



מועצת הכיתה

משחק הצבעות, שכנוע ופשרות

👥 4–8 שחקנים | ⏱️ כ־30 דקות | 🎒 גיל 12 ומעלה | ✂️ מדפיסים, גוזרים, משחקים

הכיתה שלכם מקבלת החלטות. מוזיקה בהפסקות? דף עזר במבחן? טלפונים בהפסקה? כל שחקן מקבל תפקיד סודי עם דברים שהוא אוהב, דברים שהוא פחות אוהב ומשימה אישית. מציעים הצעות, משכנעים בנימוק, סוגרים עסקאות ומצביעים. אבל שימו לב למד האווירה: אם הכיתה מתפרקת, כולם מפסידים.

מה לומדים? הכרעת רוב, הגנה על מיעוט, שכנוע עם נימוק, הקשבה, פשרה, ואיך מאזנים בין מה שטוב לי לבין מה שטוב לכולם.

מה יש בערכה: חוברת כללים · 24 קלפי הצעה · 16 קלפי אירוע · 8 קלפי תפקיד סודי · קלפי הצבעה (בעד / נגד / ערעור) · 64 אסימוני השפעה · לוח המועצה עם מד האווירה · דף ניקוד · דף למורה עם מערך של 45 דקות, שאלות לדיון ולוח בחירה

יצרה: רוית ראש בן ישי

🎯 מטרת המשחק

לצבור הכי הרבה נקודות עד סוף המשחק. נקודות מקבלים כשעוברות הצעות שאתם אוהבים, כשההצעות שלכם עוברות, וכשמשלימים את המשימה הסודית. **אבל** כל הצעה שעוברת משנה גם את **מד האווירה בכיתה**. אם המד יורד ל־0, המועצה מתפרקת ו**כולם מפסידים**. אם המד גומר גבוה, כולם מקבלים בונוס.

> 💡 אפשר לנצח לבד, אבל קשה לנצח בכיתה מפורקת. זה כל הסיפור.

🧩 מה יש בערכה

- **24 קלפי הצעה** בארבעה תחומים: 🎉 כיף ופנאי · 📚 לימודים · 🌱 סביבה ובריאות · 🤝 יחד וקהילה. לכל קלף יש **גרסה מלאה** ו**גרסת פשרה**, וכל גרסה משנה את מד האווירה אחרת.
- **4 קלפי 🛡️ הגנת מיעוט** (בתוך ה־24): הצעות שעלולות לפגוע בקבוצה בכיתה.
- **16 קלפי אירוע ⚡**: הפתעות שמשנות את המשחק.
- **8 קלפי תפקיד סודי 🔒**: תחום שאוהבים, תחום שפחות אוהבים ומשימה.
- **לכל שחקן:** קלף בעד ✅, קלף נגד ❌, קלף ערעור ⚖️ ו־4 אסימוני השפעה ⭐.
- **לוח המועצה** עם מד האווירה (סמן: מחק, מטבע או פקק), ו**דף ניקוד**.

🛠️ הכנה (3 דקות)

1. מניחים את לוח המועצה באמצע. שמים את הסמן על **5** במד האווירה.
2. מערבבים את קלפי התפקיד. כל שחקן מקבל קלף אחד, קורא אותו **בסוד** ומניח אותו הפוך לפניו. את שאר קלפי התפקיד מחזירים לקופסה בלי להסתכל.
3. כל שחקן מקבל קלף בעד, קלף נגד, קלף ערעור ו־4 אסימונים. שאר האסימונים הם **הקופה**.
4. מערבבים את קלפי ההצעה. כל שחקן מקבל **3 קלפים** (במשחק של 4–5 שחקנים) או **2 קלפים** (6–8 שחקנים). שאר הקלפים הם ערמה הפוכה.
5. מערבבים את קלפי האירוע ומניחים אותם הפוכים במקום שלהם על הלוח.
6. בוחרים **רשם/ת** שימלא/תמלא את יומן ההחלטות בדף הניקוד. מי שהיה/הייתה לאחרונה בטיול מתחיל/ה.

> 📱 יש גם אתר נלווה: מערבב קלפים למקרן, סופר קולות, שעון עצר ומד אווירה. מתאים במיוחד לגרסת "כל הכיתה".

המשחק נמשך **10 תורות** (10 הצעות), או 30 דקות, מה שמגיע קודם. בכל תור שחקן אחד הוא **המציע/ה**, והתור עובר בסבב.

⚡ שלב 0 · אירוע (רק בתור 2, 4, 6, 8 ו־10)

המציע/ה הופך/ת את קלף האירוע העליון ומקריא/ה אותו בקול. עושים מה שכתוב, ואז ממשיכים.

🗳️ שלב 1 · הצעה

המציע/ה בוחר/ת קלף הצעה מהיד, מניח/ה אותו על הלוח ומכריז/ה: **"גרסה מלאה"** או **"גרסת פשרה"**.

🗣️ שלב 2 · שכנוע (30 שניות)

המציע/ה מסביר/ה למה כדאי להצביע בעד. **חובה להשתמש במילת נימוק: כי / לכן / מפני ש.** אם אין נימוק, כל שחקן יכול לקרוא **"נימוק!"**, והמציע/ה צריך/ה לנסח שוב, עם נימוק.

✔️ **טוב:** "כדאי לקנות משחקי קופסה לכיתה, **כי** בימים גשומים אין מה לעשות בהפסקה, **לכן** כולם נדחסים במסדרון."

✖️ **לא נחשב:** "תצביעו בעד, זה פשוט שווה."

↩️ שלב 3 · תגובה (20 שניות)

שחקן/ית אחד/ת שמתנגד/ת עונה, גם כן עם נימוק. אחרי התגובה המציע/ה יכול/ה **פעם אחת** להקשיב ולהחליף מגרסה מלאה לגרסת פשרה.

🤝 שלב 4 · עסקאות (דקה אחת)

כולם מדברים עם כולם: "אני אצביע בעד, אם תצביע/י בעד ההצעה שלי בתור הבא". מותר לתת אסימונים ולקבל אסימונים. **הבטחות לא מחייבות**, אבל כולם זוכרים מי עמד/ה במילה שלו/ה. 😉

> 🚫 אסור: איומים, העלבות, והבטחות על דברים מחוץ למשחק (ממתקים, שיעורי בית וכדומה).

✋ שלב 5 · הצבעה

1. כל השחקנים, כולל המציע/ה, בוחרים בסוד קלף **בעד** או **נגד** ומניחים אותו הפוך.
2. אפשר להניח **אסימונים מתחת לקלף ההצבעה**. כל אסימון שווה **קול נוסף**.
3. סופרים "1, 2, 3" והופכים יחד. סופרים קולות, כולל האסימונים.
4. כל האסימונים שהונחו הולכים **לקופה**, גם אם ההצבעה הלכה נגדכם.

🏁 שלב 6 · תוצאה

- **עברה:** מזיזים את מד האווירה לפי המספר שעל הגרסה שעברה. הרשם/ת כותב/ת ביומן את התחום והגרסה. הקלף נשאר גלוי ליד הלוח.
- **נדחתה:** הקלף עובר לערמת "נדחו". רושמים ביומן.
- המציע/ה לוקח/ת קלף הצעה חדש, והתור עובר לשחקן/ית הבא/ה.

⚖️ איך מחליטים?

- **רוב רגיל:** ההצעה עוברת אם יש יותר קולות בעד מנגד. **תיקו = ההצעה נדחית** (אלא אם נבחר יו"ר בקלף אירוע).
- 🛡️ **הגנת מיעוט:** הגרסה **המלאה** של קלף עם 🛡️ עוברת רק ברוב של ⅔, כלומר רק אם יש בעד **לפחות פי 2** מנגד (למשל 6 מול 3, או 4 מול 2). גרסת הפשרה שלו צריכה רוב רגיל.
- ⚖️ **קלף ערעור (פעם אחת במשחק):** במהלך העסקאות, כל שחקן יכול להניח את קלף הערעור ולהסביר **מי עלול להיפגע** מההצעה. אם הסביר עם נימוק, גם ההצעה הזאת צריכה רוב של ⅔. אחרי השימוש הקלף יוצא מהמשחק.

🤔 למה צריך את זה? כי הרוב יכול לקבל החלטה שפוגעת בכמה תלמידים, למשל לשבת לפי ציונים. בדמוקרטיה הרוב מחליט, אבל יש דברים שלא מחליטים רק ברוב רגיל.

🏆 ניקוד בסוף המשחק

חושפים את קלפי התפקיד. כל שחקן סופר לפי יומן ההחלטות:

על מה	גרסה מלאה	גרסת פשרה
❤️ עברה הצעה בתחום שאני **אוהב/ת** (כל הצעה, לא רק שלי)	+3	+1
💔 עברה הצעה בתחום שאני **פחות אוהב/ת**	−2	−1
🗳️ עברה הצעה **שאני** הצעתי	+1	+2
⭐ כל אסימון שנשאר לי	+1	
🎯 השלמתי את המשימה הסודית	+3	
🌡️ בונוס מד האווירה (לכל השחקנים)	9 ומעלה: 4+ · 7 או 8: 2+ 4 עד 6: 0 · 3 ומטה: 2−	

מי שצבר/ה הכי הרבה נקודות מנצח/ת. **תיקו?** מנצח/ת מי שנשארו לו/ה יותר אסימונים.

🎉 **ניצחון כיתתי:** אם מד האווירה גמר ב־7 ומעלה, כל הכיתה ניצחה יחד, וגם יש מנצח/ת אישי/ת.

💥 **המועצה מתפרקת:** אם המד הגיע ל־0 בכל רגע, המשחק נגמר מיד ו**אין מנצחים**.

💡 טיפים לשחקנים

- אסימון הוא גם קול וגם נקודה. כל אסימון שתוציאו הוא נקודה שוויתרתם עליה. שווה?
- פשרה נותנת פחות למי שאוהב את התחום, אבל יותר למי שהציע אותה, והיא בדרך כלל טובה למד האווירה.
- אל תחשפו את התפקיד, אבל אפשר לרמוז. לפעמים לגלות קצת זה המפתח לעסקה.

🎬 תור לדוגמה

משחקים חמישה: מאיה, יונתן, נועם, ליה ועומר. זה תור 4 ומד האווירה על 5.

⚡ **אירוע:** תור זוגי, לכן מאיה הופכת קלף אירוע: "🎁 **תרומה לכיתה**". כל אחד מחליט ביד סגורה. שלושה תורמים אסימון לקופה, כלומר יותר מחצי, לכן המד עולה ל־7.

🗳️ **הצעה:** מאיה מניחה את "**הפסקה בלי מסכים**" (🌱 סביבה ובריאות) ומכריזה: **גרסה מלאה**, "בכל ההפסקות בלי טלפונים בכלל" (מד 1−).

> **מאיה (שכנוע):** "כדאי לנו הפסקות בלי טלפונים, **כי** כולם יושבים כל אחד במסך שלו, **לכן** אנחנו כמעט לא משחקים ביחד."

> **יונתן (תגובה):** "אני נגד, **מפני ש**יש תלמידים שמדברים בהפסקה עם ההורים או שצריכים את הטלפון. איסור מלא לא הוגן כלפיהם."

↩️ **מאיה מקשיבה** ומחליפה ל**גרסת הפשרה**: "הפסקה אחת ביום בלי מסכים, עם משחקים בחצר" (מד 2+).

🤝 **עסקאות:** נועם לוחש למאיה: "אצביע בעד, אם תיתני לי אסימון." מאיה נותנת. עומר מנסה לשכנע את ליה להצביע נגד, אבל ליה אוהבת 🌱 ונשארת בעד.

✋ **הצבעה:** בעד: מאיה, נועם וליה (3). נגד: יונתן ועומר (2). עומר מניח אסימון מתחת לקלף הנגד, כך שזה 3 מול 3, תיקו! אבל ליה הניחה בסוד אסימון מתחת לקלף הבעד, כך שזה **4 מול 3, וההצעה עוברת!** שני האסימונים הולכים לקופה.

🏁 **תוצאה:** המד עולה מ־7 ל־**9**. ביומן נרשם: "הפסקה בלי מסכים · 🌱 · פשרה · עברה · 4:3 · מד 9". בסוף המשחק מאיה תקבל 2+ על הצעה שלה שעברה כפשרה, וכל מי שאוהב/ת 🌱 יקבל/תקבל 1+. ואם המשימה של מאיה היא "המקשיב/ה", היא כבר השלימה אותה.

> 🔍 שימו לב: ההחלטה עברה בזכות אסימון אחד. שווה לשאול בסוף המשחק אם זה הוגן: האם מי שיש לו יותר "השפעה" צריך לקבוע יותר?

👨‍👩‍👧‍👦 גרסת "כל הכיתה" (25–35 תלמידים)

- מחלקים את הכיתה ל־5–8 קבוצות. כל קבוצה היא "**מפלגת רעיונות**": ממציאים לה שם וסמל (למשל "המפלגה להפסקה ארוכה"). **לא משתמשים בשמות של מפלגות אמיתיות.**
- כל קבוצה מקבלת קלף תפקיד סודי, ערכת הצבעה ו־6 אסימונים. כל קבוצה היא "שחקן" אחד.
- המורה הוא/היא היו"ר: מקרין/ה את הקלפים מהאתר, מפעיל/ה את שעון העצר ומנהל/ת את מד האווירה על הלוח.
- בכל תור **דובר/ת אחר/ת** מהקבוצה משכנע/ת (45 שניות). בזמן העסקאות כל קבוצה שולחת **שליח/ה** אחד/ת לקבוצות אחרות.
- **אפשרות:** כל תלמיד/ה מצביע/ה אישית (יד או קלף), והאסימונים של הקבוצה מוסיפים קולות. סופרים בעזרת מונה הקולות באתר.