

טיפים ומידע לבניית חדר / משחק בריחה נייד

מאת הדס מליק, יוצרת חדרי בריחה ניידים

ובעלים של אתגר האוצר – חדרי בריחה ניידים

איך מתחילים:

1. בונים סיפור מסגרת: נושא השיעור / החומר / יחידת הלימוד / המידע שאנו מעוניינים להעביר. מומלץ ביותר לייצר סיפור מסגרת ודמויות ולשתף את צוות השחקנים בתדריך המתקיים בתחילת הפעילות ובכך נכניס אותם לאווירה המתאימה!
לדוגמא:
➤ מה המטרה שלנו. מהו המידע שחשוב לנו להעביר לשחקנים (המשתתפים). עם מה נרצה שיצאו מהחווייה, מהמשחק, מפתרון החידות?
➤ מהי משימת הסיום: כיצד נרצה שיסתיים חדר / משחק הבריחה שלנו? מהי החידה או המשימה המיוחדת עבורה התכנסנו. מומלץ לחשוב קצת מחוץ לקופסה כמו למשל נעילה "אמתית" של הכיתה, הדלקת פנס / מתג שיגרום להצגת הפתרון / גילוי של "אוצר" וכל גורם שיפתיע את השחקנים. להוציא אותם עם חוויה חיובית, מרגשת, מפתיעה או מצחיקה מהחדר ☺
➤ בנוסף חשוב להתייחס לחומר אותו נרצה להעביר במהלך המשחק ולהתמקד בו בנושא החדר. לתת לנושאים משמעות ולהציג אותם באופן מגוון כמו למשל בטקסט, בקטעי קול, בסרט, ציור או תמונה.
2. זרימת החדר / המשחק: כדי לייצר תבנית משחק המובנת לשחקנים מומלץ לייצר משימה כללית לחדר שהשחקנים יקבלו דרכה את המידע אודות קצב התקדמותם בחידות ובמשימות. אפשרי להשתמש בהוראות כלליות ורשימת משימות ובכלי משחק-למשל פאזל:
➤ מומלץ להכין חלקים שמורכבים לאורך המשחק ומתגלים מאחורי מנעולים במהלך הפעילות. הם ייצרו תחושת הצלחה לאורך הדרך לכל המשתתפים וישמרו על רמת שיתוף פעולה גבוהה וכמובן יאפשרו למשתתפים לדעת את מקומם בזרימת המשחק.
3. הכנת התיבות/קופסאות המשחק: להכין את הקופסאות שננעלות וסוגי המנעולים.
אפשר לנעול גם ספר, כלי כתיבה, שקים, תיקים, מגרות, בדים ועוד.
לחלק את כמות הנעילות בהתאם לכמות החידות. לשים לב לחלוקה נכונה של אביזרי נעילה. מומלץ ליצור גיוון באלמנטים. כך השחקנים יהנו יותר מהחווייה וההתרגשות שבפתירת החידות והמשימות.
לדוגמא:
➤ מנעול מספרים – 3 / 4 / 5 ספרות
➤ מנעול מפתחות
➤ מנעול אותיות באנגלית
➤ מנעול צבעים

4. יש אפשרות לייצר טבלת המרה שעל כל חידה או משימה שנכין למשתתפים במשחק תתגלה להם אות או ספרה שבסופו של המשחק תייצר לנו קוד או מילה או משפט שהוא יהווה הפתרון. המקרה של טבלת המרה יכול לחסוך לנו במנעולים במהלך המשחק אך יחד עם זאת מומלץ להכניס למשחק לפחות מנעול 1 או יותר כדי לייצר את החיבור "לבריחה" ושיתאפשר לשחקנים לחוות את הריגוש בפתיחת המנעול (🔑)

דוגמא לטבלת המרה:

	D	C	B	A
▲	1	5	3	7
★	2	7	8	9
➡	9	4	0	2
■	1	3	2	8
●	3	9	6	5

הפתרון שיתגלה בחידות:

משולש C = 5 כוכב A = 9 חץ B = 0 עיגול D = 3

5. סוגי חידות ומשימות: גם כאן מומלץ לייצר גיוון בסוגי החידות וכך לשמור על השחקנים סקרנים לאורך כל הפעילות. לדוגמא:

- פתרון של כל המספרים/ האותיות במנעול.
- פתרון של ספרה אחת מתוך המספרים שבמנעול.
- חיפוש הסדר הנכון של קומבינציית המספרים או האותיות שפותחת את המנעול.
- 6. כיוונים של פתרונות אפשריים למנעולי מספרים:
- מספרים, משקל, אחוזים, גובה, כמות, מחיר, גימטריה, חשבון, שנים, תאריכים ועוד.

דוגמאות לחידות שניתן להמיר אותן לחומר לימודי:

1. חידת טקסט:

- מנסחים את המטרה / הפתרון שאליו אנחנו רוצים שהתלמידים יגיעו.
- אפשר להכניס בפנים שנים, תרגילי חשבון, כמות אנשים ועוד.
- מוסיפים עוד מסיחי דעת רלוונטיים הקשורים גם הם לחומר הנלמד.
- בסוף כותבים את המטרה / מה נפתח במשימה הזאת. כך שהם חייבים לקרוא הכל.

2. חידת לוח גומיות / חוטים:

- מתאימה לשיעור גאוגרפיה, היסטוריה או תנ"ך.
- מחליטים מהו הפתרון שאנחנו רוצים שייוצר בלוח עם הגומיות למשל מילה, מספר או צורה.
- מנסחים שאלות שהתשובות שלהן מופיעות על הלוח למשל מדינות.

3. משימת משחק – לדוגמא סולמות וחבלים / דומינו

- יכול להתאים להעברת תוכן בתוך מהלכי המשחק, מידע שמועבר בין השחקנים או על גבי לוח משחק שמייצרים לטובת החידות.
- מחליטים מהו הפתרון אותו יאספו התלמידים לאורך המסלול ומפזרים אותו על לוח.
- כותבים חידות ומשימות במהלך דרך המכוונות לפתרון.
- בדומינו אפשר לכתוב או לצייר מידע כלשהו שכאשר החלקים מתחברים אחד לשני באמצעות התוכן הנלמד, הם מייצרים ספרות או אותיות

דגשים להפעלת חדרי הבריחה:

• מפעיל –

בהפעלת חדרי בריחה מומלץ שיהיה מפעיל המלווה קבוצה של עד 10 משתתפים.

המשימות של המפעיל הן:

1. לקבל את הקבוצה ולהעביר להם תדריך כניסה
2. ללוות אותם לאורך המשחק
3. לשמור על בטיחותם של השחקנים
4. לתת רמזים במידת הצורך
5. לסכם איתם את המשחק בסיום החדר ולצלם תמונת סיום

• מסמך הפעלה –

יש להכין לכל מפעיל מסמך הפעלה המתאר את הפרטים הבאים:

- ❖ שם המשימה – למשל פאזל, ספר, שולחן, שטיח בתיים
- ❖ מה הקוד של המנעול
- ❖ מה נפתח – למשל תיבה כחולה, ספר, בקבוק, דלת כיתה
- ❖ מה יש בפנים – למשל מראה, פנס אולטרה סגול, חלק של פאזל, תפזורת

משימה	קוד	מה נפתח	מה יש בפנים
משימת עששיות	A888	מגרה קטנה 1	תיבה שקופה עם מטבעות + מצפן
	B777		
משימת חיפוש מפתח בנחש	מפתח	תיבה עתיקה	2 דגלים + בסיס פאזל + יומן + עוגן + רמז מראה + דבק
משימת מראה	A180	תיבת קש	הגה + ספר + שק זהב + פאזל

• חידות ומשימות –

בחדר בריחה של שעה יש בממוצע 9-13 חידות ומשימות.

- חשוב לייצר רמות קושי משתנות לאורך המשחק.
- מומלץ להתחיל ברמת קושי קלה יחסית כדי להכניס את המשתתפים לאווירת המשחק והחידות

• הרצה –

לאחר שיצרנו חדר בריחה חשוב להריץ אותו על משתתפים אחרים למשל קולגות או בני משפחה. הרבה פעמים חידה שנראתה לנו קלה או קשה מתבררת כשונה ממה שחשבנו לאחר הרצת המשחק. מומלץ לתחקר את המשתתפים בסיום ולשאול אותם את השאלות הבאות:

- האם נהניתם?
- מה היה לכם הכי כיף?
- האם למדתם משהו מהמשחק?
- האם היה משהו שאתם זוכרים לרעה או לטובה?
- האם היה משהו שתסכל אתכם?
- האם משך המשחק הרגיש לכם ארוך או קצר?