

## АЛГОРИТМИКА. ИГРЫ С КОНСТРУКТОРОМ



### Игра «Кто быстрее построит» (в паре)

*Цель:* развивать внимание, быстроту реакции.

*Оборудование:* набор конструктора, образец.

*Правила игры:* игра проводится в паре: каждому игроку дается образец постройки (дом, машина с одинаковым количеством деталей и др.). Один участник за раз может прикрепить одну деталь. Соревнующиеся по очереди подбирают нужную деталь и прикрепляют к постройке. Побеждает тот, кто быстрее соберет предложенную постройку.

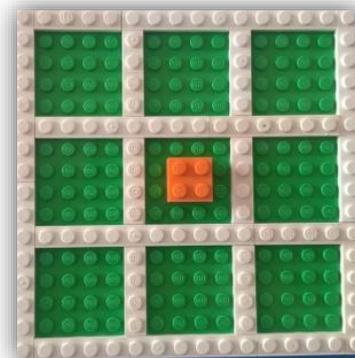
### Игра «Кубик» (в паре)

*Цель:* закрепление понятий (вправо, влево, вверх, вниз), развитие внимания.

*Оборудование:* платформа, детали конструктора.

*Правила игры:* инструкция: «кубик» может совершать ходы вверх, вниз, вправо, влево, каждый раз перемещаясь на одну клетку в указанном направлении».

Соревнующиеся по очереди называют следующий ход «кубика». Проигрывает тот, у кого «кубик» выходит за пределы игрового поля.



### Игра «Что больше»

*Цель:* закрепление понятий «больше», «меньше».

*Оборудование:* плата, детали конструктора, карточки с изображением знаков «больше», «меньше» или «равно» и цифр.

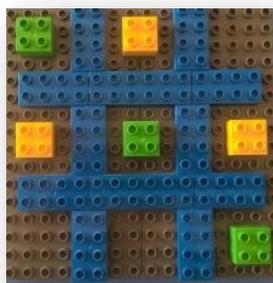
*Правила игры:* ребёнок строит башни по образцу. Выкладывает под карточкой цифры, соответствующие количеству деталей башни. Взрослый предлагает выполнить задание ребенку (например, какая башня больше? Ребёнок должен выбрать знак «больше», «меньше» или «равно»).

### Игра «Собери модель»

*Цель:* развитие концентрации внимания, логического мышления.

*Оборудование:* детали конструктора, платформа.

*Правила игры:* ребёнок собирает модель под руководством взрослого. При определении взаимного расположения деталей используются наречия «сверху», «посередине», «слева», «справа», «поперёк».



### Игра «Крестики-нолики»

*Цель:* развитие концентрации внимания, мышления.

*Оборудование:* плата, детали конструктора

*Правила игры:* на платформу наносится разметка игрового поля с помощью тонких пластин. Определяется цвет «крестиков» и «ноликов», начинается игра.

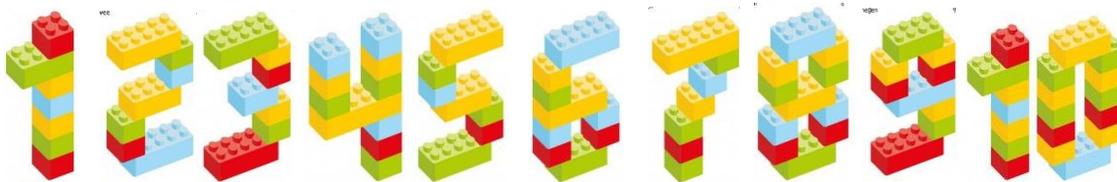
### Игра «Цифры»

*Цель:* закрепление прямого и обратного счета в пределах 10.

*Оборудование:* плата, детали конструктора, схемы «Цифры».

*Правила игры:* на плате выстраиваются цифры от 1 до 10. Ребёнок считает от 1 до 10 и обратный счет от 10 до 1.

Для усложнения можно предложить ребёнку назвать соседей числа 5, 6 и т.д.



### Игра «Запомни и выложи ряд»

*Цель:* развитие концентрации внимания, кратковременной памяти, логического мышления.

*Оборудование:* плата, детали конструктора.

*Правила игры:* выставляется ряд деталей с соблюдением какой-либо закономерности. Взрослый подчёркивает, что для лучшего запоминания надо понять закономерность, с которой поставлены детали в образце. Ребёнок в течение нескольких секунд рассматривает образец, а затем выставляет его по памяти.

### **Игра «Симметрия»**

*Цель:* развитие концентрации внимания, логического мышления.

*Оборудование:* плата, детали конструктора.

*Правила игры:* взрослый выкладывает первую половину узора, а ребёнок, соблюдая симметрию, выкладывает его вторую половину.

### **Игра «Разноцветные вагончики»**

*Цель:* развитие зрительно-моторной координации, умения последовательного расположения в ряду элементов разной формы

*Оборудование:* детали конструктора, схемы.

*Правила игры:* взрослый предлагает ребёнку собрать по схеме поезд из вагончиков для зверюшек, чтобы они могли покататься. Если поезд собран правильно, то ребёнок рассаживает по вагончикам зверюшек и катает их (передвигая лист бумаги с «вагончиками»).