

3-сынып.3-сабақ.Кейіпкердің қозғалысы

1-тапсырма. Координаталарды табу Сахнадағы нүктелердің координатасын жаз:

- а) Күн оң жақ жоғарыда тұр $\rightarrow$ (____ , ____)
 - б) Үй сахнаның ортасында $\rightarrow$ (0, 0)
 - в) Ағаш сол жақ төменде $\rightarrow$ (____ , ____)
-

2-тапсырма. Кейіпкерді бастапқы орынға қайтару

Кейіпкерді ойын басталғанда өз орнына қою үшін қандай блок қолданамыз? Түсіндіріп, мысал координата жаз:

$\rightarrow$ « ____ орнына бар » блогы, мысалы: (____ , ____)

3-тапсырма. Сахнада қозғалыс сызу

Кестеге қарай отырып, кейіпкер қай бағытта қозғалады?

- 1. x өсі + болса — _____
- 2. x өсі – болса — _____
- 3. y өсі + болса — _____
- 4. y өсі – болса — _____

4-тапсырма. «Ормандағы кездесу» жобасына сұрақтар Мәтінге сүйеніп жауап бер:

1. Арман бірінші кімге кездесті?

2. Ол кімнен сұрады?

3. Куралай Арманнан нені сұрады?

4. Жоба не туралы?

5-тапсырма. Қате табу

Төмендегі алгоритмде қате бар. Қай жері дұрыс емес?

- Арман сахнада жасырулі тұр
- Ойын басталды
- Ол жүреді
- Бірақ «көрсету» командасы жоқ

Қатенді тап → _____

6-тапсырма. Кейіпкерлерді ретімен орналастыр

Мына оқиға бойынша кейіпкерлердің пайда болу ретін жаз:

1. Арман орманға барды
2. Коян келді
3. Куралай келді

Рет саны: _____ → _____ → _____