

מי אני

ומה שמדויק?

משחק לימודי משעשע, המכתיח את כושר הציטוי ומשכלל את יכולת החשיבה הלוגית.

ל- 2 עד 4 משתתפים מגיל ארבע ומעלה.
כפעמים הראשונות מומלץ לשחק בהדרכת מבוגר.

מטרת המשחק היא לגלות בעזרת שאלות: מי או מה מצויר לי על המצח במספר שאלות קטן ככל האפשר. ילדים צעירים יכולים לשחק עם עלה כותרת אחד בלבד.

מה בקופסא?

לוח משחק המעוצב בצורת פרח.

ארבעה סרטי ראש צבעוניים.

כלי משחק משותף לכולם.

2 חפיסות קלפים מצולמים, הנחלקים לחמש קבוצות:

בעלי-חיים
כלי-תחבורה
חפצים
פריטי לבוש
פירות וירקות

דף ניקוד (ראו: גרסה למתקדמים)

הוראות מפורטות

הכנות:

מרכיבים את לוח המשחק כמו פרח (ראו תמונה). על כל אחד מעלי הכותרת יש פריטים מקבוצה אחרת: עלה שעליו מצוירים כל פריטי הלבוש, עלה כלי-תחבורה, עלה חפצים וכו'...

החלק האמצעי של הלוח הוא מסלול ההתקדמות.

מציבים את הכלי המשחק במרכז הפרח, בנקודת ההתחלה - עיגול מס' 15.

מערבבים את הקלפים ומניחים אותם בערימה כשהציורים כלפי מטה - זו הקופה.

ענדו את סרטי הראש הצבעוניים, כמו אינדיאנים!...

לפני שמתחילים כדאי לעבור יחד על כל הציורים (רצוי בהנחיית מבוגר), כדי להיות בטוחים שכולם מזהים את כל התמונות ומסכימים על אותן הגדרות.

מוכנים? נתחיל במשחק!

1. מחליטים מי יהיה "השואל" הראשון, וממשיכים בכיוון השעון. אחד המשתתפים מרים קלף מהקופה ומשחיל אותו בסרט הראש של השואל הראשון. כך כולם רואים ויודעים מה מצויר לשואל על המצח, כולם... מלבדו!

2. מתחילים ברמז שמגלה לשואל לאיזו קבוצה שייך הקלף. לדוגמא: "מה שמצויר לך על הראש הוא בעל-חיים!". כעת מביט השואל בעלה הכותרת עליו מצוירים כל בעלי-החיים, ומתחיל לשאול שאלות שיעזרו לו לגלות מי הוא.

3. לשואל מותר לשאול עד 15 שאלות. לאחר כל שאלה, הוא מתקדם צעד אחד לאחור עם החייל שלו, כך הוא יכול לדעת בקלות כמה שאלות עוד נותרו לו.

4. כל המשתתפים עונים לשואל, כל אחד בתורו, בתשובות של 'כן' ו'לא' בלבד.

5. המטרה היא לצמצם בהדרגה את האפשרויות כדי להגיע לבסוף ליחוש המדויק. שימו לב, עליכם לנסות להיות בטוחים בניחוש שלכם, כי בכל תור מותר לנחש ניחוש מדויק אחד בלבד. אם ניחשתם לא נכון... אופס... הקלף חוזר לו לתחתית הקופה והתור עובר לשואל הבא.

6. ואם ניחשתם נכון? מצוין!! שימרו את הקלף - כי מי שיהיו לו הכי הרבה קלפים בסוף המשחק הוא המנצח! (אם למספר המשתתפים אותו מספר של קלפים, יש יותר ממונצח אחד!)

7. מתי מסתיים המשחק? מתי שמתחשק! בתנאי שכל המשתתפים היו בתפקיד "השואל" מספר זהה של פעמים. (או שמחליטים מראש כמה סבבים משחקים).

רוצים דוגמא? בבקשה!

הנה דוגמא לסדרה של שאלות (ותשובות) שעוזרות לנו לצמצם אפשרויות ולהגיע לניחוש הנכון. כהליכה מן הכלל אל הפרט, כשבכל פעם מפחיתים אפשרויות. הרמז היחיד שיש לנו הוא שהקלף שיר לקבוצת בעלי-החיים.

שאלה 1: האם אני חייב בית? לא.

שאלה 2: האם יש לי פרווה? לא.

שאלה 3: האם יש לי 4 רגליים? לא.

שאלה 4: האם אני חיה שעפה? כן.

שאלה 5: האם אני ציפור? לא.

בקבוצת בעלי-החיים, יש רק שני "מעופפים": תוכי ופרפר. הפרפר אינו ציפור!

ג'חוש סופי: אני פרפר!!!

יש גם ג'רסה למתקדמים!!!

אוהבים אתגרים? ובכן, בדיוק בשבילכם המצאנו את שיטת הניקוד הבאה:

כמו בגרסה הבסיסית, לאחר כל שאלה מדיזין את ה"חייל" צעד אחד לאחור. אבל הפעם, לאחר ניחוש נכון – רושמים על דף הניקוד את המספר שעליו מונח החייל, זהו מספר הנקודות שצברתם בסיבוב. ככל שתשאלו **פחות** שאלות בדרך לניחוש הנכון – תרוויחו **יותר** נקודות!
ההירות... אם ניחשתם לא נכון, התור עובר לשואל הבא ואתם הרוחתם **אפס** (0) נקודות!
מטרה כמובן לצבור את מספר הנקודות הגבוה ביותר עד סוף המשחק.

שחקו, נחשו ותינו!