

Игра «Места отдыха в Новосибирском зоопарке»

Возрастная категория: 3-4 года

Количество игроков: 10-15 человек

Цель: развитие мышления и конструкторских способностей детей 3-4 лет.

Задачи:

1. Учить анализировать образец постройки
2. Учить строить лавочку из конструктора LEGO.
3. Расширять знания о Новосибирском зоопарке, как о достопримечательности г. Новосибирска.

Оборудование: игрушки(дикие и домашние животные, птицы живущие в новосибирском зоопарке), вольеры, LEGO, фотографии зоопарка.

Ход игры:

Педагог напоминает детям, что совсем недавно мы были с вами на экскурсии в Новосибирском зоопарке. Просит детей вспомнить как выглядит зоопарк (предлагает детям фотографии из раздела «Достопримечательности г. Новосибирска»). Педагог предварительно создает образ зоопарка, помещает животных в клетки или вольеры). Педагог обращает внимание детей на то, что в нашем зоопарке чего-то не хватает. Предлагает детям построить лавочки для отдыха. Педагог показывает схему «Лавочки». Дети выбирают соответствующие детали для постройки и начинают строительство. По окончании работ, дети расставляют лавочки между вольерами зоопарка.



Игра «Новый житель Новосибирского зоопарка»

Цель: Создать модель животного для зоопарка, с помощью набора конструктора «Lego Wedo2».

Задачи:

- обучающие:

- ✓ расширять знания о достопримечательности родного города, о зоопарке и его животном мире;
- ✓ закреплять представления о хищнике, образе жизни;
- ✓ закреплять знания и умения по сборке модели крокодила при работе с программой «Lego Wedo2» ;

- ✓ закреплять знания, умения и навыки при работе с конструктором «Lego Wedo2».
 - развивающие:
- ✓ развивать познавательные способности;
- ✓ развивать мелкую моторику, память, внимание;
- ✓ развивать словарный запас и навыки общения;
- ✓ развивать умения работать коллективно.
 - воспитательные:
- ✓ воспитывать ответственность за результат труда;
- ✓ воспитывать уважительное отношение друг к другу;
- ✓ воспитывать чувство гордости за свою «малую родину».

Оборудование: наборы

конструкторов «Lego Wedo2», программа «Lego Wedo2», ноутбук.

Организационный момент:

Ход игры:

Воспитатель: В нашем городе много интересных и красивых мест, их называют достопримечательности. Какое длинное слово, давайте вместе его повторим. Это слово состоит из двух слов: **достойно и приметить**, значит **достойно нашего внимания**. Таких мест в нашем городе много. Может, вы знаете некоторые достопримечательности нашего города? *(ответы детей)*

Воспитатель: Ребята, посмотрите, я получила письмо для нашей группы когда пришла в детский сад утром. Давайте прочитаем его вместе и вы узнаете откуда оно. *(читаю письмо, в котором работники зоопарка предлагают помочь им приобрести животное, которого нет у них, для этого они должны отгадать загадку)*

Воспитатель: Ребята, я предлагаю вам отгадать загадку.

Он зелёный и ужасный,
Он зубастый и опасный,
Быстро плавает, ныряет,
Страх повсюду нагоняет.
Обитает в жарких странах,
Как зовут его? Кто знает?
Конечно, *(ответы детей)*.

Воспитатель: Крокодилы распространены во всех тропических странах, обитая в разнообразных пресных водоёмах. Все современные крокодилы приспособлены к полуводному образу жизни — обитая в воде, яйца они, однако, откладывают на суше. Некоторые крокодилы в периоды засухи впадают в спячку в вырытых ими неглубоких шахтах в иле на дне пересыхающих водоёмов. Крокодилы растут в течение всей жизни благодаря постоянно растущим хрящевым участкам в костях. Живут до 80—100 лет. Однако человек стремится приручить это страшное животное, которых мы часто можем встретить в зоопарке и цирке.

Воспитатель: Сегодня мы с вами будем работать с конструктором «Lego Wedo2» и соберём крокодила. Поскольку крокодил существо живое, мы с вами попробуем его оживить. Он будет открывать и закрывать пасть, когда в ней окажется еда. Но при помощи чего он будет выполнять действия?
(ответы детей)

Воспитатель: Верно, ребята, но перед тем как начать собирать модель крокодила, предлагаю немного размяться.

ФИЗМИНУТКА

В зоопарке живет слон –
Мы потопаем, как он.
Мы лошадок увидели
И копытами стучали.
Обезьянки прыгают,
По деревьям шмыгают.
Мишка, мишка, косолапый,
Ты и здесь шалишь, косматый.
Гордо голову задрал,
У куста стоит жираф.
Вот зубастый крокодил,
Широко он пасть раскрыл.

(Воспитатель предлагает детям начать сборку модели крокодила. На экране ноутбука демонстрация поэтапной инструкции сборки крокодила по компьютерной программе «Lego Wedo2»).

Воспитатель: Для того, чтобы модель двигалась нужно её запрограммировать. *(дети составляют программу по образцу)*

Воспитатель: Молодцы ребята. Назовите мне какие главные детали используются в нашей модели? Расскажите, как работает наша модель? Какие блок-схемы вы использовали в построение своей программы и как она работает? *(ответы детей)*

Воспитатель: Я вижу вы все справились с данной работой. Вам нравится ваша модель крокодила? Было ли вам трудно собирать или работать с программой? *(ответы детей)*

Воспитатель: Сейчас я предлагаю вам самостоятельно сделать вольер из «Лего» для крокодила, чтобы у него был свой дом и все это мы отправим в зоопарк. Согласны?

(дети строят вольер, самостоятельно обыгрывают, что будет делать крокодил, как ему будет удобно когда будут приходить посетители в зоопарк)



Игра «Поездка на поезде по Новосибирскому зоопарку»

Цель: Познакомить с приемами сцепления пластин друг с другом, основными частями железной дороги.

Задачи:

Образовательные:

- 1.Продолжать знакомить с деталями конструктора – легио, способах крепления.
- 2.Обогащать словарный запас.
- 3.Формировать коммуникативные навыки.

Развивающие:

- 1.Развивать творческую активность, инициативность в игре.
- 2.Развивать воображение, фантазию.
- 3.Развивать зрительное и пространственное восприятие, наглядно – действенное мышление, внимание, память, мелкую моторику.
- 4.Развивать интерес к конструктивной деятельности посредством конструктора LEGO.

Воспитательные:

- 1.Воспитывать умение детей взаимодействовать друг с другом в игре, желание прийти на помощь окружающим.
- 2.Воспитывать умение работать сообща, уметь договариваться.

Оборудование: кирпичики, кубики и пластины всех цветов легио, животные, легио – человечки, животные, магнитофон, CD диск.

Ход игры:

Дети подходят к столу, на котором стоит легио – конструктор, клетки с животными.

Воспитатель: Ребята, а вы ходили в Новосибирский зоопарк? *(Ответы детей)*

Воспитатель: Мы с вами отправимся погулять по Новосибирскому зоопарку, но чтобы мы успели везде побывать, предлагаю построить железную дорогу и на поезде отправиться в путешествие по зоопарку.

Воспитатель: Посмотрите, у нас есть набор конструктора LEGO. Давайте повторим названия деталей конструктора.

Воспитатель: Как называются детали конструктора? *(Ответы детей)*

Воспитатель: Молодцы! Предлагаю вам схему, по которой нужно построить железную дорогу. Посмотрите внимательно на схему, что непонятно спрашивайте. Приступаем к работе. Дети конструируют, звучит музыка, воспитатель оказывает помощь.

Воспитатель: Давайте посмотрим, что у нас получилось. Вы большие молодцы!

Физминутка «В зоопарке»:

В зоопарке, по порядку,

Звери делают зарядку.

Головой кивает слон,

Всем зверьям шлет поклон. *(наклоны головой 5-6 раз)*

Жираф вертит головой,

Повторим и мы с тобой. *(вращение головой в одну, потом в другую стороны)*
Лебедь шею сильно тянет,
Гусь за ним все повторяет. *(наклоны, голову тянем вперед и произносим га-га-га)*
Зебра бегаёт на месте,
Повторим за нею вместе. *(бег на месте)*
Заяц лапы разминает:
Приседает, приседает. *(приседания 6-10 раз)*
Белка прыгает и скачет,
Как веселый звонкий мячик. *(прыжки 6-10 раз)*
А маргышка все вздыхает,
Кверху лапы поднимает.
Резко носиком вдыхает,
Ртом протяжно выдыхает. *(движения в соответствии с текстом 5-6 раз)*
Вот закончилась зарядка, со здоровьем все в порядке!
Воспитатель: Я знаю, вам не терпится поиграть в железную дорогу, давайте возьмем наших друзей лего – человечков и пригласим их прокатиться на нашем поезде по зоопарку.



Игра «Спасение животных в Новосибирском зоопарке»

Возрастная категория 5 - 7 лет

Количество игроков от 2-х до 8-ми человек.

Задачи:

1. Способствовать активизации речи детей.
2. Упражнять в умении создания построек с опорой на опыт.
3. Развивать умение работать в команде.
4. Расширять представление детей об обитателях Новосибирского зоопарка.
5. Воспитывать чувство гордости за наш город.

Оборудование: конструктор Lego, поле формат А3, фигурки и карточки животных, загон (деревянные кирпичики 8 штук)

Ход игры:

(Перед началом игры, воспитатель организывает детей на игру)

Воспитатель: Ребята, в нашем городе произошел сильный ураган. И в Новосибирском зоопарке разрушены все вольеры. Остался только один загон для лошадей, где и находятся животные разрушенных вольеров. Ребята, давайте поможем построить дома для животных- вольеры.

Чтобы узнать кто для кого будет строить вам необходимо пройти по лабиринту. (Дети от входа в зоопарк идут по дорожкам к разрушенным вольерам).

Воспитатель: Ребята посмотрите у нас с вами есть конструктор Lego давайте построим из него вольеры.

Во время построек вольеров, воспитатель может рассказать интересную историю про Новосибирский зоопарк. (Воспитатель сам выбирает историю)

После этого воспитатель задает вопросы детям.

Воспитатель: Что вы интересного знаете про Новосибирский зоопарк? Что интересного запомнилось во время посещения зоопарка?

После постройки вольеров, дети расставляют животных по вольерам и организывают сюжетно-ролевую игру «Зоопарк».

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 они 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 поочередно. 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 переходит другой команде.

