



GIOCO 1: SEGUIMI (da 5 anni)

Descrizione del gioco

Gioco a squadre con Cody&Roby.

Ogni squadra è composta da un giocatore nel ruolo di Roby e da uno o più giocatori nel ruolo di Cody.

La squadra A disegna un percorso articolato dando istruzioni al proprio Roby e sfida la squadra B a trovare l'algoritmo che consente al suo Roby di ripercorrere il tracciato. E' utile che ci sia un arbitro.

Materiale

- 20 carte VAI AVANTI
- 10 carte GIRA A SINISTRA
- 10 carte GIRA A DESTRA
- Scacchiera 5x5
- 24 tessere da lasciare lungo il cammino come tracce
- Un orologio o un cronometro con i secondi
- 1 pedina Roby

Regole

Si stabilisce un punto di partenza sul pavimento. La squadra A ha tutte le carte in mano e decide in che ordine darle al proprio giocatore che svolge il ruolo di Roby per farlo muovere sulla scacchiera. Ogni volta Roby lascia una casella del pavimento ci si posa un foglietto colorato per indicare la traccia.

Il numero di tessere da usare dipende dall'età e dell'esperienza dei giocatori. Al termine del percorso la squadra A raccoglie tutte le carte utilizzate, le mescola e le passa alla squadra B.

La squadra B deve rimettere le tessere in ordine per trovare l'algoritmo che guiderà il proprio Roby lungo il sentiero. Le carte vanno impilate in modo che la prima corrisponda alla prima mossa e l'ultima all'ultima. Quindi la pila va consegnata al giocatore che impersona Roby perchè provi ad eseguirla. Ad ogni mossa corretta la squadra B raccoglie un foglietto-traccia e guadagna un punto. La prova termina se Roby della squadra B esce di pista o completa il percorso.

Al termine della prova si invertono i ruoli delle due squadre. Vince la squadra con il punteggio più alto o, a parità di punteggio, quella che ha impiegato meno tempo.



GIOCO 2: IL DUELLO (da 8 anni)

Descrizione del gioco

Il duello è un gioco da tavolo della serie CodyRoby per due giocatori o squadre.

I due giocatori (o squadre) usano le carte Cody per muovere i propri robot su una scacchiera 5×5 nel tentativo di catturarsi l'un l'altro.

Materiale

- 24 carte VAI AVANTI
- 8 carte GIRA A SINISTRA
- 8 carte GIRA A DESTRA
- Scacchiera 5×5
- 2 tessere da utilizzare come ostacoli o barriere per rendere inaccessibili gli scacchi in cui vengono piazzati
- 2 pedine Roby

Regole del gioco

Le due squadre piazzano le proprie pedine in due caselle agli angoli opposti della scacchiera. Inoltre ogni squadra può collocare un blocco dove vuole per rendere inaccessibile una casella. Le 40 carte formano un mazzo che deve essere mescolato e posto sul tavolo tra i giocatori, con le carte rivolte verso il basso.

Ora il duello può iniziare.

Ad ogni turno una squadra prende 5 carte dal mazzo senza mostrarle all'altra squadra. Se la squadra ha già carte in mano all'inizio del turno (perché non utilizzate nel turno precedente) prende dal mazzo solo le carte necessarie ad arrivare a 5. La squadra valuta le 5 carte a disposizione e ne usa una o più per muovere il proprio robot nella scacchiera. Le mosse si fanno calando ad una ad una le carte che la squadra intende utilizzare in questo turno. La squadra decide quante carte usare, ma deve usarne almeno una.

Vince il duello la squadra che riesce a portare il proprio robot su una casella occupata dal robot dell'altra squadra.

Ci sono due eccezioni da gestire:

- se il mazzo di carte finisce prima della fine del duello, allora tutte le carte sul tavolo vengono usate e mescolate per formare un nuovo mazzo;
- se una squadra fa una mossa sbagliata, portando il proprio robot fuori dalla scacchiera o in una casella bloccata, perde il duello.



Gioco 3: LA CORSA (da 8 anni)

Descrizione del gioco

La corsa è un gioco di velocità della serie CodyRoby. E' concepito per essere giocato da due giocatori o da due squadre, ma se ne possono concepire delle varianti a più squadre. Nella descrizione parleremo di due giocatori.

I due giocatori vengono posti di fronte ad un percorso e hanno a disposizione carte di tutti i tipi. Devono pensare alla soluzione nel minor tempo possibile, comporla procurandosi le carte che servono e mettere la mano sul tasto GO! Il giocatore che mette per primo la mano sul tasto GO può provare se la soluzione funziona muovendo il suo robot sul percorso. L'altro giocatore controlla se la soluzione è giusta e se ha usato il numero minimo di carte. Se la soluzione è sbagliata o l'avversario riesce a proporre una soluzione con meno carte, la gara è vinta dall'avversario, altrimenti è vinta dal giocatore che ha premuto GO!.

Carte: servono cody-cards di ogni tipo, in numero almeno doppio rispetto a quelle necessarie a comporre la soluzione. I tipi di carte devono comprendere almeno VAI AVANTI, GIRA A SINISTRA e GIRA A DESTRA. Altri tipi di carte (RIPETI e SE) potranno essere inseriti in base alle finalità didattiche e al livello di preparazione dei giocatori.

Materiale

- 24 carte VAI AVANTI
- 8 carte GIRA A SINISTRA
- 8 carte GIRA A DESTRA
- Opzionale, carte RIPETI/SE (livello più difficile)
- Scacchiera 5x5
- Tasto GO!
- 2 pedine Roby

Regole del gioco

Le due squadre disegnano un percorso sulla scacchiera segnando con una matita due caselle a testa a turno. I turni possono ripetersi per disegnare il percorso della lunghezza desiderata. Se si gioca senza usare carte RIPETI, la lunghezza del percorso non deve superare la metà delle carte AVANTI a disposizione.

Si pone (o si disegna) il tasto GO! accanto alla scacchiera. Si dispongono sul tavolo pile di carte di ogni tipo a disposizione dei giocatori e si dispongono le due pedine all'inizio del percorso (anche sovrapposte).

Quando tutto è pronto si dà il via. I giocatori giocano contemporaneamente prendendo dai mazzi le carte di cui hanno bisogno per comporre sul tavolo (ognuno per suo conto) la soluzione che guiderà la pedina fino alla fine del percorso. I giocatori devono fare attenzione a non prendere dai mazzi più carte di quelle necessarie, e devono prenderle solo per inserirle nella sequenza (non possono accumularle per riserva). L'incetta e l'uso di carte superflue comportano la squalifica e fanno vincere l'avversario.



Il giocatore che per primo pensa di aver composto la soluzione preme il tasto GO! mettendoci sopra una mano e alzando l'altra dal tavolo per indicare di aver ultimato la partita. Il giocatore che ha premuto GO! è candidato alla vittoria, ma deve dimostrare di aver trovato la soluzione giusta. Seguendo le sue carte deve muovere la pedina lungo il percorso, mentre l'altro verifica che la soluzione sia corretta e che non usi carte inutili. Se l'avversario trova un errore o riesce a ridurre il numero di carte (senza pensarci oltre la fine della dimostrazione), la vittoria passa all'avversario, altrimenti vince il giocatore che ha premuto GO!

GIOCO 4: LA TURISTA (da 5 anni)

Descrizione del gioco

La turista è un gioco a squadre della serie CodyRoby. Una turista (potrebbe essere addirittura una principessa) si è persa nella tua città. Quale sarà la squadra che per prima riuscirà ad aiutarla a ritrovare la strada per il castello con le cody-cards?

Materiale

Carte: servono cody-cards di ogni tipo, in numero almeno doppio rispetto a quelle necessarie a comporre la soluzione. I tipi di carte devono comprendere almeno VAI AVANTI, GIRA A SINISTRA e GIRA A DESTRA. Altri tipi di carte (RIPETI e SE) potranno essere inseriti in base alle finalità didattiche e al livello di preparazione dei giocatori.

Percorso: il percorso deve essere fatto a scacchi e deve essere tracciato sul pavimento. Il materiale ideale per realizzarlo sono i tappeti morbidi a incastro, ma bastano anche semplici fogli di carta appoggiati uno accanto all'altro.

Monumento: il monumento che la turista cerca può essere disegnato su un foglio (magari ispirandosi ai monumenti della tua città) e appoggiato alla fine del percorso.

Regole del gioco

Le due squadre compongono il percorso sul pavimento appoggiando i riquadri (tappeti morbidi o fogli) a turno uno di seguito all'altro.

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

Si disegna su un foglio il monumento che la turista vuole andare a visitare.

Si pone il disegno 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.

Le due squadre giocano contemporaneamente prendendo dai mazzi le carte di cui hanno bisogno per comporre (ognuna per suo conto) la soluzione che guiderà la turista fino al monumento. Le squadre devono fare attenzione a non prendere dai mazzi più carte di quelle necessarie, e devono prenderle solo per inserirle nella sequenza (non possono accumularle per riserva). L'incetta e l'uso di carte superflue comportano la squalifica e fanno vincere la squadra avversaria. Le carte che fanno la soluzione devono essere messe una sotto all'altra, in modo che alla fine la prima carta (in cima al mazzo) indichi la prima mossa da fare.



LE REGOLE PER GIOCARE

La squadra che per prima pensa di aver composto la soluzione porta il mazzo di carte con le istruzioni alla turista.

L'altra squadra si avvicina al percorso per controllare la soluzione.

La turista segue le istruzioni passo per passo e svolge il ruolo di arbitro. L'altra squadra controlla che la soluzione sia giusta e che la turista usi tutte le carte.

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

Se le indicazioni sono sbagliate o ci sono istruzioni inutili, vince l'altra squadra.

GIOCO 5: SNAKE - IL SERPENTE (da 10 anni)

Regole del gioco

Disponibili con filmato YouTube: <https://youtu.be/th0nbgo0PBs>



GIOCO 6: FULL-FILL - RIEMPI-TUTTO (da 10 anni)

Regole del gioco

Disponibili con filmato YouTube: <https://youtu.be/XqWRDab5GDw>

