

Číslo 1 až 10 / Hady a rebríky

obojstranná tematická podložka – návrhy na využitie

Potrebujeme:

- podložku
- hraciu kocku
- programovateľnú hračku
- kartičky s číslami

Deti sa naučia:

- plánovať dlhšiu trasu s prekážkami v štvorcovej sieti
- osvojiť si základy ovládania programovateľnej hračky
- využívať otáčanie a pohyb dopredu a dozadu
- postupne sa striedať v hádzaní kocky
- rozpoznávať čísla a počítať od 1 do 6 (10 až 20)
- správať sa v skupine podľa spoločenských pravidiel
- zotrvať až do konca hry

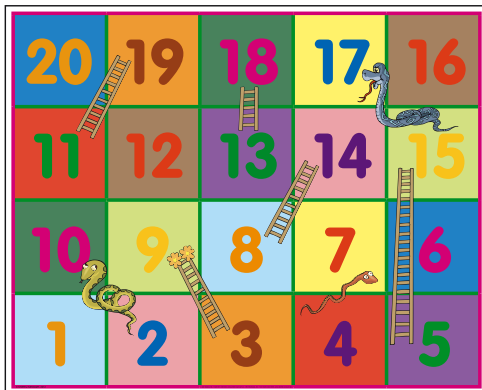
Číslo 1 až 10

Podložka je určená na aktivity s číslami 1 až 10. Používanie podporuje rozvoj algoritmickeho myslenia a pomáha zoznamovať sa s číselným radom 1 až 10. Táto strana podložky sa dá využiť na rôzne aktivity ako napríklad priradovanie, počítanie, pomenovanie a vyhľadávanie.



Hady a rebríky

Hrajú 2 – 3 hráči. Hrá sa od políčka 1 až do 20. Hráči hádžu kockou a včielka Bee-Bot, prípadne Constructa-Bot sa zakaždým posunie o hodený počet bodov. Na políčku, kam sa Bee-Bot dostane, hráč dostane kartičku s číslom, aby vedel, z ktorého miesta má pokračovať. Ak Bee-Bot zastane na hlave hada, ten ho „prehltne“, a musí cúvať až na koniec chvosta. Ak sa dostane na spodnú časť rebríka, musí po ňom „vyliezť“ nahor. Víťazom sa stane hráč, ktorý sa ako prvý dostane do cieľa – na číslo 20 alebo za číslo 20.



Rôzne obmeny hry

Nájomníci

Číslo predstavujú čísla bytov. Chceme navštíviť kamaráta, ktorý býva napríklad v byte číslo 8. Ako sa k nemu dostaneme? Hľadáme krátku a dlhú cestu po poschodiach. Pri hre môžeme využiť kartičky s číslami. Každý hráč si vyberie kartičku a naprogramuje správnu cestu.

Šipová Ruženka

Z lega si postavíme hradnú vežu, v ktorej spí Šipová Ruženka, a postavíme ju za posledné políčko s číslom 20. Úlohou hráčov – princov – je vyslobodiť spiacu princeznu. Ktorému z nich sa podarí zobudiť Ruženku?

Podložka sa dá využiť aj pri hre bez programovateľnej hračky. Môžeme ju nahradiť napríklad farebnými kockami či rôznymi figúrkami.

Programovateľné hračky:



Bee-Bot



Constructa-Bot

Hry a motivácie môžeme vymýšľať spolu s deťmi.

Fantázií sa medze nekladú.

Programovateľné hračky,
hracia kocka, kartičky s číslami
a transparentná podložka
nie sú súčasťou balenia.



Nevhodné pre deti
do 3 rokov.

