

Alfom-Palabras

Juego para iniciarse en la programación con material concreto

Edad sugerida: + de 5 años.

Objetivo del juego:

Planificar un recorrido, para que un personaje se mueva por el tablero, copiando la palabra que aparece en la carta.

Para poder jugar se necesita

<p>1. La Alfombra</p>	<p>2. Las cartas con las palabras y los dibujos.</p>
<p>3. Las cartas de las órdenes.</p>	<p>4. Las fichas con las letras.</p>

5. Un personaje a elección para que se mueva por el tablero (Este personaje se puede dibujar, puede ser un autito, una muñeca, una ficha, lo que cada jugador quiera usar como personaje)

Para tener en cuenta antes de comenzar

Se juega por turnos.

Antes de iniciar el juego se debe acordar si se jugará por tiempo, hasta llegar a un puntaje determinado, o por rondas.

Cada jugador alternadamente tendrá tanto el rol de “programador”, como el de “verificador”.

Definición de roles

Programador: es cuando el jugador debe planificar, programar, el recorrido con las cartas, para poder encontrar las letras necesarias para formar la palabra requerida.

Verificador: es cuando el jugador debe seguir las instrucciones que planificó el “programador”, para mover el personaje en el tablero, buscando las letras. El verificador es quien corrobora que los pasos indicados por el programador sean correctos.

En los casos que haya discrepancias entre ambos, se buscará un mediador que pueda revisar los pasos planificados. De no existir la figura del mediador, se invita a los jugadores a realizar el mayor esfuerzo para poder revisar los pasos y encontrar los errores si los hubiera.

Para empezar a jugar

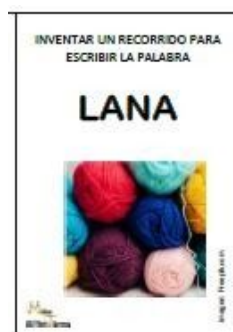
Se dispone de la Alfombra sobre una superficie plana.

Se mezclan las cartas con las palabras y se ponen en pila boca abajo.

Las fichas de letras y las cartas de órdenes son de uso libre del jugador a quien le toca el turno.

El jugador 1 saca una carta de palabras, de la pila y en ese momento se convertirá en “programador”...

Ejemplo:



Utilizando las cartas que contienen las órdenes, se planifica un recorrido que deberá iniciar en la casilla de **salida**.

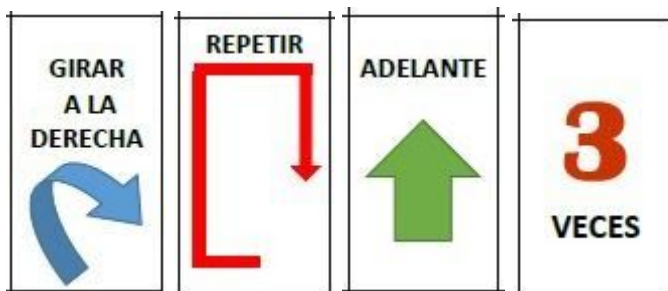


El recorrido buscará encontrar todas las letras necesarias para escribir la palabra requerida en la carta.



En el caso de **LANA**, planificará un recorrido para buscar una L, dos A y una N.

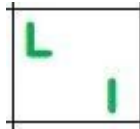
Una posibilidad podría ser la siguiente:



Hasta aquí estaríamos en la **P**



Hasta aquí llegaríamos a la **L**



Entonces en este paso se toma la letra

Luego seguiría



Hasta aquí llegaríamos a la **A**

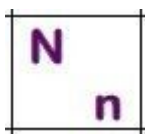


Entonces aquí se toman las letras

Continuamos



Hasta aquí llegaríamos a la **N**



Entonces aquí se toma la letra

Una vez que el jugador 1 (programador), planifica el recorrido, el jugador que está a su derecha, se convertirá en ese momento en “verificador”.

Para cumplir con su rol, el “verificador” tomará el personaje elegido por el “programador” y lo moverá por el tablero siguiendo todas las órdenes planificadas, iniciando desde la casilla “Salida”.

Si se logra tomar todas las letras para escribir correctamente la palabra que salió en la carta, el jugador 1 (“programador”) recibe 10 puntos.

Si tiene algún error, no suma puntos en esa vuelta.

Luego, la carta con la palabra vuelve al final del mazo, las letras y las cartas con las órdenes vuelven al lugar de origen para ser utilizadas por el siguiente jugador, que tomará el rol de “programador” y el jugador a su derecha será el “verificador”.

Fin del juego

El jugador que suma más puntos es el ganador.