

# AITA UNE-MATIT!

**Autorid:** Mai Tammvere, Tiina Tomingas

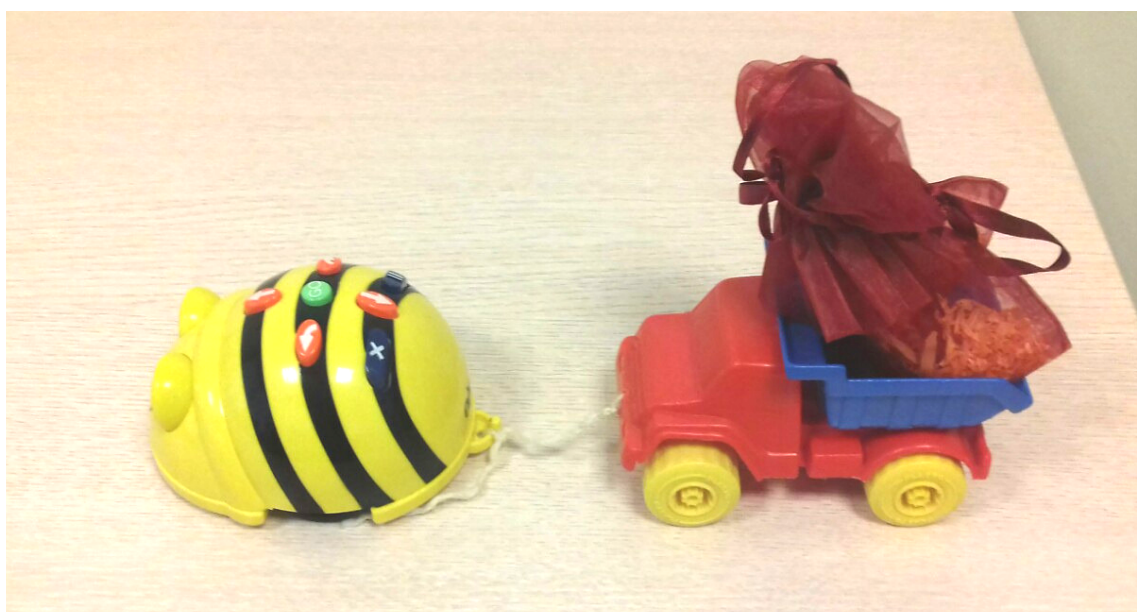
**Vahendid:** Mänguasjad, kes tuleb unne suigutada. Auto koos uneliivaga, mida saab kinnitada Bee-Bot roboti taha. Erinevad vahendid mõõtmiseks – kõrred, nöörid, klotsid, paelad.

**Tegevuse eesmärk:**

Laps oskab vahemaad mõõta kokkulepitud mõõduga

**Tegevuse käik:** Lapsed märgivad põrandale maha Une-Mati kodu. See võib olla värviline paber või paberile joonistatud maja. Iga mängija võtab endale ühe mänguasja, kellele ta peab Une -Matina uneliiva viima. Asetab oma mänguasja pehmele tekile und ootama. Valib mõõtmisvahenditest endale sobiva mõõduriba. Lõikab selle 15 cm pikkuseks. Mõõdab välja kui mitu sammu peab robot liikuma tema mänguasjani. Kirjutab tulemuse paberile. Kui kõik mängijad on mõõtmise lõpetanud asub Une-Mati robot tee. Mängija ütleb mitu sammu tuleb teha. Sisestab käskluse ja koos kontrollitakse, kas uneliiv jõudis kohale. Lapsed ennustava vahemaad silma järgi. Ja kontrollivad hiljem silmamõõdu õigsust.

Lapsed ehitavad mõõtribasid kasutades klotsidest keerukama tee koos sildadega, mille alt robot läbi liigub. Programmeerimiseks kasutatakse otse liikumise käskluse asemel ka keeramisi.



# UNENÄOMÄNG

**Autorid:** Mai Tammvere, Tiina Tomingas

**Vahendid:** Matt sõnadega, kaks täringut, pildid vastavalt sõnadele

## Tegevuse eesmärgid:

Laps harjutab arvude liitmist

Laps tuleb toime lühikeste sõnade lugemisega ja sõnade kirjeldamisega (Aliase põhimõttel)

**Mängu käik:** Mäng toimub paarismänguna. Esimene mängija võtab kaks täringut ja viskab mänguväljale. Täringul saadud silmade arv liidetakse. Esimene mängija sisestab nii mitu käsklust Bee-Botile kui suur oli liitmise tulemus. Seejärel asetab ta Bee-Boti matile vabalt valitud kohta, käivitab liikumise ja keerab selja. Bee-Bot liigub vastavalt käsklustele ühele ruudule. Teine mängija loeb sõna ja hakkab seda sõna kirjeldama unenäona nii, et ei kasuta loetud sõna. Kui esimene mängija arvab ära, millega on tegemist, otsib ta piltide hulgast selle sõna pildi ja näitab kirjeldajale. Kui pilt ja sõna on samad saab mängija punkti. Vahetatakse rollid. Teine mängija veeretab täringuid. Liidab summa, programmeerib roboti, käivitab selle ja keerab selja. Esimene mängija loeb sõna ja asub kirjeldama unenägu. Kes kogub rohkem punkte on võitja.



# ETTEARVAMATU UNENÄGU

**Autorid:** Mai Tammvere, Tiina Tomingas

**Vahendid:** Suur valge paber põrandale, värvilised markerid, mis on teibitud robotite külge

## **Tegevuse eesmärk:**

Laps õpib programmeerima Bee-Bot robotit

Laps oskab märgata tekkinud kujundites ja joontes oletatavaid esemeid ning oskab täiendada joonistust nii, et tekiks äratuntavad asjad

**Tegevuse käik:** Lapsed valivad endale ühe roboti, mille külge on kleeplindiga kinnitatud värviline marker. Iga laps annab robotile käskluse ja vaheldumisi täidavad robotid sisestatud programme, jättes paberile värvilise liikumise teekonna. Saadud joonte rägastikust otsivad lapsed tuttavaid objekte ja täiendavad seda omakorda joonistusega. Saadakse ühistöö, mis kujutab sigrimigrist unenägu.

