

GRA NA KODOWANIE

Zakodowany zamek



ZAWARTOŚĆ GRY

Liczba graczy: 1 i więcej

Czas gry: 15–20 min

- plansza
- 28 żetonów ze skarbami



awers



rewers

- 4 żetony z czarodziejem i duchem (2 są zapasowe)



- 35 kart



Gra w kodowanie i programowanie

Programowanie to umiejętność pisania kodu za pomocą języka poleceń i reguł oraz odczytywania go w celu zrozumienia rzeczywistości wirtualnej oraz tworzenia nowych funkcjonalności i aplikacji. I nie jest to bynajmniej magia dostępna tylko dla zawodowych informatyków! To język przyszłości, łączący kluczowe kompetencje, takie jak **logiczne myślenie, kreatywność, koncentracja oraz znajomość języka angielskiego**. To umiejętność rozwiązywania zadań, którą bez problemu opanują dziewczynki i chłopcy.

Podstaw programowania można nauczyć się bez użycia komputera. Wystarczą chęć podjęcia wyzwania, pomysłowość, potrzeba eksperymentowania oraz umiejętność logicznego myślenia. Gra „Zakodowany zamek” to doskonały przykład tego, jak – niejako mimochodem, równoległe do świetnej rozrywki i pasjonującej przygody – nauczyć się **podstaw kodowania**. Dzięki układaniu odpowiedniego ciągu kart, które prowadzą czarodzieja do poszukiwanych skarbów, dzieci uczą się tworzenia zrozumiałych komunikatów oraz **algorytmów**, czyli powtarzalnych sekwencji.

Gra kształci umiejętności konieczne do sprawnego poruszania się w świecie kodowania: **koncentrację, wytrwałość, pomysłowość oraz cierpliwość**. Co więcej, ponieważ „Zakodowany zamek” jest **grą kooperacyjną**, buduje kompetencje społeczne i zdolność współpracy w celu osiągnięcia wspólnego celu. Grać można również w pojedynkę i dzięki temu w twórczy i pasjonujący sposób spędzić czas samemu, gdy nie ma akurat w pobliżu innych miłośników planszówek!

Gra wykorzystuje popularne podejście do nauczania i uczenia się zawarte w idei **STEM** (ang. Science, Technology, Engineering, Maths), które integruje nauki ścisłe, nowoczesne technologie, inżynierię oraz matematykę w celu rozwijania umiejętności logicznego myślenia, rozwiązywania problemów, kreatywności oraz współpracy.

Cel i przygotowanie gry

Wszyscy zawodnicy grają w jednej drużynie przeciwko duchowi, który nawiedza zakodowany zamek. Ich zadaniem jest wcielenie się w mądrego czarodzieja

broniącego warowni i zebranie czterech skarbów, nim duch dotrze na szczyt zamkowej wieży. Aby rozpocząć przygodę z kodowaniem:

- rozłóżcie przed sobą planszę;
- żeton z czarodziejem połóżcie na polu z takim samym rysunkiem (to nim będziecie się poruszać po zamku);
- żeton z duchem połóżcie na początku trasy ducha, przed wejściem na wieżę;
- żetony ze skarbami wsypcie do pudełka, a następnie wylosujcie z zamkniętymi oczami cztery skarby; na ich odwrocie znajdują się tajemnicze symbole; odnajdźcie właściwe współrzędne na planszy i połóżcie żetony w odpowiednich komnatach zamku;
- karty połóżcie w stosie obok planszy, wzorem do góry.



Sposób gry

Chociaż gracie wszyscy w jednej czarnoksiężskiej drużynie, każde z Was wykonuje po kolei swoje ruchy w każdej turze (co nie oznacza, że nie może konsultować się z innymi graczami: co kilku czarodziejów, to nie jeden!). Jedna tura to wyłożenie ze stosu w poziomym rzędzie trzech kart. Zaczyna najmłodszy czarodziej w drużynie i wykonuje po kolei, od lewej do prawej, ruchy wskazane przez karty. Po wykonaniu ruchów użyte karty są odkładane na bok, a następne trzy karty wyklada kolejny gracz.

Wśród kart są:



- poruszacie się po planszy czarodziejem zgodnie z kierunkiem strzałki na jedno z sąsiednich pól, ale **UWAGA!**: w każdej turze **jedną lub dwie takie karty możecie obrócić o 90° w dowolnym kierunku lub możecie pozostawić je tak, jak zostały wyłożone**;



- to karta zapętlenia – powtarzacie dwukrotnie ruchy wskazane przez karty leżące po lewej stronie tej karty, jeden po drugim, jeśli ta karta leży jako pierwsza z lewej, nie jest aktywna;



- macie ruch na dowolne z sąsiednich pól po lewej, prawej, u góry i u dołu;



- ta karta oznacza, że musicie przesunąć żeton z duchem o jedno pole do góry.

Na planszy znajdują się specjalne pola:



- jeśli wejdziecie na pole z wrotami do teleportacji, możecie w magiczny sposób przenieść czarodzieja na inne dowolne pole z wrotami;

- jeśli wejdziecie na pole z czarnoksiężką różdżką lub przejście przez nie, cofacie żeton z duchem o jedno pole do dołu;



- na polach z duchami nie można ani stawać, ani nie można przez nie przechodzić; obracajcie strzałkami tak, aby ominąć te pola.

Po wejściu na pole ze skarbem, odkładacie go do jednej ze skrzyń u góry planszy. Jeśli wykorzystacie wszystkie karty przed końcem rozgrywki, potasujecie je dokładnie i ułożcie ponownie w stosie (ponieważ jest 35 kart, w ostatniej turze są wykładane tylko dwie karty). Jeśli wylosowana sekwencja kart uniemożliwia ruch (tzn. nawet po obroceniu kart trafiaacie np. na pole z duchem albo nie możecie iść z powodu końca trasy), ruszacie się duchem o jedno pole do góry. Wygracie, jeśli zbierzecie wszystkie skarby, nim duch wejdzie na ostatnie pole swojej trasy i wyjdzie z zamkowej wieży.

Przykłady poruszania się

1. Założmy, że w pierwszej turze wylosowaliśmy następujące karty:



Ponieważ nie mamy możliwości pójścia w górę planszy, odwracamy obie karty ze strzałkami o 90° zgodnie z ruchem wskazówek zegara i idziemy dwa pola w prawo, a żeton z duchem przesuwamy o jedno pole do góry.

2. W następnej turze kolejny gracz wyciągnął:



Pierwszą strzałkę możemy obrócić o 90° i pójść w lewo, ale po zespołowej dyskusji decydujemy, że lepiej obrócić ją w drugą stronę i skorzystać z teleportacji.



Ponieważ z lewej strony jednego z wrót jest skarb, kartę z czarodziejem wykorystujemy na ruch w lewo.

Ale uwaga!: trzecia karta oznacza konieczność powtórzenia po kolei obu ruchów. Czyli idziemy w prawo znów do teleportacji, a po przeniesieniu się przez kolejne wrota, idziemy w lewo. W ten sposób zebraliśmy już dwa skarby!

Uwaga:

- jeśli po lewej stronie karty zapętlenia jest wyłożona karta z duchem, przesuwamy ducha o 2 pola do góry;
- jeśli są tam dwie karty z duchem, przesuwamy ducha aż o 4 pola.

Warianty gry

Dla młodych czarodziejów:

- nie macie obowiązku korzystania z wrót teleportacji (traktujecie je jako zwykłe pole, przez które przechodzicie), a karta zapętlenia nie dotyczy kart ducha

Dla starszych czarodziejów:

- musicie korzystać z teleportacji, ale karta zapętlenia nie dotyczy kart ducha

Dla najstarszych czarodziejów:

- musicie korzystać z teleportacji, a karta zapętlenia dotyczy też kart ducha

UWAGA!: wszystkie warianty możecie uprościć i w każdej turze obracać dwie karty nie tylko o 90, lecz także o 180°.

Redakcja i pomysł gry: Hubert Bobrowski; konsultacja: Marek Wacko; projekt i skład pudełka: Anna Wielbut; ilustracje w środku i na pudełku: Justyna Hołubowska-Chrzęszczak; skład środków: Marcin Satro

© Edgard 2020
EDGARD, ul. Belgijska 11, 02-511 Warszawa

produkt
polski

Gry, które bawią i rozwijają umiejętności



Więcej inspirujących zabaw na stronie: www.KapitanNauka.pl



KapitanNauka



kapitan_nauka