

## Desková hra s Blue-Bot a Bee-Bot

**Autor:** Bc. Karolína Zábranská, DiS., Centrum robotiky

**Časová náročnost:** 45 minut

**Ročník:** MŠ, 1. st. ZŠ

**Předmět:** český jazyk, informatika

**Učivo:** slova nadřazená/podřazená, nácvik písmen a barev, rozšíření slovní zásoby, význam slov, krokování, pravolevá orientace

**Pomůcky:** 1x balíček karet „POHYB“, 4x balíček karet „OTAZNÍK“ (1 x modrý, 1x červený, 1x žlutý, 1x zelený), 1x balíček karet „PÍSMENO“ (volitelný), transparentní podložka pro Bee-Bot/Blue-Bot, barevné čtverce, šablona pro dotvoření nebo barevný rozlišovač na robota, hrací kostka

Během této aktivity si s dětmi rozšíříme slovní zásobu, uvedeme je do problematiky slov nadřazených a podřazených, zopakujeme některá písmena.

Nejprve se všichni posadíme do kroužku a povídáme si o tom, jestli už někdy, například s rodiči hráli nějakou deskovou hru. Co všechno potřebujeme, abychom si ji zahráli (hrací desku, figurky)? Uvedu příklad Člověče, nezlob se. My dnes máme figurky speciální. Stačí, když správně zadáte, kam mají jet a oni už na toto místo dojedou. Ukážeme žákům roboty Blue-Bot či Bee-Bot (dle toho, s jakými pracujeme, já jsem zvolila robota Blue-Bot). Jednoho nechám vypnutého kolovat, aby si ho každý mohl podrobně prohlédnout. Co všechno na něm najdeme? Jakou mají tlačítka barvu? Co je na nich nakresleno? Co to asi znamená? Jak myslíte, že bude fungovat? Chvilku se o tom pobavíme a poté zkusíme robota zapnout.

Pokud si zvolíte [stažení šablony](#), můžete si s žáky vyrobit vlastní kostým pro figurku, například již předem v hodině výtvarné výchovy. Pokud se rozhodnete vložit tuto aktivitu před hrou, počítejte s prodloužením času celé aktivity. Využít ale můžete i barevné rozlišovače, které se prodávají jako příslušenství k robotům Blue-Bot a Bee-Bot.



Rozlišovače

Dále ukážeme dětem hrací transparentní podložku s barevnými čtverci, vedle které položíme balíčky hracích karet - balíček s kartami „**POHYB**“, čtyři barevně odlišené balíčky karet „**OTAZNÍK**“ a hrací kostku s barvami (4x barva + 2x prázdné pole symbolizující barvu dle výběru). Hrací kostku je možné s žáky vyrobit ze čtvrtky v hodině výtvarné výchovy, pracovních činností nebo např. matematiky nebo využít losování barev v digitální formě (například za pomoci aplikace Classroomscreen). Opět se děti ptáme, co všechno na podložce vidí a co podle nich mohou znamenat balíčky s kartami a kostka. Na kartách „POHYB“ se nachází zadání, které z tlačítek na robotu žáci nebudou moci použít k pohybu. V balíčcích označených otazníkem se nacházejí nadřazená slova (př. stromy, nápoje, ovoce), ke kterým mají děti za úkol vymyslet slova podřazená. Pokud se jedná o mladší děti, pobízíme je jednoduchými pokyny: Jaké znáš květiny?, Co má modrou barvu? a podobně.

### Průběh aktivity:

Podle celkového počtu rozdělíme žáky do několika skupin, každá skupina si vylosuje barvu/číslo, jež určí, z jaké pozice bude jejich robot startovat. Do skupiny pak dostanou jednoho robota Blue-Bot. Hra začíná tak, že náhodně vylosujeme barvu/číslo skupiny, která hází kostkou jako první.

Dále se skupiny střídají ve směru hodinových ručiček. Vždy hodí kostkou, která určí, na jakou barvu mají s robotem dojet a z jakého balíčku „OTAZNÍK“ budou losovat. Na kartě „POHYB“ naleznou zadání, jaká tlačítka nemohou při řešení použít. Příklad: Musí dojet na zelenou barvu, která jim padla na hrací kostce, ale na kartičce naleznou zadání Nesmíš použít tlačítka doprava, doleva. Uvedené pokyny zadávají robotovi, který posléze na podložce dorazí na políčko konkrétní barvy. Na základě této barvy poté losují z příslušného balíčku kartu se slovem, ke kterému vymýšlejí slovo podřazené. Nejprve si s žáky zkusíme pouze hod kostkou, dojezd robota na konkrétní barvu a los karty „OTAZNÍK“. Když se nám zdá, že si žáci správně osvojili manipulaci s robotem a pochopili princip, přidáváme navíc karty „POHYB“. V průběhu hry by se měli vystřídat všichni hráči (žáci) ve skupině v zadávání pokynů i vymýšlení slov.

Pokud by měli žáci problém s významem či vymýšlením nějakého slova, můžeme jim vždy návodnými otázkami pomoci. Co vidíš kolem sebe? Jaký sport se hraje na ledě v zimě?

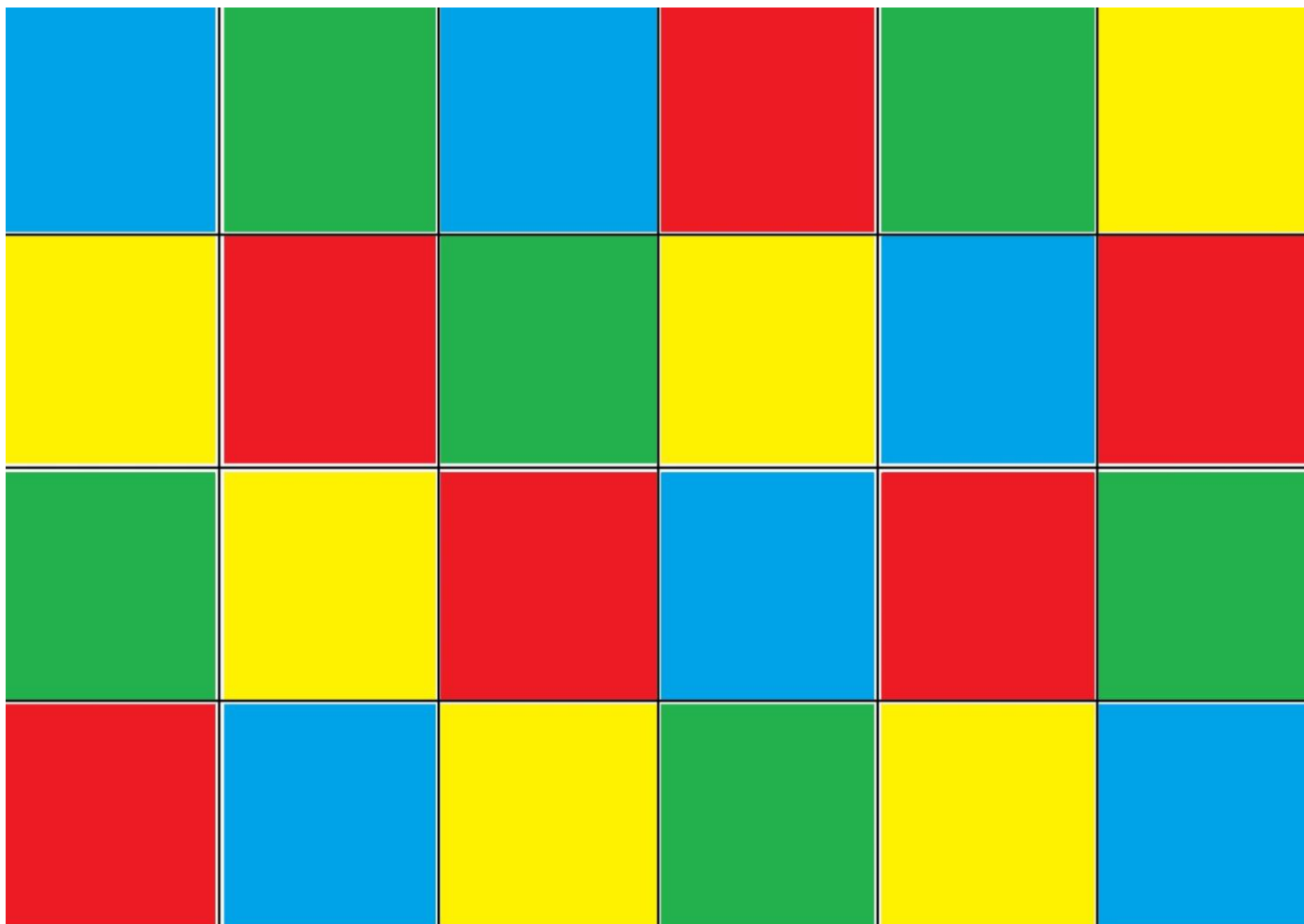
Hra končí ve chvíli, kdy si někdo z hráčů vylosuje kartu s nápisem **Gratuluji, jste v cíli!** z jednoho balíčku otazníkových karet.

### Poznámka:

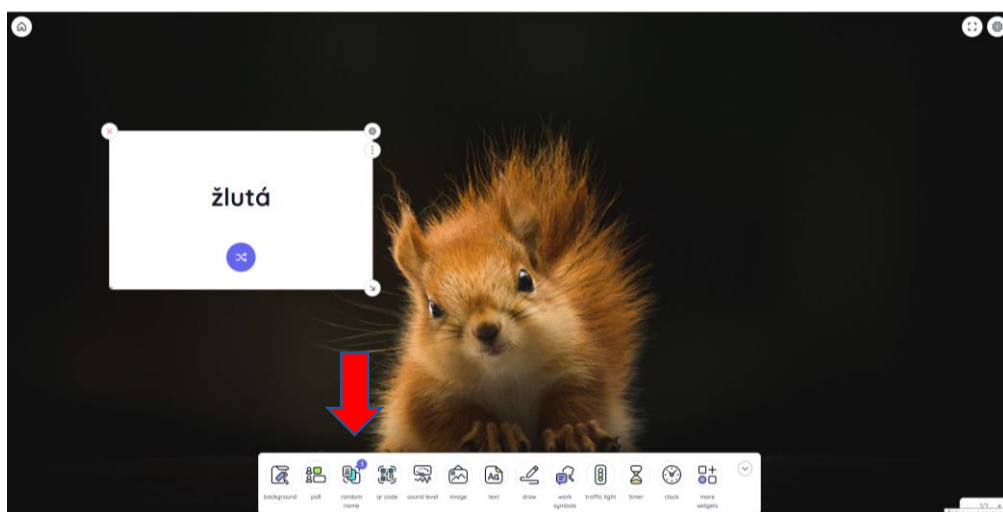
- Pokud máme menší počet žáků, mohou tuto hru hrát jako jednotlivci.
- Stejně tak může aktivita proběhnout venku bez robotů, kdy čtvercovou síť děti zakreslí křídami na parkoviště či jiný vhodný prostor. Do čtverců vepíší slova barvy. Rozdělí se do dvojic či skupin, kdy se určí jeden žák, který bude vystupovat na pozici figurky a další, který ho bude dle vylosovaných pokynů ve čtvercové síti navigovat.
- Pokud chceme zvýšit obtížnost hry, můžeme pro starší žáky přidat navíc balíček karet s označením „PÍSMENO“, které budou určovat počáteční písmeno vymýšleného slova. Písmena můžeme také umístit i na jednotlivé barvy. Po vylosování barvy tedy robot dojede na konkrétní písmeno a žák musí vymyslet slovo, které tímto písmenem začíná.
- Případně můžeme přidat i hrací kostku, která určí počet slov, který budou muset žáci vymyslet (1 kostka = 1-6 slov, 2 kostky = 2-12 slov).

**PŘÍLOHY:**

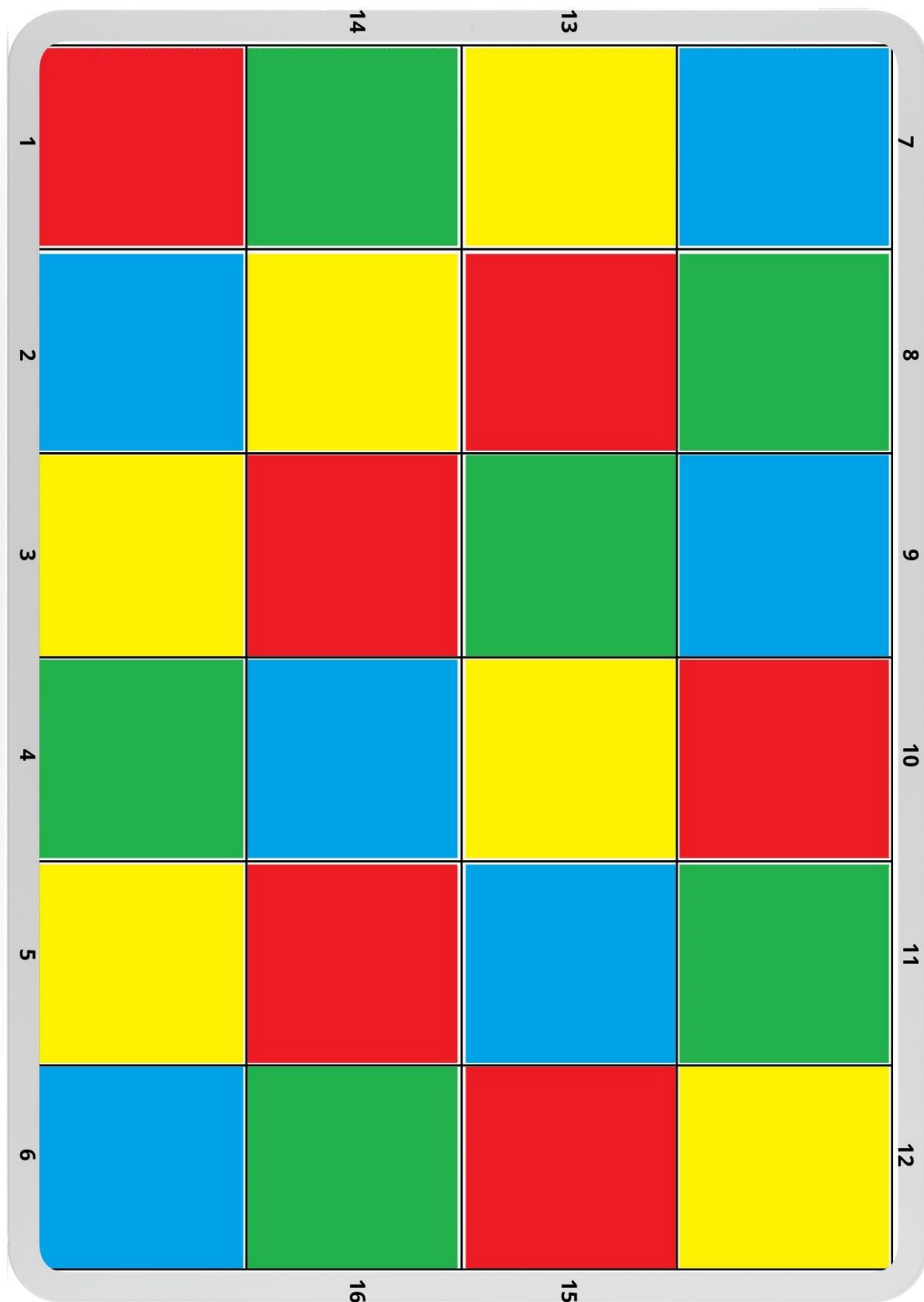
**HRACÍ POLE – nečíslované – čtverce musí mít velikost 15x15 cm**



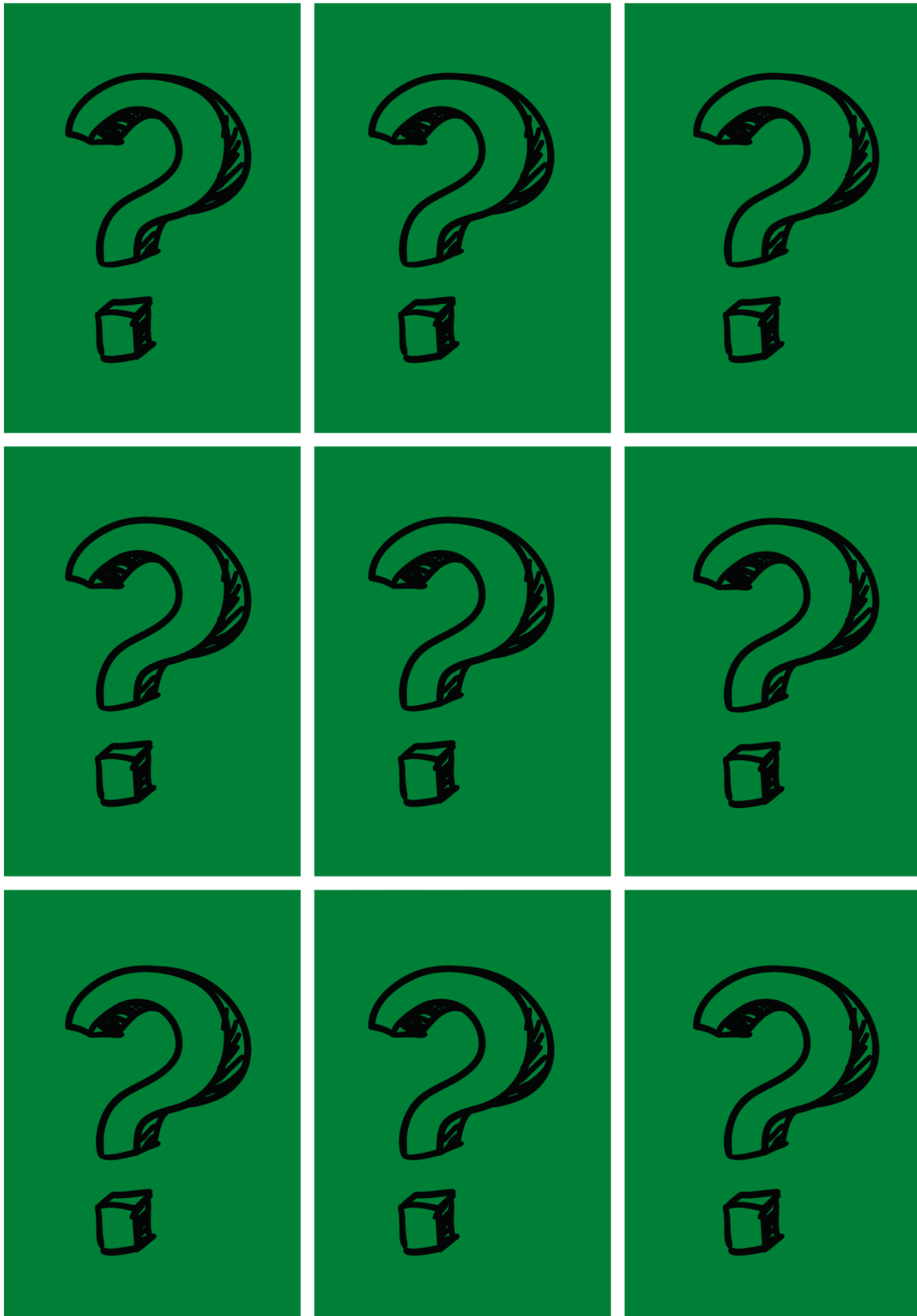
**Výběr barvy za pomoci aplikace Clasroomscreen**



## HRACÍ POLE – očíslované



KARTY OTAZNÍK:



**OVOCE**



**ZELENINA**



**NÁPOJE**



**KVĚTINY**



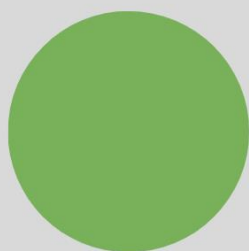
**DOPRAVNÍ  
PROSTŘEDKY**



**HRAČKY**



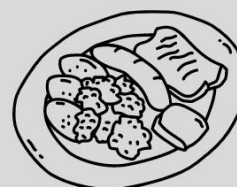
**ZELENÁ  
BARVA**

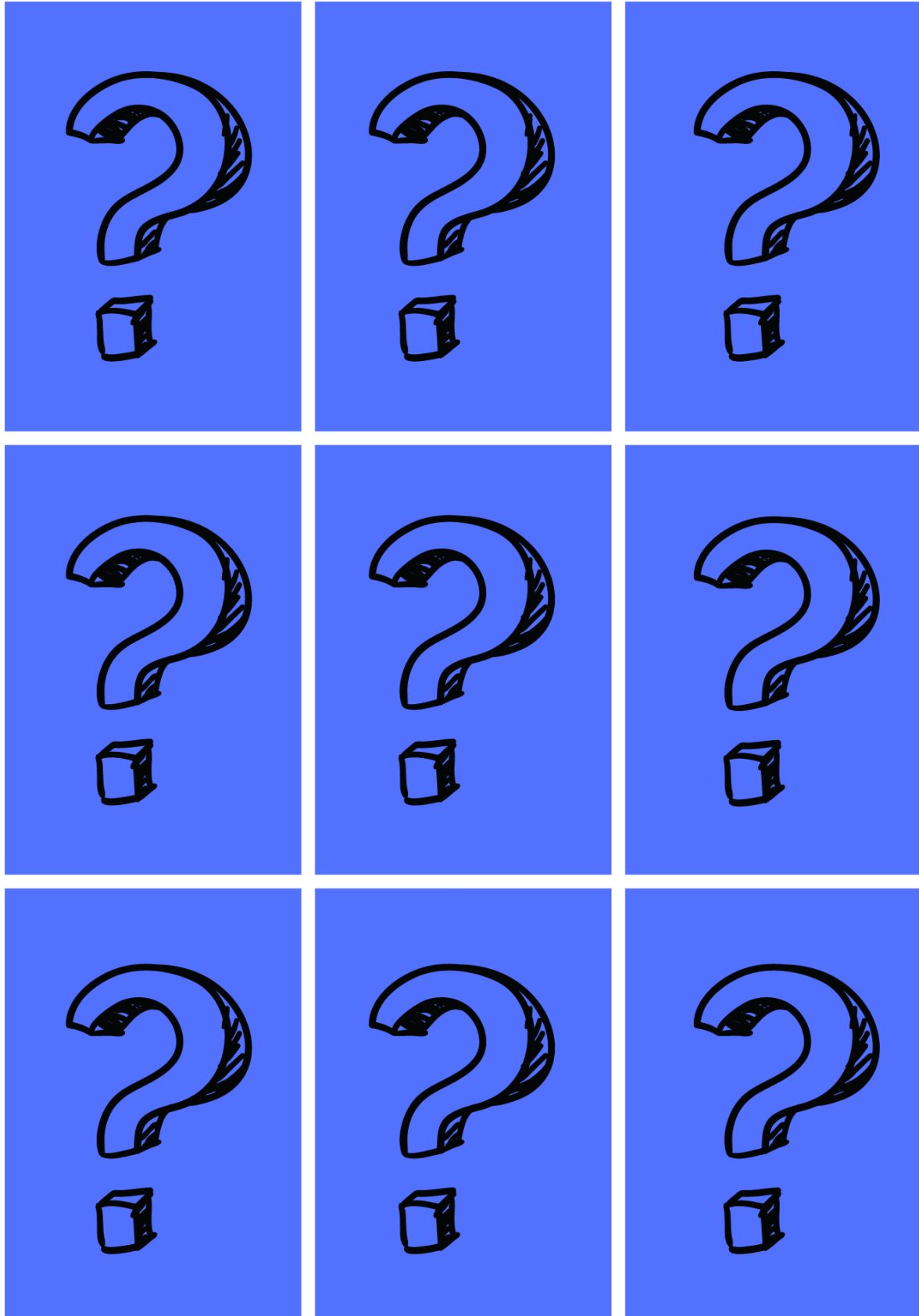


**STROMY**



**JÍDLO**





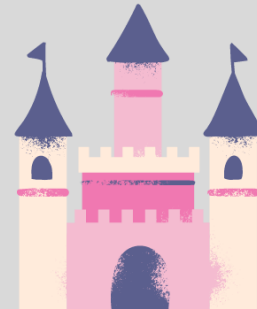
## HUDEBNÍ NÁSTROJE



## POVOLÁNÍ



## POHÁDKY



## NÁBYTEK



## MODRÁ BARVA



## OBLEČENÍ



## KUCHYŇSKÉ POTŘEBY



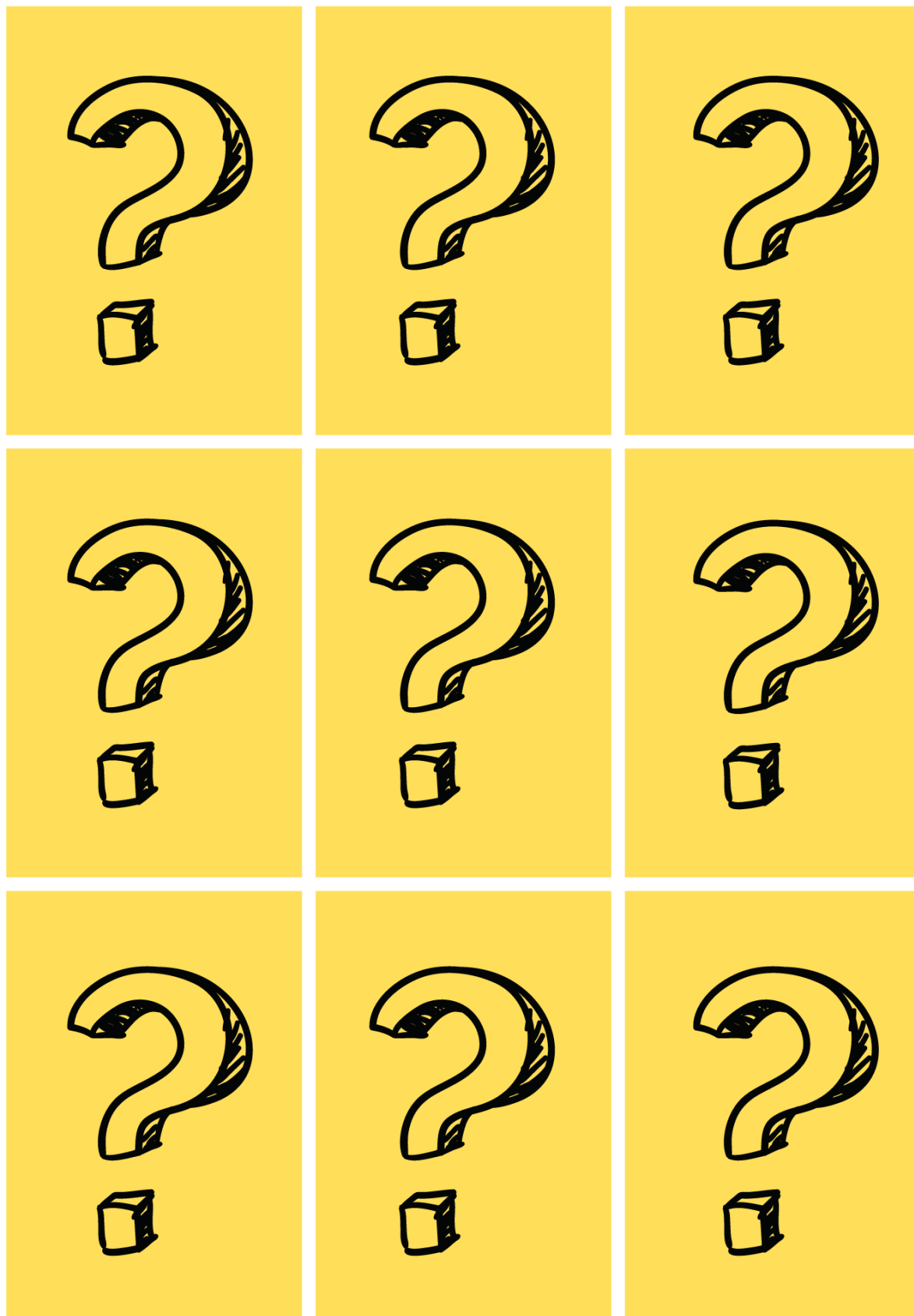
## SPORTY



## ŠKOLNÍ POMŮCKY







**BARVY**



**JÍDLO**



**POHÁDKY**



**NÁBYTEK**



**ŽLUTÁ  
BARVA**



**ZIMA**



**KUCHYŇSKÉ  
POTŘEBY**



**SPORTY**



**ŠKOLNÍ  
POMŮCKY**





**HUDEBNÍ  
NÁSTROJE**



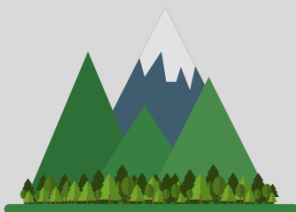
**JÍDLO**



**POHÁDKY**



**PŘÍRODA**



**ČERVENÁ  
BARVA**



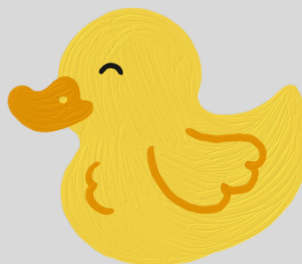
**PODZIM**



**NÁDOBÍ**



**ZVÍŘATA**



**ŠKOLNÍ  
POMŮCKY**



**KARTY CÍL:**



**GRATULUJI  
JSI V CÍLI!**



**GRATULUJI  
JSI V CÍLI!**



**GRATULUJI  
JSI V CÍLI!**



**GRATULUJI  
JSI V CÍLI!**



**GRATULUJI  
JSI V CÍLI!**



**GRATULUJI  
JSI V CÍLI!**



**GRATULUJI  
JSI V CÍLI!**



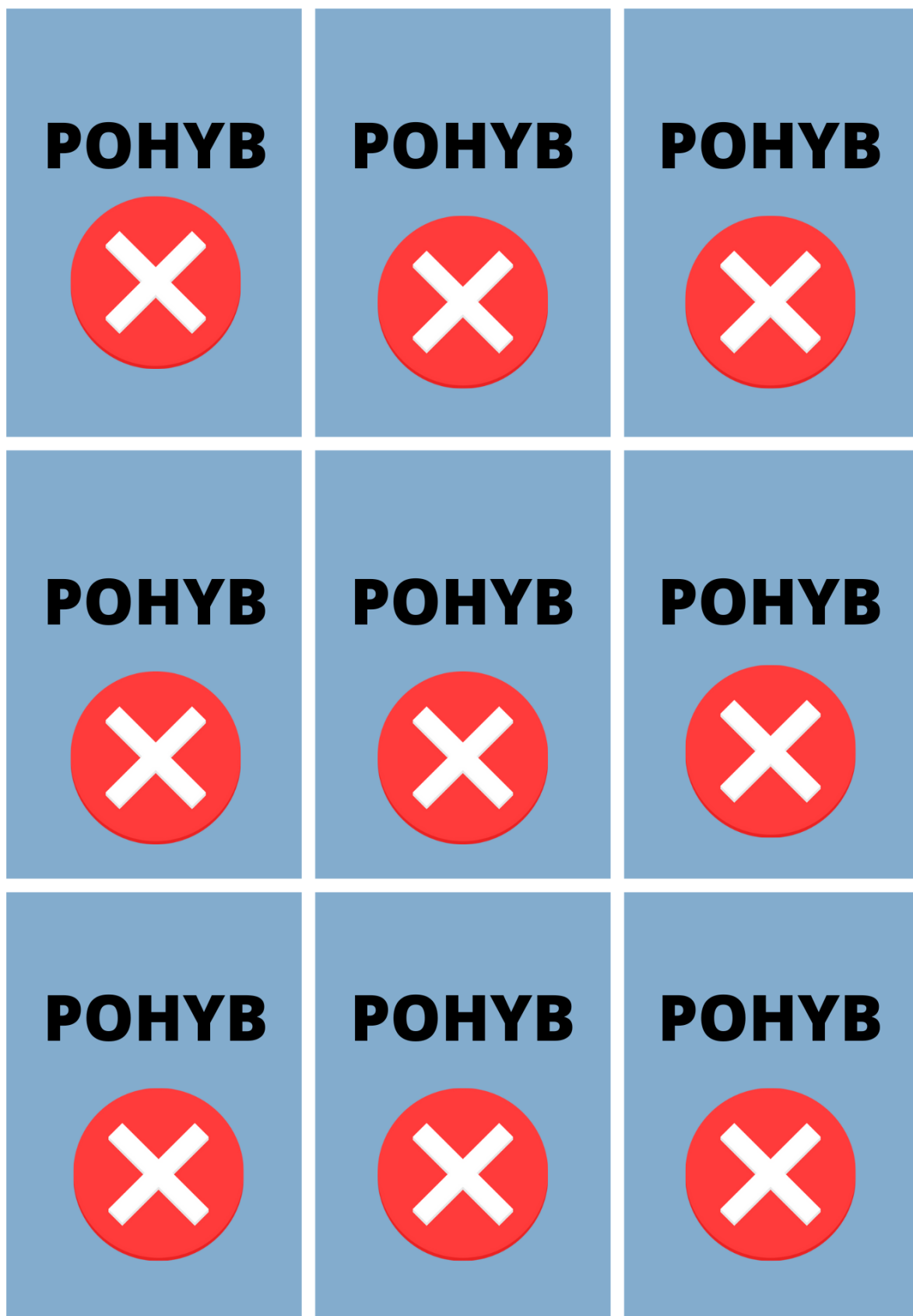
**GRATULUJI  
JSI V CÍLI!**

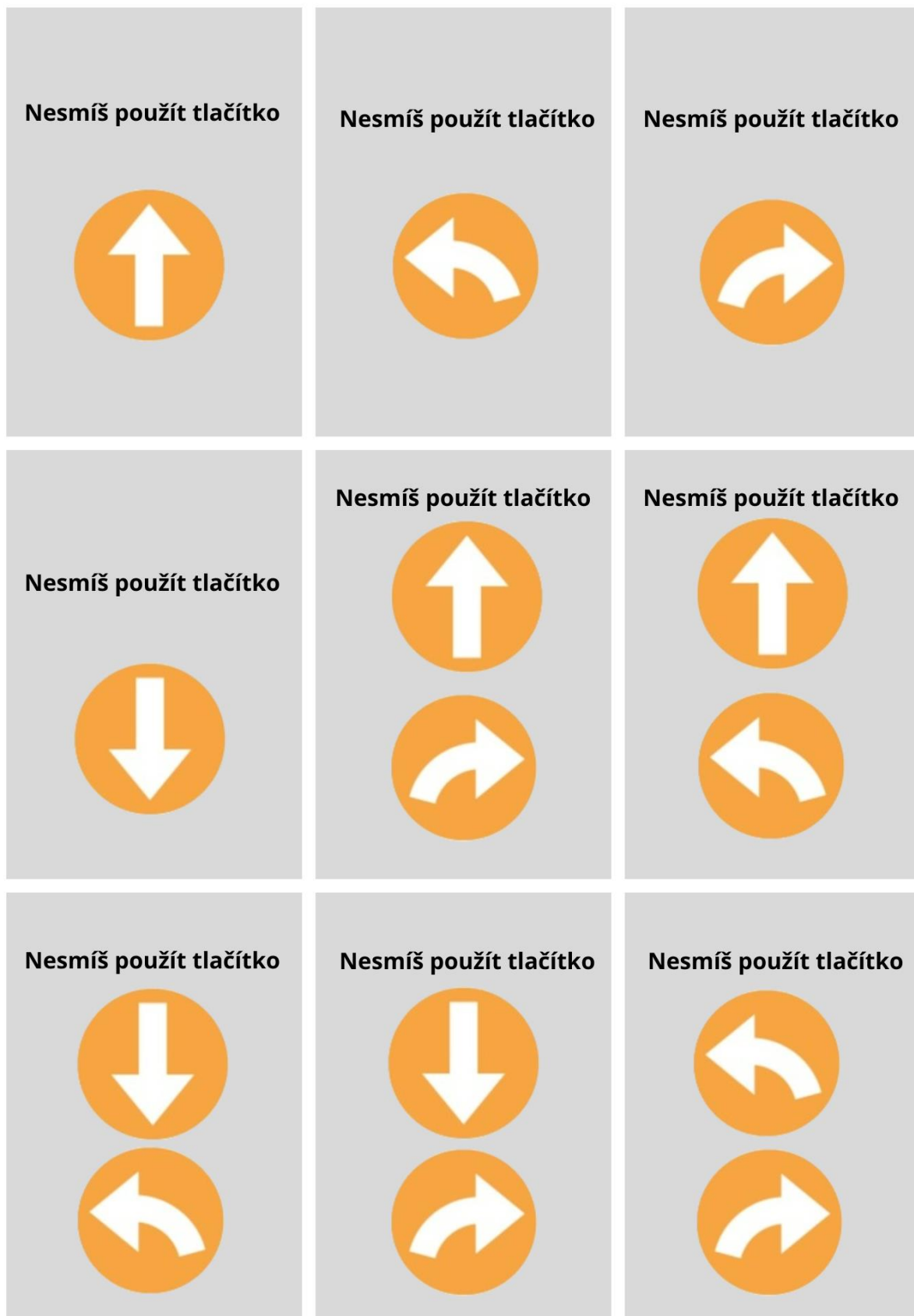


**GRATULUJI  
JSI V CÍLI!**



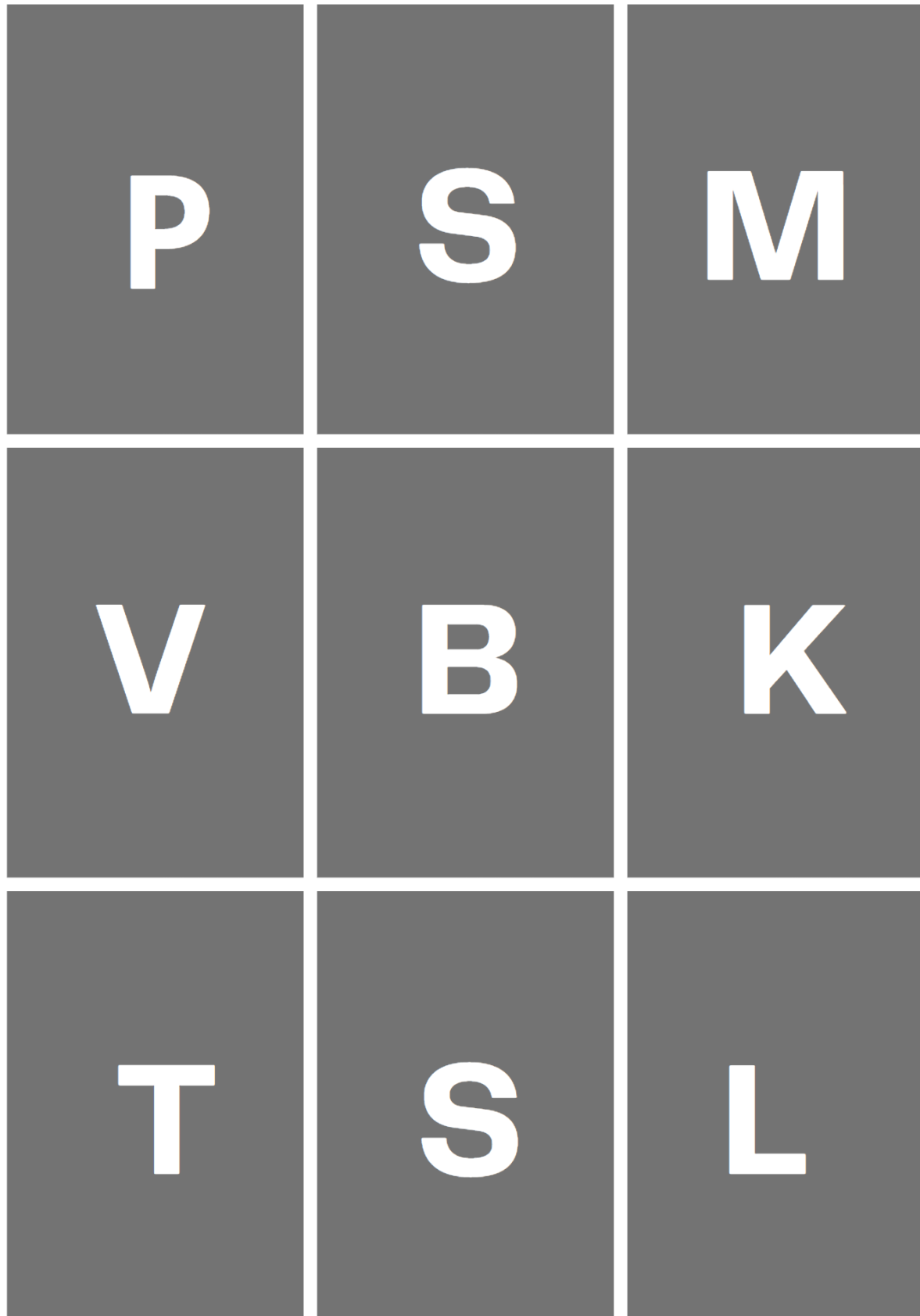
**KARTY POHYB:**







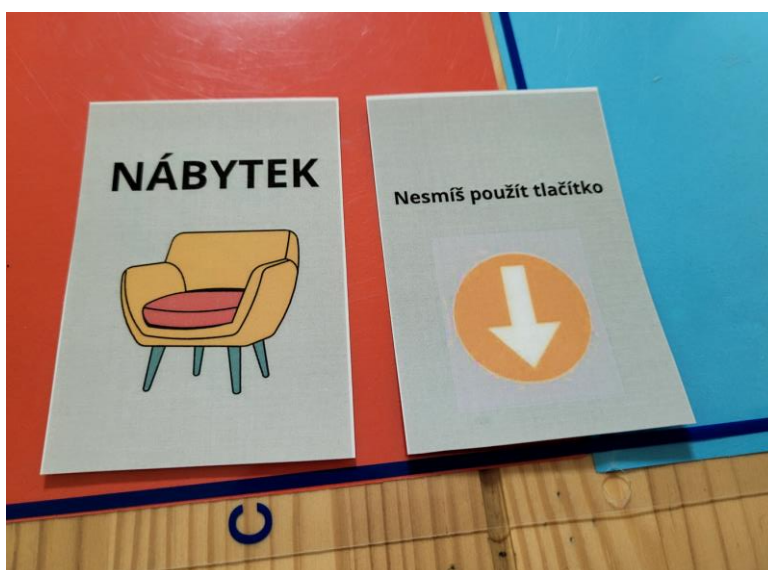
**KARTY PÍSMENO:**



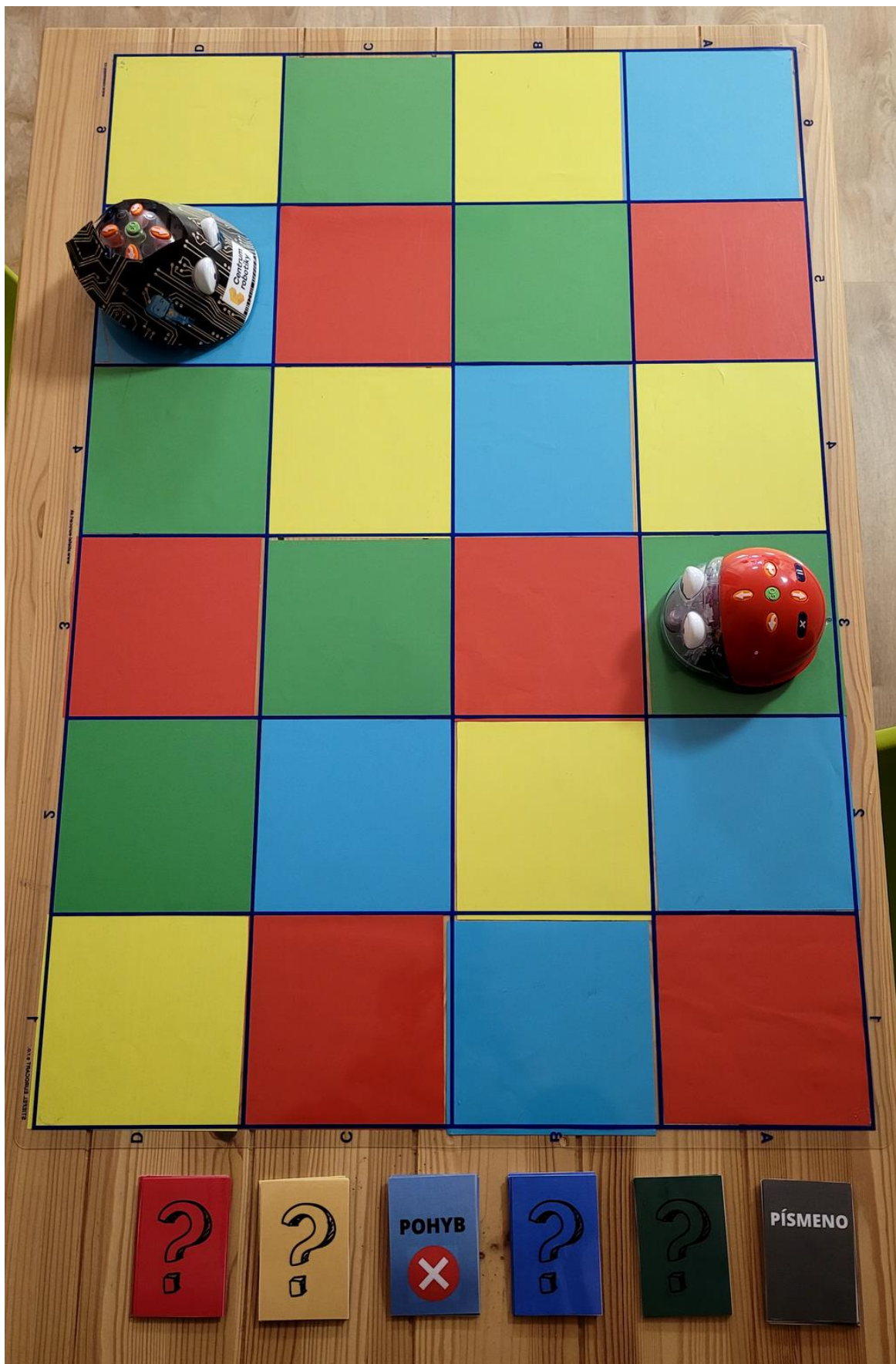
FOTOPŘÍLOHA:



Vlastní šablona na robota BB



Karta OTAZNÍK + karta POHYB



Připravené hrací pole



Karta CÍL



Hrací pole