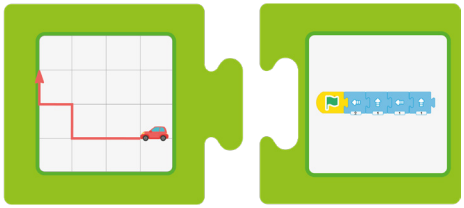
يُلَائِمُنِي

يلائِمُني

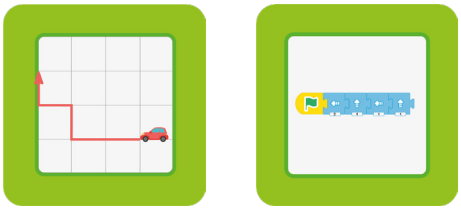
لعبة ملاءمة ممتعة، تتيح للطّالب فرصة التعرّف على سلسلة تعليمات لإنشاء أوامر برمجة (كود)، كما تجعله يختبر ، يتمرّن ويُحسّن مهارات قراءة أمر البرمجة (الكود)، وتطوّر قدرته على تعقّب أمر برمجة مكتوب، محاولة فهمه وتركيبه بالشّكل المطلوب.

ماذا في اللّعبة؟

- 30 زوج من بطاقات الملاءمة للعبة الواحدة، نموذج:



- 30 زوج إضافيّ من البطاقات مربعة الشكل بدون بطاقات الملاءمة، نموذج:



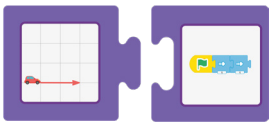
- 6 بطاقات من أوامر البرمجة للمستوى التّمهيديّ- تعرّف على اللّعبة (باللّون البنفسجي)
  و 6 بطاقات سفر للمستوى التّمهيديّ- تعرّف على اللّعبة (باللّون البنفسجي)
- 8 بطاقات من أوامر البرمجة لمستوى المبتدئين (باللّون الأزرق)
  و 8 بطاقات سفر للمبتدئين (باللّون الأزرق)
- 8 بطاقات من أوامر البرمجة للمستوى المُتقدّم (باللّون الأخضر)
  و 8 بطاقات سفر للمستوى المتقدّم (باللّون الأخضر)

يلائِمُني

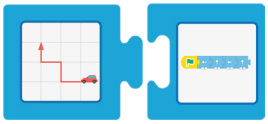
- 4 بطاقات من أوامر البرمجة لمستوى التّحدّي (باللّون الأحمر)
  و 4 بطاقات سفر لمستوى التّحدّي (باللّون الأحمر)
- 4 بطاقات من أوامر البرمجة لمستوى التّخطيط (باللّون الأصفر)
  و 4 بطاقات من أوامر البرمجة لمستوى التّخطيط (باللّون الأصفر)

معلومات هامّة

اللعبة مقسّمة إلى خمسة مستويات من حيث الصّعوبة، ملوّنة بألوان مختلفة:

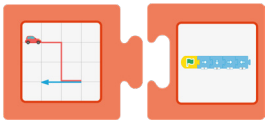


المستوى التّمهيديّ (التّعرّف على اللّعبة) -بنفسجي:
في هذا المستوى تظهر سلسلة من أمرين. يتم تنفيذ كلّ أمر مرة واحدة.

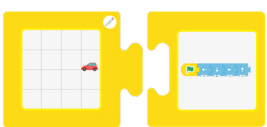


مُبتدِئون- أزرق:
في هذا المستوى تظهر سلسلة من ثلاثة إلى أربعة أوامر. يتم تنفيذ كل أمر مرّة واحدة.

مُتقدِّم- أخضر:
في هذا المستوى تظهر سلسلة من ثلاثة إلى أربعة أوامر. يتم تنفيذ كل أمر من مرّة إلى ثلاث مرّات.



التحدّي - أحمر:
هذا المستوى هو شبيهٌ بالمستوى المتقدّم، ولكن مع فارق واحد وهو أنّ المسار فيه يُكرّر المواقع التي تواجد بها سابقًا.



التّخطيط- أصفر:
في هذا المستوى ، يختبر الأطفال تخطيط أمر البرمجة بشكل مستقلّ وفقًا للأوامر. في كل مستوى من المستويات آنفة الذّكر يُمكن اللّعب بشكل فرديّ (ملاءمة بطاقة) وأيضًا بمجموعات (بطاقة رباعية من غير ملاءمة).

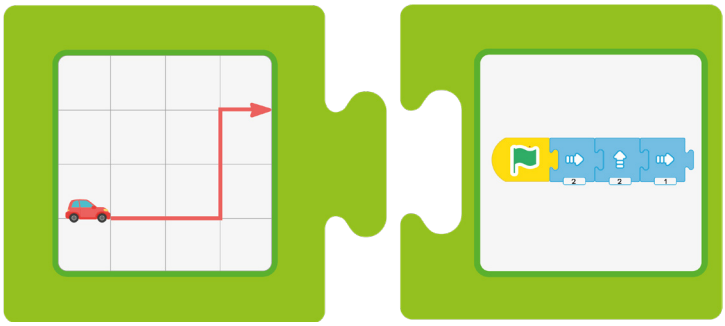
معلمة الرّوضة تستطيع ملاءمة مستوى اللّعبة للأولاد، كما يُمكنها أن تدمج بين مستويات مختلفة.

يلائِمُني

هدف اللّعبة

ملاءمة بطاقة "المسار" لبطاقة "أمر البرمجة" المناسِب لمسار السّفر.

نموذج (من اليمين إلى اليسار): بطاقة أمر البرمجة، بطاقة مسار.



إذًا ما هي قصّة اللّعبة ؟

دانا، صاحبة السّيارة الحمراء ، حصلت على خريطة تتضمّن مسارًا عليها السّفر فيه. عندما تودّ دانا البدء في السَّفر ، يُقسِّم لها نظامُ الملاحة (WAZE) الموجود في سيارتها الطريقَ إلى وِحدات وأوامر، ويوجّهها إلى كيفيّة السّفر في كلّ وِحدة، أيّ في كُلّ خانة على الخريطة.

كافّة رسومات المسارات وجميع وحداتها قد تشوّشت.

في هذه اللّعبة ، عليكم أن تساعدوا دانا في ملائمة المسار لِسِلسِلَة الأوامر الّتي تناسبها.

مثال: إذا نظرنا إلى خريطة المسار، يُمكن أن نرى أنّ على دانا السّفر مربعين نحو اليمين.

يمكننا وضع إصبعنا على المسار، فَنَتتَبَّع ونحسب عدد المربعات التي نَعبرُها.

أيّ أنّه في بطاقة الرّمز سيظهر الأمر إلى اليمين مرّتين، أو سيظهر مرة واحدة مع القيمة 2.

بعد ذلك يجب عليها أن تسافر على الخريطة باتّجاه الأعلى بطول مربّعين (وِحدتين)، وفي النهاية عليها الاتّجاه يمينًا بطول وحدةٍ واحدة. وهنا نجد الكود.

يلائِمُني

لعبة فرديّة

مشارك واحد

ماذا في اللّعبة؟

30 زوج من بطاقات الملاءمة

كيف نلعب؟

نضع بطاقات المستوى أو المستويات المرغوبة بحسب اللّون الملائم بحسب أجزاء بطاقات الملاءمة في اللّعبة، وبحسب اللّون الملائم، بحيث تكون مقلوبة الوجه إلى الأعلى.
يلائم المُشارك بين بطاقة المسار (مع سيارة دانا) وبين بطاقة أمر البرمجة (سلسلة الأوامر المصوّرة) المناسب للمسار.

لعبة جماعيّة

2-4 مشاركون

ماذا في اللّعبة؟

30 زوج من البطاقات مربعة الشكل (ليست على شكل بطاقات ملاءمة).

كيف نلعب؟

نوزّع بطاقات أوامر البرمجة بحسب المستوى أو المستويات المرغوبة، من مجموعة أوراق اللَّعِب المربّعة، ونضعها في المركز بحيث يكون وجهها مكشوفًا إلى الأعلى.

يتم وضع مجموعة بطاقات المسار - وفق المستوى المُختار - في الوسط، بحيث يكون وجهها نحو الأسفل.

يتناول كل مشارك بحسب دوره بطاقة مسار واحدة من الصندوق، يعرضها أمام بقيّة المشاركين ويضعها في الوسط، بحيث يكون وجهها مكشوفًا نحو الأعلى.

يلائِمُني

الهدف هو الملاءمة بين بطاقة المسار وبين إحدى بطاقات أوامر البرمجة المنثورة في الوسط.

نبحث بسرعة! المشارك الذي يقوم بالملاءمة المناسبة يضع يده على بطاقة أمر البرمجة ويُعلن: "ملائِم لي!". يتحقّق المشاركون الآخرون من الملاءمة. إذا عثر ذلك المشارك حقًّا على أمر البرمجة المناسب ، يحظى بزوج البطاقات، أمّا إذا لم تكن الملاءمة صحيحة، يستمرّون في البحث.

الفائز في اللّعبة هو من جمَّع أكبر عدد من أزواج البطاقات.

معلومات هامة

تبدأ كتابة أوامر البرمجة (الكود) بأمر إعادة تشغيل معيّن - وهو الأمر الذي يستخدم للتحكّم في سير المقاطع البرمجية وبدء تنفيذها.

في بيئة Scratch Junior ، بيئة البرمجة للأطفال التي تعتمد على اللّبنات المصوّرة ، هذا الأمر تابع لمجموعة "أوامر الأحدث" ويتم توضيحها بعلم أخضر.

تتمّ كتابة أمر البرمجة على شكل بطاقات ملاءمة من اليسار إلى اليمين.

قبل كشف الأطفال للّعبة، نوصي بتوضيح الإشارة المُتَّفق عليها للعلم المرفوع، والّذي يشير إلى الانطلاق للسبّاق وبداية المسار، وذلك بشكل ملموس في حيّز الروضة، وتوضيح الاختلاف بينه وبين العلم الذي يشير إلى خطّ النهاية والوصول إلى الهدف .

الفائز في اللّعبة هو من جمَّع أكبر عدد من أزواج البطاقات.