

ZABAWA: Galaktyczna ucieczka

Co będzie potrzebne?

- Wycięte elementy gry (kratownica i elementy),
- Kostka do gry.

Liczba uczestników: minimum 2 osoby.

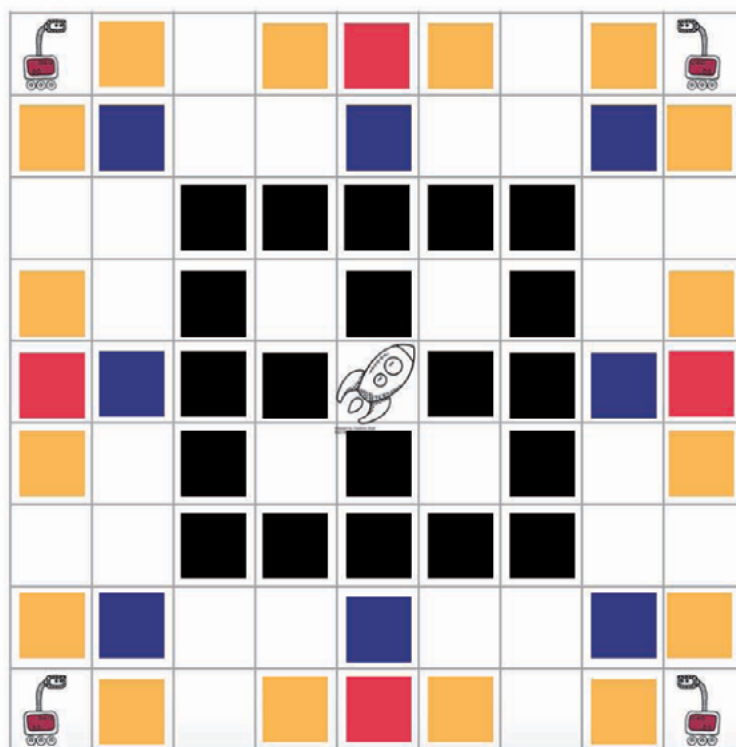
Potrzebny czas: około 20 minut.

Jakie umiejętności programistyczne zdobywa dziecko?

- Poprawne wykonywanie poleceń według instrukcji, co nawiązuje do działań programistycznych, w których taką instrukcję nazwiemy algorytmem. Algorytmy to przepisy na wykonanie czegoś, rozwiązanie pewnego problemu.
- Działanie ukierunkowane na cel i jego realizację przy wykorzystaniu losowych danych, które stanowią podstawę wielu aplikacji mobilnych, jak i gier edukacyjnych.

Opis zabawy, instrukcja:

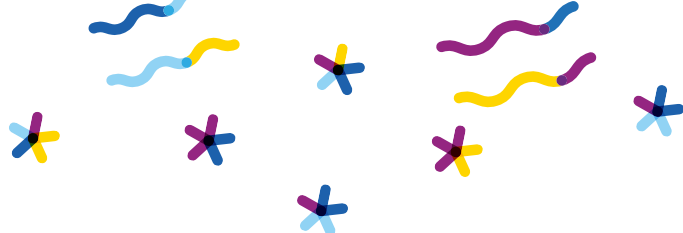
Zaproponuj dziecku kooperacyjną grę planszową. Każdy z uczestników tworzy swoją drużynę. Celem rozgrywki jest dotarcie wszystkich robotów do umieszczonej w centrum planszy rakiety, aby odlecieć z zainfekowanej planety. Roboty poruszają się po planszy w czterech bazowych kierunkach, wykonując jeden krok przesuając się o jedno pole. Liczbę kroków wyznacza liczba oczek na rzuconej kostce. Przygotowując rozgrywkę uczestnicy układają na planszy kolorowe karty oraz ustawiają w centralnym polu raketę, a w narożnikach pionki – roboty, według poniższego wzoru:



Aby dotrzeć do rakiety roboty muszą usunąć blokadę, ułożoną z czarnych kartoników. Usunięcie czarnego pola jest możliwe, gdy robot staje na danym polu i kładzie na nim zebrany wcześniej klucz, czyli granatowe pole. Po wykonaniu rzutów kostką przez każdego z graczy, ostatni rzut jest wykonywany do określenia przeciwności i niespodziewanych wydarzeń, np.:

1. (-) Na planetę spada deszcz meteorytów, roboty muszą schować się w bezpieczne miejsce. Wszyscy gracze ustawiają swoje pionki w punktach startowych.
2. (+) Awaria w strefie blokady sprawia, że jedno z pól traci moc. Zdecydujcie wspólnie, które czarne pole blokady zdejmujecie z planszy.
3. (-) Każdy z robotów traci jedną baryłkę paliwa. Odkładacie żółte karty w narożnikach planszy.

ZABAWA: Galaktyczna uciezka



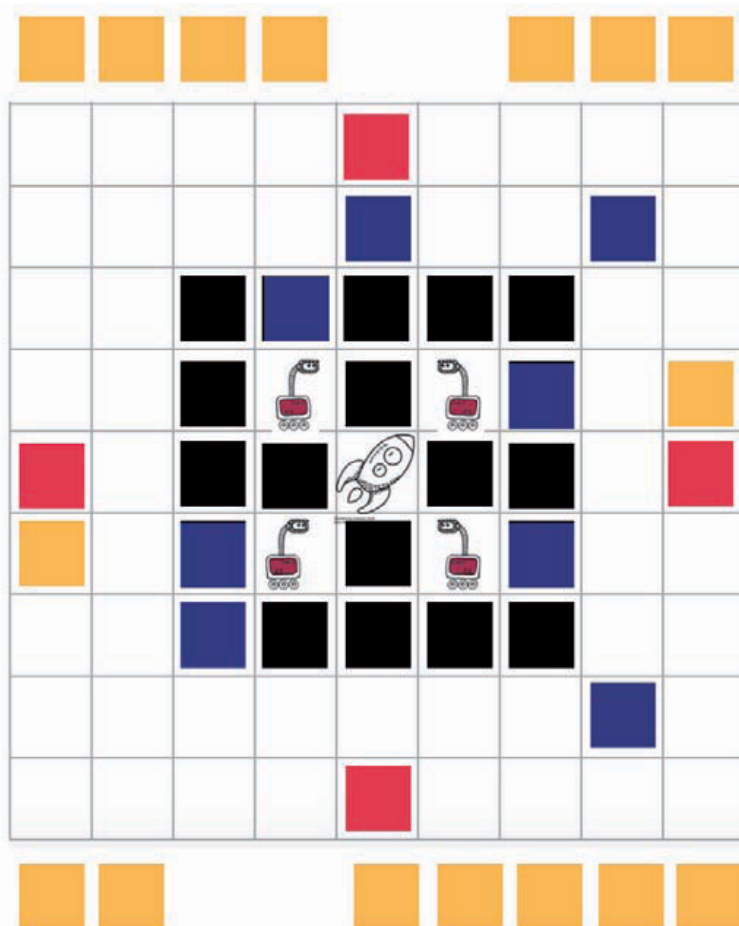
4. (+) Jeżeli w narożnikach planszy znajdują się jakieś odłożone karty (np. klucz, paliwo) jeden z robotów może odzyskać jeden z przedmiotów. Zdecydujcie, który robot odbierze nagrodę.
5. (-) Jeden z robotów traci jeden klucz. Zdecydujcie, który robot odłoży granatowy kartonik w swoim narożniku planszy.
6. (+) W kolejnej turze jeden robot będzie mógł wykonać dodatkowy ruch wyrzucając ponownie kostką. Zdecydujcie wspólnie, który to będzie robot.

Uczestnicy rozgrywki mogą wymyślić własny zestaw kart i ich losowanie.

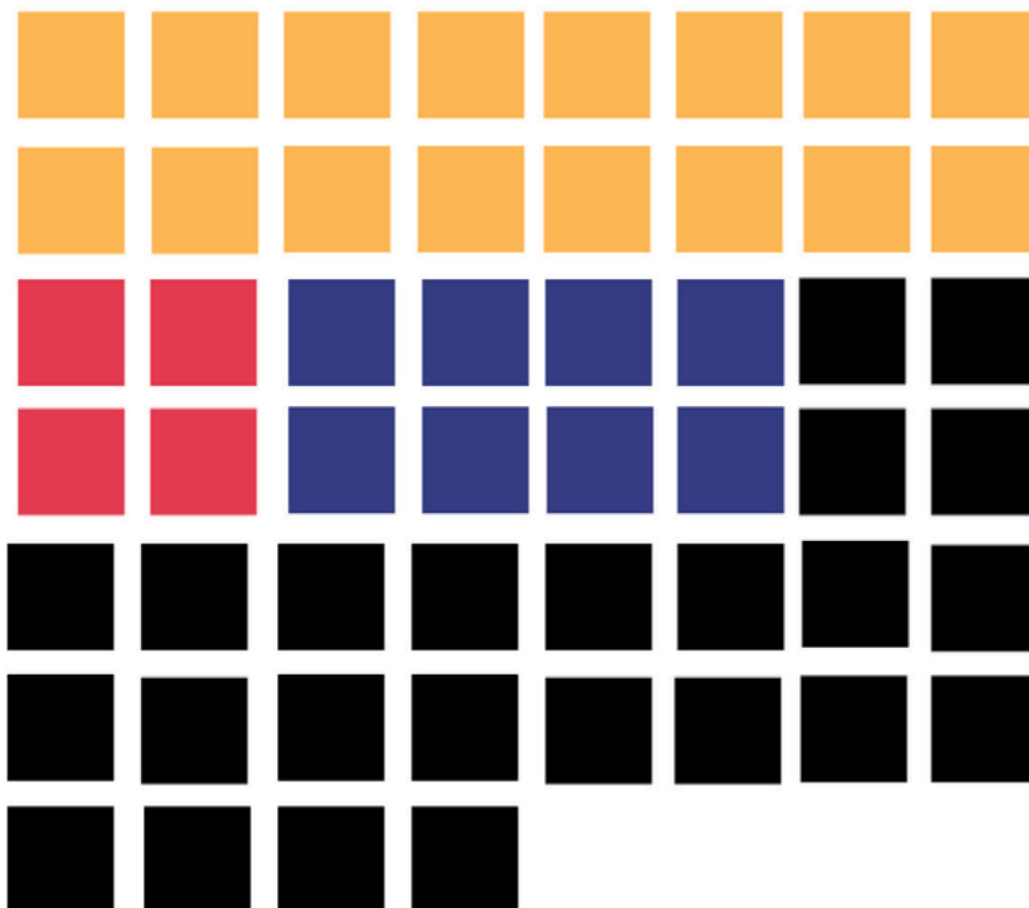
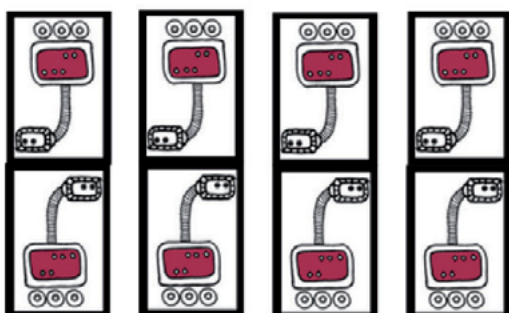
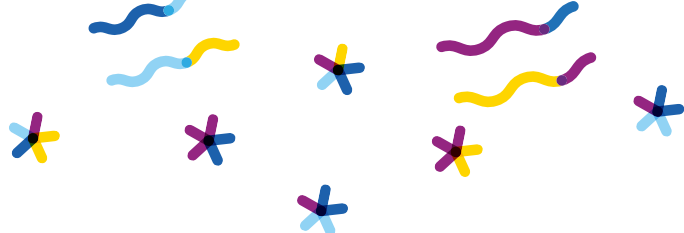
W trakcie rozgrywki gracze wykonują kolejno rzut kostką, a następnie poruszają swoim robotem o wyznaczoną liczbę pól, w dowolnym kierunku. Podróżując po planszy zbierają:

- żółte kartoniki, oznaczające paliwo, niezbędne do uruchomienia rakiety;
- granatowe kartoniki, symbolizujące klucze, niezbędne do przejścia przez blokadę;
- czerwone kartoniki, których znaczenie dziecko samodzielnie może ustalić przed rozpoczęciem gry.

Rakieta może opuścić planetę, jeśli wszystkie roboty dotrą do białych pól wokół niej, mając średnio po trzy barytki paliwa na jednego robota. Oznacza to, że jeśli jeden robot zebrał w trakcie rozgrywki tylko dwie barytki, może uczestniczyć w locie rakiety "pożyczając" barytkę od innego robota, np.:



ZABAWA: Galaktyczna ucieczka



ZABAWA: Galaktyczna ucieczka

