

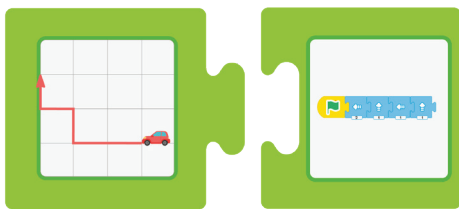
משחק המאפשר היכרות של ילדים עם רצף הוראות ליצירת קוד, ומאפשר גם התנסות, תרגול ושיפור של מיומנות **קריאת קוד**, יכולת לעקוב אחרי קוד כתוב, הבנתו והרכבתו כראוי.

מה במשחק?



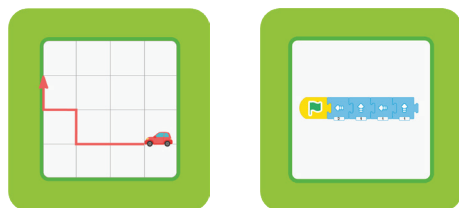
- 30 זוגות של כרטיסים בחיבור תצורף למשחק יחידני.

לדוגמה:



- ו-30 זוגות נוספים של כרטיסים בצורת ריבוע ללא חיבור תצורף.

לדוגמה:



- 6 כרטיסי קוד ברמת היכרות (מסומנים בסגול)
- ו-6 כרטיסי נסיעה ברמת היכרות (מסומנים בסגול)
- 8 כרטיסי קוד ברמת מתחילים (מסומנים בכחול)
- ו-8 כרטיסי נסיעה ברמת מתחילים (מסומנים בכחול)
- 8 כרטיסי קוד ברמת מתקדמים (מסומנים בירוק)
- ו-8 כרטיסי נסיעה ברמת מתקדמים (מסומנים בירוק)

מתאים לך

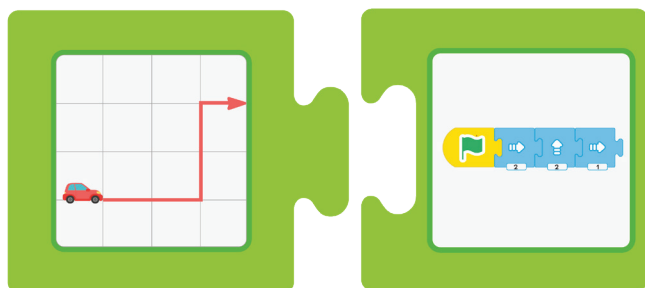


התאמה בין כרטיס "מסלול" לכרטיס "קוד" המתאים למסלול הנסיעה.

אז מה הסיפור?

דנה, בעלת המכונית האדומה, קיבלה סרטוט מפה של מסלול שעליה לנסוע בו. כאשר דנה רוצה להתחיל בנסיעה, תוכנת הניווט שבמכוניתה מחלקת עבורה את המסלול ליחידות ופוקדת עליה כיצד עליה לנסוע בכל יחידה. כלומר בכל משבצת שעל המפה. כל סרטוט המסלולים וכל יחידות המסלול התבלבלו. במשחק עליכם לעזור לדנה להתאים מסלול לרצף הפקודות המתאים לו.

לדוגמה (מימין לשמאל): כרטיס קוד, כרטיס מסלול



נביט בכרטיס המסלול ונוכל לראות שעל דנה לנסוע שתי משבצות ימינה. נוכל להניח את האצבע על המסלול, לעקוב ולספור את מספר המשבצות שעליהן אנחנו חולפים. כלומר בכרטיס הקוד תופיע הפקודה ימינה פעמיים או שתופיע פעם אחת עם **הערך 2**. אחר כך עליה לנסוע במפה כלפי מעלה באורך של שתי משבצות (יחידות) ובסוף לפנות ימינה באורך יחידה אחת. והינה מצאנו את הקוד.

- 4 כרטיסי קוד ברמת אתגר (מסומנים באדום)
- ו-4 כרטיסי נסיעה ברמת אתגר (מסומנים באדום)
- כרטיסי קוד ברמת סרטוט (מסומנים בצהוב)
- ו-4 כרטיסי נסיעה ברמת סרטוט (מסומנים בצהוב)

שוב לזמנך

המשחק מחולק ל**חמש דרגות** קושי המסומנות בצבע:

היכרות – סגול

ברמה זו מופיע רצף של שתי פקודות. כל פקודה מתבצעת פעם אחת.



מתחילים – כחול

ברמה זו מופיע רצף של שלוש-ארבע פקודות. כל פקודה מתבצעת פעם אחת.



מתקדמים – ירוק

ברמה זו מופיע רצף של שלוש-ארבע פקודות. כל פקודה מתבצעת פעם אחת עד שלוש פעמים.



אתגר – אדום

רמה זו היא כמו ברמת מתקדמים, אך המסלול חוזר על מיקומים שהיה בהם קודם.



סרטוט – צהוב

ברמה זו הילדים מתנסים בסרטוט הקוד באופן עצמאי בהתאם לפקודות.



בכל אחת מהרמות אפשר לשחק גם באופן יחידי (חיבור תצורף) וגם באופן קבוצתי (כרטיס ריבועי ללא תצורף). הגגנת תוכל להתאים את רמת המשחק לילדים ואף לשלב בין רמות שונות.

מחפשים מהר! המשתתף שמצא התאמה מניח את ידו על כרטיס הקוד המתאים ומכריז: "מתאים ל!". שאר המשתתפים בודקים את ההתאמה. אם אכן נמצא הקוד המתאים, המשתתף שמצא את הכרטיס מקבל לידי את זוג הכרטיסים. אם לא, ממשיכים לחפש. המנצח הוא בעל מספר זוגות הכרטיסים הגדול ביותר.

חשוב לדעת



כתיבת קוד מתחילה בפקודת אתחול כלשהי – פקודה המזמינה את הקוד לפעולה = לריצה. בסביבת סקראץ' ג'וניור – כשסביבת התכנות לילדים מבוססת על בלוקים מאוירים, פקודה זו היא "פקודת אירוע" ומאוירת בדגל ירוק.

כתיבת הקוד נעשית כתצורה של פקודות **משמאל לימין**. לפני חשיפת המשחק לילדים מומלץ להדגים באופן מוחשי במרחב הגן את הסימן המוסכם של דגל מונף כהזנקה למרוץ ויציאה לדרך השונה מהדגל המסמן הגעה ליעד.

משחק יחידני

משתתף יחיד

מה במשחק?



30 זוגות של כרטיסים בחיבור תצורה.

איך משחקים



מניחים את כרטיסי הרמה או הרמות הרצויות **מתוך חלקי התצורה** במשחק לפי הצבע המתאים כשפניהם כלפי מעלה. המשתתף מתאים כרטיס מסלול (עם המכונית של דנה) לכרטיס הקוד (רצף הפקודות המאויר) המתאים למסלול.

משחק קבוצתי

4-2 משתתפים

מה במשחק?



30 זוגות של כרטיסים בצורת ריבוע ללא חיבור תצורה

איך משחקים



מפזרים במרכז את כרטיסי הקוד של הרמה או הרמות הרצויות מתוך כרטיסי המשחק הריבועיים כשפניהם כלפי מעלה. את **כרטיסי המסלול**, בהתאם לרמה שנבחרה, מניחים בערמה במרכז עם הפנים כלפי מטה.

כל משתתף בתורו מרים כרטיס מסלול אחד מהקופה, מציג אותו בפני המשתתפים ומניח אותו במרכז עם הפנים כלפי מעלה. המטרה היא להתאים בין כרטיס המסלול לבין אחד מכרטיסי הקוד המפוזרים במרכז.