1. **Игра «Найди предмет такой же формы»**

|  |
| --- |
|  |

**

*Цель:* обучение детей различать предметы по форме, называть геометрические фигуры, развитие зрительного восприятия, памяти, воображения, мелкой моторики, речи.

*Материалы и оборудование:*базовый коврик, карточки с картинками, имеющими различную форму, робот «Умная пчела».

# Ход игры

Воспитатель предлагает собрать карточки с подходящими картинками к геометрическим фигурам. В процессе игры ребенок запомнит геометрические фигуры, научится различать их, сравнивать окружающие предметы по форме.

# Игра «Назови одним словом»

#

*Цель:* закрепление названий геометрических фигур.

*Материалы и оборудование:* базовый коврик, карточки с геометрическими фигурами одного вида (большие и маленькие квадраты; разноцветные треугольники и т. д), робот «Умная пчела».

# Ход игры

Воспитатель предлагает детям, найти все желтые геометрические фигуры. Первый из детей, кто правильно показал, получает робота и программирует ход пчелы до правильного ответа. Игра продолжается.

# Игра «Подбери по величине»

#  Цель: развитие умения классифицировать геометрические фигуры по одному признаку (размер), умения работать в группе.

*Материалы и оборудование*: базовый коврик, карточки с геометрическими фигурами квадраты, прямоугольники, круги и т.д.) двух размеров - большие и маленькие, робот «Умная пчела».

# Ход игры:

Воспитатель предлагает детям, найти большой синий круг.

Первый из детей, кто правильно показал, получает робота и программирует пчелу до нужной картинки.

# Игра «Загадай число»

*Цель:* закрепление умения сравнивать числа, закреплять счет в пределах первого десятка.

*Материалы и оборудование*: базовый коврик, карточки с цифрами, робот «Умная пчела».

# Ход игры

Предложить детям отгадать, какое число задумали.

Воспитатель говорит: «Если к этому числу прибавить 3, то получится 5» или «Число, которое я загадала, больше пяти, но меньше семи». Можно меняться ролями с детьми, ребенок загадывает число, а другие дети отгадывают.

1. **Игра «Собери овощи и фрукты»**



 *Цель:* закрепление знаний об овощах и фруктах, развитие внимания, мелкой моторики пальцев рук, ориентации в пространстве.

*Материалы и оборудование:* базовый коврик, карточки с изображением овощей и фруктов, робот «Умная пчела».

**Ход игры:**

Дети вместе с воспитателем рассматривают игровые поля с размещенными на них карточками. Игровая задача – собрать овощи или фрукты. Дети выполняют задания, самостоятельно выбирая и программируя маршрут. Работа может выполняться как индивидуально, так и группой детей. Доведя «Умную пчелу» до нужной клетки, ребенок называет, что изображено на карточке. Задания могут усложняться с учетом формы, цвета овощей и фруктов и т.п. Воспитатель наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует их работу.

Примеры заданий:

1. Собрать только овощи.

2. Собрать только фрукты.

3. Пчелке нужно собрать урожай только красного цвета (зеленого, желтого и т.д.) или только фрукты (овощи) определенного цвета, определенной формы и т.п

# Игра «Проверь себя»

*Цель:* развитие умения ориентироваться на плоскости.

*Материалы и оборудование:* тематический коврик «Цвета и формы», карточки схемы, роботы «Умная пчела».

**Ход игры**

На одной стороне карточки изображена схема, на обратной стороне - правильный ответ. Воспитатель предлагает детям выбрать карточку, выполнить задание по схеме и проверить результат.

 Примечание: тематический коврик должен быть расположен всегда одинаково по отношению к каждому ребенку, схемы составляться исходя из данного положения тематического коврика. Карточки могут иметь разный уровень сложности заданий в зависимости от возможностей детей и их индивидуальных различий.

Подведение итогов. Воспитатель хвалит детей, которые все сделали правильно и без ошибок, ободряет тех, у кого не все или не сразу получилось.

# Игра «Составь по образцу»

#

# Цель: развитие внимания, логического мышления, мелкой моторики, умения работать в группе.

*Материалы и оборудование:* тематический коврик «Цвета и формы», карточки с картинками, роботы «Умная пчела».

**Ход игры**

Воспитатель предлагает запрограммировать пчёлку так, чтобы собрать нужные картинки с геометрическими фигурами для составления картинки образца.

1. **Игра «Найди животных»**

****

*Цель:* развитие у детей умения ориентировки на плоскости и ассоциативного мышления.

*Материалы и оборудование*: тематический коврик «Цвета и формы», карточки с изображением животных, робот «Умная пчела».

**Ход игры**

Пчёлка выступает в роли спасателя (разведчика, следопыта), в зависимости от игровой ситуации, и должна найти животных.

Варианты заданий:

* животные спрятались за большой желтой елочкой,
* за красным пеньком,
* за маленькой зеленой елочкой,
* за маленьким красным цветочком и т.д.

Игра заканчивается тогда, когда дети найдут всех животных.

**Примечание:** карточки с изображением животных на игровом поле перевернуты картинкой вниз, при правильном выполнении задания карточка переворачивается и забирается с собой. Варианты ответов детей могут быть различными, главное условие-пояснение ребенком своего выбора. Ассоциациями в данной игре являются геометрические фигуры, изображенные на тематическом коврике и предметы из заданий.

1. **Игра «Соотнеси количество предметов на картинке с цифрой»**

****

# Цель: закрепление счета в пределах 10, развитие умения работать в группе.

*Материалы и оборудование*: базовый коврик, карточки с изображением цифр, карточки с изображением предметов, роботы «Умная пчела».

**Ход игры**

На поле расположены карточки, на которых изображены цифры. Дети выбирают карточки с предметами (количество предметов на всех карточках разное от 1 до 10). Необходимо посчитать предметы на карточке, найти на поле нужную цифру и запрограммировать робота (количество предметов на карточке должно соответствовать цифре).

1. **Игра «Расскажи сказку»**

****

*Цель:* развитие связной речи, умения ориентироваться на плоскости, работать в группе.

*Материалы и оборудование*: базовый коврик, карточки с изображением сюжета сказки, робот «Умная пчела».

**Ход игры**

Детям предлагается с помощью сюжетных картинок и программируя робота рассказать знакомую сказку.

Карточки разложить на базовый коврик согласно развитию сюжета сказки. С помощью робота воспроизвести сюжет сказки. Каждый сюжет сказки рассказывает и программирует новый участник игры. После очередного шага память робота очищается, а рассказ продолжает следующий, с той карточки, на которой остановилась «Умная пчела».

В игре можно использовать несколько роботов, маски – персонажей и игровое поле «Сказки».

