**Игра «Путешествие по городу Новосибирску»**

**Возрастная категория 6-7 лет.**

**Количество игроков от 2-х до 6-ти человек.**

*Задачи:*

1. Формировать умение создавать программу перемещения робота-исполнителя, составлять алгоритм.
2. Закрепить основные достопримечательности города Новосибирска.
3. Продолжать развивать умение анализировать, логически мыслить.
4. Воспитывать умение работать в команде.

*Оборудование*: 2 робота исполнителя, игровое поле №**4**, числовой кубик.

*Ход игры:*

Дети делятся на две команды при помощи считалки.

Взрослый рассказывает детям, что робот Гоша и его друг робот Гриша любят путешествовать. На этот раз он запланировали поездку по городу Новосибирску и предлагают каждой команде стать экскурсоводами, и рассказать о достопримечательностях города Новосибирска.

*Условие:*

Каждой команде необходимо переместить робота исполнителя из стартовой клетки «Детский сад» в клетку финиша «Зоопарк».

В начале хода участник команды бросает числовой кубик. Выпавшее число обозначает количество клеток, на которые он должен переместить робота – исполнителя.

В каждой команде участники кидают числовой кубик поочерёдно. Участник бросивший кубик создает алгоритм движения, программирует робота-исполнителя и запускает его.

Если робот-исполнитель попал на «красную клетку », то участник пропускает ход, если называет достопримечательность города Новосибирска, то продолжает игру.

Если робот – исполнитель попал на «зелёную клетку », то участник имеет право на дополнительный ход, если правильно назовёт достопримечательность города Новосибирска, если ошибается, то право хода переходит сразу к другой команде.

Команды попав на клетку со стрелкой перемещают робота-исполнителя вперед по стрелке, попав на клетку со стрелкой перемещают робота-исполнителя назад по стрелке.

*Пример игры*:

Играют две команды. Два робота-исполнителя на клетке «Детский сад».

Участник из команды А бросает кубик. Например, выпадает число 2, участник составляет алгоритм, программирует и запускает робота-исполнителя, который перемещается из клетки «Детский сад» на клетку 2. На клетке 2 изображена стрелка перемещения. Игрок составляет алгоритм, программирует и запускает робота-исполнителя, который перемещается из клетки 2 в клетку 8. Ход переходи другой команде.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| IMG_0957.jpg | image.jpg |  |  |  | DVRuOkDWsAI3c4e.pngemblema1_140_140_5_100.jpg |
|  | original-5.jpg |  | iSZ3KGA0X.jpg | 1200px-Novosibirsk_KrasnyPr_Opera_Theatre_07-2016.jpg |  |
| i1FNKZQIF.jpg |  |  | pamyatnik_pervomu_mostu_cherez_r_ob.jpg | tsirk.png |  |
|  | s1200.jpg |  | 01_0.jpg | 030816_157.jpg |  |