

חפש את המטמון

רעיונות לחפש את המטמון – לגרסה מגניבה ומרעננת

"חפש את המטמון" הוא אחד המשחקים הכי קלאסיים, שתמיד משמחים ילדים בכל גיל.

כדי להכניס עניין, גיוון והפתעות למשחק – הנה כמה דרכים לשדרג את חפש את המטמון ולהפוך אותו לחוויה מיוחדת באמת:

חפש את המטמון לפי משימות

במקום שרק ירוצו מתחנה לתחנה, כל תחנה כוללת משימה קטנה שצריך לבצע כדי לקבל את הרמז הבא.

המשימות יכולות להיות מצחיקות, אתגריות או פשוט פעילות קצרה שתעורר את כולם.

למשל: לבנות מגדל מכוסות חד־פעמיות תוך דקה, לבצע 10 קפיצות במקום, לפתור חידת חשבון קצרה, למצוא חפץ בצבע מסוים, או לחקות חיה שבחרים.

כך כל התחנות הופכות למוקדים של צחוק, תנועה והתרגשות.

חפש את המטמון מצולם

במקום לרשום רמזים במילים, מצלמים חפצים או מקומות בבית, בחצר או בשטח המשחק.

אפשר לצלם מקרוב (למשל: רק ידית של דלת) או לחתוך חלק מהתמונה, כדי להקשות.

הילדים צריכים לזהות לפי התמונה לאן ללכת, בלי לקבל שום מילה כתובה.

זה מחדד להם את יכולת ההבחנה ויוצר חווית חיפוש מסקרנת במיוחד.

חפש את המטמון עם קוד סודי

בכל תחנה מחכה לילדים רמז מיוחד – אות אחת או מספר.

רק אחרי שאספו את כל הרמזים, הם יכולים להרכיב את הקוד הסודי שמוביל למטמון האמיתי.

לדוגמה: בכל תחנה מקבלים אות, ובסוף צריך להרכיב את המשפט "אוצר בחדר משחקים" או "יום הולדת שמח".

זו דרך נהדרת לשמור על המתח עד לרגע האחרון.

חפש את המטמון נגד השעון

קובעים זמן מוקצב – למשל 20 דקות – ומודיעים לילדים שהם צריכים למצוא את כל הרמזים לפני שהשעון מצלצל.
אפשר להוסיף תחרות בקטנה : אם הם מוצאים רמז תוך פחות מ־3 דקות, הם מקבלים בונוס קטן (למשל – רמז עזרה לרמז הבא).
אפשר לעשות תחרות בין קבוצות.
התוספת של הזמן יוצרת אנרגיה מטורפת ומביאה את כולם לשיתוף פעולה אמיתי.

דוגמאות לחידות בלשיות לחפש את המטמון

במקום להדריך את הילדים ישירות אל התחנה הבאה, אפשר לתת להם חידות מסתוריות –
חידות שיעוררו מחשבה, דמיון ודיון קבוצתי עד שיגיעו לפתרון הנכון.
הנה כמה דוגמאות לחידות שאפשר להשתמש בהן :

יש לי רגליים, אבל אני לא הולך. מי אני?
(תשובה : שולחן)

יש לי גלגלים, אבל אני לא נוסע לבד. מי אני?
(תשובה : אופניים)

אני שומר על האוכל שלך קר, אבל בעצמי אף פעם לא אוכל. מי אני?
(תשובה : מקרר)

יש לי ידיים, אבל אני לא מוחא כפיים. מי אני?
(תשובה : שעון)

אני מסתובב סביב עצמי, אבל תמיד נשאר במקום. מי אני?
(תשובה : מאוורר)

יש לי מקל, ואני עוזר לנקות את הבית. מי אני?
(תשובה : מטאטא)

כשיורד גשם אני נפתח, וכשהשמש זורחת אני נסגר. מי אני?
(תשובה : מטריה)

אני עוזר לך לראות את עצמך, אבל אני לא מצלמה. מי אני?
(תשובה : מראה)

חפש את המטמון בפאזל

בכל תחנה הילדים מוצאים חלק מפאזל – אפשר להכין פאזל ידני קטן (למשל להדפיס תמונה ולגזור לחלקים) או לקנות ערכה פשוטה. רק כאשר הם מרכיבים את כל החלקים, נחשפת בפניהם תמונה שמובילה אל מקום המטמון.

זו דרך נהדרת לשלב גם עבודת צוות וגם סבלנות בתוך משחק חווייתי.

חפש את המטמון עם קטעי חיקוי או המחזה

רק למצוא רמזים - בכל תחנה אחד הילדים לבצע חיקוי קצר או המחזה מצחיקה כדי לקבל את הרמז הבא.

איך זה עובד:

- בכל תחנה מונחת משימה: "תחקה דמות מפורסמת", "תשחק כאילו אתה רובוט", "תעשה חיקוי של מורה כועס", "תחקה מישהו אוכל לימון חמוץ", "תעשה חיקוי של ילד שרוצה גלידה."
- רק אחרי שהילד (או קבוצה ביחד) מבצעים את ההמחזה/החיקוי - הם מקבלים את הרמז הבא וממשיכים.

דוגמאות למשימות:

- **תחקה חיה** – בחר חיה והתחל לחקות אותה (בלי מילים, רק תנועות).
- **הצג מצב** – הצג מישהו אחר לבית ספר.
- **חיקוי מצחיק** – חקה אדם מפורסם (מורה, זמר, שחקן).
- **סצנה קטנה** – הצג קבוצה שמטיילת בגשם חזק.
- **הבעות פנים** – תעשה פרצוף של מישהו שמופתע/פוחד/צוחק בטירוף.

חפש את המטמון – מסע בעקבות סיפור אמיתי

הילדים נכנסים לתוך סיפור מרתק – ומתקדמים מתחנה לתחנה תוך כדי למידה על דמות, אירוע היסטורי, סיפור גבורה או סיפור משפחתי מרגש.

בכל תחנה מקבלים קטע מהסיפור – חידה או משימה שקשורה לפרק הזה – ורק אחרי שמבצעים אותה נכון, מקבלים את הרמז לתחנה הבאה.

בסיום – מגלים את "המטמון" הגדול: סיום מרגש של הסיפור, הפתעה או פעילות מיוחדת.

דוגמאות איך לבנות חפש את המטמון סביב סיפור אמיתי:

◆ חג הפסח – יציאת מצרים

כל תחנה עוסקת בשלבים מהסיפור:

- העבדות במצרים (משימת פענוח)
 - קריעת ים סוף (מעבר מסלול מכשולים)
 - מתן תורה (פיענוח כתובת מסתורית)
-

◆ סיפור משפחתי – למשל סיפור על סבא/סבתא במלחמת השחרור

- תחנה שמספרת על העלייה לארץ
 - תחנה שמדברת על הקמת מושב/עיר
 - תחנה שמספרת על הקשיים וההצלחות
-

◆ דמות מההיסטוריה – למשל הרצל

- תחנה עם חידה על "אם תרצו אין זו אגדה"
 - תחנה שמספרת על הקונגרס הציוני
 - תחנה שמובילה להקמת מדינה
-

איך בונים את המשחק:

1. בוחרים סיפור אמיתי שרוצים להעביר.

2. מחלקים את הסיפור ל-5–10 תחנות – כל תחנה מתמקדת בפרק קטן מהסיפור.

3. בכל תחנה :

○ מספרים קטע קצר (אפשר גם לקרוא, להציג, להמחז).

○ נותנים חידה/משימה שקשורה לקטע.

○ מי שמצליח – עובר לתחנה הבאה.

4. בסוף : סיום חגיגי – המטמון.

דוגמה למסלול:

שם המשחק: מסע בעקבות יציאת מצרים

- תחנה 1: "עבדות קשה במצרים" – משימת בניית מגדל מקוביות תוך זמן קצר (כדי להרגיש את הקושי).
 - תחנה 2: "המכות במצרים" – לזהות בעיניים עצומות חפצים שקשורים למכות מצרים.
 - תחנה 3: "קריעת ים סוף" – מסלול מכשולים שמדמה מעבר בין מים.
 - תחנה 4: "נדודים במדבר" – מציאת חפצים מוחבאים בסביבה.
 - תחנה 5: "מתן תורה" – פתרון חידה כדי לקבל את "לוחות הברית" ולגלות את המטמון.
-