

Gioco senza computer · per 2 o più giocatori

Carte di programmazione

Un bambino è il **programmatore** (Cody), un altro è il **robot** (Roby). Ispirato a CodyRoby di Alessandro Bogliolo (originali gratuiti su codemooc.org).



Avanti
vai avanti di una
casella



Gira a destra
girati verso destra,
resta sulla casella



Gira a sinistra
girati verso sinistra,
resta sulla casella



Cosa preparare

- Stampa la pagina 2 **almeno 2 volte** per squadra e la pagina 3 una volta, meglio su cartoncino.
- Disegna a terra una griglia 5×5 con nastro adesivo: caselle da 40 cm, un passo di bambino.
- Metti le carte Partenza, Tesoro e Ostacolo sulle caselle.



Il robot umano · da 5 anni

1. Roby sta sulla Partenza e guarda dove indica la punta.
2. Cody mette in fila le carte, da sinistra a destra.
3. Cody dice «Via!» e legge una carta alla volta. Roby fa **esattamente** quello che c'è scritto.
4. Roby non arriva al tesoro? È un **bug**: correggi le carte e riprova.



Caccia al bug · da 6 anni

L'adulto prepara un programma con **un errore nascosto**. Le squadre lo cercano muovendo il dito sulla griglia, poi lo fanno provare a Roby.



Il programma più corto · da 7 anni

«Ripeti 3 · Avanti · Fine ripeti» vale come tre carte Avanti. Vince chi arriva al tesoro con **meno carte**.

Regola d'oro: Roby non pensa, esegue. È proprio così che funziona un computer!



