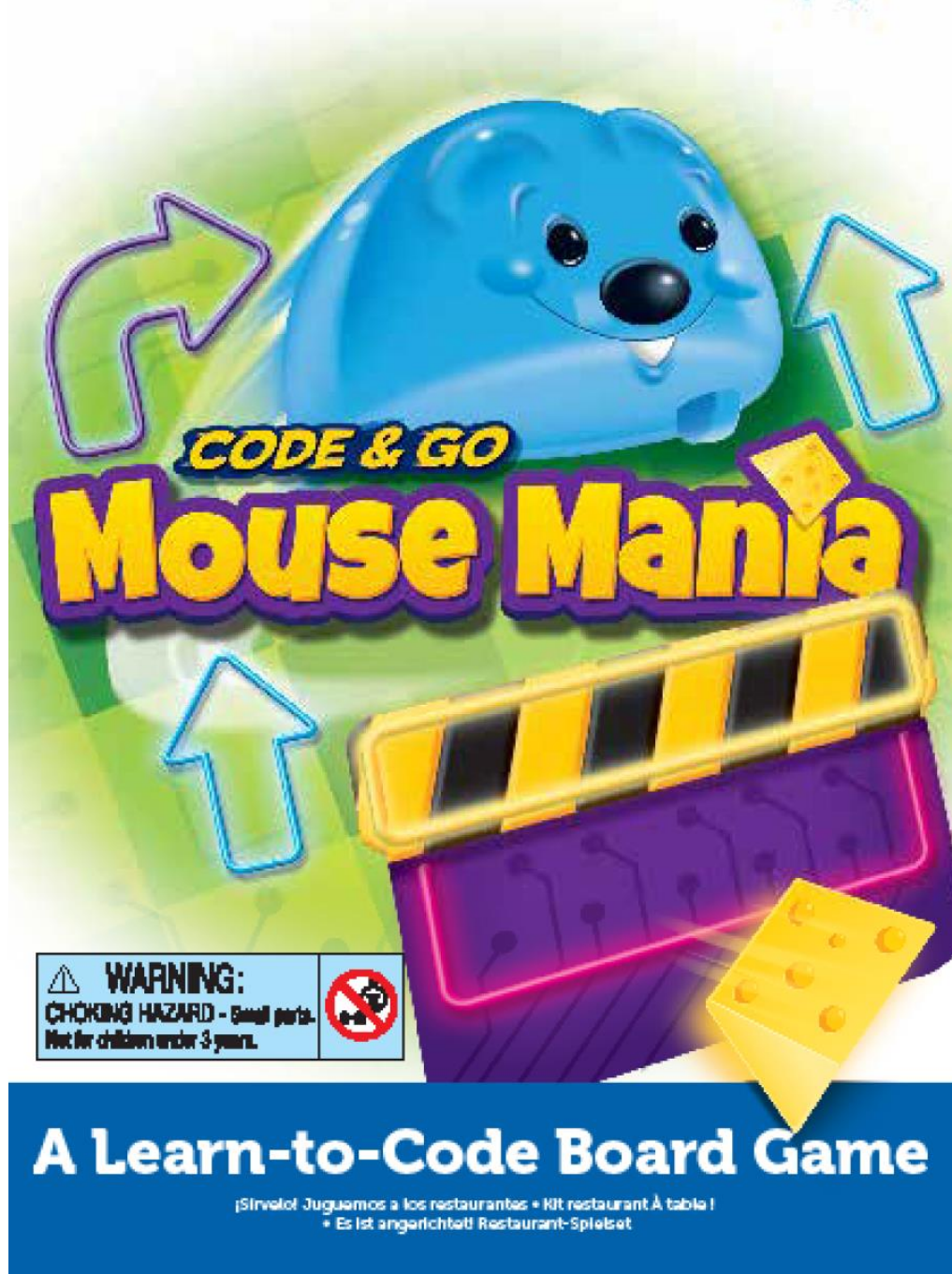




LER 2863

ages
anos
ans
Jahre **5+**
for 2-4 players



A Learn-to-Code Board Game

(Sivelo) Juguemos a los restaurantes • Kit restaurant À table !
• Es ist angerichtet! Restaurant-Spielset

Set STEM - Cursa soriceilor

Vârsta 5+

Pentru 2-4 jucători

AVERTISMENT: PERICOL DE SUFOCARE: Contine piese mici. Contraindicat copiilor cu vârsta sub 3 ani.

Ce este codificarea?

Când codificați, creați o serie de comenzi care indică unui calculator ce să facă în continuare. Codificarea factorilor în anumite sarcini de zi cu zi pe care oamenii le îndeplinesc fără a sta să se gândească: de exemplu, programarea unui cuptor cu microunde pentru a încălzi ce a rămas de ieri de mâncare sau introducerea numerelor într-un calculator într-o anumită ordine. Acest joc oferă o introducere cu privire la conceptele programării de bază printr-un joc distractiv, strategic.

Placa de joc

 Tabla de joc	 40 de Cărți de codificare <i>Înainte</i>	 20 de Cărți de codificare <i>Întoarcere la dreapta</i>	 20 de Cărți de codificare <i>Întoarcere la stânga</i>	 10 Cărți de codificare <i>Înapoi</i>
	 4 Cărți extra cu șoricel	 4 Buline pentru zone de teleportare	 8 pereți de labirint	 8 suporturi
	 4 Șoricei - roboți	 12 bucăți de brânză	 Un zar	

Scopul jocului:

Faceți cu schimbul construind secvențe de codificare în timp ce vă întreceți să adunați bucăți de brânză pe tablă. Jucătorul care adună cele mai multe bucăți de brânză va câștiga!

Organizare

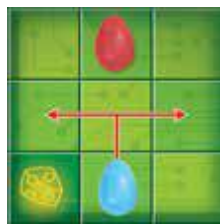
1. Fiecare jucător deține 1 șoarece-robot și 1 carte cu Super șoarece. Așezați șoarecele-robot direct pe conturul de culoare care i se potrivește de pe tablă. Aceasta reprezintă poziția de start.
2. Împărțiți cărțile de codificare în patru grămezi (înainte, la dreapta, la stânga, înapoi) și plasați-le cu fața în sus lângă tablă.
3. Așezați cele 12 bucăți de brânză pe spațiile fluorescente potrivite de pe tablă.
4. Jucătorii fac schimb plasând cele 4 buline pentru zone de teleportare oriunde pe tablă (cu excepția spațiilor ocupate de brânză). Aceste buline vă pot transporta imediat dintr-o zonă de teleportare în alta. Acesta este un mod excelent de a parcurge rapid tabla!
5. Introduceți cei 8 pereți de labirint în suporturi pentru o utilizare ulterioară.

Observație importantă despre mișcările șoarecelui: Fiecare spațiu de pe tablă reprezintă un pas. Deplasați întotdeauna șoricelul *înainte* în direcția indicată de nasul său; mișcați șoricelul în direcția opusă pentru a *merge înapoi*, trăgându-l cu un pas în spate. Mișcările la stânga și la dreapta se fac prin pivotare: rotiți șoricelul la 90 de grade pe loc, la stânga sau la dreapta, în direcția dorită.

Vi se permite să săriți peste un spațiu ocupat de un alt șoricel, numărând saltul drept o singură mișcare. Cu toate acestea, doi șoriceci nu au voie să împartă același spațiu. De exemplu, dacă aruncați zarul pe 2, și un șoricel este deja în spațiu cu doi pași înaintea dvs., veți avea nevoie să vă întoarceți într-o direcție diferită după prima etapă; dar dacă învârtiți 3, puteți să vă îndreptați de trei ori înainte, avansând în spațiul liber (pas 1), apoi săriți peste spațiul următor (pas 2) pentru a sosi la următorul spațiu liber (pas 3).



Greșit (Învârtire 2)



Corect (Învârtire 2)



Corect (Învârtire 3)

Cum se joacă:

1. Începe cel mai tânăr jucător. Rostogoliți zarul și luați acel număr de cărți de codificare.
2. Construiți o secvență de codificare prin aranjarea cărților într-un rând. Acest lucru vă ajută să previzualizați mișcările șoricelului. Apoi, deplasați șoricelul pe tablă în funcție de secvență.
3. Dacă aterizați într-un spațiu care are o bucată de brânză, luați-o! Puneți-vă cărțile deoparte pentru a face loc următoarei secvențe de codificare. Acum este rândul următorului jucător.



Dacă aterizați pe acest loc, puteți sări instantaneu la un alt punct liber de teleportare de pe tablă. Aceasta se calculează ca o mișcare. Aveți, de asemenea, opțiunea de a rămâne pe acest loc fără teleportare (de exemplu, în cazul în care o bucată de brânză se află în spațiul următor, poate doriți să rămâneți pe loc). Nu puteți sari într-o zonă de teleportare ocupată!



Dacă rotiți această imagine, luați o piesă de perete și plasați-o oriunde pe tablă, de-a lungul liniilor de tip grilă dintre spații. Gândiți-vă cu atenție: aceasta este șansa dvs. de a bloca un adversar de la prinderea brânzei! Dacă învârtiți zarul pe un perete de labirint, dar nu mai este niciunul, puteți muta orice perete aflat deja pe placă.



Puteți adăuga această carte la o secvență de codificare doar o singură dată. Jucarea acestei cărți ajută ca șoarecele dvs. să sară peste orice perete de labirint aflat în calea sa. Întoarceți-l spre perete înainte să sară. Șoarecele trebuie să se afle cu fața spre aceeași direcție la sfârșitul saltului ca și la începutul acestuia – fără întoarcere în zbor!

4. Jocul continuă spre stânga. Rostogoliți pe rând zarul, construind de fiecare dată o nouă secvență de codificare și mutând șoarecele până când toate bucățile de brânză sunt adunate.

5. Jucătorul care colectează cele mai multe bucăți de brânză este câștigătorul - și programatorul de top!

Deportajare opțională: Dacă doi sau mai mulți jucători adună același număr de bucăți de brânză, puteți avea nevoie de o departajare. Primul jucător care aduce șoarecele "acasă" în poziția sa de start va câștiga.

Sfaturi pentru mai multă distracție:

- Pentru a-i ajuta pe jucătorii mai tineri să se familiarizeze cu codificarea, lăsați-i să numere spațiile și să-și planuiască mișcările în avans, direct pe tablă. Vizualizarea unei secvențe de mișcări poate reprezenta o provocare. O primă abordare practică, interactivă este adesea cea mai bună cale de a introduce abilități de gândire analitică.
- Construiți un șir de codificare gigantic! În loc să "eliminați" și să începeți de la capăt fiecare rând, încercați să adăugați mișcările și să le efectuați în ordine. Cât de departe puteți ajunge?
- Adăugați puțină matematică acțiunii, prin faptul că jucătorii își numără cărțile la sfârșitul jocului. Cine are cele mai multe și cine cele mai puține?