

הנחיות למשחק שולחן

המטרה

יצירת פלטפורמה לדיונים והחלטות בנושא אוריינטציה לתלמיד המתעתד ללמוד בתענית בינלאומית.

השיטה

יצירת משחק שולחן שידמה תהליך אוריינטציה לקבלת תלמיד חדש בתכנית בינלאומית

מהלך

הקבוצה הגדולה תחולק ל 3 קבוצות משנה שלכל אחת משימה בהכנת משחק השולחן:

1. קבוצה שתכין את לוח המשחק- הלוח צריך לכלול מסלול התקדמות על פי שלבי האוריינטציה. בלוח שההתקדמות עליו מתבצעת באמצעות הטלת קובייה יש לשבץ משבצות שאלות (סימן שאלה) ומשבצות משימות (סימן קריאה). במשבצות ניתן לשלב אירועים שהקבוצה תחליט כי הם משמעותיים בתהליך. רצוי לשלב גם אלמנטים משחקיים כנו הליכה אחורה עקב אירוע מעכב, המתנה של תור, או "פרסים" בדמות קפיצה קדימה עקב אירוע חיובי.
2. קבוצה שתכין שאלות ידע עליהן יצטרכו המשחקים לענות – השאלות קשורות כמובן לעולם התוכן של הנושא. רק כאשר הקבוצה המשחקת תאשר את התשובה, יוכל המשחק להמשיך במשחק. גם כאן רצוי להכניס שאלות שכל מטרתן משחקיות.
3. קבוצה שתכין משימות שעל המשחקים לבצע. המשימות קשורות כמובן לעולם התוכן של הנושא. רק כאשר הקבוצה המשחקת תאשר את ביצוע המשימה, יוכל המשחק להמשיך במשחק. גם כאן רצוי להכניס שאלות שכל מטרתן משחקיות.
4. לפני המשחק – כל שחקן או קבוצה שמשחקת יחד יכינו "חייל" - דמות שתייצג אותם על הלוח. ה"חייל" יכול להיות חפץ, דמות פלסטלינה או כל רעיון אחר. לעיתים קרובות הבחירה ב"חייל" היא כשלעצמה נושא לדיון השלכתי.

בסיום ההכנה הקבוצות יתנסו במשחק.

שלב הסיום הוא דיון במליאה על התכנים שעלו תוך כדי ההכנה והמשחק

