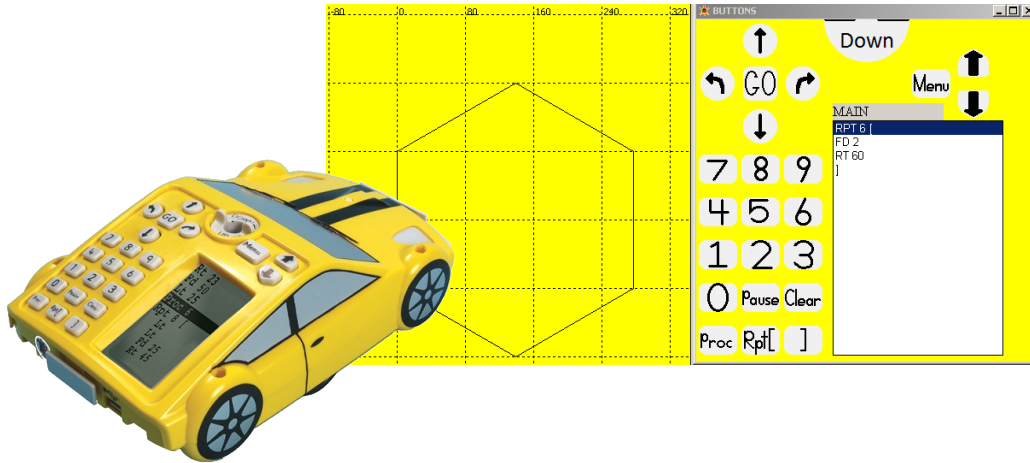


Παιδαγωγική Σχολή Φλώρινας  
Κυριακή 22 Απριλίου 2012



## Σχέδια μαθήματος και ιδέες για δραστηριότητες με το Pro-Bot

Γιάννης Κασκαμανίδης  
Σχολικός Σύμβουλος Π.Ε. Φλώρινας

|                       |   |
|-----------------------|---|
| Τίτλος:               | Ένα και ένα κάνουν δύο  |
| Τάξεις:               | Α΄ τάξη   |
| Μάθημα:               | Μαθηματικά  |
| Προαπαιτούμενα:       | <ul style="list-style-type: none"> <li>Χειρισμός βασικών εντολών (μπρος, πίσω, δεξιά, αριστερά)</li> </ul>  |
| Στόχοι:               | <ul style="list-style-type: none"> <li>Πρακτική εξάσκηση στην πράξη της πρόσθεσης</li> <li>Απομνημόνευση των ιδιοτήτων ενός αριθμού: <ul style="list-style-type: none"> <li>η απόλυτη τιμή ενός αριθμού είναι πάντα η ίδια</li> <li>το άθροισμα δύο αριθμών είναι πάντα το ίδιο</li> </ul> </li> <li>Κατανόηση της αντιμεταθετικής ιδιότητας της πρόσθεσης</li> <li>Ενδυνάμωση της αναγνώρισης των αριθμών</li> <li>Συνδυασμός πράξεων σε μια ακολουθία</li> </ul>  |
| Υλικοτεχνική υποδομή: | <ul style="list-style-type: none"> <li>Bee-Bot ή Pro-Bot</li> <li>Αριθμογραμμή (σε χαρτί του μέτρου, όπως φαίνεται στην εικόνα 1)</li> </ul>  |
| Διάρκεια              | 2 διδακτικές ώρες   |
| Οργάνωση μαθητών:     | Οι μαθητές είναι χωρισμένοι σε ομάδες, των 2 ατόμων αρχικά και όσο προχωρά η χρονιά τα μέλη αυξάνονται μέχρι τα 5   |
| Περιγραφή:            | <p>Κάθε ομάδα έχει το δικό της ρομπότ. Σε κάθε ομάδα θέτουμε απλά προβλήματα πρόσθεσης με αριθμούς των οποίων το άθροισμα δεν ξεπερνά το 10 (όσα και τα τετράγωνα της αριθμογραμμής). Ξεκινάμε με προβλήματα δίνοντας τους προσθετέους και προχωράμε ζητώντας να κάνουν την πράξη αντιμεταθέτοντας τους όρους. Επαναλαμβάνουν τις πράξεις. Κεντρικά ερωτήματα που πρέπει να απαντηθούν:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Αν κάνουμε την ίδια πράξη πολλές φορές, θα βρούμε το ίδιο αποτέλεσμα;</li> <li>Έχει σημασία ποιος προγραμματίζει το ρομπότ;</li> <li>Αν αλλάξουμε τη σειρά των αριθμών, αλλάζει και το αποτέλεσμα;</li> </ul>  |
| Επέκταση:             | <p>Την αριθμογραμμή μπορούμε να τη χρησιμοποιήσουμε στην αρχή της Α΄ τάξης για να εξοικειωθούν τα παιδιά με την αρίθμηση, την ανάγνωση και τη γραφή των αριθμών, με ασκήσεις όπως:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>πήγαινε στον αριθμό 4</li> <li>πήγαινε στο μισό του 4</li> <li>ανέβα δύο – δύο μέχρι το 10</li> <li>πόσο κάνουν 2+2, 3+3, 4+4</li> </ul> <p>Μετά το πρώτο τρίμηνο, οι δραστηριότητες μπορεί να γίνουν περισσότερο ενδιαφέρουσες αν δημιουργήσουμε την αριθμογραμμή με ζωγραφιές των παιδιών. Ακόμη, μπορούμε να ζητήσουμε να φέρουν αντικείμενα, π.χ. 1 μπουκάλι, 2 κουτάκια αναψυκτικών, 3 κουτιά από γάλα, κλπ., να τα τοποθετήσουμε δίπλα σε μια αριθμογραμμή που περιέχει μόνον τους αριθμούς και να κάνουμε ασκήσεις όπως οι παραπάνω.</p> <p>Σε πιο προχωρημένο στάδιο, συμπληρώνουμε την αριθμογραμμή με μια ακόμη που φτάνει ως το 20 και αργότερα τις αντικαθιστούμε με καμβά 4X5 τετραγώνων (Εικόνα 2), τα οποία επίσης μπορεί να αποτελούνται από ζωγραφιές των παιδιών.</p> |



Εικόνα 1



Εικόνα 2

|                       |  |
|-----------------------|--|
| Τίτλος:               | <b>Πού να πάω πού;</b>   |
| Τάξεις:               | A' Δημοτικού   |
| Μάθημα:               | <ul style="list-style-type: none"> <li>Μαθηματικά</li> <li>Μελέτη Περιβάλλοντος (όταν οι κάρτες αντιστοιχούν σε υλικό που διδάσκεται στο μάθημα αυτό, π.χ. της ενότητας <i>Η γειτονιά μου</i>)</li> </ul>  |
| Προαπαιτούμενα:       | <ul style="list-style-type: none"> <li>Αρίθμηση μέχρι το 10</li> <li>Χρήση των βασικών εντολών του Pro-Bot (περιπατητής)</li> </ul>  |
| Στόχοι:               | <ul style="list-style-type: none"> <li>Μετρώ τις αποστάσεις</li> <li>Περιγράφω μια διαδρομή</li> <li>Προσανατολίζομαι στο χώρο</li> </ul>  |
| Υλικοτεχνική υποδομή: | <ul style="list-style-type: none"> <li>Pro-Bot</li> <li>Καμβάς 5X5 τετραγώνων, με πλευρά τετραγώνου 25 εκ., σε χαρτί του μέτρου (διπλανή σελίδα).</li> <li>5 κάρτες με ζωγραφιές των παιδιών ή εικόνες και πληροφορίες</li> </ul>  |
| Διάρκεια              | 1 διδακτική ώρα  |
| Οργάνωση μαθητών:     | 2 ομάδες των 5 παιδιών ανά περιπατητή  |
| Περιγραφή:            | Στρώνουμε τον καμβά (Εικόνα 1) στο πάτωμα. Μετά από κλήρωση, η ομάδα A τοποθετεί σε διάφορα τετράγωνα του καμβά εικόνες τοποθεσιών – μνημείων, οι οποίες στην πίσω πλευρά τους έχουν πληροφορίες γι' αυτό που εικονίζουν. Κατόπιν δίνει οδηγίες στη B ομάδα να επισκεφθεί συγκεκριμένες εικόνες. Κάθε φορά που η μετάβαση είναι επιτυχημένη, η ομάδα B γυρίζει και διαβάζει τις πληροφορίες που είναι στην πίσω πλευρά της κάρτας στην οποία έφτασε. Αφού η ομάδα B επισκεφθεί όλες τις εικόνες και ολοκληρωθεί ο πρώτος γύρος, αλλάζουν ρόλους και τώρα αναλαμβάνει η ομάδα B να στρώσει τις δικές της κάρτες. Κερδίζει η ομάδα που πήγε σε όλες τις κάρτες με τις λιγότερες προσπάθειες.   |
| Επέκταση:             | <p>Προς το τέλος της A' τάξης μπορούμε να προχωρήσουμε σε τροποποιήσεις:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>κατασκευή μεγαλύτερου καμβά (8X8 ή 10X10),</li> <li>αύξηση του αριθμού των ζωγραφιών – εικόνων,</li> <li>χρονομέτρηση με βάση την οποία θα προκύπτει η νικήτρια ομάδα,</li> <li>νικήτρια ομάδα θα είναι αυτή που θα κάνει συνολικά τα λιγότερα βήματα,</li> <li>απαγόρευση της διάβασης συγκεκριμένων τετραγώνων.</li> </ul> <p>Στις μεγαλύτερες τάξεις, ο καμβάς μπορεί να εικονίζει την πόλη ή το χωριό των παιδιών, την Ελλάδα, την Ευρώπη ή έναν παγκόσμιο χάρτη, ιστορικούς χάρτες από το μάθημα της Ιστορίας και οι κάρτες να εικονίζουν μνημεία. Με αυτόν τον τρόπο, το παιχνίδι μπορεί να ικανοποιεί και στόχους του μαθήματος της Μελέτης Περιβάλλοντος, της Γεωγραφίας ή και της Ιστορίας.</p> |



Σπίτι



Παιδική χαρά



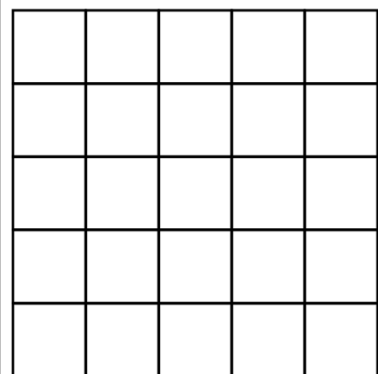
Σχολείο



Εκκλησία



Φούρνος



Εικόνα 1



|                       |   |
|-----------------------|---|
| Τίτλος:               | <b>Βήμα – βήμα προς το θησαυρό</b>  |
| Τάξεις:               | Β΄ Δημοτικού  |
| Μάθημα:               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Μαθηματικά</li> </ul>  |
| Προαπαιτούμενα:       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Αρίθμηση μέχρι το 10</li> <li>• Χρήση των βασικών εντολών του Pro-Bot (περιπατητής)</li> </ul>   |
| Στόχοι:               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Μετρώ τις αποστάσεις</li> <li>• Περιγράφω μια διαδρομή</li> <li>• Προσανατολίζομαι στο χώρο</li> </ul>   |
| Υλικοτεχνική υποδομή: | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pro-Bot</li> <li>• Καμβάς 5X5 τετραγώνων σε χαρτί του μέτρου (πλευρά τετραγώνου 25 εκ.)</li> <li>• 6 κάρτες με εικονίδια: πυξίδα, χάρτης, φακός, εργαλεία για σκάψιμο, κλειδί, θησαυρός. Τα αντικείμενα μπορούν να τα ζωγραφίσουν τα παιδιά.</li> </ul>  |
| Διάρκεια              | 2 διδακτικές ώρες   |
| Οργάνωση μαθητών:     | Οι μαθητές είναι χωρισμένοι σε ομάδες των 4-5 ατόμων. Ένα μέλος κάθε ομάδας είναι ο ανασκαφέας και οι υπόλοιποι εξερευνητές.  |
| Περιγραφή:            | Δίνουμε σε κάθε ομάδα από έναν καμβά και μια εξάδα κάρτες. Τις τοποθετούν όπως θέλουν σε οποιαδήποτε τετράγωνα του καμβά. Ο ανασκαφέας κάθε ομάδας αναλαμβάνει να πληκτρολογεί τις εντολές στο ρομποτάκι με βάση τις οδηγίες και τις παραινέσεις της ομάδας του. Για να φτάσει στον θησαυρό, θα πρέπει να περάσει από κάθε αντικείμενο με κάποια προκαθορισμένη σειρά: πρώτα να πάρει τον χάρτη, μετά την πυξίδα, το φακό, τα εργαλεία και τα κλειδιά. Αν το ρομποτάκι κατά λάθος περάσει από το τετράγωνο που βρίσκεται ο θησαυρός, τότε επιστρέφει εκεί απ' όπου ξεκίνησε για την τελευταία του κίνηση. Αν με τις εντολές που του δοθούν σταματήσει κατά λάθος επάνω στο τετράγωνο που βρίσκεται ο θησαυρός, τότε θα πρέπει η ομάδα να ξεκινήσει από την αρχή. Κερδίζει η ομάδα που θα κάνει τον λιγότερο χρόνο για να φτάσει στον θησαυρό. |
| Επέκταση:             | Εναλλακτικά μπορούμε να βάλουμε εμπόδια, ώστε το παιχνίδι να γίνει πιο συναρπαστικό. Κάθε εμπόδιο θα δίνει οδηγίες, οι οποίες συνήθως θα δυσκολεύουν την πορεία προς τον θησαυρό.   |





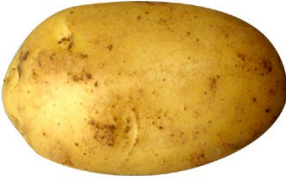





















|                       |   |
|-----------------------|---|
| Τίτλος:               | Ένα γυάλινο πλαστικό, μέσα σε αλουμινένιο χαρτί   |
| Τάξεις:               | A', B', Γ'  |
| Μάθημα:               | <ul style="list-style-type: none"> <li>Μαθηματικά</li> <li>Μελέτη Περιβάλλοντος</li> </ul>  |
| Προαπαιτούμενα:       | <ul style="list-style-type: none"> <li>Εισαγωγή βασικών εντολών στο Pro-Bot</li> </ul>  |
| Στόχοι:               | <ul style="list-style-type: none"> <li>Εκτιμώ τις αποστάσεις</li> <li>Μετρώ τις αποστάσεις</li> <li>Ξεχωρίζω τα ανακυκλώσιμα υλικά</li> </ul>   |
| Υλικοτεχνική υποδομή: | <ul style="list-style-type: none"> <li>Pro-Bot</li> <li>Καρότσα (από κάποιο άλλο παιχνίδι των παιδιών, ή κατασκευασμένη αποκλειστικά για χρήση με το Pro-Bot). Η καρότσα καλό είναι να μένει εκτός καμβά, γιατί διαφορετικά κατά την περιστροφή του Pro-Bot αυτή μπορεί να παρασύρει αντικείμενα ή εικόνες.</li> <li>Καμβάς 5X5 τετραγώνων σε χαρτί του μέτρου (πλευρά τετραγώνου 25 εκ.)</li> <li>Αντικείμενα από υλικά που ανακυκλώνονται (γυαλί, αλουμίνιο, χαρτί, πλαστικό) ή εικόνες των αντικειμένων αυτών.</li> <li>Κάδους ή χάρτινα κουτιά για κάθε κατηγορία ανακυκλώσιμου υλικού</li> </ul>   |
| Διάρκεια              | 2 διδακτικές ώρες   |
| Οργάνωση μαθητών:     | Σε 4 ομάδες   |
| Περιγραφή:            | Ξεκινώντας από την Α' Δημοτικού, τοποθετούμε στον καμβά 2 αντικείμενα, ή εικόνες, από κάθε κατηγορία και αναθέτουμε σε κάθε ομάδα τη συλλογή των αντικειμένων αυτών. Στόχος κάθε ομάδας είναι η συλλογή των αντικειμένων που είναι φτιαγμένα από το συγκεκριμένο υλικό που τους ανατέθηκε, η εναπόθεσή τους στην καρότσα και τέλος το άδειασμά τους στον αντίστοιχο κάδο. Κριτήρια αξιολόγησης: καταρχήν η ορθή επιλογή των αντικειμένων που ανήκουν στη συγκεκριμένη κατηγορία υλικού και, κατά δεύτερο λόγο, ο συνολικός χρόνος που χρειάστηκε κάθε ομάδα. Τελικός σκοπός – και αυτός θα αποδεικνύει την επιτυχία – είναι όλες οι ομάδες να τοποθετήσουν τα αντικείμενα στους σωστούς κάδους. |
| Επέκταση:             | <p>Σε μεγαλύτερες τάξεις μπορούμε:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>να αυξήσουμε τον αριθμό των τετραγώνων του πλέγματος,</li> <li>να βάλουμε περισσότερα αντικείμενα σε κάθε κατηγορία,</li> <li>να τοποθετήσουμε εμπόδια, π.χ. κάδους σκουπιδιών τους οποίους θα πρέπει να αποφεύγουν γιατί διαφορετικά ο κάδος θα "τρώει" τα αντικείμενα που θα έχουν πιθανόν μαζέψει μέχρι εκείνη τη στιγμή,</li> <li>να τοποθετήσουμε αντικείμενα αποτελούμενα από δύο ή περισσότερα ανακυκλώσιμα υλικά.</li> </ul>  |



|                       |   |
|-----------------------|---|
| Τίτλος:               | <b>Το δικό μου γεύμα, με μπόλικη υγεία</b>  |
| Τάξεις:               | Γ', Δ'  |
| Μάθημα:               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Μαθηματικά</li> <li>• Μελέτη</li> </ul>  |
| Προαπαιτούμενα:       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Εισαγωγή βασικών εντολών στο Pro-Bot</li> </ul>  |
| Στόχοι:               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Εκτιμώ τις αποστάσεις</li> <li>• Μετρώ τις αποστάσεις</li> <li>• Ξεχωρίζω και ταξινομώ τις τροφές: δημητριακά και πατάτες, λαχανικά φρούτα και ξηροί καρποί, ελαιόλαδο και ελιές, γαλακτοκομικά, κρέατα και αυγά.</li> </ul>   |
| Υλικοτεχνική υποδομή: | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pro-Bot</li> <li>• Εικόνες με είδη τροφίμων που ανήκουν στις κατηγορίες (οι εικόνες στην επόμενη σελίδα)</li> <li>• Καρότσα (από κάποιο άλλο παιχνίδι των παιδιών, ή κατασκευασμένη αποκλειστικά για χρήση με το Pro-Bot), συνδεδεμένη στο πίσω μέρος του Pro-Bot.</li> </ul>  |
| Διάρκεια              | 2 διδακτικές ώρες   |
| Οργάνωση μαθητών:     | Η δραστηριότητα μπορεί να γίνει ατομικά, αλλά και ομαδικά. Στη δεύτερη περίπτωση η επιλογή των τροφίμων αφορά την ολομέλεια της ομάδας.   |
| Περιγραφή:            | Κεντρικός σκοπός του παιχνιδιού δεν είναι η κατανομή των εδώδιμων ειδών σε κατηγορίες, όπως αυτές που εμφανίζονται στην πυραμίδα διατροφής, αλλά η επιλογή τροφών από τις διάφορες κατηγορίες προκειμένου να φτιάξουν οι ομάδες, ή τα παιδιά ατομικά, το δικό τους πιάτο με ποικιλία τροφών. Τοποθετούμε στο πάτωμα έξι πιάτα και στα πέντε από αυτά βάζουμε εικόνες τροφίμων που ανήκουν στις συγκεκριμένες κατηγορίες. Κάθε ομάδα, και αργότερα κάθε παιδί, δρομολογεί το ρομποτάκι να περάσει από τα πιάτα αυτά και από το καθένα επιλέγουν τρόφιμα, με σκοπό να φτιάξουν το γεύμα τους. Κάθε φορά που παίρνουν μια εικόνα, την κολλούν πάνω στο ρομποτάκι με blue-tack ή την τοποθετούν στην καρότσα που σέρνει το ρομποτάκι πίσω του. Όταν τελειώσει η βόλτα σε όλα τα πιάτα, τοποθετούν τα τρόφιμα στο έκτο πιάτο. (Έκτο πιάτο υπάρχει για κάθε παιδί ή για κάθε ομάδα). Όταν τελειώσουν μπορούν να κολλήσουν τις εικόνες στο πιάτο, να το τοποθετήσουν στο ταμπλό της τάξης, ονομάζοντάς το "Το δικό μας πιάτο". |
| Επέκταση:             | Αφού εξοικειωθούν με τις κατηγορίες των τροφών, μπορούμε να φτιάξουμε μια πυραμίδα διατροφής σε χαρτί του μέτρου, να έχουμε διαθέσιμες εικόνες τροφών ριγμένες άτακτα στο πάτωμα και το ζητούμενο να είναι η επιλογή και τοποθέτηση καθεμιάς στην αντίστοιχη κατηγορία της πυραμίδας. Σε μεγαλύτερες τάξεις και ενταγμένες σε σχέδια εργασίας, παρόμοιες δραστηριότητες είναι δυνατόν να αφορούν τη διάκριση και ταξινόμηση μεταξύ καλοκαιρινών και χειμερινών φρούτων και λαχανικών, ή διακρίσεις μεταξύ λευκών και κόκκινων κρεάτων.  |



|   |   |  |   |
|---|---|--|---|
|     |    |    |     |
|    |    |    |    |
|   |   |   |    |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

## Κατηγορίες δραστηριοτήτων

### Μετρήσεις

Με σκοπό να εισάγουμε τα παιδιά στη μέτρηση, αφού προκαλέσουμε τη διατύπωση εκτιμήσεων, οι μαθητές προγραμματίζουν το ρομποτάκι και το κινούν προκειμένου να διαπιστώσουν την ακρίβεια των εκτιμήσεών τους:

- Μέτρηση μιας διάστασης των αντικειμένων με μονάδα μέτρησης το μήκος του ίδιου του ρομπότ, π.χ. πόσα Pro-Bot είναι το μήκος που έχει κάθε πλακάκι στο πάτωμα; Πόσα Pro-Bot ύψος έχει ο Βασίλης;
- Μέτρηση μιας διάστασης με μονάδα μέτρησης το εκατοστό, όταν πρόκειται να εισάγουμε τους μαθητές στις ακριβείς μετρήσεις.

### Διαδρομές-Paths

Στην κατηγορία αυτή οι μαθητές καλούνται να οδηγήσουν τον περιηγητή κατά μήκος μιας διαδρομής ή πιο απλά να τον μετατοπίσουν από την αρχική θέση σε μια νέα. Μελέτη Περιβάλλοντος: Στα πλαίσια ενός μικρόκοσμου για παράδειγμα μπορούμε να θεωρήσουμε ότι ο περιηγητής είναι μια χελώνα που θέλει να μεταβεί από ένα σημείο – ζώακι του δάσους σε ένα άλλο. Κυκλοφοριακή αγωγή: Τοποθετούμε τρισδιάστατα σήματα του Κ.Ο.Κ. στο πάτωμα και τα παιδιά μετακινούν το ρομποτάκι τους, προγραμματίζοντάς το ανάλογα με τα σήματα που θα συναντήσει. Λόγου χάρι, αν στην επόμενη διασταύρωση υπάρχει σήμα STOP θα πρέπει να δοθεί η ανάλογη εντολή.

### Έξοδος από λαβύρινθο

Στις δραστηριότητες αυτές ο περιηγητής τοποθετείται μέσα σε ένα λαβύρινθο (ζωγραφισμένο, από φελιζόλ, ή από αντικείμενα που έχουμε μέσα στην τάξη) και τα παιδιά πρέπει να τον οδηγήσουν έξω από τον λαβύρινθο.

### Σχεδιασμός σχημάτων

Στις δραστηριότητες αυτές οι μαθητές χρησιμοποιούν την δυνατότητα του περιηγητή να αφήνει ίχνος ενός μαρκαδόρου καθώς μετακινείται για να σχηματίσουν διάφορα σχήματα, ελεύθερα ή και σύμφωνα με κάποιο υπόδειγμα π.χ. ένα ορθογώνιο, ένα τρίγωνο, ένα τραπέζιο.

### Σχεδιασμός αναπτυγμάτων

Σχεδίαση δισδιάστατων αναπτυγμάτων στερεών, π.χ. κύβου, σε χαρτόνι, ώστε να μπορεί να κοπεί και να κατασκευαστεί ένα τρισδιάστατο στερεό.

### Διόρθωση προγραμμάτων

Δίνουμε στα παιδιά μια σειρά εντολών και τους ζητάμε να προβλέψουν ποιο θα είναι το αποτέλεσμα της εκτέλεσης τους. Επιπλέον μπορούμε να παρεμβάλουμε ένα σφάλμα στην σειρά των εντολών και να ζητήσουμε από τα παιδιά να το βρουν και να το διορθώσουν.

### Επιλογή αντικειμένων

Μετακινούμε το ρομποτάκι σε συγκεκριμένα τετράγωνα ενός πλέγματος όπου υπάρχουν τα προς συζήτηση αντικείμενα σε εικόνες. Εναλλακτικά, το ρομποτάκι κινείται ελεύθερα σε έναν συγκεκριμένο χώρο στον οποίον έχουν τοποθετηθεί είτε αντικείμενα, είτε εικόνες ή ακόμη και ζωγραφιές των παιδιών.

Παράδειγμα: Για την ελληνική γλώσσα, μπορούμε να φτιάξουμε έναν καμβά εικόνων που περιέχει λέξεις οι οποίες, για παράδειγμα, ανήκουν σε δύο ομάδες ανάλογα με την κατάληξη (γάτα – κανάτα – σαλάτα – πατάτα – ντομάτα – σοκολάτα / μάνα – μελιτζάνα – μπανάνα – δαγκάνα – λαγόνα) και ζητάμε να μετακινηθούν από λέξη σε λέξη της ίδιας ομάδας. Ακόμη, το ρομποτάκι μπορεί να κινείται σε έναν καμβά με λέξεις που έχουν το ίδιο πρόθημα ή το ίδιο επίθημα.

### Ανάθεση ρόλων

Με τον ανάλογο καμβά, αναθέτουμε ρόλους στο ρομποτάκι μας που αφορούν ανθρώπους ή οχήματα που κινούνται σε καθημερινή βάση ή ανά χρονικά διαστήματα μεγαλύτερα της ημέρας:

- Ταχυδρόμος που μοιράζει γράμματα
- Γαλατάς, ή έφηβος εφημεριδοπώλης (αν μιλάμε για παλιά επαγγέλματα)
- Σχολικό λεωφορείο
- Απορριματοφόρο

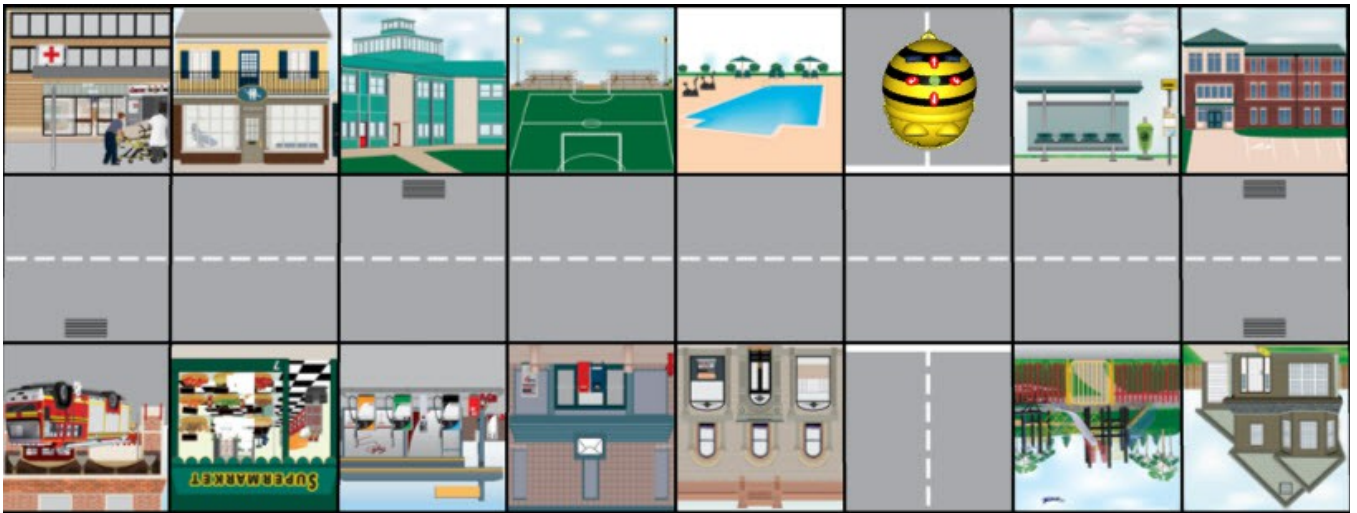
Ρόλοι που αφορούν υπηρεσίες για έκτακτα και επείγοντα περιστατικά:

- Περιπολικό της αστυνομίας
- Πυροσβεστικό όχημα
- Ασθενοφόρο

Μπορούμε να "ντύσουμε" το ρομποτάκι με χάρτινα καλύμματα, ώστε να αναπαριστά τον επαγγελματία ή το όχημα. Οι διαδρομές μπορεί να γίνονται με τη σειρά σε κάθε σπίτι ή σε επιλεγμένα σπίτια – με στρατηγικές συντομότερης διαδρομής







Γειτονιά - συνοικία



Παραμύθι



Παραμύθι