

TÉMA: Seznámení s hracími plochami

Cíl: Vědět na hracích plochách nějaké hry (můžete si nějaké vymyslet)

čas: 45 minut

prostor: bez limitu, třída, kabinet

organizace: bez žáků a studentů, pouze prostor pro manipulaci s pomůckami

PŘÍPRAVA:

1. Připravte si velký stůl nebo alespoň dvě lavice (nebo na zem), abyste měli dostatečně velký pracovní prostor.
2. Vybalte z krabic pomůcky a roboty – **nabyté** berušky, pracovní mapy (plachty).

POSTUP:

A) mapa s tvary:

1. Rozložte mapu na lavici nebo na zem.
2. Poté vezmete berušku a dáte ji na místo ze kterého chcete aby vyjela: v našem případě si můžeme jako startovací místo zvolit červený čtverec a berušku otočit směrem na zelený kruh.
3. Dále nastavte program tak aby se beruška dostala na zelený čtverec (dopředu, dopředu, doprava, dopředu, dopředu)
4. Doufám že jste pochopili jak beruška funguje, nyní zde máte nějaké typy na jednotlivé varantxy:
 - Dostat se na určité tvary
 - Dostat se na určité barvy
 - Projet několika tvary záraz
 - Projet několika barvami záraz
 - ...

B) mapa s písmeny:

1. Dojed' na určité písmeno
2. Dojed' na určitou barvu
3. Poskládej slova (beruška musí přejet po písmenech tak aby poskládala slovo např. AUTO)
4. ...

C) mapa se statkem:

1. Dojed' (nakrmit) určité zvíře
2. Dojed' (nakrmit) několik zvířat
3. Posbírat ovoce/zeleninu
4. ...

D) mapa s pohádkami:

1. Přejed' přes určité pohádky až ke hradu
2. ...

E) prázdná mapa:

1. Na této mapě si můžete vymyslet co chcete, můžete např. z papíru udělat nějaké kulisy, nebo můžete z pastelek poskládat berušce bludiště, zkrátka co vás napadne