عرب كود

بطاقات وخرائط بلا شاشة

لإحماء كل حصة: يبرمج الطلاب زميلاً بالبطاقات، قبل أن يلمسوا الشاشة.

لعبة «المبرمج والمنفّذ»





قطرة الحياة

1. ارسموا شبكة على الأرض، وضعوا عليها ما في خريطة المهمة: الماء أو الفوانيس أو النجوم أو البذور، والهدف.
2. يقف طالب على مربّع البداية، وهو «المنفّذ»، وينظر في اتجاه السهم.
3. يرتّب بقيّة الطلاب البطاقات في صفّ واحد، ثم يقرؤها «المبرمج» بطاقةً بطاقة.
4. يتبع المنفّذ البطاقة كما هي تماماً، حتى لو كانت خطأ. ولا يتحرّك دون بطاقة.
5. إن لم يصل المنفّذ إلى الهدف، يتتبّع الصف البطاقات ليجد الخطأ ويصحّحه، ثم يعيد المحاولة.

قواعد مهمّة

- «دزْ» يغيّر الاتجاه فقط، ولا ينقل المنفّذ من مكانه.
- «التقط» يعمل على المربّع الذي يقف عليه المنفّذ، لا الذي أمامه.
- اليمين واليسار من جهة المنفّذ، لا من جهة الصف.

 تقدّم	 تقدّم	 تقدّم
 تقدّم	 تقدّم	 تقدّم
 دْر يميناً	 دْر يميناً	 دْر يميناً
 دْر يساراً	 دْر يساراً	 دْر يساراً



التقط



التقط



التقط



كرّر

____ مرّات



كرّر

____ مرّات



كرّر

____ مرّات



إذا

يوجد شيء



إذا

يوجد شيء



إذا

يوجد شيء



إذا

الطريق مسدود



إذا

الطريق مسدود

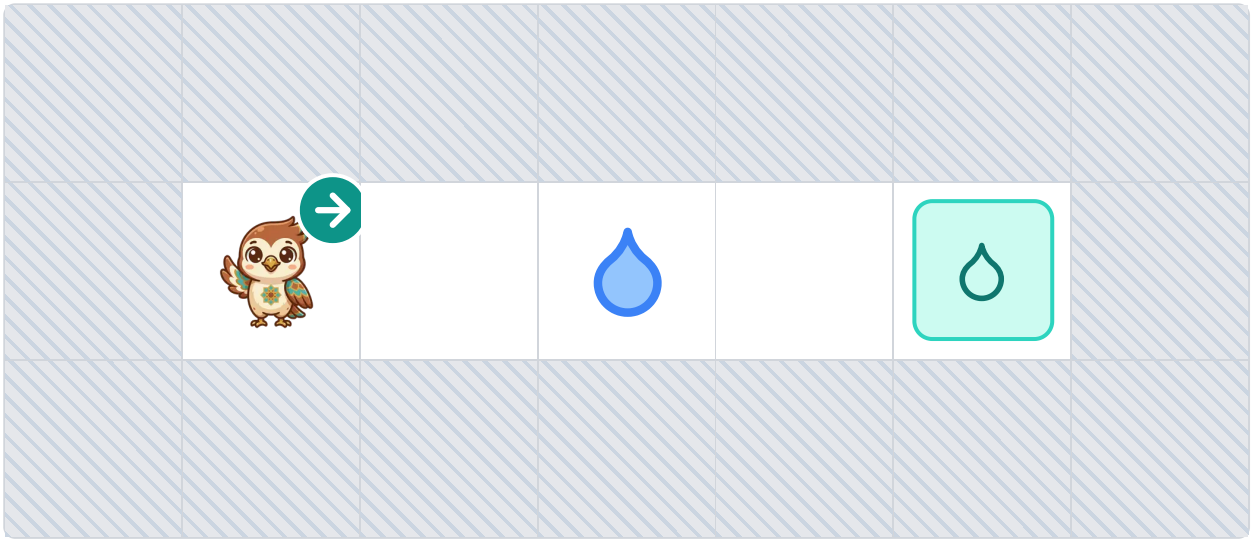


إذا

الطريق مسدود

قطرة الحياة

وجّه صقّور ليجمع قطرة الماء، ثم يصل إلى البئر.

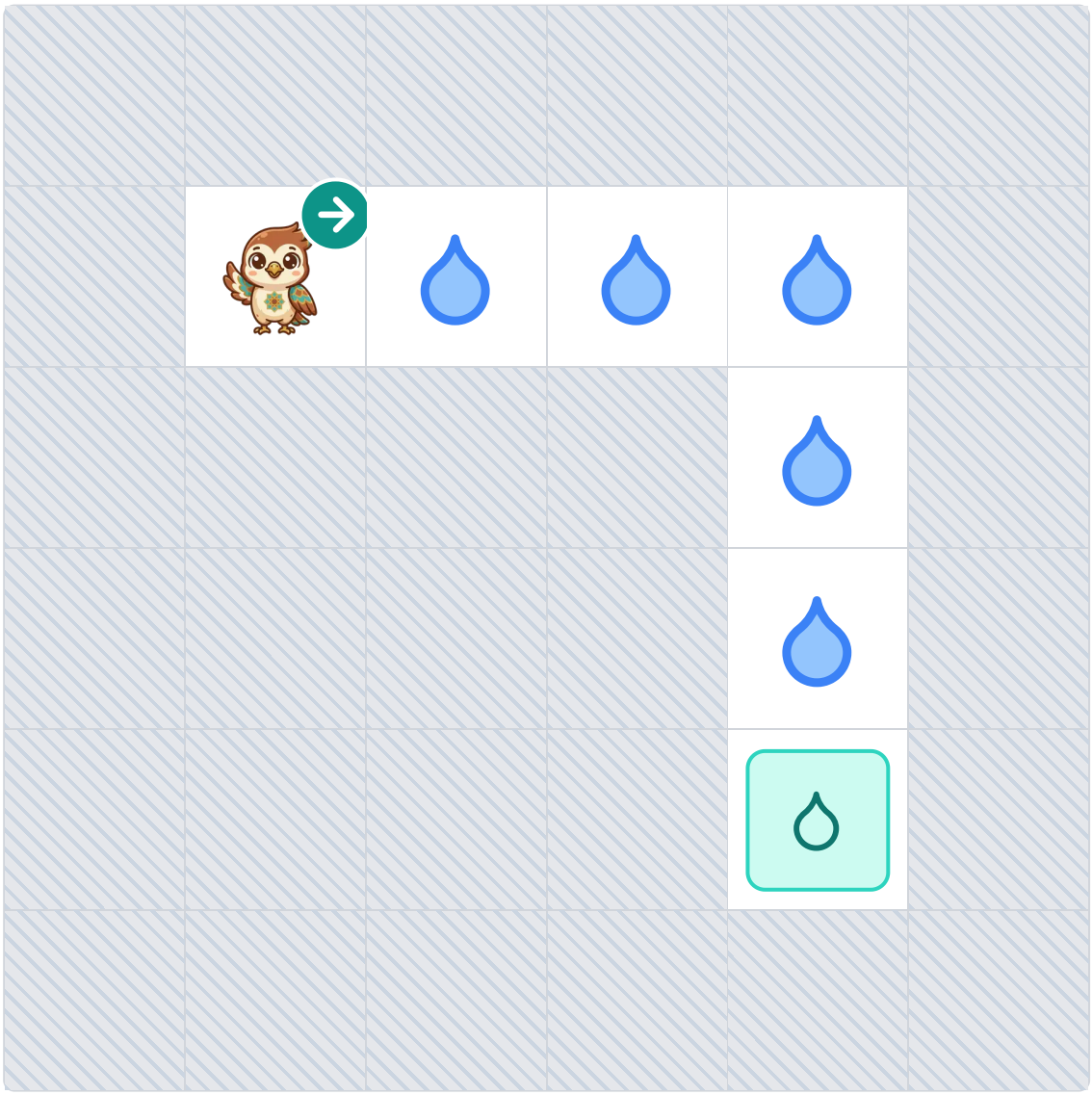


البداية · اتجاه النظر · قطرة ماء · الهدف · جدار

اكتبوا البرنامج هنا:

درب النخيل

ينعطف الدرب عند آخر نخلة! وجّه صقّور ليجمع الماء حتى الزاوية، ثم يدور يميناً، ويكمل النزول إلى البئر.

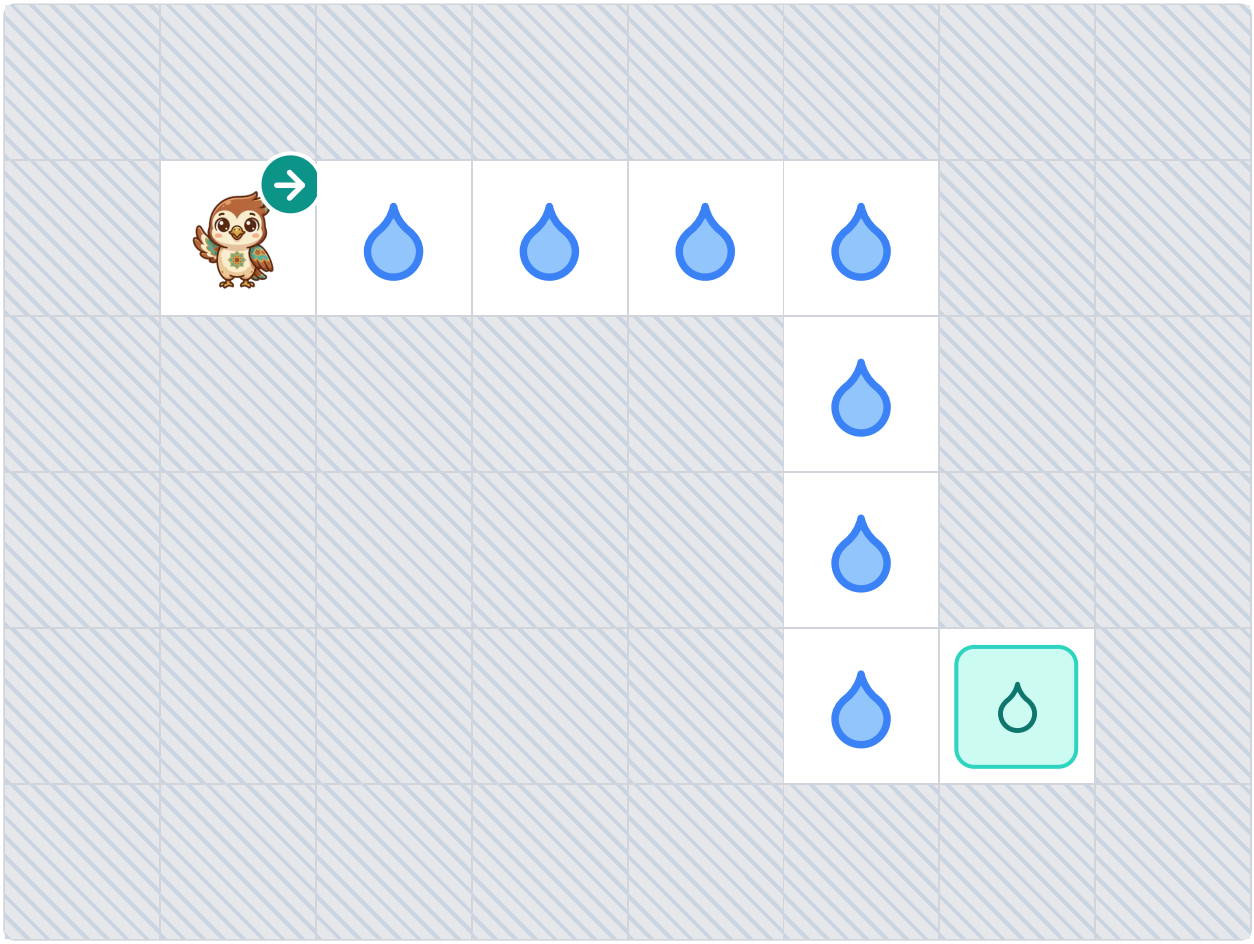


البداية · اتجاه النظر · قطرة ماء · الهدف · جدار

اكتبوا البرنامج هنا:

منعطف الواحة

ينزل المجرى، ثم يكمل في اتّجاهه الأول. والطريق طويل، فاختصره بـ«كرّر» بدل وضع «تقدّم» و«التقط» مرّة بعد مرّة!

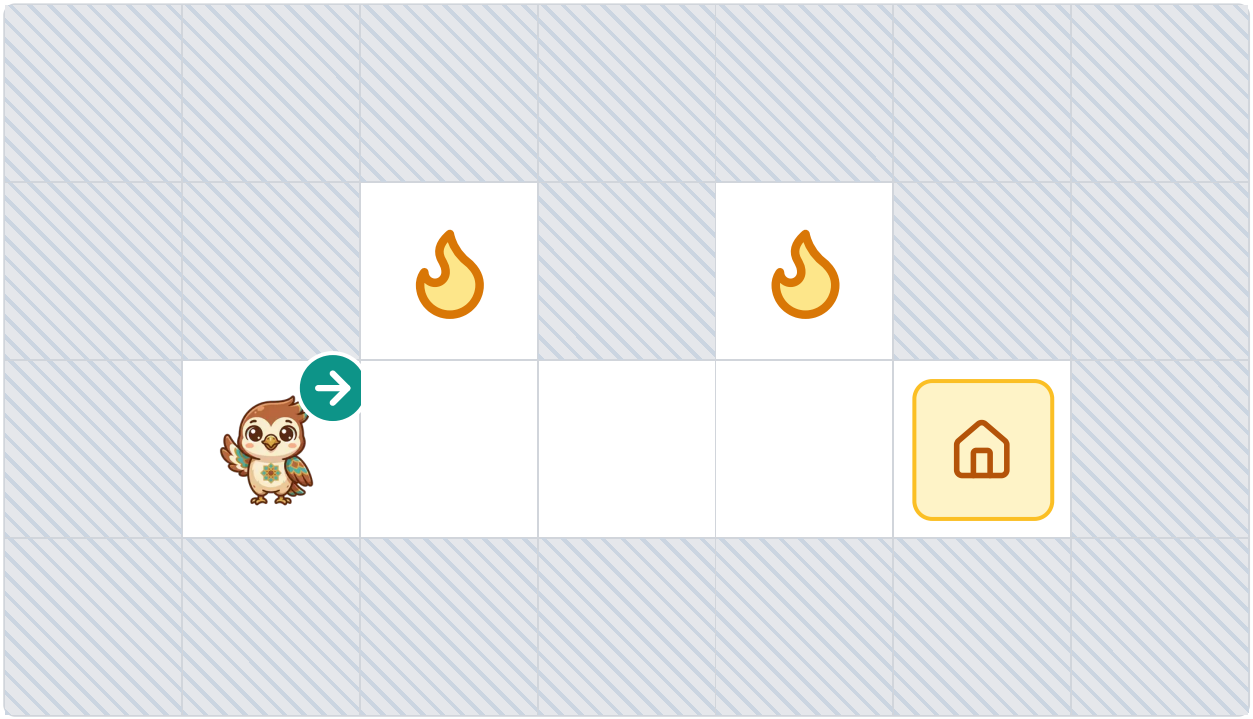


البداية · اتجاه النظر · قطرة ماء · الهدف · جدار

اكتبوا البرنامج هنا:

صفّ الفوانيس

عُلّقت الفوانيس في كوّتين فوق الزقاق! وجّه صقّور ليصعد إلى كل كوّة، ويضيء فانوسها، ثم ينزل إلى الطريق ويكمل.

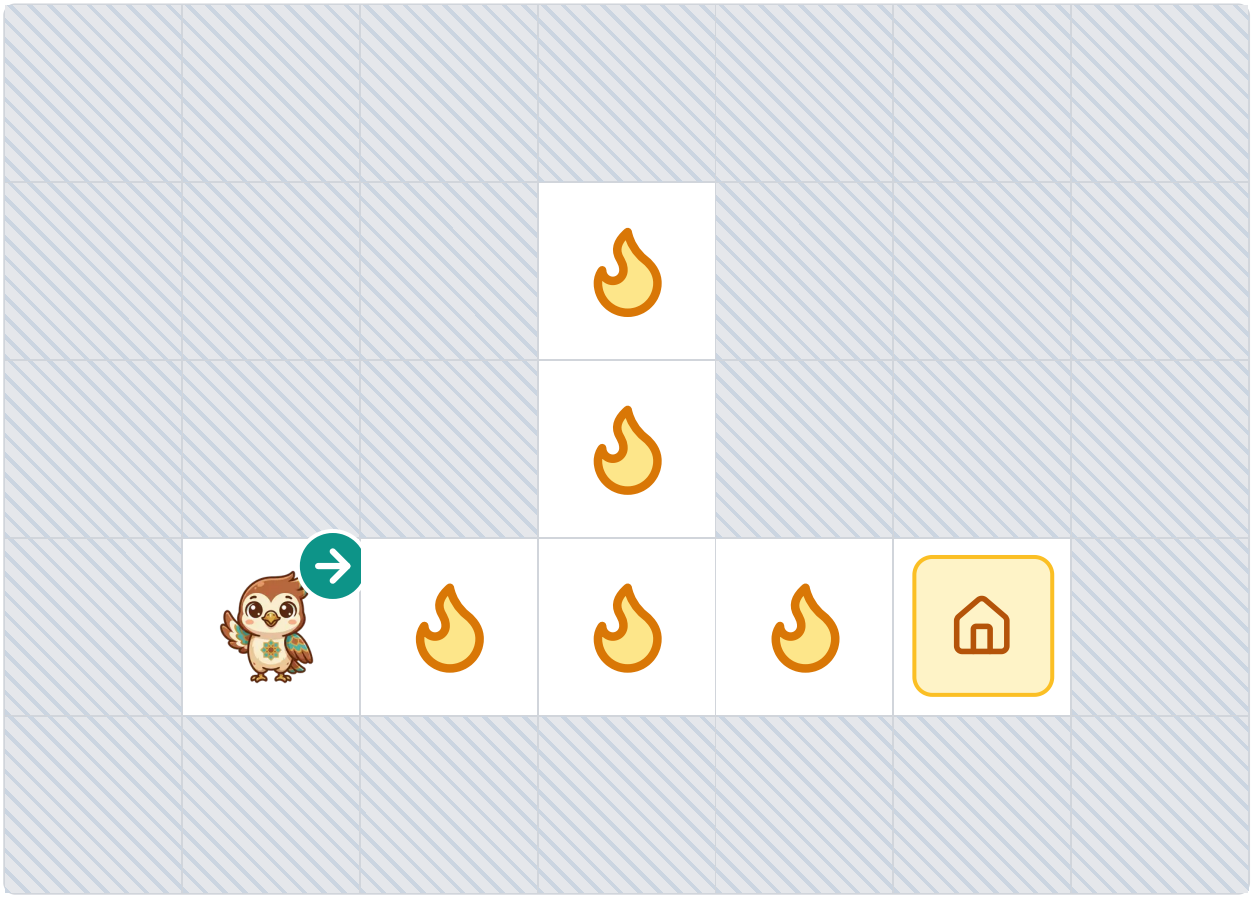


البداية · اتجاه النظر · فانوس · الهدف · جدار

اكتبوا البرنامج هنا:

زقاق الأنوار

يتفرّع عن الطريق زقاقٌ مسدود! وجّه صقّور ليضيء فوانيسه، ثم يدور مرّتين في مكانه ليعود، ويكمل إلى البيت.

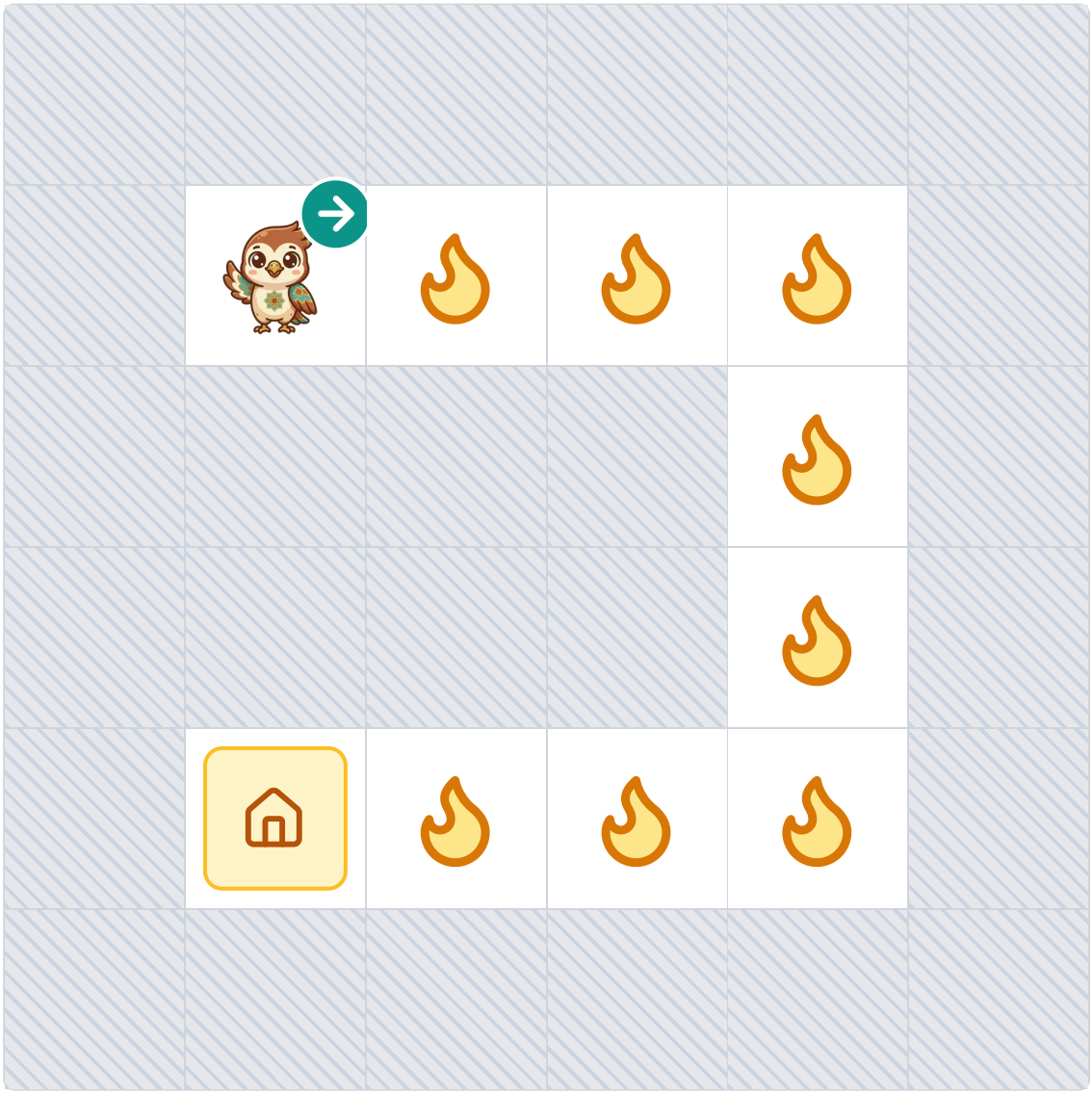


البداية · اتجاه النظر · فانوس · الهدف · جدار

اكتبوا البرنامج هنا:

سوق العيد

وجّه صقّور ليطوف حول ساحة السوق، ويضيء فوانيسها كلها: يتكرّر الضلع نفسه ثلاث مرّات، يتقدّم صقّور ويلتقط ثلاثاً، ثم يدور!

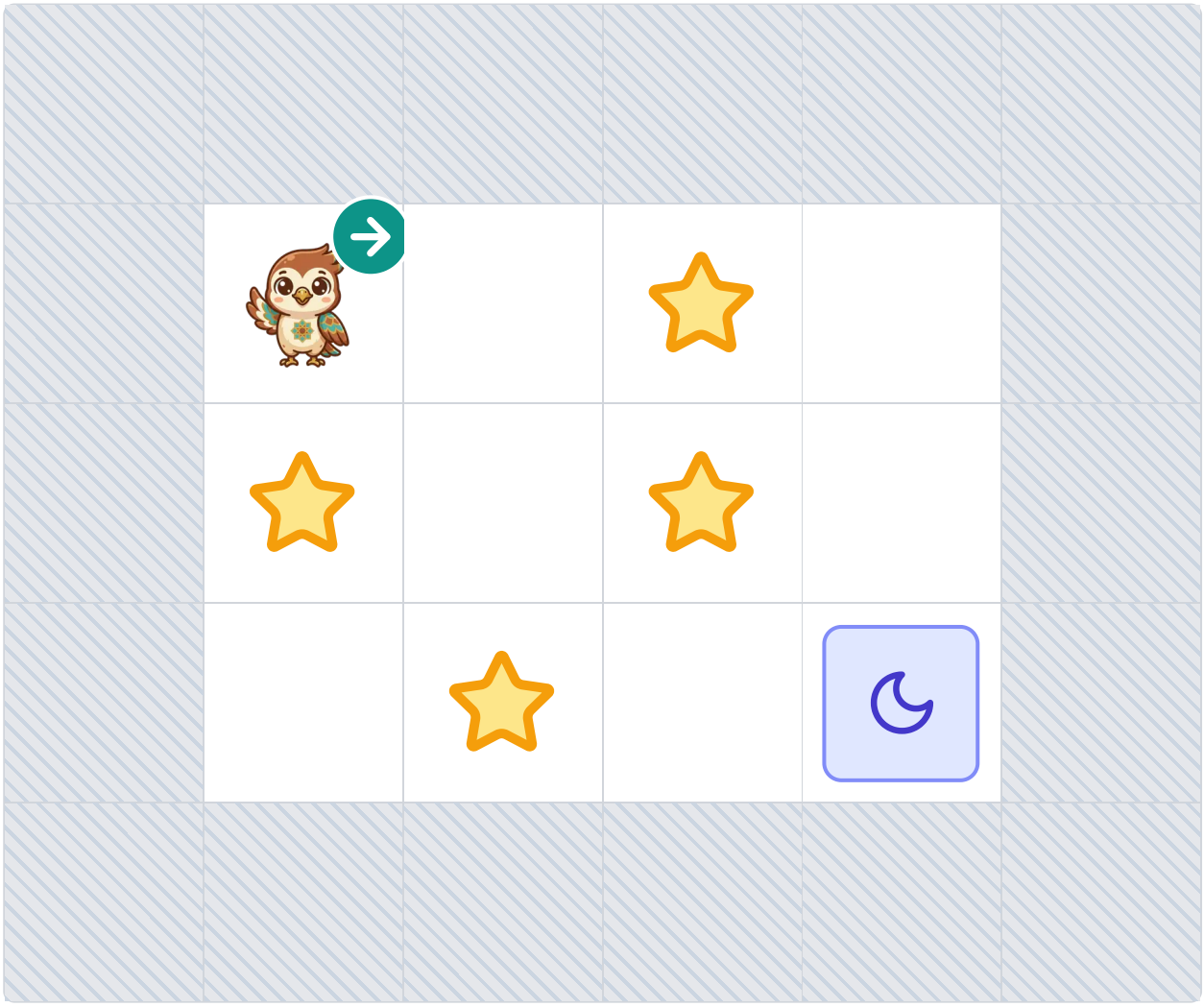


البداية · اتجاه النظر · فانوس · الهدف · جدار

اكتبوا البرنامج هنا:

نجوم متفرّقة

تتناثر النجوم في السماء المفتوحة! وجّه صقّور ليمسح السماء صفّاً صفّاً، ودع «إذا يوجد نجمة» تلتقط ما يمرّ فوقه.

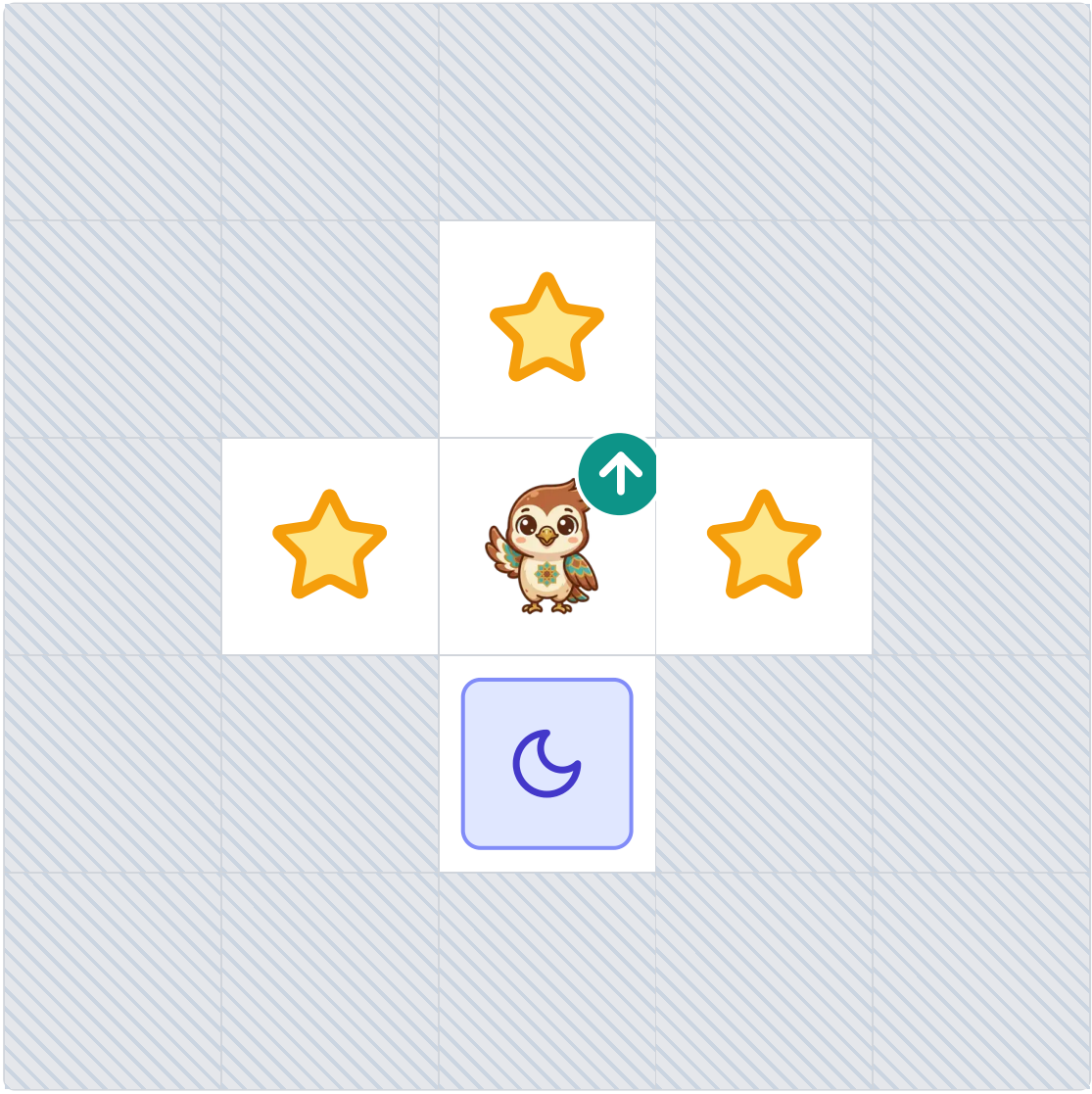


البداية · اتجاه النظر · نجمة · الهدف · جدار

اكتبوا البرنامج هنا:

در بين النجوم

ملتقى الدروب! وجّه صقّور لينطلق من المنتصف إلى نجمة في طرف، ثم يعود إلى المنتصف، ويدور نحو الطرف التالي، حتى ينزل أخيراً إلى منزل القمر.

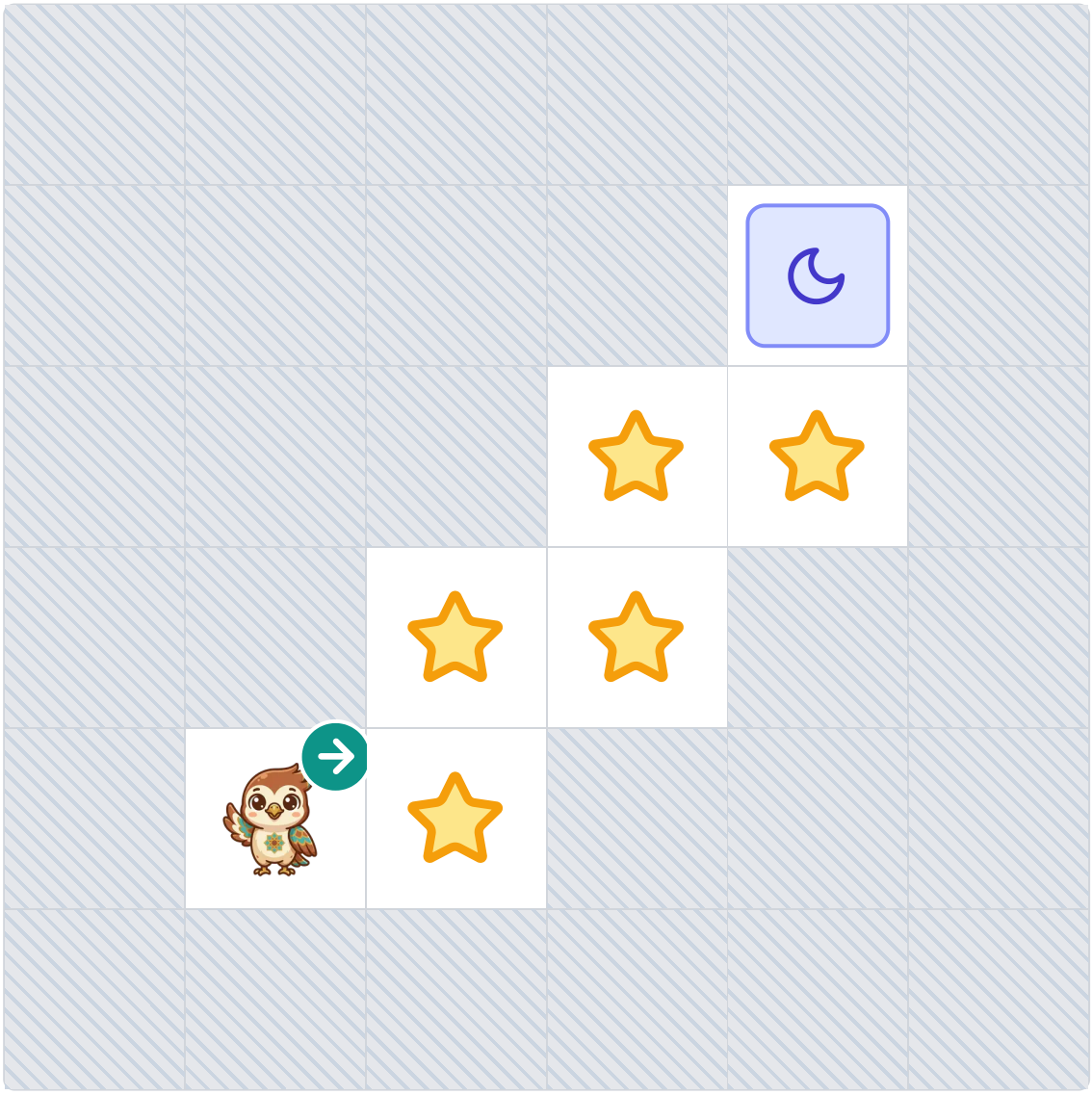


البداية · اتجاه النظر · نجمة · الهدف · جدار

اكتبوا البرنامج هنا:

درب التبّانة

وجّه صقّور ليصعد درب التبّانة! الدرجات متطابقة: خطوة إلى الأمام والتقاط، ثم صعود والتقاط، ثم عودة إلى الاتّجاه الأول، فضع الدرجة داخل «كرّر».

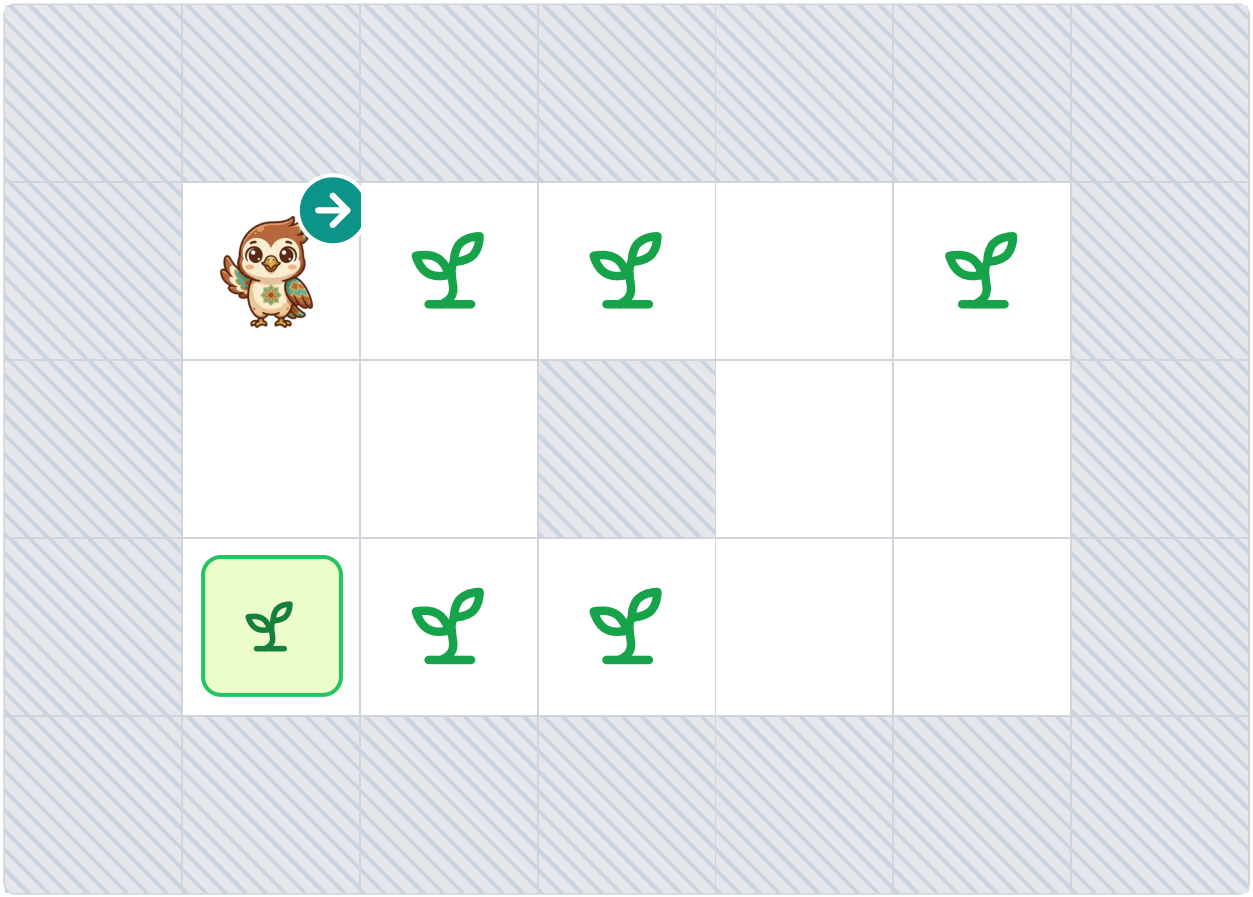


البداية · اتجاه النظر · نجمة · الهدف · جدار

اكتبوا البرنامج هنا:

أول بذرة

في وسط الحديقة صخرة لا يُعبر فوقها! وجّه صقّور ليطوف حولها، ويجمع البذور كلها، ثم يقف على المربّع الأخضر.

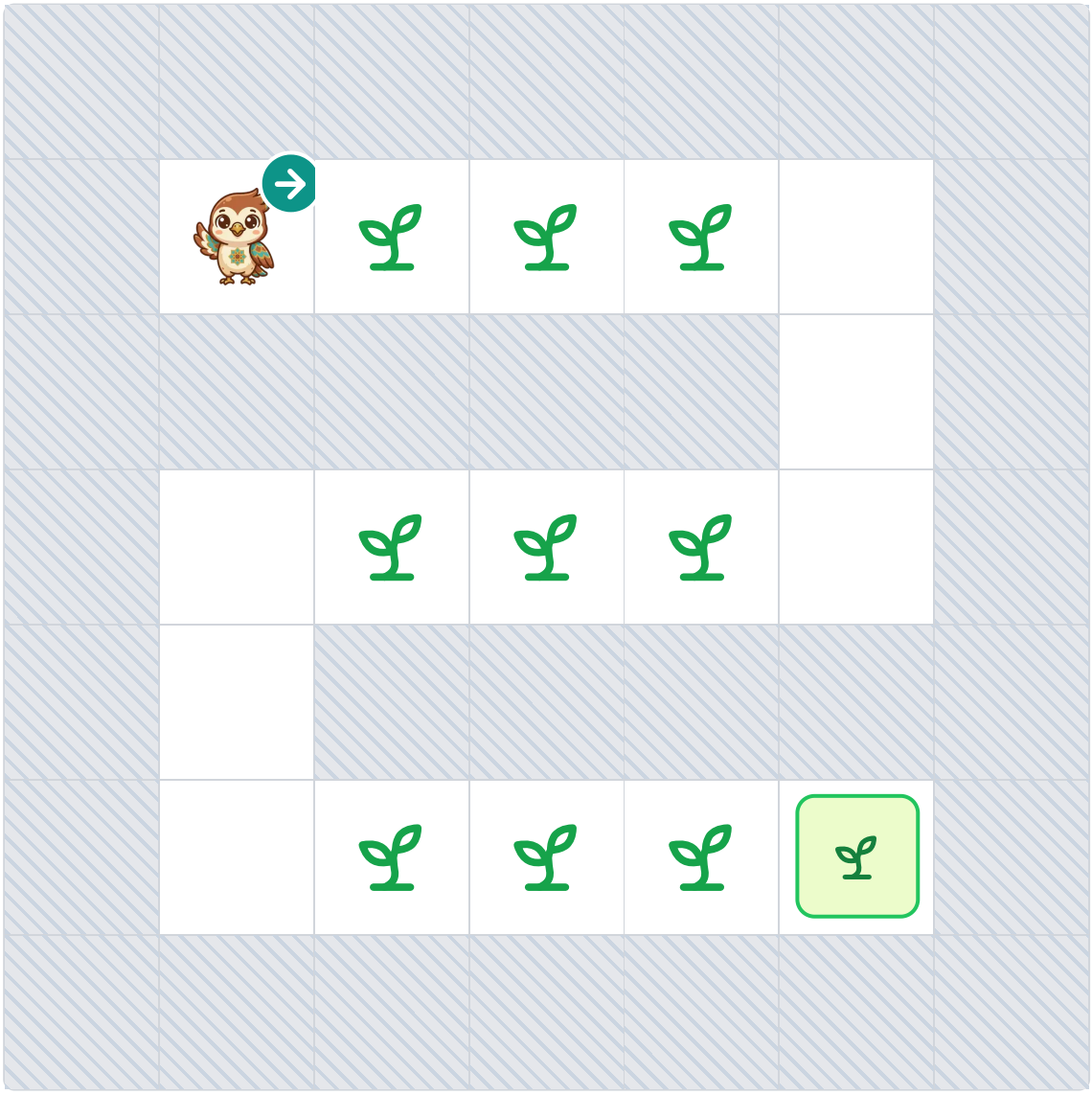


البداية · اتجاه النظر · بذرة · الهدف · جدار

اكتبوا البرنامج هنا:

مصاطب الحديقة

ثلاث مصاطب متتالية! وجّه صقّور ليزرع المصطبة، ثم ينزل إلى التي تحتها، ويزرعها في الاتّجاه المعاكس: ذهاباً، ثم إياباً، ثم ذهاباً.

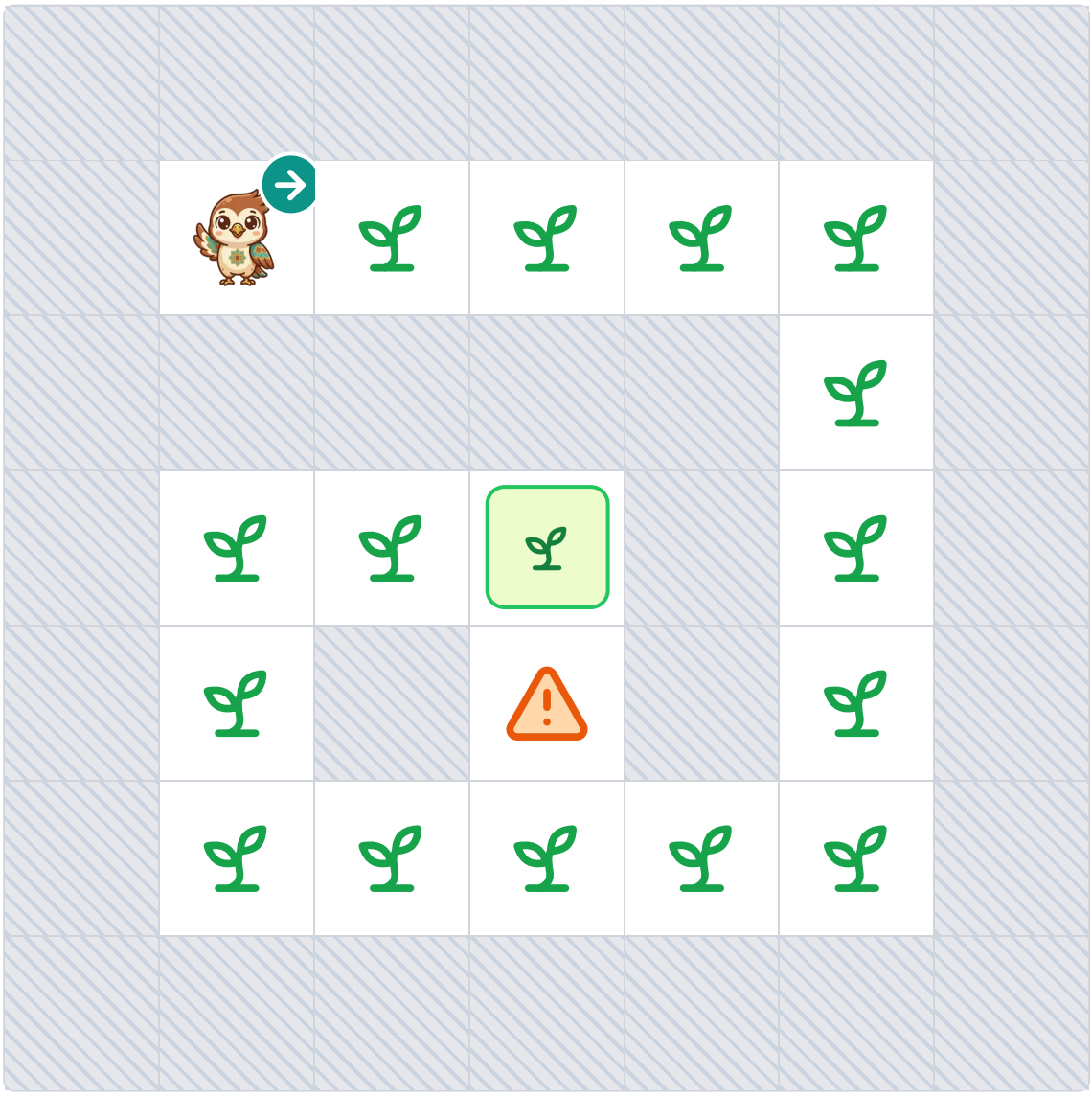


البداية · اتجاه النظر · بذرة · الهدف · جدار

اكتبوا البرنامج هنا:

احذر الأشواك

يلتفّ الدرب إلى الداخل، ولا حاجة إلى عدّ الانعطافات! دع صقّور يقرّر: «إذا الطريق مسدود» دار يميناً، ثم يتقدّم ويلتقط.



البداية · اتجاه النظر · بذرة · أشواك · الهدف · جدار

اكتبوا البرنامج هنا: