



EASY Coding Game

Kódolj könnyedén játék - Használati útmutató

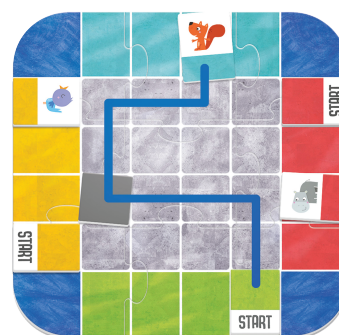
Az Easy Coding játékkal a legkisebbek is elsajátíthatják a programozás alapjait. Az instrukciók és akciók egymás mellé pakolásával megoldhatunk problémákat és fejlődik a számítási gondolkodásunk! Több szinten játszható. A szabályok két játékosra vonatkoznak, de a játék egyedül is játszható.

Küldetések

A csomag 12 küldeteskártyát tartalmaz, rajtuk egy-egy állatkölyökkel.

Előkészületek és játék

Állítsátok össze a kirakósként illeszkedő utat és a programozó panelt. Keverjétek meg a küldeteskártyákat és helyezzétek őket lefordítva az asztalra, akár csak a kezdőkártyákat. A többi tartozékot tegyétek félre.



A fiatalabb játékos húz egy küldeteskártyát, és egy vele megegyező színű négyzetre helyezi a játéktáblán (pl.: egy kék kártyát a kék sorba). A játékos ezután húz egy kezdőkártyát: most is egy színben passzoló szabad területre kell helyezni. A játékosok választanak egy-egy bábut és a startra helyezik.

A programozó panelekkel és a kódkártyákkal a játékosok megírják a küldetés teljesítéséhez szükséges utat. Úgy ellenőrzik, hogy az általuk megírt kód helyes-e, hogy a bábuikkal lekövetik azt a játéktáblán. A tábla még izgalmasabbá tehető a négy darab „áthaladó” kártyával. Ha ezeket használjuk, a játékosoknak minden-képpen keresztül kell rajtuk haladni az útjuk során.

Az a játékos nyeri a kört, aki a legkevesebb kódkártya felhasználásával képes teljesíteni a küldetést (vagyis optimalizálja a programot). A győztes jelvényt kap (ha döntetlen, akkor mindketten kapnak). A játék a második körrel folytatódik, most az óramutató járása szerinti következő játékos kezd. Az a játékos győz, aki előbb gyűjt négy jelvényt.



Kódolás

A játékosok a programozó panelen írják a kódokat, fentről lefelé. Az egyszerűbb verzióban (4-6 éves kor) csak a fehér kódkártyákat használják, amelyek jelentése attól függ, milyen irányban helyezik le őket. Például a felfelé mutató nyíl egy lépést jelent előre, a jobbra mutató nyíl pedig egy lépést jobbra. A haladó verzióban (6-8 éves kor) a fehér és a fekete kódkártyákat egyaránt használni kell. A számozott fekete kártyákat a fehérek mellé helyezve jelzik, hányszor kell végrehajtani az akciót. A nehézségi szinttől függően az „áthaladás” kártyák is használhatók.

Alap szint (4-6 éves kor)

Csak a fehér kódkártyákat használjuk. Nehezítésként hozzáadhatunk 1 db „áthaladás” kártyát a pályához.

Haladó szint (6-8 éves kor)

A fekete kódkártyákat is használjuk. Nehezítésként hozzáadhatunk 1-4 db „áthaladás” kártyát a pályához.

