

## ЖИВОТНИТЕ ОТ ДЖУНГЛАТА

**Автор:****Екип 11**

Семинар 2 „Съвременни образователни технологии за работа в детската градина и в начален етап на образование  
гр. София

**Образователни направления:**

- Математика
- ИК

**Цели:**

- Проектиране отговор върху двумерното пространство.
- Прогнозиране движение на работната играчка до указано място.
- Броене в прав и обратен ред.
- Затвърдяване и разширяване знанията.

**Дидактични ресурси:**

- Bee-Bot и/или Constructa-Bot
- 10 рисунки на весели геометрични фигури или цветно табло-подложка „Цветове и форми“
- Флумастри

**Време за провеждане:**

15-20 мин

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

- Готово табло 4/5, което има полета СТАРТ-ФИНАЛ.
- Чрез роботизираната играчка децата се въвеждат в света на геометричните фигури и следват правилата на играта.
- С помощта на камиончето детето трябва да открие и назове всички весели геометрични фигури и да нарисова кръг, като използва флумастер.