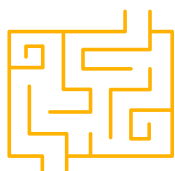


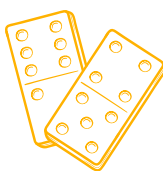


Świątuj z nami 20-lecie Bee-bot'a!

SKORZYSTAJ Z POMYSŁÓW MOJE BAMBINO
NA 20 ZABAW Z BEE'BOTEM



LABIRYNTY



GRY



MAPY



ZADANIA



KOLOROWANKI



1. Poznajmy się

OPIS ZABAWY:

Posadź dzieci w kręgu, zostawiając w środku dużo wolnego miejsca. Ustaw robota przed sobą. Powiedz, jak masz na imię, co lubisz jeść oraz jaki jest Twój ulubiony kolor i zaprogramuj robota tak, żeby pojechał do wybranego przez Ciebie malucha. Każde kolejne dziecko ma za zadanie odpowiedzieć na wcześniejsze pytania i wysłać robota do kolejnej osoby.

2. Powrót do ula

OPIS ZABAWY:

Wydrukuj szablon gry planszowej "Powrót do ula". Wyjaśnij dzieciom zasady zabawy i wspólnie spróbujcie doprowadzić Bee-Bota z powrotem do ula.

3. Wakacyjne domino

OPIS ZABAWY:

Przygotowujemy karty domino. Na podłodze układamy dwie kolumny obrazków, w taki sposób że jeden element z pary jest w kolumnie pierwszej, a drugi - w drugiej. Obrazki powinny leżeć w mieszanej kolejności. Pomiędzy kolumnami powinna zostać spora przestrzeń. Dzieci siadają wokół kart, Bee-Bota ustawiamy przy pierwszej karcie. Zadaniem dzieci, jest wybranie odpowiedniej karty, która pasuje do pierwszego obrazka, a następnie poprowadzenie robota w taki sposób, że przemierzy on trasę pomiędzy parą odpowiednich grafik.

4. Dzień z życia Bee-bot'a

OPIS ZABAWY:

Dzieci zastanawiają się, jak mógłby wyglądać dzień z życia Bee-bota i programują na gotowej macie (kod produktu: 356008) trasę jego ruchów. Np. wyjazd z domu, przejazd do sklepu, kwiaciarni, potem na plac zabaw i do kawiarni, a na koniec powrót do domu.

5. Bee-bot w świecie sylab

OPIS ZABAWY:

Dzieci tworzą własną matę z obrazkami zawierającymi różne sylaby, a następnie tworzą wytyczne dla robota, by powstały wyrazy (np. GA-LA, HA-LA, SA-LA, SA-GA, FLA-GA, WA-GA, LA-WA, itp.).

6. Bee-bot jedzie na wakacje

OPIS ZABAWY:

Dzieci tworzą własną matę, gdzie umieszczają wakacyjne lokalizacje np. góry, morze, jezioro, ale także obrazek domu. Zadaniem Beebota jest podróż z domu na wakacje (każde dziecko może programować swój wymarzony wyjazd). W trakcie zabawy dzieci rozwijają umiejętności komunikowania się, kreatywność, wyobraźnię, umiejętności plastyczne, współpracy oraz opowiadania historii.



7. Raz, dwa, trzy! Z Bee-bot'em liczymy

OPIS ZABAWY:

Dzieci wykonują proste działania matematyczne z wykorzystaniem gotowej maty (kod produktu: 356025).

8. W krainie dźwięków

OPIS ZABAWY:

Nauczyciel przygotowuje nagrania dźwięków, jakie wydają wybrane zwierzęta, a także odpowiednie karty z obrazkami tych zwierząt. Rozkłada je na podłodze i przykrywa przezroczystą matą (kod produktu: 356070). Nauczyciel odtwarza dźwięk, a zadaniem dzieci jest rozpoznanie, jakie zwierzę wydało taki odgłos. Następnie maluchy programują robota tak, aby dotarł do odpowiedniego zwierzęcia na macie.

9. Bee-bot odkrywa nadmorski kurort

OPIS ZABAWY:

Dzieci programują plan wycieczki Bee-bota po gotowej macie (kod produktu: 356086): wizyta w latarni morskiej, rejs żaglówką i zabawa w wesołym miasteczku, etc.

10. Razem z Bee-botem segregujemy odpady

OPIS ZABAWY:

Dzieci nakładają na Bee-Bota specjalny pchacz (kod produktu: 356149). Nauczyciel drukuje karty z odpowiednimi kolorami kontenerów. Przed kontenerami kładzie plastikową butelkę, szklaną kulkę, papierową gazetę i owoc. Zadaniem dzieci jest zaprogramowanie Bee-bot'a tak, żeby wrzucił do kosza odpowiedni artykuł.

11. Labirynt

OPIS ZABAWY:

O nie! Bee-Bot zabłądził i trafił na okropną pogodę! Pomóż mu wrócić na słoneczną łąkę. Uważaj na podmuchy wiatru, które mogą zmienić tor Twojej trasy.

12. Od ziarenka do bochenka

OPIS ZABAWY:

Dzieci poznają proces powstawania chleba. Przygotowują program dla robota w oparciu o obrazki (karty do pobrania). Bee-Bot ma za zadanie przejść trasę w odpowiedniej kolejności (jak tworzony jest chleb od początku do efektu końcowego).

13. Rozpoznawanie emocji

OPIS ZABAWY:

Nauczyciel przygotowuje karty z różnymi sytuacjami, które przedstawiają odmienne emocje (smutek, radość, gniew itp.) oraz karty emocji (do pobrania). Nauczyciel pokazuje dzieciom sytuację, ich zadaniem jest rozpoznanie emocji, jakie odczuwają poszczególne osoby ze scenki, a następnie maluchy programują robota tak, żeby wskazał odpowiednią kartę emocji.



14. Jemy zdrowo!

OPIS ZABAWY:

Dzieci tworzą własną matę, umieszczają na niej obrazki z różnymi owocami i warzywami oraz niezdrowymi przekąskami. Zadaniem dzieci jest zaprogramowanie Bee-bot'a tak, by przeszedł jedynie przez pola ze zdrową żywnością.

Możliwość modyfikacji zabawy:

Dzieci programują Bee-bot'a, by przeszedł tylko przez pola z owocami/tylko z warzywami/po polach z owocami na daną literę np. A, B czy C..

15. Pamiątka z wakacji

OPIS ZABAWY:

Dzieci tworzą matę z obrazkami przedstawiającymi pamiątki z wyjazdów wakacyjnych. Każde dziecko tworzy własny program i opowiada grupie, co Bee-bot przywiózł z wakacyjnej wędrowki (np. muszelki, pocztówkę, kamyki, ciupagę, etc.).

16. Przedszkolna wyprawka

OPIS ZABAWY:

Dzieci rozkładają obrazki przedstawiające różne przybory, a następnie programują robota w taki sposób, żeby pokazać co znajdzie się w ich przedszkolnym plecaku.

17. Szkolna kolorowanka

OPIS ZABAWY:

Nauczyciel drukuje kolorowankę (plik do pobrania). Dzieci kolorują obrazki, które kojarzą im się ze szkołą. Następnie wycinają obrazki i programują trasę dla Bee-bot'a, by dotarł do danego obrazka, podczas gdy dziecko opowiada, co się na nim znajduje/do czego służy, etc.

18. Liściasta przygoda

OPIS ZABAWY:

Przed zabawą, dzieci powinny nazbierać liście na dworze. Na podłodze rozkładamy liście, zostawiamy po jednej sztuce każdego rodzaju. Nauczyciel pokazuje dzieciom wybrany przez siebie egzemplarz, a ich zadaniem jest zaprogramowanie robota w taki sposób, żeby dojechał do odpowiedniego liścia na podłodze.

19. Bee-bot i leśne zwierzęta

OPIS ZABAWY:

Dzieci tworzą matę z obrazkami przedstawiającymi różne zwierzęta, które można spotkać w lesie: jeża, wiewiórkę, dzięcioła, jelenka, etc. Zadaniem dziecka jest zaprogramowanie beebota, by przebył trasę przez las, bez zakłócania (najeżdżania na pole ze zwierzątkami) życia leśnych zwierząt.

20. Bee-bot w świecie rymów

OPIS ZABAWY:

Wydrukuj obrazki (plik do pobrania). Oznacz pole start i meta. Dzieci programują drogę Bee-bot'a, by przeszedł po polach, które się rymują. Czy dzieci mogą zaproponować własne pomysły do tej zabawy?