GRA DO KODOWANIA

Robot zbiera baterie – zasady

5–10 lat

Gra „Robot zbiera baterie”

Gra planszowa do nauki kodowania dla 2–4 graczy od 5 lat. Gracze programują swoje roboty kartami ze strzałkami i zbierają baterie. Wygrywa ten, kto pierwszy zbierze **5 baterii**.

Przygotowanie

- Wydrukuj planszę (strona 2), karty (strony 3–4) i pionki z paskami programu (strona 5). Najlepiej na grubszym papierze.
- Wytnij karty i potasuj je. Każdy gracz bierze pionek, pasek programu i staje na polu startu w swoim kolorze.
- Na każdej baterii połóż żeton – guzik, fasolkę albo kawałek papieru.

Przebieg rundy

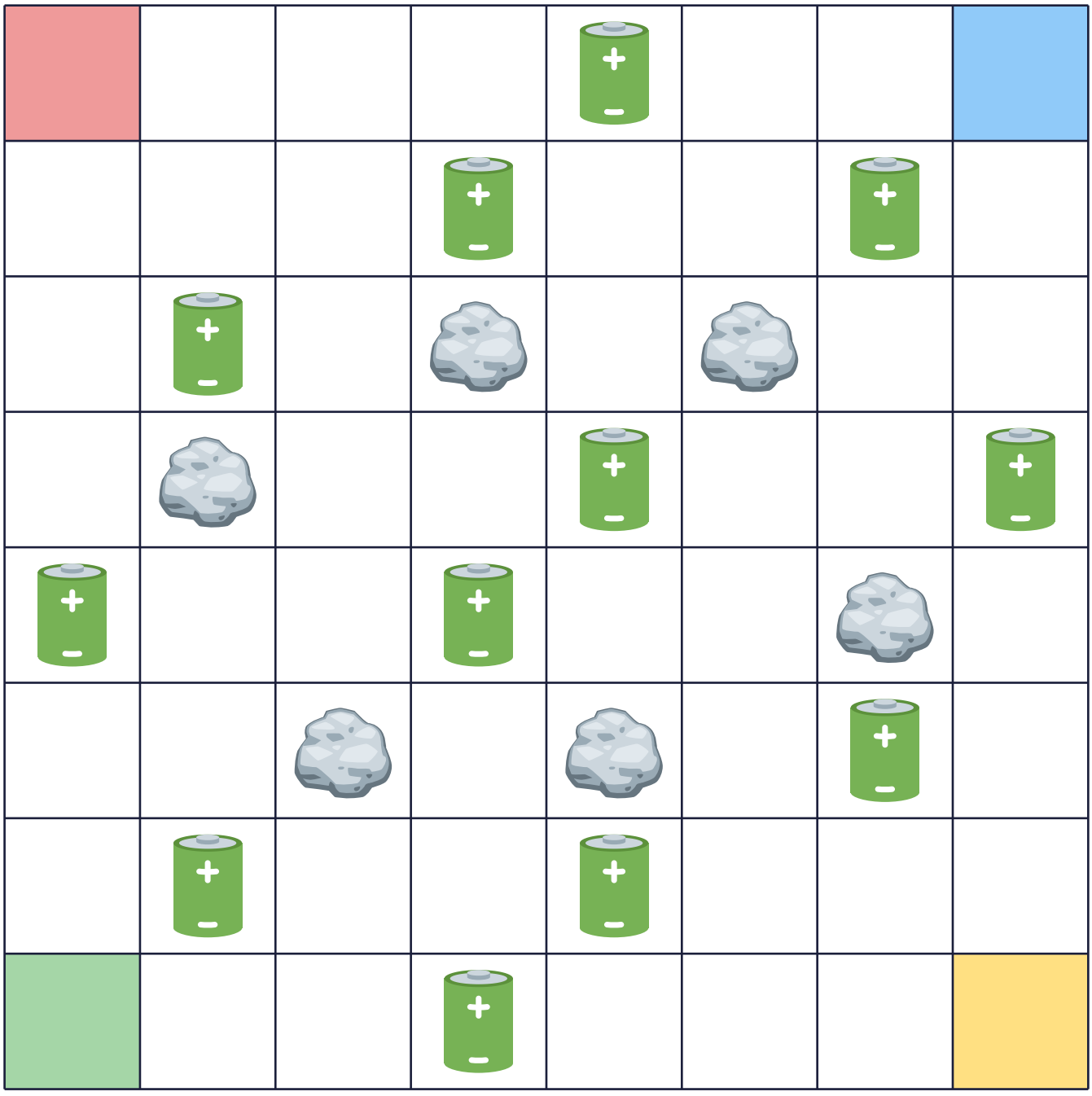
1. Każdy gracz ma na ręce 5 kart. Wybiera do 4 z nich i układa je na pasku programu – w kolejności, zakryte.
2. Gdy wszyscy są gotowi, odkrywacie programy. Po kolei każdy przesuwa robota: karta po karcie, jedna strzałka = jeden krok.
3. Robot zabiera każdą baterię, przez którą przejdzie. Gracz zaznacza ją na swoim pasku.
4. Jeśli robot miałby wejść na kamień albo wyjechać z planszy – **zatrzymuje się** i reszta programu przepada. To błąd w kodzie!
5. Zagrane karty odkładacie, dobieracie do 5 i zaczyna się nowa runda.

Karty specjalne i warianty

- **×2** – następna strzałka wykonuje się dwa razy (to pętla!). **STOP** – robot stoi w miejscu przez jeden krok.
- Dwa roboty mogą stać na tym samym polu.
- **Dla przedszkolaków:** grajcie razem przeciwko czasowi – ułóżcie wspólny program, który zbierze wszystkie baterie w jak najmniejszej liczbie kart.
- **Dla starszych:** program można ułożyć z maksymalnie 3 kart, a baterie liczą się tylko wtedy, gdy robot na nich zakończy ruch.

Plansza

5–10 lat

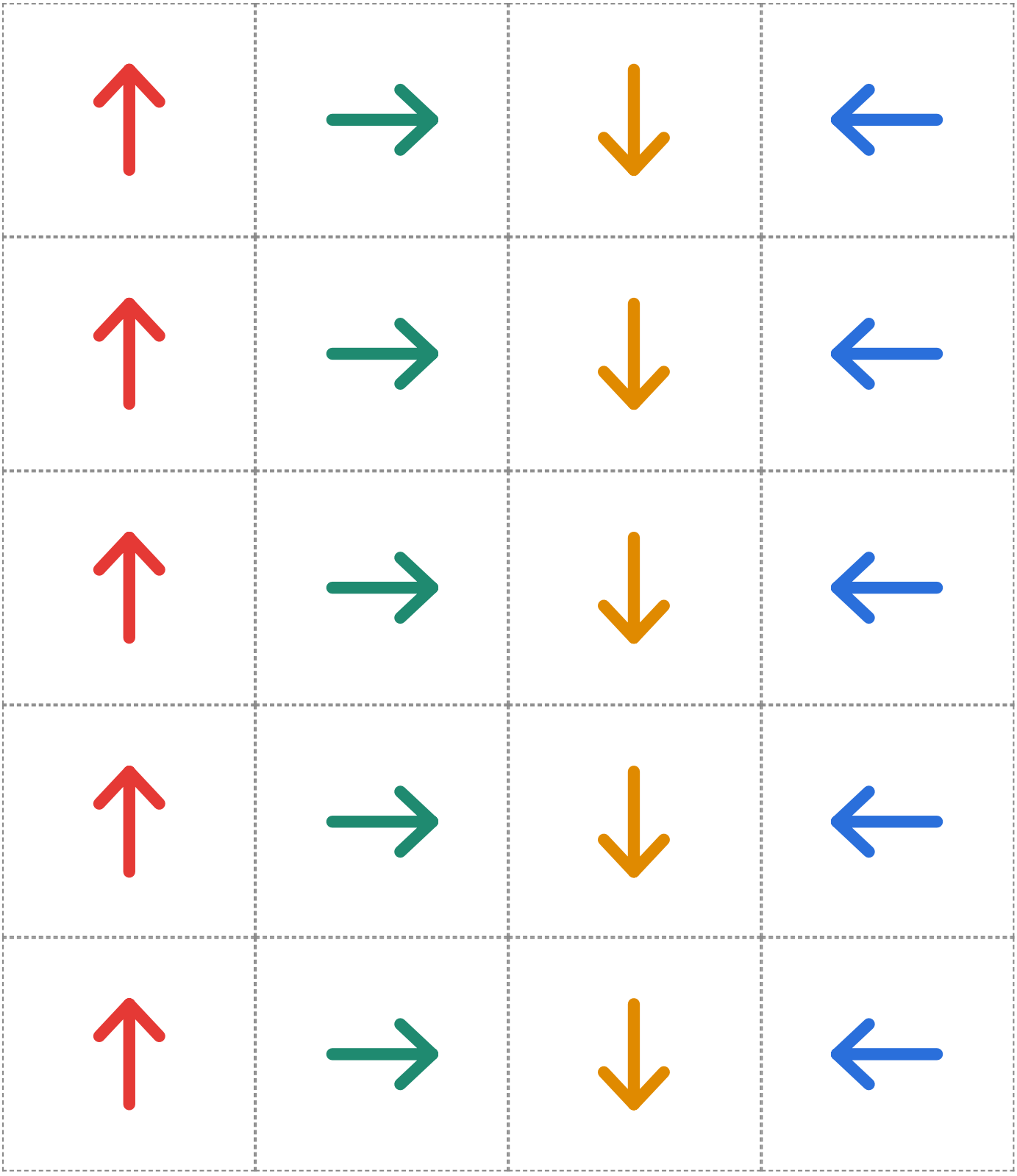


Kolorowe pola w rogach to starty robotów. Zielona bateria – do zebrania, kamień – przeszkoda, której nie można przejechać.

GRA DO KODOWANIA

Karty ze strzałkami (1)

5–10 lat



GRA DO KODOWANIA

Karty ze strzałkami i karty specjalne (2)

5–10 lat

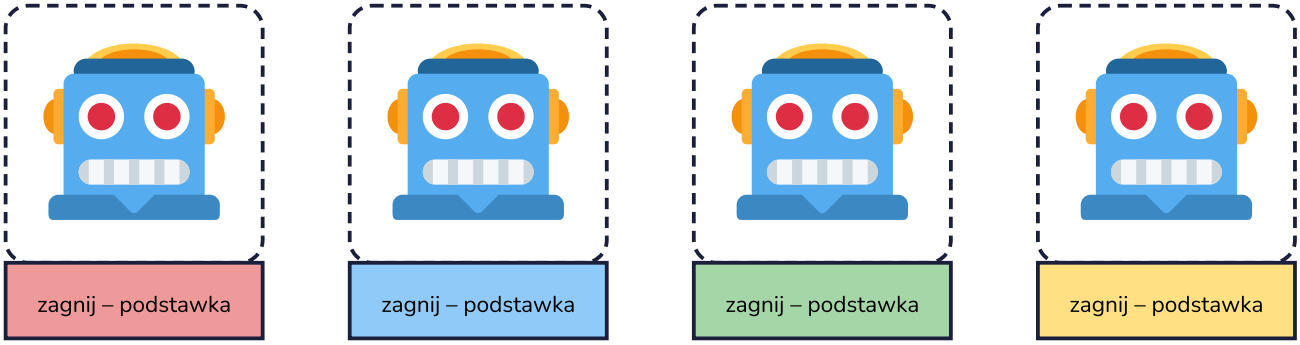
			
			
			
×2 następna strzałka 2 razy	**×2** następna strzałka 2 razy	**×2** następna strzałka 2 razy	**×2** następna strzałka 2 razy
STOP stoisz w miejscu	**STOP** stoisz w miejscu	**STOP** stoisz w miejscu	**STOP** stoisz w miejscu

GRA DO KODOWANIA

Pionki i paski programu

5–10 lat

Pionki robotów – wytnij, zagnij podstawkę i sklej



Paski programu – jeden dla każdego gracza

	1	2	3	4	Baterie:
●					◯ ◯ ◯ ◯ ◯
●					◯ ◯ ◯ ◯ ◯
●					◯ ◯ ◯ ◯ ◯
●					◯ ◯ ◯ ◯ ◯