



דף הסבר להפעלת השעשועון פיצוחים

1 מחלקים לקבוצות

1

מחלקים את הכיתה לשתי קבוצות: הכחולים והלבנים.

2 מכירים את המשחק

2

פותרים בסרטון ובמסך ההדגמה. בכל לחיצה מוצג פיצוח אחר: כחול מחבר מימין לשמאל, ולבן מחבר מלמעלה למטה. מסבירים שתשובה נכונה שווה 50 נקודות ופיצוח מוסיף 50 נקודות.

3 מכינים עמדת מתמודדים

3

מציבים בחזית הכיתה שולחן אחד או שניים. מכל קבוצה מגיע מתמודד. מומלץ פעמון לחיצה לכל מתמודד; אם אין פעמונים, עונים בהרמת יד.

4 מגרילים מי פותח

4

ההגרלה בתחילת המשחק קובעת מי מבקשת את האות הראשונה. אחר כך מי שעונה נכון בוחר את האות הבאה. בסיבוב חדש הקבוצה שהפסידה בסיבוב הקודם פותחת.

5 בוחרים אות ושאלה

5

המתמודד בוחר אות והמנחה לוחץ עליה בלוח. אפשר להגריל שאלה בלחצן "שאלה נוספת" או לבחור שאלה מתאימה מתוך המאגר של אותה אות.

תשובות, פיצוח ושלב הגמר

מסמנים תשובה נכונה

6

המתמודד הראשון שעונה נכון בפעמון או בהרמת יד מזכה את קבוצתו במשבצת. המנחה צובע את האות בכחול או בלבן בלוח הלחצנים.

מזהים את אות הזהב

7

בכל שלב מוגרלת אות זהב אחת. תשובה נכונה עליה שווה 100 נקודות במקום 50. זהו כלל נוסף בגרסת המשחק הזאת.

משלימים פיצוח

8

רצף מחובר של משבצות בצבע הקבוצה ובכיוון שלה יוצר פיצוח. לאחר זיהוי הפיצוח עוברים לשלב הבא.

מחליטים מתי לעבור לגמר

9

מהשלב השלישי מופיע לחצן "עבור לגמר". משתמשים בו כשזמן השיעור קצר; אפשר גם להמשיך עד תום ששת השלבים.

קובעים מי עולה לגמר

10

רק הקבוצה עם הניקוד המצטבר הגבוה יותר עולה. במקרה של שוויון שואלים שאלת שובר שוויון ללא ניקוד. הקבוצה העולה בוחרת מתמודד אחד; בגמר אין צורך בפעמון.

משחקים בגמר

11

לחיצה על האות הראשונה מפעילה שעון של שתי דקות. תשובות נכונות נצבעות באדום, בלי נקודות נוספות. פיצוח מימין לשמאל בזמן מעניק ניצחון. אם הזמן נגמר בלי פיצוח, הבאזר נשמע, ניקוד הקבוצה שבגמר יורד למחצית והקבוצה השנייה מנצחת.

למי שעובדת עם שני מסכים

אפשר לפצל מסך ולהציג חלון קהל לצד חלון מנחה. אפשר גם להפעיל ממסך המנחה בלבד.