

סוגת הטקסט: מאמר הסברי + חדר בריחה • נושא: למידה דרך משחק + חדר בריחה טקסטואלי

מטרות

- לאתר מידע על למידה דרך משחק
- לפענח רמזים בטקסט ולהסיק מסקנות
- לעצב חידה משלי

מהלך שיעור - 45 דקות

5 ד'	פתיחה: "מה גורם לכם להמשיך לנסות במשחק - ולוותר בשיעור?"
10 ד'	קריאה ראשונה בקול + קריאה שנייה עם עיפרון (סימון מילים לא מוכרות)
8 ד'	חלק א' - שחייה (בזוגות), בדיקה במליאה
10 ד'	חלק ב' - צלילה: סימון, מיון, שפה ומבנה
8 ד'	חלק ג' - מעמקים: משימת תיבה + מעגל שיח קצר
4 ד'	כרטיס יציאה

גרסת 10 דקות: קריאה ← 2 שאלות שחייה ← סימון אחד ← שורה בכרטיס היציאה.

תשובות

חטי"ב	שחייה: 1. אתגר, ניסיון, משוב, שוב. 2. כי המשוב מהיר והוא מרגיש כמו מידע. 3. עבודת צוות - אף אחד לא פותר לבד. 4. חדר בריחה: מידע. צינור. סימון: "לא קל מדי ומשעמם". מיון: עיקרון משחק: משוב מידי, עלייה הדרגתית בקושי, עבודת צוות לא: ציון רק בסוף השנה, שלב ראשון קשה מאוד. אוצר מילים: תהליך שחזור על עצמו במעגל
חטי"ע	שחייה: 1. להסביר עיקרון ולהציע יישום בכיתה. 2. בין משחק (נקודות ותגים) ללמידה מבוססת משחק. 3. לעורר הזדהות ולמשוך את הקורא/ת. 4. חדר בריחה: 3. משחק. סקרנות. סימון: "לא קל מדי ומשעמם". מיון: פנימית: סקרנות, תחושת מסוגלות חיצונית: תגים ונקודות, פרס בסוף
יסודי	שחייה: 1. חידה על כלבים. 2. ספרו יחד. 3. חדר בריחה: 12. ירוק. סימון: "ביחד זה יותר כיף". מיון: ☒
עולים	שחייה: 1. חידה. 2. יחד. 3. חדר בריחה: 10. חדר בריחה. סימון: "והדלת נפתחת". מילון: חדר בריחה=escape room. סגורה=closed. חידה=riddle. פותרים=solve. נפתחת=opens
חני"מ	תמונות: מפתח. יחד. חדר בריחה: מפתח. 5. מיון: ☒ עוזר: ☒ לעזור, ☒ להסתכל טוב, ☒ לנסות שוב לא: ☒ לריב

מעגל שיח

1. מה גורם לכם להמשיך לנסות במשחק - ולוותר בשיעור?
2. איזה תפקיד אתם בדרך כלל ממלאים בצוות?
3. איך הייתם הופכים שיעור אחד ל'חדר בריחה'?

מתווה מצגת (איורים בסגנון תלת־ממדי חמוד)

1. שקופית פתיחה: מנעול תלת־ממדי זוהר ומפתח מחייך
2. למה המוח אוהב משחקים
3. הלולאה: אתגר ← ניסיון ← משוב ← שוב
4. חדר הבריחה של הכיתה - 3 מנעולים
5. כרטיס יציאה: חידה שהמצאתי

🌐 מרחב בטוח: הפעילות היא תמיכה ולמידה – לא טיפול. מותר לא לשתף. כל דאגה לשלומו/ה של תלמיד/ה – פונים ליועצת. מודלים לשילוב: גש"ר מאח"ד · עש"ן ד"ק · מעש"ה.

שם: _____

כיתה: _____

תאריך: _____

למה המוח שלנו מתמכר לאתגרים (ואיך זה יכול לעזור ללמוד)

מאמר הסברי + חדר בריחה

תחשבו על הפעם האחרונה ששיחקתם במשחק שבו נכשלתם עשר פעמים באתו שלב. לא ויתרתם, נכון? ועכשיו תחשבו על תרגיל במתמטיקה שלא הצליח בפעם הראשונה. מה ההבדל? מעצבי משחקים יודעים סוד: המוח אוהב 'לולאה' - אתגר, ניסיון, משוב מידי, ושוב. כשהמשוב מגיע מהר, הכישלון לא מרגיש כמו עונש אלא כמו מידע. בנוסף, כל שלב קשה רק 'קצת יותר' מהקודם - לא קל מדי ומשעמם, ולא קשה מדי ומתסכל.

חדרי בריחה לוקחים את הרעיון הזה לעבודת צוות: אף אחד לא יכול לפתור הכול לבד. אחד/ת שם/ה לב פרטים, אחר/ת טוב/ה במספרים, מישהו/י מחבר/ת בין רמזים. ההצלחה שייכת לכולם. ומה זה אומר על הכיתה? אולי שכדאי לתת יותר משוב מהיר, להתחיל מאתגר קטן ולעלות בהדרגה, ולזכור שטעות היא רק עוד ניסיון בדרך לפתוח את המנעול. ועכשיו - תורכם! לפניכם חדר בריחה קטן. כל הרמזים נמצאים בטקסט שקראתם.

חלק א' - שחייה על פני השטח

בחלק הזה מאתרים מידע שכתוב בטקסט במפורש. הקיפו את התשובה הנכונה.

1. מהי 'הלולאה' שהמוח אוהב?

○ אתגר, ניסיון, משוב, שוב ○ שינה, אוכל, משחק ○ קריאה, כתיבה, מבחן

2. למה כישלון במשחק לא מרגיש כמו עונש?

○ כי המשוב מהיר והוא מרגיש כמו מידע ○ כי אין ציונים ○ כי משחקים לבד

3. מה מיוחד בחדרי בריחה לפי המאמר?

○ עבודת צוות - אף אחד לא פותר לבד ○ הם קלים מאוד ○ משחקים בהם לבד

חלק ב' - צלילה

בחלק הזה צוללים פנימה: מסיקים, מחברים, בודקים מבנה ושפה.

1. חדר בריחה - פתחו את המנעולים בעזרת הטקסט:

מנעול 1: כמה שלבים יש ב'לולאה' שהמוח אוהב? (הקלידו מספר) קוד: □□□□□

מנעול 2: איזו מילה מתארת כישלון עם משוב מהיר? 'הכישלון מרגיש כמו ____' קוד: □□□□□

מנעול 3: חברו את האות הראשונה של: צוות + יחד + ניסיון + רמז - ותקבלו מה? (ענו: צינר / רצין / ציור) קוד: □□□□□

2. סמנו בטקסט בצבע את המשפט שמסביר איך בנויה רמת קושי טובה, והעתיקו אותו:

3. מה מתאים לעיקרון 'משחק טוב'?

- משוב מידי · עלייה הדרגתית בקושי · ציון רק בסוף השנה · עבודת צוות · שלב ראשון קשה מאוד

עיקרון משחק	לא

4. "לולאה" בהקשר של הטקסט היא:

- תהליך שחוזר על עצמו במעגל ○ קשר בחבל ○ מאכל

חלק ג' - מעמקים

בחלק הזה חושבים, מביעים עמדה ויוצרים. אין תשובה אחת נכונה.

משימת תיבה: עצבו מנעול רביעי לחדר הבריחה: כתבו חידה שהתשובה שלה נמצאת בטקסט, ואת התשובה.

אפשר להיעזר בגשיר מאח"ד (גוף · שכל · רגש · מערכת אמונות · חברה · דמיון) ובמילות קישור: ראשית · בנוסף · לעומת זאת · לכן · לסיכום.

לשיחה בזוגות: מה גורם לכם להמשיך לנסות במשחק – ולוותר בשיעור?



כרטיס יציאה · גיימינג וחדרי בריחה שם: _____

חידה שהמצאתי:

התפקיד שלי בצוות:

דבר אחד שלמדתי על עצמי כשאני משחק/ת:

שם: _____ כיתה: _____ תאריך: _____

למה המוח שלנו מתמכר לאתגרים (ואיך זה יכול לעזור ללמוד)

מאמר הסברי + חדר בריחה

- 1 תחשבו על הפעם האחרונה ששיחקתם במשחק שבו נכשלתם עשר פעמים באותו שלב. לא ויתרתם, נכון? ועכשיו תחשבו על תרגיל במתמטיקה שלא הצליח בפעם הראשונה. מה ההבדל?
- 2 מעצבי משחקים יודעים סוד: המוח אוהב 'לולאה' – אתגר, ניסיון, משוב מידי, ושוב. כשהמשוב מגיע מהר, הכישלון לא מרגיש כמו עונש אלא כמו מידע. בנוסף, כל שלב קשה רק 'קצת יותר' מהקודם – לא קל מדי ומשעמם, ולא קשה מדי ומתסכל.
- 3 חדרי בריחה לוקחים את הרעיון הזה לעבודת צוות: אף אחד לא יכול לפתור הכול לבד. אחד/ת שם/ה לב פרטים, אחר/ת טוב/ה במספרים, מישהו/י מחבר/ת בין רמזים. ההצלחה שייכת לכולם.
- 4 ומה זה אומר על הכיתה? אולי שכדאי לתת יותר משוב מהיר, להתחיל מאתגר קטן ולעלות בהדרגה, ולזכור שטעות היא רק עוד ניסיון בדרך לפתוח את המנעול.
- 5 ועכשיו – תורכם! לפניכם חדר בריחה קטן. כל הרמזים נמצאים בטקסט שקראתם.
- 6 עם זאת, יש להבחין בין 'משחק' – הוספת נקודות ותגים למשימה קיימת – לבין למידה מבוססת משחק אמיתית, שבה המשחק עצמו הוא הלמידה. ביקורת נפוצה טוענת שנקודות ותגים מעודדים מוטיבציה חיצונית בלבד, ושכשהפרסים נעלמים – נעלם גם העניין. לכן, לטענת המבקרים, הסוד איננו בפרס אלא בתחושת המסוגלות ובסקרנות שהאתגר מעורר.

חלק א' – שחייה על פני השטח

בחלק הזה מאתרים מידע שכתוב בטקסט במפורש. הקיפו את התשובה הנכונה.

1. מהי מטרת המאמר?

- להסביר עיקרון ולהציע יישום בכיתה ○ לפרסם משחק ○ לספר סיפור

2. מה ההבחנה המרכזית בפסקת ההרחבה?

- בין משחק (נקודות ותגים) ללמידה מבוססת משחק ○ בין משחקים ישנים לחדשים
○ בין בנים לבנות

3. השאלה הפותחת את המאמר נועדה:

- לעורר הזדהות ולמשוך את הקורא/ת ○ לבחון ידע ○ לסכם

חלק ב' – צלילה

בחלק הזה צוללים פנימה: מסיקים, מחברים, בודקים מבנה ושפה.

1. חדר בריחה - פתחו את המנעולים בעזרת הטקסט:

מנעול 1: כמה תפקידים בצוות מוזכרים בפסקה על חדרי בריחה? (מספר) קוד: □□□□□

מנעול 2: מה המונח לנקודות ותגים שמוסיפים למשימה קיימת? קוד: □□□□□

מנעול 3: מה, לפי המבקרים, הסוד האמיתי - פרס או סקרנות? קוד: □□□□□

2. סמנו בטקסט בצבע את המשפט שמסביר איך בנויה רמת קושי טובה, והעתיקו אותו:

3. מוטיבציה פנימית או חיצונית?

סקרנות · תגים ונקודות · תחושת מסוגלות · פרס בסוף

פנימית	חיצונית

חלק ג' - מעמקים

בחלק הזה חושבים, מביעים עמדה ויוצרים. אין תשובה אחת נכונה.

משימת תיבה: כתבו מאמר עמדה: 'האם בית הספר צריך להיראות יותר כמו משחק?' - הבחינו בין משחק ללמידה מבוססת משחק, טענה, טענת נגד ומסקנה.

אפשר להיעזר בגשיר מאחיד (גוף · שכל · רגש · מערכת אמונות · חברה · דמיון) ובמילות קישור: ראשית · בנוסף · לעומת זאת · לכן · לסיכום.

לשיחה בזוגות: מה גורם לכם להמשיך לנסות במשחק - ולוותר בשיעור?



כרטיס יציאה · גיימינג וחדרי בריחה שם: _____

חידה שהמצאתי:

התפקיד שלי בצוות:

דבר אחד שלמדתי על עצמי כשאני משחק/ת:

שם: _____ כיתה: _____ תאריך: _____

החדר הנעול

מאמר הסברי + חדר בריחה

דנה ואיתי נכנסו לחדר משחק. הדלת נסגרה! 

על הקיר היה כתוב: "כמה רגליים יש לשלושה כלבים?"

הם ספרו יחד: 4 ועוד 4 ועוד 4.

הם הקלידו את המספר - והדלת נפתחה! 

"ביחד זה יותר כיף", אמרה דנה.

חלק א' - שחייה על פני השטח

בחלק הזה מאתרים מידע שכתוב בטקסט במפורש. הקיפו את התשובה הנכונה.

1. מה היה כתוב על הקיר?

☐ חידה על כלבים ☐ שם של שיר ☐ מפה

2. איך הם פתרו?

☐ ספרו יחד ☐ ניחשו ☐ ביקשו מאמא
חלק ב' - צלילה

בחלק הזה צוללים פנימה: מסיקים, מחברים, בודקים מבנה ושפה.

1. חדר בריחה - פתחו את המנעולים בעזרת הטקסט:
 מנעול 1  כמה רגליים יש לשלושה כלבים? 3 12 9

 מנעול 2  איזה צבע מקבלים מכחול + צהוב? אדום ירוק סגול
2. סמנו בטקסט בצבע את המשפט שאומרת דנה, והעתיקו אותו:3. מה עוזר בחדר בריחה?
☐ לעבוד יחד ☐ לריב ☐ לקרוא לאט ☐ לוותר מהר

☒ עוזר	☒ לא עוזר

בחלק הזה חושבים, מביעים עמדה ויוצרים. אין תשובה אחת נכונה.

משימת תיבה: המציאו חידה קטנה לחברים (על חיות, מספרים או צבעים). 

לשיחה בזוגות: מה גורם לכם להמשיך לנסות במשחק - ולוותר בשיעור? 



כרטיס יציאה • גיימינג וחדרי בריחה שם: _____ 

חידה שהמצאתי:

התפקיד שלי בצוות:

דבר אחד שלמדתי על עצמי כשאני משחק/ת:

שם: _____ כיתה: _____ תאריך: _____

גיימינג וחדרי בריחה

מאמר הסברי + חדר בריחה

אנחנו בחדר בריחה.

הדלת סגורה. 🔒

יש חידה על הקיר.

אנחנו חושבים יחד.

אנחנו פותרים – והדלת נפתחת! 🚪

ביחד אנחנו חזקים.

מחסן מילים: חדר בריחה (escape room) • סגורה (closed) • חידה (riddle) • פותרים (solve) • נפתחת (opens)

חלק א' – שחיה על פני השטח

בחלק הזה מאתרים מידע שכתוב בטקסט במפורש. הקיפו את התשובה הנכונה.

1. מה יש על הקיר?

☐ חידה ☐ תמונה ☐ שעון

2. איך פותרים?

☐ יחד ☐ לבד ☐ לא פותרים

חלק ב' – צלילה

בחלק הזה צוללים פנימה: מסיקים, מחברים, בודקים מבנה ושפה.

1. חדר בריחה – פתחו את המנעולים בעזרת הטקסט:

מנעול 1:

1	2
3	4

 : כמה זה $5 + 5$? ☐ 0 ☐ 10 ☐ 55 ☐ 5מנעול 2:

a	b	c
---	---	---

 : איך אומרים 'escape room' בעברית? ☐ חדר אוכל ☐ חדר בריחה ☐ חדר שינה

2. מתחו קו בין המילה לפירוש:

riddle	.	.	חדר בריחה
solve	.	.	סגורה
opens	.	.	חידה
escape room	.	.	פותרים
closed	.	.	נפתחת

3. לחצו על המשפט: מה קורה לדלת בסוף?, והעתיקו אותו:

חלק ג' - מעמקים

בחלק הזה חושבים, מביעים עמדה ויוצרים. אין תשובה אחת נכונה.

משימת תיבה: השלימו: אני טוב/ה במשחקים של...

לשיחה בזוגות: מה גורם לכם להמשיך לנסות במשחק - ולוותר בשיעור?



כרטיס יציאה • גיימינג וחדרי בריחה שם: _____

חידה שהמצאתי:

התפקיד שלי בצוות:

דבר אחד שלמדתי על עצמי כשאני משחק/ת:

שם: _____ כיתה: _____ תאריך: _____

גיימינג וחדרי בריחה

מאמר הסברי + חדר בריחה

הדלת סגורה. 

יש חידה. 

פותרים יחד. 

הדלת נפתחת! 

חלק א' - שחייה על פני השטח

בחלק הזה מאתרים מידע שכתוב בטקסט במפורש. הקיפו את התשובה הנכונה.

1. מה פותח את הדלת?



גרב



בננה



מפתח

2. איך פותרים חידה?



בשינה



בכעס



יחד

חלק ב' - צלילה

בחלק הזה צוללים פנימה: מסיקים, מחברים, בודקים מבנה ושפה.

1. חדר בריחה - פתחו את המנעולים בעזרת הטקסט:

 מנעול 1  : מה פותח דלת?  מפתח /  בננה /  גרב

 מנעול 2  : כמה אצבעות ביד אחת? 10 / 2 / 5

2. מה עוזר במשחק?

לנסות שוב



לריב



להסתכל טוב



לעזור



לא ✕	עוזר ✓

חלק ג' - מעמקים

בחלק הזה חושבים, מביעים עמדה ויוצרים. אין תשובה אחת נכונה.

איזה משחק אני אוהב/ת? (הקיפו)

משחק קופסה

חדר בריחה

כדור

קלפים

פאזל



איך אני מרגיש/ה?



כרטיס יציאה • גיימינג וחדרי בריחה שם: _____

חידה שהמצאתי:

התפקיד שלי בצוות:

דבר אחד שלמדתי על עצמי כשאני משחק/ת: