

Вариант №1 Игры «С какого дерева лист?»

Возраст: старшая группа

Цель: обогащение знаний детей о разнообразии лиственных деревьев.

Задачи:

научить детей различать и находить нужное лиственное дерево и соответствующий лист к нему;
формировать умение правильно задавать алгоритм движения мини-робота «Умная пчела»;
закреплять умение образовывать относительные прилагательные по теме «Деревья» и употреблять их в речи;
развивать логическое мышление, внимание, наблюдательность, мелкую моторику, речь, коммуникативные навыки;

воспитывать желание играть и взаимодействовать в коллективе.

Материалы и оборудование: мини-робот «Умная пчела», лого кубики, тематический коврик «Деревья», листья изображенных на коврике деревьев (из цветной бумаги), карточки с изображением деревьев, игрушка Еж, корзина плетеная маленькая, запись голоса Ежа.

Задание: воспитатель показывает детям карточку с изображением дерева. Спрашивает у детей, что это за дерево. Предлагает детям найти это дерево на тематическом коврике и проложить маршрут для пчелки до этого дерева. Затем детям предлагается найти лист с этого дерева и также проложить маршрут до него. Когда пчела достигает нужной клеточки с листом, дети должны назвать какой это лист (березовый, дубовый и т.д.). Выполнив задание, получают лист для Ежа. Игра повторяется до тех пор, пока дети не соберут все листья для Ежа.



Вариант №2 Игра «Мореплаватели»

Возраст: 6 - 7 лет

Цель: создание условий для закрепления умения детей ориентироваться на плоскости.

Материалы и оборудование: мини-робот «Умная пчела» - 4 штуки, тематический коврик «Море», лого кубики, секундомер.

Ход игры: Воспитатель показывает карту «Море» и предлагает устроить соревнование. Одновременно могут играть не более 4 детей.

Задание: из разных отправных точек необходимо первым добраться до сундука с сокровищами на дне моря. Но на карте есть места, где пройти нельзя, поэтому при выборе маршрута нужно быть предельно внимательным. Дети одновременно работают над своим алгоритмом маршрута, используя лого кубики, и задают программу Умной пчеле. Когда все будут готовы, по очереди запускают своих пчел. Чья пчела быстрее по времени доберется до сундука, тот объявляется победителем.



Игра «Экскурсия по ферме»

Цель: закрепить знания детей о домашних животных и их детенышах.

Материалы и оборудование: мини-робот «УМНАЯ ПЧЕЛА», тематический коврик «Ферма», фигурки домашних животных.

Организация деятельности : Дети вместе с воспитателем рассматривают игровое поле «Ферма». Для того чтобы уточнить и обобщить, кто живет на ферме, воспитатель предлагает детям отгадать загадку. С человеком живут, помощи от него ждут, Шерсть, мясо, молоко дают. Охраняют его, берегут. (Домашние животные)



Игра «С какого дерева лист?»

Возраст воспитанников: 4-5 лет.

Материалы и оборудование: мини-робот «Умная пчела», игрушка «Пчелка», тематический коврик «Осень», корзинка, фишки разных цветов, карточки с изображением деревьев и карточки с изображением листьев деревьев, картинки-ободки листьев для мини-робота.

Цель - закрепление знаний детей о разнообразии деревьев, умение различать их и находить нужное растение.

Ход игры:

Воспитатель приветствует детей, говорит, что пригласила гостей и предлагает отгадать, кто это.

Загадка.

Организация работы

1. Воспитатель предлагает детям фишки разного цвета. Дети объединяются в микро-группы по цвету фишек и находят свою отправную точку на тематическом коврике (в соответствии с цветом фишки).
2. Педагог предлагает детям выбрать картинки с изображением листьев деревьев. Дети берут картинку, называют с какого дерева лист, находят дерево на игровом поле. Пчёлке надевают ободок-картинку с изображением такого же листа.
3. Дети самостоятельно планируют маршрут, программируют робота и доводят до клетки с изображением соответствующего дерева. Воспитатель наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует их работу.



Игра «Прогулка по зоопарку»

Цель: создать условия для познавательного развития детей, развития логического мышления, коммуникативных навыков и пространственной ориентации.

Необходимое оборудование: мини-робот «Вее-Bot», тематический коврик «Зоопарк», карточки с загадками.

Ход игры

Ведущий рассказывает детям, что Пчелка решила посетить зоопарк, но, к сожалению, она ничего не знает про животных. Детям предлагается выступить в роли экскурсоводов. Ведущий задает детям загадки про животных. Ребёнок, отгадавший загадку, должен проводить Пчелку до этого животного и рассказать о нём.

Загадки:

Посмотрите, детвора, в клетке топает гора.

Это серый чужестранец. Он индус или африканец.

Зверь трубит из клетки гулко, хоботом хватает булку. (Слон)



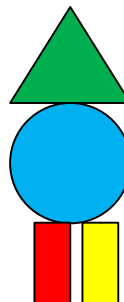
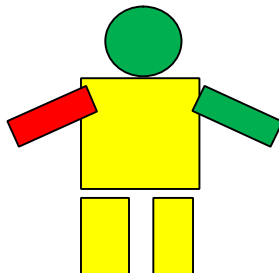
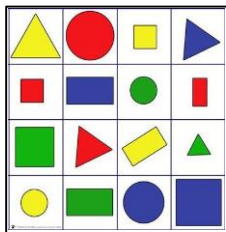
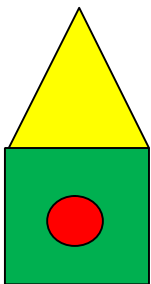
Игра «Пчёлка-строитель»

Цель: развитие у детей мелкой моторики, логического мышления, умения работать в группе.

Необходимое оборудование: мини-робот «Вее-Bot», тематический коврик «Цвета и формы», карточки с заданиями, картинки с изображением геометрических фигур.

Ход игры

Ведущий рассказывает детям, что Пчелка решила стать строителем. Она просит детей стать её помощниками. Нужно собрать необходимые фигуры и выстроить по образцу.



Игровое упражнение «Пчелка – пожарный»

Цель: развитие у детей умения ориентироваться на плоскости, закрепление знаний правил дорожной безопасности.

Материалы и оборудование: мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Город», маска пожарного для мини-робота, карточки с изображением зданий и пожара.

Игровая ситуация: Возле дома №3 (карточка) загорелось дерево. Жители дома вызвали пожарных. Пчелка-пожарный должна найти короткий путь к месту пожара.

