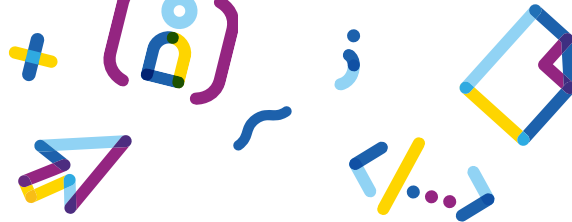


ZABAWA: Robo Maker



Co będzie potrzebne?

- Karty budowy robota i części robotów,
- Dwie sześciennne kostki do gry,
- Nożyczki.

Liczba uczestników: minimum 2 osoby.

Potrzebny czas: około 20 minut.

Jakie umiejętności programistyczne zdobywa dziecko?

- 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 grę w budowanie robotów. Uczestnicy rozgrywki mogą grać w parach lub pojedynczo. Zadaniem każdego gracza będzie skompletowanie elementów potrzebnych do zbudowania swojego robota.

Wskazówka: jeśli nie masz możliwości wydrukowania wszystkich elementów, dziecko może przygotować własną kartę z zaznaczonymi hasłami (np.: głowa, korpus, koło, ręka). Kompletując części robota dziecko może rysować postać na kartce zgodnie z kolejnością pojawiających się części. Do gry potrzebne będą dwie sześciennne kostki do gry (jedna oznacza kolumnę, druga wiersz).

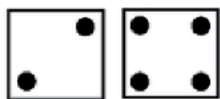
Na planszy dzieci układają w dowolny sposób części robotów. Na przykład:

ZABAWA: Robo Maker

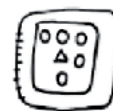


Liczba wyrzuconych oczek na obu kostkach decyduje o tym, z którego pola możemy wziąć część do budowy robota. Każdorazowo podejmujemy decyzję o tym, która kostka wyznacza wartość kolumny, a która wiersza. Jest to element budowania strategii, gdy decydujemy, który układ i jaki odczyt kości jest korzystniejszy. Jeśli pole jest już puste nasz ruch przepada.

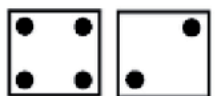
Przykładowe decyzje: przy rzucie dwiema kostkami, gracz uzyskuje układ oczek, który może odczytać jako:



umożliwiający pobranie z planszy elementu korpusu robota



lub



umożliwiający pobranie z planszy elementu robotycznej ręki



Strategicznie korzystniejszym rozwiązaniem jest pierwszy wybór, umożliwiający konstruowanie postaci robota, który musi mieć korpus, ale nie musi mieć ręki. Dodatkowo gracz może oszacować prawdopodobieństwo uzyskania w kolejnych rzutach elementu robotycznej ręki, oceniając liczbę tych części.

Możliwe modyfikacje:

Zmodyfikujcie grę wprowadzając warunek kolejności zdejmowanych z planszy części, adekwatnie do struktury robota. Wprowadzenie takiego warunku oznacza, że nie można rozpocząć budowy robota od ręki, jako mało istotnej. Gracz musi rozpocząć budowę postaci od korpusu, dodając do niego kolejne części.

ZABAWA: Robo Maker



