

Čísla 1 až 10 / Hadi a žebříky

oboustranná tematická podložka – návrhy na využití

Potřebujeme:

- podložku
- hrací kostku
- programovatelnou hračku
- kartičky s čísly

Děti se naučí:

- plánovat delší trasu s překážkami ve čtvercové síti
- osvojit si základy ovládání programovatelné hračky
- využívat otáčení a pohyb dopředu a dozadu
- postupně se střídát v házení kostky
- rozpoznávat čísla a počítat od 1 do 6 (10 až 20)
- chovat se ve skupině podle společenských pravidel
- setrvat až do konce hry

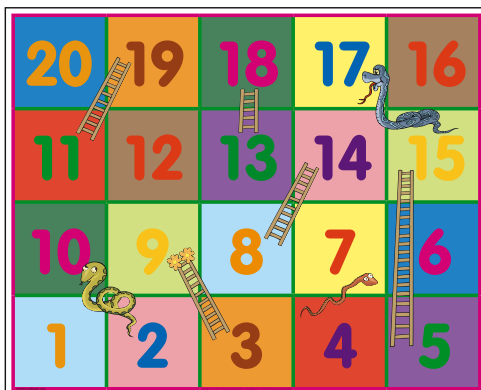
Čísla 1 až 10

Podložka je určena pro aktivity s čísly 1 až 10. Používání podporuje rozvoj algoritmického myšlení a pomáhá seznamovat se s číselnou řadou 1 až 10. Tuto stranu podložky lze využít k různým aktivitám, jako je například přiřazování, počítání, pojmenování a vyhledávání.



Hadi a žebříky

Hrají 2 až 3 hráči. Hraje se od políčka 1 až do 20. Hráči házejí kostkou a včelka Bee-Bot, případně Constructa-Bot se pokaždé posune o příslušný počet bodů. Na políčku, kam se Bee-Bot dostane, hráč obdrží kartičku s číslem, aby věděl, z kterého místa má pokračovat. Pokud Bee-Bot zastaví na hlavě hada, ten ji „spolkne“, a tak musí couvat až na konec ocasu. Jestliže se dostane na spodní část žebříku, musí po něm „vylézt“ nahoru. Vítězem se stává hráč, který se jako první dostane do cíle – na číslo 20 nebo za číslo 20.



Různé obměny hry

Nájemníci

Čísla představují čísla bytů. Chceme navštívit kamaráda, který bydlí například v bytě číslo 8. Jak se k němu dostaneme? Hledáme krátkou a dlouhou cestu po poschodích. Při hře můžeme využít kartičky s čísly. Každý hráč si vybere kartičku a naprogramuje správnou cestu.

Šípková Růženka

Z lega si postavíme hradní věž, ve které spí Šípková Růženka, a postavíme ji za poslední políčko s číslem 20. Úkolem hráčů – princů – je vysvobodit spící princeznu. Kterému z nich se podaří Růženku probudit?

Podložku lze využít i při hře bez programovatelné hračky. Můžeme ji nahradit například barevnými kostkami či různými figurkami.

Programovatelné hračky:



Bee-Bot



Constructa-Bot

Hry a motivace mohou dospělí vymýšlet spolu s dětmi. Fantazii se meze nekladou.

Programovatelné hračky, hrací kostka, kartičky s čísly a transparentní podložka nejsou součástí balení.



Nevhodné pro děti do 3 let.

