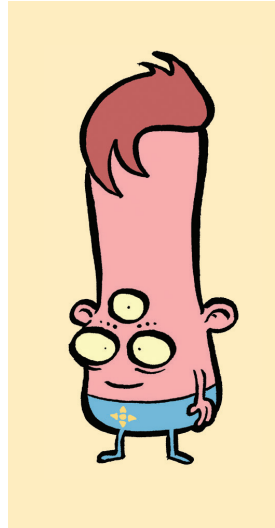




המסע אל מונדוס - סיפור פתיחה

אופיר מחייכת חיוך רחב. "היי, אני רואה חיות עם מין שריון כזה. בינתיים אקרא להן שְׂרִיּוֹנִמוֹת. ראייתם את היצורים ההם שם? אתם חושבים שהם בנו את כל הבתים האלה?"

"רגע", אומר דניאל. "למה את בטוחה כל כך שאלה בתים? אולי אלה עצים משונים? אנחנו צריכים עוד מידע כדי לדעת בוודאות, את לא חושבת, מעיין?"



"אתה צודק", אומרת מעיין. "לבני המאיה בדרום אמריקה היו כל מיני מבנים שנראו כמו בתים, אבל התברר שהם היו מקדשים. בואו נעשה רישום מסודר של מה שאנחנו רואים כדי שלא נשכח מה ראינו."

מעיין מתחילה להקליד במחשב הנייד שלה: "נראה שיש כאן מינים שונים של בעלי חיים וסוגים שונים של צמחים."

"גם צבע יש להם - ראייתך?" דניאל מצביע על אחד היצורים, שמצייר צורות צהובות.

"אולי יש להם ברזל בקרקע", אומרת מעיין. "על כדור הארץ משתמשים בברזל כדי לייצר צבע צהוב."

"טוב, אנחנו עומדים לנחות!" מכריזה אופיר, ואוחזת בהגה החללית. הם מנחיתים את האֶקְסְפְּלוֹרֶה בזהירות בשטח פתוח. הם הגיעו. מעיין לוקחת את המחשב הנייד שלה, מד טמפרטורה וכמה חפצים אחרים, והשלווה יוצאים החוצה. לאחר שכיבו את המנועים, הכול נעשה פתאום שקט ומאיים.

אבל אז הם שומעים קולות קוראים במקלה: "פיי! פיי! פיי!" הם רואים את היצורים שזיהו מן החללית צצים מכיוונים שונים. היצורים מסמנים משהו באצבעותיהם - מין משולש. אופיר מרימה בזהירות את ידיה באוויר. דבר לא קורה. היצורים נעצרים במרחק לא גדול מהם, ואז אחד מהם צועד קדימה ואומר לאופיר: "יְנָה מוֹנְדִּיּוֹן. אָפָה לוּ בּוֹזוֹ?"

ברחוק מיליוני קילומטרים מכדור הארץ ספינת החלל אֶקְסְפְּלוֹרֶה משייטת במהירות ברחבי היקום. שקט על סיפונה. שלושת נוסעיה ישנים. פתאום נשמע צלצול פעמון מחדר הבקרה. על אחד ממסכי המחשב מופיעה ההודעה: "כוכב לכת קרוב."

אופיר מתיישבת במיטתה. "הא? מה זה היה?" היא מביטה מבעד לצוהר החללית ורואה שהם מתקרבים לאט אך בבטחה אל כוכב לכת לא מוכר. "וואו", קוראת אופיר, "אני חייבת לבקר שם!" היא מעירה את שני הנוסעים האחרים.

"השעה רק חמש ו-14 דקות!" מוחה מעיין. "מגיעות לי עוד 76 דקות שינה". אבל אז היא רואה את אופיר עומדת ליד הצוהר.

"בואי תראי כמה זה יפה!" אומרת אופיר. "אני רואה אוקיינוס. אני רואה גבעות ונהר. והמון ירוק - יכול להיות שאלה צמחים?"

עיניה של מעיין מתחילות לזרוח. "זה באמת מקסים, נכון?"

לבסוף אפילו דניאל מתעורר. כשהוא מביט מבעד לצוהר ורואה את כוכב הלכת הזר, נפער פיו בתדהמה. "כנראה יש חיים על כוכב הלכת הזה. חייזרים..."

"בואו ננחת", אומרת אופיר. שני האחרים מביטים בה בתימהון.

"אבל זה לא מסוכן?" שואלת מעיין. "אני זוכרת קבוצת אסטרונוטים צרפתים שנעלמו ב-2007 כש..."

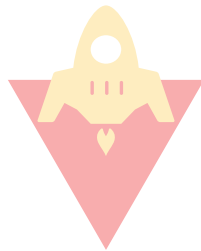
"שטויות!" משיבה אופיר. "שכחת שאנחנו מדענים? כל מטרת המשלחת שלנו היא לגלות כוכבי לכת חדשים. אז בואו נלך לחקור!"

"כך או כך, כדאי שְׁנָאֵט את המהירות או שנהיה בצרה גדולה", אומר דניאל.

הם ניגשים מיד לעבודה בחדר הבקרה. מעיין מנווטת בזהירות את האֶקְסְפְּלוֹרֶה קרוב יותר לכוכב הלכת החדש. החללית מרחפת במרחק בטוח מעל פני הקרקע של כוכב הלכת, והשלווה שולפים משקפות.

"כן, גדלים שם צמחים! וטראו, אני רואה גם בעלי חיים. גילינו חיים מחוץ לכדור הארץ!" אומר דניאל.

המסע אל מונדוס - הנחיות למשחק



הנחיות כתובות בלשון זכר מטעמי נוחות בלבד, אך מיועדות לנשים ולגברים כאחד.

1. במשחק זה תצטרפו לאופיר, מעיין ודניאל במסע החקר שלהם בכוכב הלכת מונדוס. לצורך כך תוכלו להשתמש במידע שהם אספו - דפי מקורות המידע שהנחנו על השולחנות בכיתה.
2. לאחר שתחלקו לזוגות או לשלושות שלחו נציג אל רשם הניקוד לצורך רישום שמותיהם של חברי הקבוצה על לוח הניקוד.
3. עם תום הרישום גשו לשולחן המנחים לקבל שלושה קלפי שאלות. בתחילה תקבלו קלפים ברמת הקושי הנמוכה המשוחקת. בהמשך המשחק תוכלו לבקש קלפים ברמת קושי גבוהה יותר. שימו לב, בכל שלב במהלך המשחק כל קבוצה רשאית להחזיק בידה שלושה קלפי שאלות לכל היותר.
4. קראו היטב את השאלות שבידכם ועיינו במקורות המידע השונים כדי למצוא את פתרונן. שימו לב - כדי לאפשר לכלל השחקנים לעיין במקורות המידע אין להזיזם ממקומם, בכל עת!
5. אם מצאתם את התשובה לאחת השאלות, גשו אל שולחן המנחים לבדיקת תשובתכם.
6. אם תשובתכם נמצאה נכונה, מסרו את קלף השאלה למנחים וקבלו מהם את קלף התשובה המתאים. את קלף התשובה הניחו ליד המקור המתאים. כעת יוכלו כלל השחקנים לקרוא את המידע שפרסמתם ולהסתמך עליו לפתרון שאלות נוספות - אפשר לומר שהוא פורסם בעיתון מדעי. בשלב זה תוכלו לקבל מהמנחים קלף שאלה חדש ברמת הקושי שאותה תבקשו. בטרם תמשיכו בפתרון השאלות שלחו נציג לרשם התוצאות כדי שזה יזכה אתכם בניקוד מתאים בטבלת הניקוד שעל הלוח על פי רמת קושי של השאלה שפתרתם.
7. אם תשובתכם שגויה, תוכלו לנסות לפתור את אותה השאלה שוב. חזרו למקורות וחפשו את התשובה הנכונה. אם גם אחרי חיפוש יסודי אינכם מצליחים למצוא את התשובה, תוכלו להחזיר את קלף השאלה אל המנחים ולקבל מהם קלף חלופי ברמת הקושי שאותה תבקשו.
8. שימו לב: מספר הפרסומים ילך ויגדל לאורך המשחק. מומלץ לקרוא אותם בקפידה, כי תוכלו להשתמש במידע שמופיע בהם כדי להשיב על שאלות נוספות ומתקדמות.
אם הוחלט לשוות למשחק אופי תחרותי, הקריאו גם את המשפט הזה:
9. הקבוצה שתצבור בתום המשחק את מספר הנקודות הגדול ביותר תוכרז כמנצחת.