

## **Дидактическая игра «Волшебник наоборот»**

Возраст: 5-7 лет

Задачи: активизация, уточнение словаря; обучение типовым приемам фантазирования через преобразование объекта по различным признакам (размер, рельеф, температура, характер).

Оборудование и материалы: робототехнический набор, костюм для мини-робота «Волшебник «Наоборот»; наборы предметных картинок с изображением объектов живой и неживой природы, рукотворного мира; карточка «Старт».

Ход игры:

На игровом поле размещены предметные картинки. Воспитатель говорит детям, что робот сегодня превратился в Волшебника «Наоборот». Этот волшебник меняет признаки и свойства объекта на противоположные. Предлагает рассмотреть поле, по которому будет путешествовать Волшебник, определить каждый объект и подобрать к нему 2-3 признака. Детям на выбор предлагаются варианты маршрутов для программирования робота – карточки-схемы и карточки с набором команд для программирования робота (в зависимости от возраста или степени овладения навыком программирования). Ребенок размещает Волшебника на точке «Старт», и программирует согласно карточке. При продвижении робота через объекты, ребенок называет признак объекта и противоположный ему.

Ребенок может пропускать объекты, к которым затрудняется подобрать признак, либо воспользоваться помощью сверстников.

Варианты использования: Данный вариант игры может использоваться с детьми, начиная с младшего возраста, с постепенным усложнением. Прежде всего, начинаем работу только с картинками без поля и роботов, рассматриваем, называем каждый объект и подбираем к нему слова-признаки. По мере того, как дети справляются с заданиями, подключаем роботов с различными по сложности вариантами программирования постепенно увеличивая количество карточек.
