

Картотека игр с пособием «Робомышь»

Раздел: «Восприятие цвета»

Развивающие игры с детьми, проводятся после ознакомления с роботом, после того, как они научились действовать с мышкой, поняли создание алгоритма действий и овладели способами заданного передвижения мышки и создания маршрута ее пути.

1. «Проведи мышку к заданному цвету».

Цель: Развитие цветовосприятия, закрепление знания основных цветов спектра.

Оборудование: Цветные карточки.

Ход игры. Педагог перед ребенком раскладывает цветные карточки и просит назвать и показать, какого они цвета. Затем просит показать нужный цвет, найти такой же цвет на игровом лабиринте и провести к нему мышку.

«Расскажи, где находится выбранный цвет, как до него добраться мышке? Давай зададим ей команду. При необходимости педагог уточняет маршрут следования мышки у ребенка. «Готово? Сейчас мы проверим, доберется ли мышка до нужного цвета».

2. «Найди для картинок «свое» место».

Цель: Закрепление умения узнавать, называть и соотносить цвет реальных предметов в животном и растительном мире с эталоном цвета.

Оборудование: Предметные цветные картинки с изображением животных, овощей, фруктов и т.д.

Ход игры: Педагог показывает ребенку картинку, спрашивает, что на ней изображено и какого цвета. Затем предлагает при помощи мышки показать, куда нужно поместить эту картинку (на нужное место (свой домик) такого же цвета). «Что изображено на этой картинке (морковка)? Какого она цвета? Где ее домик на игровом поле? Проведи мышку на эту картинку в свой домик. Расскажи, по какому маршруту она будет двигаться».

3. «К какому цвету попадешь?»

Цель: Закрепление знания основных цветов и оттенков в ходе пространственной ориентировки на микроплоскости, совершенствование умения определять заданное местоположение по словесным указаниям.

Ход игры. Педагог обращает внимание детей на игровое поле, на котором много разноцветных клеток. Предлагает ребенку при помощи мышки определить, на клетку какого цвета она придет, если будет двигаться по следующему маршруту (называет маршрут). Ребенок

выкладывает путь движения на панели и узнает, к какому цвету приехала мышка. Педагог комментирует его действия. Далее дети могут друг другу давать такие задания.

4. «Проведи мышку к нужному цвету»

Цель: Развитие навыков цветовосприятия, закрепление цветов, которые получаются при смешивании двух красок.

Ход игры. Педагог обращается к имеющемуся опыту детей и напоминает, что при смешивании двух красок получается новый цвет. Затем предлагает вспомнить, какие цвета получаются, и провести мышку к нужному цвету. «Какой цвет получится, если смешать синюю и желтую краски? Проведите мышку к синему цвету».

5. «Найди и проведи мышку к тому цвету, которыми раскрашен рисунок»

Цель: Совершенствование умение различать цвета и оттенки, развивать зрительное внимание, память.

Оборудование: картинки, раскрашенные 2-3 цветами.

Ход игры. Педагог показывает ребенку картинки, просит назвать, что изображено и каким цветом раскрашено. Затем предлагает найти этот цвет на игровом поле и провести к нему мышку. «Что изображено на картинке? (мухомор), каким цветом раскрашен? (красный, белый). Найди эти цвета на игровом поле и проведи к ним мышку.

6. «Исправь ошибку»

Цель: Закрепление умения определять и называть цвет реальных предметов, находить ошибки в раскрашенных рисунках, развивать зрительное внимание, зрительную память.

Оборудование: картинки с изображением предметов, раскрашенных неверно, например: красная елка, синее яблоко, зеленая морковь и т.д.

Ход игры. Педагог предлагает ребенку рассмотреть предложенные картинки, определить, что в них не так и исправить ошибки. При помощи

мышки, покажи на какую цветную клетку (елку на зеленую, морковь - на оранжевую и т.д.) нужно разместить картинку.

Раздел: «Восприятие формы»

1. «Найди то, что я покажу»

Цель: Закрепление умения различать и называть форму геометрических фигур.

Оборудование: Предметные картинки с изображением геометрических фигур.

Ход игры. Педагог показывает ребенку карточки и просит назвать, какие фигуры на них изображены. Затем берет одну из карточек в руки и просит найти эту фигуру на игровом поле и провести к ней мышку.

2. «Найди свой домик».

Цель: Закрепление умения использовать эталоны формы (геометрические фигуры) при выделении основной формы реальных предметов.

Оборудование: Предметные картинки с изображением предметов с явно выраженной геометрической формой, развитие поисковых движений глаза.

Ход игры. Педагог показывает картинки, спрашивает, что на них изображено и какой формы эти предметы. Предлагает мышке разместить эти картинки по своим «домикам» на игровом поле. «Какой формы этот флажок? А теперь найди треугольник на игровом поле и перемести мышку на треугольник. Объясни, как добраться до треугольника».

3. «Помоги зайчику добраться до морковки»

Цель: Формирование зрительных умений обследовать планомерно и целенаправленно картинки. И выделять главные признаки, упражнять в локализации и зрительном опознавании форм.

Оборудование: На игровом поле в нижнем левом углу расположена игрушка зайчика, в правом верхнем углу муляжи морковки.

Ход игры: Педагог показывает игрушку зайчика и просит ребенка вместе с мышкой помочь зайчику - показать ему путь, как добраться до морковки и показывает, где она находится. Главное в пути нужно соблюдать одно условие, пройти по всем квадратам (кругам, треугольникам и т.д.)

4. «Найди пару»

Цель: Закрепление умения отличать геометрические фигуры (круг, квадрат, овал, прямоугольник, треугольник) и объемные фигуры (шар, эллипсоид, конус, куб, призма) и уметь выбирать объемные формы по плоскостному образцу.

Оборудование: объемные фигуры и плоскостные фигуры, расположенные на игровом поле.

Ход игры. Педагог показывает детям объемные фигуры, предлагает рассмотреть их, обследовать, назвать, как называются. А затем на игровом поле, (уточнив адрес, провести мышку,) найти им пару - плоскую фигуру и провезти к ней мышку.

5. «Найди предмет такой же формы».

Цель: Упражнение в анализе основной формы реальных предметов.

Оборудование: предметные картинки с изображением реальных предметов, имеющих геометрическую форму, плоские геометрические фигуры.

Ход игры. Педагог предлагает назвать детям, какие геометрические фигуры они знают, выбрать по желанию геометрическую фигуру и найти ее на игровом поле. «Проведите мышку к выбранной фигуре. На столе найдите предмет, такой же формы».

Раздел: «Восприятие величины»

1. «Проведи мышку по фигурам»

Цель: Обучение зрительному анализу формы и величины предметов, словесно обозначать величину нарисованных предметов, отбирать предметы по убывающей величине.

Ход игры. Педагог обращает внимание ребенка на игровое поле и просит назвать изображенные на нем геометрические фигуры. Затем предлагает выбрать ребенку фигуру, которая ему больше нравится (например, круг) . Уточняет, что на игровом поле несколько кругов, «Сосчитай сколько кругов ты видишь, скажи, а эти круги одинаковые, что у них общее (цвет)? А чем-то они отличаются друг от друга (размером)? Проведи мышку от самого большого круга до самого маленького».

2. «Найди картинке свое место»

Цель: Закрепление умения различать, выделять и сравнивать величину предметов, находить предметы нужного размера, сравнивать предметы с изображенными на картинке.

Оборудование: Предметные картинки с изображением предметов явной выраженной геометрической формой и разных размеров (например, круглое яблоко - большое - чуть поменьше - самое маленькое).

Ход игры. Педагог раздает ребенку карточки с изображенными предметами, просит внимательно их разглядеть, назвать, что на них изображено, определить, чем похожи, чем отличаются. А затем разместить картинки, при помощи мышки, на соответствующее место на игровом поле, например: большое яблоко на большой круг, яблоко поменьше - на круг поменьше и т.д.

3. «Подбери к игрушке геометрическую фигуру и проведи мышку»

Цель: Закрепление умения соотносить однородные предметы, осуществлять выбор заданных сенсорных эталонов (форма, величина).

Оборудование: Игрушки 3 - х размеров: пирамидка, мячик, кубик, кирпичик, овальный воздушный шарик.

Ход игры. Педагог раздает детям игрушки и предлагает определить форму и размер этих игрушек. А затем выбрать одну игрушку и провести мышку по игровому полю к соответствующей геометрической фигуре нужного размера.

4. «Найди фигуры одного размера»

Цель: Закрепление умения сравнивать с помощью зрения и находить разные и одинаковые по величине изображения.

Ход игры. Педагог предлагает ребенку найти на игровом поле геометрические фигуры, обращает внимание детей на то, что все фигуры разного размера и ему нужно провести мышку по фигурам одного размера. Для этого, нужно определить с какого размера он будет следовать, а затем задать мышке маршрут движения, например, по всем фигурам самого меньшего размера.

Раздел: «Ориентировка в пространстве»

1. «Какие фигуры «встретит» мышка?»

Цель: Закрепление умения находить и обозначать расположение предметов в ближайшем пространстве с точкой отсчета от себя, соответствующими пространственными терминами: справа, слева, вверху, внизу; учить определять, показывать правую и левую, верхнюю и нижнюю стороны.

Ход игры. Педагог предлагает ребенку провести мышку по правой (левой, верхней, нижней) стороне игрового поля и назвать какие фигуры встретит мышка.

2. «Разложи фишки».

Цель: Развитие пространственной ориентировки, закрепление понятия «ближе», «дальше».

Оборудование: фишки красного и желтого цветов.

Ход игры. Педагог предлагает рассмотреть игровое поле и зрительно найти, изображенные на нем геометрические фигуры. «При помощи робота отметить их фишками: на фигуры, которые ближе к тебе, добраться мышке и разложить красные фишки. На фигуры, которые дальше - желтые.

3. «К какой фигуре приедет мышка?»

Цель: активизация и стимуляция движения глаз, закрепление умения двигать мышку по словесным пространственным указаниям, выделять и словесно обозначать величину предметов.

Ход игры. Педагог обращает внимание ребенка на игровое поле, на изображенные на нем геометрические фигуры разной формы и размера. И предлагает узнать к какой фигуре приедет мышка, если будет следовать по следующему пути (например, 2 клетки вверх, 2 клетки направо и т.д.). Ребенок выкладывает маршрут по словесным указаниям и определяет, к какой фигуре приехала мышка, педагог обращает внимание на то, чтобы ребенок давал полный ответ (например, «мышка приехала к большому квадрату»).

4. «Где окажется мышка?»

Цель: развитие первоначальных навыков ориентировки на ограниченной поверхности.

Оборудование: разноцветные карточки.

Ход игры. Педагог на столе располагает карточки цветной стороной вниз. Ставит мышку на любую цветную клетку на игровом поле. Затем предлагает ребенку переместить мышку, например на 2 клетки вниз (вправо, вверх, влево, чтобы попало на цветную клетку) и определить где оказалась мышка и проверить правильность передвижения - перевернуть первую карточку и сравнить одного они цвета или нет, если одинаковые, значит маршрут был задан правильно.

5. «Ориентировка по схеме»

Цель: Знакомство детей со схемой пути передвижения, находить предметы на схеме, развитие навыков микроориентировки на поверхности игрового поля. Закрепление умения понимать и активно использовать в речи обозначения направления движения.

Оборудование: 5 игрушек, схемы пути до игрушек (на схеме указаны направления движения мышки и ориентиры игрового поля, по которым он должен двигаться).

Ход игры. Игрушки расставлены по одной из сторон игрового поля. Ребенку дается схема пути, ему нужно определить к какой игрушке приедет мышка, если будет передвигаться по данной схеме.

Раздел: «Социально-бытовая ориентировка»

1. «Собираем урожай»

Цель: закрепление представления об овощах и фруктах, упражнение в умении дифференцировать основные признаки и свойства предметов, обучение пониманию и умению объяснять назначение овощей и фруктов, объяснять значение обобщающих слов «овощи», «фрукты».

Оборудование: Муляжи фруктов и овощей, либо картинки с их изображением, корзинка и ваза, расположенные по краям игрового поля.

Ход игры. Педагог обращает внимание детей на расположенные на игровом поле фрукты и овощи, просит назвать какие фрукты и овощи

они видят. Предлагает провести мышку до корзины, так, чтобы она «собрала» все овощи. А затем провести мышку до вазы, собирая фрукты.

2. «Накорми животных».

Цель: Формирование зрительных способностей восприятия предметов, закрепление представлений о домашних животных, о том, что едят.

Оборудование: картинки с изображением домашних животных и их любимой едой.

Ход игры: Педагог просит детей вспомнить, каких они знают домашних животных. А затем предлагает найти их на игровом поле и накормить их любимой едой. «Выбирайте себе животное на игровом поле, а на столе картинку с изображением еды. При помощи мышки «доставьте» еду к выбранному животному и накормите его».

3. «Игрушки».

Цель: Упражнять в умении обследовать форму предметов, учить определять предмет на ощупь, объяснять обобщающее понятие «игрушки».

Оборудование: «чудесный мешочек» с набором мелких игрушек по количеству детей: мишка, кукла, мячик, машинка, кубик и т.д.; картинки с изображением этих игрушек, расположенные на игровом поле.

Ход игры. Педагог предлагает детям «чудесный мешочек» и просит узнать, что в нем находится. Дети по очереди обследуют игрушки в мешочке и достают ту, которую определили на ощупь. Затем педагог предлагает найти картинку этой игрушки на игровом поле и провести к ней мышку.

4. «Дорожные знаки»

Цель: Формирование представлений о дорожных знаках, развитие мышления, пространственной ориентировки, обучение правилам безопасного движения.

Оборудование: стандартные дорожные знаки и знаки, выполненные педагогом на контрастном фоне (фон синий, стрелки белые; фон белый, стрелки черные): движение только прямо; движение направо; движение налево; движение прямо и направо; движение прямо и налево.

Ход игры. Педагог рассматривает с детьми знаки дорожного движения. Уточняет направления движения и мест отдыха, заправки, технического обслуживания, где можно покушать, получить врачебную помощь. А затем предлагает поиграть в водителей. «Я буду как навигатор, при помощи знаков, показывать путь движения. Вы водители, будите управлять машиной, а машинкой будет мышка». Педагог

показывает знак, водитель устанавливает путь, согласно знакам, а машина (мышка) едет по указанному пути.

5. «Кому, что нужно для работы?»

Цель: Воспитания интереса к труду взрослых, расширение знаний о труде взрослых их профессиях, формирование представлений о рабочих инструментах, их назначении и использовании.

Оборудование: карточки с изображением людей разных профессий и карточки с изображением их рабочих инструментов.

Ход игры. Педагог показывает детям карточки с изображением людей разных профессий и просит их назвать «кто они по профессии?» А затем просит найти на игровом поле «кому, что нужно для работы» и привести к этому инструменту мышку.