

Palīdzība vecvecākiem laukos

ULBS

***Scenārija nosaukums/ spēles nosaukums***: Palīdzība vecvecākiem laukos

Skolēnu vecums: 6-7 gadi

Laiks:15 minūtes

Saturs: Skaitļi (skaitļu atpazīšana un asociēšana)

Nodarbības mērķis:Attīstīt pamata izpratni par daudzumu un darbību novērtēšanu.

# Ievads

Šajā spēlē skolēni nosaka skaitļus, saistot tos ar daudziem elementiem. Dzīvnieki spēlē jāizvēlas atkarībā no izvēlētā skaitļa.

## Resursi:

BeeBot robots jeb rotaļlieta: BeeBot robots ir mazs un programmējams robots, kas pārvietojas dažādos virzienos un attālumos.

Kartes: dažādi mājdzīvnieki un putni, figūriņa ar zēnu (Dan, brāļadēls) un citas kartes ar dažādiem citiem lauku objektiem.

Aksesuāri: krāsaina līmlente, lai izveidotu spēles galdu uz grīdas, vai karte, kas sadalīta 15 cm kvadrātos, vai karte, kas izgatavota no kartona.

**SCENĀRIJA DETALIZĒTS APRAKSTS**

Manu vecvecāku lauku mājā ir daudz dzīvnieku un putnu! Vakarā viņi visi kopā dodas gulēt. Dena brāļadēlam ir jāpārbauda, vai visi dzīvnieki un putni ir savās mājiņās un gatavi gulēt. Viņš zina, cik daudz ir katra no tiem, bet viņam ir jāsaskaita, vai tie visi tur ir (lai saistītu skaitli ar dzīvnieku skaitu).

# Soļi

1. Skolēni nosauc dzīvniekus un saskaita, cik to ir.

2. Skolēni izveido prāta ceļa karti, lai savāktu dzīvniekus.

3. Pēc tam viņi ieprogrammē robotu (vai sakārto bultiņas pareizā secībā).

4. Pirmais bērns izvēlas karti ar skaitli. Piemēram, skaitli 2. Skolēns paskatās kartē un izlemj, kādi dzīvnieki, visi kopā ņemot, ir kopā 2. Piemēram, var būt 2 govis. Lai nokļūtu pie 2 govīm, robots ir jāieprogrammē. Skolēns verbalizē soļus, kas robotam jāveic, lai savāktu abas govis.

5. Cits bērns izvēlas kartīti ar citu skaitli. Piemēram, skaitli 1. Skolēns meklē dzīvnieku, kas ir unikāls. Tad ieprogrammē robotu, lai tas dotos pie šī dzīvnieka.

6. Spēle turpinās, līdz visi dzīvnieki ir aizvesti atpūsties.

# PADOMI UN IETEIKUMI SKOLOTĀJAM

Spēles sākumā dodiet norādījumus!

Mudiniet bērnus runāt skaļi, kad viņi domā!

Var apsvērt lielākus skaitļus. Tas padarīs spēli garāku, tāpēc esiet uzmanīgi, lai atvēlētu pietiekami daudz laika.

Ļaujiet bērniem kļūdīties. Vēlreiz mēģināt un atklāt kļūdu ir daļa no spēles!

Pievienojiet vairāk dzīvnieku un sarežģīs spēli.

Spēlējiet spēli komandās, lai palielinātu konkurenci, ja jūsu mērķis ir palielināt uzdevumu risināšanas ātrumu!

**Scenārija īstenošana un citi resursi:**

* Kartes, bultas, citi materiāli, kas īpaši izveidoti šim scenārijam.
* Katram dzīvniekam ir 5 kartes ar skaitļiem 1, 2, 3, 4, 5.
* Skolēniem ir uzdevums ar aizvērtām acīm pacelt skaitļu kartītes. Šādā veidā viņi nevar atrisināt uzdevumu iepriekš. Katrs uzdevums būs pārsteigums, un viņiem būs jāatrisina un skaļi jāizdomā atrisinājums..

**Scenārija / spēles varianti**:

Šo pašu spēli var spēlēt komandās vai arī nodot stafeti vienā komandā, ja vēlaties dažādot pieeju.

Jūs varat spēlēt spēli, izkliedējot dzīvniekus pa visu karti vai sagrupējot tos vienā laukumā kartē.