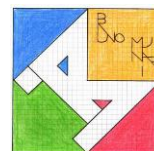


LA CONQUISTA



Codyroby: dall'opera di Alessandro Bogliolo (vedi bibliografia)

PREMESSA

L'attività proposta, come le successive, è adattata alla situazione (casa).

Nella pratica educativa, a scuola, il gruppo decide la strategia e il bambino/personaggio decodifica ed esegue il comando, muovendosi su una griglia sul pavimento.

DESTINATARI ATTIVITA': Bambini di 5 anni e quelli di 4 con semplificazioni.

Importante: Prima di presentare il gioco si consiglia di far vedere al bambino un breve video ([LA CONQUISTA La Storia](#)), che fa da spunto all'attività.

Tipo di Gioco: di Competizione e/o Collaborazione

Due modalità di gioco possibili.

2 Giocatori inizialmente il bambino “deve essere affiancato” dall'adulto, in seguito da un fratello più grande.

4 Giocatori: 2 squadre (es. mamma e bambino/papà e fratello più grande) formate rispettivamente **il primo** che programma/codifica e **il secondo** (robot), che decodifica ed esegue. In questa modalità la comunicazione tra i due compagni di squadra non è verbale, ma solo con le carte (utilizzo del codice).

MATERIALI : (Vedi **tutorial** Preparazione dei materiali)

- Griglia piccola (5 caselle x 5 caselle)
- Carte da CODING con frecce: 24 frecce dritte; 8 per girare a destra e 8 per girare a sinistra.
- Personaggi: due robot (diversi l'uno dall'altro, decorati secondo il gusto personale) 40 foglietti piccoli (20 del robot A es. gialli e 20 del robot B es. blu) . Solo per 2° Livello quiz e un pennarello.

La missione: conquistare più territori dell'avversario.

Il ruolo: guidare il robot spostandolo sulla griglia entrare in più caselle possibile nelle quali lasciare il proprio contrassegno

Lo spazio: la griglia rappresenta i territori da conquistare. Dire al bambino:

"I robot non funzionano fuori della griglia".

1° Passo: Prendere la Patente: Dire al bambino "Prima di iniziare la conquista dei territori devi (prendere la patente) conoscere i comandi per guidare il robot".

È necessario spiegare il codice/carte facendogli vedere e poi sperimentare i tre comandi.

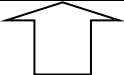
L'adulto dà l'esempio per primo:

- **in piedi, carta in mano, compie l'azione.**

Il bambino,

- **in piedi carta in mano, ripete l'azione**

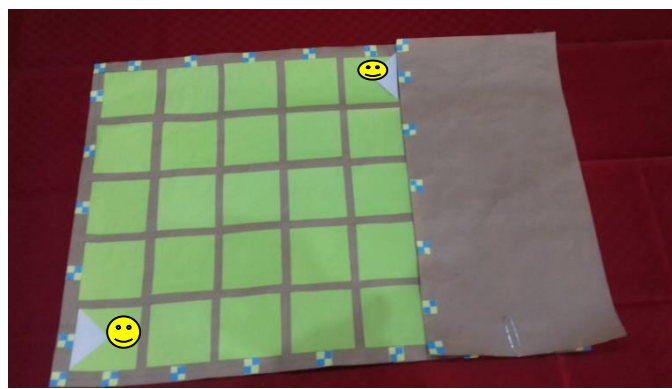
(La comprensione del codice è alla base del gioco).

	Avanzare di una casella in avanti nella direzione di marcia.
	Girarsi nella direzione della freccia senza spostarsi nelle altre caselle.

Nota: se il bambino ha svolto le altre “Missioni” proposte, controllare comunque che ricordi il codice.

LA PARTITA

Mettere i due robot, negli angoli "contrassegnati" agli estremi della diagonale.



Le carte (vedi tutorial) si raggruppano in un mazzo e ogni giocatore ne prende **cinque**.

I giocatori a turno usano le loro carte possono decidere di usare una da una a cinque.

Devono comunque usarne una.

Eccezione. Se si hanno in mano solo frecce dritte e l'unica mossa consentita porta fuori dalla griglia o su una casella occupata, dove in quel momento si trova il robot, si può scartare una carta e prenderne un'altra dal mazzo.

Importante.

- Il giocatore di turno si pone dietro “la pedina/robot”. Questo *aiuterà il bambino ad orientarsi nello spazio/griglia*), vi posa sopra la carta, prima sposta la pedina e dopo “scarta” la carta.
- Nel caso in cui si usino tutte le carte del mazzo prima di finire il gioco si ricostituisce mischiando le carte scartate.

Quando, il **Giocatore A** ha fatto il proprio gioco, prende dal mazzo le carte, tante quanto quelle giocate.

Ora è il turno del **Giocatore B**, che fa il suo gioco. I due giocatori si alternano così nella CONQUISTA.

Il robot entrando in una casella la conquista e lascia il proprio contrassegno/foglietto. Quando è il turno del robot avversario se entra in una casella la conquistata sostituendo il proprio foglietto a quello dell'avversario se la casella era sua.

Il gioco termina quando in tutte le caselle sono presenti i contrassegni/foglietti colorati dei due robot. I giocatori contano i contrassegni e vince il gioco chi ha conquistato più caselle.

PER IL BAMBINO DI 5 ANNI

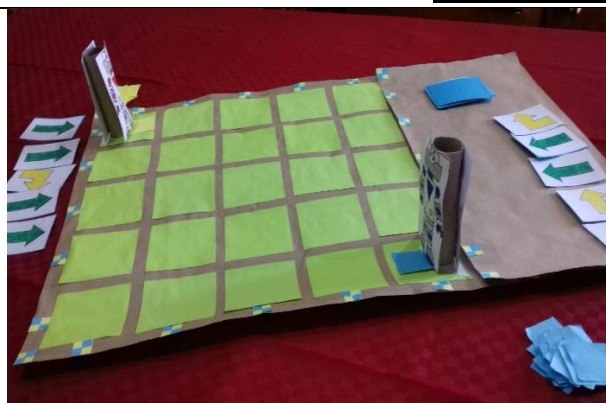
- Ogni giocatore tiene le carte in mano comunque coperte.
- Nelle prime partite: Il gioco termina quando sono state usate tutte le carte del mazzo e ogni giocatore ha utilizzato tutte le carte che ha in mano. Il gioco è terminato, anche se non sono state occupate tutte le caselle.
- In seguito la partita termina solo quando tutte le caselle sono state conquistate; quindi se si usano tutte le carte del mazzo, questo viene nuovamente formato da tutte le carte usate/scartate e nuovamente mischiate.
- Dopo molte partite: si possono introdurre dei quiz si consiglia non più di cinque posti in altrettante caselle (vedi in appendice) il robot che entra nella casella, mette il proprio contrassegno, se

risolve il quiz segna con una croce il proprio foglietto (toglie il quiz dalla casella). L'avversario potrà entrare/passare nella casella ma non potrà sostituire il foglietto dell'avversario con il proprio. A termine del gioco i quiz risolti sono contati insieme alle caselle conquistate.

PER IL BAMBINO DI 4 ANNI

- Le carte di ogni giocatore rimangono sul tavolo, "visibili".
(Vedi simulazione a seguire).
- Il gioco termina quando sono state usate tutte le carte del mazzo e ogni giocatore ha utilizzato tutte le carte che ha in mano. Il gioco è terminato, anche se non sono state occupate tutte le caselle.

INIZIA LA CONQUISTA

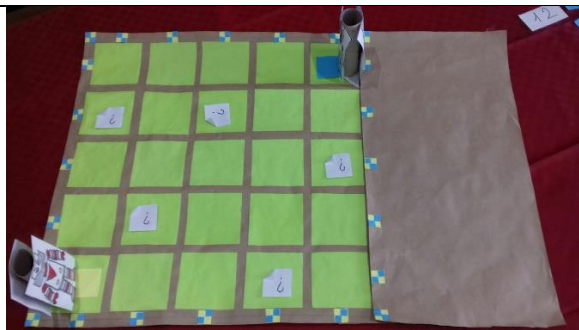


IL TURNO DEL ROBOT ROSSO ...1° CARTA

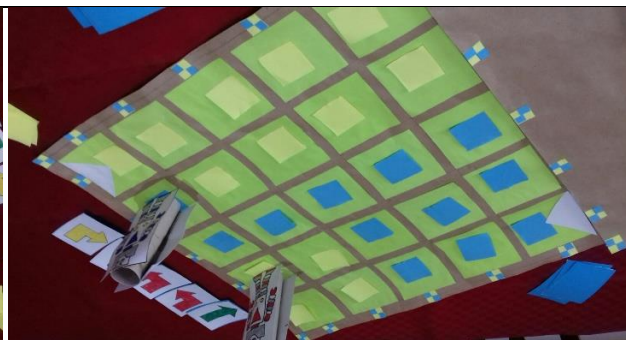


2° e 3° CARTA

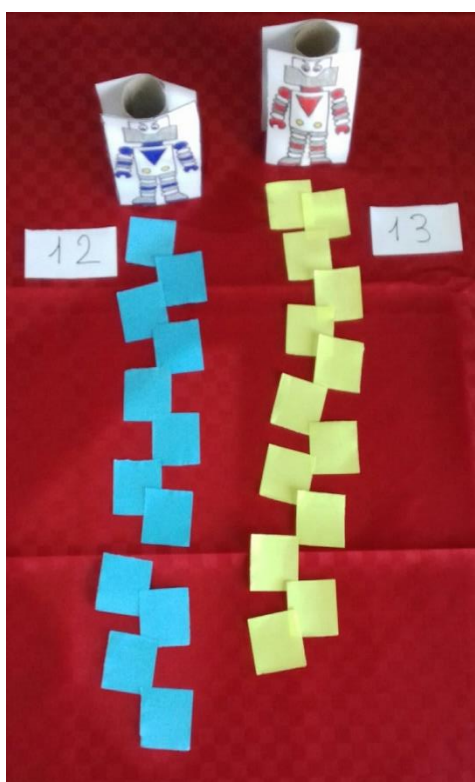
E' IL TURNO DEL ROBOT BLU...1° E 2° CARTA... E.....



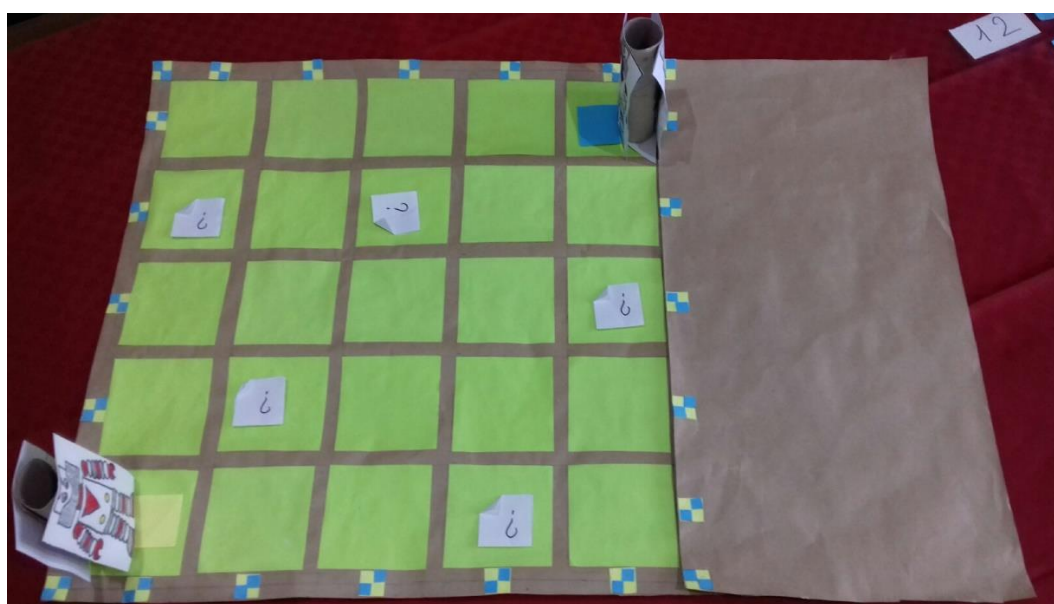
LA CONQUISTA CONTINUA...



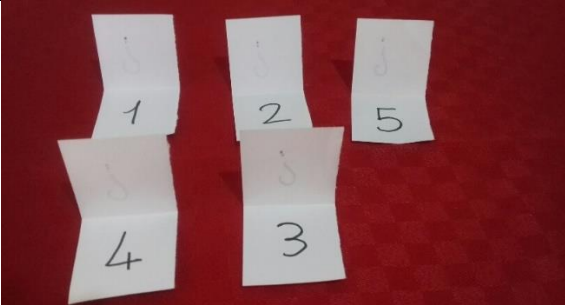
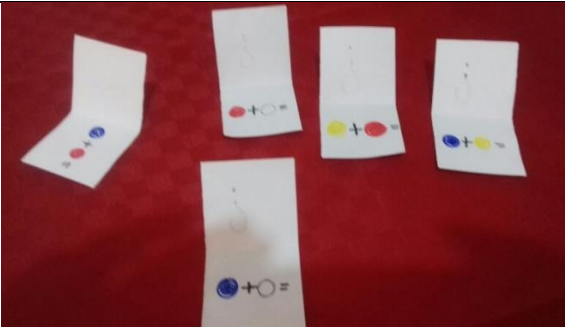
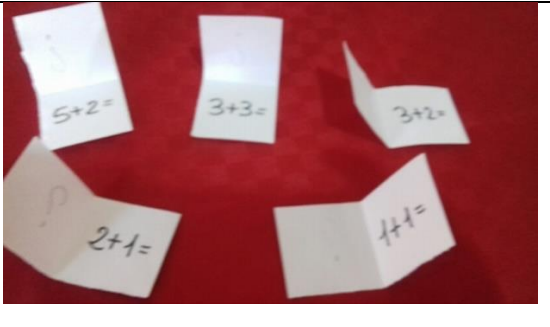
IL ROBOT ROSSO CONQUISTA LA VITTORIA



2° LIVELLO: con i quitz.



POSSIBILI DOMANDE:

	
<u>Che numero è?</u>	<u>Che numero è?</u>
	
<u>Che colore si forma?</u>	<u>Quanto fa x più y?</u>
	<i>...e via libera alle idee!!</i>
<u>Che lettera è?</u>	