

趣玩玛塔 快乐编程

07

小动物觅食记



07

小动物觅食记

这是一个让儿童通过编程来控制机器人，帮助卡牌上的动物找到对应食物的游戏。在游戏的过程中儿童可以学习到简单的食物链知识。成人可以为儿童普及卡牌上动物的饮食、生活习惯。玛塔机器人不仅可以学编程，还通过游戏知道了一些生活中的小知识。

难度指数



能量棒

数形对应

方位认知

编程体验

逻辑思维

适合年龄段

3-6 岁

所需物料

Matatalab pro set、
地图、游戏材料、海报

3-4岁

将要出发找食物的小动物贴纸贴在玛塔机器人充当该动物，使用lite的编程模式控制玛塔机器人以小动物的家为起点出发，要注意玛塔机器人眼睛的方向要和出发点上的箭头方向保持一致哟！每次编程帮助一种小动物找到食物后，玛塔机器人就要接着帮助下一种小动物，将玛塔机器人身上的贴纸换成要出发找食物的动物贴纸，起点也是以下一个小动物的家为起点，再次出门寻找该动物爱吃的食物。

数形对应

方位认知

逻辑思维

编程体验

4-5岁

教师请儿童掷骰子，让儿童根据掷到的数字指出身上有对应斑点数的斑点狗，教师将matata bot的眼睛朝向随机摆放，并且距离目标斑点狗3-4格的距离，儿童需要使用转向模块和前进模块，让玛塔通过转弯-前进的路径到达目的地。教师鼓励儿童积极参与编程过程，体验编程的乐趣。

数形对应

方位认知

逻辑思维

编程体验

5-6岁

教师请儿童掷骰子，让儿童根据掷到的数字指出身上有对应斑点数的斑点狗，教师将matata bot的眼睛朝向随机摆放，并且距离目标斑点狗的距离较远，需要使用前进后退模块、转向模块和数字模块来完成任务，可以参考路径为：前进-转弯-前进。教师鼓励儿童积极参与编程过程，体验编程的乐趣。

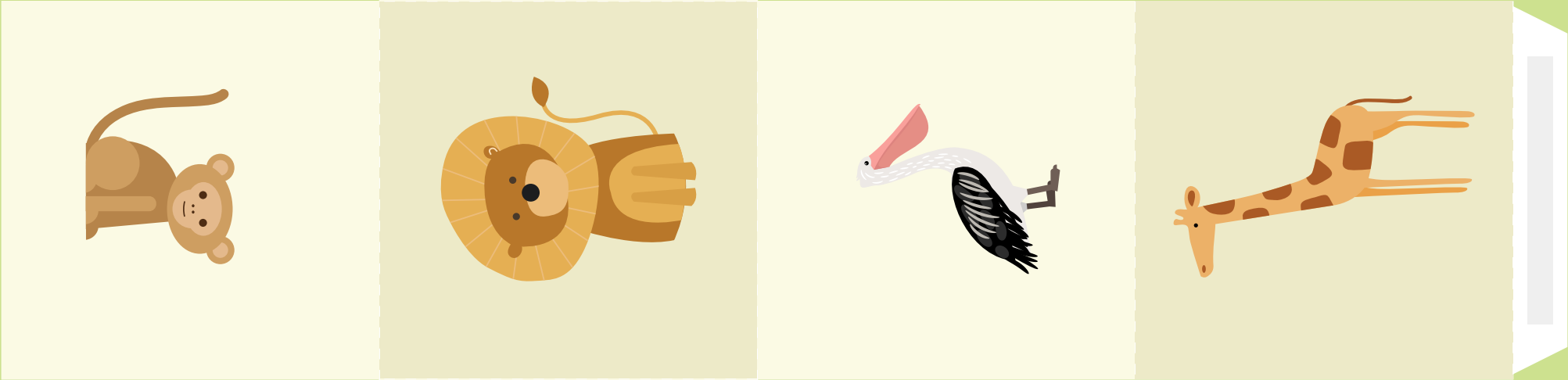
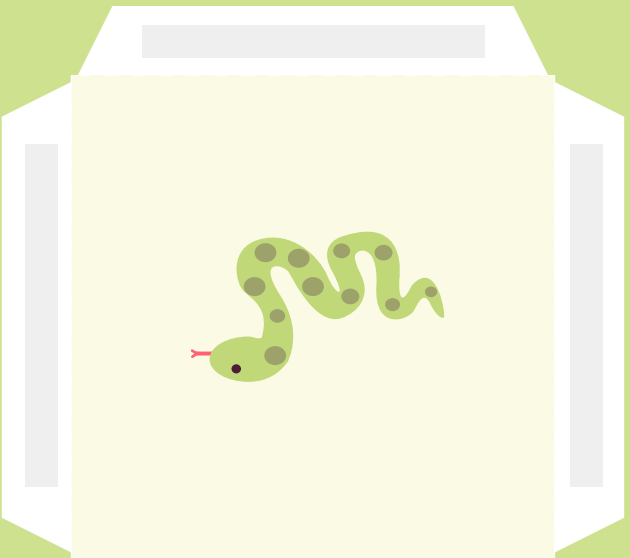
数形对应

方位认知

逻辑思维

编程体验

成长型思维



A



Lion

A



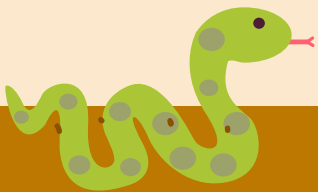
Giraffe

C



Monkey

D



Snake

B



Waterfowl

C



Rabbit

