

Картотека дидактических игр
для мини-робота Bee Bot «Умная пчела»
(старшая, подготовительная группа)

Выполнил:
Егорова Татьяна Львовна

Екатеринбург 2023 г.

Старшая Группа (возраст: 5-6 лет)

- **Дидактическая игра «Найди предмет такой же формы»**

Цель: учить различать предметы по форме, называть некоторые геометрические фигуры, развивать зрительное восприятие, память, воображение, мелкую моторику, речь. Дать детям понятие о том, что многие предметы напоминают ту или иную геометрическую форму.

Возраст: 5-6 лет

Оборудование: полотно с разными картинками, имеющими различную форму, робот «Умная пчела».

Ход игры: Воспитатель рассматривает с детьми игровое поле, обсуждает картинки: «Смотри, арбуз. По форме он напоминает круг. Арбуз круглый!»

Объяснить детям смысл игры: «Вот арбуз, он круглый. Теперь давай найдем карточки, на которых изображены предметы круглой формы. Какие рисунки ты выберешь? Правильно! Это арбуз, апельсин, мяч и часы». Теперь берем нашу умную пчелу и задаем ему задание, сколько шагов он должен сделать до определённой картинки (например, до яблока). Можно усложнить задание.

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

- **«Игры с геометрическими фигурами»**

Цель: - развитие умения классифицировать геометрические фигуры по признакам (цвет, форма, размер); - развитие зрительного восприятия, умения ориентироваться на плоскости; - совершенствование грамматического строя речи (согласование прилагательного с существительным).

Возраст: 5-6 лет

Оборудование: мини-робот Bee-Bot «Умная пчела», игровое поле «Цвета и формы», геометрические фигуры, карточки с символическим изображением признаков.

Вариант №1. Игра «Подбери по цвету» Инструкция: найдите все фигуры жёлтого цвета. Назовите их. Отвечайте так: «Это жёлтый круг, это жёлтый прямоугольник, ...». Какие это фигуры? Выберите по фигуре и запрограммируйте маршрут пчёлки к своей фигуре. Какую фигуру ты выбрал? **Вариант №2.** Игра «Подбери по величине» Инструкция: найдите большой синий квадрат. Какой это квадрат? Найдите большой красный круг. Какие фигуры вы нашли? Выберите каждый одну из этих фигур и запрограммируйте к ней маршрут пчёлки. Какую фигуру ты выбрал?

- **Дидактическая игра «Назови одним словом»**

Цель: закреплять названия геометрических фигур, одного вида обобщающим словом.

Возраст: 5-6 лет

Оборудование: геометрические фигуры одного вида (большие и маленькие квадраты; разноцветные треугольники и т.д. на полотне).

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.

- **Дидактическая игра «Кто что ест?»**

Цель: закрепить знания детей о том, чем питаются разные домашние и дикие животные. Развивать мышление, внимание; речь, а также развивать мелкую моторику рук. Воспитывать бережное отношение к диким и домашним животным.

Возраст: 5-6 лет

Оборудование: полотно с изображением разных животных и кормом для них, робот «Умная пчела».

Ход игры: Воспитатель предлагает найти путь от животного к его пище. Дети программируют умную пчелу, например: от белки к ореху. Можно дать задание, накорми всех домашних животных или диких.

- **«Собери танграм»**

Цель: - развитие умения ориентироваться на плоскости; - уточнение представлений о геометрических фигурах, их признаках; - развитие зрительного внимания, логического мышления мелкой моторики; - формирование опыта работы в команде, понимания схем.

Возраст: 5-6 лет

Оборудование: мини-робот Bee-Bot «Умная пчела», поле «Базовое», схема постройки, плоскостные геометрические фигуры из набора «Танграм».

Ход игры: педагог рассказывает детям, что «Умная пчела» решила стать строителем и просит детей стать её помощниками. Нужно собрать необходимые фигуры и выполнить постройку по схеме. Дети выбирают пчелу, продумывают маршрут к клетке с геометрической фигурой, программируют мини-робота и доводят его до нужной клетки с фигурой. После того как будут собраны все геометрические фигуры, дети выполняют по схеме постройку.

- **«Пчёлка-пожарный»**

Цель: - развитие умения ориентироваться на плоскости; - уточнение и закрепление правил пожарной безопасности; - развитие диалогической речи.

Возраст: 5-6 лет

Оборудование: мини-робот Bee-Bot «Умная пчела», игровое поле «Сказка», картинки с изображением горящего дерева и избушки Бабы-Яги.

Ход игры: педагог говорит, что возле избушки Бабы Яги в дерево попала молния, и оно загорелось. Педагог уточняет у детей, что нужно делать в случае пожара и предлагает вместе с пчёлами выступить в роли пожарных. Дети выбирают пчелу, продумывают короткий маршрут к месту пожара, программируют мини-робота и доводят до нужной клетки. В процессе беседы педагог с детьми уточняет и закрепляет правила пожарной безопасности.

- **«Новоселье у пчёлки»**

Цель: - развитие умения ориентироваться на плоскости; - уточнение и закрепление правил этикета в гостях; - формирование опыта работы в команде, понимания схем; - развитие диалогической речи.

Возраст: 5-6 лет

Оборудование: мини-робот Bee-Bot «Умная пчела», игровое поле «Базовое», картинки с изображением пчёл, конструктор «Лего», схема постройки домика – улей.

Ход игры: педагог предлагает детям построить улей для «Умной пчелы» по схеме из конструктора «Лего». Затем говорит, что «Умная пчела» очень рада новому улью и приглашает своих подружек – пчёл в гости на новоселье, а детей просит помочь собрать всех пчёл в улей. Дети выбирают пчелу, продумывают маршрут, программируют мини-робота и доводят до нужной клетки. В процессе беседы педагог с детьми уточняет и закрепляет правила этикета в гостях.

- **Дидактическая игра «Съедобное-несъедобное»**

Цель: развивать внимание, быстроту мышления, умение делить предметы на две категории: съедобное и несъедобное.

Возраст: 5-6 лет

Оборудование: полотно с различными картинками (съедобное и несъедобное), робот «Умная пчела».

Вариант №1 Ход игры: Воспитатель предлагает выбрать путь для умной пчёлки, только по картинкам со съедобными предметами и наоборот.

Вариант №2 Ход игры: Воспитатель предлагает детям запрограммировать пчёлку и назвать все предметы, которые встретятся на её пути. Разделить на съедобное и несъедобное.

- **Дидактическая игра «Собери грибы в корзину»**

Цель: закрепить знания детей о съедобных и несъедобных грибах. Развивать мышление, внимание, речь.

Возраст: 5-7 лет

Оборудование: полотно, на котором лежат картинки с грибами и изображение с корзиной.

Ход игры: Воспитатель проводит беседу о грибах, предлагает положить только съедобные грибы в корзину.

- **Дидактическая игра «Сбей кеглю»**

Цель: развивать ориентацию в пространстве, мелкую моторику пальцев рук, зрительное восприятие.

Возраст: 5– 6 лет

Оборудование: мини- робот «Умная пчела», игровое поле, кегли

Ход игры:

Вариант 1: педагог кладёт перед ребёнком игровое поле со стоящими на нем кеглями и предлагает запрограммировать пчелу на шаги от одного до четырех для того, чтобы сбить кегли.

Вариант 2: педагог предлагает ребенку программировать пчелу таким образом, чтобы она, двигаясь по игровому полю, сбива все кегли.

- **«В гостях у сказки»**

Цель: - развитие умения программировать мини-робота и ориентироваться на плоскости; - развитие диалогической речи.

Возраст: 5– 6 лет

Оборудование: мини-робот Bee-Bot «Умная пчела», игровое поле «Сказка», карточки с изображением сказочных героев.

Ход игры: на поле разложены перевёрнутые карточки с изображением сказочных героев. Дети выбирают любую карточку, не переворачивая её, программируют маршрут от отправной точки (флажок), доводят пчёлку до

нужной клетки, переворачивают карточку, называют героя сказки и рассказывают всё, что о нём знают.

- **«Остров сокровищ»**

Цель: - развитие умения ориентироваться на плоскости; - закрепление правильного произношения звука [p] в словах; - совершенствование грамматического строя речи (согласование числительного с существительным).

Возраст: 5– 6 лет

Оборудование: мини-робот Bee-Bot «Умная пчела», игровое поле «Остров», «монеты» - картинки с изображением от пяти до десяти предметов, в названии которых есть звук [p] или [л].

Ход игры: на игровом поле разложены «монеты». Дети рассматривают и называют предметы, которые на них изображены.

Инструкция № 1: с помощью «Умных пчёл» соберите как можно больше «монет», если в их названии есть звук [p]. В конце игры мы подсчитаем собранные монеты и определим победителя.

Инструкция № 2: посчитай-ка предметы, изображённые на монетах. Считай так: одна рыба, две рыбы, ..., пять рыб.

- **«Найди такой же формы»**

Цель: - уточнение представлений о геометрических фигурах, их признаках; - развитие зрительного восприятия и памяти, умения ориентироваться на плоскости; - совершенствование лексико-грамматического строя речи (употребление существительных во множественном числе, существительных с уменьшительно-ласкательными суффиксами, согласование местоимений с существительными);

Возраст: 5– 6 лет

Оборудование: мини-робот Bee-Bot «Умная пчела», игровое поле «Базовое», картинки с изображением предметов разной геометрической формы, плоскостные геометрические фигуры.

Ход игры: ребёнок рассматривает картинки на поле и выполняет предложенный вариант задания.

Вариант № 1 Инструкция: найди и назови картинки с изображением предметов круглой формы (квадратной, прямоугольной и т.п.). Выбери одну из картинок и запрограммируй к ней маршрут пчёлки.

Вариант № 2 Инструкция: выберите любую геометрическую фигуру. Найдите и назовите картинки с изображением предметов похожими на вами выбранную геометрическую фигуру. Запрограммируйте маршрут пчёлки до одной из картинок.

Вариант № 3 Инструкция: назови предмет в правом верхнем углу. Какой он формы? Назови предмет в левом нижнем углу. Какой он формы? Какой предмет расположен в левом верхнем углу, в правом нижнем углу? Найди предмет между ... и Запрограммируй маршрут пчёлки к этой картинке.

Вариант № 4 Инструкция: Назови предметы круглой формы ласково. Предметы овальной формы назови во множественном числе. О каких предметах прямоугольной формы можно сказать мой, моя, моё, мои? Запомни предметы треугольной формы, назови их по памяти. Назови по памяти как можно больше картинок. К предмету квадратной формы запрограммируй маршрут пчёлки.

- **«По следам животных»**

Цель: развитие у детей умения ориентировки на плоскости; - совершенствование грамматического строя речи (употребление в речи предлогов ЗА и ИЗ-ЗА).

Возраст: 5– 6 лет

Оборудование: мини-робот Bee-Bot «Умная пчела», игровое поле «Базовое», картинки с изображением животных (медведь, заяц, лиса, волк, лось, ёж).

Ход игры: на игровом поле разложены картинки с изображением животных, которые спрятались за предметами (за высокой ёлкой, за пнём, за кустом, за маленькой ёлочкой, за избушкой, за грибом). К каждому животному проложен маршрут из следов этого животного. Ребёнок вместе с Умной пчелой выступает в роли следопыта, который должен найти животных, рассказать, где спряталось животное (за чем?) и откуда оно выглядывает (из-за чего?). Ответив, ребёнок программирует маршрут мини-робота и доводит до нужной клетки, ориентируясь по следам животных.

- **«Подбери заплатку»**

Цель: - развитие у детей умения ориентировки на плоскости; - уточнение представлений о геометрических фигурах, их признаках, лексического словаря по теме «Одежда»; - совершенствование грамматического строя речи (согласование прилагательного с существительным); - развитие логического мышления и зрительной памяти.

Возраст: 5– 6 лет

Оборудование: мини-робот Bee-Bot «Умная пчела», игровое поле «Базовое», картинки с изображением предметов одежды с «дырками» в виде геометрических фигур, плоскостные геометрические фигуры.

Ход игры: педагог рассказывает, что при падении порвалась одежда и спрашивает у детей, что нужно сделать, чтобы её починить («пришить» заплатки). Заплатками служат геометрические фигуры, расположенные на игровом поле. Ребёнок выбирает предмет одежды и рассказывает о том, какого цвета и формы нужно «пришить» заплатку, правильно согласовывая прилагательные с существительным. На игровом поле находит геометрическую фигуру, которой нужно закрыть «дыру» и программирует маршрут мини-робота до этой фигуры.

Подготовительная группа (6-7 лет)

- **Дидактическая игра «Придумай историю»**

Цель: развитие словесно – логического мышления, внимания и наблюдательности, ориентировки в пространстве.

Возраст: 6-7 лет.

Оборудование: мини-робот «Умная пчела», игровое поле, сюжетные фигурки.

Ход игры: педагог кладёт перед ребёнком игровое поле с фигурками людей, деревьев, животных.

1.**Инструкция:** «Посмотри внимательно на игровое поле. На нем находятся люди, животные, деревья. Необходимо проложить маршрут пчелы так, чтобы она прошла слева от каждой фигурки и как только это произойдет, убираешь фигурку с поля».

2.**Инструкция:** «Расположи фигурки как хочется, придумай историю и расскажи».

- **Дидактическая игра «Собери грибы в корзину»**

Цель: закрепить знания детей о съедобных и несъедобных грибах. Развивать мышление, внимание, речь.

Возраст: 5-7 лет

Оборудование: полотно, на котором лежат картинки с грибами и изображение с корзиной.

Ход игры: Воспитатель проводит беседу о грибах, предлагает положить только съедобные грибы в корзину.

- **Игра «Составь цифру»**

Цель: развитие элементарных математических представлений дошкольников, внимания, воображения

Возраст: 6-7 лет

Оборудование: мини- робот «Умная пчела», игровое поле, карточки-квадраты

Ход игры: педагог предлагает одному ребенку проложить маршрут пчелы так, чтобы получилась какая-либо цифра, а другой ребенок по ходу пчелы кладет карточки-квадраты и отгадывает цифру.

- **Игра «Составь букву»**

Цель: развитие ориентировки в пространстве, внимания, воображения

Возраст: 6-7 лет

Оборудование: мини- робот «Умная пчела», игровое поле, карточки-квадраты

Ход игры: педагог предлагает одному ребенку проложить маршрут пчелы так, чтобы получилась какая-либо буква, а другой ребенок по ходу пчелы кладет карточки-квадраты и отгадывает букву.

- **Игра «Составь слово»**

Цель: развитие речи, ориентировки в пространстве, внимания, воображения

Возраст: 6-7 лет

Оборудование: мини- робот «Умная пчела», игровое поле, буквы

Ход игры: педагог предлагает ребенку проложить маршрут «пчелы» так, чтобы она игровом поле. Из собранных пчелой букв необходимо составить слово.

- **Социально-коммуникативная игра «Танец пчел»**

Цель: формировать социально - коммуникативные навыки, развивать внимание, способствовать формированию представления о пространстве; развитие эмоционально – волевой сферы

Возраст: 6 – 7 лет

Оборудование: мини- роботы «Умная пчела» по количеству детей

Ход игры:

1. ВАРИАНТ Мини-роботы стоят по кругу. Педагог предлагает детям запрограммировать их по определенному алгоритму. Под музыку «пчелы» начинают движение.
2. ВАРИАНТ. Мини- роботы стоят по кругу. Каждый ребенок придумывает свой «танец пчел» и по очереди дети озвучивают маршрут. Под музыку «пчелы» двигаются.

- **«Графический диктант»**

Цель: развитие умения программировать мини-робот Bee-Bot «Умная пчела», используя навыки написания «графических диктантов».

Возраст: 6 – 7 лет

Оборудование: мини-робот «Умная пчела», игровое поле «Базовое», карточки с маршрутом (графическим диктантом), маркер.

Ход игры: на этапе овладения работы с устройством, ребёнку предлагается запрограммировать маршрут движения мини-робота по предложенной карточке с маршрутом. Ребёнок выполняет задание и маркером рисует путь пчелы. Оценивается задание педагогом, который показывает проверочную карточку ребёнку. В работе с подгруппой детей второму участнику предлагается повторить данный путь мини-робота, запрограммировав его соответственно начерченному маршруту.

- **«Искатели сокровищ»**

Цель: - развитие умения ориентироваться на плоскости и в системе координат; - формирование опыта работы в команде, умения адекватно оценивать свои результаты.

Возраст: 6 – 7 лет

Оборудование: мини-робот Вее-Vot «Умная пчела», игровое поле «Остров».

Ход игры: педагог предлагает детям из отправных точек, обозначенных флажками разного цвета как можно быстрее добраться до прибывшей к берегу бутылки с посланием, в котором записаны координаты клада. Но предупреждает, что на карте есть опасные места, обозначенные изображением акулы, где нельзя пройти, поэтому, при выборе маршрута нужно быть предельно внимательными. Кто первый выполнит задание, распечатывает послание и по координатам определяет, где спрятан клад.

- **«Кто где живёт?»**

Цель: - развитие умения ориентироваться на плоскости и в системе координат; - уточнение и расширение словаря по теме «Животные»; - формирование опыта работы в команде, умение оценивать себя.

Возраст: 6 – 7 лет

Оборудование: мини-робот Вее-Vot «Умная пчела», игровое поле «Базовое» с расчерченной системой координат, два набора картинок с изображением животных и их жилищ.

Ход игры: на игровом поле разложены картинки с изображением животных (медведь в берлоге, белка в дупле, волк в логове, лиса в норе, собака в конуре, корова в коровнике и т.п.). Дети объединяются в пары. Один из игроков выбирает картинку с изображением животного и, не показывая её товарищу, сообщает ему координаты этой же картинки на игровом поле. Второй игрок

находит по координатам нужную картинку, программирует мини-робота и доводит до объекта. Дети сравнивают картинки, оценивают успешность выполнения задания и меняются ролями.

- **«Нектар для пчёлки»**

Цель: - развитие умения ориентироваться на плоскости; - уточнение и расширение представлений о цветах, растениях; - развитие диалогической речи.

Возраст: 6 – 7 лет

Оборудование: мини-робот Bee-Bot «Умная пчела», игровое поле «Базовое», картинки с изображением различных цветов.

Ход игры: в каждой клетке игрового поля разложены картинки с изображением цветов. Педагог просит детей назвать, какой цветок в правом верхнем углу, в левом нижнем углу, какой цветок расположен в левом верхнем углу, в правом нижнем углу. После он проводит беседу с детьми о пчёлах, о том, что они собирают пыльцу и нектар, перелетая с цветка на цветок. Затем предлагает вместе с Умной пчёлкой отправиться на поле помочь ей собрать пыльцу и нектар с цветов. Дети выбирают картинку с изображением цветка, называют его, выбирают маршрут, программируют мини-робота и доводят до нужной клетки. После выполнения задания педагог просит назвать, с каких цветов дети с Умной пчёлкой собирали пыльцу и нектар, высказать своё мнение о том, интересно было играть или нет, трудно или легко, что было самым сложным.

- **«Знатоки профессий»**

Цель: - развитие у детей умения ориентировки на плоскости; - уточнение и расширение глагольного словаря по лексической теме «Профессии»; - развитие логического мышления и зрительной памяти.

Возраст: 6 – 7 лет

Оборудование: мини-робот Bee-Bot «Умная пчела», игровое поле «Базовое», картинки с изображением представителей разных профессий и картинки с теневым изображением этих же представителей профессий.

Ход игры: на игровом поле разложены картинки с теневыми обозначениями представителей разных профессий. Педагог обращается к детям: «Я работаю в детском саду воспитателем. Это моя профессия. Я с вами играю, занимаюсь, рисую, читаю с вами стихотворения, рассказы, забочусь о вас. Это моя профессия. А какая профессия у этого человека?». Педагог загадывает детям загадку о какой-либо профессии. Отгадав загадку, дети получают картинку с изображением представителя этой профессии, и

предлагает на игровом поле найти соответствующую тень. Дети выбирают пчёлку, продумывают маршрут, программируют мини-робота и доводят до нужной клетки. Затем педагог продолжает: «Каждый взрослый человек обязательно учится какой-либо профессии. Овладев ею, поступает на работу и выполняет определенные действия. Что делает этот человек?». Дети называют как можно больше действий представителя данной профессии, используя в речи глаголы.

- **«Где звук?»**

Цель: - развитие умения ориентироваться на плоскости; - закрепление умения определять местоположение автоматизируемого звука в слове; - формирование опыта работы в команде.

Возраст: 6-7 лет

Оборудование: мини-робот Bee-Bot «Умная пчела», игровое поле «Базовое», фишки, маршрутный лист, карандаши, карточки с обозначением местоположения звука в слове (начало, середина, конец), картинки с изображением предметов, в названии которых автоматизируемый звук находится в разных позициях слова.

Ход игры: дети объединяются в три микро-группы по цвету фишек. Педагог каждой мини-группе раздаёт по карточке с обозначением местоположения звука в слове (начало, середина, конец) и пустому маршрутному листу. Дети рассматривают карточку, определяют позицию звука в слове на карточке, а затем находят и называют картинку, в названии которой звук занимает соответствующее данной позиции местоположение. Самостоятельно планируют, рисуют маршрут на маршрутном листе и программируют робота. После этого ставят робота на отправную точку, обозначенную флажком соответствующего цвету фишек мини-группы и запускают его до клетки с заданной картинкой. Примечание: для закрепления правильного звукопроизношения педагог использует картинки, название которых содержит автоматизируемый звук.

- **«Веселые слоги»**

Цель: - развитие умения ориентироваться на плоскости; - закрепление правильного произношения [p] в словах различной слоговой структуры; - формирование опыта работы в команде.

Возраст: 6-7 лет

Оборудование: мини-робот Bee-Bot «Умная пчела», игровое поле «Базовое», цветные фишки, маршрутный лист, карандаши, карточки с цифрами, картинки с изображением предметов, в названии которых есть звук [p].

Ход игры: педагог предлагает детям карточки с цифрами и пустой маршрутный лист. Детям нужно закрыть картинки цифрами, соответствующими количеству слогов в словах. Дети объединяются в микро-группы по цвету фишек и находят на игровом поле свою отправную точку, обозначенную флажком соответствующего фишке цвета. Называют цифру и ищут на поле картинку, название которой соответствует количеству слогов. Самостоятельно планируют, рисуют маршрут на маршрутном листе и программируют робота. После этого ставят робота на отправную точку и запускают его до клетки с заданной картинкой. Закрывают картинку карточкой с цифрой.

- **«Звуковой квадрат»**

Цель: - развитие умения ориентироваться на плоскости; - закрепление правильного произношения звука [р] в словах.

Возраст: 6-7 лет

Оборудование: мини-робот Bee-Bot «Умная пчела», игровое поле «Базовое», картинки с изображением предметов, в названии которых есть звук [р].

Ход игры: назови картинку со звёздочкой (начало игры), двигайся от звёздочки на одну клетку вверх, на две клетки вправо, назови картинки. Далее двигайся на две клетки вниз, на одну клетку влево, назови картинки, которые прошла умная пчёлка. Примечание: для закрепления правильного звукопроизношения педагог использует картинки, название которых содержит автоматизируемый звук.

- **«Отгадай загадку»**

Цель: - развитие умения ориентироваться на плоскости; - закрепление правильного произношения звука [р] в словах, определение позиции звука [р] в слове (в начале, середине или в конце); - совершенствование грамматического строя речи; - развитие логического мышления.

Возраст: 6-7 лет

Оборудование: мини-робот Bee-Bot «Умная пчела», игровое поле «Базовое», картинки с изображением животных, в названии которых есть звук [р].

Ход игры: на поле расположены картинки с изображением животных. Педагог загадывает загадку. Ребёнок отгадывает, находит картинку и программирует путь от звёздочки к этой картинке с отгаданным животным. Затем педагог предлагает ребёнку выполнить задания, направленные на закрепление правильного произношения звука [р] в словах и совершенствование грамматического строя речи: «Вижу кого?» (употребление существительного в винительном падеже); «Назови ласково»

(употребление существительных с уменьшительно-ласкательным суффиксом); «Один – много» (образование множественного числа существительного); «Много кого?» (употребление существительного в родительном падеже); «Где спрятался звук [р]?» (определение позиции звука в слове). Примечание: в игре педагог может использовать загадки и картинки с изображением предметов по любой лексической теме.

- «Куда летит пчёлка?»

Цель: - развитие умения ориентироваться на плоскости; - закрепление правильного произношения звука [р] в словах; - развитие логического мышления.

Возраст: 6-7 лет

Оборудование: мини-робот Vee-Bot «Умная пчела», игровое поле «Базовое», картинки с изображением предметов, в названии которых есть звук [р].

Ход игры: помоги умной пчёлке пройти лабиринт, чтобы вернуться в улей. Назови картинки, которые пройдёт пчёлка по пути к улею, не забывая правильно произносить звук [р] в словах.

Примечание: для закрепления правильного звукопроизношения педагог использует картинки, название которых содержит автоматизируемый звук.

- «Помоги пчёлке вернуться в улей»

Цель: - развитие умения ориентироваться на плоскости; - закрепление правильного произношения звука [р] в словах; - развитие зрительного восприятия.

Возраст: 6-7 лет

Оборудование: мини-робот Vee-Bot «Умная пчела», игровое поле «Базовое», картинки с изображением предметов, в названии которых есть звук [р].

Ход игры: на поле с картинками проложен маршрут, обозначенный стрелками. Инструкция: Помоги Умной пчёлке вернуться в улей. Проложи маршрут от звёздочки по направлению стрелок. По пути маршрута назови картинки и не забывай правильно произносить звук [р] в словах.

Примечание: для закрепления правильного звукопроизношения педагог использует картинки, название которых содержит автоматизируемый звук.

- Игра-бродилка

Цель: - развитие умения ориентироваться на плоскости; - закрепление правильного произношения звука [р] в словах, определение позиции звука [р] в слове (в начале, середине или в конце); - развитие зрительного восприятия.

Оборудование: мини-робот Bee-Bot «Умная пчела», игровое поле «Базовое», картинки с изображением предметов, в названии которых есть звук [p], игральный кубик.

Ход игры: нужно пройти по дорожке и собрать как можно больше карточек с картинками. Карточку вы сможете забрать, если правильно произнесёте название предмета, изображённого на ней и определите место звука [p] в слове. Выигрывает тот, кто сумеет собрать больше всех карточек, пройдя весь путь от начала до конца дорожки. С помощью считалки определите того, кто начнёт игру первым.

В игре принимают участие не больше двух игроков. Каждый игрок бросает кубик и продвигает свою пчелу ровно на столько клеток вперёд, сколько очков выпало на верхней грани кубика. Оказавшаяся на одной с пчелкой игровой клетке карточка считается принадлежащей игроку, если он правильно назовёт предмет, изображённый на ней, при этом правильно произнеся звук и определив позицию звука [p] в слове. Если ребёнок называет предмет неправильно, то оставляет эту карточку, и её может получить второй игрок, чья пчёлка окажется на одной с ней игровой клетке. Если пчёлка остановилась на клетке с кружком красного цвета – игрок двигается назад по направлению стрелки, на клетке с зелёным – игрок двигается вперёд. Клетка с кружком синего цвета означает пропуск хода. Примечание: для закрепления правильного звукопроизношения педагог использует картинки, название которых содержит автоматизируемый звук.