

*IL DUELLO*  
*ATTIVITA' DI CODING*  
*logica sintesi sequenzialità*

CASA DEI BAMBINI MONTESSORI  
SEZIONE A

laboratorio curato

da

Sabrina Graziani

# OBIETTIVO:

Favorire lo sviluppo del pensiero computazionale nel bambino

Sviluppare le capacità :

collaborazione, esecuzione di un compito dato, analisi, sintesi,  
organizzazione logica

## IL RACCONTO

Una breve racconto fa da spunto all'attività, che viene presentata in forma ludica.



## IL DUELLO ( sintesi)

In paese lontano c'erano due villaggi ... sempre in lite tra loro per chi doveva raccogliere i frutti magici ... di una coltivazione lì vicino: finiva sempre con nasi rotti e frutti distrutti.

Gli abitanti disperati chiesero aiuto ad un grande saggio .... il quale propose loro di risolvere il problema con un DUELLO, ma non tra uomini, si sarebbero sfidati due robot.

Al villaggio del vincitore sarebbe andato il raccolto per quell'anno. La proposta venne accolta con piacere, così che da quel momento, ogni anno, il primo giorno di primavera, si organizza il duello.

# Cody Roby:il duello

## Le regole spiegate ai bambini

- Posizionare i robot su angoli opposti della scacchiera (5 x5)
- Ogni squadra dispone di 5 carte da al suo robot a turno da 1 carta fino a max di 5, un comando alla volta.
- A turno si giocano un numero di carte da 1 a 5.
- Si pescano dal mazzo quante carte sono state usate.
- **Vince chi raggiunge l'avversario**  
(lo cattura nella sua casella)



I giocatori organizzati in due squadre di quattro bambini

Le carte danno i comandi avanti/gira a destra/sinistra

Un bambino veste i panni del robot gli altri decidono la strategia



La scelta della strategia i comandi ....il robot esegue



Un passo dopo l'altro fino alla... vittoria



# La rappresentazione dell'esperienza



I bambini hanno svolto con piacere l'attività proposta, tanto che il duello è diventato un piccolo torneo e ognuno si è cimentato sia nel ruolo del robot sia nel confronto con gli altri per la strategia di gioco.