عرب كود

بطاقات وخرائط بلا شاشة

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

لعبة «صقّور البشري»

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 ويمثّل صقّور، وينظر في اتجاه السهم.
3. يرتّب بقيّة الطلاب البطاقات في صفّ واحد، ثم يقرؤها أحدهم بطاقةً بطاقة.
4. ينفّذ صقّور البطاقة كما هي تماماً، حتى لو كانت خطأ. ولا يتحرّك دون بطاقة.
5. إن لم يصل صقّور إلى هدفه، يتتبّع الصف البطاقات ليجد الخطأ ويصحّحه، ثم يعيد المحاولة.

قواعد مهمّة

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

تقدّم	تقدّم	تقدّم
تقدّم	تقدّم	تقدّم
دُرْ يميناً	دُرْ يميناً	دُرْ يميناً
دُرْ يساراً	دُرْ يساراً	دُرْ يساراً

التقط

التقط

التقط

كرّر

____ مرّات

كرّر

____ مرّات

كرّر

____ مرّات

إذا

يوجد شيء

إذا

يوجد شيء

إذا

يوجد شيء

إذا

الطريق مسدود

إذا

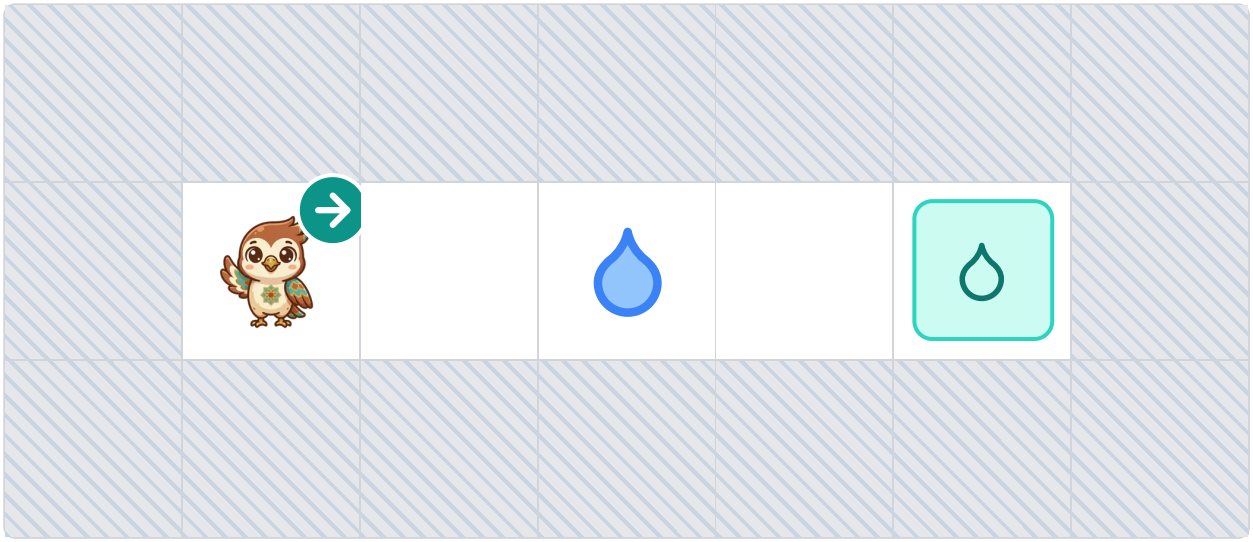
الطريق مسدود

إذا

الطريق مسدود

قطرة الحياة

وجّه صقّور ليجمع قطرة الماء ثم يصل إلى البئر.

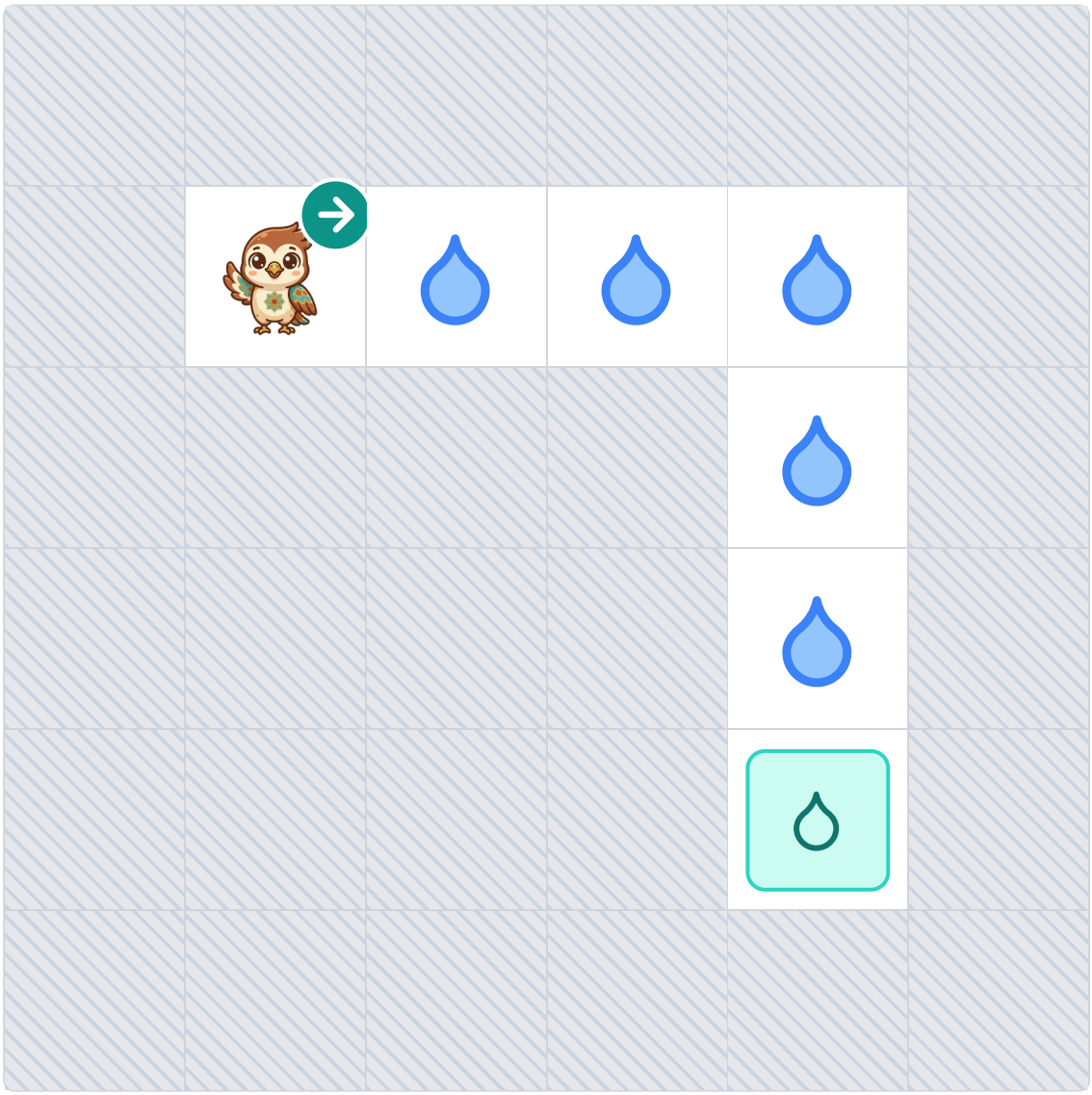


البداية · اتجاه النظر · قطرة ماء · الهدف · جدار

اكتبوا البرنامج هنا:

درب النخيل

الدرب ينعطف عند آخر نخلة! اجمع الماء حتى الزاوية، ثم دزْ يميناً وأكمل نزولاً إلى البئر.

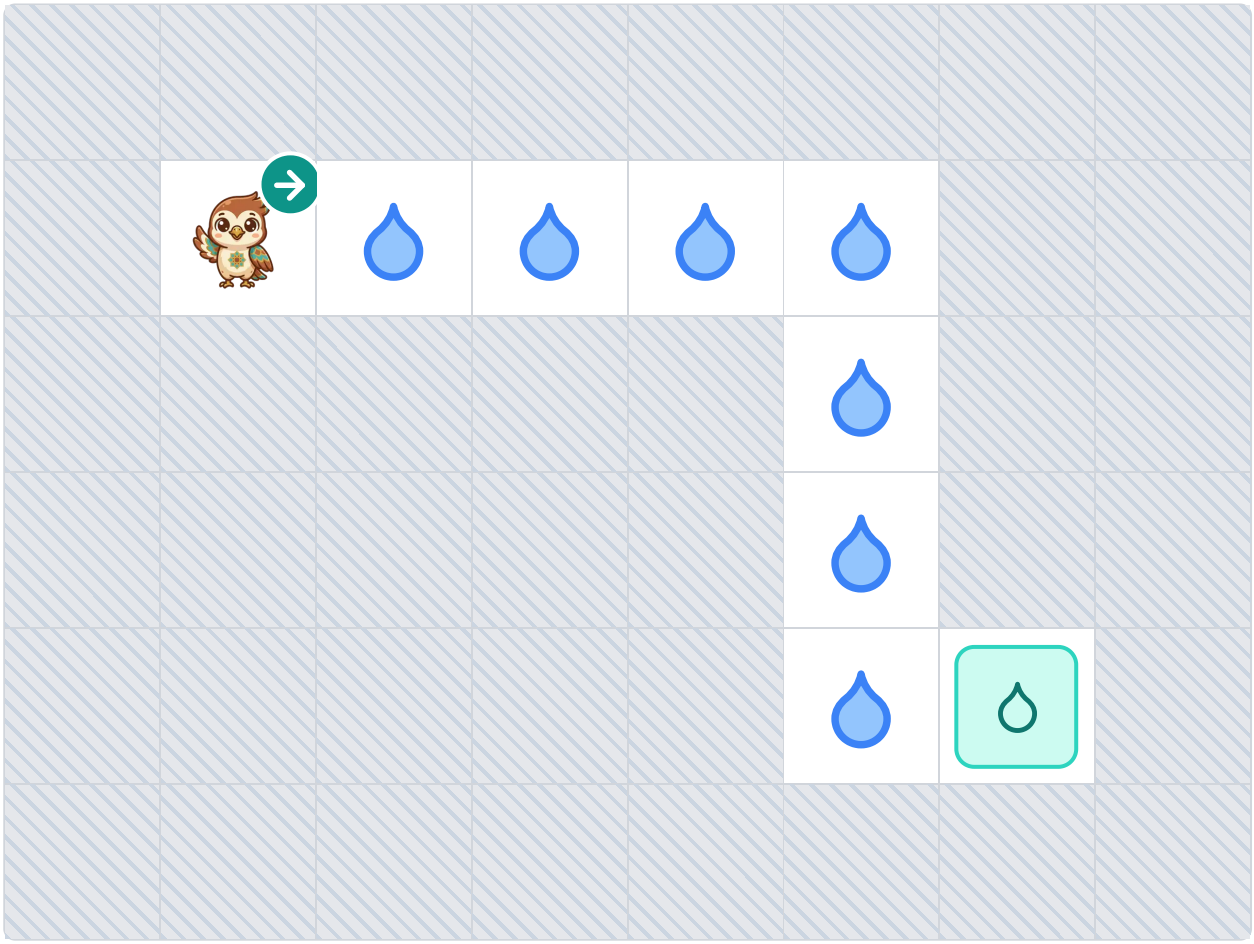


البداية · اتجاه النظر · قطرة ماء · الهدف · جدار

اكتبوا البرنامج هنا:

منعطف الواحة

المجرى ينزل ثم يكمل في الاتّجاه نفسه. الطريق طويل — اختصره بـ«كرّر» بدل أن تكتب «تقدّم» و«التقط» مرّةً بعد مرّة!

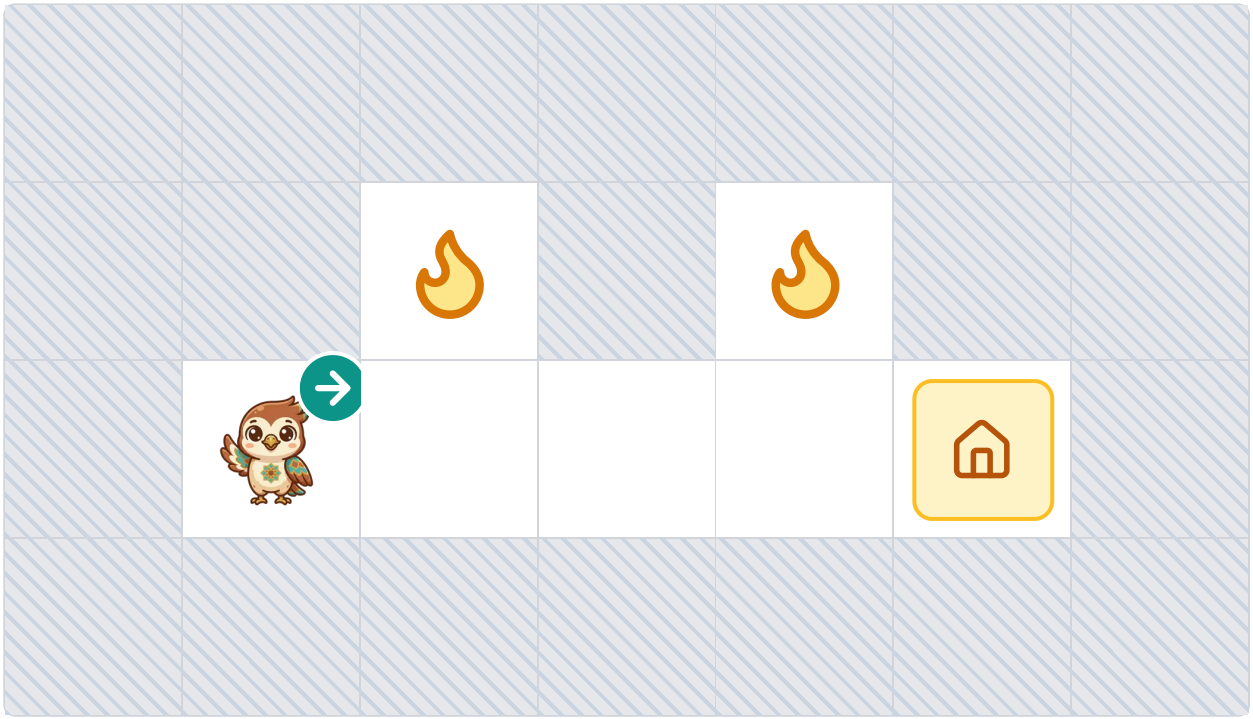


البداية · اتجاه النظر · قطرة ماء · الهدف · جدار

اكتبوا البرنامج هنا:

صفّ الفوانيس

الفوانيس معلّقة في كوّتين فوق الزقاق! اصعد إلى الكوّة، أضئ الفانوس، وانزل ثانيةً إلى الطريق ثم أكمل.

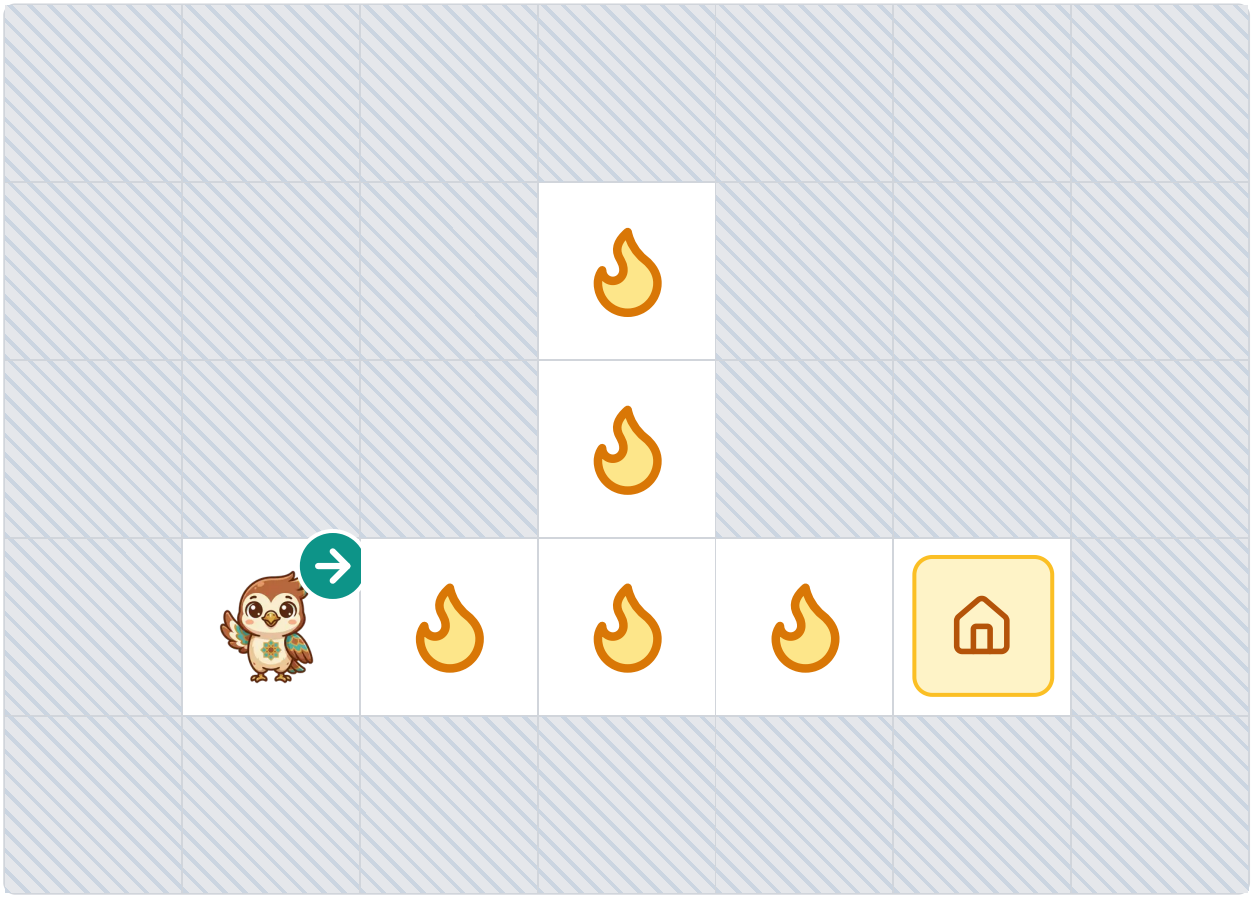


البداية · اتجاه النظر · فانوس · الهدف · جدار

اكتبوا البرنامج هنا:

زقاق الأنوار

زقاقٌ مسدود يتفرّع عن الطريق! أضئ فوانيسه، ثم استدر عائداً — دزْ مرّتين في المكان نفسه — وأكمل إلى البيت.

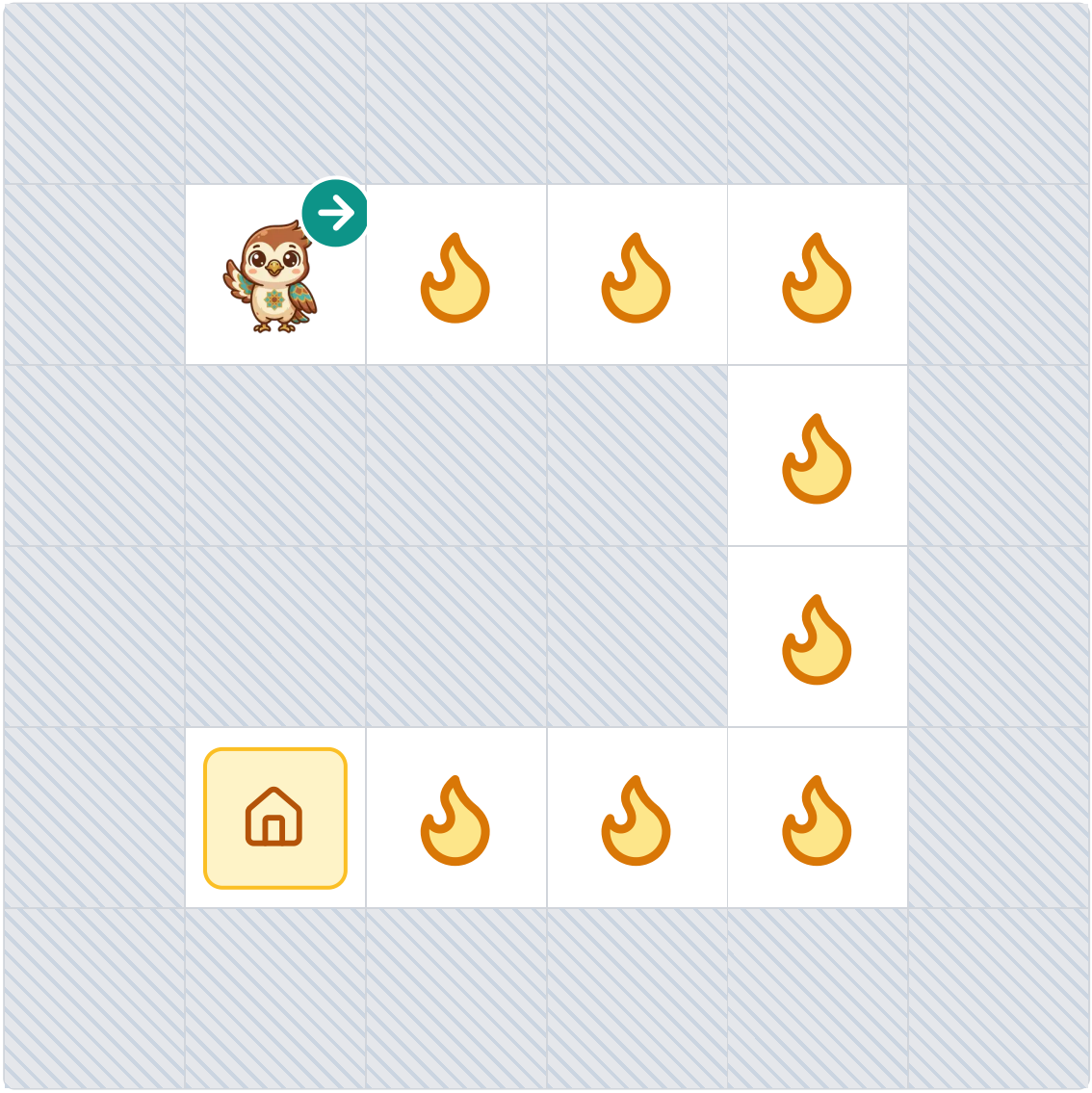


البداية · اتجاه النظر · فانوس · الهدف · جدار

اكتبوا البرنامج هنا:

سوق العيد

طُف حول ساحة السوق وأضئ فوانيسها كلها — الضلع نفسه يتكرّر ثلاث مرّات: امشِ والتقط ثلاثاً ثم دُر!

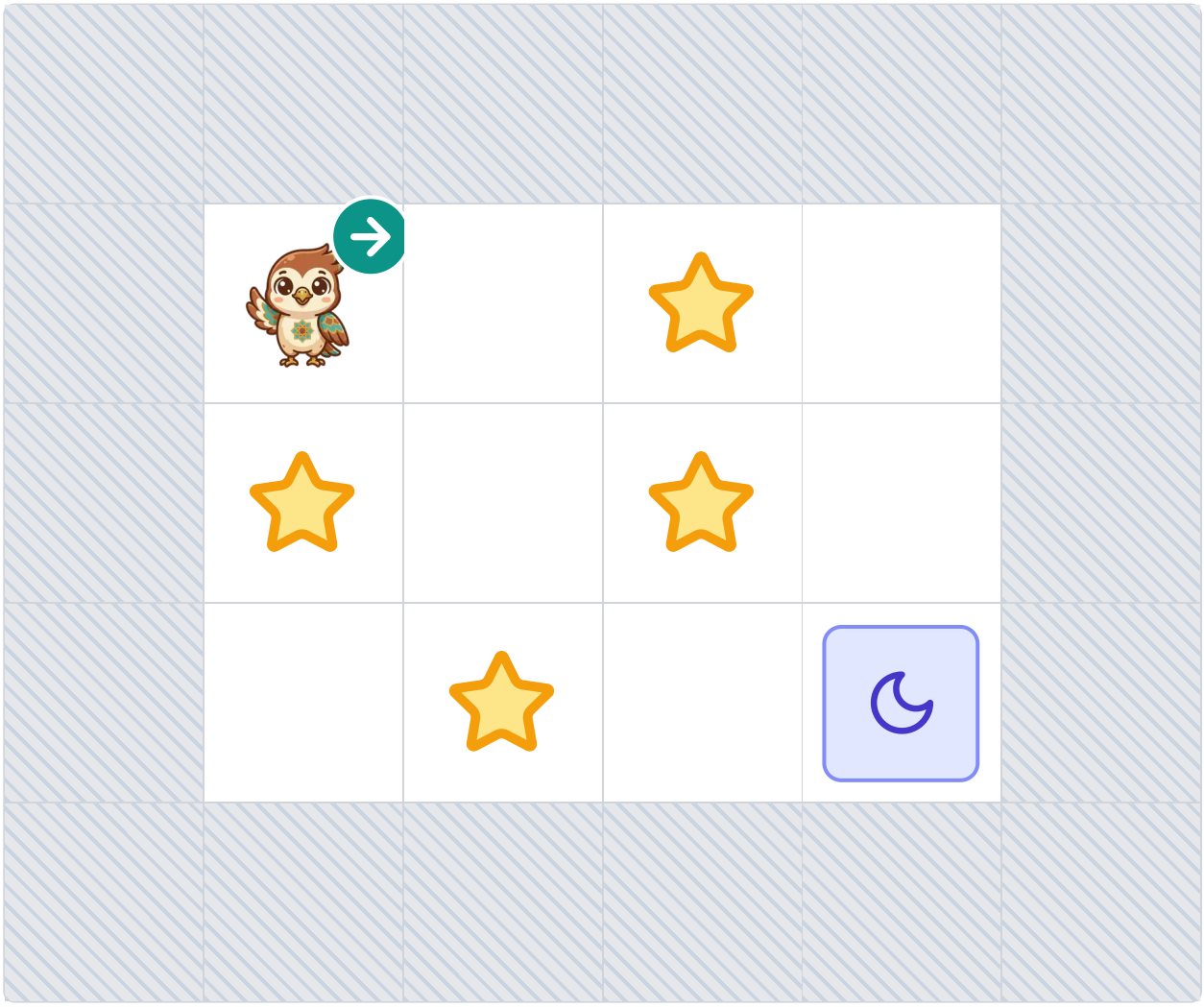


البداية · اتجاه النظر · فانوس · الهدف · جدار

اكتبوا البرنامج هنا:

نجوم متفرّقة

السماء مفتوحة والنجوم متناثرة فيها! امسح السماء صفّاً صفّاً، ودع «إذا يوجد نجمة» تلتقط ما تمرّ فوقه.

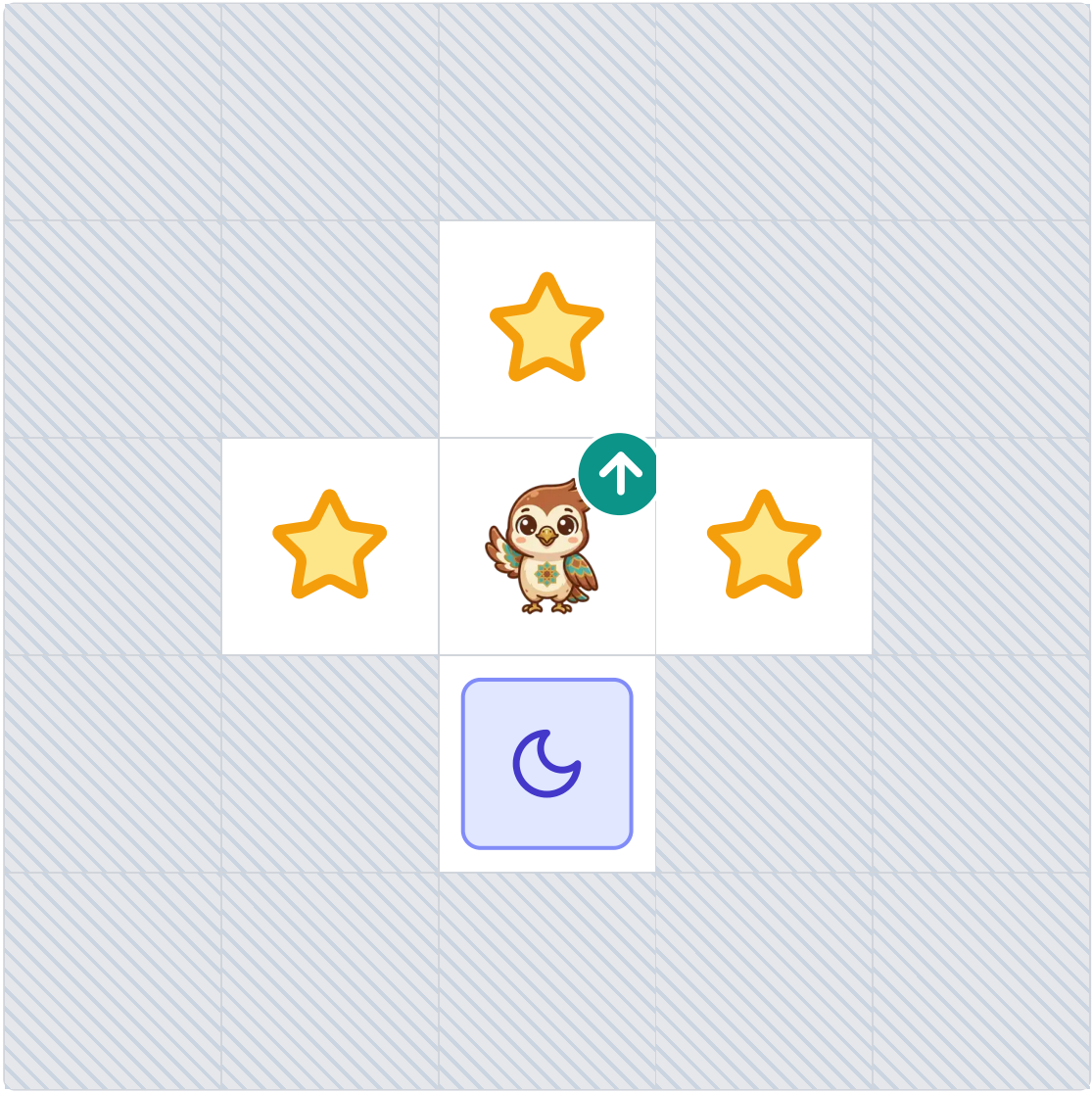


البداية · اتجاه النظر · نجمة · الهدف · جدار

اكتبوا البرنامج هنا:

در بين النجوم

ملتقى الدروب! انطلق من المنتصف إلى نجمةٍ في طرفٍ، ثم عُد إلى المنتصف ودُر نحو الطرف التالي — حتى تنزل أخيراً إلى منزل القمر.

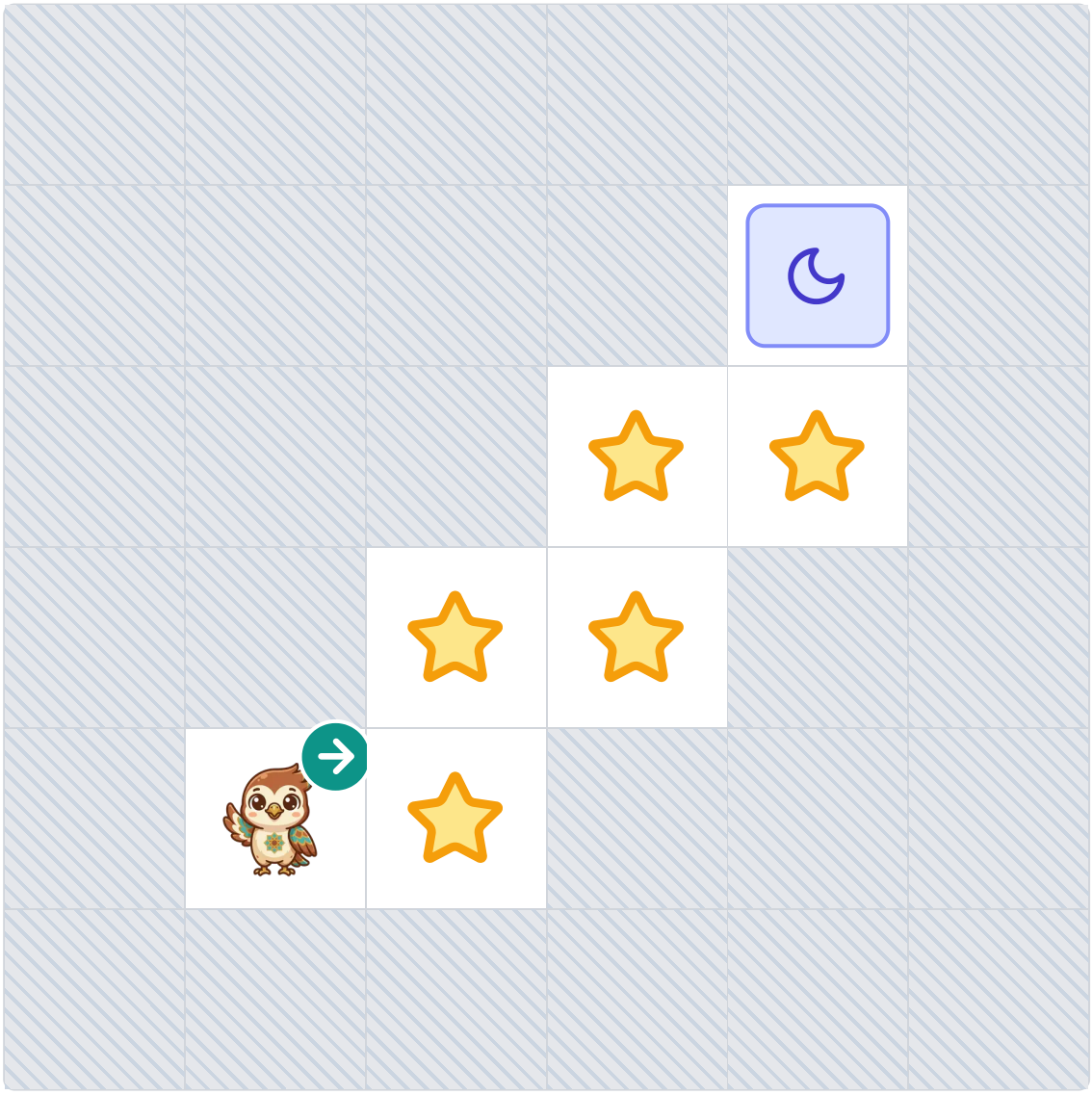


البداية · اتجاه النظر · نجمة · الهدف · جدار

اكتبوا البرنامج هنا:

درب التبّانة

اصعد درب التبّانة! كل درجة متطابقة: خطوة إلى الأمام والتقط، ثم اصعد والتقط، ثم عُد إلى الاتجاه الأول — ضع الدرجة داخل «كرّر».

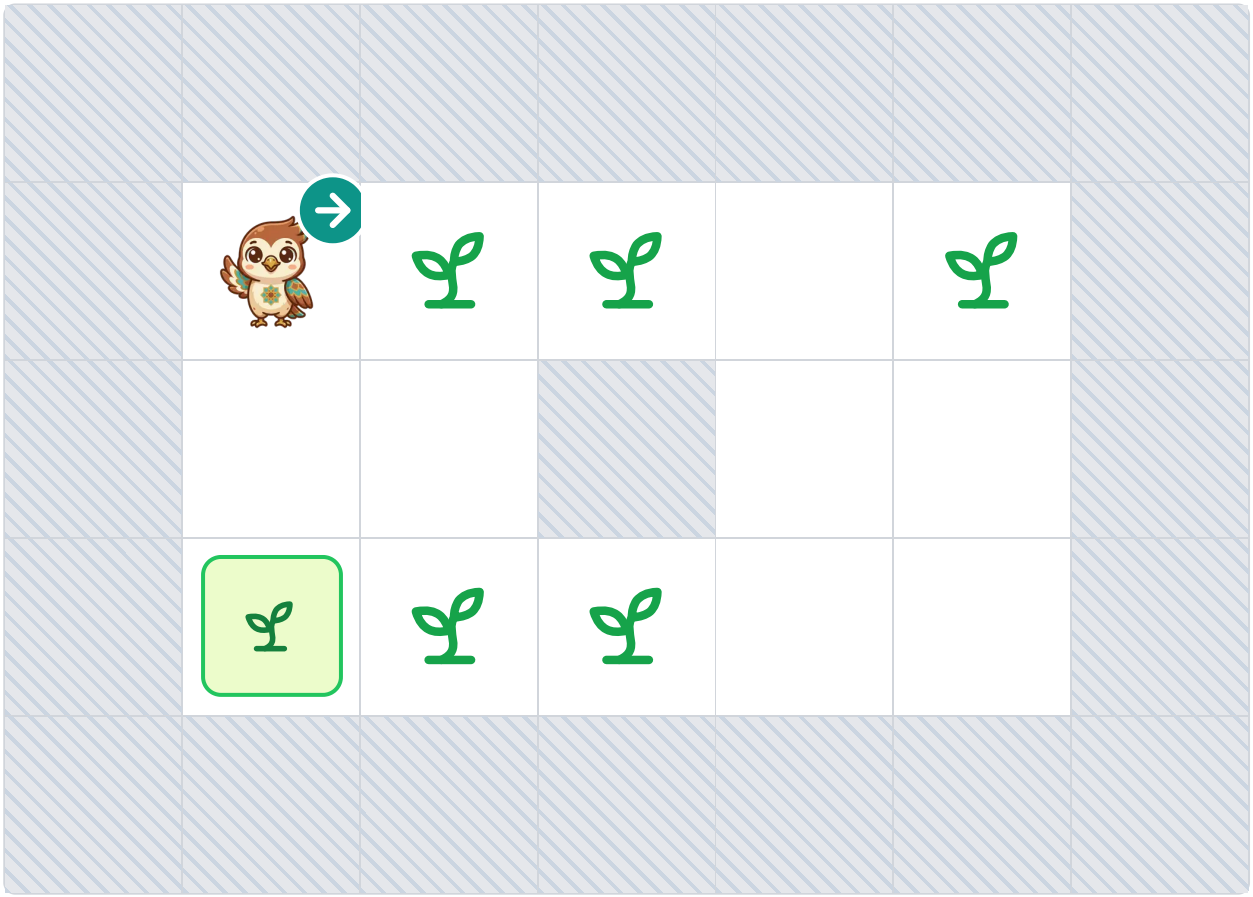


البداية · اتجاه النظر · نجمة · الهدف · جدار

اكتبوا البرنامج هنا:

أول بذرة

صخرةٌ في وسط الحديقة! لا يمكن عبورها — طُف حولها واجمع البذور كلّها ثم قف على المربّع الأخضر.

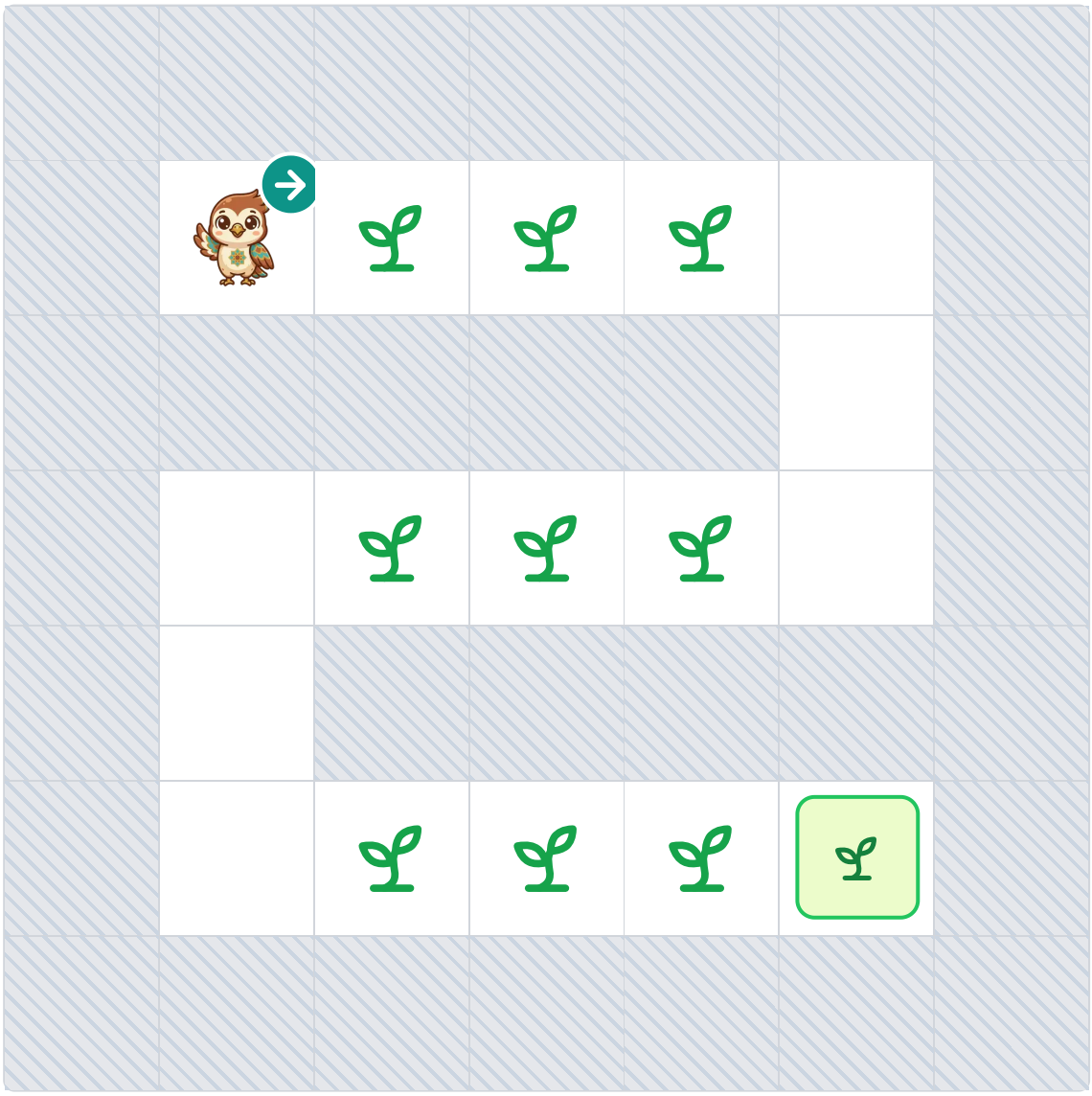


البداية · اتجاه النظر · بذرة · الهدف · جدار

اكتبوا البرنامج هنا:

مصاطب الحديقة

ثلاث مصاطب متتالية! ازرع المصطبة، انزل إلى التي تحتها، وأكملها في الاتّجاه المعاكس — ذهاباً ثم إياباً ثم ذهاباً.

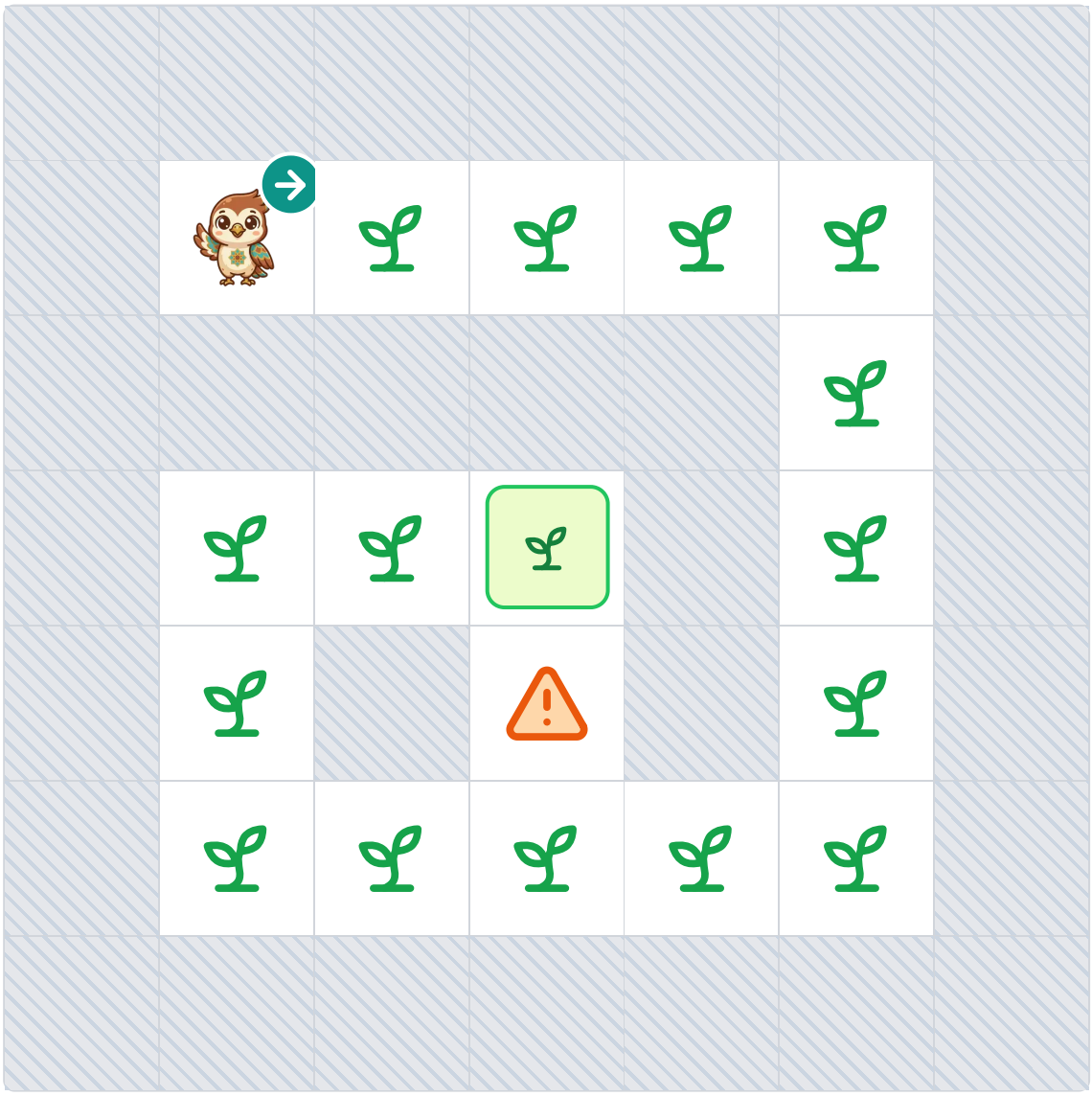


البداية · اتجاه النظر · بذرة · الهدف · جدار

اكتبوا البرنامج هنا:

احذر الأشواك

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



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

اكتبوا البرنامج هنا: