نتجوّل في
الحظيرة

نتجوّل في المزرعة

في هذه اللعبة ، سينكشف الأطفال على مجموعة متنوعة من أوامر الحركة من بيئة "سكراتش جونيور، بالإضافة إلى تجربة إنشاء سلسلة من الأوامر، **تنمية مهارات الإدراك المكانيّ** والتعرّف العميق على نظام الإحداثيّات.
تم إرفاق اقتراحين للُّعبة.

1-4 مشاركون

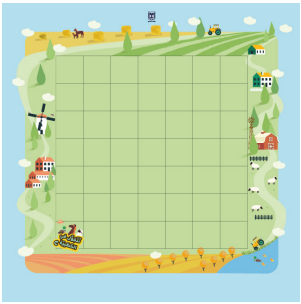
ماذا في اللّعبة؟

دواليب

- دولاب أرقام من 1 إلى 6
- دولاب أحرف من أ إلى هـ

لوحة اللّعبة

- لوح نظام المحاور 7X7



- ستّ بطاقات أرقام من 1 إلى 6 لوضعها على المحور x

1	2	3	4	5	6

- ستّ بطاقات أحرف من أ إلى هـ لوضعها على المحور y

أ	ب	ج	د	هـ	و

نتجوّل في المزرعة

بطاقات اللعبة

بطاقات الحركة:

- 20 بطاقة **إلى اليمين**

- 20 بطاقة **إلى اليسار**

- 20 بطاقة **إلى الأعلى**

- 20 بطاقة **إلى الأسفل**

- 16 بطاقة **انعطاف**

- 8 أوامر **القفز**

بطاقات لحيوانات كبيرة وأماكن معيشة:

- 4 بطاقات **لحيوانات بالغة:**
بطة ، حصان ، غنمة ، عصفور

- 4 بطاقات **لحيوانات صغيرة:**
صوص ،مُهر، حَمَل، فرخ

- 4 بطاقات **أماكن مَعيشة:**
بيئة البحيرة، اسطبل، زريبة، عش

- 3 بطاقات رسم مغلّفة بنايلون للتّعبير الذّاتيّ - لكتابة المشاركين بقلم توش قابل للمحي.

نتجوّل في المزرعة

بطاقات عقبات:

- بطاقتان لِجدار
- بطاقتان لِشقّ في الجدار
- بطاقتان لِبُحيرة
- بطاقتان لِنار

الاقتراح الأوّل للّعِب

ماذا في اللّعبة؟

- دولابان
- جميع أدوات لوحة اللّعبة
- جميع بطاقات الحركة
- بطاقات الحيوانات الكبيرة
- بطاقات الحيوانات الصغيرة

هدف اللّعبة

على كل لاعب أن يقود الحيوان الكبير إلى الحيوان الصغير الملائم له.

اللّاعب الذي يصل أوّلًا إلى شخصيّة الهدف ، يفوز في اللّعبة.

التّحضير للّعبة:

1. نضع لوحة اللّعب في الوسط. ثمّ نضع بطاقات الأحرف في العمود الأيسر للّوحة من الأسفل إلى الأعلى (المحور y) ونضع بطاقات الأرقام في السّطر الأسفل من اللّوحة من اليسار إلى اليمين (المحور x).

(يوصى بضمّهم إلى اللّوحة بواسطة مشبك)

نتجوّل في المزرعة

انظر نموذج 1

2. يدير كلّ مشارك دولاب الأرقام. المشارك الّذي حظي بالرّقم الأعلى من بين بقيّة المشاركين يختار أوّلًا حيوانًا بالغا وحيوانًا صغيرًا ملائمًا له. مثلًا: بطّة وفرخ ..وهكذا دواليك بحسب تسلسل الأرقام الّتي كانت من نصيبهم. بعد اختيار الشّخصيّات، يبدأ اللّعب أوّلًا المشارك الّذي حظي بالرّقم الأعلى.

3. كلّ مشارك بحسب دوره يُدير الدولابين ويضع الحيوان البالغ على اللّوحة.

مثلًا: في جولة دولاب الأرقام حصلنا على الرّقم 4، وفي جولة دولاب الأحرف حصلنا على الحرف (ب)، على المشارك أن يضع الحيوان البالغ في المربع (4 ب). انظروا إلى موقع البطّة في النّموذج 2:

إذا أشار الدولابان إلى خانة مشغولة ، يجب على المشارك أن يديرهما حتى يحصل على خانة فارغة.

نتجوّل في المزرعة

4. بعد أن يضع كلّ مشارك حيوانًا بالغًا على اللّوحة، تبدأ جولة جديدة لوضع الحيوان الصغير على نمط المرحلة السابقة (بند3).
5. علينا أن نخلط بطاقات الحركة.
6. يتلقّى كلّ لاعب أربع بطاقات حركة ويضعها بجانبه بحيث تكون أوجهها مكشوفة.
7. يوضع الجزء المتبقي من بطاقات الحركة ووجهها لأسفل لتشكيل كومة سحب.

كيف نلعب؟

1. يختار كلّ لاعب بدوره بطاقة حركة واحدة من البطاقات الّتي بحوزته ويضعها على لوحة اللعبة.
2. يتقدم جميع اللاعبين بدورهم نحو الحيوان الصغير الّذي اختاروه.
3. إذا لم يكن بحوزة اللّاعب بطاقة حركة مناسبة أو لا يرغب في استخدام البطاقات التي معه ، فيمكنه تناول بطاقة من كومة سحب الأوامر، وأن ينتظر دوره.
4. أول لاعب يصل إلى الحيوان الصغير المناسب يفوز!

قوانين التقدّم في اللّعبة:

- يُمكِّن كلّ أمر من أوامر الحركة من تقدّم اللّاعب إلى خانة واحدة الى الأمام فقط.
- توضع بطاقة الانعطاف فوق بطاقة الحركة.
- توضع بطاقة القفز فوق بطاقة الحركة، التي سبق وَوُضِعَتْ على اللّوحة من قِبَل لاعب آخر، هذه البطاقة تتيح للّاعب فرصة تخطّي أمر الحركة.
- إذا كانت بطاقة الحيوان تعترض مسار اللّاعب إلى الهدف ، فيجب على اللاعب تجاوزها باستخدام بطاقة أمر الحركة. تذكّر! لا يمكنك القفز عن بطاقة الحيوان.
- يُنصح بالتّخطيط واختيار الطّريق الأقصر إلى الهدف وبدون عقبات متوقعة.
- انتبهوا! يتطلب الوصول إلى الهدف وضع أمر حركة على بطاقة الهدف.

نتجوّل في المزرعة

نموذج 3:

اقتراحٌ ثانٍ للّعبة

ماذا في اللّعبة؟

- دولابان
- جميع أدوات لوحة اللعبة
- جميع بطاقات الحركة
- بطاقات الحيوانات
- بطاقات أماكن المعيشة
- بطاقات العقبات

هدف اللّعبة

يتوجّب على كلّ لاعب أن يقود الحيوان إلى مكان المعيشة المناسب له.
اللّاعب الذي يصل إلى الهدف أولاً يفوز!

نتجوّل في المزرعة

الاستعدادُ للّعبة:

1. يُدير كلّ مشارك دولاب الأرقام، ومن يحظى بالرّقم الأعلى يختار أوّلًا حيوانًا ومكان معيشة مناسبًا له ويبدأ اللّعب أوّلًا (مثلًا الطّير والعش).

2. يرتّب اللّاعبون الحيوانات وأماكن المعيشة بذات الطريقة التي رتّبوها فيها في اقتراح اللّعبة السابق، وفقًا لنتيجة تحريك الدواليب. مثلًا: في جولة دولاب الأرقام حصلنا على العدد 2، وفي جولة دولاب الأحرف حصلنا على الحرف د، على المشارك وضع الحيوان في المربع (2 د). انظروا إلى موضع الجدي في المثال 4 أمامكم. بعدئذٍ تُنفَّذ ثانيةً العمليّة من أجل بطاقة مكان المعيشة.

3. بعد وضع الحيوانات وأماكن معيشتهم من قبل جميع المشاركين، يجب خلط بطاقات الحركة ووضعها في كومة السّحب، بحيث تكون مقلوبة الوجه إلى الأسفل.

4. يتلقى كل لاعب أربعة بطاقات أوامر حركة ويضعها بجانبه بشكل مكشوف.

5. تُخلط مجموعة بطاقات العقبات وتوضع بجانب المشاركين مقلوبة الوجه الى الأسفل. يلتقط كل لاعب بدوره بطاقة عقبة واحدة، يقلبها ويضعها في مكان بحسب نتيجة تحريك الدواليب مثلما عليه الأمر في بند 2، بقية بطاقات العقبات تدخل إلى العُلبة.

لمعلّمة الرّوضة: من المفضّل الانتباه لمواقع العقبات التي لم تسدّ الطّريق أمام مشاركين آخرين في سبيل الوصول إلى أماكن المعيشة. من الممكن ايضًا دمج بطاقَتَيْ عقبة لكلّ مشارك وفقًا لمستوى المجموعة.

نتجوّل في المزرعة

نموذج 5 يعرض شكلًا محتملًا لبداية لعبة (مع مشاركَين اثنين):

نموذج 5:

كيف نلعب؟

1. يختار كلّ مشارك حسب دوره بطاقة حركة من البطاقات الّتي بحوزته ويضعها على لوحة اللّعبة.
2. يتقدّم جميع اللاعبين بدورهم نحو مكان المعيشة.
3. إذا لم يكن بحوزة اللّاعب بطاقة مناسبة أو لا يرغب في استخدام البطاقات التي معه، فيجوز له تناول بطاقة من كومة السحب وانتظار دوره.
4. أوّل لاعب يصل إلى مكان المعيشة المناسب له، يفوز!

قوانين التقدّم في اللّعبة:

- يُمكِّن كلّ أمر من أوامر الحركة من تقدّم اللّاعب إلى خانة واحدة الى الأمام فقط.
- توضع بطاقة الانعطاف فوق بطاقة الحركة.
- توضع بطاقة القفز فوق بطاقة الحركة، التي سبق وَوُضِعَتْ على اللّوحة من قِبَل لاعب آخر، هذه البطاقة تتيح للّاعب فرصة تخطّي أمر الحركة.
- إذا كانت بطاقة الحيوان تعترض مسار لاعب إلى الهدف ، فيجب على اللاعب تجاوزها باستخدام بطاقة أمر الحركة. تذكّر! لا يمكنك القفز عن بطاقة الحيوان.

نتجوّل في المزرعة

- إذا اعترضت بطاقة العقبة مسار اللّاعب إلى الهدف ، يجب على اللّاعب تجاوزها باستخدام بطاقات الحركة. يمكن لكل حيوان اجتياز نوع واحد من العقبات:
  - يمكن للبطّة السّباحة وعبور البحيرة.
  - يمكن للحصان القفز فوق السّياج.
  - يمكن للخروف أن يمرّ عبر شقّ في الجِدار.
  - يمكن للعصفور أن يطير فوق البحيرة.
  - لا يستطيع أيّ حيوان المرور فَوق النّار.

يُنصح طبعًا بالتّخطيط واختيار الطّريق الأقصر إلى الهدف.

انتبهوا! يتطلب الوصول إلى الهدف وضع أمر حركة على بطاقة الهدف.