

## Логика

Дети сами решают каким путем им придти к цели. Играя они делают ошибки и учатся на них.



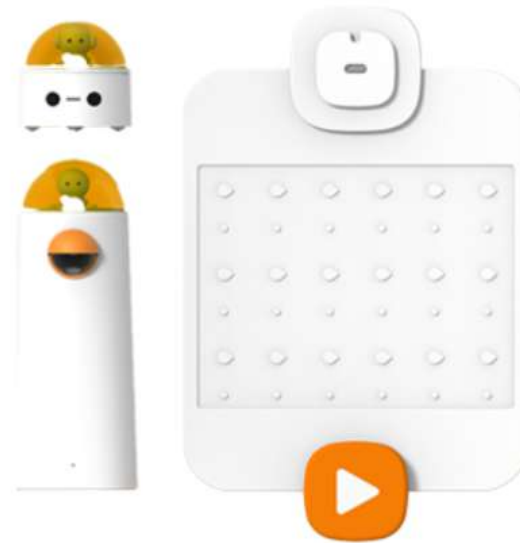
## Программирование

Дети учатся взаимодействовать с роботом и постигают основы программирования.



## Математика

Ищите оптимальные пути к цели, параллельно изучая основы математики и даже тригонометрии.



## Игра

Это не просто учеба, а увлекательная игра с приятным и эргономичным дизайном.



## Рисование

Научите робота рисовать знакомые вам фигуры. Это не просто, но безумно интересно.



## Музыка

Составляйте музыкальные композиции, а робот с удовольствием их воспроизведет.

## Панель управления

На панели управления ребенок выкладывает кодирующие блоки, и таким образом задает программу для МататаБота. Запуск программы осуществляется путем нажатия на оранжевую кнопку Play.

## МататаБот

Робот на колесиках, который передвигается по заданному ребенком маршруту. Также может проигрывать музыку и рисовать.

## Командная башня

Башня сообщает Матата-Боту, куда двигаться. Ребенок может сажать в нее игрушки, входящие в комплект конструктора, или мини-фигурки из Lego.

## Кодирующие блоки

Блоки используются на панели управления и имеют интуитивно понятные обозначения. С ними смогут разобраться даже дети, которые еще не умеют читать.

## Ограничители

Ребенок может расположить на карте специальные препятствия для МататаБота.

## Карты (тематика - природа, город)

Разноцветные карты помогут сделать приключения МататаБота еще более веселыми и захватывающими.

## Брошюры

Пошаговые брошюры с иллюстрациями сделают процесс обучения программированию доступным и развлекательным.

## Флажки

Ребенок может установить на карту флажок, чтобы обозначить конец маршрута МататаБота.

