

# Hledání tvarových dvojic – stínové pexeso

**Technologie:** Bee-Bot

**Cíl:** Rozvoj zrakového vnímání – diferenciací podobných tvarů

**Cílová skupina:** děti od 5 let, žáci se speciálními vzdělávacími potřebami

## Popis aktivity

### Varianta A

Aktivita začíná vytvořením plochy z obrázkových karet. Karty jsou otočeny obrázkovou stranou nahoru. Žák položí robota na jakoukoli kartu a snaží se ho naprogramovat tak, aby dojel ke kartě s tvarově podobným obrázkem. Po dojetí robota do cíle žák karty odebere a stejným způsobem pokračuje až do vysbírání všech karet. Během činnosti obrázky pojmenovává – buď slovně označuje jen karty, které hledá (*Budu hledat čtverce.*), nebo pojmenovává všechny obrázky, přes které robot postupně projede. Žák může také reagovat podle pokynů učitele, který bude určovat, které obrázky má žák hledat.

### Varianta B

Další aktivita je určena pro 2 hráče a hraje se podobně jako stínové pexeso. Žáci opět nejprve sestaví hrací plochu sestávající z obrázkových karet. Karty mohou nachystat obrázkovou stranou nahoru, nebo dolů (tato varianta je obtížnější, neboť při ní žáci zároveň musí zapojit také paměť). Cílem hry je hledat dvojice podobných tvarů. Začínající hráč položí Bee-Bota na jakoukoli kartu. Zjistí a pojmenuje obrázek na kartě a bude se snažit naprogramovat robota tak, aby dojel na kartu se stejným obrázkem. Pokud robot dojede ke správné kartě, může si hráč obě karty odebrat a stejným způsobem hledá další obrázkovou dvojici. Pokud robot nedojede ke správné kartě, pokračuje další hráč. Ten hledá dvojici ke kartě, na které se robot zastavil. Zastavil-li robot v místě, kde žádná karta není, může ho žák přesunout na jakoukoli kartu a hledat dvojici k ní. Vyhrává žák, který dokáže získat nejvíce karet.