

ODE 1: XOGOS DE MESA MATERIAL DESCARGABLE "GLOBE TWISTER"



Verónica Camiña García
Miguel Otero Bernárdez

MATERIAL COMPLEMENTARIO PARA O DESENVOLVEMENTO DA ODE

XOGOS DE MESA

DESCRICIÓN DA ACTIVIDADE: Iniciar na programación e linguaxe computacional a través de xogos de mesa que se basean na anticipación de accións.

QUE TEN QUE TER? COMO O FAGO?

- ✓ Lede ben as instrucións, tratade ben o material e seguides as normas.
- ✓ Despois de cada partida falade do que aconteceu e como podemos mellorar para as vindeiras rondas.

GLOBE TWISTER

■ Que hai dentro da caixa?



Como se xoga?

a) COLOCACIÓN:

1. Collemos as pezas do quebracabezas. Todos temos un quebracabezas igual que é unha paisaxe na neve, será co que xogaremos.



2. Cada xogador recibe as pezas do seu quebracabezas. Ao lado situamos o taboleiro que será o noso espazo de programación. Collemos as fichas de acción da mesma cor que o noso taboleiro.

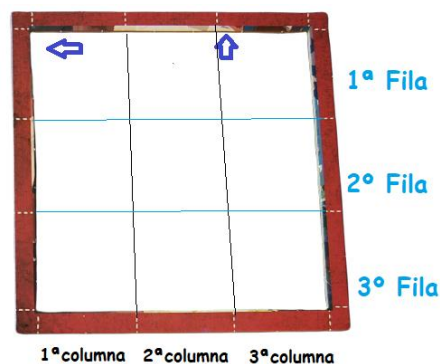


b) PREPARACIÓN

Colocamos as pezas do noso quebracabezas desordenadas en tres filas e tres columnas ao lado no noso taboleiro de programación.



O noso espazo de programación é o taboleiro da mesma cor que as cartas. Se nos fixamos o taboleiro ten marcadas unhas liñas descontinuas que indican as filas e columnas que temos no quebracabezas e nos servirán para indicar cal é a peza que queremos programar. **Colocaremos a carta de acción no lugar exacto que representa a peza do quebracabezas que queremos mover ou xirar.** So podemos poñer unha carta en cada oco. Colocamos todas as cartas que pensemos que podemos usar para ir recompoñendo o noso quebracabezas.



Para poder escoller esas accións precisamos coñecer o significado de cada unha das cartas que temos ao noso dispor e serán as que nos sirvan para anticipar, planificar e executar o xogo.

CARTAS DE ACCIÓN

Temos tres tipos de cartas que podemos colocar na posición que queiramos, situando a frecha para un lado ou para outro, virándoa... sempre en función da carta que queremos mover. Unha vez colocada no taboleiro debemos xogala na posición que programamos, inda que nos trabucásemos.

- **Cartas de xiro:** serven para virar as pezas pero non permiten movelas.
- **Cartas de movemento:** podemos cambiar a peza de lugar pero non virala.
- **Cartas especiais:** so se poden usar unha vez durante o xogo. Despois de usalas debemos descartalas.

CARTAS DE XIRO

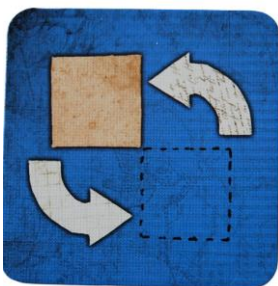


Con estas cartas podemos virar as pezas do quebracabezas no sentido que indica a frecha 90°. Tede en conta que a peza esta representada polo cadrado castaño.

Esta carta permítemos virar unha peza do quebracabezas 180° grados. Podemos colocala coa frecha para abaixo ou para arriba.

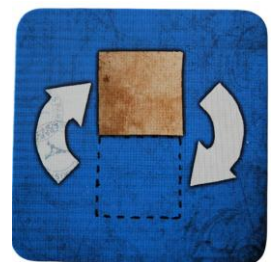


CARTAS DE MOVEMENTO



Esta carta permítemos intercambiar a nosa peza pola que está na diagonal adxacente. Tede en conta que a peza que imos mover está representada polo cadrado castaño. Podo poñela nun sentido ou no contrario.

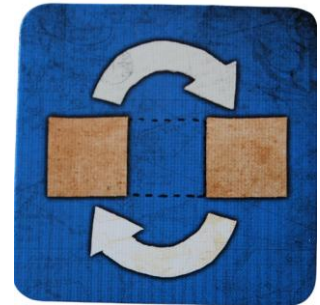
Esta carta permítemos intercambiar a nosa peza pola que está inmediatamente debaixo ou ao lado se a usamos no outro sentido. Tede en conta que a peza que imos mover está representada polo cadrado castaño.





Esta carta permítemos desprazar unha fila enteira, ou unha columna se a colocamos no outro sentido. **A peza que está na beira pasa a beira oposta.** Lembra que a peza está representada polo cadrado castaño.

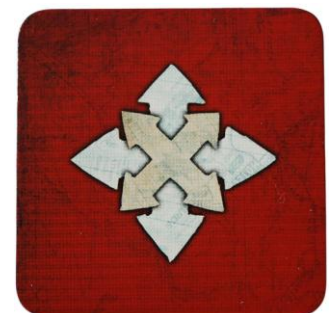
Esta carta permítenos intercambiar a nosa peza pola da beira oposta. Neste caso a fila non se despraza, simplemente intercambiamos unha peza por outra.



Esta carta permítemos intercambiar a nosa peza pola peza da diagonal oposta. O intercambio debe ser en diagonal, a peza que está no medio da diagonal non se toca.

CARTAS ESPECIAIS

Esta carta **podemos usala unha vez** ao longo do xogo e permítemos cambiar unha peza pola que queiramos, iso si, a peza podemos cambiala de lugar **pero non podemos xirala**, debe quedar no sentido no que estaba.



Esta carta **podemos usala unha vez** ao longo do xogo e permítemos cambiar unha peza pola que queiramos e ademais podemos xirala no sentido que queiramos, sen ningún tipo de restricións.

c) EXECUCIÓN:

Todos os xogadores colocan as súas cartas de acción no taboleiro. O primeiro en rematar de colocalas tapa o seu taboleiro coa lámina do quebracabezas e dálle a volta ao reloxo do tempo.



O resto dos xogadores deben rematar a súa programación antes de que acabe o tempo. Ao finalizar o tempo o primeiro xogador destapa o taboleiro e comeza a facer sobre o quebracabezas as accións que programou. **A orde será de esquerda a dereita, empezando pola primeira fila. Debe respectarse a orde** para levar a cabo as accións no quebracabezas. O resto dos xogadores estarán atentos para ver se executa ben os movementos programados e facer correccións se é necesario.

Cando remate será a quenda do xogador da súa esquerda que fará o mesmo e así todos os xogadores.

Ao rematar recollemos as cartas do taboleiro para volver programar, se usamos cartas vermellas debemos descartalas.

d) NOVA ROLDA

Comezamos unha nova rolda de xogo. Os xogadores colocan as súas cartas de acción no taboleiro de xogo, colocando cada carta no lugar exacto da peza que queren mover ou xirar. O primeiro en rematar tapa a súa programación e dálle a volta ao reloxo do tempo. Despois, por quendas imos executando a programación. O primeiro en ser quen de montar a imaxe é o gañador.

VARIANTE DE XOGO: QUEBRACABEZAS EN 3 DIMENSIÓNS

Cando xa dominemos o xogo podemos retornos cos quebracabezas de tres dimensións.

Cada taboleiro trae dous quebracabezas, o sinxelo da lámina da neve e outro que é unha imaxe vista como ollo de peixe.



Cada taboleiro ten unha lámina distinta, polo tanto, cando xoguemos, aínda que as regras son as mesmas que xa vimos, cada xogador montará un quebracabezas distinto.

Unha vez que dominemos o xogo podemos intercambiarnos os quebracabezas. Tede en conta que cada taboleiro ten unha cor porque representa un quebracabezas distinto e ten unhas cartas de acción asignadas a cada cor, se intercambiamos debemos facelo con todo o material, non so coas pezas do quebracabezas.

