ثلاثة
أعرفها

ثلاثة أعرفها

رزمة تتضمّن ثلاث إمكانيّات مختلفة لألعاب وتحدّيات متنوّعة،
تعتمد على نفس البطاقات.
توفر اللّعبة للأطفال الاطّلاع والتّعرف على الأوامر بشكل أساسي وكذلك تمييز أوامر من نفس الفئة.

ماذا في اللّعبة؟

- ثمانية مجموعات من البطاقات ، كل مجموعة واحدة تتكون من أربع بطاقات من فئة الحركة - أزرق فاتح (المجموع 32) كل بطاقة مرقّمة من 1 إلى 4.
- مجموعة واحدة من أربع بطاقات من فئة الأحداث - صفراء (المجموع 4 بطاقات) كل بطاقة مرقّمةمن 1 إلى 4.
- ثلاث مجموعات من البطاقات كل مجموعة واحدة تتكوّن من أربع بطاقات من فئة التّحكّم - برتقالي (المجموع 12 بطاقة)كل بطاقة مرقّمة من 1 إلى 4.
- مجموعة واحدة من أربع بطاقات من فئة إنهاء البرنامج - أحمر (المجموع 4 بطاقات) كل بطاقة مرقمة من 1 إلى 4.

معلومات هامة

1. تهدف ألوان البطاقات إلى الفصل بين فئات الأوامر المختلفة، وإثارة الاهتمام باللّعبة، ولا علاقة لها بتعليمات اللّعبة.

2. في رزمة اللّعبة هنالك مجموعة تتكوّن من بطاقتين.

اللّعبة -1 " أربعة - هذه ليست مشكلة" نستخدم مجموعة واحدة.

اللّعبة -2 " حرب الكود" نستخدم مجموعة واحدة.

اللّعبة -3 "كود رامي" نستخدم مجموعتين من البطاقات.

لعبة 1

أربعة -هذه ليست مشكلة

هذه اللّعبة رباعيّة

المشاركون: 4-2

هدف اللّعبة

أن يحصل المشارك على أكبر عدد من البطاقات المتسلسلة.

كيف نلعب؟

نخلط جميع البطاقات ونوزّع على كلّ مشارك أربع بطاقات، دون كشفها على بقيّة أفراد المجموعة.

يطلب كلّ مشارك حسب دوره بطاقة من مشارك آخر، حتّى يُكمل **مجموعة من أربعة بطاقات متسلسلة** الّتي يظهر عليها أمرًا مشابهًا (وعليها الأرقام 4-1)، وإذا كانت البطاقة بالفعل في حوزة ذلك المشارك ، يحصل المشارك على تلك البطاقة، أمّا إذا لم تكن بحوزته هذه البطاقة ، يأخذ المشارك بطاقة من صندوق البطاقات.

يجوز للمشارك فقط طلب بطاقة تتعلّق بإحدى أربعة البطاقات -على الأقل- الموجودة في البطاقات الّتي بحوزته.

ما هي مجموعة الأربعة بطاقات المتسلسلة:

أربع بطاقات متطابقة - أيّ تحمل الأمر ذاته - والمُرقّمة من 1 إلى 4.

مثلًا: يحمل المشارك 1 "السهم الأيمن 2" و "توقّف 3" و "توقّف 2" و "حلقة 4" .

يسأل المشارك 2 بدوره: "هل لديك بطاقة توقّف؟" إذا أجاب بالنفي ، فإنه يأخذ بطاقة من الصّندوق. إذا أجاب بالإيجاب - يتابع السؤال: "هل لديك بطاقة توقف 1؟" إذا أجاب بالإيجاب - يمنح المشارك 2 المشارك 1 البطاقة المطلوبة. يمكن للمشارك 1 الاستمرار في طلب المزيد من البطاقات من نفس المجموعة ، على سبيل المثال "هل لديك أيضا بطاقة توقّف 4؟ الخ... حتى يجيب المشارك 2 بالنفي وينتقل الدور إلى المشارك التّالي.

لعبة 2

حرب الكود

اللعبة مبنيّة على لعبة حرب

المشاركون: 2-3

هدف اللّعبة

أن يحصل المشارك على أكبر عدد من البطاقات.

كيف نلعب؟

نخلط رزمة واحدة من رزمتَي البطاقات التي في العلبة، ونوزّعها بالتساوي بين جميع المشاركين.

يحافظ كلّ مشارك على مجموعة أوراقه مقلوبة كافّة المشاركين يفتحون بنفس الوقت البطاقة العلويّة الأولى من مجموعتهم ويضعونها مكشوفة على الطاولة.

يتمعّن المشاركون في جميع البطاقات التي تمّ وضعها. المشارك الذي فتح البطاقة ذات القيمة الأعلى يأخذ جميع البطاقات الموجودة على الطاولة، ويضمّها إلى مجموعته.

تنتهي اللعبة عندما تنفذ بطاقات أحد المشاركين أو أكثر (حسب اختيار المشاركين) ، عندئذٍ يكون المشارك صاحب أكبر عدد من البطاقات هو الفائز.

إذا وضع اثنان أو أكثر من المشاركين في اللّعبة بطاقة تحمل ذات القيمة، وهي أعلى قيمة أيضًا، يضع كلّ منهما بطاقتين مقلوبتين (وجههما إلى الأسفل) على البطاقة المفتوحة وعليهما بطاقة عادية (وجهها مكشوف للأعلى). المشارك الّذي وضع البطاقة ذات القيمة الأعلى، يأخذ كافّة البطاقات في هذه الجولة. إذا كانت البطاقة العلويّة متشابهة مرة أخرى، نكرّر العمليّة السّابقة حتى يتمّ الحسم ونقرّر من سيأخذ البطاقات.

ثلاثة أعرفها

لعبة 3

كود رامي

تعتمد اللعبة على لعبة Ramikov

المشاركون: 2-4

هدف اللّعبة

إنزال جميع البطاقات إلى الطاولة عن طريق تركيب بطاقات متسلسلة أو الإضافة إلى سلاسل اللّاعبين الآخرين الموجودة. المشارك الأوّل الّذي يُنزل كافّة أوراقه هو الفائز.

كيف نلعب؟

نخلط جميع البطاقات جّيدا. في هذه اللعبة ، يوصى بخلط رزمتين من البطاقات. يحصل كل مشارك على ستّ بطاقات.

يبدأ باللّعب المشارك الّذي وزّع البطاقات، ويستمرّ الدّور باتّجاه اليمين.

يحاول كل مشارك بدوره أن يضع على الطاولة سلسلة من البطاقات التي بحوزته، أو أن يضيف بطاقة إلى سلسلة البطاقات **التي وُضعت على الطاولة أيضًا.** إذا نجح – يضع بطاقة، إذا لم ينجح - يأخذ بطاقة من الصّندوق، وينتقل الدّور إلى المشارك التّالي.

هكذا نكمل اللّعب حتى تنفذ بطاقات أحد المشاركين، فيكون هو الفائز.

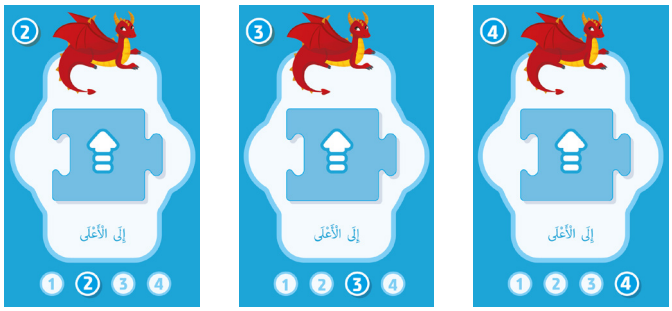
كيف نركّب السلسلة؟

يمكن أن تحتوي السلسلة على ثلاث إلى أربع بطاقات من ذات الأمر بترتيب تسلسليّ.

قد يساعد لون البطاقة، ولكنه قد يكون مضلّلًا أيضاً! لذلك من المهم التمعّن بالصّورة التّوضيحيّة للأمر نفسه!

ثلاثة أعرفها

نموذج لسلسلة من البطاقات تحمل ذات الأمر بترتيب تسلسليّ:



أو:

يمكن أن تتكوّن السلسلة من ثلاث إلى أربع بطاقات بأوامر مختلفة تحمل ذات القيمة العدديّة.

نموذج لسلسلة ممكنة من بطاقات أوامر مختلفة تحمل ذات القيمة العددية: