الأوامر
والأحداث

الأوامر والأحداث

لعبة ممتعة وسهلة، مبنيّة على اللّعبة المعروفة "السّلالم والأفاعي"، ولكن هذه المرّة "السّلالم والأفاعي" عِبارة عن لُعبة تتضمَّن مجموعة متنوّعة من الأوامر تُلزمُك عند كلّ تحرّك رفع بطاقة معيّنة.
خلال اللّعبة، يتعلّم المشاركون عن **الأوامر المختلفة والمتنوعة** بشكل ممتع ومثير (ليست بالضرورة أوامر حركة)، حيث يقومون بالعمل وفق هذه الأوامر بطريقة ملموسة من أجل التقدّم في اللّعبة.
يوصى بتجربة هذه اللعبة بعد ممارسة الألعاب السّابقة، وقبل الانكشاف على بيئة "السكراتش جونيور".

2-4 مشاركين

ماذا في اللّعبة؟

- لوحة اللّعبة

- قطع اللّعب: أربع شخصيّات من الحيوانات

- مكعّب كبير (غير مرفق)
- 36 بطاقة أحداث
- 10 بطاقات رسائل
- 10 بطاقات نغمة
- 10 بطاقات يلامس ال...
- 6 بطاقات تحديات مختلفة

الأوامر والأحداث

الاستعداد للّعبة:

نضع لوحة اللّعبة في الوسط ، ثمّ نضع مجموعة البطاقات في أماكنها على اللوحة وفقًا للعلامة، بحيث يكون وجه البطاقات موجّهًا نحو الأسفل. يختار كلّ مشارك قطعة لعب واحِدة من شخصيّات الحيوانات المرفقة، ويضعها في مربّع البداية.

هدف اللّعبة

الوصول إلى نقطة النّهاية

كيف نلعب؟

تجري اللّعبة على مثال لعبة السّلالم والأفاعي الكلاسيكيّة، وتنطلق من مربّع العلم الأخضر.
يتقدّم المشارك في اللّعبة بواسطة إلقاء مُكعّب وتنفيذ الأوامر التي تظهر عليه في المربّعات المختلفة.
الفائز في اللّعبة هو أوّل مِن يصل بالضّبط إلى نقطة النهاية ، نهاية المسار(اللّبنة باللّون الأحمر تمثّل إنهاء أوامر البرمجة - مربّع رقم 49).
عند الوصول إلى المربّع الذي يتضمّن أحد الأوامر ، يتوجّب على المشارك تنفيذه وفق التفاصيل الآتية:

أمر الحركة – يتحرّك المشارك على لوحة اللعبة وفقًا لاتّجاه السّهم. عدد الخطوات يكون ملائمًا للعدد الّذي يظهر أسفل السّهم. مثال: بحسب الأمر الّذي يظهر على يمينكم، يصعد المشارك سطرين إلى الأعلى.

أمر العودة إلى نقطة البداية - يعود المشارك إلى مربّع البداية (المحدّدة بِعلم أخضر في الزّاوية اليُسرى أسفل اللّوحة)

أمر الرّسالة - يلتقط المشارك بطاقة رسالة **ويمرّرها** إلى المشارك الموجود على يمينه يقوم المشارك بدَورِهِ بتنفيذ مضمون الرسالة التي تلقاها، وفقًا للرّسم التوضيحيّ الّذي يظهر عليها.
على سبيل المثال: سهم إلى اليمين-التحرّك على لوحة اللّعبة باتّجاه اليمين، مصافحة - مصافحة صديق، التلويح باليد للتحيّة- نلقي التحية على أحد الأصدقاء وهكذا..

الأوامر والأحداث

أمر النَّغمة - يلتقط المشارك بطاقة نغمة ويقوم بتقليد صوت يطابق الرسم التوضيحيّ الذي يظهر عليها. على سبيل المثال: نغمة بوق، صياح ديك، صافرة الشرطة..الخ.

أمر يلامس ال ... - يلتقط المشارك بطاقة تُظهر لونًا معيّنًا، عليه أن يبحث حوله عن شيءٍ باللّون ذاته ويقوم بلمسه.

بطاقات التّحدّي

تحتوي اللّعبة على ستّ بطاقات أمر "التّحدّي". أوامر التّحدّي هي أوامر تتضمّن أوامر تكرار. بحسب أمر التّكرار، يتوجّب على المشارك تكرار العمل المعروض على البطاقة عدّة مرّات، وفقًا للعدد الّذي يظهر على الأمر.

في بطاقة التَحدّي الرّقم المعروض على حلقة التّكرار هو 2، لذلك في هذه البطاقة علينا أن ننفّذ العمل مرّتين.

حريّة دمج بطاقة التّحدّي في اللّعبة يتم وفقًا لتقدير المعلّمة.

أمر الرّسالة - أمر يظهر في بطاقة حلقة التّكرار. المشارك الّذي يحصل على تلك البطاقة ينفّذ العمل **مرّتين** كما في الرّسم التّوضيحيّ.

أمر النّغَمة - أمر يظهر في بطاقة حلقة التّكرار. المشارك يُصدِرُ نغمة **مرّتين** بحسب الرّسم التّوضيحيّ.

أمر يلامس ال - أمر يظهر في بطاقة حلقة التّكرار. المشارك يبحث في حيّزه عن **غرضين** بذات اللّون الّذي يظهر على البطاقة، ويقوم بلمسهما.