

INŠTRUKCIE PRE:**Myškománia - hra s prvkami kódovania****KÓD: 333333****Čo je kódovanie?**

Pri kódovaní vytvárame sériu príkazov, ktoré hovoria počítaču, čo má robiť. Kódovanie nás sprevádza pri niektorých každodenných úlohách, ktoré robíme bez rozmýšľania: napríklad pri programovaní mikrovlnnej rúry, aby ohriala včerajšiu večeru, alebo pri zadávaní čísel do kalkulačky v určitom poradí. Táto súprava umožňuje predstaviť základné koncepty programovania prostredníctvom zábavnej, strategickej hry.

Súprava obsahuje:

- doska
- 80 kariet šípok (30 dopredu, 20 doprava, 20 doľava, 10 vzad)
- 4 karty Super myši
- 4 žetóny
- 8 stien
- 8 podstavcov pre steny
- 4 myši
- 12 kusov syra
- kocka

Cieľ hry:

Hráči sa snažia získať syr. Hráč, ktorý nazbiera najviac kusov syra, vyhráva!

Pravidlá:

1. Každý hráč dostane 1 myš a 1 kartu Super myši. Umiestnite myš na pole s rovnakou farbou, akú má myš. Toto je jej štartovacia pozícia.
2. Rozdeľte kódovacie karty na štyri hromádky (dopredu, doprava, doľava, dozadu) a umiestnite ich vedľa hracej plochy tak, aby boli šípky viditeľné.
- 3 Umiestnite 12 kusov syra na zodpovedajúce políčka na hracej ploche.
4. Hráči striedavo umiestňujú 4 žetóny na ľubovoľné políčka na hracej ploche (okrem políčok so syrom). Na týchto políčkach sa môžete okamžite presunúť na ľubovoľné iné políčko so žetónom. Je to skvelý spôsob, ako rýchlo preskákať hraciu plochu!
5. Vložte 8 stien bludiska do stojanov, aby boli pripravené na použitie.

Ako hrať:

1. Začína najmladší hráč. Hodí kockou a vezme si toľko kariet s kódmi, koľko je zobrazené na kocke.
2. Zostaví kódovaciu postupnosť usporiadaním kariet do radu. To pomáha vopred plánovať pohyby myšou. Potom pohybuje myšou po hracej ploche podľa postupnosti z kariet.

3. Ak pristane na poli so syrom, vezme si ho so sebou. Nakoniec odloží karty nabok, aby uvoľnil miesto na ďalšiu sekvenciu. Teraz je na rade ďalší hráč. Ak pristane na mieste označenom žetónom, môže okamžite preskočiť na iné takto označené miesto na hracej ploche. Toto sa počíta ako jeden ťah. Máte tiež možnosť vstúpiť na toto pole bez „teleportovania“ (napr. ak je na ďalšom poli kúsok syra, môžete zostať na tom istom mieste). Nemôžete tiež skočiť na obsadené pole! Ak hodíte symbol steny, vezmite si jednu zo stien a umiestnite ju kdekoľvek na hracej ploche na čiaru oddeľujúcu dve polia. Dobré si to premyslite: toto je vaša šanca, ako zabrániť súperovi v uchopení syra! Ak hodíte tento symbol na kocke a nie je k dispozícii žiadna stena, môžete presunúť ktorúkoľvek stenu, ktorá už na hracej ploche stojí. Kartu Super myši môžete pridať do kódovacej sekvencie len raz. Pomáha myške preskočiť stenu bludiska na ceste. Pri skoku cez stenu musí myš stáť rovnakým smerom, pri skoku sa nemôže otočiť.
4. Hra pokračuje tak, že ďalší účastníci hádžu kockami, vytvárajú kódovú sekvenciu a pohybujú myšou, kým sú zozbierané všetky kúsky syra.
5. Hráč, ktorý nazbiera najviac, je víťazom - a najlepším programátorom!

Voliteľné extra kolo: ak dvaja alebo viacerí hráči nazbierajú rovnaký počet kúskov syra, je možné zorganizovať predĺženie. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý otočí myš „domov“ (na štartovaciu pozíciu)!

* Dôležitá poznámka o pohyboch myši: Každé políčko na tabuli predstavuje jeden krok. Vždy pohybujte myšou „dopredu“ v smere, ktorý je vyznačený jej nosom. Pohyb smerom „dozadu“ vykonáte tak, že ju potiahnete o jeden krok dozadu. Otáčanie vyžaduje, aby ste zostali na tom istom poli: otočte myš o 90 stupňov na mieste, „doľava“ alebo „doprava“. Môžete preskočiť cez pole obsadené inou myšou, tento pohyb sa počíta ako jeden. Dve myši nemôžu zdieľať to isté miesto. Napr. ak hodíte dvojku a myš je už na danom poli, musíte ísť na iné (1 dopredu + 1 doľava alebo doprava); ak však hodíte trojku, môžete ísť dopredu.

Ďalšie tipy:

- Aby ste mladším hráčom pomohli pochopiť kódovanie, nechajte ich počítať políčka a plánovať ťahy vopred priamo na hracej ploche. Vizualizácia postupnosti ťahov môže byť výzvou. Tento prístup je často najlepším spôsobom, ako zaviesť zručnosti kritického myslenia.
- Zábavu obohatíte o trochu matematiky tým, že na konci hry spočítate karty. Kto má najviac a kto najmenej?