أمتع لعبة عن مسيرتك الدراسية

لوح الفرص



قواعد اللعبة

العمر: 10 سنوات فما فوق | مدة اللعب: 40 دقيقة | اللاعبون: 3-5

امسح رمز الاستجابة السريعة (QR) للحصول على مزيد من اللغات.

مقدمة

من خلال هذه اللعبة التعليمية تتعرف على المسارات الدراسية المختلفة التي يمكنك اتباعها بعد المدرسة الابتدائية. تمثل الممرات الواسعة على اللوح المسارات الأكثر شيوعًا، كما يمكنك رؤية مسارات أضيق (طرق ترابية). تُسلك هذه المسارات بمعدل أقل، لكنها تظل ممكنة. فكر جيدًا في المسار الذي يمكنك اتباعه للوصول إلى مهنتك المستقبلية. الأمر لا يتعلق بمن يصل إلى المهنة أولًا، بل باللاعب الذي يجمع أكبر عدد من النقاط أثناء اللعب، فهو الفائز في اللعبة. يمكنك جمع هذه النقاط من خلال لعب الألعاب الصغيرة، وسحب بطاقات الفرص، والحصول على الشهادات. تحصل أيضًا على نقاط إذا وصلت إلى مهنتك في الوقت المحدد.

يمكن أن يحدث أي شيء أثناء اللعب! انتبه جيدًا، فهناك دائمًا عدة طرق للوصول إلى مهنتك في هذه اللعبة. استمتع كثيرًا بمغامرة لوح الفرص!

المحتويات

- قواعد اللعبة
- لوح اللعب
- 5 قواعد بلاستيكية صغيرة
- 16 شخصيات كرتونية
- 120 عملة نقاط
- دوّار
- حامل لعبة النقاط
- 8 بطاقات لغز الخيوط
- 18 بطاقة لعبة النقاط
- 13 بطاقة تخمين
- 56 بطاقة شهادة
- 16 بطاقة فرصة لاختيار التخصص
- 16 بطاقة فرصة لاختيار الدراسة
- 38 بطاقة مهنة

هدف اللعبة

اكتشف مسارات التعليم المختلفة في نظام التعليم الهولندي وابحث عن طريقك إلى مهنتك المستقبلية! من خلال هذه اللعبة تتعلم ما هي الخيارات الدراسية التي يمكنك اتخاذها وما هي التخصصات التي يمكنك دراستها للوصول إلى مهنتك المستقبلية. تتنقل بين مدارس مختلفة وتتعرف على الخيارات التي يمكنك اتخاذها أثناء الطريق، وكيف ترتبط البرامج التعليمية ببعضها وبالمهن المختلفة. اللاعب الذي يجمع أكبر عدد من النقاط في نهاية اللعبة هو الفائز!



التحضير

1. افتح لوح اللعب وركّب الدوّار. ضع الدوّار بجانب اللوح.
2. يختار كل لاعب شخصية صغيرة ويضعها على قاعدة بلاستيكية. ضع شخصيتك في خانة المدرسة الابتدائية في منتصف اللوح.
3. ضع كل نوع من البطاقات في رزمة منفصلة. تحقق من قائمة المحتويات لمعرفة الأنواع المختلفة ورتبها بشكل منظم. ضع جميع الرزم بجانب اللوح.
4. ضع النقاط بجانب اللوح: هذا هو الوعاء. ركّب في النهاية الحامل الخاص بلعبة النقاط.

أنتم جاهزون للبدء.

طريقة اللعب

فيما يلي وصف لكيفية اللعب. راجعوا أولًا خطة الخطوات معًا. اطّلع على شرح الألعاب الصغيرة المختلفة في الصفحة الأخيرة فقط عندما تبدأ في لعبها.

1 يأخذ كل لاعب بطاقة مهنة: وهي هدفه في اللعبة. تُظهر هذه البطاقة المهنة التي ترغب شخصيتك في ممارستها والتعليم المطلوب للوصول إليها.



2 بعد ذلك، يدير كل لاعب الدوّار بالتناوب (يبدأ أصغر اللاعبين سنًا). انظر أولًا إلى الدائرة الوسطى في الدوّار. المدرسة الابتدائية هي الاتجاه التعليمي الذي يشير إليه الدوّار، وهو بداية طريقك نحو مهنتك. ضع شخصيتك في الصف الأول من هذه المدرسة. *انتبه: يبدأ التعليم العملي في الصف المقابل للسنة 2.*

3 يقوم أصغر اللاعبين بإدارة الدوّار مرة أخرى. من الآن فصاعدًا، انظر فقط إلى الدائرة الخارجية للدوّار. يشير السهم إلى ما ستقومون به: إما **(A) لعب لعبة صغيرة أو (B) التقدم خطوة أو خطوتين أو ثلاث خطوات إلى الأمام..**

A لعب لعبة صغيرة: ستلعب أنت وجميع اللاعبين اللعبة الصغيرة التي يشير إليها الدوّار. يمكنك العثور على شرح الألعاب الصغيرة في الجهة الخلفية من قواعد هذه اللعبة.

B التقدّم بخطوات: يتقدم جميع اللاعبين الآن بعدد الخطوات التي يحددها الدوّار على لوح اللعب: 1 أو 2 أو 3. يجوز لكل لاعب أن يخطو دوره بالتتابع ويؤدي أي إجراء ينتج عن ذلك.

يمكنك مغادرة الفصول الدراسية المتاخمة للطريق الترابي عبر هذا الطريق للانتقال إلى مبنى مدرسي آخر (فقط في اتجاه السهم الأبيض). بعد كل خطوة تنتقلها، يمكنك وضع شخصيتك في المدرسة الجديدة.

بمجرد أن تمر فوق الرمز K أو K خذ بطاقة فرصة من الرزمة. في المدرسة الثانوية خذ بطاقة فرصة لاختيار التخصص. عند الانتقال إلى التعليم العالي خذ بطاقة فرصة لاختيار الدراسة.

نفّذ ما هو مكتوب على هذه البطاقة. بعض بطاقات الفرص تحتوي على لعبة صغيرة، تلعبونها جميعًا بعد أن ينهي كل اللاعبين خطواتهم. اللعبة الصغيرة والمكافأة المقابلة موضحتان على البطاقة.



إذا وصلت إلى أو تجاوزت المربع الأخير في مبنى المدرسة، فهذا يعني أنك نجحت في هذا البرنامج التعليمي. تهانينا، لقد حصلت على شهادة! خذ بطاقة شهادة للبرنامج الذي أنهيته للتو. بما أن الشهادة تساوي نقطة واحدة، يحق لك أخذ نقطة. بعد تنفيذ الإجراء الذي أشار إليه الدوّار، مرر الدوّار باتجاه عقارب الساعة إلى اللاعب التالي.

4 بمجرد حصولك على الشهادة المطلوبة لمهنتك، تكون مهمتك قد اكتملت. مبروك! نظرًا لأن الوصول إلى مهنتك يساوي نقطتين، يحق لك أخذ نقطتين. خذ بعد ذلك بطاقة مهنة جديدة وشخصية جديدة واستعد لمغامرتك التالية! أعد تنفيذ الخطوتين 1 و2 من قسم «طريقة اللعب».





5 تنتهي اللعبة عند انتهاء الوقت المتفق عليه. اقتراحنا هو أن تستغرق اللعبة 40 دقيقة، ولكن يمكنكم الاتفاق على مدة أطول أو أقصر للعب. يجمع جميع اللاعبين نقاطهم التي حصلوا عليها من خلال الألعاب الصغيرة، وبطاقات الفرص، والشهادات، والمهن. اللاعب الذي جمع أكبر عدد من النقاط هو الفائز في اللعبة! في الختام، يراجع جميع اللاعبين بطاقات الشهادات الخاصة بهم ويختارون سؤالًا للإجابة عليه.

معلومة: كل خطوة في هذه اللعبة تمثل سنة واحدة من التعليم.

الألعاب الصغيرة

لعبة النقاط

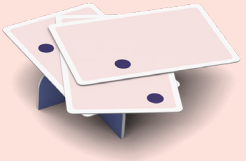


1 ضع الحامل في وضع جاهز بحيث يتمكن الجميع من الوصول إليه.



2 ضع بطاقة لعبة النقاط على الحامل بحيث تكون النقطة إلى الأعلى.

3 اللاعب الذي أدار الدوّار يضع أولًا بطاقة لعبة النقاط فوق البطاقة الموجودة بالفعل على الحامل. بعد ذلك يقوم بقية اللاعبين بالأمر نفسه بالتناوب. انتبه: يجب أن تبقى جميع النقاط على البطاقات السفلية مرئية بالكامل!



4 إذا تسببت في سقوط بطاقة واحدة أو أكثر، فإنك تخسر اللعبة. يحصل جميع اللاعبين الآخرين على نقطة.

لغز الخيوط



1 يحصل كل لاعب على بطاقة لغز الخيوط.

2 ضع بطاقة لغز الخيوط مكشوفة من الرزمة في وسط الطاولة.

3 حاول الآن أن تضع بطاقتك بأسرع ما يمكن لتكوّن حلقة من خيط بلون واحد متصلة بالبطاقة التي على الطاولة.



4 اللاعب الذي ينجح أولًا يفوز ويحصل على نقطة.

منافسة النقاط



1 يأخذ كل لاعب نقطة من الوعاء. ضع النقطة على ظهر يدك وأبقِ كف يدك مواجهًا للأسفل فوق اللوح. لا يُسمح لك باستخدام يدك الأخرى.

2 ابدأ العد التنازلي: «3 - 2 - 1 - ابدأ!»

3 حاول الآن إسقاط نقطة اللاعب الآخر من يده دون أن تفقد نقطتك الخاصة.

4 إذا سقطت نقطتك، تُقصى من اللعبة ولا يمكنك المتابعة.

5 اللاعب الأخير الذي تبقى لديه النقطة يفوز ويحتفظ بها. يُعيد اللاعبون الآخرون النقاط التي أخذوها إلى الوعاء.

التخمين



1 اللاعب الذي أدار الدوّار يأخذ بطاقة التخمين العليا من الرزمة ويقرأ السؤال بصوت عالٍ. تأكد من أن زملاءك في اللعبة لا يستطيعون قراءة الإجابة على ظهر البطاقة!

2 اللاعب الذي يقرأ السؤال يكون أول من يخمّن. بعد ذلك، يقوم جميع اللاعبين بالتخمين بالتناوب باتجاه عقارب الساعة.

3 انظروا بعد ذلك معًا إلى الإجابة الموجودة على ظهر البطاقة.

4 اللاعب الذي يكون أقرب إلى الإجابة الصحيحة يفوز ويحصل على نقطة.

دليل مسارات التعليم

- البناء والتصميم
- الاتصال
- الاقتصاد
- البيئة والزراعة
- الضيافة والترفيه
- التقنية
- تكنولوجيا المعلومات والاتصالات
- النقل
- القانون والأمن
- الصحة
- التعليم والتربية
- الفن والثقافة

الاختصارات

mbo	التعليم المهني المتوسط
havo	التعليم الثانوي العام الأعلى
hbo	التعليم المهني العالي
pro	التعليم العملي
vmbo	التعليم المهني المتوسط التحضيري
vwo	التعليم التحضيري العلمي
wo	التعليم الجامعي العلمي

تم تطويره من قبل:
Erasmus University Rotterdam

تطويره من قبل: مركز IDEA (للشمول والتنوع والمساواة وإتاحة الوصول) www.eur.nl/ البريد الإلكتروني: idea ideacenter@eur.nl

©2025, Identity Games International B.V.

Westersingel 108, 3015 LD Rotterdam, Nederland
www.identitygames.nl

MADE IN CHINA