**ATTIVITÀ DI CODING UNPLUGGED**

**by Polygonal**

**Riadattato da Alessandro Bogliolo**

**VERSIONE DEL GIOCO CON GRIGLIA A PAVIMENTO**

*Obiettivo del gioco:*

*comprendere in maniera interattiva l’Europa, le sue radici, il suo futuro.*

Lo scopo del gioco consiste nel guidare i propri "robot" per raggiungere le caselle quiz sugli Stati o Nazioni dell’Unione Europea, apprendere il linguaggio computazionale e le conoscenze sull’Unione Europea, acquisendo punteggio.

Lo svolgimento del gioco consente l'utilizzo dei principi del coding, esecuzione in sequenza, (il gioco può continuare ad essere costruito con altre domande e può essere via via reso più complesso).

**Gioco a squadre 2 + 2 (dai 4 ai 6 componenti a squadra)**

**Squadra 1 (blu) e squadra 2 (blu), squadra 3 (arancio), squadra 4(arancio), si dispongono in sequenza oraria, una squadra per lato intorno alla scacchiera, le squadre (1 + 2) e (3 + 4) sono gemellate.**

**le Squadre 1 e 3 si dispongono in piedi e sono contrapposte ai bordi della scacchiera (composizione: programmatori/coder + 1 robot, i programmatori/coder danno istruzioni al robot, rispondono alle domande, possono consultarsi tra di loro, il robot esegue solo le istruzioni dei programmatori/coder, ma non parla)**

Le squadre 1 e 3 si alternano nelle giocate, e sono gemellate la 1 con la 2 e la 3 con la 4, dopo tre turni si assegna il vincitore.

Le indicazioni al proprio "robot" vengono date utilizzando le **carte Cody Roby** (vai avanti, gira a destra, gira a sinistra), si può anche scrivere il codice su un foglio, utilizzando la **lettera** iniziale dell'istruzione (A,A,D,A,S = vai **A**vanti, vai **A**vanti, gira a **D**estra, vai **A**vanti, gira a **S**inistra), il numero di mosse è determinato dal lancio di un solo dado per squadra a turno, sono quindi variabili da 1 a 6.

La casella di partenza è la prima alla destra di ogni squadra, i punti di partenza **sono contrassegnati da una mappa muta dell’intera Unione Europea,** lungo le **caselle in diagonale** del quadrato della scacchiera sono posizionati i **quiz**: casella verde, caselle gialle, caselle rosse; inoltre sono posizionate caselle ostacoli, che sono le caselle con cerchio e le caselle con il punto interrogativo;

- la casella **verde** è al centro

(la squadra 2 o 4 sceglie la mappa muta, che viene posta sulla stessa casella, con la domanda alla squadra 1 o 3, sull’individuazione della nazione considerata facile, in sequenza si chiede la capitale, la bandiera e l’immagine-simbolo) per ogni singola risposta esatta, si acquisisce **un punto = 1 p**er la sequenza esatta e completa (1+1+1+1 = 4), ma al primo errore, la mossa passa al robot della squadra avversa e il punteggio è la somma delle risposte esatte;

- le caselle **gialle** sono in diagonale in posizioni opposte successive alla casella verde centrale

(la squadra 2 o 4 sceglie la mappa muta, che viene posta sulla stessa casella, con la domanda alla squadra 1 o 3, sull’individuazione della nazione considerata media, in sequenza si chiede la capitale, la bandiera e l’immagine-simbolo)

per ogni singola risposta esatta, si acquisiscono **due punti = 2**, per la sequenza esatta e completa (2+2+2+2 = 8), ma al primo errore, la mossa passa al robot della squadra avversa e il punteggio è la somma delle risposte esatte;

- le caselle **rosse** sono in diagonale in posizioni opposte successive alla caselle gialle

(la squadra 2 o 4 sceglie la mappa muta, che viene posta sulla stessa casella, con la domanda alla squadra 1 o 3, sull’individuazione della nazione considerata difficile, in sequenza si chiede la capitale, la bandiera e l’immagine-simbolo) per ogni singola risposta esatta, si acquisiscono **tre punti = 3**, per la sequenza esatta e completa (3+3+3+3 = 12), ma al primo errore, la mossa passa al robot della squadra avversa e il punteggio è la somma delle risposte esatte;

- le caselle con **cerchio**, se attraversate, interrompono la sequenza di mosse e riportano immediatamente al punto di partenza

- le caselle con il **punto interrogativo** comportano se attraversate, l’interruzione della sequenza di mosse e la scelta casuale di una tra quattro buste bianche con le seguenti possibilità:

-vai **A**vanti,

-o gira a **D**estra,

-o gira a **S**inistra,

-o una **domanda sul Patrimonio Culturale Europeo**

(tra le indicate ne viene scelta una dai reporter della squadra avversa)

alla risposta esatta vengono assegnati **punti quattro = 4**;

**le Squadre 1 e 3 hanno a disposizione:**

* **un dado**

**una busta blu/arancio con 3 scomparti contenenti:**

* **6 card vai avanti**
* **3 card gira a destra**
* **3 card gira a sinistra**

**le Squadre 2 e 4 si siedono contrapposte distanti dai bordi laterali della scacchiera (svolgono il ruolo di reporter, la squadra 2 formula le domande alla squadra 3, la squadra 4 formula le domande alla squadra 1), per formulare le domande, i reporter, depositari della conoscenza sulla Unione Europea, hanno le informazioni di controllo tratte dalla pubblicazione Tu e l’Europa (pubblicazione realizzata dal Segretariato del Consiglio Europeo, ed. Unione Europea, Lussemburgo 2015), registrano il podcast “L’Europa in tasca” a fine quiz, formulando la domanda e la corrispettiva risposta esatta**

**hanno a disposizione:**

**un fascicolo Blu o Arancio, con la pubblicazione Tu e l’Europa, e con le istruzioni di gioco**

**un cellulare per registrare il podcast su Spreaker Studio**

Le domande relative alle nazioni Europee sono suddivise in

- **Facili (ITALIA- FRANCIA-GERMANIA -SPAGNA - REGNO UNITO)**  contrassegnate da bollino verde, ogni risposta da **bollino verde** da **un punto = 1**

**- Medie (BELGIO DANIMARCA IRLANDA GRECIA LUSSEMBURGO PAESI BASSI AUSTRIA POLONIA PORTOGALLO ROMANIA FINLANDIA SVEZIA)** contrassegnate da **bollino giallo**, ogni risposta da **due punti = 2**

**- Difficili (BULGARIA - Rep. CECA - ESTONIA - CROAZIA - CIPRO - LETTONIA - LITUANIA UNGHERIA MALTA SLOVENIA SLOVACCHIA)** contrassegnate da **bollino rosso**, ogni risposta da **tre punti = 3**

**in 4 contenitori sono collocate le informazioni per le domande:**

**Nominativi delle Nazioni/Mappe Mute** contrassegnate da bollino rosso, giallo e verde, a seconda delle difficoltà

**Mappe Mute con capitali cifrate** contrassegnate da bollino rosso, giallo e verde, a seconda delle difficoltà

**Bandiere** contrassegnate da bollino rosso, giallo e verde, a seconda delle difficoltà

**Immagini-Simbolo** contrassegnate da bollino rosso, giallo e verde, a seconda delle difficoltà

NB: chi suggerisce penalizza la propria squadra, poiché si attribuiscono i punti della risposta, alla squadra contrapposta

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Squadra 1** |  |  |  | **NAZIONE DIFFICILE** |
|  |  | ? | **NAZIONE**  **MEDIA** |  |
|  |  | **NAZIONE**  **FACILE** |  |  |
|  | **NAZIONE**  **MEDIA** | ? |  |  |
| **NAZIONE DIFFICILE** |  |  |  | **Squadra 3** |