



דף משימה: בונים עיר

עולמות גיאוגרפיה • משחק סימולציה • כיתות ו'–ח'



שם: _____

כיתה: _____

תאריך: _____

מטרה: להבין איך מתכננים עיר: איזון בין מגורים, תעסוקה, שירותים, תחבורה ושטחים ירוקים – ומה קורה כשהעיר גדלה (עיור).

א. לפני המשחק

1. מה צריך שיהיה בעיר כדי שאנשים ירצו לגור בה? כתבו לפחות ארבעה דברים.

2. איפה לדעתכם כדאי לבנות מפעל – ליד שכונת מגורים או רחוק ממנה? למה?

ב. במהלך המשחק – יומן החלטות

אחרי כל "דוח שנתי" מלאו שורה אחת בטבלה.

שנה	מה בניתי השנה	תושבים	שביעות רצון	זיהום	עומס תנועה
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					



ג. אחרי המשחק

שטח ירוק 🌳	תנועה 🚗	זיהום 🏠	שביעות רצון 😊	תושבים 👥	ניקוד	כוכבים ★

1. איזו החלטה תכנונית שלכם הצליחה במיוחד? מה קרה בעקבותיה?

2. מה קרה כשבניין לא היה מחובר לכביש או כשמפעל היה ליד בתים?

3. למה תחבורה ציבורית ופארקים חשובים בעיר שגדלה?

4. מה ההבדל בין בתים נמוכים לבין רבי קומות מבחינת שטח ושירותים?

ד. מושגים

כתבו ליד כל הגדרה את המושג המתאים מתוך המחסן:

עיור • ציפוף • אי חום עירוני • תחבורה ציבורית • שטח ציבורי פתוח • אזור תעשייה

תהליך שבו יותר ויותר אנשים עוברים לגור בערים	
בנייה של יותר דירות על אותו שטח (למשל בניינים גבוהים)	
מרכז העיר חם יותר מהסביבה בגלל בטון, אספלט ומעט צמחייה	
אוטובוסים ורכבות שמסיעים הרבה אנשים יחד	
פארקים וגינות שכל התושבים יכולים ליהנות מהם	
אזור שבו מרוכזים מפעלים, רחוק משכונות מגורים	

ה. אתגר

שרטטו מפה קטנה של "השכונה האידאלית" שלכם (6 משבצות על 6) וסמנו: מגורים, בית ספר, פארק, תחנת אוטובוס ומסחר. הסבירו במשפט למה סידרתם כך.
