

## СЪБИРАМ ТОЧКИ

**Автор:**

Ани Аврамова-Шейнова  
НУ“Петър Берон“, гр. Самоков

**ДОИ, Учебна програма (кои ядра покрива, за коя група/възраст):**

- Без ограничения, тъй-като учителят сам подготвя картите-жокер.

**Образователно направление:**

- БЕЛ
- Математика
- Човек и природа
- Човек и общество

**Цели:**

- Проверка знанията на учениците. надграждане и усъвършенстване придобитите знания и умения.
- Приобщаване и привличане на ромските ученици в училище.

**Дидактични ресурси:**

- Bee-Bot
- Карти-жоке
- Карти за игралното поле
- Карта-съдба

**Време за провеждане:**

- Педагогическа ситуация

**Ход на ситуацията/Описание на задачата/Правила на играта:**

- Играчът завърта стрелката на карта-съдба и в зависимост от попадението играе. Символите на картата-съдба са:
  - намръщено човече (пропускаш ход)
  - весело човече (директно отиваш на игралното поле с този символ)
  - кошер (имаш право на още едно хвърляне)
  - цифрите (всяка за себе си означава брой ходове по игралното табло).
- Учителят реди картите за игралното табло по своя преценка. Ето и значението на тези карти:
  - стрелките означават посоката на ходовете
  - карта-кошер означава връщане в изходна позиция
  - карта-пчеличка означава теглене на карта- жокер, на която е написана задача, въпрос и т.н.,
  - карта върху, която има цифра (1,2,3 ...) означава толкова ходове напред
  - карта върху, която има (-1,-2,-3 ...) означава толкова ходове назад.
- За всеки правилен отговор или правилно направена задача играчът получава точки, които определя учителят. Краят на игралното поле е картата-пчеличката с вдигнати ръчички. Играта свършва, когато играч стъпи на нея. За победител се смята, този отбор, който има по-голям брой точки. В случай че няма точки (ако не е попадано на карта-пчеличка), пчели отборът стъпил пръв на крайната карта.

**Оценяване:**

- Отборът победител получава награда по преценка на учителя.

**Трудности, начини за преодоляване:**

- При нас трудността идва от наличието на една пчеличка, но се надяваме да се сдобием с още една интерактивна играчка.

**Ресурси:**

- [Архив с карти-подложки](#)