

## ГАТАНКАТА ОТГАТНИ – С МАЯ ОТГОВОРА ПОКАЖИ

### Автор:

Инна Филипова  
ОДЗ „Зора“, гр. Червен бряг  
E-mail: inna\_blue@abv.bg

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

- Играта е създадена за ПГ 5-6 годишни.
- В този вариант осигурява адаптивност на задачите съобразно съществуващите програми, програмни системи и образователни направления.

### Образователно направление:

- Български език и литература
- Природен свят
- Математика

### Цели:

- Да се даде възможност на детето да осмисля езиковите комуникативни ситуации.
- Затвърдяване познанията за растителен и животинки свят
- Затвърдяване уменията на детето да се ориентира в двумерното пространство.
- Програмиране движението на пчеличката до определено място на схемата

### Дидактични ресурси:

- Вее-Bot
- Шаблон с илюстрации
- Двадесет и четири картона с гатанки.

### Време за провеждане:

- 25 минути

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

- Децата са наредени в кръг около шаблона с илюстрации.
- Учителя предлага на децата кутия с окраската на пчеличката, в която има картони с гатанки за играта.
- Поставя задачата и описва правилата:
  - Всяко дете избира картонче, на което е написана гатанка. Учителката я прочита на глас.
  - При правилен отговор първото дете намира съответната илюстрация на шаблона и програмира ходовете на пчелата до верният отговор от начално стартово поле.
  - Следващото дете, което е наред не тръгва от стартовата позиция, а от полето, на което се е спряло предходното дете ( така то ще има няколко възможни варианта за ход).  
Играта продължава докато всички деца се изредят и се обиколи целия шаблон.

**Оценяване:**

- Награда за всяко справено се със задачата дете – значка „Пчеличка“, която дава право за още едно участие.

**Ресурси:**

- Карти-подложки (15x15 см) на тема „Гатанки“, които се предлагат в секция „Ресурси за работа с Bee-Bot“

