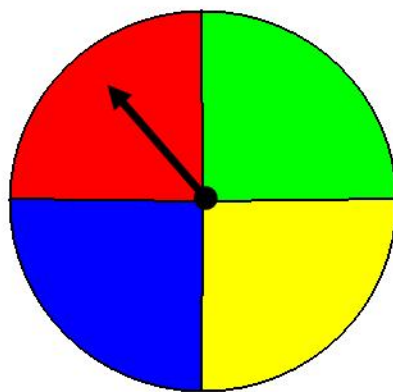


# FESTIVAL DELLA DIDATTICA DIGITALE 2016

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	
	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	
	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	
	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	
	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	



## REGOLE DEL GIOCO

- ⊙ possono partecipare squadre di 5 BAMBINI
- ⊙ il gioco vede fronteggiarsi 2 squadre che hanno a disposizione, ciascuna, 5 CARTE, su ognuna delle quali è scritta un'operazione (ADDIZIONE o SOTTRAZIONE) entro il 100
- ⊙ a turno, una squadra pesca una delle carte a disposizione e risolve l'operazione che trova scritta. Poi, gira la freccia apposta sulla ruota divisa in quattro colori, corrispondenti ai punti di partenza posti ai quattro angoli del tabellone di gioco, posizione BEE-BOT sul punto indicato dalla freccia (rosso, giallo, blu o verde) e lo programma, in modo da fargli raggiungere il risultato dell'operazione. Questo avviene fino ad esaurimento delle carte assegnate
- ⊙ **Vince la squadra che riesce a portare BEE-BOT al risultato giusto in tutti e cinque i turni**

## IMPORTANTE

- ⊙ E' un gioco di squadra, ma, a turno, ogni componente deve avere la possibilità di risolvere un'operazione e di programmare il BEE-BOT, richiedendo, se vuole, l'aiuto dei compagni.
- ⊙ Ogni risoluzione completa del turno (operazione + percorso di BEE-BOT) ha una durata di **2 minuti**, dopodiché si passa la mano alla squadra avversaria
- ⊙ BEE-BOT ha in solo tentativo a disposizione per raggiungere la casella corrispondente al risultato
- la programmazione di BEE-BOT può essere fatta sia per **STEP** (un passo dopo l'altro) che per **PROGRAMMAZIONE DIRETTA** (prima viene programmato tutto il percorso per raggiungere l'obiettivo, dopo di che il robot viene fatto partire), basta che sia rispettato il tempo stabilito per ogni tentativo