

Кодовий замок

Гра в кодування

Правила



Вміст гри:

- дошка
- 28 жетонів зі скарбами (лицьова і зворотна сторона)

Кількість гравців: 1 та більше

Час гри: 15–20 хвилин

лицьова
сторона



зворотна
сторона

- 4 жетони з чарівником і привидом (2 з них запасні)
- 35 карт



Гра в кодування і програмування

Програмування – це здатність писати код за допомогою мови команд і правил, а також читати його, щоб зрозуміти віртуальну реальність і створювати нові функції та програми. І це аж ніяк не магія, доступна лише IT-фахівцям! Це мова майбутнього, яка поєднує ключові компетенції, такі як логічне мислення, творчість, концентрація та знання англійської мови. Це вміння вирішення проблем, яке легко опанувати дівчатам і хлопцям.

Основи програмування можна вивчити без комп'ютера. Все, що вам потрібно – це бажання прийняти виклик, творчість, потреба експериментувати і вміння логічно мислити. Гра «Закодований замок» – чудовий приклад того, як – ніби ненароком – разом з чудовою розвагою та захоплюючою пригодою вивчати основи кодування. Завдяки розташуванню карток у відповідній послідовності, яка веде чарівника до скарбів, які він шукає, діти вчаться створювати зрозумілі повідомлення та алгоритми, тобто повторювані послідовності.

Гра розвиває навички, необхідні для ефективної орієнтації у світі кодування: концентрацію, наполегливість, креативність і терпіння. Більше того, оскільки «Закодований замок» є кооперативною грою, вона формує соціальні компетенції та вміння співпрацювати для досягнення спільної мети. Ви також можете грати наодинці і таким чином проводити час творчо та з користю, коли поблизу немає інших любителів настільних ігор!

У грі використовується популярний підхід до навчання, що міститься в ідеї STEM (англ. Science, Technology, Engineering, Maths), який об'єднує науку, сучасні технології, інженерію та математику з метою розвитку логічного мислення, вирішення проблем, творчості та навичок співпраці.

Мета та підготовка гри

Усі гравці грають командою проти привида, який живе замку. Їхнє завдання – втілитися в мудрого чарівника, що захищає твердиню, і зібрати чотири скарби, перш ніж привид досягне вершини вежі замку. Щоб почати кодування:

- покладіть дошку перед собою;
- покладіть жетон з чарівником на полі з таким самим малюнком (ним ви будете пересуватись по замку);
- помістіть жетон привида на початок маршруту привида, перед входом до вежі;



- покладіть жетони скарбів у коробку, а потім всліпу вийміть чотири скарби (обов'язково із закритими очима); на звороті скарбів є загадкові символи; знайдіть на дошці правильні координати та помістіть жетони у відповідні кімнати замку;
- покладіть картки в купу біля дошки, стороною з візерунком догори.



@Kapitan Nauka



@Kapitan_nauka



KapitanNauka.pl

Кодовий замок

Гра в кодування

Правила



Спосіб гри

Хоча ви всі граєте в одній команді чарівників, кожен з вас робить свої ходи по черзі в кожному турі (це не означає, що ви не можете порадитися з іншими гравцями: кілька чарівників завжди краще, ніж один!). Один хід – це роздача трьох карт з купки і розкладення їх в горизонтальному ряду. Починає гру наймолодший чарівник в команді. Він виконує по черзі рухи, зазначені на картках, зліва направо. Після виконання рухів використані карти відкладаються, а наступні три карти роздає наступний гравець.

Серед карток є:



карти зі стрілкою – ви пересуваєтесь по дошці чарівником у напрямку стрілки до одного із сусідніх місць, але **УВАГА!**: в кожному турі ви можете повернути одну або дві з цих карток на 90° в будь-якому напрямку, або ви можете залишити їх так, як вони були розміщені;



карта з петлею – двічі повторіть ходи, зазначені картами, що лежать ліворуч від цієї карти, один за одним, якщо ця карта лежить першою зліва, вона не активна;



карта з чарівником – у вас є рух на переміщення на будь-яке сусіднє поле зліва, справа, зверху та знизу;



карта привида – ця карта означає, що ви повинні перемістити жетон привида на одне поле вгору.

На дошці є спеціальні місця:

- поле з воротами – якщо ви входите на поле з воротами телепортації, ви можете чарівним чином перемістити чарівника на будь-яке інше поле з воротами;
- поле з чарівною паличкою – якщо ви входите в поле з чарівною паличкою або проходите через нього, ви переміщуєте жетон з привидом на одне поле вниз;
- поле з привидом – на полях з привидами не можна ані стояти, ні проходити через них; повертайте стрілки так, щоб уникнути цих полів.

Увійшовши на поле зі скарбом, покладіть його назад в одну із скринь у верхній частині дошки. Якщо ви використали всі свої карти до завершення гри, ретельно перемішайте їх і покладіть назад на купу (оскільки карток 35, в останньому турі роздаються лише дві карти). Якщо вийнята послідовність карт не дозволяє вам рухатися (тобто навіть після перевернення карт ви опинитесь, наприклад, на місці з привидом або ви не можете піти далі, бо дорога закінчилась), треба перемістити привида на одне поле вгору. Ви виграєте, якщо зберете всі скарби до того, як привид увійде на останнє поле свого маршруту і покине вежу замку.



Кодовий замок

Гра в кодування

Правила



Приклади руху

1. Припустимо, що ми витягли такі картки в першому раунді:



Ми не маємо можливості піти вгору дошки, тому обертаємо обидві картки на 90° за годинниковою стрілкою і переходимо на два поля вправо, а жетон з привидом пересуваємо на одне поле вгору.



2. У наступному ході наступний гравець витягнув:



Ми можемо повернути першу стрілку на 90° і піти ліворуч, але після командного обговорення вирішуємо, що краще повернути її в інший бік і скористатися телепортацією.



Кодовий замок

Гра в кодування

Правила



Оскільки з лівого боку одних з воріт є скарб, використовуємо карту мага, аби піти ліворуч.

Увага!: третя карта означає, що треба повторити обидва ходи один за одним. Тож ми знову йдемо праворуч, щоб телепортуватися, і, пройшовши через наступні ворота, йдемо ліворуч. Таким чином ми вже зібрали два скарби!

Увага:

- якщо з лівого боку карти з петлею є карта-привид, перемістіть жетон привида на 2 поля вгору;
- якщо є дві карти з привидом, перемістіть привида аж на 4 поля.

Варіанти гри

Для малих чарівників: вам не обов'язково використовувати ворота телепортації (розглядайте їх як звичайне поле, через яке ви проходите), і карта з петлею не застосовується до карт-привидів

Для старших чарівників: ви повинні телепортуватися, але карта з петлею не застосовується до карт-привидів

Для найстарших чарівників: ви повинні телепортуватися, і карта з петлею застосовується також до карт-привидів

УВАГА!: всі варіанти можна спростити і за кожен хід можна повернути дві карти не тільки на 90, але і на 180°.



Ігри, які розважають та розвивають нові навички!