الرحلة إلى مُندُس – القصّة الافتتاحيّة

على بُعد ملايين الكيلومترات من الكرة الأرضيّة، تبحر السفينة الفضائيّة "إكسبلورا" بسرعة في رحاب الوجود. الهدوء يعمّ سطح السفينة، فركّابها الثلاثة نائمون. تُسمَع، فجأةً، رنّةُ جرس آتية من غرفة المراقبة، وعلى إحدى شاشات الحاسوب تظهر الرسالة: "كوكبٌ على مَقربة".

تستيقظ لين وتجلس في سريرها. "ها؟ ما كان ذلك؟". تنظر من واجهة المركبة وترى أنّهم يقتربون بهدوء وثبات من كوكب مجهول الهويّة. "واااو"، صاحت لين، "عليّ أن أزور ذلك المكان". أيقظت صيحاتها الراكبَين الآخرَين.

"الساعة، فقط، الخامسة و 14 دقيقة"، احتجّت عدن. "يحقّ لي أن أنام 76 دقيقة أخرى". ولكنّها رأت، عندئذٍ، لين تقف أمام واجهة المركبة.

"تعالي لِـتَـرَي كم هذا جميل!" قالت لين. "أرى مُحيطًا، أرى تلالًا ونهرًا، وخُضرةً وافرة – لعلّها نباتات؟".

بدأت عينا عدن تتلألآن: "أنّه، بالفِعل، ساحر! أليسَ كذلك؟!".

أخيرًا استيقظ مجد. وعندما نظر من واجهة المركبة ورأى الكوكب الغريب، فـغَـر فاهُ بذهول: "يبدو أنّ على هذا الكوكب حياةً، كائناتٍ غريبةً..".

"هيّا نهبط"، قالت لين. فنظر مجد وعدن إليها بدهشة شديدة.

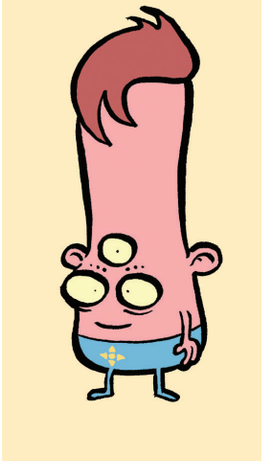
"لكن، أليس في الأمر خطورة؟" سألَت عدن. "أتذكّر مجموعة علماء الفضاء الفرنسيّين الذين اختفَوا عام 2007، حين..".

"هُراء!" أجابت لين. "نسيتِ أنّنا عُلماء؟ إنّ هدف بِـعـثَـتِـنا هو اكتشاف كواكب جديدة. إذًا، هلمّوا إلى البحث.

"على كلّ حال، من الجدير أن نبطئ من سرعة المركبة، وإلّا فسنواجه مشكلة كبيرة". قال مجد.

توجّهوا مباشرةً إلى غرفة المراقبة. عدن تُوجِّهُ "إكسبلورا" قريبًا من الكوكب الجديد. تُحلِّق المركبة على مسافة آمنة فوق سطح الكوكب، ويتزوَّد كلّ من الثلاثة بمِنظار.

"أجل، تنمو النباتات هناك! انظروا، أرى كائنات حيّة أيضًا. اكتشفنا حياةً خارج كوكب الأرض!" قال مجد.



تبتسم لين ابتسامةً عريضة. "هيي، أرى حيوانات لها ما يُشبه الدروع. سأسمّيها، حاليًّا، درعيّات. أَتَرَون تلك المخلوقات، هناك؟ هل تظنّون أنّها بنَت كلّ تلك البيوت؟".

"لحظة"، قال مجد. "لِمَ أنتِ واثقة، إلى هذا الحدّ، أنّ هذه بيوت؟ ربّما هي أشجار مميّزة الشكل؟ نحتاج إلى معلومات أخرى كي نتأكّد. ما رأيك يا عدن؟".

"صدقتَ"، قالت عدن. "كان لدى شعب المايا في أمريكا الجنوبيّة مبانٍ عديدة تبدو كأنّها بيوت، لكن اتّضح لاحقًا أنّها معابد. تعالوا نُدوِّن، بصورة منظّمة، ما نراه حتّى لا ننسى أيًّا من التفاصيل".

بدأت عدن تُدخل المعلومات إلى حاسوبها النقّال: "نرى أنّ هناك أنواعًا متعدّدة من الكائنات الحيّة، وأصنافًا مختلفة من النباتات".

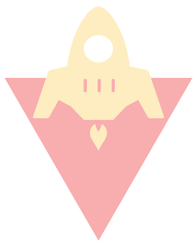
"لديهم أصباغٌ كذلك – هل رأيتما؟" يشير مجد إلى مخلوق يرسم أشكالًا باللون الأصفر.

"ربّما لديهم حديد في جوف الأرض"، قالت عدن. "على الكرة الارضيّة يُستخدَم الحديد في تصنيع الأصباغ الصفراء".

"حسنًا، نحن نوشك على الهبوط!" أعلنت لين، ثمّ أمسكت بمِقوَد المركبة. هكذا، أنـزَلوا "إكسبلورا" بحذَر في منطقة مفتوحة، وحطّوا رحالهم فيها. أخذت عدن حاسوبها النقّال، مقياس الحرارة، وبعض الحاجات الأخرى، ومضى الثلاثة إلى الخارج. وبعد أن أطفؤوا المحرّكات، بدا كلّ شيء فجأةً هادئًا ومثيرًا للتوجّس والقلق.

لكن، بعد برهة، بدؤوا يسمعون أصواتًا تنادي على هيئة جوقة: "پـي، پي، پي"، ويشاهدون المخلوقات التي ميّزوها من على المركبة وهم يتدفّقون من جهات مختلفة. ترسم المخلوقات بأصابعها إشارة ما تشبه المثلّث. لين ترفع يدها بحذر في الهواء. لا شيء يحدث. تقف المخلوقات على مسافة غير بعيدة عنهم، وعندها يتقدّم أحدهم قائلًا للين: "يَنا موندیون. أپـا لو بوزو؟".

الرحلة إلى مُنْدُس – إرشادات للّعب



الإرشادات مكتوبة بلغة المذكّر للتسهيل فقط؛ لكنّها موجّهة للمعلِّمة والمعلِّم على حدّ سواء.

1. في هذه اللعبة تنضمّون إلى لين، عدن ومـجد في رحلتهم الاستكشافيّة على الكوكب مُنْدُس. لذلك، تستطيعون استخدام المعلومات التي جمعوها – أوراق لمصادر المعلومات وضعناها على الطاولات في غرفة الصفّ.

2. بعد أن تتشكّلوا مجموعاتٍ من اثنين أو ثلاثة أفراد، أرسلوا ممثّلًا عنكم إلى مسجِّل النقاط، ليكتب أسماء أعضاء المجموعة على لوحة النقاط.

3. مع نهاية التسجيل، توجّهوا إلى طاولة المرشدين لتسلُّم ثلاث بطاقات أسئلة. في البداية، تتسلَّمون بطاقات درجة صعوبتها منخفضة، ومع التقدّم في اللعبة بإمكانكم طلب بطاقات بدرجة صعوبة أعلى. انتبهوا، في كلّ مرحلة خلال اللعب يمكن أن يكون بـحَوزة المجموعة ثلاث بطاقات كحدّ أقصى.

4. اقرؤوا الأسئلة التي حصلتم عليها جيّدًا، وراجعوا مصادر المعلومات المختلفة لإيجاد الحلّ. انتبهوا إلى أن لا تغيّروا موقع مصادر المعلومات أي أن تبقوها في أماكنها، حتّى يتمكّن كافّة اللاعبين من استخدامها، متى يشاؤون.

5. إن تمكّنتم من الإجابة على أحد الأسئلة، توجّهوا إلى طاولة المرشدين لفحص دقّة الإجابة.

6. إن وجدتم أنّ إجابتكم صحيحة، أرسلوا بطاقة السؤال للمرشدين وتسلّموا منهم بطاقة الإجابة الصحيحة، ثمّ ضعوا بطاقة الإجابة هذه إلى جانب المصدر المناسب. وهكذا يمكن لكافّة اللاعبين أن يقرؤوا المعلومات التي نشرتموها، وأن يستفيدوا منها في الإجابة عن أسئلة إضافيّة – بالإمكان أن نقول إنّ هذه المعلومات نُشرت في مجلّة علميّة. في هذه المرحلة، يمكنكم أن تتسلّموا من المرشدين بطاقة لسؤال جديد بدرجة الصعوبة التي تريدونها. قبل أن تتابعوا في الإجابة عن الأسئلة، أرسلوا ممثّلًا عنكم لمسجِّل النتائج حتّى يضيف إلى رصيدكم النقاط الملائمة، في قائمة النقاط التي على اللوح، وفق درجة صعوبة السؤال الذي اخترتموه.

7. إذا كانت إجابتكم خاطئة، بإمكانكم أن تحاولوا الإجابة مجدّدًا عن السؤال نفسه. عودوا إلى المصادر، وابحثوا عن الإجابة الصحيحة. وفي حال لم تستطيعوا الوصول إلى إجابة حتّى بعد عمل جدّيّ، بإمكانكم إعادة بطاقة السؤال للمرشدين، وأخذ بطاقة بديلة بدرجة الصعوبة التي تختارونها.

8. انتبهوا: عدد المنشورات سيرتفع كلّما تقدّمتم في اللعبة. ننصح بأن تقرؤوا هذه المنشورات بتمعّن، لأنّكم تستطيعون أن تستخدموا المعلومات الواردة فيها حتّى تجيبوا عن أسئلة أخرى، ومن نوعيّات أكثر تقدّمًا.

9. المجموعة التي تجمع، في نهاية اللعبة، أكبر عدد من النقاط يُعلَن أنّها الفائزة.