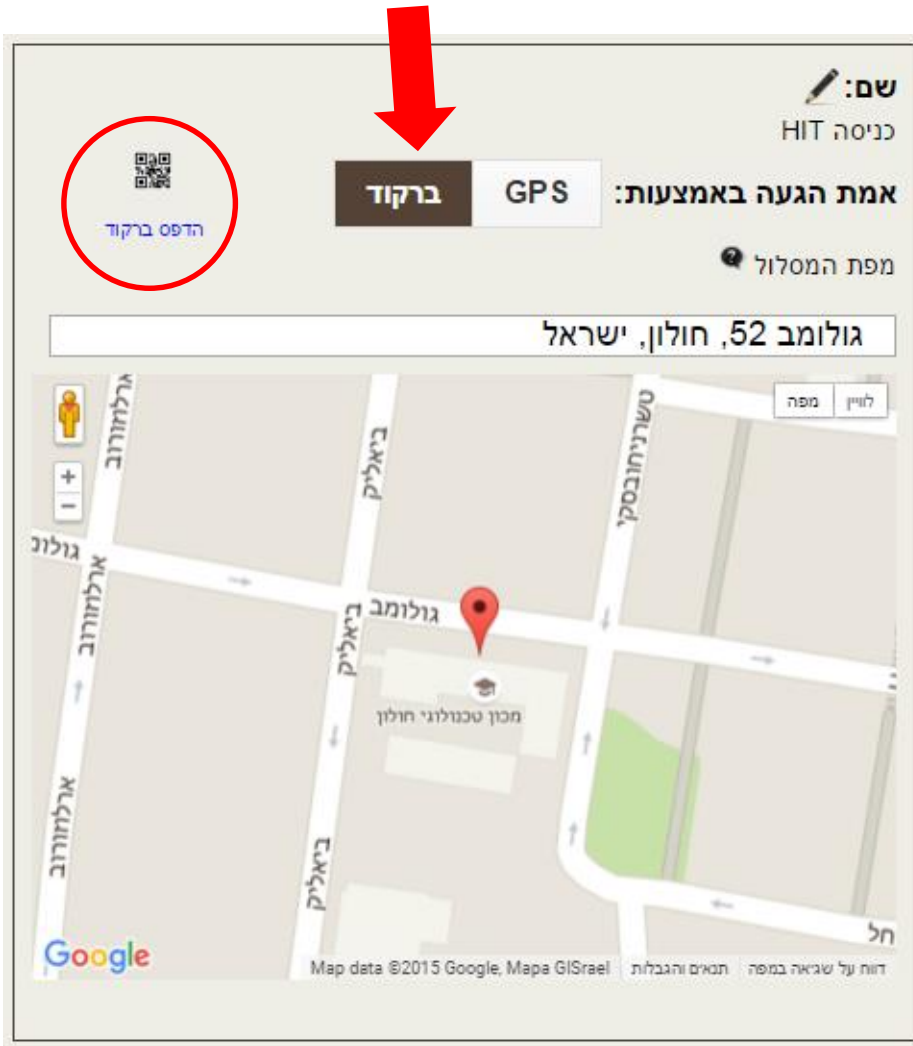


דיוק הגעה לתחנה קובע כמה רחוק נאפשר לשחקנים לעמוד מהתחנה שהוגדרה בכדי שהמערכת תאשר שאכן הגיעו אליה. תוכלו לשנות את הדיוק על ידי גרירת מד הדיוק או בעזרת העכבר או חיצו המקלדת.

שימו לב: ב-GPS אזרחי הדיוק באיכון הוא כ-30 מטר. כלומר, אם השחקן עומד **בדיוק** במקום שבו הוגדרה התחנה במפה, המיקום שיזוהה על ידי ה-GPS בטלפון עלול להיות רחוק משם כמה עשרות מטרים.

לכן הדיוק המרבי שאפשר לקבוע במערכת הוא 50 מטר. כדי לאפשר למשחק להתנהל ללא תקלות, ולמנוע תסכול ואף נטישת המשחק, עדיף שאי דיוק בהגעה יתקבל כנכון מאשר שהגעה למקום הנכון תדחה.

לכן מומלץ להגדיר את הדיוק מעל 50 מטר, במיוחד אם התחנות ממילא רחוקות זו מזו.

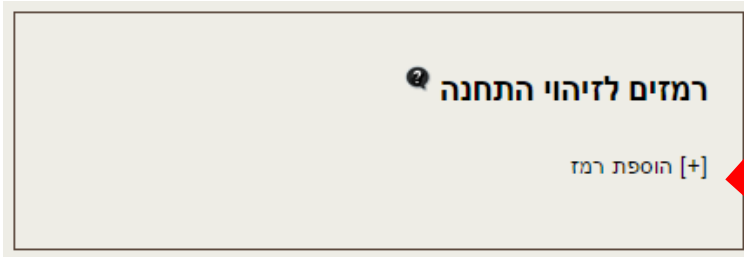


אם התחנה נמצאת בפנים, **בתוך מבנה**, אימות ההגעה אליה יתבצע באמצעות סריקת ברקוד ייעודי שאותו **תציבו פיסית במקום.**

הגדירו את אימות ההגעה באמצעות ברקוד, הדפיסו את הברקוד והציבו אותו במקום.

במקרה זה לא יופיע "טווח דיוק לאימות" כיוון שאין שימוש ב-GPS.

עם זאת, יש להגדיר מיקום מדויק ככל האפשר של התחנה על המפה כדי שהמערכת תוכל לשייך את המשחק כולו למיקום מסוים וכדי לראות את פריסת התחנות במפה לצורך הגדרת מסלול.



כדי להפעיל משחק יש לספק לשחקנים רמזים המכוונים אותם לכל התחנות.

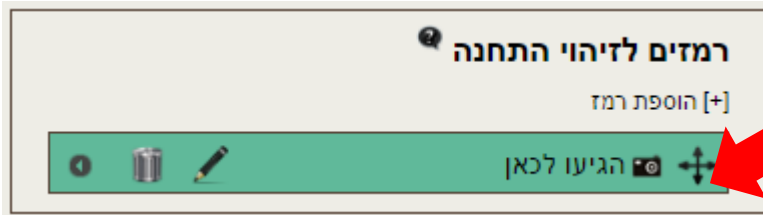
לכל תחנה חייב להיות לפחות רמז אחד ואפשר להוסיף רמזים ללא הגבלה.

רמז חייב לכלול טקסט ואפשר להוסיף:

- תמונה
- קישור לסרטון YouTube שייפתח בתוך האפליקציה
- קישור לאתר אינטרנט שייפתח בדף נפרד

אם סדר התחנות במשחק אינו זהה לכל הקבוצות **אל תקשרו את תוכן הרמז למיקום של תחנה אחרת:**

~~המשיכו ללכת צפונה, פנו ימינה ברחוב הראשון והגיעו לבית האדום שלפניו צומח עץ דקל.~~

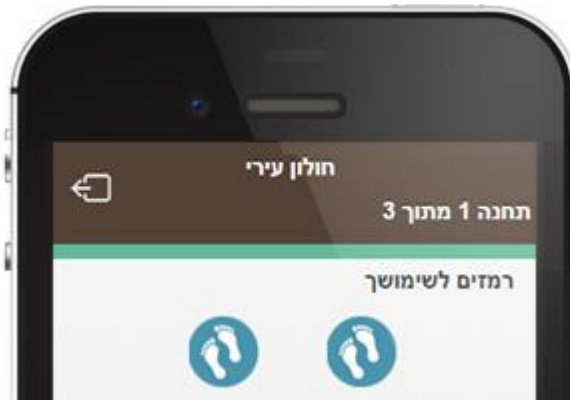


תוכלו לראות את כל הרמז שיצרתם בלחיצה על שורת הכותרת של הרמז



תוכלו לערוך ולשנות את הרמז בלחיצה על העיפרון.

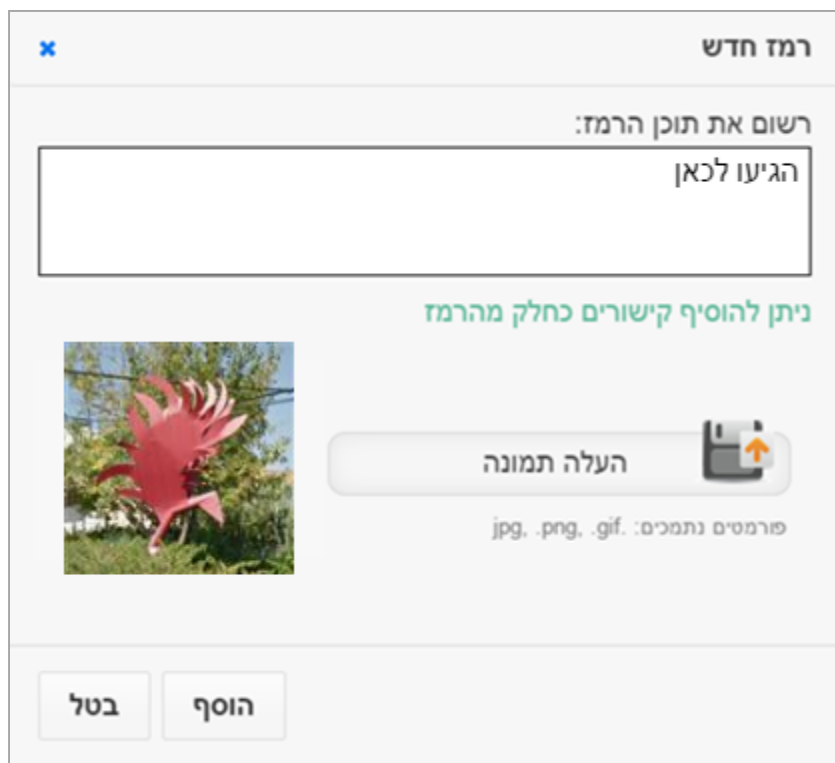
אם לא הוגדר **לפחות רמז אחד לכל תחנה** המערכת לא תאפשר לפרסם את משחק (כי אי אפשר לשחק בו).



אפשר להגדיר יותר מרמז המכוון לתחנה. קחו בחשבון שכל הרמזים יהיו זמינים תמיד והשחקנים יוכלו לפתוח אותם לפי הסדר שיבחרו.



התמונה ברמז יכולה כמובן להציג את המקום עצמו, כפי שייראה כאשר יגיעו אליו.



צלמו את המקום, שמרו את התמונה **קובץ במחשב שלכם** ואחר כך העלו אותה בחלונית הרמז יחד עם תוכן הרמז. אפשר כמובן להשתמש בתמונה מוכנה של המקום – וודאו שהיא מעודכנת.

שימו לב!

תמונות שתצלמו בטלפון הן ברזולוציה גבוהה, הקבצים גדולים (6 MB ומעלה) והתמונות עצמן גדולות (מעל 3000 פיקסלים).

בתצוגת באפליקציה התמונה תהיה ממילא קטנה, הורדת קובץ גדול תהיה איטית ולעיתים יתכן שלא תצלח.

לכן, לפני שאתם מעלים למערכת תמונה שצילמתם יש להקטין אותה באמצעות ה"צייר" (כאשר הממד הארוך שלה - גובה או רוחב - יהיה 1000 פיקסלים).



המפה שאתם רואים כעורכים ושבה השתמשתם להגדרת מיקום התחנה **לא מוצגת** לשחקנים במהלך המשחק. לשחקנים יופיע רק מה **שאתם** הגדרתם ברמזים.
 אם תרצו להציג לשחקנים מפה שתעזור להם להגיע לתחנה מסוימת, לרשותכם כמה אפשרויות:

א. **לספק מפה מודפסת (נייר)**. גישה זו מתאימה למקומות שבהם מפה כזו **זמינה ממילא**, לדוגמה: מפה של גן החיות, מפה של אתר /פארק, מפה של יישוב וכד'.

ב. לשים ברמז מפה **כתמונה**, לדוגמה:

קחו בחשבון שתמונה שתפתח **בתוך האפליקציה תהיה קטנה ויהיה קשה לזהות בה את הפרטים**.

אם המפה מופיעה ברשת אתם יכולים להציג אותה כקישור.



קישור כזה ייפתח **בדף נפרד** ואפשר יהיה להגדיל ולזהות את פרטים.

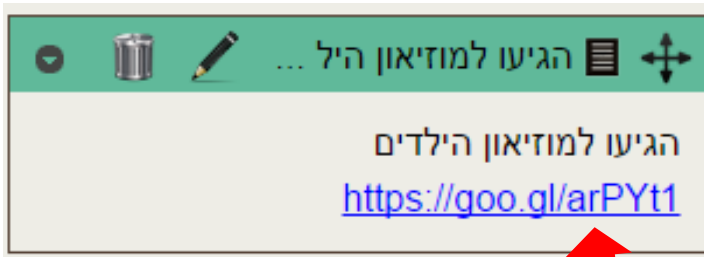


תוכלו לספק לשחקנים גם אפשרויות לשימוש במפות אינטראקטיביות:

ג. לספק **כתובת מדויקת** של תחנת היעד ולהנחות את השחקנים להשתמש ב-Waze כדי להגיע אליה מהמקום שבו הם נמצאים. לשם כך הם יצטרכו להפעיל Waze **במקביל** למערכת המשחק.

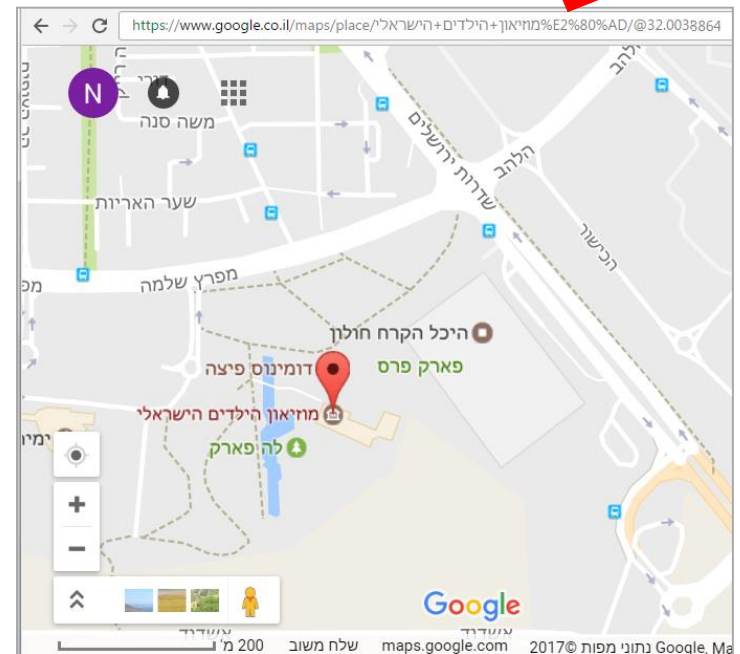
ד. אפשר להגיע לתוצאה דומה כמו (ג) גם **ללא** שימוש ב-Waze.

פתחו **במחשב** שלכם (לא באפליקציה) את **מפות גוגל**. אתרו את נקודת היעד וה**עתיקו** לתוכן הרמז את **הקישור המלא** למפה שעליה **מסומנת** נקודת היעד שלכם. לדוגמה:



המערכת תיצור אוטומטית קישור מקוצר. בדקו שהוא אכן מוביל למקום הנכון.

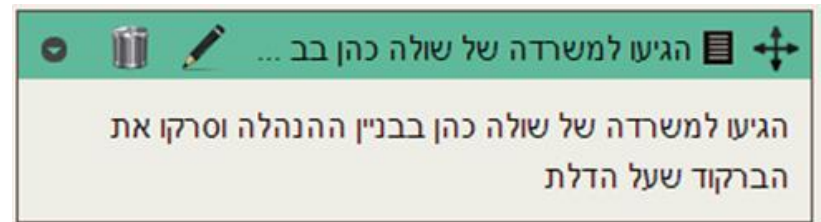
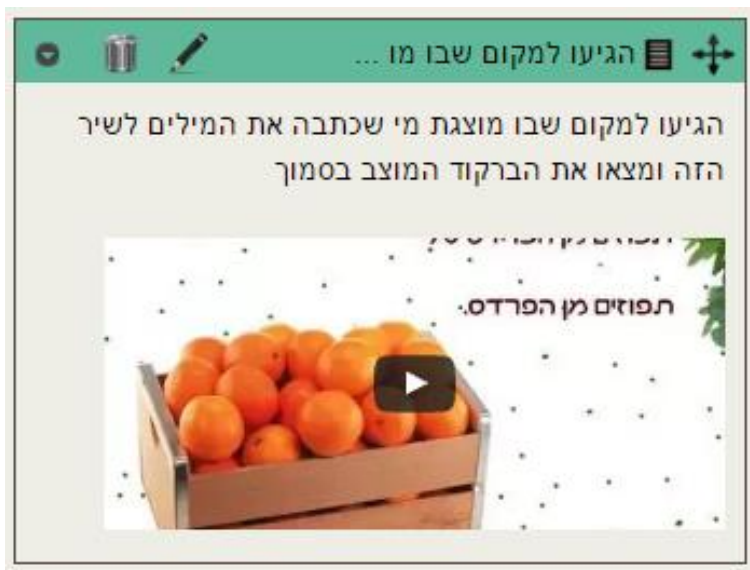
כשהשחקנים ילחצו על הקישור ברמז תפתח (בדף נפרד) מפת גוגל עם סימון נקודת היעד. על מפה זו הם יכולים לסמן היכן הם נמצאים כרגע ולקבל הנחיות הגעה מפורטות להגעה לנקודת היעד.





אם התחנה מוגדרת כ"ברקוד" אימות ההגעה אליה יתבצע על ידי **סריקה של הברקוד ישירות מתוך האפליקציה**. הנחיה קבועה לפעולה זו תופיע אוטומטית במכשיר יחד עם כפתור "סרוק ברקוד".

הברקוד שתתלו בתחנה יהיה קטן והמשתתפים עלולים להתקשות לאתר אותו. לכן חשוב להקפיד שתוכן הרמז ידע את השחקנים שהם **מחפשים ברקוד** ושתהיינה **הנחיות מדויקות לגבי מיקומו, לדוגמה:**



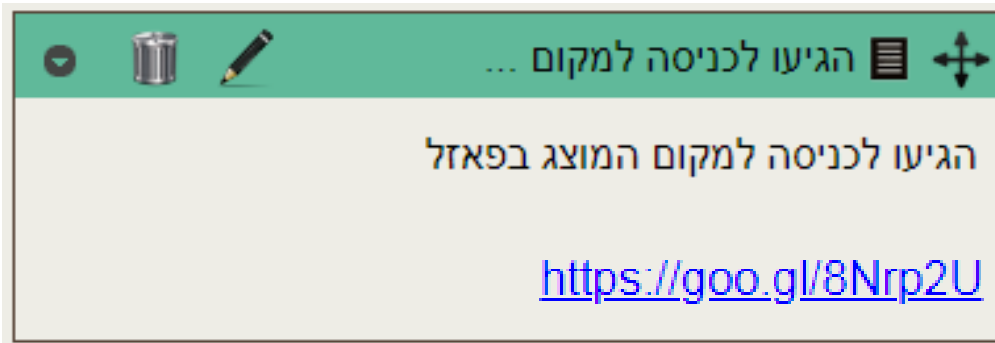


במקום להציג תמונה סטטית ברמז, תוכלו להשתמש בפאזל (שנוצר בכלי זמין ברשת) כרמז להגעה לתחנה. השחקנים יראו את התמונה רק לאחר שיפתרו את הפאזל.

איך עושים זאת ?

1. הכינו במחשב שלכם תמונה איכותית שתשמש כפאזל.
2. צרו פאזל מקוון באמצעות כלי מתאים, לדוגמה [Jigsawplanet](https://www.jigsawplanet.com/) (או אחרים).
3. הציגו את הקישור לפאזל ברמז.

דוגמה לרמז לתחנה באמצעות פאזל שהופק ב- Jigsawplanet.



אפשר לנסות -
לחצו על הקישור.

תוכן הפאזל ורמת הקושי שלו (מספר החלקים) בשליטתכם המלאה. אתם יכולים לכלול בו גם טקסט (כמו בדוגמה) וכל תוכן שישרת את מטרתכם במשחק.



כברירת מחדל, המערכת מספקת משוב אוטומטי קבוע להצלחה ולאי הצלחה בהגעה לכל תחנה.

משוב הצלחה להגעה לתחנה:
כל הכבוד, הגעתם אל התחנה
משוב אי הצלחה להגעה לתחנה
זו לא התחנה, נסו שוב

אפשר **ורצוי להתאים** משובים אלה למשחק שלכם (על ידי לחיצה על העיפרון).

משוב הצלחה להגעה לתחנה:
כל הכבוד, הגעתם למועדון הסטודנטים
משוב אי הצלחה להגעה לתחנה
זו לא התחנה, חפשו בקומת הקרקע של בניין 5

משוב להצלחה:

אפשר ליצור משוב ספציפי יותר, המציין במפורש מהו המקום, כמו בדוגמה. בכל מקרה, על המשוב להיות **קצר וענייני**. זכרו כי הוא ניתן במהלך תחרות, במצב המשתתפים לא ירצו להתעכב ולא יתעמקו במידע שאינו תורם להתקדמותם במשחק. אם אתם רוצים להעביר מידע שחשוב לכם שייקלט ויזכר – שלבו אותו רק **במשימות**.

משוב לאי הצלחה: אפשר לנצל משוב זה כדי לספק רמז נוסף, כמו בדוגמה. הרמז הנוסף יהיה מועיל במיוחד אם הצגתם את הרמז כ"חידה" מורכבת ומאתגרת. לדוגמה: "זו לא התחנה. התחנה נמצאת ליד צומת הרחובות טשרניחובסקי ורחל". אם מתאים, אפשר לספק כאן את המפה אינטראקטיבית [כפי שהוסבר לגבי הרמזים](#).



המשימות תוצגנה למשתתפים עם הגעתם לתחנה. השלמת כל המשימות שהוגדרו לתחנה היא **תנאי** לקבלת הרמזים שיכוונו לתחנה הבאה.

אפשר ליצור משחק (או תחנות) ללא כל משימות. במקרה זה המשתתפים יקבלו את הרמזים לתחנה הבאה מיד לאחר אישור ההגעה.

לרשותכם ארבעה סוגים של משימות:

- שאלת חד / רב ברירה
- שאלה פתוחה (משמשת גם למשימת ביצוע)
- משימות יצירה (של תוצר דיגיטאלי)
- משימת פייסבוק



את התשובות לשאלות יוכלו המשתתפים למצוא על ידי:

- בחינה של פרטים הנמצאים בשטח עצמו
- חיפוש ברשת
- פניה לאנשים רלבנטיים הנמצאים במקום
- הפעלת שיקול דעת ודיון (לעיתים סוער) בין חברי הקבוצה

אפשר לשלב במשחק [משימות המתבצעות מחוץ לאפליקציה](#) כמו ב"מירוץ למיליון".



שאלות שבהן אפשרויות התשובה מוצגות והשחקן צריך לבחור ולסמן את התשובה או את כל התשובות הנכונות.

לחיצה על צלמית "חד/רב ברירה" תפתח חלונית בהתאם.





שאלה חדשה – חד/רב ברירה

השאלה:

מה נכון לגבי קנה הסוכר (סמן את כל הנכונים)?

סמן תשובה/תשובות נכונות

	ממשפחת הדגניים	<input checked="" type="checkbox"/>
	מגיע לגובה 7 מטרים	<input checked="" type="checkbox"/>
	ארץ גידול עיקרית - רוסיה	<input type="checkbox"/>
	יבול ממוצע 500 קג סוכר לדונ	<input checked="" type="checkbox"/>
	רב שנתי	<input checked="" type="checkbox"/>
	משמש גם להפקת דלק ביולוג	<input checked="" type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>

בטל הוסף

כתבו את השאלה ואת התשובות האפשריות, הנכונות והלא נכונות שתוצגנה למשתתפים.

לפחות אחת מאפשרויות הבחירה חייבת להיות מסומנת כנכונה. לכן, כשאתם יוצרים שאלה חדשה האפשרות הראשונה מסומנת אוטומטית כנכונה. כשתגדירו אפשרויות בחירה נוספות תוכלו לשנות הגדרה זו בהתאם לצורך. ניתן להוסיף אפשרויות תשובה ללא הגבלה, בלחיצה על ה- **+**.

התשובות תוצגנה למשתתפים בסדר אקראי, כלומר בכל פעם בסדר אחר.

שימו לב: כאשר יש יותר מתשובה נכונה אחת נדרשת תשובה מלאה.
 לכן במקרים אלה מומלץ להוסיף בגוף השאלה: (סמן את כל הנכונים) – כמו בדוגמה.



נסחו את התשובות הנכונות רק בצורה ישירה ונפרדת כמודגם כאן:

אל תמספרו את התשובות (כי סדר הצגתן יהיה אקראי) ואל תציגו תשובות אפשריות בצורה כזו:

השאלה:

מה נכון לגבי בנימין זאת הרצל ?
(סמנו את כל הנכונים)

סמן תשובה/תשובות נכונות

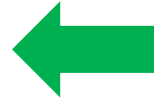
<input checked="" type="checkbox"/>	היה "חוצה המדינה"
<input checked="" type="checkbox"/>	נולד בבודפשט ב-1860
<input type="checkbox"/>	היה הנשיא הראשון של מדינת ישראל

השאלה:

מה נכון לגבי בנימין זאת הרצל ?

סמן תשובה/תשובות נכונות

<input type="checkbox"/>	1. היה "חוצה המדינה"
<input type="checkbox"/>	2. נולד בבודפשט ב-1860
<input type="checkbox"/>	3. היה הנשיא הראשון של ישראל
<input checked="" type="checkbox"/>	1.4 - 2 נכונים



השאלה:

מה נכון לגבי בנימין זאת הרצל ?
(סמנו את כל הנכונים)

סמן תשובה/תשובות נכונות

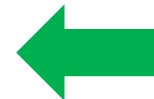
<input checked="" type="checkbox"/>	היה "חוצה המדינה"
<input checked="" type="checkbox"/>	נולד בבודפשט ב-1860
<input checked="" type="checkbox"/>	היה עיתונאי, משפטן, סופר ומדינאי

השאלה:

מה נכון לגבי בנימין זאת הרצל ?

סמן תשובה/תשובות נכונות

<input type="checkbox"/>	היה "חוצה המדינה"
<input type="checkbox"/>	נולד בבודפשט ב-1860
<input type="checkbox"/>	היה עיתונאי, משפטן, סופר ומדינאי
<input checked="" type="checkbox"/>	כל התשובות נכונות





שאלות שבהן השחקן צריך להקליד בעצמו את התשובה.
לחיצה על צלמית "שאלה פתוחה" תפתח חלונית בהתאם.





שאלה חדשה – שאלה פתוחה

השאלה:

מה שם הצמח הגבוה הצומח בצמוד לגדר?

תשובות נכונות
תשובות שתחשבנה כנכונות (הוסף אפשרויות כמידת הצורך)

	קנה סוכר
	סוכר
	קינא
	saccharum
	קני סוכר

בטל הוסף

כתבו את השאלה ואת התשובות שאותן **תקבלו כנכונות** אם תוקלדנה על יד המשתתפים.

ניתן להוסיף אפשרויות תשובה ללא הגבלה בלחיצה על ה

נסחו את השאלה כך שהתשובה תהיה **חד משמעית וקצרה** (מילה או שתיים), כך שתוכלו להגדיר ולזהות את כל אפשרויות התשובה שתחשבנה כנכונות.

נסו לכסות את **מירב האפשרויות הצפויות** שאותן תקבלו כתשובה נכונה לשאלה שהצגתם.



עשו מאמץ לכסות את **מירב האפשרויות** **הצפויות** שאותן תקבלו כתשובה נכונה לשאלה שהצגתם, כולל שגיאות עברית או כתיב (אם אתם מוכנים להתעלם מהן).

תוכלו למנוע מראש בעיות אם תגדירו למה בדיוק אתם מצפים כתשובה. לדוגמה:

שאלה חדשה – שאלה פתוחה

השאלה:

כמה קשתות יש באולם זה ?

נסחו את השאלה כך שהתשובה שתהיה **חד משמעית וקצרה** (מילה או כמה מילים לכל היותר) כך שתוכלו להגדיר ולזהות את כל אפשרויות התשובה שתחשבנה כנכונות.

תשובות נכונות
תשובות שתחשבנה כנכונות (הוסף אפשרויות כמידת הצורך)

	4
	ארבע
	ארבע קשתות
	ארבעה
	4 קשתות

בטל הוסף

שאלה חדשה – שאלה פתוחה

השאלה:

כמה קשתות יש באולם זה ?
כתשובה רשמו ספרה

תשובות נכונות
תשובות שתחשבנה כנכונות (הוסף אפשרויות כמידת הצורך)

	4
--	---



שאלה חדשה – שאלה פתוחה

השאלה:

נסחו ברכה לחג לחדר המורים וכתבו אותה על רצפת העץ בעזרת עלי האקליפטוס שנשח. הראו למנהל התחנה וקבלו ממנו את מילת הקוד להמשך.

תשובות נכונות
תשובות שתחשבנה כנכונות (הוסף אפשרויות כמידת הצורך)

ברכה

+

בטל הוסף

אפשר לשלב במשחק גם משימות פיסיות שאותן יבצעו השחקנים מחוץ לאפליקציה.

לדוגמה: בנייה/הרכבה של דבר בשטח, 30 כפיפות בטן, המצאת ריקוד ...

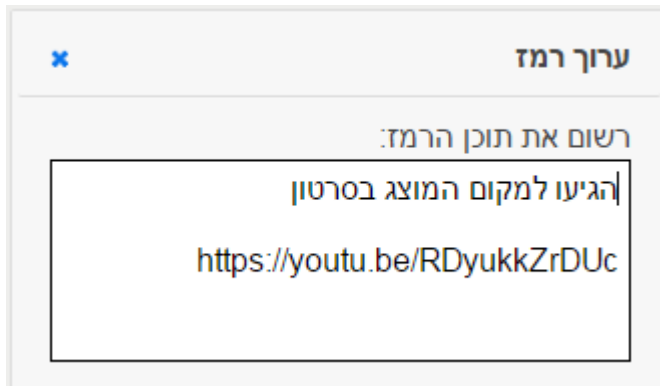
משימות מסוג זה מחייבות נוכחות של "מנהל תחנה" אשר יודא שהצוות אכן ביצע את המשימה ולאחר השלמתה ימסור לצוות את הצופן להמשך (כמו במשחקי "המרוץ למיליון").

המשימה כזו תוגדר במערכת כ"שאלה פתוחה" כמודגם כאן.



המערכת מאפשרת לכם לשלב סרטוני יו-טיוב ברמזים ובמשימות.

כל שעליכם לעשות הוא להעתיק את **כתובת** הסרטון לתוכן הרמז (או המשימה) באופן הבא:



הסרטון יופיע ויתנגן **בתוך** האפליקציה



אתם יכולים להשתמש בסרטון רלבנטי מוכן שמצאתם ביו-טיוב או בסרטון שהכנתם בעצמכם והעליתם ליו-טיוב (כמו [בהודעת הפתיחה](#)).



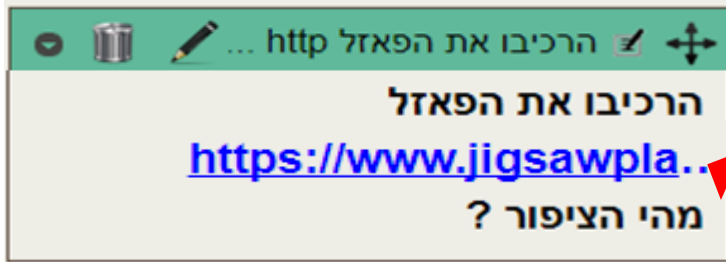
תוכלו לשלב ברמזים או במשימות משחקים חיצוניים שאותם אפשר ליצור ברשת.

דוגמה - פאזל:

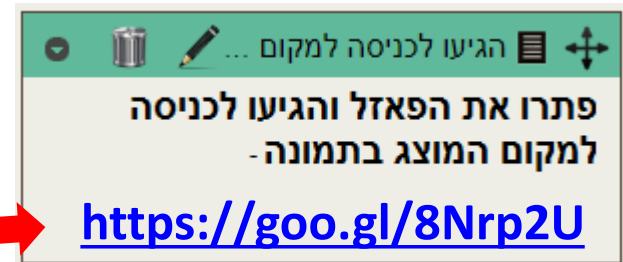
1. הכינו במחשב שלכם תמונה איכותית שתשמש בסיס לפאזל.
2. צרו פאזל מקוון באמצעות כלי מתאים, לדוגמה [Jigsawplanet](https://www.jigsawplanet.com) (ואחרים). תוכן הפאזל ורמת הקושי שלו בשליטתכם המלאה. אתם יכולים להוסיף לתמונה גם טקסט וכל תוכן שישרת את מטרתכם במשחק.
3. הציגו את הקישור לפאזל שלכם ברמז או בגוף השאלה. בשאלה - הגדירו תשובה/תשובות בהתאם.

דוגמאות לשילוב פאזל שהופק ב- Jigsawplanet:

בשאלה פתוחה:



ברמז למיקום התחנה :



אפשר
לנסות -
לחצו על
הקישור.

המשחק ייפתח בדף חדש (מחוץ לאפליקציה). האפליקציה תישאר פתוחה ואפשר לחזור אליה בכל עת.



משימת יצירה חדשה

יצירת טקסט חופשי

צילום תמונה

קישור

כותרת המשימה:

הנחיות לשחקנים:

משימות אלה נועדו לאפשר שילוב של פעילויות שבהן המשתתפים יוצרים **תוצר דיגיטאלי**.

התוצרים **נאגרים** במערכת ובסיום המשחק ניתן לשתף אותם ולעשות בהם שימוש לפעילות המשך. התוצרים יכולים להיות מסוג:

- **טקסט חופשי** – לדוגמה, כתבו שיר, סיפור, רשמים מן המקום, שאלות על המקום ...
- **תמונה** – שאותה מצלמים השחקנים במקום לפי הנחיות נתונות
- **קישור** – לאתר, לסרטון, או לכתובת כלשהי ברשת לפני הנחיות נתונות

אי אפשר להעלות למערכת סרטונים (מגבלות אחסון)

אם אתם מעוניינים שהמשתתפים יפיקו סרטון היעזרו במשימה מסוג **קישור**. הנחו את המשתתפים לצלם סרטון, **להעלות אותו ליו-טיוב** ולספק את **הקישור**.

תוצרי משימות היצירה מוצגים **בגלריית התוצרים** של המשחק שאותה אפשר לשתף עם כל מי שתבחרו באופנים שונים (דוא"ל, טוויטר, פייסבוק).



במשימות "פייסבוק" יתבקשו השחקנים להעלות סטטוס או סטטוס + תמונה לפייסבוק האישי שלהם. הפעולה מתבצעת מבלי לצאת מהאפליקציה אך היא מותנית בכך שאפשר לגשת מטלפון המשחק לחשבון פייסבוק אישי פעיל של בעל הטלפון. לחיצה על צלמית "משימת פייסבוק" תפתח חלונית בהתאם.



שימו לב: כאשר אתם יוצרים משימת פייסבוק יהיה עליכם להתחייב שהפעילות מיועדת לבני 13 ומעלה - בהתאם לתקנון פייסבוק.

גם אם כל השחקנים שלכם מעל גיל 13 ייתכן שאין להם חשבון פייסבוק פעיל. הניסון מצביע על כך שיש אנשים בעלי חשבון פייסבוק פעיל שאינם מעוניינים לפרסם בו דברים שקשורים למשחק. לכן, במשימות פייסבוק תופיע אוטומטית אפשרות **לדלג על המשימה** ולהמשיך במשחק.

ההמלצה: שקלו היטב האם רצוי לכם לשלב משימות כאלה במשחק. אם אתם לא בטוחים שמתאים לכולם/לרוב – הימנעו מכך.



משימת פייסבוק חדשה

פרסום סטטוס

פרסום תמונה וסטטוס

הנחיות לשחקנים:

התחברו לחשבון הפייסבוק של אחד מחברי הצוות.
כתבו פגיוס המכיל את שם המשחק ופרסמו אותו.
לאחר מכן תוכלו להמשיך במשחק.

אני מאשר שהפעילות מיועדת לבני 13 ומעלה.

בטל הוסף

בחרו את סוג המשימה:

- פרסום סטטוס
- פרסום תמונה + סטטוס

בהתאם לבחירה יופיעו הנחיות לשחקנים, אותן ניתן לערוך.

שנו את תוכן המשימה לפי הצרכים שלכם
אל תשנו את הנחיות הביצוע ...

המערכת תבדוק אוטומטית את הביצוע
ולאחר השלמתו תאפשר להתקדם
במשחק.



בחרו את סוג המשימה:

- פרסום סטטוס
- פרסום תמונה + סטטוס

בהתאם לבחירה יופיעו הנחיות לשחקנים, אותן ניתן לערוך.

שנו את תוכן המשימה לפי הצרכים שלכם אל תשנו את הנחיות הביצוע ...

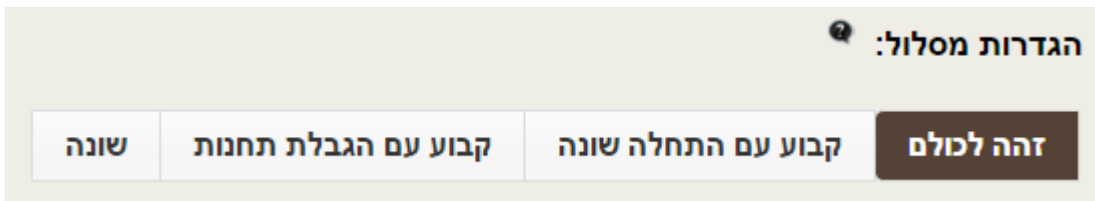
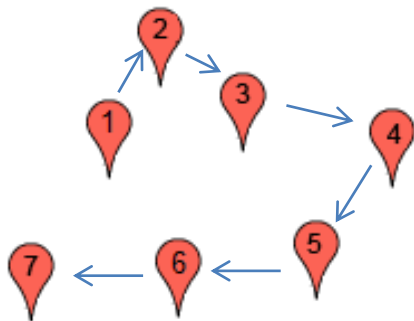
המערכת תבדוק אוטומטית את הביצוע ולאחר השלמתו תאפשר להתקדם במשחק.

באפשרותכם לצפות בתמונות שנאספו ממשימת "פרסום תמונה וסטטוס" [בגלריה](#).



לאחר שתגדירו את כל תחנות במשחק (לא משנה אם הן GPS או ברקוד) תוכלו לקבוע כיצד הוא יתנהל כאשר המשתתפים ישחקו בו.

להלן הסבר על כל סוג מסלול והמלצות מתי מתאים להשתמש בו:
מסלול זהה לכולם:



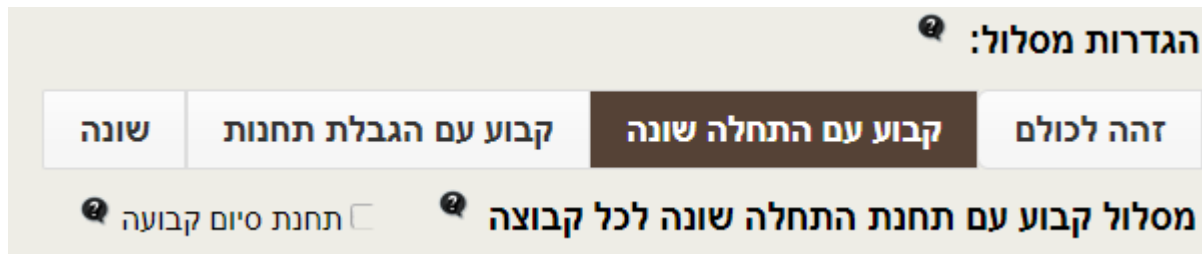
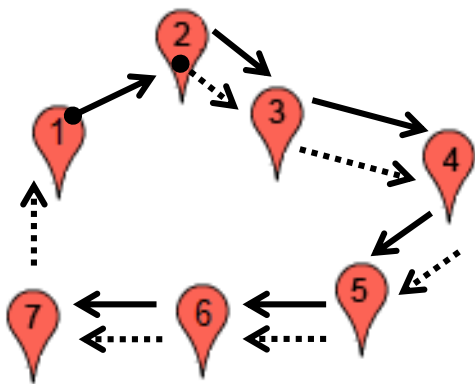
התחנות תוצגנה באותו סדר לכל הקבוצות. חשוב לסדר את התחנות בסדר הגיוני ורצוף כך שהשחקנים לא יאלצו ללכת הלוך ושוב. על סדר התחנות שולטים על ידי גרירתן למקום הרצוי באמצעות החיצים \oplus המופיעים ליד שם התחנה ברשימת התחנות. אם אתם מעוניינים שהמשתתפים יחזרו בסיום לנקודת ההתחלה סדרו את התחנות בהתאם.

מה יקרה? אם כל הקבוצות מתחילות יחד מנקודת הזנקה משחקות **בו זמנית** התוצאה תהיה שקבוצה תעקוב אחרי קודמתה ולא יהיה למשתתפים שום צורך להתמודד בעצמם עם הרמזים המובילים לתחנה. בנוסף, צפוי להיווצר מצב שבו קבוצות רבות תצטופפנה באותה תחנה.

מתי מתאים? סוג מסלול כזה מתאים כאשר מדובר במשחק שבו הקבוצות משחקות **בזמנים שונים** או כשאינן ברירה אחרת (סיבות של בטיחות או אחרות).



מסלול קבוע עם התחלה שונה:



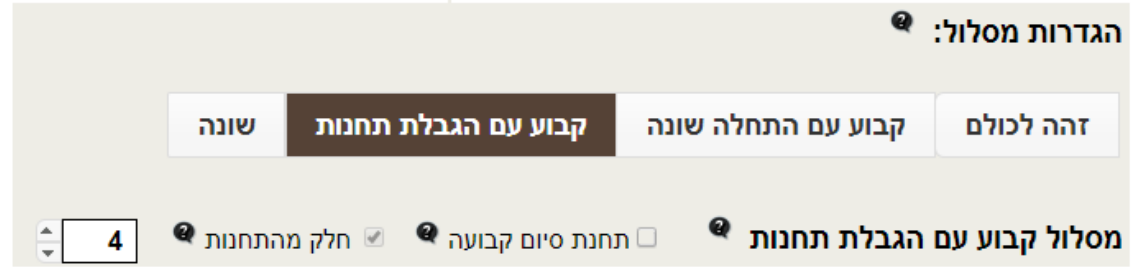
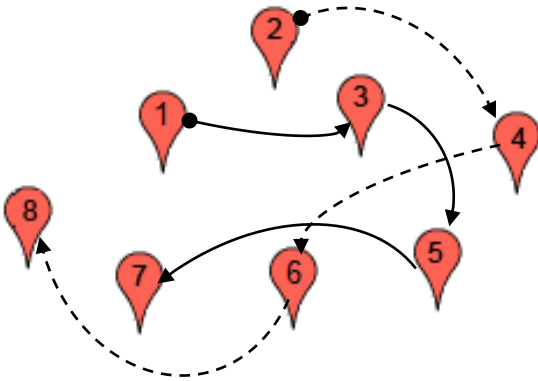
כל קבוצה מתחילה מתחנה אחרת וכולן הולכות **באותו כיוון**, לפי סדר התחנות ברשימת התחנות עד השלמת כל התחנות. לדוגמה (באיור), הקבוצה הראשונה → תתחיל בתחנה 1 ותסיים בתחנה 7 הקבוצה השנייה תתחיל בתחנה 2 ותסיים בתחנה 1, קבוצה השלישית תתחיל בתחנה 3 ותסיים בתחנה 2, וכן הלאה.

מה יקרה ? אם כל הקבוצות מתחילות יחד ומשחקות **בו זמנית** קבוצות תשלחנה לתחנות שונות. הדבר ימנע צפיפות בתחנות (כל עוד מספר הקבוצות אינו גדול ממספר התחנות).

מתי מתאים ? סוג מסלול כזה מתאים כאשר הקבוצות משחקות **בו זמנית** ומספר הקבוצות אינו גדול בהרבה ממספר התחנות.



מסלול קבוע עם הגבלת תחנות:



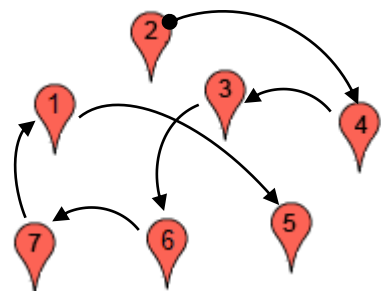
כל הקבוצות מתקדמות לפי סדר התחנות אך כל קבוצה מופנית רק **לחלק מן התחנות** (חלק לתחנות הזוגיות ואחרות לאי-זוגיות). באיור מוצגת דוגמה של משחק שבו יש 8 תחנות וכל קבוצה תישלח ל-4 מהן. הקבוצה הראשונה שתיכנס למשחק תישלח לתחנות 1,3,5,7 הקבוצה השנייה לתחנות 2,4,6,8, השלישית (לא מסומנת באיור) תתחיל בתחנה 3 ותמשיך ל-5, 7, 1 וכן הלאה.

מה יקרה ? הגדרת מסלול כזו מספקת מגוון גדול של אפשרויות למסלולים **שונים לחלוטין** (במקרה שבדוגמה 8) ומקטינה את הסיכוי שקבוצות תצטופפנה באותה תחנה.

מתי מתאים והמלצות: סוג מסלול כזה מתאים למשחק שבו קבוצות רבות משחקות **בו זמנית** והזמן המוקצה למשחק מוגבל. כיוון שאתם יודעים מראש שקבוצה תישלח רק לתחנות זוגיות או לאי זוגיות, תוכלו לתכנן מראש "צמדים" של תחנות ($1/2$, $3/4$ וכד') שבהן המשימות תהיינה דומות (זהות) בתוכן, ברמת הקושי, – הכל בתלות במטרות שלכם.



מסלול שונה:



הגדרות מסלול:

שונה

קבוע עם הגבלת תחנות

קבוע עם התחלה שונה

זהה לכולם

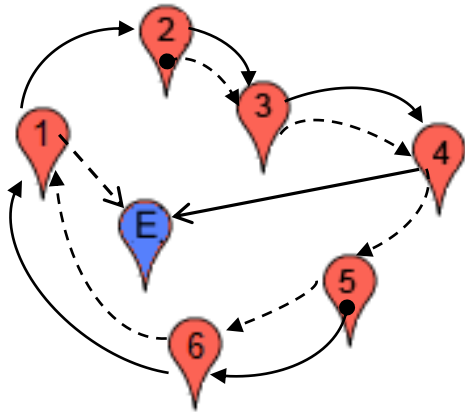
המערכת קובעת מסלול שונה ואקראי כך שכל קבוצה תשלים את המשחק בסדר תחנות אחר (דוגמה בתרשים).

מה יקרה? אם כל הקבוצות מתחילות יחד ומשחקות בו זמנית הקבוצות תשלחנה לתחנות בסדר שונה, והדבר ימנע צפיפות בתחנות (כל עוד מספר הקבוצות אינו גדול בהרבה ממספר התחנות).

מתי מתאים? כאשר המרחקים בין התחנות קטנים (לדוגמה, המשחק מתקיים בחצר בית ספר, בגינה ציבורית קטנה, באולם במוזיאון).



בכל סוגי המסלולים (פרט ל"זהה לכולם") יש אפשרות להגדיר "תחנת אחרונה קבועה".



שונה	קבוע עם הגבלת תחנות	קבוע עם התחלה שונה	זהה לכולם
			<input checked="" type="checkbox"/> מסלול קבוע עם תחנת התחלה שונה לכל קבוצה



אופציה זו שימושית כאשר כל קבוצה עוברת במסלול אחר ו/או בתחנות אחרות והיא מאפשרת לכם לכלול במשחק **תחנה אחת שתהיה משותפת לכל הקבוצות**. תחנה זו תוצג כאחרונה במשחק וכולם יגיעו אליה לאחר שהשלימו את כל התחנות האחרות.

הדוגמה באיור מראה מסלולים של שתי קבוצות במשחק שבו יש 6 תחנות שאליהן הקבוצות מגיעות בסדר שונה (כל קבוצה מתחילה בתחנה אחרת) + תחנה (E) שאליה כולם יגיעו כתחנה האחרונה.
























שימו לב! התחנה האחרונה הקבועה היא **תחנה לכל דבר**: יש רמז המכוון אליה, יש צורך באימות הגעה ויש בה **משימות לביצוע** - כמו בכל התחנות האחרות. השתמשו בה **רק אם יש הצדקה לכך**.

אל תגדירו תחנה רק כדי לכוון למקום הכינוס בסוף המשחק (אם קיים כזה). אם תעשו כך, הצוותים לא יטרחו לאמת הגעה (כי יפגשו שם את הקבוצות האחרות), המערכת לא תזהה שהם סיימו את המשחק, והם לא יכללו בלוח התוצאות.

ספקו את ההכוונה למקום הכינוס בסוף המשחק – **רק באמצעות [הודעת הסיום](#)**.



השליטה במשחקים שיצרתם מתבצעת באמצעות רשימת "המשחקים שלי".

המשחקים שלי							
[+] משחק חדש							
ניהול	גלריה	תוצאות	צפיה	קוד המשחק	שם המשחק	פורסם עד	פרסם
  				70888	מכירים את או"פ (8 תחנות)	---	<input type="checkbox"/>
  				83232	פעילות קרן קרב (5 תחנות)	---	<input type="checkbox"/>
  				98001	מחפשים את המטמון (1 תחנות)	---	
  				53440	אפעל 2015 (13 תחנות)	20:14 31/10/2015 חידוש	<input checked="" type="checkbox"/>



כדי שמשחק יהיה נגיש מהאפליקציה יש "לפרסם" אותו על ידי סימון V בעמודה המתאימה.

המשחקים שלי

[+] משחק חדש

ניהול	גלריה	תוצאות	צפיה	קוד המשחק	שם המשחק	פורסם עד	פרסם
				70888	מכירים את או"פ (8 תחנות)	--	<input type="checkbox"/>
				83232	פעילות קרן קרב (5 תחנות)	--	<input type="checkbox"/>
				98001	מחפשים את המטמון (1 תחנות)	--	
				53440	אפעל 2015 (13 תחנות)	20:14 31/10/2015 חידוש	<input checked="" type="checkbox"/>
				41445	חולון עירי 2015 (15 תחנות)	ללא הגבלה תיאור המשחק	<input checked="" type="checkbox"/>



לא ניתן לפרסם משחקים ששמם מופיע באדום כיוון שהגדרותיהם אינן מלאות - חסרים רמזים המובילים לתחנות או הגדרות מיקום ולכן לא ניתן יהיה לשחק בהם.



משחק "מפורסם" גלוי לכל מי שיחפש משחקים באפליקציה באזור. כדי שלא להעמיס את רשימת המשחקים הזמינים בפריטים שאינם רלבנטיים לכל (כגון ניסיונות שעשיתם כדי להכיר את המערכת או משחק "בר מצווה ליוני" התקיים בחוג המשפחה בשנה שעברה), המערכת מאפשרת לפרסם משחק רק ל- 48 שעות בכל פעם.

אפשר לחדש את הפרסום בכל עת למקרה שתרצו להפעיל אותו שוב.

פרסום	פורסם עד	שם המשחק
	20:00 31/10/2015 חידוש	בר מצווה יוני (7 תחנות)



פרסום משחק

אתה עומד לפרסם את המשחק בר מצווה יוני ל-48 שעות



לפני שתנסו את המשחק עם אנשים בשטח חשוב שתבדקו אותו היטב בעצמכם. אם המשחק שלכם כולל תחנות GPS צריך לצאת לשטח כדי לנסות.

כדי לראות כיצד "יתנהג" המשחק (ללא מרכיב הרישום ואימות ההגעה לתחנות) תוכלו להיעזר בסימולציה על ידי לחיצה על המלבן השחור בשורת המשחק - צפיה.

המשחקים שלי

[+] משחק חדש

ניהול	גלריה	תוצאות	צפיה	קוד המשחק	שם המשחק	פורסם עד	פורסם
				70888	מכירים את או"פ (8 תחנות)	---	<input type="checkbox"/>
				83232	פעילות קרן קרב (5 תחנות)	---	<input type="checkbox"/>
				98001	מחפשים את המטמון (1 תחנות)	---	



לאחר שהמשחק הופעל והשתתפו בו שחקנים תופיע צלמית בעמודת ה"תוצאות".

המשחקים שלי

[+] משחק חדש

ניהול	גלריה	תוצאות	צפיה	קוד המשחק	שם המשחק	פורסם עד	פרסם
				70888	מכירים את או"פ (8 תחנות)	---	<input type="checkbox"/>
				83232	פעילות קרן קרב (5 תחנות)	---	<input type="checkbox"/>
				98001	מחפשים את המטמון (1 תחנות)	---	

לחיצה על הצלמית תפתח דף שבו תוכלו להציג את המידע העדכני על ביצועי המשתתפים.

שימו לב! במידה וטרם שיחקו במשחק לא ניתן יהיה לראות תוצאות...



תוכלו לבחור האם להציג את כל המידע על כל מי שנרשם למשחק, רק תוצאות של קבוצות שסיימו את המשחק או רק קבוצות ששיחקו בטווחי זמן מסוימים.

המשחקים שלי << **תוצאות משחק: מכירים את או"פ (70888)**

הצג רק קבוצות שסיימו

הצג הכל **בחר תקופת זמן**

הצג

לדוגמה, תוכלו להפעיל את אותו משחק עם קבוצות/כיתות שונות בימים שונים או בשעות שונות ולהציג בנפרד את התוצאות של כל כיתה.



המערכת **מדרגת** אוטומטית את הקבוצות על פי שקלול הלוקח בחשבון את מספר שגיאות התוכן במשימות (כגורם עיקרי) וגם את הזמן הכולל של המשחק.

המשחקים שלי << **תוצאות משחה: מכירים את או"פ (70888)**

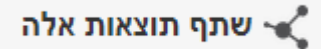
שתף תוצאות אלה הצג רק קבוצות שסיימו **הצג הכל** **בחר תקופת זמן**

#	שם הקבוצה	זמן התחלה	תחנות נמצאו	זמן סיום	זמן כולל	שגיאות מיקום	שגיאות תוכן
1	מדנות	7/4/2014 07:37	8	7/4/2014 08:29	00:52:21	0	15
2	יזמה מנצחת	7/4/2014 07:38	8	7/4/2014 08:37	00:59:08	0	20
3	הזמזמיות	7/4/2014 07:36	8	7/4/2014 09:01	01:25:38	1	34
4	אורי	7/4/2014 07:36	0	----	----	0	0

מאפשר לכם **למחוק לצמיתות** ממאגרי המערכת קבוצות לפי שיקול דעתכם. לדוגמה, ניסיונות שלכם, קבוצות שנרשמו למשחק ולא שיחקו כלל (0 תחנות), קבוצות שלא סיימו את המשחק.



מאפשר לכם לשתף את דף התוצאות – **בדיוק כפי שהוגדר ברגע נתון**. אם במשחק שלכם שיחקו קבוצות/כיתות שונות בתאריכים שונים תוכלו ליצור תצוגות שונות של התוצאות על ידי בחירת "תקופת הזמן" המתאימה לכל קבוצה.





אם המשחק כלל משימות "יצירה" תוצרים שהופקו במהלך המשחק ייאספו ויוצגו ב"גלריה".



לחיצה על צלמית הגלריה תפרוס את התוצרים של אותו משחק.

שימו לב!

אם לא בוצעו במשחק משימות שבהן השחקנים יצרו תוצרים - לא תופיע גלריה



גלריית תוצרים - ירושלים שלי

יש | Share | Sound

שם התחנה: שער האריות

שיר על ירושלים



עמי וחמי



אנדש ויאיד



ירדנה



רותמי



רעות

שם התחנה: שער האריות

משימת פייסבוק



עמי וחמי



אנדש ויאיד



ירדנה



רותמי



רעות

שם התחנה: שער ירושלים

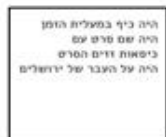
חוויות בירושלים



עמי וחמי



אנדש ויאיד



אנדראיד חדש



ירדנה



רותמי

שם התחנה: שער ציון

בחומותיך אצלם



עמי וחמי



אנדש ויאיד



ירדנה



רותמי



אנדראיד רעות

הגליה מרכזת את כל התוצרים שהפיקו השחקנים במהלך המשחק.

התוצרים מסודרים לפי התחנות ולפי המשימות באותה תחנה ומשויכים לצוות שהעלה אותם.

בלחיצה על תוצר תוכלו לראות תצוגה מלאה שלו ולדפדף בין התוצרים מאותה משימה.

האייקונים בראש הדף יאפשרו לכם לשתף את הקישור לגלריה באמצעות דוא"ל, טוויטר או פייסבוק, או להציגו באתר שלכם.

זהירות לפני שאתם משתפים!
עברו על התוצרים וודאו שהם אכן ראויים לחשיפה ולפרסום. במידת הצורך מחקו תוצרים מן הגלריה.
לפני שיתוף תתבקשו לאשר שאתם אחראים לתכנים שאותם אתם משתפים.



אם אתם מפעילים משחק עם קבוצות רבות סביר שתזדקקו לעוזרים ומלויים שיסייעו במידת הצורך במהלך ההפעלה. אנשים אלה אינם מכירים בהכרח את תכני המשחק.

באפשרותכם להדפיס את פרטי המשחק ולספק מידע זה מראש לעוזרים ולמלווים.

לחיצה על סמל המדפסת בעמודת הניהול תפתח דף עם פרטי המשחק מוכן להדפסה.







Treasure HIT



שם המשחק: מכירים את או"פ (70888)

סוג המסלול: זהה לכלם - כל השחקנים יקבלו את אותו המסלול לפי הסדר המוצג

שם התחנה	רמזים	משימות
חורשת האקדמיה (GPS)	<ul style="list-style-type: none"> הגיעו ל"חורשה" זו שעצים אין בה. 	<ol style="list-style-type: none"> לאיזה מגדל יתאים ספר לימוד בתחום "תורת החיסון"? כתבו את מספר המגדל בספירה מכיוון השלט. כתבו, ארבע, הרביעי אם תרצו להרשם לתואר שני באופ תוכלו לבחור בתואר ב (סמנו את כל הנכונים): <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> מנהל עסקים <input checked="" type="checkbox"/> לימודי תרבות <input checked="" type="checkbox"/> פסיכולוגיה חברתית <input type="checkbox"/> הנדסה כימית <input checked="" type="checkbox"/> דמוקרטיה בין-תחומי <input checked="" type="checkbox"/> טכנולוגיות ומערכות למידה <input checked="" type="checkbox"/> המחשבה הביולוגית <input type="checkbox"/> מדעי הרפואה לאיזה מגדל שייך קורס מספר 10640 באופ? כתבו את מספר המגדל בספירה מכיוון השלט. <ol style="list-style-type: none"> הראשון, אחד, ראשון, 2, שני, השני, שתיים
בנין טכנולוגיות - אולפני שהם (ברקוד)	<ul style="list-style-type: none"> הגיעו לשלט זה בקומת המרתף של בנין הטכנולוגיות וסרקו את הברקוד שמתחת לשלט. אין צורך בתוכנת סריקה! לחצו על כפתור "סרוק ברקוד" שיופיע לכם וכונן את מצלמת המכשיר לברקוד. 	<ol style="list-style-type: none"> תפקידי מרכז שה"ם (סמנו את כל הנכונים) <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> איתור טכנולוגיות חדשות וגישות פדגוגיות חדשניות <input checked="" type="checkbox"/> הדרכת אנשי סגל ההוראה בטכנולוגיות במסגרת הוראת הקורסים <input type="checkbox"/> הדרכת סטודנטים לשימוש בכלי אופיס ללמידה <input checked="" type="checkbox"/> פיתוח והפקה של מגוון חומרי לימוד אינטראקטיביים <input checked="" type="checkbox"/> פיתוח והפקה של גרסאות דיגיטליות לספרי הלימוד המודפסים <input checked="" type="checkbox"/> העמדת תשתית טכנולוגית <input checked="" type="checkbox"/> פיתוח והפעלה של סביבת למידה באינטרנט

במסמך להדפסה יופיעו הפרטים הבאים:

• שם המשחק

• קוד המשחק

• סוג המסלול

ולכל תחנה במשחק:

• סוג התחנה (GPS/ברקוד)

• הרמזים המכוונים לתחנה

• המשימות בתחנה עם סימון התשובות

הנכונות

בנוסף, אם יש במשחק תחנות ברקוד, יופיעו בסוף המסמך כל הברקודים להדפסה.



אם תרצו ליצור גרסאות שונות של משחק עם **אותן** תחנות אבל עם רמזים או שאלות אחרות לקהלי יעד שונים (לדוגמה גרסה לכתה ד' וגרסה אחרת לכתה ו') היעזרו באפשרות לשכפול של משחק.



שכפול משחק יצור "עותק של". התאימו את שם המשחק לצרכים שלכם.

שימו לב! אם המשחק ששכפלתם יש תחנות "ברקוד" **הברקודים** של המשחק המשוכפל יהיו **שונים** מאלה של המקור.



לכל משחק יש רק עורך אחד ששולט בתכנים ויכול לצפות בתוצאות ולהציגן לשחקנים.



ניתן להעביר עותק של המשחק לעורך אחר הרשום במערכת על יד לחיצה על **שולחן** בשורת המשחק והכנסת שם המשתמש (הדוא"ל) שלו.

העותק שיקבל העורך האחר יפעל כמו **שכפול** ויהווה משחק עצמאי לכל דבר - אפשר להכניס בו שינויים מבלי שהדבר ישפיע המשחק המקורי.



תוכלו לבקש מעורכים אחרים המוכרים לכם "לשתף" אתכם בעותק של משחק שלהם.



משחק יהיה מוצלח ומעניין אם:

✓ יהיה בו **אתגר** לקהל היעד (לא קל מדי ולא קשה מדי)

✓ ייתפס כ**רלבנטי** על ידי קהל היעד

✓ **המטרות** שלו תהיינה **ברורות** (אבל לא בהכרח קלות להשגה)

✓ יעורר **סקרנות** (חושית וקוגניטיבית)

x לא יגרום ל**תסכול ונטישה**

שאלו את עצמכם מה **מטרת** המשחק מבחינתכם ומה אתם רוצים שהמשתתפים ילמדו ויזכרו (מלבד שרצו ממקום למקום והיה כיף).

הסיכוי שמידע ייזכר יגדל ככל שיהיה משמעותי/רלבנטי למשתתפים ויושג כתוצאה מהשקעת מאמץ (אישי/קבוצתי) וככל שהמידע עצמו יהיה מפתיע ומנוגד לדעה/אמונה קודמת שהייתה להם.



תחנת "GPS" תשמש אתכם כאשר:

- ✓ התחנה נמצאת בחוץ ותאפשר קליטת לוויינים.
- ✓ התחנה מוגדרת כך שניתן להבחין בה בקלות מרחוק (בניין, פסל, גשר)
- ✓ התחנות במשחק רחוקות זו מזו (מעל 40 מטר).

תחנת "ברקוד" תשמש אתכם כאשר:

- ✓ התחנה נמצאת במקום שבו אין קליטת לוויינים (בתוך מבנה).
- ✓ התחנות במשחק סמוכות זו לזו וקשורות לחפצים לדוגמה עץ מסוים, שלט, פוסטר – גם אם הן נמצאות בחוץ, כמו [במשחק כזה](#).



צרו רמזים מאתגרים, אך **מדויקים וחד משמעיים**, שיאפשרו לשחקנים להגיע למקום.
זכרו: **ברמזים אין אפשרות "לענות"**, לכן אל תציגו אותם כשאלה.

נסחו את הרמזים **בלשון פעולה**: "**הגיעו ל...**" ולא "**איפה בית הספר?**"
הרמז יכוון למקום **מדויק** "**הגיעו לשער הכניסה לבית הספר..**" ולא "**הגיעו לבית הספר**"

דוגמאות לרמזים לתחנות GPS:

הגיעו לבית מספר 4 ברחוב על שם ארגון
מחתרת שניסה לסייע לבריטים לכבוש את
הארץ מידי התורכים בתקופת מלחמת העולם
הראשונה.

הגיעו לשער הכניסה של מקום שאליו
מחייגים 101

הגיעו לכניסה לבית שבו
גר איש זה.



הגיעו לכאן



כאשר מדובר בתחנת ברקוד הדיוק בניסוח **חשוב** עוד יותר – [הסבר ודוגמאות כאן](#).



רלבנטיות לקהל היעד

התאימו את אופן הצגת הרמזים והמשימות **למטרות** שאתם רוצים להשיג באמצעות המשחק, וכמובן **לקהל היעד**.

לדוגמה:

אתם יוצרים משחק שמטרתו להכיר את היישוב שלכם. החלטתם שאחת התחנות במשחק תהיה **מגן דוד אדום** ביישוב.

אם קהל היעד הוא **נוער**, שאלות מתאימות תהינה:
מאיזה גיל אפשר להתנדב למגן דוד אדום? מה עושה נוער מתנדב?

אם קהל היעד שלכם הוא **מבוגרים**, שאלה מתאימה תהינה:
באילו מהמקרים הבאים תקבלו החזר מלא עבור פינוי באמבולנס של מגן דוד אדום?



חשוב שהמשימות המוצגות בתחנה תהיינה **קשורות לתחנה** עצמה או לפחות לתכנים שהיא מייצגת. אחרת המשתתפים יתמהו, ובצדק: "למה בכלל רצנו לכאן?"

הקשר יכול להיות:

ישיר וחזק: המשימה תדרוש **לבחון את המקום עצמו ולגלות מידע שלא ניתן למצוא בדרך אחרת**, לדוגמה: צפייה ישירה במשהו הנמצא במקום, קריאת שלט, שיחה עם מישהו הנמצא במקום.

עקיף: המשימה תעסוק בתכנים שהיה ניתן למצוא גם מבלי להגיע פיזית למקום, אבל ההמצאות במקום מסייעת להכניס מידע זה להקשר. במקרים כאלה אפשר להיעזר בסרטון המשולב במשימה או בקישור לאתר אינטרנט חיצוני.



השתדלו לנסח את השאלות כך שתחייבנה את המשתתפים לעשות **מאמץ**, בבחינה, חיפוש, דיון ... וכך שיהיה קשה להצליח רק בניחוש סתמי מבלי להתייחס לתוכן.

מנגנון העיכוב האוטומטי לאחר מענה שגוי חוזר עשוי לסייע, אך הוא לא יספיק אם תציגו רק שאלות שבהן יש תשובה נכונה אחת מתוך 4 אפשרויות נתונות.

השחקנים עשויים להחליט שעדיף להם לנסות לנחש מבלי להתייחס כלל לתכנים (ואולי אפילו **מבלי לקרוא את השאלה**) במחיר של עיכוב קטן מאשר לטרוח לחפש ולחקור בעצמם.

המשחק עצמו יהיה פחות מעניין וכמובן לא מועיל ללמידה. את המחיר בדירוג ישלמו בסיום בהצגת התוצאות – אבל אז כבר מאוחר מדי ...



לכן מומלץ מאוד להציג את השאלות (לפחות את חלקן) כרב ברירה, כלומר כאלה שיש בהן יותר מתשובה אחת נכונה. גישה זו גם תאפשר לכם גם "לכסות" היבטים שונים של הנושא באותה שאלה.

**הסופרת שגרה בבית הזה כתבה את הספרים
(סמנו את כל הנכונים):**

- לא מתחשק לי
- הנשיקה שהלכה לאיבוד
- דפי תמר
- הכלב נו-נו-נו
- לפילה יש נזלת
- לאן נעלם קפיטן קוק?
- אמנון ותמר

ניתן להציג גם שאלות שבהן כל האפשרויות נכונות.



נסו למקד את השאלות בדברים שצפוי שהמשתתפים **אינם יודעים**.
אם התשובה הנכונה "מפתיעה" היא תעורר דיון נוסף וסיכוי שתיזכר לאורך זמן.

לדוגמה: התחנה היא מקום שבו נמצא **מד גשם**, והשאלה:

כמות הגשם השנתית בתל-אביב קטנה בהרבה מזו שיורדת בלונדון

לא נכון

נכון

את התשובה אפשר למצוא בקלות [ברשת](#) אבל כיוון שרוב האנשים **יחשבו שהם יודעים** הם יענו מבלי לבדוק וישגו (לעיתים מספר פעמים).
בקבוצה יתפתח דיון/וויכוח ואולי גם תסכול ... ובסופו של דבר יפנו למקור מידע כדי לבדוק או יצליחו לנחש. בכל מקרה, בעקבות החוויה סביר שהמידע ייקלט ויזכר לעד.



מספר המשימות שתציגו בתחנה אינו מוגבל, ואתם שולטים **בסדר** הצגתן.

כיוון שהשחקנים לא יוכלו לעבור לשאלה הבאה לפני שהצליחו לענות על שאלה קודמת, שליטה בסדר השאלות מאפשרת לכם לבנות "סיפור", כלומר להסתמך על תכנים שבהם עסקו שאלות קודמות.

זכרו שבמהלך המשחק **לא ניתן לחזור אחורה** לשאלה שנענתה. לכן, אם אתם מצרפים לגוף השאלה סרטון יו-טיוב או מקור מידע חיצוני ורוצים להמשיך לשאול שאלה נוספת שמסתמכת על **אותו מקור** – הציגו **שוב** את אותו מקור מידע.



הצלחה של משחק תלויה באופן מכריע בתכנון שיבטיח כי:

- ✓ המשתתפים יוכלו לסיים את המשחק בזמן שהוקצב
- ✓ קבוצות רבות לא "תצטופפנה" בזמנית באותה תחנה

לקראת התכנון תצטרכו להחליט:

- מהו הזמן הכולל שיוקצב למשחק (בהתאם למטרות, מגבלות ואילוצים)
- מה יהיה אופן ההפעלה: האם הקבוצות תשחקנה בזמנית או בזמנים אחרים?
אם בזמנית – כמה קבוצות תשחקנה בזמנית?

לאחר שתקבלו החלטות אלה תוכלו לגשת לתכנון המפורט ולהגדיר:

- כמה תחנות לכלול במשחק
- באיזה סדר להציג אותן למשתתפים



גודל קבוצה אופטימאלי יהיה 2-3, כאשר אחד השחקנים שולט במכשיר המשחק ואחרים מסייעים במידענות במכשירים אחרים במידת הצורך. אפשר לשחק גם ביחידים או בקבוצות של יותר מ-3 ואפשר לשחק גם בטאבלט (בעל מסך גדול יותר מטלפון רגיל).

השליטה במכשיר המשחק

[מחקר](#) מצביע על כך שהשליטה במכשיר המשחק היא גורם משמעותי בהקשר להנאה, במיוחד עבור ילדים.

על כן, אם אפשרי, מומלץ להנחות מראש את הצוותים להחליף את השליטה במכשיר במהלך המשחק, לדוגמה: אם במשחק יש 6 תחנות, כל אחד משלושת חברי הצוות יפעיל את המכשיר ב-2 תחנות.



התשובה תלויה במטרות המשחק, בגודל האזור שבו מתקיים המשחק, בקהל היעד, באופן ההפעלה ובאילוצים שונים. משחק יכול להימשך 20 דקות, שעה, כמה שעות, וגם כמה ימים.

במשחק שבו **כולם מתחילים בו זמנית**, אתם מזניקים את הקבוצות ובסופו אתם מעוניינים לקיים מפגש סיכום, יש לקחת בחשבון:

- **הזנקה (כ-15 דקות):** המשתתפים מקבלים את ההנחיות ומורידים את האפליקציה למכשירים שלהם. לרשותכם מצגת "מדריך לשחקנים" [באתר המערכת](#). אפשר לקצר זמן זה אם מארגנים מראש את הצוותים ומנחים את המשתתפים להתקין את האפליקציה לפני הגעתם למפגש ההזנקה. **שימו לב! במקרה זה אל תחשפו מראש את קוד המשחק ורצוי לא לפרסם אותו כלל עד תחילת אירוע ההזנקה. הסיבה: ברגע שהמשתתפים יכנסו למשחק ה"זמן" יתחיל לרוץ ...**
- **סיכום (כ-15 דקות):** שיתוף חוויות ? דברים חדשים שלמדנו ? הצגת התוצאות.

החליטו על משך המשחק הרצוי והמתאים לכם על פי כל התנאים והשיקולים.

לדוגמה, אם המשחק שלכם יהיה **בו זמני עם הזנקה וסיכום**, ועומדת לרשותכם שעה וחצי תכננו משחק שיימשך לכל היותר שעה.



התשובה תלויה בשילוב של גורמים:

- המטרות שאתם רוצים להשיג (פנאי/למידה...)
- גודל השטח שבו משחקים - המרחקים ביו התחנות (זמן הליכה/נסיעה)
- הזמן הכולל שאתם רוצים להקצות למשחק
- אופן ההפעלה (בו זמני/כל צוות בזמן אחר..). **אם בו זמני** - מספר הצוותים
- שישחקו יהיה משמעותי כשיקול (ראו בהמשך)
- משך משוער של ביצוע המשימות בתחנות

לדוגמה: אם המרחקים בין התחנות אינם גדולים (זמן הליכה כמה דקות), הרמזים המכוונים לתחנה אינם מורכבים לפיצוח והמשימות אינן קשות במיוחד אפשר להעריך כ- 5-10 דקות לתחנה. לכן, אם לרשותכם שעה, המשחק יוכל לכלול 7 תחנות לכל היותר לכל צוות.

כעיקרון:

- משחק שבו יש מעט תחנות (4 ופחות) יהיה קצר מדי (אלא אם יש בתחנות פעילויות משמעותיות עשירות).
- משחק שבו יש תחנות רבות יהיה מייגע והסיכוי לנטישה יגדל.



- אם אתם מפעילים משחק שבו הקבוצות משחקות בזמן החופשי (כל אחת בזמן אחר) התחנות המשחק יכולות להיות מוצגות בסדר **זהה לכולם**. סדרו את התחנות בצורה הגיונית ברצף גיאוגרפי כך שהשחקנים לא יצטרכו להתרוצץ הלוך ושוב.

[פירוט והסברים](#)

שונה	קבוע עם הגבלת תחנות	קבוע עם התחלה שונה	זהה לכולם
------	---------------------	--------------------	------------------

- אם אתם מתכננים להפעיל משחק שבו הקבוצות תשחקנה בו זמנית ומספר קבוצות **אינו גדול בהרבה ממספר התחנות** הגדירו מסלול **קבוע עם התחלה שונה**.

[פירוט והסברים](#)

שונה	קבוע עם הגבלת תחנות	קבוע עם התחלה שונה	זהה לכולם
------	---------------------	---------------------------	-----------

- אם אתם מתכננים להפעיל משחק שבו הקבוצות תשחקנה בו זמנית ומספר קבוצות **גדול משמעותית ממספר התחנות** הגדירו מסלול **קבוע עם הגבלת תחנות**.

[פירוט והסברים](#)

שונה	קבוע עם הגבלת תחנות	קבוע עם התחלה שונה	זהה לכולם
------	----------------------------	--------------------	-----------

- אם אתם מתכננים להפעיל משחק שבו הקבוצות תשחקנה בו זמנית ואזור המשחק קטן (כמה עשרות מטרים) הגדירו מסלול **שונה**.

[פירוט והסברים](#)

שונה	קבוע עם הגבלת תחנות	קבוע עם התחלה שונה	זהה לכולם
-------------	---------------------	--------------------	-----------



ככל שמספר הקבוצות שתשחקנה בו זמנית גדול בהרבה ממספר התחנות שבהן תעבור כל קבוצה, יגדל הסיכוי שהקבוצות תגענה בו זמנית לאותה תחנה. במקרה כזה מומלץ ליצור משחק הכולל יותר תחנות ולקבוע מסלול שבו כל קבוצה תשלח רק לחלק מן התחנות שהוגדרו למשחק, וליצור בכך מספר אפשרויות גדול למסלולים שונים כך שהמשתתפים יגיעו לכל תחנה בזמנים שונים.

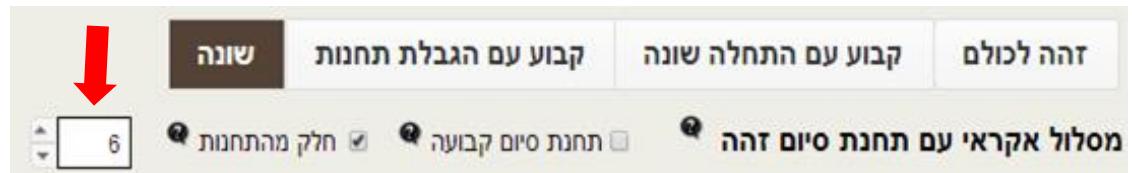
לדוגמה: במשחק שלכם תשחקנה כ-20 קבוצות בו זמנית. החלטתם שעל פי הזמן המוקצה למשחק כל קבוצה תעבור ב-6 תחנות.

צרו יותר תחנות (לדוגמה 12) והגדירו כי כל קבוצה תופנה רק ל-6 מתוכן, באופן הבא:

למשחק המתנהל באזור גדול (קמפוס, פארק, שכונה, עיר...)



למשחק המתנהל באזור מוגבל (חדר, חצר...)



כיוון שהצוותים יעברו בתחנות שונות, למען ההוגנות הקפידו שרמת הקושי בפיצוח הרמזים ורמת הקושי והזמן המשוער לביצוע המשימות יהיה דומה בכל התחנות.



יצרתם משחק חדש ומקורי משלכם ...

לפני ההפעלה עם המשתמשים האמתיים בדקו היטב את המשחק – בשטח.

בדיקה שלכם בלבד **אינה מספיקה** כי אתם יודעים היכן נמצאות התחנות ואת התשובות למשימות ולכן תתקשו לזהות בעיות ואי בהירויות – אם קיימות כאלה.

כדי למנוע/למזער תקלות ותסכול (ואף נטישה) גייסו לבדיקה אנשים **שאינם מכירים את המשחק** (רצוי שיתאמו לקהל היעד).
התלוו אליהם, צפו בהם כאשר הם משחקים, ותעדו.
הפיקו לקחים ושפרו את המשחק בהתאם.



בהצלחה בהכנת משחקים והפעלתם !

לרשימת הנושאים

תשובות לשאלות נפוצות תוכלו למצוא בתמיכה באתר.

זקוקים לייעוץ והדרכה נוספת להכנת משחקים והפעלתם?
מוזמנים לפנות לתמיכה: treasure@hit.ac.il