

JÁTÉKSZABÁLY

ROBOT Teknősök

Társasjáték kis programozóknak!



FIGYELEM!

Nem alkalmas 3 éven aluli
gyermek részére. Fulladásveszély!



4

éves kortól

2–5 játékos

ROBOT Teknősök

Társasjáték kis programozóknak!

Nem meglepő, hogy ezt a társasjátékot támogatták a legtöbben a Kickstarter történetében – észrevétlenül tanítja meg az óvodáskorú gyerekeknek a számítógépes programozás alapjait, miközben rém szórakoztató. Másodpercek alatt megtanulható, percek alatt lejátszható, és végtelen tanulási lehetőséget biztosít.

Fontos tudni, hogy ez nem egy szokványos társasjáték. Van ugyan játékszabálya, amelyet követni és betartani is kell, van a játéknak eleje és vége, de nincs egyéni győztese. A Robot Teknősök társasjátékban mindenkinek el kell juttatnia a saját teknőset a hozzá tartozó ékkőhöz. Nem számít, ki lesz az első, mindenki nyerhet. A játék nem a versenyzésről szól, hanem arról, hogy jól szórakozzunk, és hogy – pszt, ne mondjátok meg a gyerekeknek – tanuljunk.

A LEGJOBB részről el ne feledkezzünk! Egy sikeres játszma kedvéért a legjobb az, ha a gyerekek egy felnőttel vagy egy haladó Robotteknős-játékossl játszanak. Miért is olyan nagyszerű ez? Mert úgy írtuk meg a szabályokat, hogy a gyerekek főnökösködhetnek, megmondhatják a felnőtteknek, hogy mit tegyenek, miközben nagyszerűen szórakoznak azon, hogy milyen vicces robotteknős-hangokat adnak ki magukból.

A játék szerzője, feltalálója, Dan Shapiro programozó és édesapa egyben. Azért találta ki a Robotteknőst, hogy felruházza gyerekeit a szerinte legnagyobb szupererővel – a programozás képességével. A játékba a számítógépes játékokhoz hasonlóan menő akadályokat és megszerezhető extra képességeket tervezett – ezek teszik a játékot eredetivé, végtelen tanulási lehetőséggel.



Várj csak!

Ha gondold, látogass el a www.ThinkFun.com/RobotTurtles oldalra, ahol a következő hasznos (angol nyelvű) információkat találod:

- Videós játékszabály-ismertető
- További lehetséges játéktábla-összeállítások
- A teljes Robotteknős-történet

De minden szükséges információt megtalálsz ebben a füzetben is.

A doboz tartalma:

- Játéktábla
- 4 robotteknős-lapka
(Bip, Pi, Klikk és Pont)
- 4 ékkőlapka
- 4 bogár („bug”) lapka
- 4 különböző kódpakli
(mindegyikben 44 kártya)
- 36 akadálylapka

- 20 kőfal
- 12 jégfal
- 4 láda



A játékhoz szükségünk lesz még:

Teknősmesterekre: ezek lesznek a gyerekek (akár négyen is játszhatnak).

Teknősmozgatóra: aki lehet egy felnőtt, vagy egy idősebb gyermek, aki már tapasztaltabb a játékban.

Vicces robotteknős hangokra:

a Teknősmozgatónak kifejezetten KÖTELEZŐ humoros hangokat kiadnia, miközben mozgatja a teknősöket!

Bip-bup
bip-bup



Tú-túút
túút-tút-tú!



A játékról:

Ahhoz, hogy a játékkal való ismerkedést zökkenőmentessé tegyük a kis Teknősmesterek számára, javasoljuk a felnőtteknek, hogy a használati útmutatót alaposan tanulmányozzák át, mielőtt a gyerekeket bevonnák a játékba. Ismerkedjenek meg a különböző szintekkel és elérhető nehezítésekkel, de egyelőre azokat ne mutassák meg a Teknősmestereknek. Így nem zavarják össze a gyermekeket túl sok információval. Amint megismerkedtek az összes szabállyal, ismertessék meg a Teknősmestereket a játékkal az alábbi egyszerű kezdő szabályok révén...

A játék előtt a Teknősmozgató (vagyis a felnőtt)

OLVASSA FEL EZEKET A SZABÁLYOKAT HANGOSAN!

a Teknősmestereknek (gyerekeknek):

„A játék célja az, hogy a Robotteknősöd eljuttasd ahhoz az ékkőhöz, amelyiknek ugyanolyan a színe, mint a teknősnek. Amikor elérsz a megfelelő ékkőhöz, felveheted azt. Minden játékos nyer, aki elér a saját ékkövéhez!”



1. „Te vagy a Teknősmester. Amikor sorra kerülsz, eldöntheted, hogy merre szeretnéd, hogy a teknősöd forduljon vagy haladjon. Válassz egyet kódkártyáid közül, helyezd le magad elé, de ne mozdítsd el a teknősöd.
2. Én vagyok a Teknősmozgató. Az általad lerakott kártyalap mutatja meg nekem, hogy merre kell mozgatnom a teknősöd. A játéktáblához csak én érhetek hozzá, csak én mozgathatom a teknősöket.
3. Abban az esetben, ha meggondoltad magad, és másik irányt választanál, csak annyit mondj, hogy „Hiba!”, és csapj a bogárlapkadra. Vedd vissza az utoljára lerakott kódkártyádat, én pedig visszaviszem a teknősöd az előző helyére, hogy kipróbálhass egy másik irányt.”
4. „Teknősmozgatóként nekem minden mozgatkor vicces hangokat KELL kiadnom magamból. Ebben segíthetsz nekem – szólj, ha vannak ötleteid, milyen hangokat hallassak!
5. „Amikor ismét sorra kerülsz, ismét lehelyezhetsz egy kódkártyát az első kártyalapod mellé, vele egy vonalban, egy sorban. Ezt követően ide egyesével rakosgatod majd a kártyákat, amíg el nem éred az ékkövedet.”

Részletes szabályok a Teknősmozgatók (felnőttek) számára:

A Teknősmozgató célja:

Minden Teknősmester (gyermek) olyan kódot ír, amellyel eljuttathatja a Robotteknősét a megfelelő színű ékkőhöz. Teknősmozgatóként a feladatod az, hogy vezesd a játékot, bátorítsd a játékosokat és tedd szórakoztatóbbá az egészet vicces hangok segítségével!

Előkészületek:

1. A legelső játék előtt az összes kerek és négyszögletes lapkát nyomkodjátok ki óvatosan a kartonkeretekből.
2. A kártyákat rendezzék külön paklikba a lapok alján látható szimbólumok szerint. Minden teknősré öt pakli jut. A lézer- és békás kártyákat válasszátok külön a többitől, és az első játékban csak a balra, jobbra, előre irányt mutató kódkártyákat használjátok (bekarikázott lapok az alábbi képen).



3. Minden Teknősmester (gyerek) válasszon egyet a négy Robotteknős közül, és üljön a játéktábla megfelelő oldalához.
4. Helyezzük a Teknősmestereknek megfelelő ékkőlapkákat a játéktábla közepére és a teknőslapkákat a játéktábla megfelelő sarkaiba.
5. Tegyük a megfelelő balra, jobbra és előre kódkártyapaklikat és a bogárlapkákat a teknősjátékosokhoz. A kódkártyák legyenek képpel felfelé fordítva.



6. Kevesebb, mint négy játékos esetén a nem választott színű teknőshöz tartozó Robotteknős-lapkákat, ékkőlapkákat, bogár és kódkártyákat vegyük ki a játékból.
7. Nem gond, ha a Teknősmesterek nem tudják még, hogy az egyes lapkák, kódkártyák mit jelentenek – játék közben tanítsuk meg nekik! (Így tanulják meg a legkönnyebben.)

Így nézzen ki a játéktábla az első játszma előtt:



Kódkártyák és a bogárlapka:

Kódkártyák az alapjátékhoz:



Fordulj jobbra: fordítsd el a helyén a teknőslapkát 90 fokkal a lila virág irányába. Ne lépj a teknőssel!

Fordulj balra: fordítsd el a helyén a teknőslapkát 90 fokkal a sárga virág irányába. Ne lépj a teknőssel!



Lépj előre: mozdítsd a teknőslapkádat egy lépéssel abba az irányba, amerre a teknős néz, a kék virág felé.

Kódkártyák a későbbi játékokhoz:



Lézerek: a lézer fel tud olvasztani egy, a teknős előtt álló jégfalat. A Teknősmesterekkel akkor ismertessük meg ezt a kártyát, amikor olyan szintre jutnak, ahol már akadályok vannak (lásd 9. oldal).

Betanított béka: ennek a kártyának a felhasználásával egy lépéssorozatot tudunk helyettesíteni. A teknősmesterek azt követően fogják ezt használni, hogy eljutottak a Betanított békás szintre.

Bogárlapka:

Ha a Teknősmester szeretné visszavonni a lépését, rácsaphat a bogárlapkájára, felkiáltva: „Hiba!”. Ezt minden játékos csak a saját körében teheti meg, mielőtt másik Teknősmester kerülne sorra. A „Hiba” kiáltás annyit tesz: „Elrontottam, újra akarom kezdeni!”. (Azért bogárra csapnak ilyenkor, mert a programozásban „bug”-nak, „bogár”-nak hívják a hibákat.) Ezt a Teknősmesterek annyiszor tehetik meg egy körben, ahányszor csak szeretnék.

Hiba!



Szintek elérése:

I. Az alapjáték menete:

1. A legfiatalabb játékos kezd, és őt követik a többiek az óramutató járásával megegyező irányban.
2. A soron lévő Teknősmester választ egyet az irányt mutató kódkártyái (jobbra, balra fordulás vagy előre haladás) közül, majd a választott kártyát lehelyezi maga elé, az eddig lerakott kártyái mellé, azokkal egy vonalban.
3. A Teknősmozgató a megfelelő Teknőslapkát a lehelyezett kártyalapnak megfelelően mozgatja a játéktáblán. (Ne feledkezzünk el a vicces hangokról!)
4. A következő Teknősmester szintén kiválaszt egy számára megfelelő kódkártyát. A Teknősmozgató az ő lapkáját is mozgatja a játéktáblán.
5. A Teknősmesterek a felhasznált kódkártyáikat egy-egy sorba rendezve helyezik le maguk elé, így amikor a teknősük eléri az ékkövet, egyetlen hosszú „program” fogja megmutatni, milyen módon jutott el a célhoz.
6. A játékot egészen addig folytassuk, amíg MINDEN Teknősmester előtt ki nem alakul a kódkártyák sorozata, amivel eljutottak a saját ékkövékhöz. Néhány játékos esetében ez több időt is igénybe vehet, de ezzel semmi gond – a többi játékos ösztönözze, bátorítsa őket!
7. Ha soron lévő Teknősmester szeretné visszavonni a körén belül tett lépését, rácsaphat a bogárkártyára, felkiáltva, „Hiba!” Ekkor a Teknősmozgató visszacsinálja a teknőslapka mozgását. Ezután a Teknősmester választhat egy újabb kódkártyát. (Ezt minden játékos csak AZELŐTT teheti meg, hogy a következő Teknősmester elkezdene a következő körét.)
8. Amint a Teknősmesterek kellő gyakorlatot szereztek a teknősök mozgatásában, következhetnek az elérhető nehezítések. Ezek részleteit lásd a második részben.

Így néz ki a játéktábla, miután a „Bip” teknős mestere kijátszotta az alábbi 3 kártyáját:



II. Elérhető nehezítések bevezetése:

Amint úgy érezzük, hogy a Teknősmesterek készek rá, (az alábbi sorrendben) vezessük be az alábbi nehezítéseket.



1. Jégfal bevezetése: első akadálylapként ezt ismertessük meg a gyerekekkel. A teknősök nem tudnak átmenni ezen a falon. Ha valamelyikük mégis megpróbálja, mozgassuk meg a teknőslapkát, és adjunk ki vicces hangot. Ebben az esetben a Teknősmester „Hibát” kiálthat, hogy újra próbálkozzon.

2. Lézer bevezetése: Amint egy Teknősmester képes a teknősét jégfalak között navigálni, bevezethetjük a lézereket. A lézer ugyanis képes arra, hogy elolvassa a teknőssel szemben elhelyezkedő (és semmi mással nem eltakart) jégfalat. Amint valamelyik Teknősmester elolvastotta a jégfalat, fordítsuk fel a lapkát, ezzel a tócsát mutató kép kerül felülre. A lézer kódkártyát ugyanúgy használhatjuk a játék során, mint a többi kódkártyát.



3. Kőfal bevezetése: miután a Teknősmesterek már jól kezelik a jégfalat és a lézert, ismertessük meg velük a kőfal akadálylapkát is. A kőfalat nem tudják a teknősök elmozdítani vagy ledönteni még lézerrel sem. A teknősök nem tudnak átmenni a falon!

4. Láda bevezetése: a láda az utolsó akadály, amit bevezethetünk a játékba. A Teknősök tolni tudják a ládát, ha nincs semmi azok túloldalán (csak üres mező vagy tócsa). Ha kőfal, teknős, jégfal vagy egy másik láda állja az útját, a láda nem mozdítható. A teknősöknek figyelniük kell arra is, hogy ne tolják le a ládát a játéktábláról – ez nem megengedett. A ládát nem lehet húzni.



Tippek a nehezítések bevezetéséhez:

- Minden akadályt egyesével, egymás után hozzunk csak játékba.
- Hagyjunk időt a Teknősmestereknek, hogy megismerjék a bevezetett újdonságot, mielőtt újabbat mutatunk nekik.
- Először csak néhány akadálylapkával kezdünk, és később növelhetjük az akadályok számát.
- Új akadály bevezetésekor korábbi akadályok már lehetnek fent a táblán.
- Az akadálylapkákat a játék megkezdése előtt helyezzük el a játéktáblán. Tetszőleges helyekre letehetjük ezeket, ügyeljünk viszont arra, hogy ne tegyük teljesen mozgásképtelenné a teknősöket és az ékkő lapkákat rögtön a játék kezdete előtt.

Amint a Teknősmesterek az összes akadályt leküzdötték egy játék során, legyenek kreatívak és élvezzék az újabbnál újabb terep-összeállítások felfedezését. A játék nehézségi szintjét a Teknősmestereinkhez tudjuk igazítani.

Néhány példa a játéktábla felállítására:

JÉGFALAK



LÉZER



KŐFALAK



LÁDÁK



További játéktábla-összeállítási lehetőségek:

www.ThinkFun.com/RobotTurtles

III. Programírás bevezetése

A Programírás játékvariáció a Robotteknősök haladó változata nagyobb és tapasztaltabb játékosok számára. Nagyon fontos, hogy ezt a verziót ne ismertessük meg a gyerekekkel, mielőtt képesek lennének rá, mert csalódottságot okozhat. A Programírás játékverzióban ahelyett, hogy körönként egyesével játszanának ki lapokat, a Teknősmesterek több kártyát játszanak ki egy körön belül. Idővel képesek lesznek rá, hogy az ékkőhöz jutás teljes mozgássorozatot megtervezzék és kártyákkal kijátsszák **EGYETLEN KÖRÖN BELÜL!** Ekkor kezdenek a Teknősmesterek előre tervezni és igazi programozóként gondolkodni!

FONTOS!

Amikor már késznek érezzük a Teknősmestereket ennek a játékvariációnak a kihívásaira, **VEGYÜK LE AZ AKADÁLYOKAT** és az első játszmat **KIZÁRÓLAG TEKNŐSÖKKEL ÉS ÉKKÖVEKKEL** a táblán játszunk. Amint a Teknősmesterek ráéreztek erre az újfajta játékra, az alapjátékhoz hasonlóan sorra bevezethetjük az újabb és újabb nehezítéseket.

1. Mielőtt a Teknősmesterek nekikezdenének a programírásnak, segítsük őket, hogy megszokhassák, miként kell több kártyát kijátszani egy körben. Az alapjáték szabályait követve a játékosok csak 3 kártyalapot játszanak ki (kivéve persze, ha már kevesebb kártya kijátszásával is elérhetik az ékkővöket). Miután ezt megszokták, elkezdhetjük a Programírás játékvariációt egészében játszani.
2. A **Programírás** variációban a Teknősmesterek megpróbálják rögtön megfelelő sorrendben megadni a kódkártyák egész sorát, hogy egyetlen kör alatt eljuttassák a teknősüket az ékkővökhöz. Amint elkészültek, vagyis lerakták a megfelelő kódkártyákat, azt kiáltják, **„Programfuttatás!”**
3. A Teknősmesterek az ujjukkal mutatják végig a kártyáikat – mindig az első laptól kezdve –, miközben a Teknősmozgató elvégzi a teknősükkel a megfelelő mozgásokat (minden lépésnél vicces hangot kiadva).
4. Abban az esetben, ha a játékosnak sikerült megfelelő sorrendben kijátszania a kódkártyáit, és egyetlen hiba nélkül eljutott a teknőse a megfelelő ékkőhöz, nyert! Amennyiben nem megfelelő kártyát illesztett az útvonalba, használnia kell a bogárlapkáját, és a Teknősmozgató (Te) visszalépteti a teknőslapkát egészen a kiinduló pontig (minden útközben leküzdött, elmozgatott, felolvasztott akadályt visszaállítva az eredeti állapotába), fordított teknőshangok kiadásával. A hibázó játékosnak a következő fordulóban újabb lehetősége nyílik a program módosítására és újbóli futtatására.
5. A Teknősmesterek az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást.
6. Ebben a játékvariációban, amíg az egyik játékoson a sor, a többi Teknősmester átgondolhatja a saját kijátszani kívánt kártyalapjai sorrendjét.
7. Amikor egy Teknősmester erre is készen áll, bevezethetjük a Betanított béka használatát is, melynek leírását lásd a IV. részben.

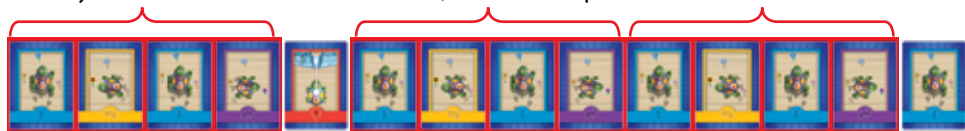
IV. Betanított béka bevezetése:

A Betanított béka a játék legösszetettebb része, egyben a programozás egyik kulcsa! A cél az, hogy a programunkban a lehető legkevesebb kártya felhasználásával juttassuk el a teknőst az ékkőhöz.

A Betanított béka történetét és további érdekességeket itt találsz (angolul):

www.RobotTurtles.com/FunctionFrog

1. Magyarázzuk el a Teknősmestereknek, hogy itt a cél az, hogy a legkevesebb kártyalapot használják fel ahhoz, hogy a teknősük eljusson az ékkövékhöz. Betanított béka a Robotteknősök barátja, és segíteni tud ebben!
2. A Betanított béka használatához a Teknősmestereknek meg kell próbálniuk olyan programot írni, amelyben vannak **ismétlődő sorozatok**, mint az alábbi példában:



Ez a program 14 kártyalap felhasználásával juttatja el a teknőst az ékkőig!



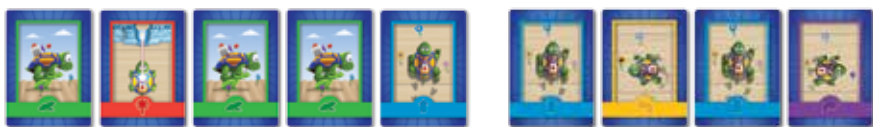
Használd ezt a kártyát az alábbi 4 kártya helyettesítésére



3. A program lerövidítéséhez a Betanított békát használhatjuk az ismétlődő sorozatok helyett. A Teknősmestereknek ehhez előbb írniuk kell a békának egy külön alprogramot, amely a megfelelő sorozatot helyettesíti majd, mint a fenti példában.
4. Minden esetben, amikor egy Teknősmester Béka kártyalapot játszik ki, a Teknősmozgatónak a béka kártyalaphoz tartozó sorozatot kell végrehajtania.
5. A teljes program megírásához minden játékosnak meg kell mutatnia a főprogramot (benne a Békával) és a Betanított béka által végrehajtandó alprogramot is. A két programot kirakják a játékosok egymás mellé az alább látható módon:

Főprogram

Alprogram



Ez a program már csak 9 kártyát tartalmaz!

Teknősmozgatók titkai és tippjei:

A Teknősmestereknek csak a játékszabály elején ismertetett szabályokat kell ismerniük ahhoz, hogy elkezdhessenek játszani. A Teknősmozgatóknak azonban valamivel mélyebben kell ismerniük a játékot. Alább olvasható néhány válasz olyan kérdésekre, amelyeket a Teknősmesterek tehetnek fel, és néhány ötlet, hogy miként tegyék a lehető legélvezetesebbé a Robotteknősöket.

Mindenki nyerhet?

Igen, minden Teknősmester nyer azzal, hogy megszerzi a saját ékkövet.

Számít az, hogy melyik ékkövet szerzem meg?

Igen, ahhoz az ékkőhöz kell eljuttatnod a teknősdet, amelyik színben megegyezik vele.

Mi történik azzal a játékosal a játék további részében, aki elsőként szerzi meg az ékkövet?

Felveszi az ékkövet és a teknőst a tábláról, majd bíztatja, ösztönzi a többi játékost. Tapasztaltabb játékosok megtehetik azt is, hogy a játéktáblán maradnak, és jégfalak elolvasztásával segítenek a többi teknősnek.

Mozgathatja a Teknősmester a saját teknőst?

Nem. Több oka is van ennek, de a legfőbb az, hogy a gyerekeknek sokkal szórakoztatóbb, ha ők irányíthatják a felnőttet! Továbbá a Teknősmozgató gyakorlatilag számítógépként működik a játékban. A Teknősmesterek megírják a programot, a számítógép pedig végrehajtja azt.

Mennyire kell komolyan vennem a Teknősmozgató szerepet?

A lehető legkomolyabban. Arra kérünk minden Teknősmozgatót, hogy rendesen, játékosan végezze a teknősök mozgását, míg a Teknősmesterek „főnökösködnék” körülötte. Ezzel a viselkedéssel biztonságos, bizalmi légkört biztosítunk a gyerekeknek ahhoz, hogy felfedezhessék a lehetőségeket, levonhassák a következtetéseket és fejlődhessen a kitalálásuk, állhatatosságuk.

Lehet valaki egy játékban Teknősmester és mozgató is egyben?

Nem; a többi játékos igazságtalannak érezné. Azonban szükség esetén, ha minden játékos beleegyezik, hogy betartja a szabályokat, a játékosok lehetnek egymás Teknősmozgatói.

Lehet gyerek is Teknősmozgató?

Igen! A gyerekek is lehetnek Teknősmozgatók, ha már jól tudják játszani a játékot. Nagyszerű lehetőség ez arra, hogy a nagyobb gyerekek a kistestvéreikkel játsszanak.

Fontos kérdés:

Van valamilyen egyszerű módszer arra, hogy a Teknőmozgató megértesse a Teknősmesterekkel a teknőmozgató kódkártyákat?

Legyünk türelmesek, és játsszuk lassan, több alkalommal végig az I. Az alapjáték menete fejezetben leírtakat, amíg meg nem értik és tisztában nem lesznek a különböző kódkártyák jelentésével. A legfontosabb az, hogy legyen az egész szórakoztató, mert így a Teknősmesterek törekedni fognak arra, hogy játékról játékra jobbak legyenek. Néhány tipp, amivel segíthetünk nekik:

- A jobbra és balra fordulás kártyák csak elfordítják a teknőst a megfelelő irányba, de nem léptetik előre.
- Ha előre szeretnéd mozdítani a teknősödet, a teknős fejének abba az irányba kell néznie, amerre a teknőst mozgatni szeretnéd.
- A „Lépj előre” kártyalap nem minden esetben jelent „felfelé” irányt a játékos nézőpontjából. Segítsünk a Teknősmestereknek megérteni, hogy mit jelent az „előre” a saját teknősük nézőpontjából.
- Használjuk a virágokat hivatkozásként. Ha előre szeretnéd mozdíttatni teknősödet (a kék virág irányában), használd a kék kártyát. Ha jobbra szeretnéd fordítani a teknősödet (a lila virág irányában), használd a lila kártyát.
- Bátorítsuk a Teknősmestereket arra, hogy ne féljenek kipróbálni a kódkártyákat, hogy meglássák, mi történik – hiszen a bogár kártyalap felhasználásával minden mozdulat visszavonható.

Mi történik, ha két teknős összeütközik?

Olyan, mintha falnak rohanna. Nem történik semmi... Leszámítva a vicces hangot, amit a Teknőmozgató ilyenkor hallat. Ilyenkor a Teknősmesternek használnia kell a bogár kódkártyáját, hogy kijavíthassa a mozdulatot.

Mi történik abban az esetben, ha a lézerkártyát nem jégfal akadálynál használjuk?

Semmi. A Teknőmozgató megrázza a teknőst, vicces hangot ad ki, de semmi nem történik a lézerrel szemközti tárggyal.

Mi történik abban az esetben, ha egy Teknősmesternek elfogynak a kódkártyái?

Abban az esetben, ha egy játékosnak elfogy bizonyos típusú kódkártyája még mielőtt elérne a céljához, egyszerűen felhasználhatja a korábban kijátszott lapjai közül azt, amelyikre éppen szüksége van. Ha négy játékosnál kevesebben játszunk, a megmaradt kódkártyákat is felhasználhatjuk ilyen esetben. Azonban ha a Teknősmesternek programírás közben fogy el valamelyik kódkártyája, nem pótolhatja azt egy korábbi kártyalappal. A programot át kell írni és újra kell futtatni.

A tervezőről:



Miért kellene a gyerekeknek olvasni tudniuk ahhoz, hogy programozhassanak?

Dan Shapiro szoftverfejlesztő vállalkozó ezt a kérdést tette fel magának egy reggel, amikor a napi teendőin gondolkodott szeretett feleségével és négyéves ikergyermekeivel. Némi karton és egy nyomtató segítségével egy ráérős délután a családjával megteremtette azt, ami később a Kickstarter történetének legtöbb támogatót szerző társasjátékává vált. Shapiro, aki dolgozott a Microsoftnál és a Google-nél is, és számos startup céget alapított, jelenleg főállású játéktervező és apa. Az általa tervezett dolgokról és vállalkozásairól az alábbi címen vezet blogot: www.DanShapiro.com

Pörögjön az agy!

A ThinkFun® olyan szórakoztató logikai játékok piacvezető gyártója, melyek rugalmassá teszik a gondolkodásodat. Nem csak gyermekeknek, hanem az egész családnak vidám perceket szereznek. Ráadásul a ThinkFun játékokat már a mobilodon is megtalálod!



www.ThinkFun.com

Fedezd fel a Robotteknősök tágabb világát! Történetekért és egyebekért látogasd meg az alábbi címet:

www.RobotTurtles.com



ThinkFun Inc. 1321 Cameron Street, Alexandria, VA 22314 USA
Text & graphic design © 2014 ThinkFun Inc. All Rights Reserved.
Game by Dan Shapiro. www.RobotTurtles.com

Robot Turtles and the Robot Turtles logo are among the trademarks of Robot Turtles, LLC.
© 2014 Robot Turtles, LLC. MADE IN CHINA, 106. #1900-HU. IN01.