



## COME SI ESCE DAL LABIRINTO?

### Coding & Making

Classe 1°C

Scuola secondaria 1° grado

città Sinalunga

Docenti

Jasmine Taliani e Cristina

Montigiani

Breve descrizione dell'attività svolta:

### COSTRUZIONE DI UN LABIRINTO DI CANNUCCE

- FASE1 PROGETTAZIONE

Disegnare un labirinto su griglia a quadretti

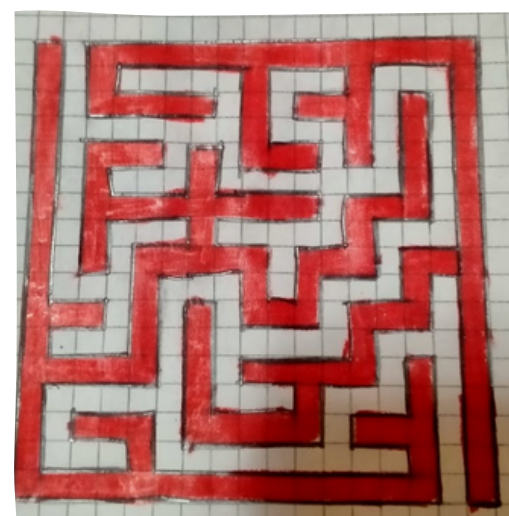
Puoi aiutarti con applicazioni online

- FASE 2 REALIZZAZIONE DI UN LABIRINTO CON CARTONE E CANNUCCE

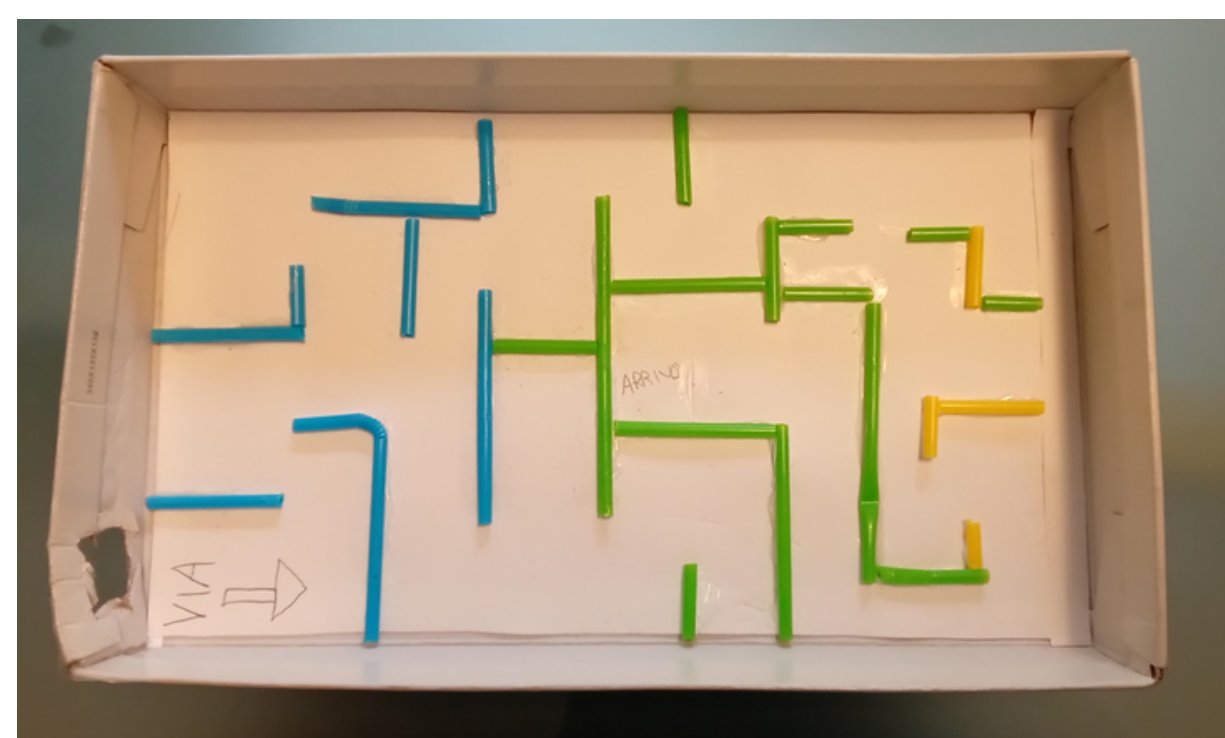
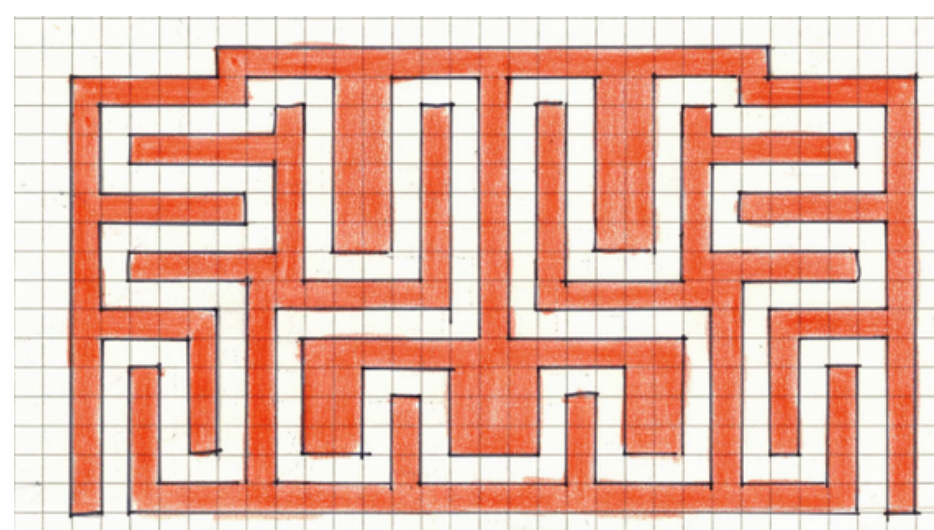
Riportare il disegno su un cartoncino rigido, se necessario ingrandire in proporzione  
Tagliare le cannucce e incollarle.

### REALIZZAZIONE DI UN GIOCO BASATO SU UN LABIRINTO UTILIZZANDO SCRATCH

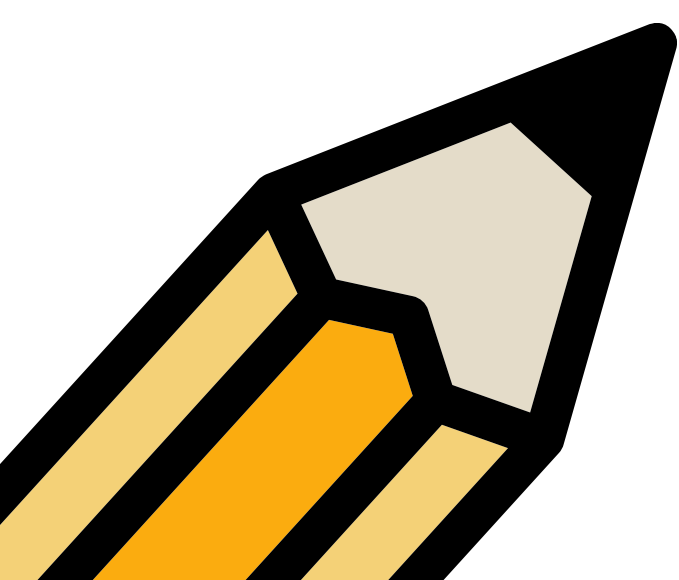
(puoi basarti sulla storia che hai inventato per scegliere il personaggio e l'ambiente)  
Il protagonista lo deve percorrere nel minor tempo possibile.



Esempi di labirinti riprodotti su carta a quadretti



Labirinti realizzati dai ragazzi con scatole di scarpe e cannucce con i quali è possibile giocare inserendo una biglia



Shape: Rectangular

Style: Orthogonal (Square cells)

Width: 10 (2 to 200 cells)

Height: 10 (2 to 200 cells)

Inner width: 0 (0 or 2 to width - 2 cells)

Inner height: 0 (0 or 2 to height - 2 cells)

Starts at: Top

Advanced: E: 50 (0 to 100), R: 100 (0 to 100)

Like Share 796 people like this. Sign Up to see what your friends like

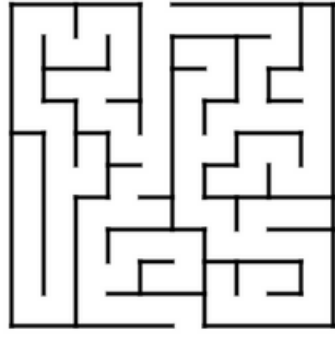
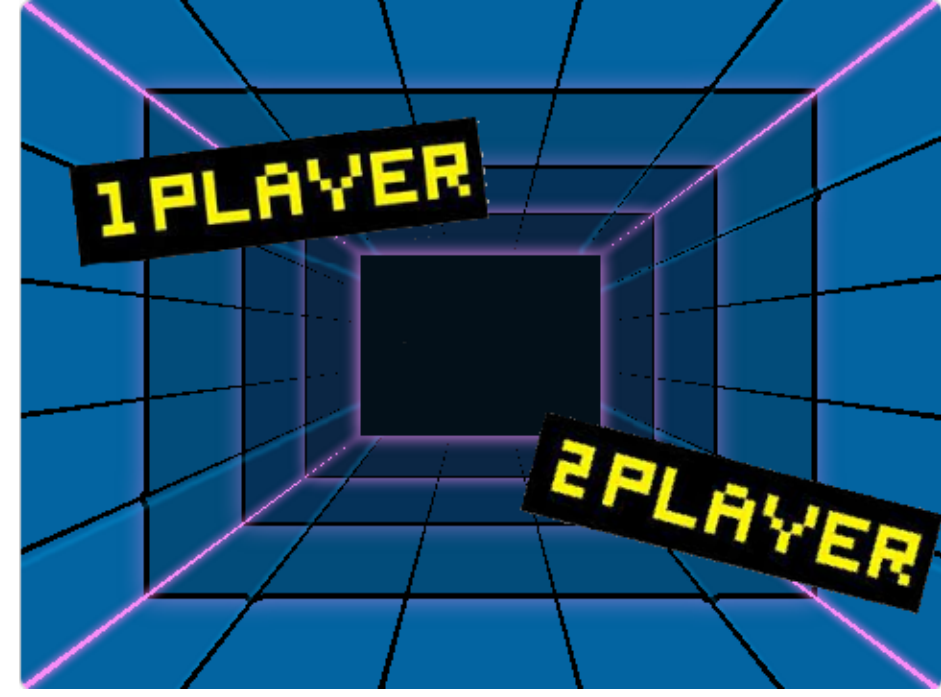
About Help Examples Donate

Commercial use How tos

Generate new

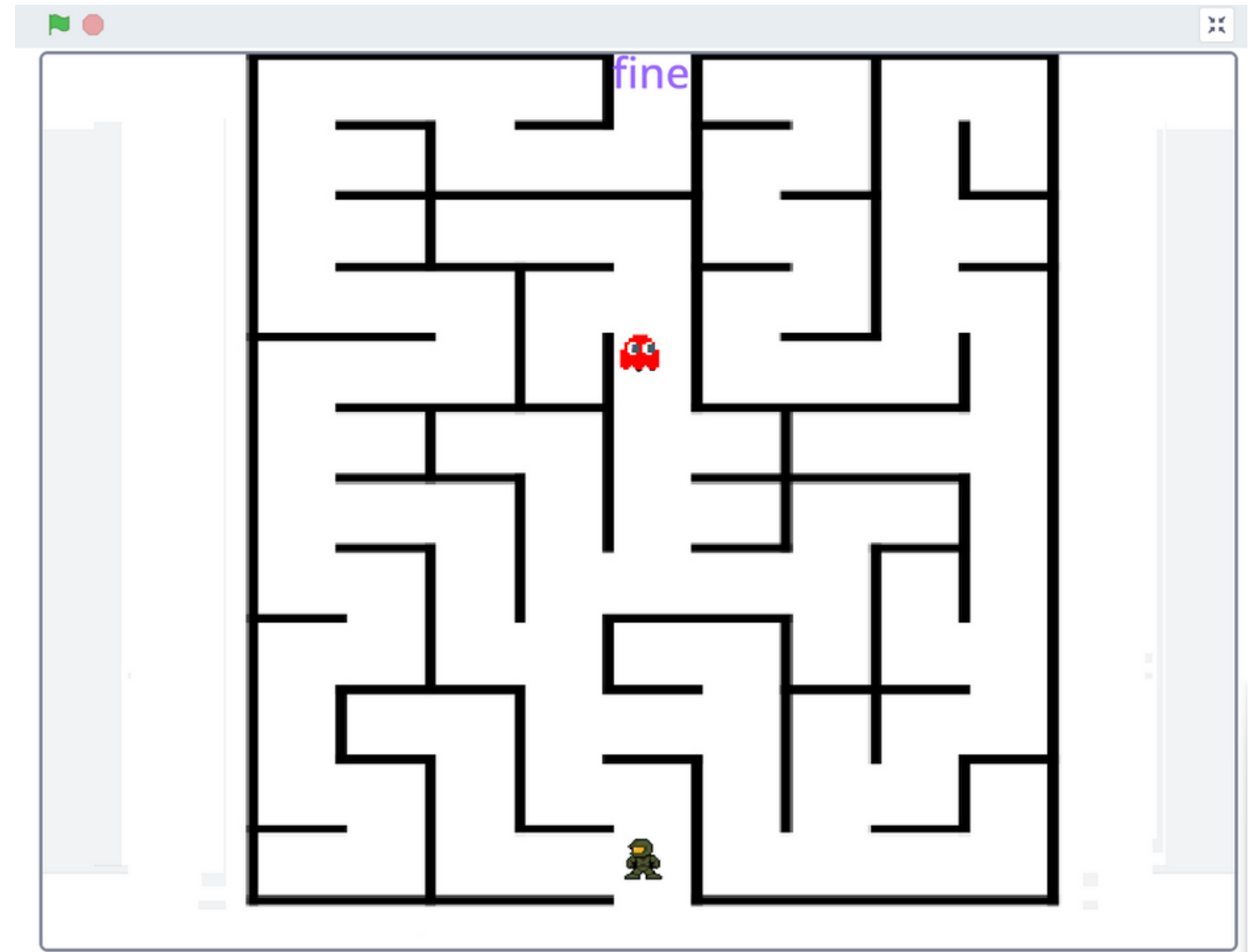
**10 by 10 orthogonal maze**

Solution  As lines PDF (A4 size) Download



Creare un labirinto con applicazioni online

Creazione di un gioco di labirinto su Scratch con cui i ragazzi si sono sfidati



Scratch script blocks for maze navigation:

- When arrow key is pressed:**
  - freccia su: punta in direzione 0, fai 5 passi
  - freccia giù: punta in direzione 180, fai 5 passi
  - 9: vai a x: 91 y: -153
  - 8: vai a x: -38 y: 123
  - freccia destra: punta in direzione 90, fai 5 passi
- When key is pressed:**
  - freccia sinistra: punta in direzione -90, fai 5 passi
- When message received:**
  - congratulatione: nascondi, nascondi la variabile Punteggio del topo, porta Punteggio del topo a 0, vai a x: -38 y: 123, attendi 3 secondi, invia a tutti fine 2
  - fine 2: nascondi, nascondi la variabile Punteggio del topo, porta Punteggio del topo a 0, vai a x: -38 y: 123
  - mess3: vai a x: -38 y: 123
  - scelta 2: vai a x: -38 y: 123, mostra
  - scelta: vai a x: -38 y: 123, mostra la variabile Punteggio del topo
  - messaggio1 (send): punta in direzione -90, fai 5 passi
  - messaggio1 (receive):
    - se sta toccando il colore [black]: vai a x: -38 y: 123
    - se sta toccando il colore [red]: vai a x: -38 y: 123, cambia Punteggio del topo di 1
    - se Punteggio del topo = 5: porta Punteggio del topo a 0, nascondi la variabile Punteggio del topo, nascondi, vai a x: -38 y: 123, passa allo sfondo congratulations-sign-graduation-with, attendi 2 secondi, invia a tutti fine, passa allo sfondo images (2)