

토끼를 당근까지

화살표 명령을 순서대로 놓아 보는 언플러그드 코딩 놀이입니다.

목표

토끼가 한 번에 한 칸씩 움직여 당근에 도착하도록 화살표를 배열해요. 컴퓨터 없이도 명령, 순서, 실행, 디버깅을 경험할 수 있어요.

1. 길 찾기

손가락으로 토끼에서 당근까지 안전한 길을 먼저 찾아요.

2. 명령 놓기

길을 한 칸씩 나누어 같은 방향의 화살표 카드를 순서대로 놓아요.

3. 실행과 수정

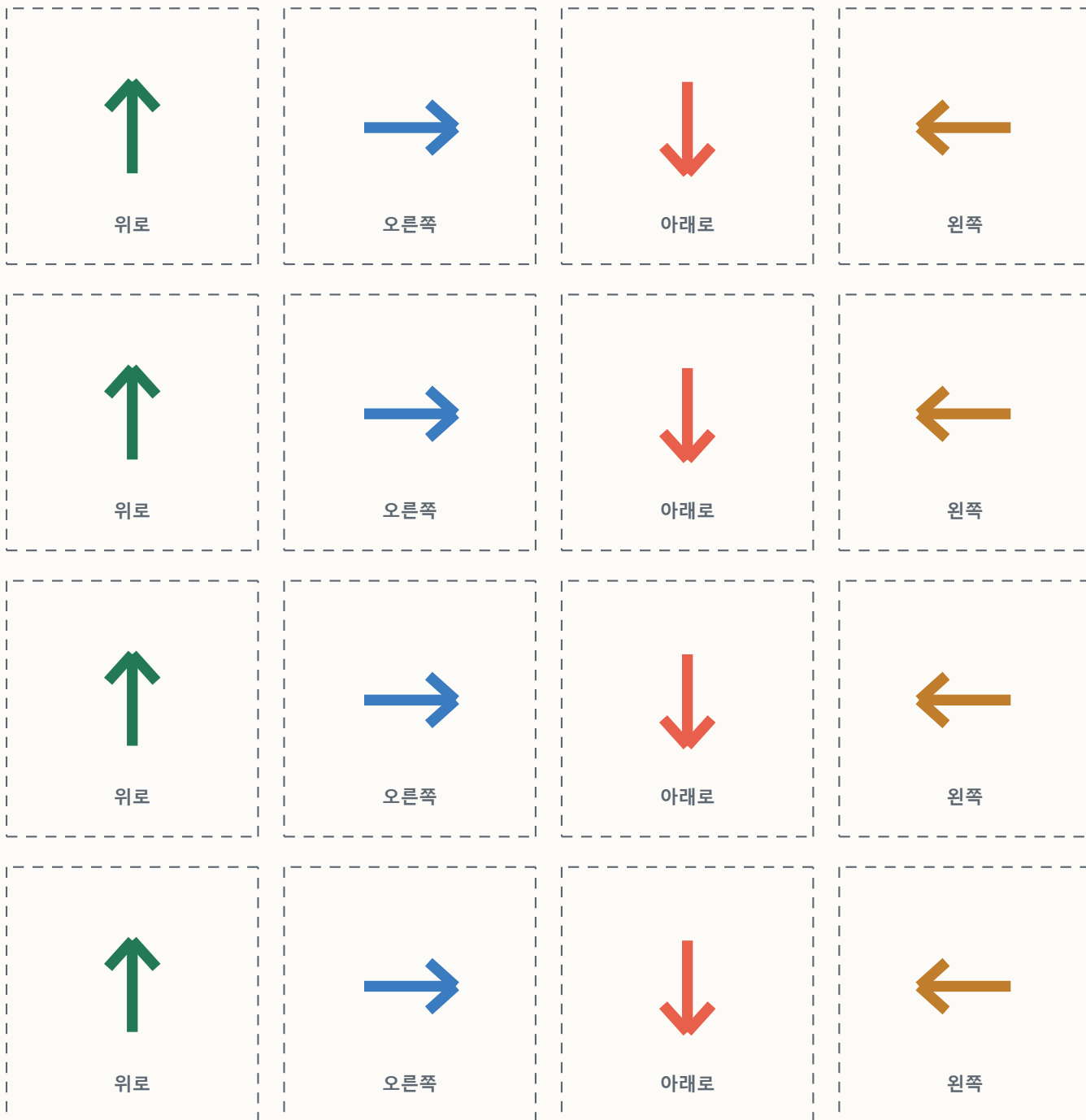
첫 카드부터 토끼를 움직여 보고, 막히면 틀린 명령부터 고쳐요.

함께 쓰는 말

명령: 한 번에 할 움직임 · 순서: 먼저와 나중의 배열 · 디버깅: 틀린 명령을 찾아 고치기

화살표 명령 카드

점선을 따라 잘라서 사용하세요. 필요한 방향 카드를 여러 장 준비했습니다.



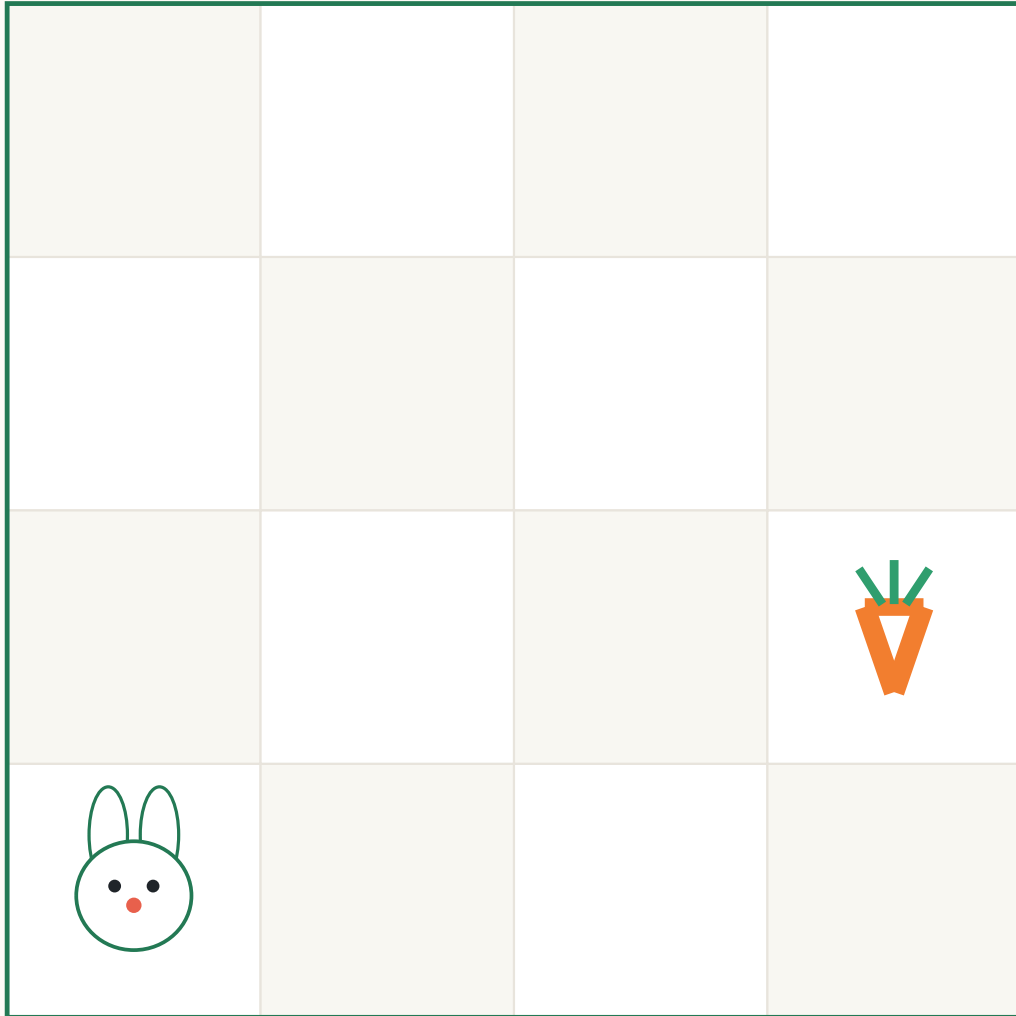
안전: 가위 사용은 어른이 돕고, 작은 카드는 입에 넣는 아이와는 사용하지 마세요.

참고 원천: Code.org Happy Maps 수업 원리 · 자람 자체제작 · 검토일 2026-07

가정·교육 현장에서 비상업적 목적으로 인쇄해 사용할 수 있습니다.

문제 1 · 한 방향을 이어 봐요

명령 4개로 도착해요.



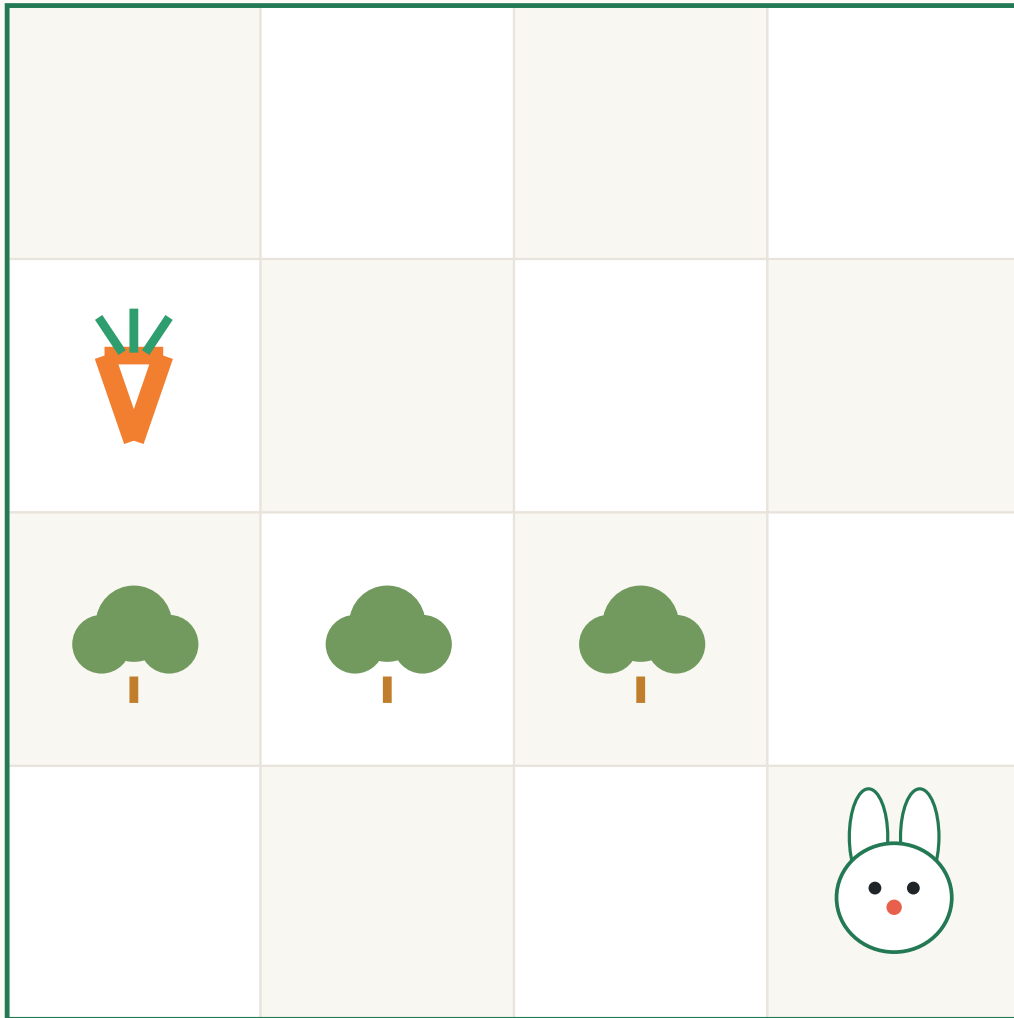
내 명령 카드를 놓거나, 칸 안에 화살표를 그리세요.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

실행해 보니: ☐ 도착했어요 ☐ 명령 ____ 번째부터 다시 볼래요

문제 2 · 수풀을 피해 위로

먼저 위로 올라가면 길이 보여요.



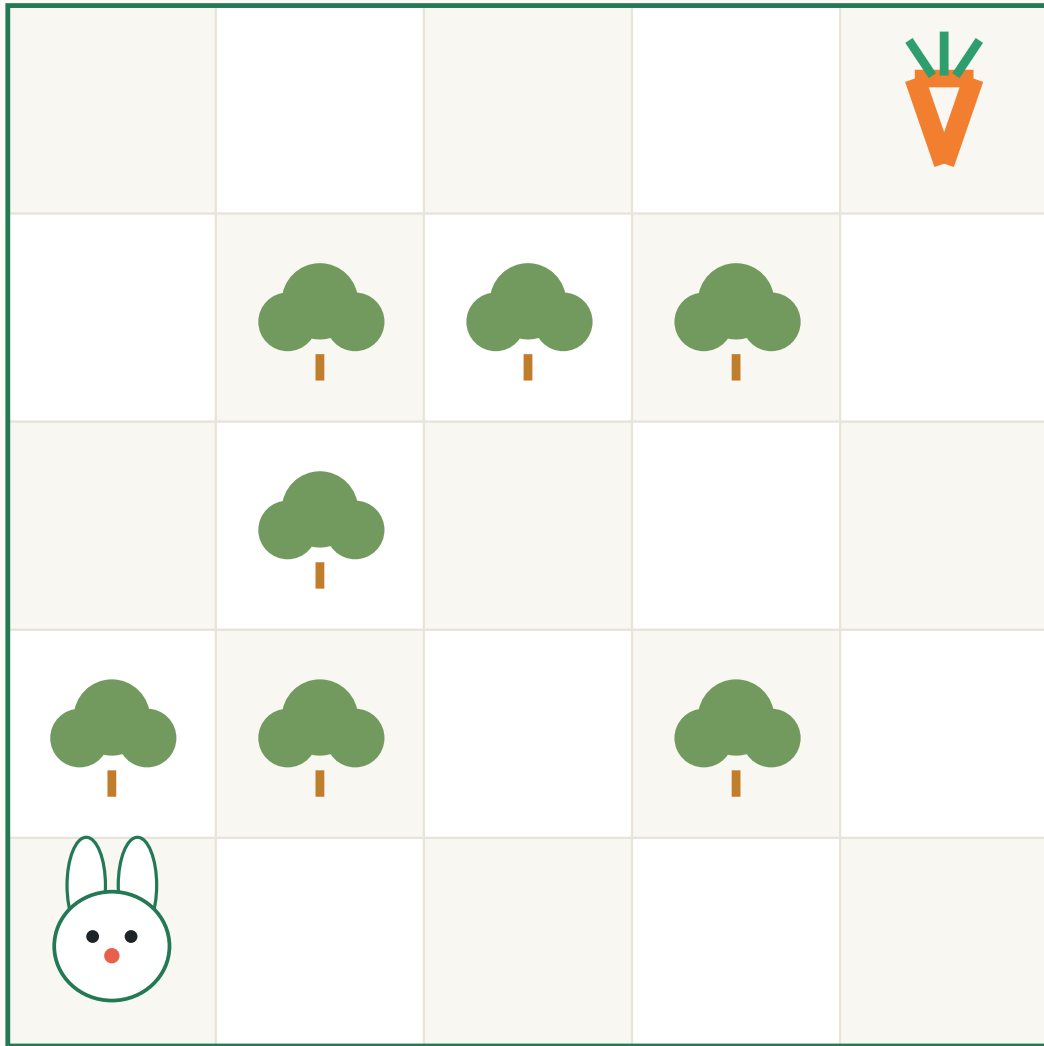
내 명령 카드를 놓거나, 칸 안에 화살표를 그리세요.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

실행해 보니: ☐ 도착했어요 ☐ 명령 ____ 번째부터 다시 볼래요

문제 3 · 꺾이는 길을 찾아요

명령을 한 칸씩 손가락으로 실행해요.



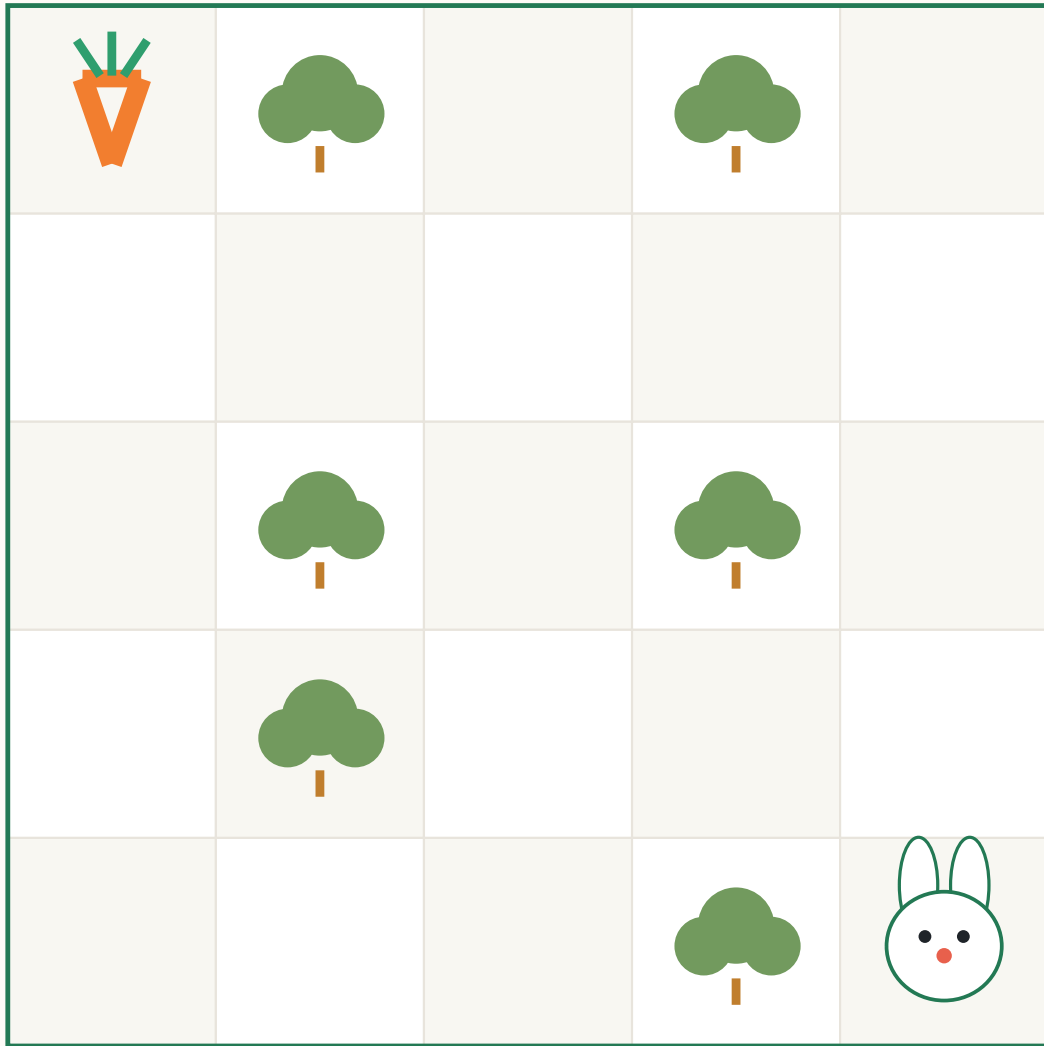
내 명령 카드를 놓거나, 칸 안에 화살표를 그리세요.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

실행해 보니: ☐ 도착했어요 ☐ 명령 ____ 번째부터 다시 볼래요

문제 4 · 가운데 길로 돌아가요

막힌 칸 앞에서 명령을 다시 살펴보세요.



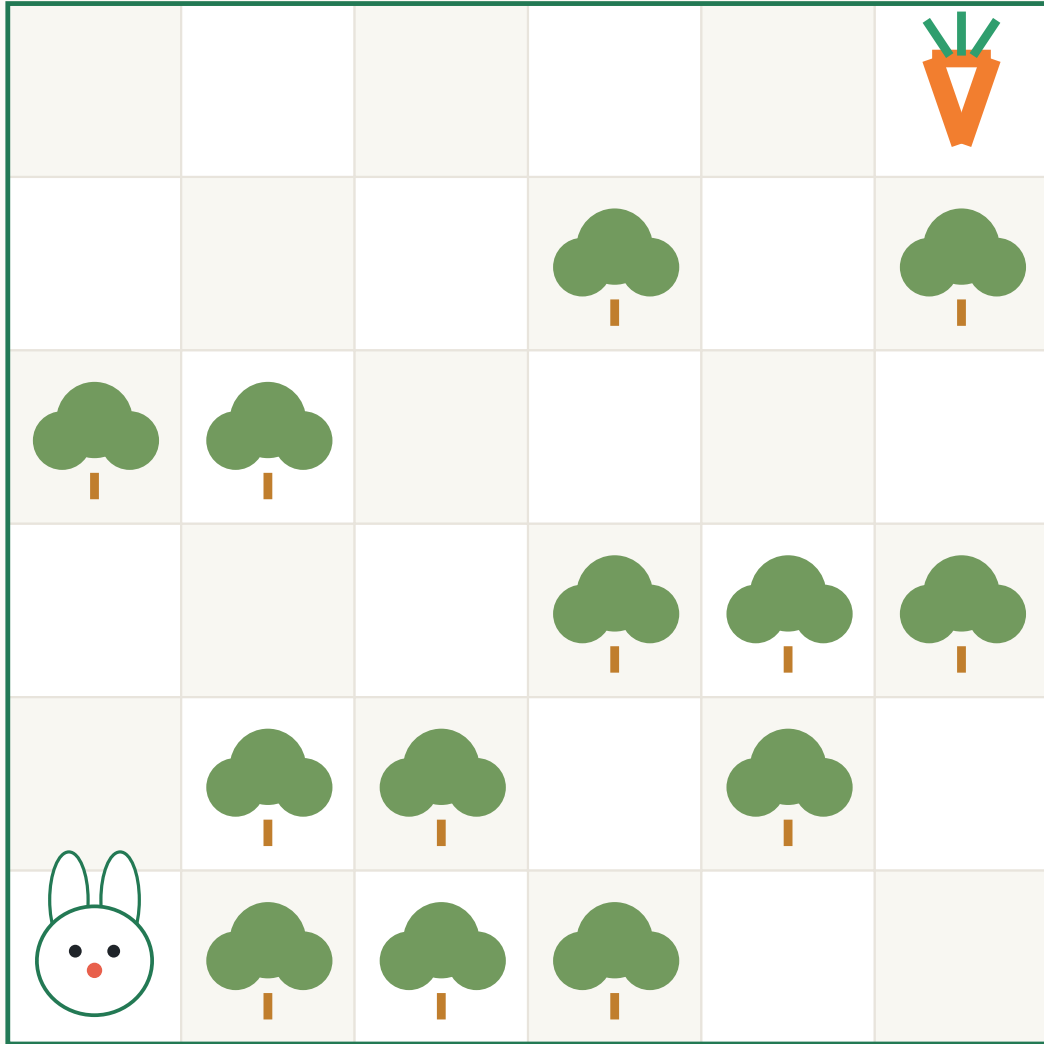
내 명령 카드를 놓거나, 칸 안에 화살표를 그리세요.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

실행해 보니: ☐ 도착했어요 ☐ 명령 ____ 번째부터 다시 볼래요

문제 5 · 긴 명령을 나누어 읽어요

명령 5개마다 잠깐 멈춰 위치를 확인해요.



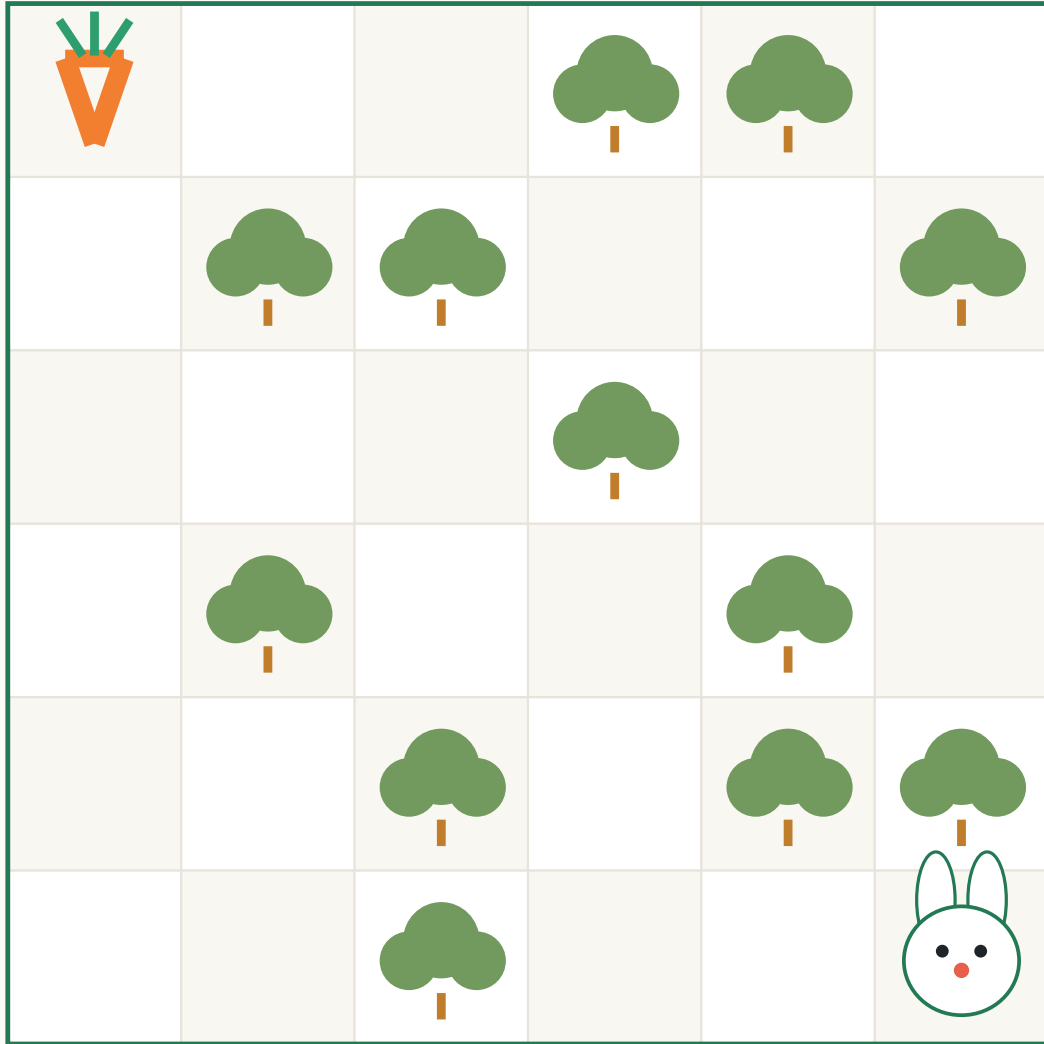
내 명령 카드를 놓거나, 칸 안에 화살표를 그리세요.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12								

실행해 보니: ☐ 도착했어요 ☐ 명령 ____ 번째부터 다시 볼래요

문제 6 · 마지막까지 디버깅해요

친구와 명령을 바꾸어 읽고 오류를 찾아요.



내 명령 카드를 놓거나, 칸 안에 화살표를 그리세요.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12								

실행해 보니: ☐ 도착했어요 ☐ 명령 ____ 번째부터 다시 불러요

정답과 대화 질문

정답은 한 가지 예입니다. 더 짧거나 다른 안전한 길을 찾았다면 함께 실행해 보세요.

문제 1

4개 명령

→ → → ↑

다른 순서로도 갈 수 있을까요?

문제 2

5개 명령

↑ ↑ ← ← ←

다른 순서로도 갈 수 있을까요?

문제 3

8개 명령

→ → ↑ ↑ → → ↑ ↑

어느 명령에서 방향이 바뀌나요?

문제 4

8개 명령

↑ ← ← ↑ ↑ ← ← ↑

어느 명령에서 방향이 바뀌나요?

문제 5

10개 명령

↑ ↑ → → ↑ → → ↑ ↑ →

어느 명령에서 방향이 바뀌나요?

문제 6

10개 명령

← ← ↑ ↑ ← ↑ ← ← ↑ ↑

어느 명령에서 방향이 바뀌나요?

확장 놀이 · 아이가 수풀과 당근의 위치를 바꾸어 새 문제를 만들게 해 보세요. 친구가 만든 명령을 그대로 실행하고, 막힌 지점부터 함께 디버깅합니다.