

70 שנה למדינה

(אפריל 2018)

הצעות לפעילות לרגל יום העצמאות
ה-70 למדינה



הקדמה

חוברת זו מאגדת רעיונות להפעלה באמצעות ערכת המשחקיט.

המשחקיט פותחה ככלי קהילתי על מנת להזמין משפחות לחוות את המרחב הציבורי באופן צבעוני וחוויתי. כל המשחקים הם חצי מובנים ולכן ניתן לצקת לתוכם מגוון רחב של הפעלות. בחוברת זו נעשה ניסיון להכווין כיצד ניתן להפעיל את המשחקים כפעילות במסגרת חגיגות ה-70 למדינת ישראל. הפעילות מתאימה לילדי ביה"ס יסודי ומעלה,

מוזמנים להיוועץ, לשלוח תמונות או לשתף אותנו ברעיונות שעלו בהפעלה שלכם...

דוא"ל: playkit.israel@gmail.com

בפייסבוק: המשחקיט - פנאי יוצר קהילה

לתפארת מדינת ישראל!



אומרים שהיה פה...

(משחק על בסיס גן השעשועים)

משחקים כרגיל רק עם כמה שינויים:

המשבצות מתייחסות לשנים מקום המדינה ועד היום. המטרה

להיזכר באירועים היסטוריים שעיצבו את מדינתנו.

נקודת ההתחלה היא משבצת 48 נקודת הסיום היא 18.

מטילים את הקוביות ומתקדמים משנת 1948, עד לשנת 2018

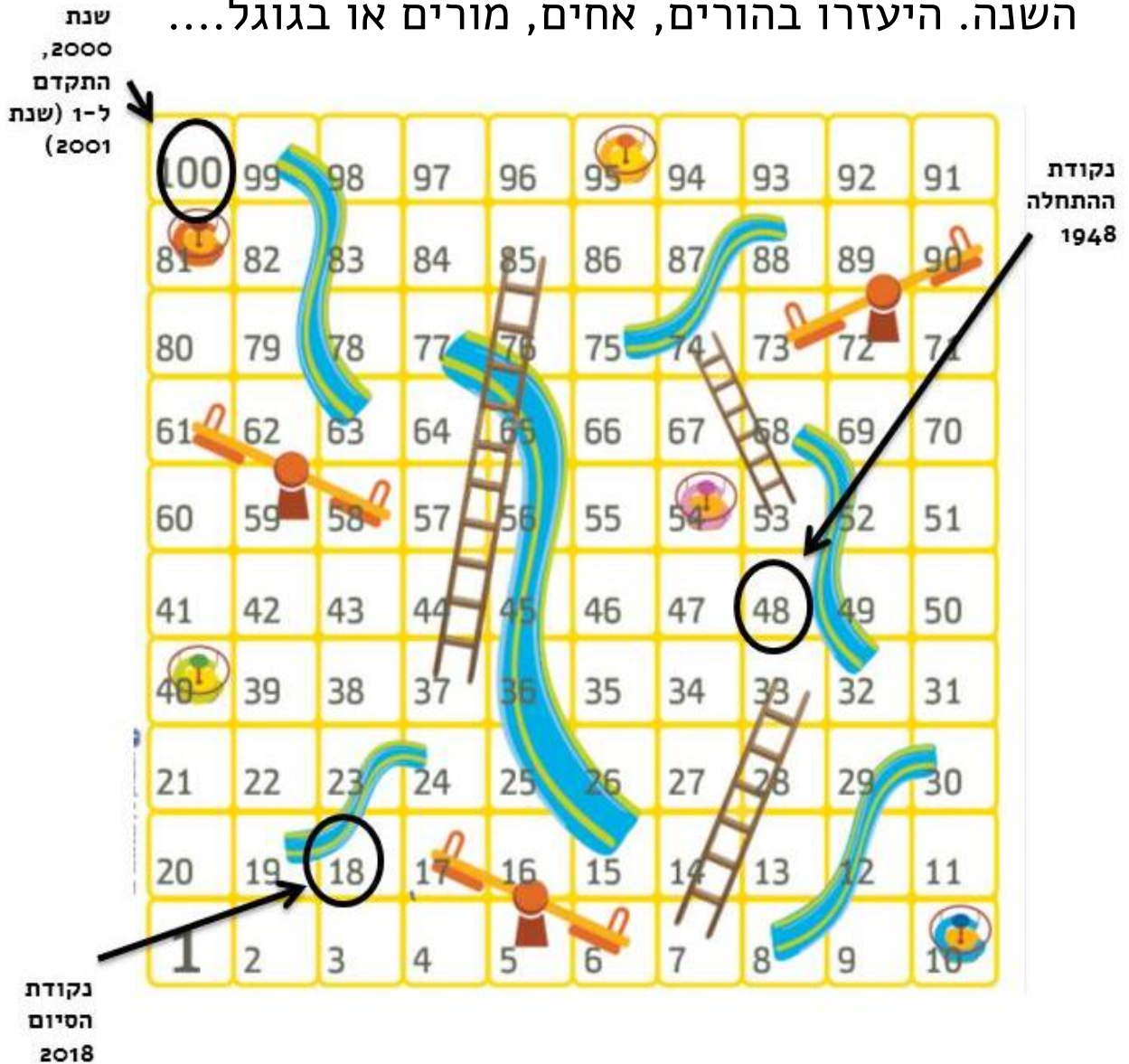
(כשמגיעים ל-100, יורדים שוב ל-1. משבצת 100 היא

שנת 2000, משבצת 1 היא שנת 2001 וכך הלאה עד

2018....

כל משבצת אליה מגיעים צריך לציין אירוע שהתרחש באותה

השנה. היעזרו בהורים, אחים, מורים או בגוגל....



זמן ישראל

משחק על בסיס שבלולעון

עזרים: נספח 1 - כרטיסיות עם אירועים היסטוריים
שיש להדפיס או להעתיק נספח 2 - תשובות

בנספח המצורף ישנם 24 כרטיסיות המתארות אירועים שקרו מאז קום המדינה. המטרה למקם אותן על ציר הזמן העגול מהאירוע הראשון (1) לאחרון (24). יש גם נספח עם התשובות

כור ההיתוך הישראלי משחק על בסיס נקודת מפגש

נקודת מפגש אנושית. המשתתפים הם הקלפים עצמם. הסתדרו בטבלה לפי ארץ מוצא וסממנים ישראלים משותפים להלן דוגמא לקטגוריות:

מדינת מוצא מאמריקה	מדינת מוצא מאפריקה	מדינת מוצא מזרח מאירופה	מדינת מוצא מאירופה	
				פריט לבוש כחול
				פריט לבוש לבן
				מי שאוהב פלאפל
				מי שביקר בקיבוץ

השבשבת

משחק על בסיס מסלול כחול-לבן

כמו במשחק ים יבשה המנחה מציין אזורים וכל המשתתפים רצים לעבר האזור. בקריאה של צפון, כולפ עומדים על הקצה הצפוני של המפה וכו'...

לתפארת מדינת ישראל

משחק על בסיס מערבולת

עזרים: נספח 6 – קלפים עם הישגים ישראליים
המטרה: לקטוף כמה שיותר הישגים ישראליים

הדפיסו את הקלפים ופזרו אותם באופן אקראי על הלוח מהלך המשחק: כל משתתף בוחר באופן אקראי את נקודת ההתחלה שלו. עם זריקת קובייה עליו להתקדם כאשר ישנן כמה מגבלות - ניתן להתקדם קדימה ובאלכסון, צעד אחד כל פעם. אסור לדרוך על אותו צבע ברצף. אסור לעמוד בעיגול עליו עומד משתתף אחר. המשחק מסתיים שכל ההישגים נאספו. והמנצח הוא מי שאסף את המספר הרב של ההישגים