

Игра «Минёры» (возрастная категория 5-7 лет)

Задачи:

1. Развивать умение создавать программу перемещения робота-исполнителя по предложенному заданию.
2. Упражнять в умении проговаривать составленную программу и схематически её зарисовывать.
3. Развивать умение планировать этапы игрового процесса и время своей деятельности.
4. Развивать объяснительную речь путём обсуждения трудностей и удачных решений.
5. Развивать умение работать в группе для достижения поставленной цели.
6. Продолжать формировать умения читать кодовое обозначение блоков, уметь декодировать и выбирать предложенный блок из множества других.

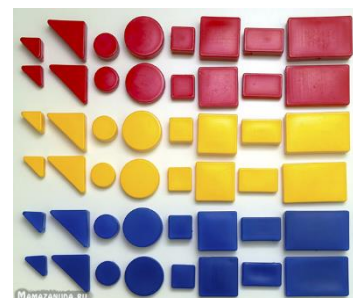
Оборудование: робот-исполнитель, игровое поле, карточки с координатами расположения мин на поле (БД-1, БД-2, БД-3), блоки Дьенеша, карточки с кодированными схемами блоков Дьенеша:



БД-1 (круг, красного цвета, не большой, толстый)

БД-2 (треугольник, жёлтого цвета, не маленький, тонкий)

БД-3 (квадрат, синего цвета, не большой, тонкий)



Условие:








1. Выполнять программу для робота-исполнителя Гоши необходимо только до постановки одной мины. Следующая программа выполняется для расстановки следующей мины.
2. Каждую последующую программу ребёнок выполняет с точки нахождения робота-исполнителя.
3. Каждый игрок делает 3-4 хода.
4. Действия необходимо выполнять последовательно. Очередность хода определяется путём жеребьёвки (считалки).

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям поиграть в игру «Минёры». Рассказывает, что разведчики перехватили пакет, в котором сообщение о том, что на базу готовится наступление, необходимо срочно заминировать путь к ней. Были указаны (БД-1, БД-2, БД-3) координаты где необходимо установить мины.

Все мины закодированы. Необходимо раскодировать и доставить в точку координат указанную на поле. В помощь предлагается инженерная машина «Робот-исполнитель», который находится на вооружении нашей армии. Его необходимо запрограммировать и запустить. После того, как мины будут расставлены на поле, надо вернуться на базу обходя препятствия и собственные мины.

Примерное расположение мин и препятствий на игровом поле.

					
	БД-1				
			БД-2		
					БД-3

Игра «Минёры» (возрастная категория 4-5 лет)

Задачи:

1. Развивать умение выстраивать последовательно программу перемещения робота-исполнителя по предложенному заданию.
2. Упражнять в умении проговаривать составленную программу.
3. Учить находить блоки по трём свойствам используя кодовые карточки.
4. Продолжать формировать умения анализировать, логически мыслить.
5. Воспитывать у детей наблюдательность.

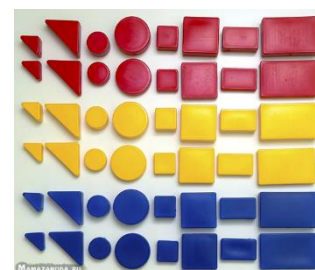
Оборудование: робот-исполнитель, игровое поле, карточки с координатами расположения мин на поле (М-1, М-2, М-3), блоки Дьенеша, карточки с кодированными схемами блоков Дьенеша:



БД-1 (круг, красного цвета, большой)

БД-2 (треугольник, жёлтого цвета, маленький)

БД-3 (квадрат, синего цвета, большой)





Условие:

1. Запрограммировать робота-исполнителя Гошу необходимо только до постановки одной мины. Следующая программа выполняется для расстановки следующей мины.
2. Каждая последующую программу ребёнок выполняет с точки нахождения робота-исполнителя.
3. Действия необходимо выполнять последовательно. Очередность хода помогает определить воспитатель путём жеребьёвки (считалки).

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям поиграть в игру «Минёры». Рассказывает, что разведчики перехватили пакет, в котором сообщение о том, что на базу готовится наступление, необходимо срочно заминировать путь к ней. Были указаны координаты, где необходимо установить мины (БД-1, БД-2, БД-3). Все мины закодированы. Необходимо раскодировать и доставить в точку координат указанную на поле. В помощь предлагается инженерная машина «Робот-исполнитель», который находится на вооружении нашей армии. Его необходимо запрограммировать и запустить. После того, как мины будут расставлены на поле надо вернуться на базу обходя собственные мины по прямой.

Примерное расположение мин на игровом поле.

					БД-3
		БД-1			
				БД-2	

