

# Aktivity

obojstranná tematická podložka – návrhy na využitie

## Potrebujeme:

- podložku
- programovateľnú hračku
- hraciu kocku

## Deti sa naučia:

- hrať sa vo dvojici a v skupine
- používať osvojené spôsoby pohybových činností v nových či problémových situáciách
- vyjadriť a komunikovať svoje názory
- prejavíť predčitateľskú gramotnosť
- uplatniť pri hre a v rôznych situáciách matematické myslenie
- nachádzať neobvyklé odpovede alebo riešenia
- objavovať a hľadať súvislosti medzi vlastnými skúsenosťami a získanými poznatkami
- aplikovať pri hre a v rôznych situáciách získané poznatky a skúsenosti



## AKTIVITY

Hra je určená deťom predškolského veku. Hrá sa v skupine dvoch a viacerých hráčov. Hráči hádzu kockou a včielka Bee-Bot, prípadne Constructa-Bot sa posunie po podložke o hodený počet bodov. Hráč potom musí vykonať aktivitu, ktorú stanovujú základné pravidlá hry – slovné alebo pantomimicky vyriešiť úlohu vyplývajúcu z farby čísla a obrázka na políčku. Víťazom sa stane ten, kto sa ako prvý dostane do cieľa – na číslo 20 alebo za číslo 20.

## Základné pravidlá:

**Cyklámenové číslo** – hráč musí napodobniť aktivitu na obrázku.

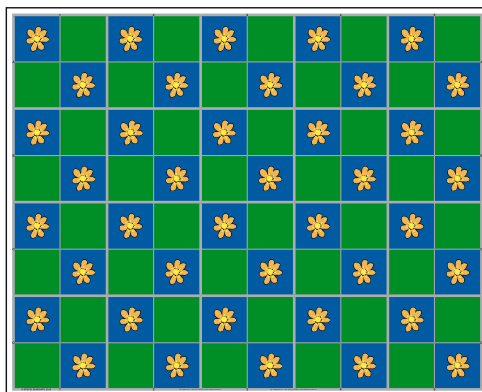
**Modré číslo** – hráč musí porozprávať, čo je na obrázku.

**Zelené číslo** – hráč musí povedať básničku, riekanku alebo zaspievať.

**Žlté číslo** – hráč jedno kolo nehrá.

## ŠTVORČEKOVÁ SIEŤ

Zadná strana podložky môže slúžiť na riešenie problémových úloh a orientáciu v štvorčekovej sieti podľa verbálnych pokynov druhej osoby, prípadne grafických kartičiek (návodů) vytvorených deťmi.



## Programovateľné hračky:



Bee-Bot



Constructa-Bot

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

Programovateľné hračky  
a hracia kocka  
nie sú súčasťou balenia.



Nevhodné pre deti  
do 3 rokov.

