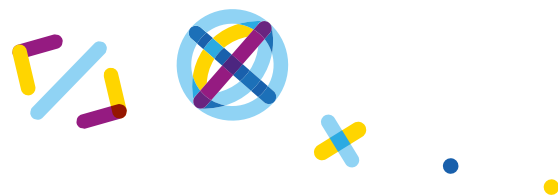


ZABAWA: Zabawa z piłką



Co będzie potrzebne?

- Duży pokój w mieszkaniu/domu,
- Kolorowe kartki,
- Piłka.

Liczba uczestników: minimum 2 osoby.

Potrzebny czas: ok. 20 minut.

Jakie umiejętności programistyczne zdobywa dziecko?

- Umiejętność określania kierunków ruchu w przestrzeni trójwymiarowej. Jest to umiejętność potrzebna np. podczas tworzenia gier 3D. Ćwiczenie wyobraźni przestrzennej można kontynuować w świecie online dzięki popularnej aplikacji edukacyjnej Lightbot – Code Hour¹.
- Tworzenie poleceń, czyli sekwencji, które komputer będzie wykonywał podczas trwania programu. Przy sekwencjach dziecko ćwiczy także kolejność wydawania i wykonywania poleceń.

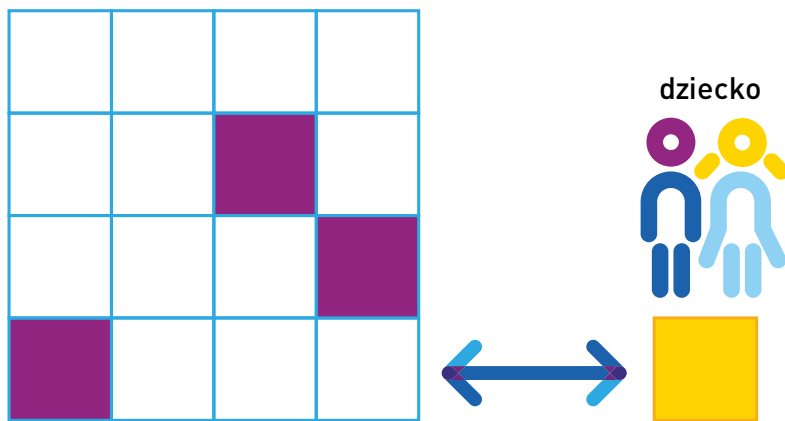
Opis zabawy, instrukcja:

Poukładajcie w dużym pokoju Waszego mieszkania/domu kratownicę z kartek jednakowej wielkości. Kratownica powinna zawierać przynajmniej 16 pól. Niech znajdują się w różnych miejscach na kratownicy. Niecały metr od kratownicy zaznaczcie pole, na którym będzie stało dziecko. Gracze losują, kto pierwszy wchodzi na kratownicę. Zadaniem dziecka jest doprowadzić rodzica do kolorowego pola na kratownicy, wypowiadając polecenia typu: dwa pola do przodu, obrót w lewo i trzy pola do góry. Jeśli rodzic/opiekun znajdzie się na kolorowym polu, dziecko rzuca do niego piłkę. Jeśli rodzic/opiekun złąpie, zdobywa punkt. Jeśli nie złąpie, punkt zdobywa dziecko. Powyższe czynności dziecko powtarza jeszcze dwa razy. Potem następuje zmiana rodzica/opiekuna. Trzy rundy i znowu zmiana.

Wygrywa ten, kto jako pierwszy zdobędzie 6 punktów.

Możliwe modyfikacje:

W grze można się też tak umówić, że jeśli rodzic/opiekun stanie na kolorowym polu, dziecko może zbić rodzica piłką i wtedy dostaje punkt, w przeciwnym razie punkt dostaje rodzic/opiekun. Można też wymyślić różne śmieszne zadania. Np. jeśli staniesz na kolorowym polu, musisz wykonać taniec, zaśpiewać wymyśloną piosenkę, zrobić dwa pajacyki itp.



O czym warto pamiętać?

W grze mogą wziąć udział tylko dwie osoby – dziecko i opiekun. Dziecko także może stanąć na planszy i pokonać ścieżkę ruchu zgodnie z instrukcją opiekuna/opiekunów. Ważne, aby w trakcie zabawy unikać rywalizacji, a zadbać o przyjazną atmosferę.

¹ <https://lightbot.com/hour-of-code.html>