

Comprendo lo que leo

JUGAMOS CON "ROBOT TURTLE"

Nombre:

Curso:

Robot Turtles es un juego de mesa de 2 a 5 jugadores que enseña a programar de una manera lúdica y desenchufada.

El juego está compuesto de un tablero dividido en forma de cuadrícula. Cada jugador controla una tortuga robot que debe llegar a su joya que estará colocada en el centro del tablero.

También tiene 35 cartas de movimiento.

Para mover tu tortuga, no se toca el tablero: se colocan cartas de código que indican los movimientos.

Un adulto o jugador experto, llamado Tortu-piloto, ejecuta las órdenes de todas las fichas.

Si un jugador se equivoca, puede decir "¡Bicho!" y usar la carta de error para corregir su programa.

El juego tiene varios niveles:

- Nivel 1: usar cartas de avanzar, girar a la izquierda y girar a la derecha.
- Nivel 2: se añaden obstáculos como muros de hielo, que se derriten con cartas de láser y se convierten en charco..
- Nivel 3: se introducen muros de piedra que no se pueden atravesar ni desplazar y cajas que se pueden empujar por una tortuga siempre que no tengan nada detrás.
- Nivel 4: se juega con varias cartas a la vez, creando un programa completo.
- Nivel 5: se usa la función rana, que agrupa movimientos repetidos en una sola carta.

El objetivo consiste en colocar cada tortuga encima de una joya para quedarse con ella. El juego termina cuando cada jugador consigue una joya.

Es un juego no competitivo ya que todos deben conseguir su objetivo.



Elige una respuesta

- 1. ¿Qué función tiene el Tortu-piloto en el juego?
 - a) Es el que gana la partida.
 - b) Mueve las tortugas según las cartas.
 - c) Diseña el tablero.
- 2. ¿Qué debe hacer un jugador si se equivoca en su programa?
 - a) Esperar su turno.
 - b) Volver a empezar.
 - c) Decir "¡Bicho!" y usar la carta de error.
- 3. ¿Qué tipo de muro puede derretirse con una carta láser?
 - a) Muro de piedra.
 - b) Muro de hielo.
 - c) Caja.
- 4. ¿Qué permite hacer la función rana?
 - a) Saltar obstáculos.
 - b) Agrupar movimientos repetidos.
 - c) Cambiar de tortuga.
- 5. ¿Cuál es el objetivo principal del juego "Robot Turtles"?
 - a) Ganar más joyas que los demás.
 - b) Llegar primero a la meta.
 - c) Aprender a programar y resolver retos.



35 cartas de movimiento



4 "robo joyas"

Ahora tú



Escribe tu propio programa para que una tortuga llegue a su joya.

- Usa instrucciones como: avanzar, girar a la izquierda, girar a la derecha, láser.
- Dibuja el tablero y marca los obstáculos.
- Escribe las cartas que usarías en orden.
- Si hay movimientos repetidos, crea una función rana.

Después de jugar

Dibuja algo que aprendiste hoy.	
Escribe una cosa que te gustó de la clase de hoy.	
Escribe una pregunta que tengas sobre lo que aprendimos hoy	
¿Cómo te has sentido hoy con "Robot Turtle"?	😊 Feliz 😐 Regular 😞 Triste