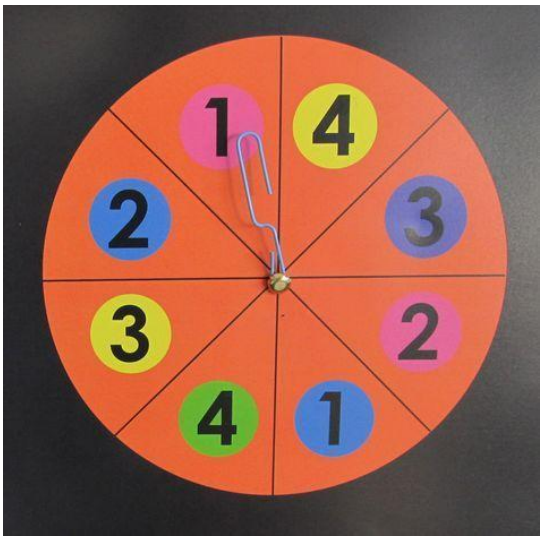
اسم المشروع: حول العالم في 46 يوم! (جميع المستويات)

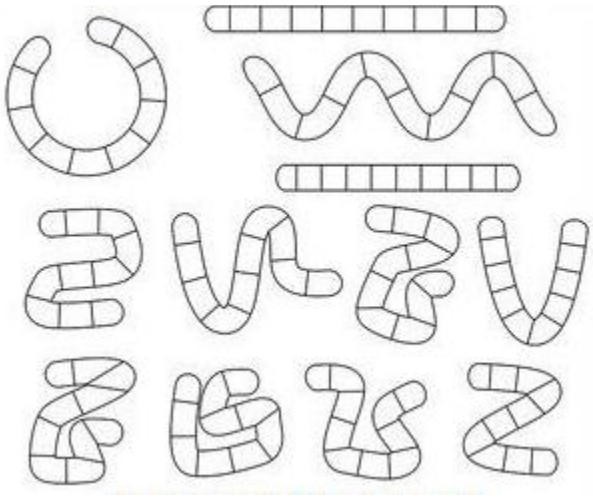
(الأعمار من 4 إلى 7 (المستوى 1)1

وصف	سيطبق المتعلمون معرفتهم الجغرافية حول دول العالم ويصممون لعبة لوحية خاصة بهم
السؤال الرئيسي	ما مدى سرعة سباق خصومك حول العالم؟
الفئة العمرية	4 الى 7 سنوات
المواضيع	• العلوم الاجتماعية • الفنون • التصميم والإبداع
إجمالي الوقت المطلوب	3.5 ساعة للتطوير (يمكن تقسيمها حسب الرغبة) و 30 دقيقة للعب والمراجعة
نشاط موجه / خاضع للإشراف الذاتي	دعم عالي من الآباء / الأوصياء
الموارد المطلوبة	،مواد مرجعية (كتب أو معرفة أبوية) ، ورق ، أقلام رصاص ، ورق مقوى ، مقص وألوان من المستحسن وجود لعبة لوحية موجودة كمرجع

النشاط والوصف	زمن	جلسة
اطلب من المتعلم إعادة سرد لعبته المفضلة (لعبة لوحية أو لعبة بدنية) ومناقشة ما يحبونه في اللعبة. على المتعلمين أن يصفوا • قواعد اللعبة • اهداف اللعبة .سيفهم المتعلمون أساس وخطوات تطوير اللعبة كما هو موضح أدناه أساس اللعبة هو أنه بسبب العاصفة ، يجب على اللاعبين مغادرة منازلهم والسفر حول العالم والعودة بأسرع ما يمكن :تتضمن الخطوات التي سيتبعها المتعلمون	15 دقيقة 15 دقيقة	1

• سيقوم المتعلمون بعمل دوار يحدد الفئة التي يطرحون عليها الأسئلة • سيجعل المتعلمون اللوحة التي هي خريطة لمنزلهم / بلدهم / عالمهم • سيقوم المتعلمون بعمل بطاقات أسئلة وأجوبة لكل فئة من الفئات • سيقوم المتعلمون بتصميم أيقونات لكل لاعب • سيفكر المتعلمون في الاسم ويكتبون ورقة قواعد اللعبة سيقوم المتعلمون بتصميم عجلة دوار للعبة الإدخال: عجلة دوار هي دائرة أو مستديرة وتبدو تقريبا مثل الساعة. مثل عقارب الساعة ، يجب علينا تصميم يد أو سهم يمكننا تدويره ليحط على خيار واحد يمكن للمتعلمين استخدام أي شكل دائري لرسم دائرة كبيرة ثم يقومون بعمل 4 أقسام للدائرة سيقومون بتلوين كل قسم من الأقسام الأربعة بلون مختلف (مثل الأصفر والأخضر والأحمر والأزرق) والفئة (التي سيتم تحديدها في اليوم التالي) *نصيحة: يرجى الاطلاع أدناه كمرجع ويمكن للمتعلمين فهمها من خلال تصور أن الدائرة عبارة عن بيتزا كبيرة أو كعكة واحدة وكان عليك قطع 4 قطع من البيتزا.* سيقوم المتعلمون الآن بإنشاء سهم الدوار- والذي يمكن أن يكون مشبك ورق يتم إدخاله في دبوس ورقي يتم إدخاله في وسط الدائرة على النحو التالي	30 دقيقة	

 بدلاً من ذلك ، يمكن للمتعلمين قطع سهم على الورق المقوى أو الورق السميك ثم إدخاله في وسط الدائرة باستخدام مشبك ورق مفتوح أو دبوس ورق كما هو موضح أدناه 		
-سيختار المتعلمون 4 فئات من الأسئلة بناءً على معرفتهم السابقة. يمكن أن تشمل الأمثلة: الحيوانات والبلدان والرياضيات والكلمات القافية والكواكب واللغات وما إلى ذلك. *نصيحة: يجب على المتعلمين اختيار الفئات استنادًا إلى ما هم على دراية به ،أو لديهم فضول لمعرفة المزيد عنه ويمكنهم بسهولة البحث عن معلومات حوله* سوف يقوم المتعلمون الآن بتسمية عجلة الدوار الخاصة بهم بالفئات ذات الصلة مثل الأصفر للحيوانات ، والأحمر لأسماء الدول ، والأزرق للكلمات القافية والأخضر للرياضيات -سيطور المتعلمون اللوح مع 10 مساحات مصممة بأي شكل (يرجى استخدام الصورة أدناه كمرجع) *نصيحة: يمكن للمتعلمين التفكير في الشكل أو الحرف الذي يرغبون في تصميمه على شكل Z أو U أو W وما إلى ذلك .*	10 دقائق 5 دقائق 30 دقيقة	2

 سوف يرسم المتعلمون اللوحة على قطعة كبيرة من الورق ثم يقوم البالغ بتقطيعها إلى الشكل المطلوب. يجب أن تحتوي اللوحة على 10 مساحات تحمل علامة 1-10. ستكون المساحة الأولى في اللوحة نقطة البداية والنقطة الأخيرة ستكون النهاية سيقوم المتعلمون بتسمية المساحة 1 **"البداية"** والمسافة 10 **"النهاية"** سيقوم الطلاب بعد ذلك بتسمية جميع المساحات المتبقية من 2 إلى 9 *نصيحة: يمكن للمتعلمين الكتابة لتوضيح المسافات حسب اختيارهم* سوف يقوم المتعلمون بالتفكير باسم اللعبة ثم سيكتبونه على اللوحة	15 دقيقة	
-سيصمم المتعلمون الآن بطاقات أسئلة لكل فئة من فئات الألوان: يجب أن تحتوي كل فئة من فئات الألوان على 3 أسئلة (أي ما مجموعه 3 * 4 = 12 سؤالًا) بطاقات الأسئلة: - سيقوم الطلاب بتلوين 4 بطاقات منفصلة لكل فئة - وكتابة بطاقة الأسئلة في الأعلى - سيكون لكل بطاقة ملونة 3 أسئلة لهذه الفئة - سيفكر المتعلمون في 3 أسئلة لكل بطاقة ملونة سيساعدهم الوالدان على كتابتها (على سبيل المثال ، أي الحيوانات هو الأسرع؟ ما هو أقرب كوكب إلى الشمس؟ كيف تقول مرحبًا باللغة الهندية؟ ما هو 2 + 2؟ ابحث عن كلمة قافية مع اهتزاز؟) مثال : • البطاقة الصفراء وهي فئة الحيوانات ستحتوي على 3 أسئلة عن الحيوانات منها: ما هو أسرع حيوان؟ ما هي أكبر سمكة؟ أي حيوان ينام واقفاً؟ • بطاقة حمراء واحدة هي فئة البلد التي سيكون لديها 3 أسئلة حول البلدان: أي بلد لديه أكبر عدد من الناس أو أكبر عدد من السكان؟ ما هي اللغة التي يتحدث بها الناس في الصين؟ ما اسم طعام واحد يأكلونه في إيطاليا؟	30 دقيقة	3

بطاقات الإجابة : - سيصنع المتعلمون الآن بطاقات إجابات (يجب أن يكون لكل سؤال بطاقة إجابات خاصة به) - سنحتاج إلى 12 بطاقة إجابة ملونة ، مع السؤال في الأعلى والإجابة أدناه - مثال : • البطاقة الصفراء الأولى لفئة الحيوان سيكون لها السؤال: ما هو أسرع حيوان: أ: الفهد • البطاقة الصفراء الثانية لفئة الحيوانات سيكون لها السؤال: ما هي أكبر سمكة: أ: حوت القرش • البطاقة الحمراء الأولى لفئة البلد سيكون لها السؤال: اللغة في الصين: ج: الماندرين *تلميح:* يمكن للمتعلمين تصميم البطاقات مع أي صور أو رسوم توضيحية ذات صلة	30 دقيقة	
سيقوم المتعلمون الآن بتصميم أيقونات اللعبة للاعبين، والتي يمكن أن تكون مركبات مختلفة (صاروخ ، سفينة ، غواصة ، سيارة..) أو رسومات لشخصيات تشبه أفراد العائلة (الأب ، الأم ، أخي ، إلخ) مع حامل صغير من الورق المقوى لمساعدة الرموز على الوقوف. اقتراح: يمكنهم أيضًا استخدام الألعاب أو الأشياء الصغيرة الموجودة في المنزل كرموز 	30 دقيقة	4
اعمل مع الوالدين لكتابة ورقة القواعد ، عندما يوضح الطفل الخطوات أدناه سيقوم جميع اللاعبين بتدوير العجلة واعتمادًا على اللون الذي يحصلون عليه ، سيكون عليهم فتح بطاقة الأسئلة والإجابة عن سؤال واحد - يمكنهم بعد ذلك التحرك لأعلى مسافة واحدة على اللوحة باتجاه خط النهاية . إذا لم يحصلوا على لون جديد وأجابوا على جميع الأسئلة بلون معين ، فسيستمر اللاعبون في الدوران سيقوم المتعلمون بتصميم ورقة ملاحظات حول اللعبة للاعبين (يمكن أن يكون هذا من 1 إلى 3 أسئلة بما في ذلك: هل كانت اللعبة ممتعة؟ هل كانت القواعد سهلة الفهم؟ هل كانت الأسئلة لطيفة؟) (يمكن أن تكون الإجابات: لم يعجبني ☹ / اعجبني ☺ / احببته:) يمكن للوالدين كتابة الأسئلة ويمكن للمتعلمين رسم الرموز التعبيرية	15 دقيقة 15 دقيقة	4
ستلعب العائلة اللعبة معًا	20 دقيقة	5

ثم يقوم المتعلمون بجمع الملاحظات والتفكير في تجربة تطوير اللعبة وتشغيلها	10 دقائق	
-جودة الأسئلة -فهم القواعد -اللعبة جذابة وممتعة للعب	معايير التقييم:	

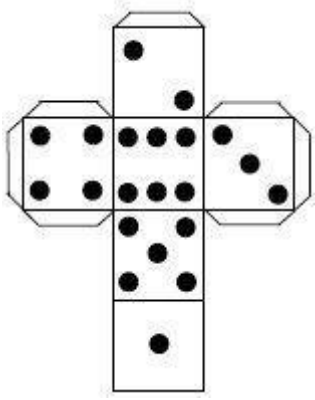
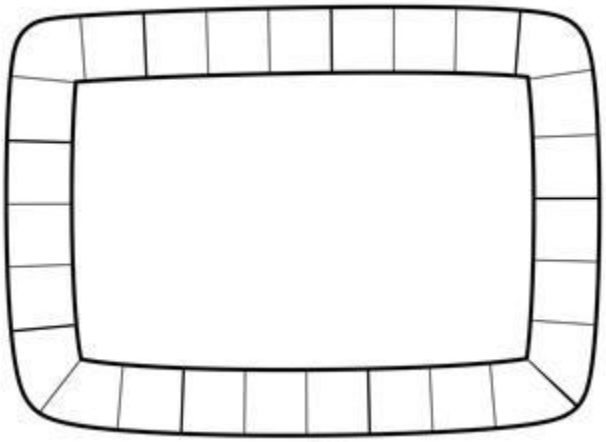
نتائج التعلم	-التسلسل العددي للوحة -استكشاف الموضوعات المختارة والأسئلة -تصميم الدوار والأشكال
التعلم السابق المطلوب	-لا شيء
وحي - الهام	-لا شيء
أنشطة اثراء إضافية	يمكن للمتعلمين إضافة المزيد من الأسئلة والفئات بمجرد إتقان هذه اللعبة

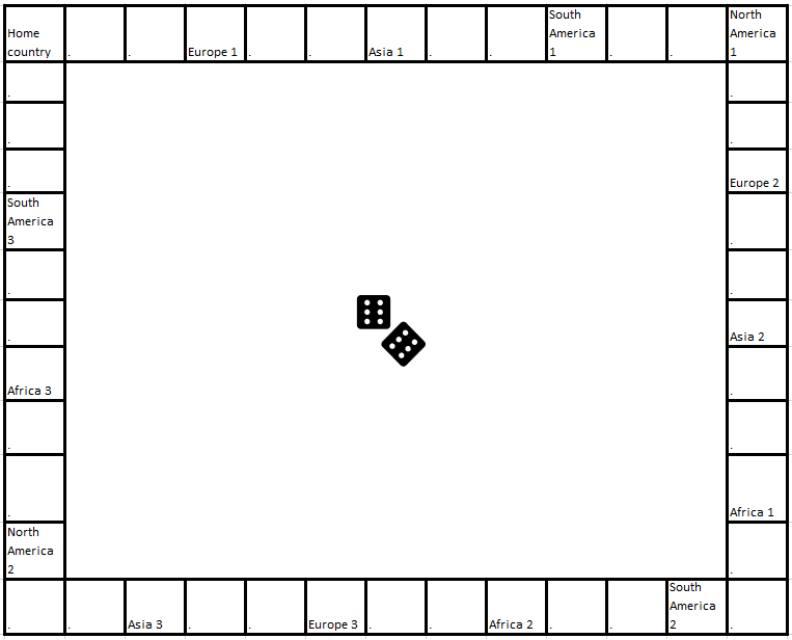
الأعمار من 8 إلى 10 (المستوى 2)

وصف:	سيطبق المتعلمون معرفتهم الجغرافية حول دول العالم ويصممون لعبة لوحية خاصة بهم. في حالة عدم توفر المواد المرجعية ، بدلاً من البلدان - يمكن للمتعلمين العمل في المدن أو الأماكن ذات الصلة في بلدهم والتي يمكن لأفراد العائلة توفير المعلومات لها.
السؤال التمهيدي	ما مدى سرعة سباق خصومك حول العالم؟
الفئة العمرية	8 – 10 سنوات
المواضيع	-العلوم الاجتماعية -الفنون -التصميم والإبداع

إجمالي الوقت المطلوب	6 ساعات للتطوير (يمكن تقسيمها حسب الرغبة) وساعة واحدة للعب والمراجعة
نشاط موجه / خاضع للإشراف الذاتي	دعم متوسط من قبل الآباء / الأوصياء
الموارد المطلوبة	المواد المرجعية موقع جوجل، موسوعة / أطلس ، أو المعرفة المسبقة للوالدين) ، الورق ، أقلام الرصاص ، الورق المقوى ، المقص والألوان لعبة لوحية موجودة للرجوع إليها

النشاط والوصف	زمن	جلسة
اطلب من المتعلم إعادة سرد لعبته المفضلة (لعبة لوحية أو لعبة بدنية) ومناقشة ما يحبونه في اللعبة. على المتعلمين أن يصفوا • قواعد اللعبة • اهداف اللعبة سيفهم المتعلمون أساس وخطوات تطوير اللعبة كما هو موضح أدناه .	30 دقيقة	1
أساس اللعبة هو أنه بسبب كارثة بيئية ، يجب على اللاعبين مغادرة وطنهم والسفر حول العالم والعودة بأسرع ما يمكن تتضمن الخطوات التي سيتبعها المتعلمون : i) سوف يقوم المتعلمون بعمل نرد ii) سيصنع المتعلمون اللوحة التي هي خريطة العالم مع الدول الثماني المختارة iii) سيقوم المتعلمون بعمل بطاقات أسئلة لكل دولة مختارة iv) سيقوم المتعلمون بتصميم أيقونات لكل لاعب v) سيفكر المتعلمون في الاسم ويكتبون ورقة قواعد اللعبة -سيقوم المتعلمون بتصميم النرد للعبة بناءً على فهمهم للمكعب . إدخال: مكعب هو شكل صلب ثلاثي الأبعاد يحده ستة وجوه مربعة ، مع ثلاثة منها تتقاطع في كل ركن . يمكن للمتعلمين تحديد مكعبات أخرى مثل مكعبات الثلج ومكعبات السكر وما إلى ذلك. يمكن للمتعلمين قص ورقة بالشكل التالي وطويها ولصقها لتصميم النرد الخاص بهم	10 دقائق 20 دقيقة	

		
-سيختار المتعلمون 8 دول. يرجى الرجوع إلى الخريطة المرفقة للمساعدة في الخيارات. 1. *نصيحة: يمكن للمتعلمين اختيار البلدان التي هم على دراية بها أولديهم فضول حولها. في حالة عدم وجود مواد مرجعية ، يمكنهم اختيار المدن أو البلدان التي يعرفها أفراد العائلة* -سيطور المتعلمون السبورة بـ 27 مساحة مصممة بشكل بيضاوي أو مستطيل (يرجى استخدام الصورة أدناه كمرجع)  أول مكان في البيضاوي سيكون الوطن (نقطة البداية) سيشغل كل بلد من البلدان المختارة مساحة واحدة يليها مساحتين فارغتين ثم البلد التالي، وهكذا دواليك. انظر إلى الشكل التالي كمثال ، ولكن تأكد من أن لديك فقط حوالي 8-9 دول و 27 فتحة في المجموع:	30 دقيقة ساعة واحدة	2

		 *تلميح: يمكن للمتعلمين كتابة اسم كل بلد وتصميم بقعة كل بلد كعلم الدولة المختارة ذات الصلة أو أي رمز يمثل البلد .* *نصيحة: يمكن وضع البلدان بناءً على موقعها الفعلي على الخريطة* *نصيحة: إذا اختار المتعلمون ، يمكنهم جعل المساحات الفارغة أي ميزة طبيعية مثل المحيطات والجبال وما إلى ذلك .*
3	10 دقائق 40 دقيقة 40 دقيقة	-سيختار المتعلمون 3 فئات لكل من الدول التي يتطلعون إليها (مثل العاصمة ، اللغة الوطنية ، الطعام المفضل ، الأغنية الشهيرة ، كيف نقول مرحبًا وما إلى ذلك) سيبحث المتعلّمون الآن عن إجابات هذه الأسئلة لجميع البلدان التسعة التي اختاروها في موسوعة ، وكتب دراساتهم الاجتماعية ، google أو من خلال المقابلات مع الآباء وأفراد الأسرة *نصيحة: إذا كانت الموارد غير متاحة ، يُرجى تغيير البلدان إلى مدن أو مواقع في بلدك الأصلي حيث يستطيع أفراد العائلة الإجابة عن جميع الأسئلة ذات الصلة* سيقوم المتعلمون بتصميم بطاقات إجابات لكل دولة مع إجابات ذات صلة بناءً على مواد البحث. اكتب إجابات ذات صلة بأي صور مختارة على بطاقات الإجابات
4	45 دقيقة	-سيقوم المتعلمون الآن بتصميم أيقونات اللعبة الأربعة - يمكن أن تكون هذه مركبات مختلفة (صاروخ ، سفينة ، غواصة ، سيارة إلخ) أو شخصيات تشبه أفراد العائلة (الأب ، الأم ، أخي ، إلخ) مع حامل صغير من الورق المقوى لمساعدة الرموز يفهم

	10 دقائق 35 دقيقة	 فكر في اسم لعبتك اللوحية واكتب هذا في أعلى ورقة القواعد اكتب ورقة القواعد أول لاعب يبدأ برمي النرد لنقل الأيقونة الخاصة بهم من مساحة المنزل على اللوحة ، سيتعين عليه / عليها الإجابة عن جميع الأسئلة المتعلقة بجميع البلدان التي يمرون بها . إذا كانوا قادرين على الإجابة على جميع الأسئلة بشكل صحيح (على سبيل المثال 3 من أصل 3 أو 6 من أصل 6) ، فسوف يتحركون إلى الأمام وإذا حصلوا على نصفهم أو أكثر بشكل صحيح (على سبيل المثال 2 من أصل 3 أو 3 من 6) تحريك نصف الحركات وإذا حصلوا على أقل من النصف الصحيح فلن يتحركوا على الإطلاق (1 من 3 أو 2 من 6) كل من يصل إلى النهاية أولاً ، يفوز باللعبة -سيكتب المتعلمون ورقة قواعد اللعبة التي يصممونها مستوحاة من النموذج أدناه للاعبين الآخرين -يجب أن يتضمن قالب ورقة القاعدة ما يلي : 1) اسم اللعبة ، 2)هدف اللعبة ، 3) قواعد اللعبة ، 4) عدد اللاعبين 5) الرموز	
5	20 دقيقة 50 دقيقة	- سيقوم المتعلمون بتصميم ورقة ملاحظات على اللعبة للاعبين (يجب أن يشمل ذلك: سهولة فهم القواعد ، وضوح تصميم اللعبة ، صور البطاقات - اللوحة - الرموز ، المرح في لعب اللعبة) - ستلعب العائلة اللعبة معًا	

- ثم يقوم المتعلمون بجمع الملاحظات والتفكير في تطوير اللعبة	20 دقيقة	
-وضوح التعليمات وورقة القواعد. اللعبة سهلة الفهم واللعب -المعرفة المكتسبة في كل من البلدان ، وتخطيط الخريطة والكوارث الطبيعية -اللعبة جذابة وممتعة للعب		معايير التقييم:

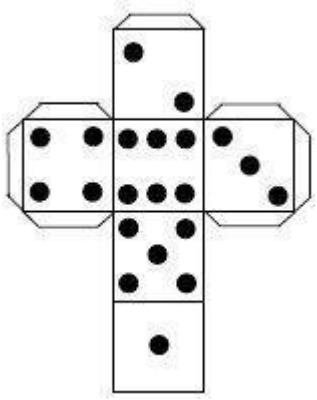
نتائج التعلم	-الناس والأماكن والبيئة -دراسة تأثير النظم المادية ، مثل المناخ والطقس والمواسم والموارد الطبيعية ، مثل الأرض والمياه ، على السكان والهجرة -استكشاف الثقافة والسياسة والهويات الوطنية لمختلف البلدان -تصميم نرد للعب
التعلم السابق المطلوب	-المعرفة الأساسية لتخطيط الخريطة -القدرة على البحث وفهم المعلومات حول مختلف البلدان / الكوارث الطبيعية
وحي - الهام	-لا شيء
أنشطة اثراء إضافية	-يمكن للمتعلمين إضافة المزيد من البلدان والمدن بناءً على فهمهم للعبة

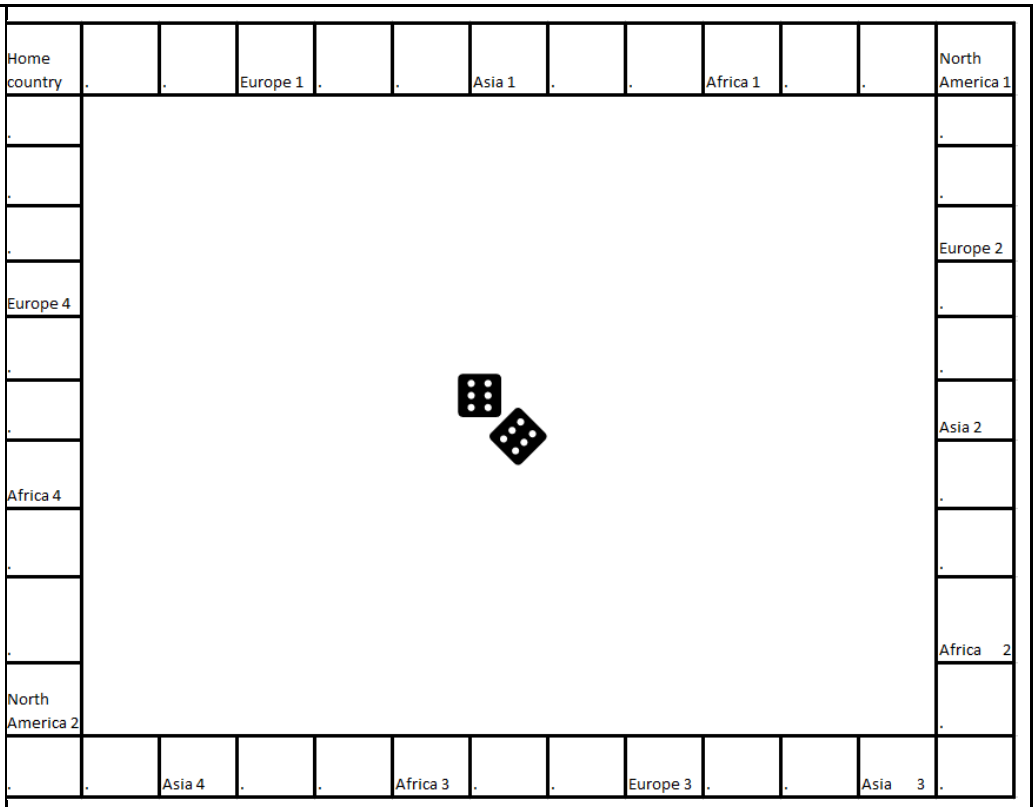
الأعمار من 11 إلى 14 (المستوى 3)

وصف:	سيطبق المتعلمون معرفتهم الجغرافية حول دول العالم ويصممون لعبة لوحية خاصة بهم. في حالة عدم توفر المواد المرجعية ، بدلاً من البلدان - يمكن للمتعلمين العمل في المدن أو الأماكن ذات الصلة في بلدهم والتي يمكن لأفراد العائلة توفير المعلومات لها.

السؤال التمهيدي	ما مدى سرعة سباق خصومك حول العالم؟
الفئة العمرية:	11-14 سنة
المواضيع:	• العلوم الاجتماعية • الفنون • التصميم والإبداع
إجمالي الوقت المطلوب:	6 ساعات للتطوير (يمكن تقسيمها حسب الرغبة) وساعة واحدة للعب والمراجعة
نشاط موجه / خاضع للإشراف الذاتي:	دعم متوسط من قبل الآباء / الأوصياء
الموارد المطلوبة:	المواد المرجعيةموقع جوجل موسوعة / الأطلس أو معرفة الأبوين) ، الورق ، أقلام الرصاص ، الورق المقوى ، المقص والألوان من المستحسن وجود لعبة لوحية للرجوع إليها

النشاط والوصف	زمن	جلسة
اطلب من المتعلم إعادة سرد لعبته المفضلة (لعبة لوحية أو لعبة بدنية) ومناقشة ما يحبونه في اللعبة. على المتعلمين أن يصفوا • قواعد اللعبة • اهداف اللعبة سيفهم المتعلمون أساس وخطوات تطوير اللعبة كما هو موضح أدناه .	30 دقيقة	1
أساس اللعبة هو أنه بسبب كارثة بيئية ، يجب على اللاعبين مغادرة وطنهم والسفر حول العالم والعودة بأسرع ما يمكن تتضمن الخطوات التي سيتبعها المتعلمون : i. سوف يقوم المتعلمون بعمل نرد ii. سيجعل المتعلمون اللوحة التي هي خريطة للعالم مع 14 دولة مختارة ذات صلة iii. سيقوم المتعلمون بعمل بطاقات أسئلة لكل دولة مختارة iv. سيقوم المتعلمون بتصميم أيقونات لكل لاعب v. سيفكر المتعلمون في الاسم ويكتبون ورقة قواعد اللعبة	10 دقائق	

سيقوم المتعلمون بتصميم النرد للعبة بناءً على فهمهم للمكعب . إدخال: المكعب هو شكل صلب ثلاثي الأبعاد يحده ستة وجوه مربعة ، مع ثلاثة منها تتقاطع في كل ركن. يمكن للمتعلمين تحديد مكعبات أخرى مثل مكعبات الثلج ومكعبات السكر وما إلى ذلك. يمكن للأطفال تصميم ورسم ما يلي لعمل النرد الخاص بهم ، وسيتم طي الخطوط ولصقها معًا على شكل مكعب 	20 دقيقة	
-سيختار المتعلمون ويدرجون 14 دولة (3 من القارات الأربع في آسيا وأوروبا وأفريقيا وأمريكا الجنوبية) و (دولة واحدة من كل من أمريكا الشمالية وأستراليا) - يرجى الرجوع إلى الخريطة المرفقة للمساعدة في الاختيارات نصيحة: يمكن للمتعلمين اختيار البلدان المألوفة لديهم أو التي لديهم فضول لمعرفة أكثر عنها -سيقوم المتعلمون بتطوير اللوحة بإطار مقسم إلى 46 فتحة (يرجى استخدام الصورة أدناه كمرجع) أول مكان في البيضاوي سيكون الوطن (نقطة البداية) سيشغل كل بلد من البلدان المختارة مساحة واحدة بمساحتين فارغتين بينهما ، أي الفراغ 1 ، الفراغ 2 ، البلد 1 ، الفراغ 3 ، الفراغ 4 ، البلد 2.	10-15 دقيقة ساعة واحدة	2



تلميح: يمكن للمتعلمين كتابة اسم كل بلد وتصميم بقعة كل بلد كعلم الدولة المختارة ذات الصلة أو يشبه شيء يرتبطون به مع البلد .

نصيحة: يمكن وضع البلدان بناءً على موقعها الفعلي على الخريطة

نصيحة: إذا اختار المتعلمون ، يمكنهم جعل المساحات الفارغة أي ميزة طبيعية مثل المحيطات والجبال وما إلى ذلك .

		 مصدر: http://ontheworldmap.com/world-map-1750.jpg
3	10 دقائق 40 دقيقة 40 دقيقة	-سيختار المتعلمون 3 فئات لكل دولة يتطلعون إليها (مثل العاصمة واللغة الرسمية والرئيس والمطبخ الشعبي ومواقع التراث الوطني والأعلام الوطنية وما إلى ذلك) سيبحث المتعلمون الآن عن إجابات هذه الأسئلة لجميع البلدان الـ 18 التي اختاروها في موسوعة أو علىموقع بحث google أو كتبهم الدراسية للدراسات الاجتماعية أو من خلال المقابلات مع الآباء وأفراد الأسرة *نصيحة: إذا كانت الموارد غير متاحة ، يُرجى تغيير البلدان إلى المدن أو المواقع التي يستطيع أفراد العائلة من خلالها الإجابة عن جميع الأسئلة ذات الصلة* سيقوم المتعلمون بتصميم بطاقات إجابات لكل دولة مع إجابات ذات صلة بناءً على مواد البحث. اكتب إجابات ذات صلة بأي صور مختارة على بطاقات الإجابات
4	45 دقيقة	-سيقوم المتعلمون الآن بتصميم أيقونات اللعبة الأربعة باستخدام الورق أو المواد الأخرى ، أو يمكنهم استخدام الألعاب الصغيرة الموجودة أو العناصر الصغيرة الأخرى - أمثلة: مركبات مختلفة (صاروخ ، سفينة ، غواصة ، سيارة إلخ) أو شخصيات تشبه أفراد العائلة (الأب ، الأم ، أخي وما إلى ذلك) مع حامل صغير من الورق المقوى لمساعدة الرموز على الوقوف. سيضع اللاعبون رمزهم في فتحة المنزل / نقطة البداية وينقلونه إلى أسفل اللوحة بعد تدوير النرد

	10 دقائق 35 دقيقة	 فكر في اسم لعبتك اللوحية واكتب هذا في أعلى ورقة القواعد اكتب ورقة القواعد سيقوم جميع اللاعبون بتدوير النرد ثم الإجابة على جميع الأسئلة للبلدان بين مكان وجود الأيقونة والمكان المقصود للانتقال إليه. إذا كانوا قادرين على الإجابة على جميع الأسئلة بشكل صحيح ، فسوف يتحركون إلى الأمام ، وإذا حصلوا على نصفها بشكل صحيح ، فسوف يتحركون نصف الحركات وإذا حصلوا على أقل من النصف الصحيح فلن يتحركوا على الإطلاق. -سيكتب المتعلمون ورقة قواعد اللعبة التي يصممونها مستوحاة من النموذج أدناه للاعبين الآخرين -يجب أن يتضمن قالب ورقة القاعدة ما يلي : 1. اسم اللعبة ، 2. هدف اللعبة ، 3. قواعد اللعبة ، 4. عدد اللاعبين 5. الرموز
5	20 دقيقة 50 دقيقة 20 دقيقة	- سيقوم المتعلمون بتصميم ورقة ملاحظات على اللعبة للاعبين (يجب أن يشمل ذلك: سهولة فهم القواعد ، وضوح تصميم اللعبة ، صور البطاقات - اللوحة - الرموز ، المرح في لعب اللعبة) - ستلعب العائلة اللعبة معًا - ثم يقوم المتعلمون بجمع الملاحظات والتفكير في تطوير اللعبة	

- وضوح التعليمات وورقة القواعد. اللعبة سهلة الفهم واللعب - المعرفة المكتسبة في كل من البلدان ، وتخطيط الخريطة والكوارث الطبيعية - اللعبة جذابة وممتعة للعب	معايير التقييم:

نتائج التعلم:	- الناس والأماكن والبيئة - دراسة تأثير النظم المادية ، مثل المناخ والطقس والمواسم والموارد الطبيعية ، مثل الأرض والمياه ، على السكان والهجرة - استكشاف الثقافة والسياسة والهويات الوطنية لمختلف البلدان -تصميم زهر ومكعب
التعلم السابق المطلوب	- المعرفة الأساسية لتخطيط الخريطة -القدرة على البحث وفهم المعلومات حول مختلف البلدان / الكوارث الطبيعية:
وحي - الهام -	لا شيء
أنشطة اثراء إضافية	يمكن للمتعلمين إضافة المزيد من القواعد على سبيل المثال: يمكن للمتعلمين إضافة بطاقات فرصة. سيشمل ذلك تصميم 4 بطاقات كوارث ذات كوارث بيئية مختلفة ، واعتمادًا على شدة الكارثة ، سيعود اللاعبون من 1 إلى 3 مساحات (على سبيل المثال ، تسونامي يعيدهم إلى 3 مساحات - العاصفة تعيد مسافة واحدة). يجب أن يكون هناك 4 بطاقات كارثة في كل من مجموعات بطاقات الفرصة (إجمالي 4 * 5 بطاقات كارثة). سيقوم الطلاب بالبحث في الكوارث البيئية وشدتها لتصميم البطاقات ذات الصلة. سيقوم الطلاب بتصميم البطاقات وقطعها لوضع 4 على كل فئة من فئات الفرص الخمس :