

La Turista

“CodyRoby”: un metodo di educazione al coding unplugged, quindi senza schermi né prese elettriche, per l’insegnamento del pensiero computazionale, cioè per “imparare come ragionano i robot e i computer” e propedeutica alla programmazione visuale a blocchi.

Scopo: lasciarsi coinvolgere in giochi di carte, giochi da tavolo o attività motorie che contribuiscono allo sviluppo del pensiero computazionale senza richiedere alcuna attrezzatura informatica.

La turista è un gioco a squadre della serie [CodyRoby](#).

Regole del gioco

Le squadre compongono il **percorso** sul banco appoggiando i riquadri.

Si dispongono su un tavolo tutte le **carte**, a mucchietti suddivisi per tipo.

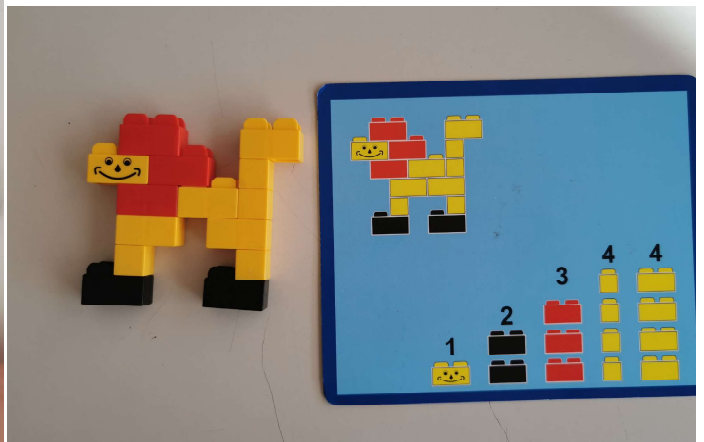
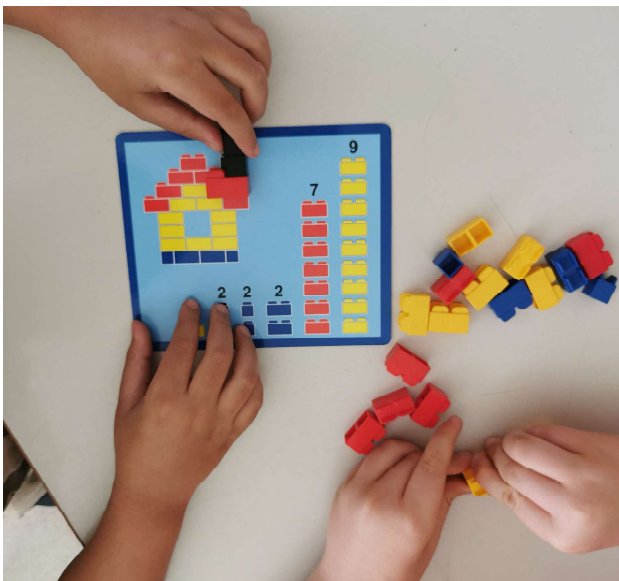
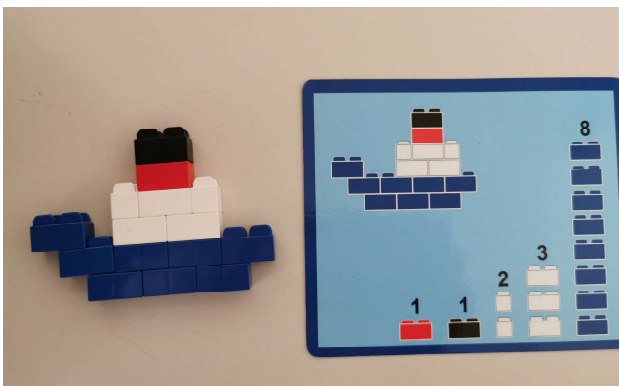
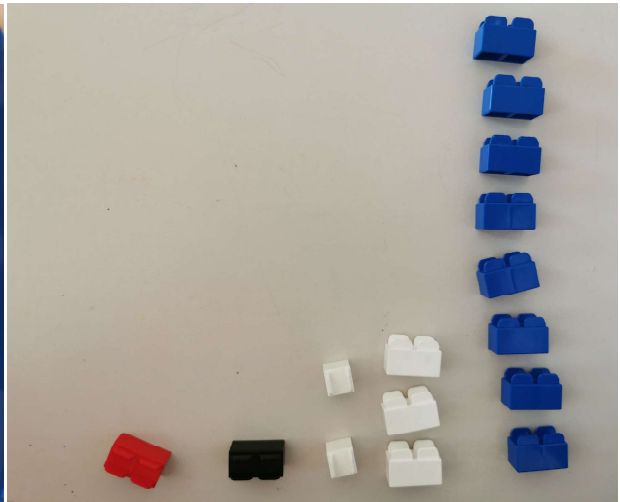
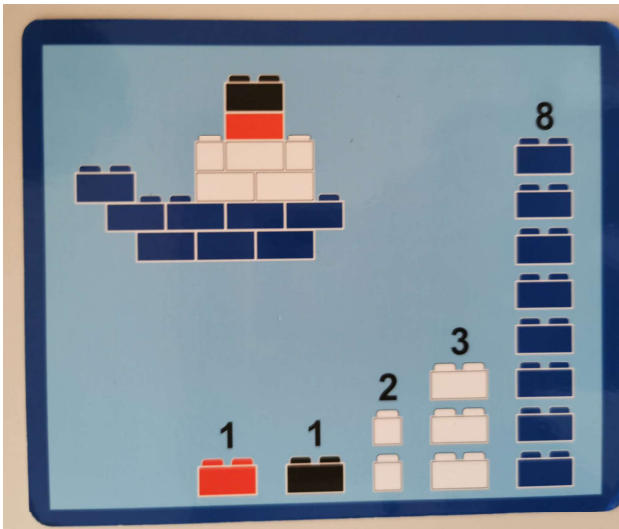
Si costruisce con i Lego il **monumento** che la turista vuole andare a visitare.

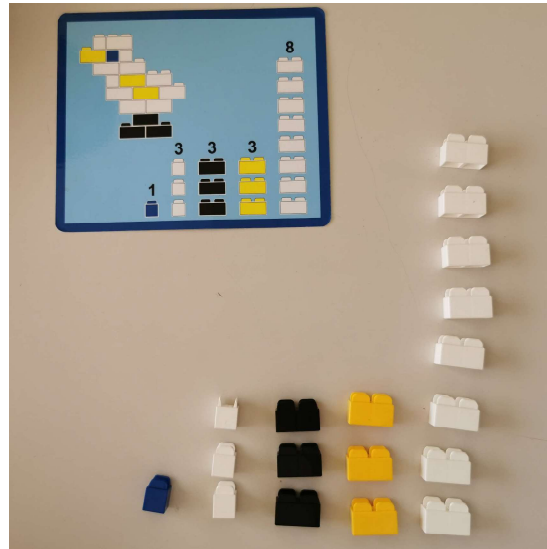
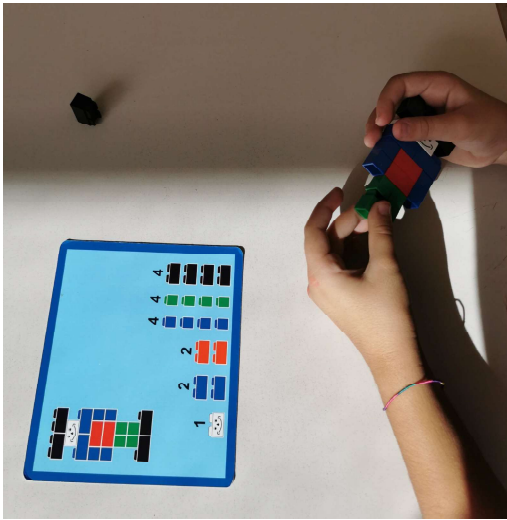
Si pone il monumento alla fine del percorso.

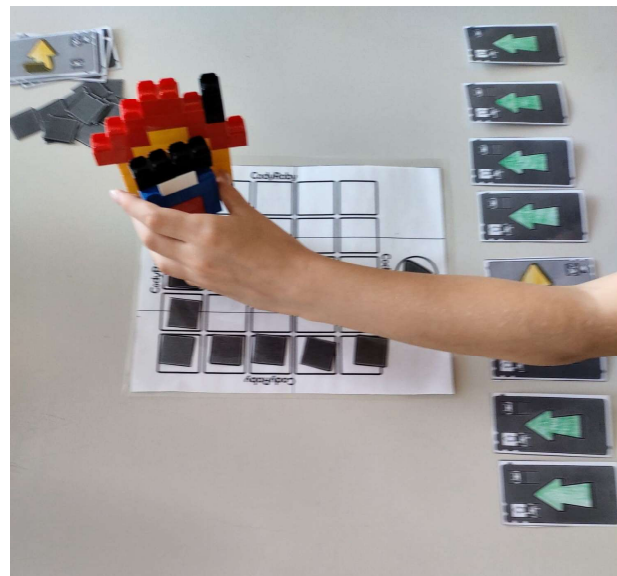
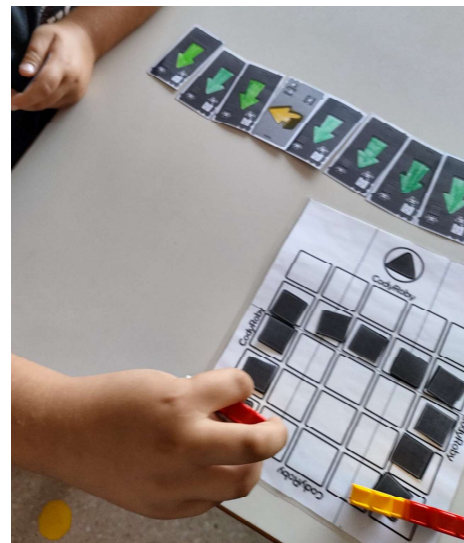
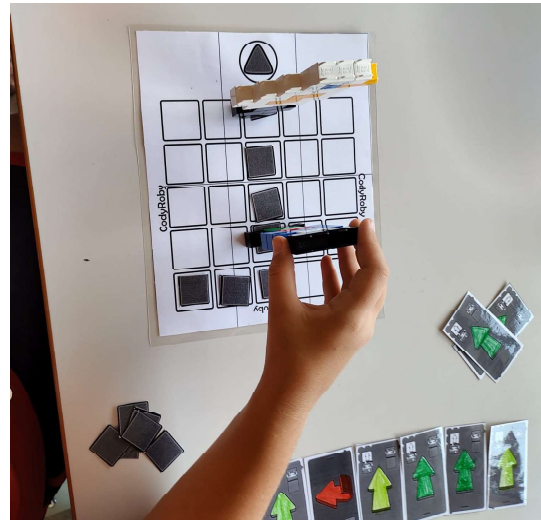
La bambina o il bambino che fa **la turista** si mette in piedi sulla prima casella del percorso e dà il via.

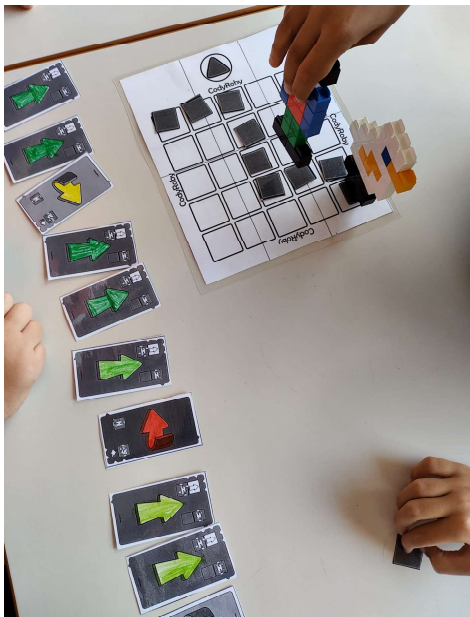
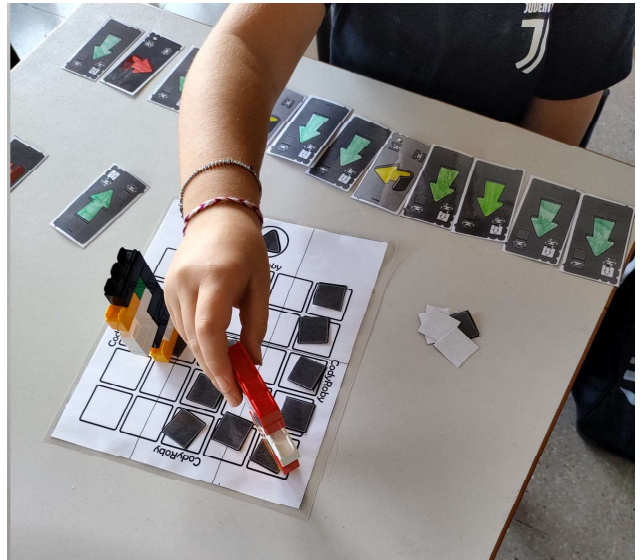
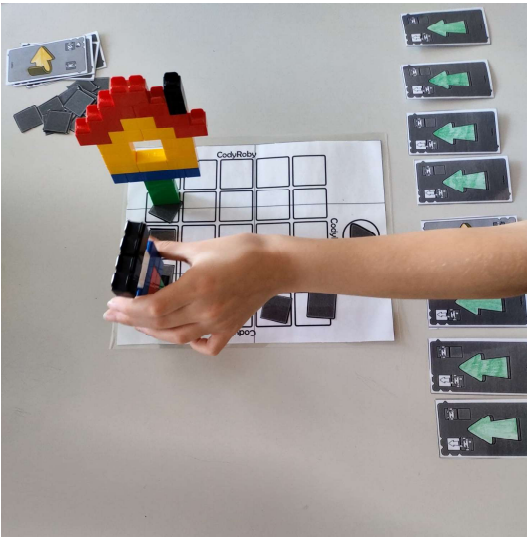
La turista segue le istruzioni passo per passo.

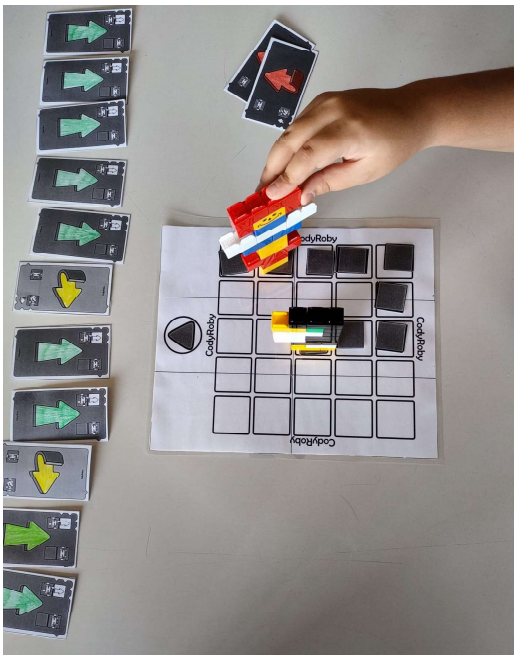
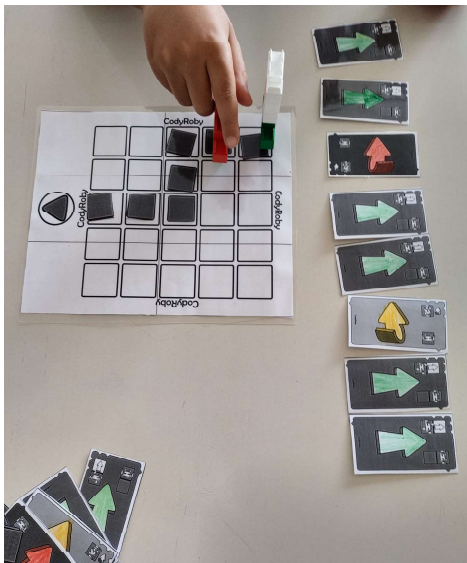
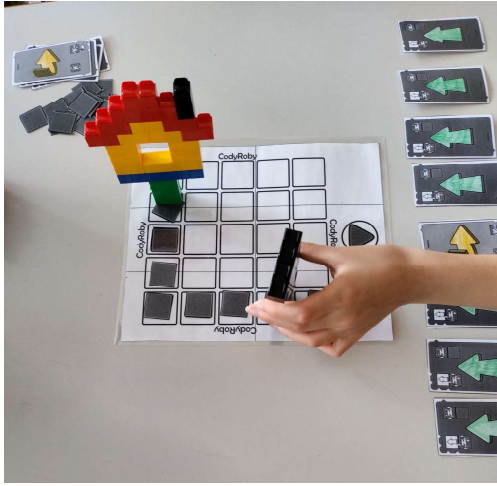
Se le indicazioni sono giuste e la turista usa tutte le carte per raggiungere il monumento, la squadra **vince**.

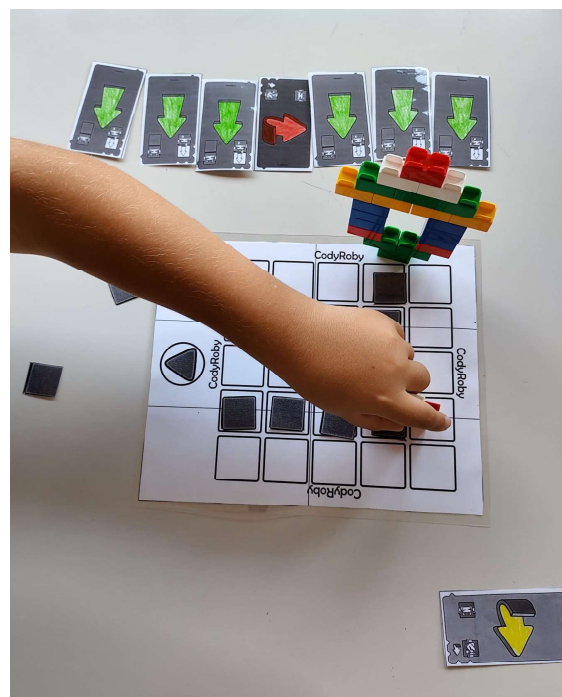
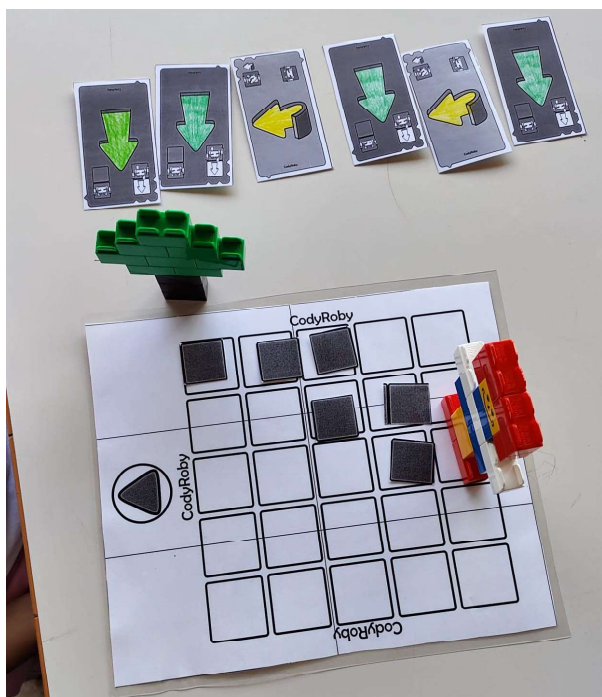












**Ci siamo
divertiti tantissimo
e volevamo condividerlo con voi!**