

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД № 1 Г. ЧЕЛЯБИНСКА»

Российская Федерация, 454021, Челябинская область,
г. Челябинск, ул. Бр.Кашириных, д.106 А
тел./факс (8-351) 734-34-22 mdoukalin1@mail.ru

2023

User

БАНК АЛГОРИТМИЧЕСКИХ ИГР



Челябинск, 2023

Оглавление

Игра «Выложи дорожку к животным»	2
Игра «Экскурсия по городу»	3
Игра «Моя семья»	4
Игра «Найди звук»	5
Игра «Отгадай слово»	6
Игра «Кубики - шарики»	7
Игра «Доползи до погремушки»	8
Игра «Перенеси шарик»	9
Игра «Составь предложение»	10
Игра «Расскажи о семье» (вариант 1)	11
Игра «Расскажи о семье» (вариант 2)	12
Игра «Какой фигуры не хватает?»	13
Игра «Путешествие по цифрам»	14
Игра «Музыкальный оркестр»	15
Игра «Доберись до сказочного героя»	16
Игра «Лесные приключения»	17
Игра «Попади в цель»	17
Игра «Найди букву»	18
Игра «Моя семья»	20
Игра «Цикл развития»	21

Игра «Выложи дорожку к животным»

Дёгтева Т.И., воспитатель,
высшая квалификационная категория

Цель: закрепить знания о геометрических фигурах (треугольник, круг, квадрат).

Задачи:

- продолжать развивать умение различать геометрические фигуры (треугольник, круг, квадрат)
- развивать логическое мышление, двигательную активность в процессе игры на поле для развития алгоритмического мышления (РАМ);
- воспитывать познавательный интерес к игре, самостоятельность.

Возраст: 2-3 года

Необходимые материалы: геометрические фигуры (треугольник, круг, квадрат) и игрушки (или картинки с изображением животных): заяц, лиса, мишка.

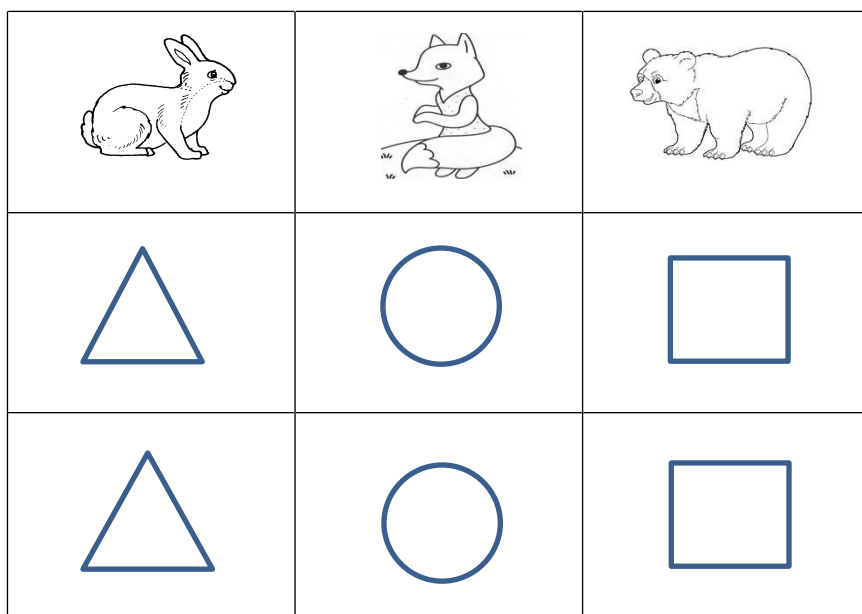
Ход игры:

На поле для развития алгоритмического мышления в верхнем ряду в клеточках расположены игрушки_или картинки с изображением животных): заяц, лиса, мишка.

Воспитатель дает задание по очереди:

- Выложить дорожку из геометрических фигур (треугольник) к зайчику;
- Выложить дорожку из геометрических фигур (круг) к лисичке;
- Выложить дорожку из геометрических фигур (квадрат) к мишке.

Приложение 1



Игра «Экскурсия по городу»

Ансюкова Ю.Д., воспитатель,
первая квалификационная категория

Цель: познакомить детей с достопримечательностями города Челябинска.

Задачи:

- уточнять знания и представления детей о родном городе;
- развивать воображение, инициативное творчество при выполнении заданий;
- познакомить с достопримечательностями города;
- воспитывать любовь к родному городу, чувство гордости.

Необходимые материалы: алгоритмическое поле, картинки с изображением «кинотеатр», «цирк», карточки со стрелками для ходов, карточка с загадками по теме.

Возраст: 4-5 лет

Ход игры:

Перед началом игры воспитатель акцентирует внимание детей на том, что такое достопримечательность.

- Ребята, сегодня мы отправимся на прогулку по городу и познакомимся с достопримечательностями города. Маршрут прогулки мы будем составлять, разгадывая загадки и составляя алгоритмы движения с помощью стрелок «прямо», «назад», «налево», «направо» к соответствующему ответу-картинке на поле. Обратите внимание, на поле есть запрещающий знак – это значит, что на эту клетку при построении маршрута «вставать» нельзя!

После завершения прогулки, дети могут более внимательно рассмотреть достопримечательности на картинках и самостоятельно поиграть на алгоритмическом поле, составляя маршруты.

Приложение 1



Игра «Моя семья»

Епифанова Ю.Г., воспитатель,
первая квалификационная категория

Цель: с помощью алгоритмических действий на игровом поле составить рассказ «Моя семья».

Задачи:

- Расширение представления о членах семьи по средствам алгоритмического поля;
- Формирование представления о профессиях родителей, о трудовых и бытовых обязанностях;
- Формирование у детей алгоритмических умений.

Необходимые материалы: кубики – 9 шт., карточки с членами семьи; геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник.

Возраст: 4-5 года

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям по очереди, согласно маршруту, который указан на карточках, дойти до одного из членов семьи и рассказать: Кто чем занимается? Какие домашние обязанности выполняет? Составить рассказ ребенку помогут картинки на кубиках. На одной из сторон кубика находится знак вопроса, который означает: «расскажи о членах своей семьи: маме, папе, бабушке, дедушке... и т.д.». В конце игры дети из кубиков строят дом на игровом поле.

Приложение 1



Игра «Найди звук»

Стерляхина А.А., воспитатель,
первая квалификационная категория

Цель: Развитие умения выделять звук в слове, определять его место в слове, соотносить его с буквой.

Задачи:

- Формировать умение составлять звуко-буквенные схемы;
- Формировать алгоритмическое мышление;
- Развивать оптико-пространственные представления;
- Развивать память, внимание, мышление.

Необходимые материалы: алгоритмическое поле 4x4, предметные картинки (карточки), карточки с буквами, карточки-стрелки.

Возраст: 6-7 лет

Ход игры:

На игровое поле выкладываются несколько карточек с изображением различных предметов (можно использовать определённую тематику).

Ребёнку предлагается найти картинки, соответствующие заданному условию (в названиях которых встречается определённый звук в начале, середине или в конце слова).

Выполняя задание ребёнку нужно составить маршрут таким образом, чтобы собрать как можно больше подходящих карточек, при этом обходя неподходящие карточки. Задание можно усложнить. Добраться до карточек разными способами: пройти на носочках, пройти на пяточках, прыгая на 2 ногах, прыгая на 1 ноге и т.д.

Варианты заданий:

- Найди все овощи, в названии которых есть звук (К) в середине слова.
 - Собери все подходящие карточки, прыгая на 1 ноге.
- (Проверяют, все ли слова подобраны правильно).
- Разложи картинки на свои места по памяти.

Приложение 1

Игра «Отгадай слово»

Стерляхина А.А., воспитатель,
первая квалификационная категория

Цель: Развитие у детей фонематических процессов (фонематического слуха и восприятия фонематического анализа и синтеза).

Задачи:

- Формировать умение составлять звуко-буквенные схемы.
- Формировать алгоритмическое мышление.
- Развивать оптико-пространственные представления.
- Развивать память, внимание, мышление.

Необходимые материалы: алгоритмическое поле 4x4, предметные картинки (карточки), карточки с буквами, карандаши (синий, красный, зелёный), листочки или небольшая магнитная доска, магниты (зелёные, красные, синие по 6 шт), маршрутное табло, карточки-стрелки.

Возраст: 6-7 лет

Ход игры:

На игровое поле выкладываются несколько карточек с изображением различных предметов (можно использовать определённую тематику).

Первый ребёнок загадывает предмет из предложенных картинок, составляет его звуко-буквенную схему (на листе бумаги или магнитной доске). Передаёт схему загаданного слова другому ребёнку, который, прочитав схему, должен подобрать подходящее к схеме слово и построить маршрут до карточки так, чтобы обойти неподходящие карточки.

Приложение 1

Карточки-схемы



Игра «Кубики - шарики»

Чучалова О.Б., воспитатель,
первая квалификационная категория

Цель: Учить действовать в соответствии с заданием.

Задачи: Развивать моторику рук и ног;

- развивать мышления, реакции ребенка, координации и ловкости;
- совершенствовать выполнение основных видов движений;
- формировать навыки игровой деятельности с предметами;
- закреплять у детей представления о геометрических фигурах;
- развитие интереса к участию в подвижных играх.

Необходимые материалы: поле алгоритмического мышления, коробка с шарами и кубиками, две корзины, круги и квадраты из картона.

Возраст: 2-3 года

Ход игры:

Воспитатель выкладывает на поле из фигур две дорожки – одна из кругов, вторая из квадратов. В конце поля - корзина с шарами и кубиками. Воспитатель предлагает детям разложить кубики и шарики по корзинам (рассортировать). Дети проходят по дорожке из кругов берут из коробки шарик, возвращаются по этой же дорожке обратно, кладут шарик в корзину. Аналогично ребенок проходит по дорожке из квадратов. Когда все дети прошли по дорожкам, проверяют корзинки, правильно ли все рассортировали.

Игру можно усложнять разными видами движений (пройтись высоко подняв ноги, прыжки, наклоны и т. д.)

Приложение 1



Игра «Доползи до погремушки»

Чучалова О.Б., воспитатель,
первая квалификационная категория

Цель: Упражнять детей в ползании по ограниченной площади точно попадая руками в следы.

Задачи:

- Знакомить детей с построением первых алгоритмов движения;
- развивать внимательность, мышление, координацию и ловкость;
- развивать моторику рук и ног;
- развивать интерес к участию в подвижных играх.

Необходимые материалы: поле алгоритмического мышления, корзина, погремушки, силуэты ручек из картона.

Возраст: 2-3 года

Ход игры:

Дети сидят на стульях. В начале игры воспитатель показывает корзину с погремушками и рассказывает потешку:

«Вот чудесная игрушка!

Веселушка – погремушка

Яркая, цветная!

Погремушка озорная!»

Воспитатель ставит корзину в конце поля между дорожками и предлагает ребенку на четвереньках (с опорой на ладони и колени) по дорожке доползти до корзины (руки должны попадать в следы) встать, взять из корзины погремушку, погорметь и затем вернуться с погремушкой на свое место.

Малыши, не занятые в упражнении произносят хором: «Раз, два, три – ползи!» - и хлопают в ладоши при окончании. Таким образом, вся группа участвует в игре. Когда у всех детей в руках погремушки, проводится подвижная игра «Погремушка» Погремушкой мы шумим: вот так, вот так (стоим, держим игрушку над головой) Погремушкой мы стучим: вот так, вот так (приседаем, стучим игрушкой об пол), С погремушкой мы шагаем: вот так, вот так (шагаем, игрушкой шумим перед собой, С погремушкой мы играем: вот так, вот так (стоим на месте, прячем за спину)

Приложение 1



Игра «Перенеси шарик»

Чучалова О.Б., воспитатель,
первая квалификационная категория

Цель: Знакомить детей с построением первых алгоритмов движения.

Задачи:

- Формировать умение правильно выполнять игровые действия;
- Развивать мышления, реакции ребенка, координации и ловкости, крупную моторику;
- Совершенствовать выполнение основных видов движений;
- Способствует развитию наглядно-действенного мышления;
- Закреплять у детей представления о геометрических фигурах.

Оборудование: поле алгоритмического мышления, коробка с пластмассовыми шариками, корзина.

Возраст: 2-4 года

Ход игры:

На игровом поле воспитатель выкладывает часть фигур, образуя дорожку. С одной стороны от дорожки в обруче - шарики, с другой - пустая корзина.

Ребенок начинает путь со стороны, где стоит пустая корзина. Ему нужно пройти по дорожке, взять шарик, вернуться с ним по дорожке и положить его в пустую корзину. Ребенок, наступая на фигуру, проговаривает ее название и переходит на следующую.

Задание можно выполнять с движениями. Например: при попадании на квадрат ребенок – приседает, на круг – хлопает в ладоши, на треугольник – топает ногами. Игра продолжается пока все мячи не окажутся в корзине.

Игру можно усложнять, изменять, дополнять например: выкладывать дорожки одной формы, но разного цвета, величины и т.д. Пройти только большим квадратикам или по маленьким треугольникам и т.д.

Приложение 1



Игра «Составь предложение»

Мезенцева О.В., воспитатель,
высшая квалификационная категория

Цель: закреплять в речи использование предлога «на».

Задачи:

- учить детей правильно употреблять предлог «на» с существительными в винительном падеже;
- активизировать словарный запас по лексической теме «Мебель»;
- развивать слухо-речевое внимание;
- упражнять детей в ориентировании на поле.

Оборудование: поле алгоритмического мышления, картинки: стол, стул, шкаф, полка, мячик.

Возраст: 3-4 года

Ход игры:

Ребенок передвигается по подвижному полю, от картинки к картинке, держа в руках мяч. Когда наступает на клетку с картинкой, составляет предложение, например, «Мяч на столе», «Мяч на стуле» и т.д.

Приложение 1



Игра «Расскажи о семье» (вариант 1)

Тутубалина О.Г., воспитатель,
первая квалификационная категория

Цель: закреплять умения составлять простое предложение со словами: «Папа», «Мама», «Дедушка», «Бабушка», «Брат», «Сестра».

Задачи:

- учить детей правильно употреблять существительные в винительном падеже;
- активизировать словарный запас по лексической теме «Моя семья»;
- учить составлять простые нераспространенные предложения: существительное + глагол;
- упражнять детей в ориентировании на поле.

Оборудование: поле алгоритмического мышления, картинки с изображением членов семьи.

Возраст: 3-4 года.

Ход игры:

ребенок передвигается по полю, от картинки к картинке. Когда наступает на клетку с картинкой, составляет предложение, например, «Это мама», «Это деда».

Другой вариант игры: ребенок составляет предложения со словом «Виджу...»

Например, «Виджу бабу», «Виджу маму» и т.д.

Приложение 1



Игра «Расскажи о семье» (вариант 2)

Подрядова Л.Ю., учитель-логопед,
первая квалификационная категория

Цель: закреплять умения составлять предложения на тему: «Семья».

Задачи:

- активизировать словарный запас по лексической теме «Моя семья»;
- учить детей правильно употреблять предлог «у» в речи;
- учить составлять простые нераспространенные предложения: предлог + существительное + глагол;
- упражнять детей в ориентировании на поле.

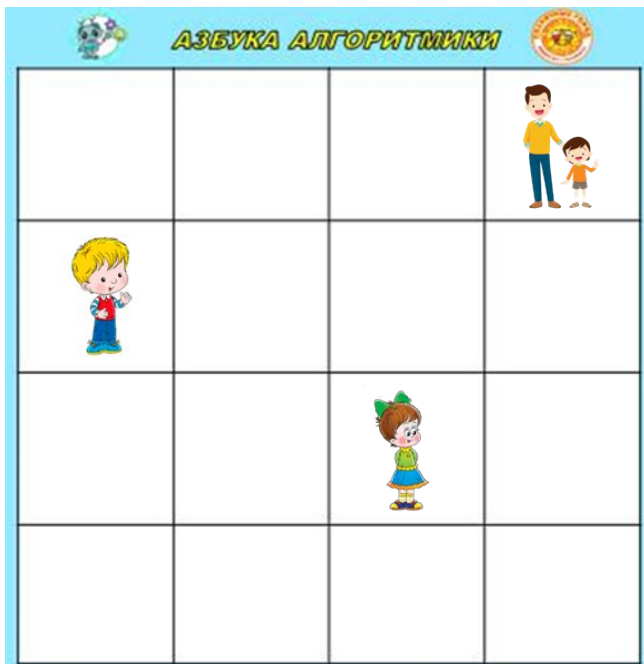
Оборудование: поле алгоритмического мышления, картинки с изображением членов семьи, картинки: мяч, мак, сок, лук.

Возраст: 3-4 года.

Ход игры:

ребенок передвигается по подвижному полю, от картинки к картинке. Когда наступает на клетку с картинкой, составляет предложение, например, «У мамы мак», «У брата мяч» и т.д.

Приложение 1



Игра «Какой фигуры не хватает?»

Морозова О.Е., воспитатель,
высшая квалификационная категория

Цель: развитие логического мышления детей.

Задачи:

- закреплять навыки ориентировки в пространстве (вверх, вниз, вправо, влево);
- развивать произвольно-зрительное восприятие, внимание, алгоритмическое и логическое мышление;
- способствовать развитию двигательной активности.

Оборудование: поле алгоритмического мышления, картинки с изображением членов семьи.

Возраст: 4-7 лет.

Ход игры:

Часть квадратов на игровом поле заполнены карточками с изображением объектов, часть – пустые. Необходимо в каждом ряду закрыть пустой квадрат, подобрав недостающую картинку.

Играющие дети по очереди подходят к пустому квадрату и заполняют его, подобрав недостающую картинку. Затем предлагаем им прошагать по квадратам с таким же изображением.

Приложение 1



Игра «Путешествие по цифрам»

Морозова О.Е., воспитатель,
высшая квалификационная категория

Цель: закрепить зрительный образ цифры и порядковый счет.

Задачи:

- знакомство с миром чисел, с прямым и обратным счетом;
- развивать внимание и алгоритмическое мышление;
- воспитывать уважение и внимание к действиям сверстников;
- поддерживать двигательную активность.

Оборудование: поле алгоритмического мышления, карточки с цифрами.

Возраст: 4-7 лет.

Ход игры:

Разложите карточки с изображением цифр и придумайте сами или составьте вместе с детьми заранее маршрут: например, 1-2-3-4-5 или 2-2-4-3-1. Предложенный маршрут дети могут пройти и пропрыгать, на одной или двух ногах, на носочках и другими способами, которые придут в голову. Игра подходит для детей старшего дошкольного возраста.

Приложение 1

 АЗБУКА АЛГОРИТМИКИ 			
1	3	2	4
4	1	5	3
2	4	3	1
1	3	2	5

Игра «Музыкальный оркестр»

Бажина Л.Н., воспитатель,
высшая квалификационная категория

Цель: закрепить знания детей о музыкальных инструментах.

Задачи:

- способствовать развитию познавательного интереса, алгоритмического мышления;
- воспитывать интерес к музыкальным инструментам;
- способствовать развитию двигательной активности детей.

Оборудование: поле алгоритмического мышления, картинки с изображением музыкальных инструментов.

Возраст: 4-7 лет.

Ход игры:

Ребенок сам выбирает поле, которое займет. В начале игры нужно выбрать дирижера – ведущего, возможно, это будет воспитатель.

Прыгнуть в понравившийся квадрат, рассмотреть свою карточку (находится на покрытии) на которой ребенок увидит музыкальный инструмент, затем найти этот инструмент в музыкальной коробочке. Дети играют, создавая свою, не похожую на другие, музыкальную композицию.

Приложение 1



Игра «Доберись до сказочного героя»

Бажина Л.Н., воспитатель,
высшая квалификационная категория

Цель: закрепить знания детей о сказках русских и зарубежных авторов.

Задачи:

- закреплять навыки ориентировки в пространстве (вверх, вниз, вправо, влево);
- развивать произвольно-зрительное восприятие, внимание, алгоритмическое мышление;
- способствовать развитию двигательной активности.

Оборудование: поле алгоритмического мышления, картинки с изображением сказочных героев.

Возраст: 4-7 лет.

Ход игры:

На поле лежат картинки со сказочными героями. Необходимо разгадать загадку и выстроить алгоритм движения до сказочного героя.

Приложение 1



Игра «Лесные приключения»

Морозова О.Е., воспитатель,
высшая квалификационная категория

Цель: развитие алгоритмического мышления детей.

Задачи:

- закреплять навыки ориентировки в пространстве (вверх, вниз, вправо, влево);
- развивать произвольно-зрительное восприятие, внимание, алгоритмическое мышление;
- способствовать развитию двигательной активности.

Оборудование: поле алгоритмического мышления, картинки с изображением сказочных героев, овощей и фруктов, домика.

Возраст: 4-7 лет.

Ход игры:

Выстроить алгоритм движения зайчика, дойти до «дома» кратчайшим путем, не попадаться диким животным и собрать как можно больше овощей.

Дети между собой распределяют «роли» (командующий и исполнитель). На поле ставятся овощи и «ловушки» – дикие животные. «Исполнитель» занимает своё место на поле (обозначен зайчиком). Командующий берёт карточку и выстраивает алгоритм движения своего напарника.

Нужно собрать как можно больше овощей, обходя «ловушки», дойти до дома. Потом меняются ролями.

Приложение 1



Игра «Попади в цель»

Нурутдинова К.А., воспитатель,
первая квалификационная категория

Цель: упражнять детей в метании мешочков в горизонтальную цель правой и левой рукой.

Задачи:

- развивать умение действовать по сигналу;
- учить ребенка захватывать предмет всей ладонью;
- закреплять понятия «форма», «цвет», «размер»;
- развивать меткость, ловкость, координацию движений.

Оборудование: поле алгоритмического мышления, плоские геометрические фигуры или картинки с изображением геометрических фигур разного цвета, формы, размера.

Возраст: 2-4 года.

Ход игры:

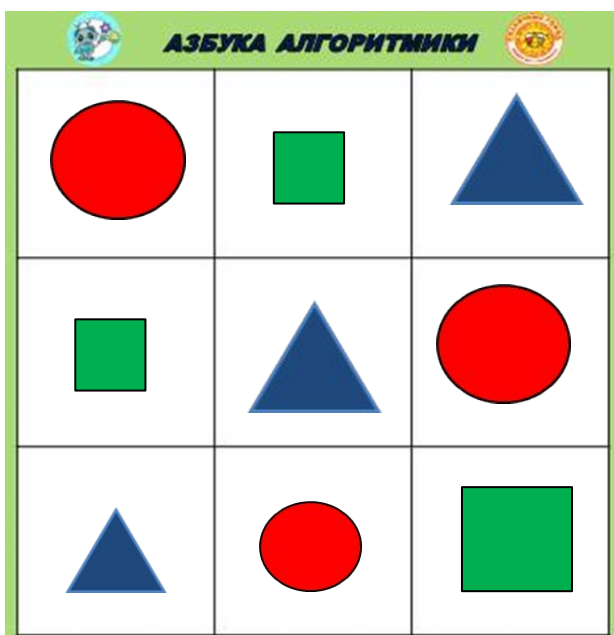
Дети стоят на расстоянии 2—3 шагов от лежащего в центре поля. На поле расположены геометрические фигуры (большие квадрат, треугольник, круг, и такие же маленькие, для ориентации хождения по полю). В руках у детей мешочки с песком. По сигналу воспитателя «Бросай!» 2-3 ребенка, бросают мешочки на поле, стараясь попасть в одну из фигур. Задание может усложняться – попасть в фигуры определенного цвета, формы или размера.

Затем воспитатель говорит: «Поднимите мешочки».

Дети идут по следам, поднимают мешочки и возвращаются обратно.

Указания. Мешочек надо бросать обеими руками.

Приложение 1



Игра «Найди букву»

*Шлыгина М.А., учитель-логопед
первая квалификационная категория*

Цель: подготовка детей к обучению грамоте.

Задачи:

-развивать фонематический слух, научить восприятию отдельных звуков, слогов;

- развивать внимание, алгоритмическое мышление;

-закрепить зрительный образ букв.

Оборудование: поле алгоритмического мышления, карточки с буквами большого и маленького формата.

Возраст: 5-7 лет.

Ход игры:

На поле разложены буквы красного цвета (гласные).

1 вариант: взрослый раздает карточки с буквами маленького формата. Ребенок на поле находит такую же букву.

2 вариант: взрослый называет звук, а ребенок встает рядом с буквой, обозначающей данный звук, на поле.

3 вариант: взрослый раздает карточки с буквами маленького формата (согласные). Ребенок на поле встает рядом с буквой (гласной) прочитывая слоги.

Игра «Моя семья»

Залесова Е.В., воспитатель
первая квалификационная категория

Цель: развитие связной речи детей.

Задачи:

- закрепить знания детей о взаимоотношениях между членами семьи;
- воспитывать уважение, дружеское отношение к членам семьи;
- развивать двигательную активность.

Оборудование: поле алгоритмического мышления, карточки с изображением членов семьи и домашних питомцев.

Возраст: 4-7 лет.

Ход игры:

Ребенок встает перед полем на картинку семья (Это отправная точка) на поле разложены картинки членов семьи и питомцев, ребенок выбирает, куда он будет прыгать и с кого начнёт свой рассказ о своей семье, в описание ребенок называет ФИО, кем работает или чем занимается, что любит делать. В конце ребенок завершает словами «Это моя любимая семья».

Задачу можно усложнить в соответствии с возрастом детей.

Приложение 1



Игра «Цикл развития»

*Мелибаева М.С., воспитатель
высшая квалификационная категория*

Цель: познакомить (закрепить знания) детей с последовательностью развития объекта растительного и (или) животного мира с помощью работы на алгоритмическом поле.

Задачи:

- дать представление о понятии «цикл развития»;
- развивать пространственное мышление через построение маршрута на алгоритмическом поле;
- развивать познавательную активность детей;
- развивать двигательную активность.

Оборудование: поле алгоритмического мышления, карточки с изображением определенного этапа цикла развития живого объекта.

Возраст: 4-7 лет.

Ход игры:

На алгоритмическом поле разложены карточки с циклами развития. Ребёнок должен найти первый этап развития и пройти до него. Встав на нужную клетку, назвать стадию развития (если не знает, то называет воспитатель или ребёнок, который уже знаком с данным циклом). Далее, вначале зрительно находит вторую стадию и устно прокладывает маршрут до неё. Так проходит по всем стадиям цикла развития. Если ребёнку трудно, можно дать контрольную карту.

Например, цикл развития лягушки. Первая стадия - икра, вторая – головастик, третья – головастик к лапками и хвостом, четвёртая – лягушка.

Игра «Рисуем по клеткам»

Иванченко Татьяна Ивановна, воспитатель

Цель: формирование навыков построения рисунка с помощью поля для развития алгоритмического мышления

Задачи:

-учить составлять рисунок по клеткам поля, работать по алгоритмическим карточкам;

-развивать глазомер, внимание, логическое мышление;

-способствовать воспитанию исследовательского интереса.

Оборудование: поле алгоритмического мышления, карточки квадратной формы (по размеру клеток поля) разных цветов.

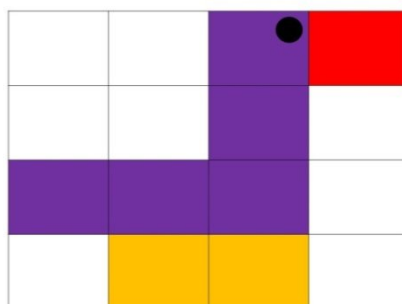
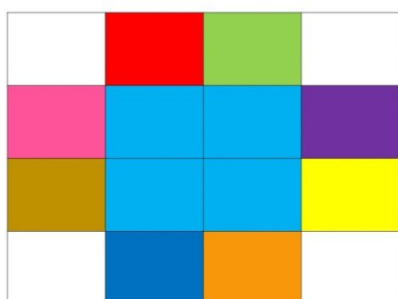
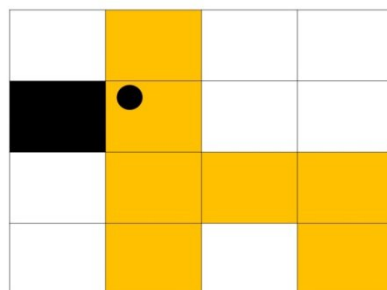
Ход игры:

Воспитатель предлагает детям выбрать карточки. На карточке представлен рисунок, сложенный из цветных квадратов и треугольников. Дети выбирают себе необходимые фигуры (по форме, цвету и количеству). На поле алгоритмического мышления выкладывают рисунок.

Варианты:

1. Выкладывать фигуры по столбикам (вертикально) или строкам (горизонтально).
2. Использовать сначала фигуры одного цвета (формы), затем другого.
3. Дать адрес каждой клетке, зашифровать рисунок по адресам клеток. Выкладывать нужную фигуру по адресу.

Приложение 1



Игра «Теневое лото»

Шевлякова Мария Александровна, воспитатель

Цель: развивает у детей внимательность, наблюдательность, логическое мышление, учит находить предметы по тени и сопоставлять их.

Задачи:

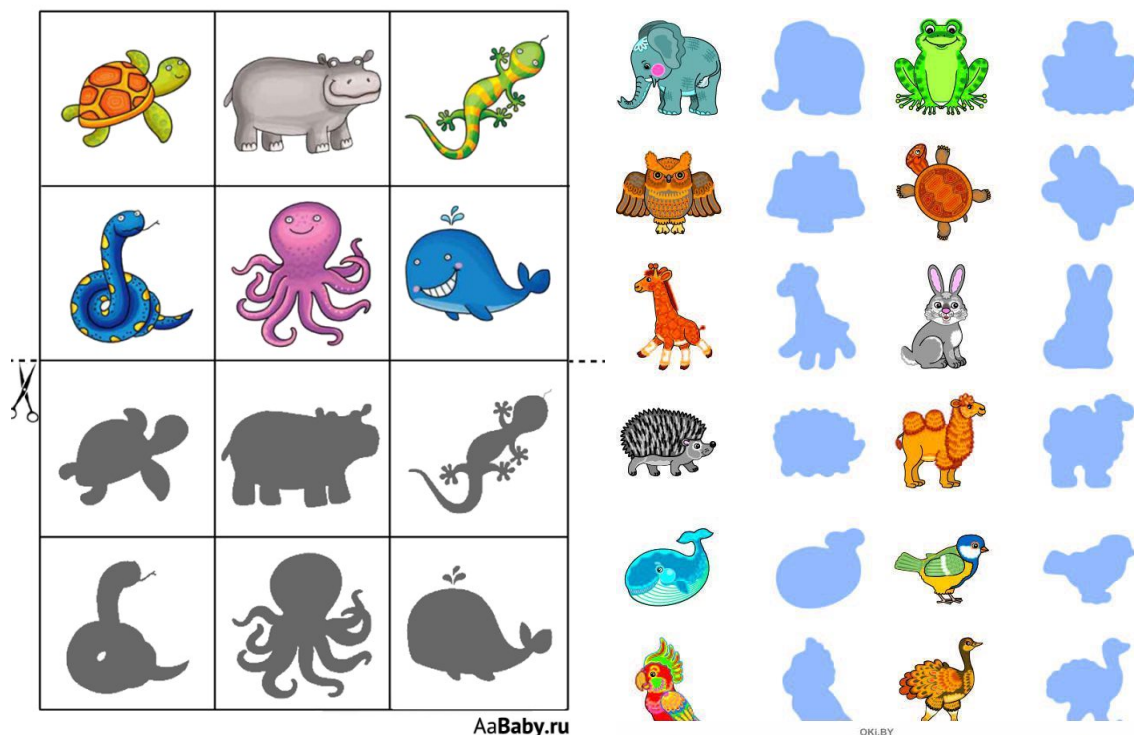
- развивать связную речь ребёнка, внимание, мышление, память, детскую фантазию;
- развивать навыки ориентировки в пространстве.

Оборудование: поле алгоритмического мышления, карточки с изображением животных и их силуэтов.

Ход игры:

Ребенок разгадывает загадку. Далее находит загаданное животное на поле, с помощью указателей выстраивает правильный путь к картинке, вставляя указатели по очереди в ячейки. Выстроив путь, ребенок проходит по нему до нужной картинке. Найдя картинку, ребенок идет к столу с картинками теней и ищет свою.

Приложение 1



Игра «Символы»

Шевлякова Мария Александровна, воспитатель

Цель: развивает у детей внимательность, наблюдательность, логическое мышление, укрепляет знания о символах своей Родины.

Задачи: развивать связную речь ребёнка, внимание, мышление, память, детскую фантазию, ориентировку в пространстве.

Оборудование: поле алгоритмического мышления, карточки с изображением государственных и негосударственных символов России.

Ход игры: на поле алгоритмического мышления разложены государственные и негосударственные символы России. По заданию педагога дети по очереди должны найти на поле и построить маршрут до государственных или негосударственных символов России.

Приложение 1

