

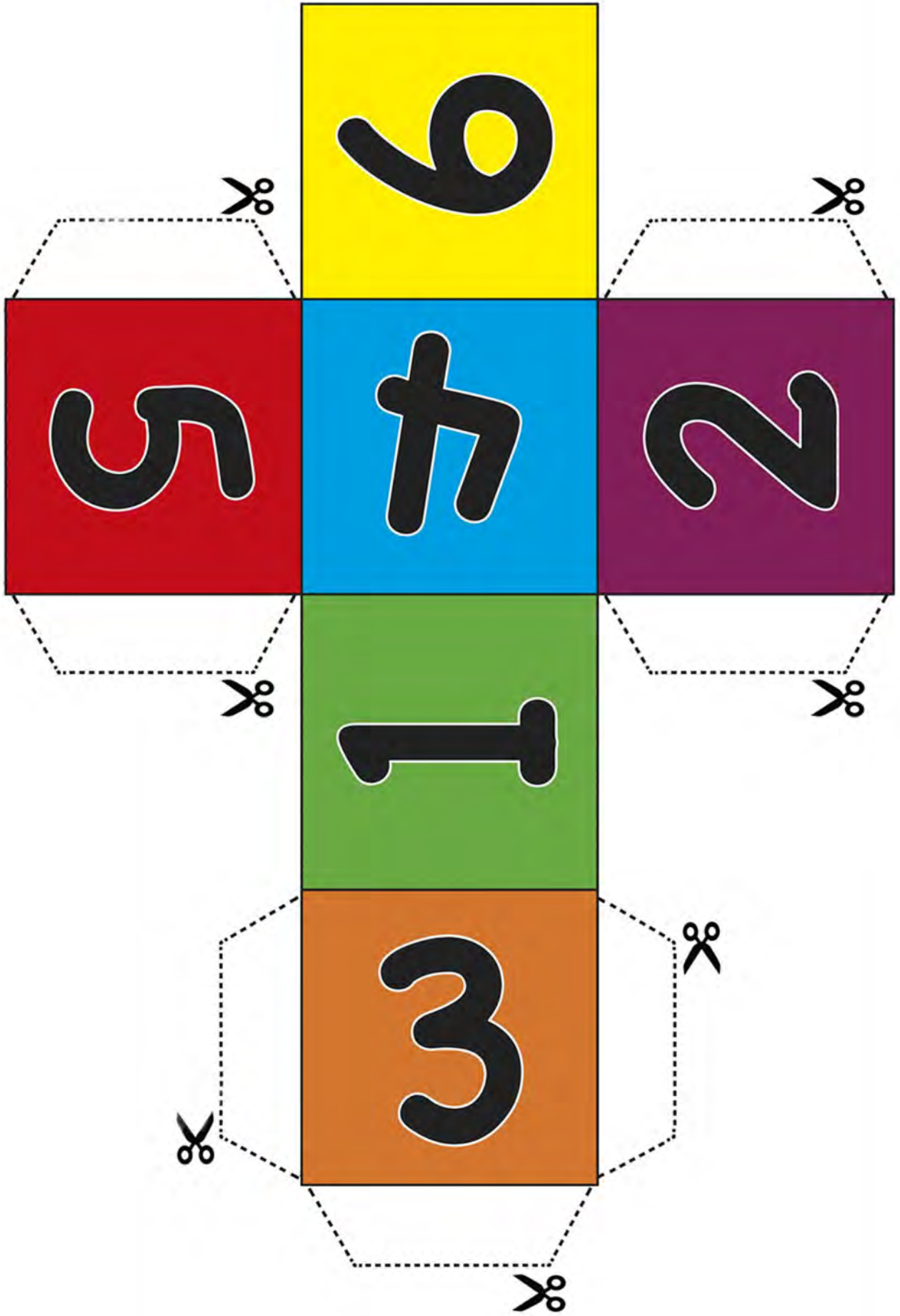


matatalab
Coding Like ABC



matatalab
Coding Like ABC







Летающие шахматы Matata

Вы когда-нибудь играли в настольную игру «Летающие шахматы»? Нет? Ничего страшного, кто-нибудь из ваших друзей или близких, наверняка играл и сможет объяснить вам правила. Просто попробуйте!

Что нам понадобится

- Набор Matatalab coding set или pro set x 1 – 4
- Кубик x 1 (вырезать из плотного картона по образцу)
- Самолет x 1 – 4 (сделать из кубиков LEGO)
- Игровое поле
- Коробка



Цель игры

- Понять принцип работы Matatalab и основные принципы программирования.
- Развить вычислительное мышление.
- Развить дополнительные навыки во время игры против других игроков.
- Развить интеллект.
- Развить навыки мелкой моторики.

Правила

Общие положения: в эту игру можно играть как одному, так и с друзьями. У каждого игрока есть свой самолет, который вылетает из своего ангара и движется по часовой стрелке к своему пункту назначения.

Одиночная игра:

- Выберите цвет своего самолета.
- Кидайте кубик до тех пор, пока не выпадет цифра 6.
- Двигайтесь по полю на столько шагов вперед, сколько выпало на кубике.
- Если вы попали на поле своего цвета, вы можете автоматически продвинуться вперед на поле своего цвета. Можно двигаться только по часовой стрелке. За один бросок кубика можно совершить один ход.

Игра с друзьями:

- Поместите игровые блоки (блоки движения и числовые блоки) в коробку.
- При помощи игры «Камень, ножницы, бумага» определите очередность доставания блоков.
- За один ход можно достать не больше двух блоков.
- В течение минуты составьте код из имеющихся у вас блоков.
- Игроки могут использовать имеющиеся у них на руках блоки.
- Если вы попали на поле своего цвета, вы можете автоматически продвинуться вперед на поле своего цвета. Можно двигаться только по часовой стрелке. За один ход можно продвинуться только один раз.



Примечание

- Если matatabot сошел с игрового поля, его необходимо вернуть на позицию, где он стоял до осуществления хода.
- Если matatabot не двигается по часовой стрелке, его необходимо вернуть на позицию, где он стоял до осуществления хода.
- Если matatabot не ходит согласно числу на кубике или правилам игры, его необходимо вернуть на позицию, где он стоял до осуществления хода.
- Бывает, что самолеты сталкиваются. Если это случилось, то matatabot, который находился на этой клетке поля, возвращается в ангар и ожидает своего хода, в то время как matatabot, который прилетел на эту клетку, может сделать еще один ход.



Наши пожелания

Прежде всего, мы хотим сказать спасибо вам за то, что вы играете с matatalab и в эту игру, в частности. Мы считаем, что у детей должна быть возможность поиграть в интересные игры со своими родителями. Ведь эти игры – детские воспоминания родителей, которыми они хотят поделиться со своими детьми.

