**Сборник игр и упражнений**

**с использованием программируемого** **мини-робота Bee-Bot**

**«УМНАЯ ПЧЕЛА»**

**для детей дошкольного возраста**



**Игра «Экскурсия по ферме»**

***Цель*: з**акрепить 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)*

Воспитатель обращает внимание детей на фигурки детенышей домашних животных, говорит, что они все перепутались и предлагает детям расселить их на ферме. А поможет в этом Пчелка, которая живет здесь уже очень давно и хорошо знает всех обитателей фермы. Каждый ребенок выбирает для себя фигурку детеныша домашнего животного, очередность участия в игре определяется с помощью карточек с загадками. Отгадав загадку, дети находят на поле место, где находится то или иное домашнее животное, называют правильно это место (птичник, конюшня и т.д.), ребенок, у которого фигурка животного, самостоятельно планирует маршрут, задает программу и доходит с Пчелкой до нужного места. Дети рассказывают, чем питается это домашнее животное, какую пользу приносит людям.

Воспитатель при необходимости корректирует работу детей.

*Загадка 1.*

                 Коровушка, коровушка, рогатая головушка!

     Малых деток не бодай, молока им лучше дай!

У козы – козленок. У кошки-котенок.  У коровы? (Теленок).

*Загадка 2.*

Он за ней след в след бежит

И от страха весь дрожит.

Это значит слишком рано

Называть его бараном. (Ягненок).

У ягненка шерсть в колечках  Мама  у него…( овечка).

*Загадка 3.*

У козы – козленок. У кошки – котенок.

А у лошади? (Жеребенок).

Вынул шейку жеребенок, сильной лошади ребенок.

Только на копытца встал, вслед за мамой побежал.

*Загадка 4.*

У кошки-котенок.  У козы - козленок?

*Загадка 5.*

            Это утки на лужок пришли. Утки червяка нашли.

            Вот удача, кря-кря-кря! Они пришли сюда не зря. У утки кто? (Утенок).

*Загадка 6.*

           У козы - козленок? У коровы - коровенок?

           У собаки - собаченок? У кошки - котенок?

           А у курицы? (Цыпленок).

***Подведение итогов.***Воспитатель хвалит детей за то, что они вместе с Пчелкой помогли детенышам домашних животных вернуться к себе домой. Хвалит детей, которые все сделали правильно, и ободряет тех, у кого не все или не сразу получилось.

**Игра «С какого дерева лист?»**

***Образовательные области:***познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие.

***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:*

Чёрно-жёлты, полосаты,в домике живут, ребята.

Хоть они и жалят больно, их работой все довольны? (Пчелы).

Воспитатель предлагает придумать Пчелкам имена, подружиться и поиграть с ними.  Вместе с воспитателем дети рассматривают тематический коврик «Осень» и размещенные на нем картинками с изображением деревьев и листьев. Воспитатель рассказывает о том, что звери в лесу готовятся к празднику осени и решили сделать красивую гирлянду  из листьев деревьев, но у них  только по одному листочку, гирлянда не получается.  Как помочь лесным зверушкам? (Собрать листья).

*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.

***Подведение итогов.***Воспитатель хвалит детей за работу, предлагает детям поблагодарить Пчелок за то, что собрали все листочки для гирлянды. Дети высказывают свои мысли, говорят слова благодарности.

**Игра «Прогулка по зоопарку»**

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

***Необходимое оборудование:***мини-робот «Bee-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 иль африканец.

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

Полюбуйтесь поскорей!  Перед вами - царь зверей,

Всколыхнулась чудо-грива, шелковиста и красива. *(Лев)*

Вот лошадки, все в полосках, Может быть, они в матросках?

Нет, они такого цвета.  Угадайте, кто же это? *(Зебры)*

Летом гуляет, зимой отдыхает. *(Медведь)*

С виду грозный этот зверь, но не злобный он, поверь.

На носу огромный рог.  Кто же это? *(Носорог)*

С длинной шеей великан - житель африканских стран.

Не поместится зверь в шкаф. Как зовут его? *(Жираф)*

Этот мишка бело-черный. Он доверчивый, незлобный.

Очень редко встретишь, правда, мишку по прозванью...

                                                                               *(панда)*

**Игра «Фотографии»**

***Цель:*** развитие у детей дошкольного возраста мелкой моторики, развитие умения составлять алгоритмы.

***Необходимое оборудование:***мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Зоопарк», карточки с изображениями животных.

***Ход игры***

Ведущий рассказывает детям, что, когда Пчелка гуляла по зоопарку, она решила сфотографировать животных. А сейчас ей хочется передать фотографии их владельцам. Ведущий просит ребят помочь Пчелке и раздать животным фотографии. Дети выбирают картинки, самостоятельно продумывают маршрут, программируют Пчелку и доводят ее до нужной клетки.

**Игра «Пчёлка-строитель»**

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

***Необходимое оборудование:***мини-робот «Bee-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.

*Пример:*

                  

**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.

**Игровое упражнение**

**«Пчелка изучает знаки дорожного движения»**

***Цель:*** закрепление знаний детей о дорожных знаках, развивать внимание.

***Материалы и оборудование:*** мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Город», два комплекта карточек с изображением знаков дорожного движения.

***Игровая задача:*** На поле размещены карточки с изображением дорожных знаков. Нужно найти и показать:

- запрещающие знаки

***-*** разрешающие знаки;

- знаки сервиса;

**Игровое упражнение «Пчелка-пешеход»**

***Цель:*** формирование у детей старшего дошкольного возраста понятия «безопасный путь».

***Материалы и оборудование:*** мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Город», карточки с изображением дома и детского сада.

***Игровая задача:*** Определить безопасный маршрут от дома до детского сада, запрограммировать и провести «Пчелку-пешехода».

**Игра «Овощи и фрукты»**

***Цель:***  закрепить знание у детей об овощах и фруктах.

***Материалы и оборудование:***мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Осень», карточки с изображением фруктов и овощей. 

***Организация деятельности***

Дети вместе с воспитателем рассматривают игровое поле с размещенными на нем 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 «Мореплаватели»**

***Цель:*** развивать у детей умение ориентироваться на плоскости. 

***Материалы и оборудование:***мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Море».

***Организация деятельности***

Одновременно могут играть не более 4 детей. Воспитатель предлагает

устроить соревнование. Задача - из разных отправных точек как можно быстрее добраться до прибившейся к берегу бутылки с посланием. Но на карте есть очень опасные места, где нельзя пройти, поэтому, при выборе маршрута нужно быть предельно внимательными. Кто первый выполнит задание, распечатывает послание.

***Подведение итогов.***Воспитатель хвалит победителей и ободряет тех, у кого не все или не сразу получилось.

***Игра «Остров сокровищ»***

***Цель:*** развивать у детей умение ориентироваться на плоскости.

***Материалы и оборудование:***мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Море», различные предметы, связанные с морской тематикой (камушки, ракушки и т.п.).

                                 ***Организация деятельности***

Дети вместе с воспитателем рассматривают разложенные на игровом поле разные предметы (камушки, ракушки, монетки). Игроки должны программировать «Умную пчелу» и собирать предметы «сокровища», как можно больше. В конце игры подсчитывают собранные находки и определяются  победители.

***Игра «Морские обитатели»***

***Цель:***  закрепить у детей знания об обитателях морей.

***Материалы и оборудование:***мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Море», карточки с изображением обитателей морей.

***Организация деятельности***

 На поле разложены перевернутые карточки с изображением морских обитателей. Дети выбирают любую карточку, не переворачивая ее, программируют «Умную пчелу», доходят до нужной клетки, переворачивают карточку, называют обитателя моря и рассказывают все, что о нем знают.

**Игра *«Собираем цветы»***

***Цель:*** закрепить у детей знания о цветах.

***Материалы и оборудование:***мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Подсолнуховое поле» (из подручного материала-термоскатерть), картинки с изображением различных цветов.

***Организация деятельности ***

Воспитатель проводит беседу с детьми о пчёлах, о том, что они собирают пыльцу и нектар, перелетая с цветка на цветок.Повторяют названия цветов, рассматривают  тематический коврик «Подсолнуховое поле». Далее детям предлагается вместе с Пчёлкой отправиться на поле, где растут различные цветы и помочь ей собрать пыльцу и нектар.

Дети выбирают картинку с изображением цветка, называют его, выбирают маршрут, программируют мини-робота и доводят до нужной клетки.

***Подведение итогов.***Воспитатель благодарит детей за то, что помогли Пчелке собрать пыльцу и нектар.  Дети называют, с каких цветов они с Пчелкой собирали пыльцу и нектар, высказывают свои мнения о том, интересно было играть или нет, трудно было или легко, что было самым сложным.

***Игра «День рождения у Пчёлки»***

***Цель:*** развивать у детей умение ориентироваться на плоскости, повторить и закрепить правила этикета.

***Материалы и оборудование:***мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Подсолнуховое поле» (из подручного материала-термоскатерть), картинки с изображением различных пчёлок, улей из конструктора «Лего».

***Ход игры***

На тематическом коврике расположены картинки с изображением пчелок. Воспитатель говорит детям о том, что в гости к ним прилетела Пчёлка-Майя, что у неё сегодня День рождения, и она решила пригласить к себе в улей своих друзей. Предлагает детям вместе с Майей собрать всех пчелок в улей.

Дети выбирают картинку, продумывают маршрут, программируют мини-робота и доводят до нужной клетки. В ходе игры  можно придумать имена всем пчелкам, рассмотреть подарки, которые они приготовили.

В процессе беседы воспитатель с детьми повторяет правила этикета (как правильно и вежливо пригласить на День рождения, как вести себя в гостях и т.д).

***Подведение итогов.***Воспитатель благодарит детей за то, что помогли Пчелке-Майе пригласить друзей на День рождения, хвалит за выполненную работу.

***Игра «Найди животных»***

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

***Материалы и оборудование:*** мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Цвета и формы», карточки с изображением животных.

***Организация деятельности***

Мини-робот «Bee-Bot» выступает в роли *спасателя (разведчика, следопыта)*, в зависимости от игровой ситуации, и должен найти животных.

*Варианты заданий:*

- животные спрятались за большой желтой елочкой,

-за красным пеньком,

-за большой желтой избушкой,

-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.

***Подведение итогов****.* Варианты могут быть следующими: найти всех животных, кто больше нашел животных, нашли столько, сколько нужно и т.д., и зависеть от игровой ситуации.

***Игра «Волшебный театр»***

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

***Материалы и оборудование:*** мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Цвета и формы», карточки с изображением животных.

***Организация деятельности***

Мини-робот «Bee-Bot» выступает в роли*директора театра,*который набирает себе в театр актеров.

*Варианты ролей:* зеленый крокодил, маленький круглый заяц, большой круглый ежик, маленький кот и т.п.

*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 с тематического коврика и животные из предлагаемых ролей.

***Подведение итогов****.* Детьми и воспитателем разыгрывается театральная постановка. Дети выступают в ролях тех персонажей, которых взяли в театр.

***Игра «Проверь себя»***

***Цель:*** развивать у детей умение ориентироваться на плоскости.

***Материалы и оборудование:***мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Цвета и формы», карточки с заданиями.

***Организация деятельности ***

На одной стороне карточки изображена схема, по которой нужно запрограммировать мини-робота «Bee-Bot», а 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.  

*Пример карточки-задания:*

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