

Алгоритмика. Напольные игры/игры на асфальте

Алгоритмические игры легко монтируются на различных поверхностях, достаточно ограничить определенное пространство и при необходимости расчертить его на клетки: при этом пространство внутри можно использовать по-разному - заполнить, и тогда ребёнок в ходе игры получает карточку с последовательностью действий, либо пространство внутри можно оставить пустым и по мере необходимости выставлять фишки – «препятствия». Возможно использование разнообразных крупных объектов - кубиков, мячей, лент, мягких модулей, игрушек и т. д., что расширяет возможности для создания интересных и разнообразных алгоритмов.

Данные игры требуют решения задач, планирования действий, анализа ситуации и принятия решений, стимулируют умственное развитие ребенка, тренируют логическое мышление и память. Участие в таких играх способствует развитию эмоциональной устойчивости, уверенности в себе и умению справляться с неудачами. Они позволяют детям проявлять фантазию и креативность, например, создание собственных маршрутов в лабиринте или придумывание новых способов прохождения препятствий.

В целом, напольные алгоритмические игры сочетают в себе преимущества алгоритмических игр (развитие логики, планирования, последовательности действий) с преимуществами активных игр (физическая активность, пространственная ориентация, командная работа). Они более динамичны и лучше подходят для более активных детей, а также игр на свежем воздухе.

Игра «Полоса препятствий по алгоритму»

Цель: развивает пространственное мышление, логику, умение следовать инструкциям, повышает физическую активность

Организация игры: создается полоса препятствий из разных предметов (мягких модулей, обручей, подушек, туннелей, природных заместителей (на улице)).

Ведущий (взрослый) задаёт алгоритм движения, например, «Пройди через туннель, затем перепрыгни через 2 подушки, обойди обруч слева, сделай 3 шага вперёд».

Варианты: усложнение (ввести карточки с условными операторами: «если встретишь красный обруч, поверни налево, иначе — направо» и др.); *использование разных видов движений:* прыжки, шаги, ходьба на носочках, ползание;

соревнование: две команды проходят полосу препятствий по алгоритму на скорость.



Игра «Цветовой лабиринт»

Цель: развивает пространственное мышление, логику, умение следовать инструкциям, распознавание цветов.

Организация игры: на полу раскладываются цветные коврики или ленты, образуя лабиринт. Взрослый задаёт алгоритм движения по цветам, например, «Иди по красному, потом по синему, потом по жёлтому, потом снова по красному».

Варианты: усложнение (увеличить длину лабиринта и количество цветов), *добавить условные операторы:* «Если на пути встретится круг, поверни направо, если квадрат - налево».

Игра «Гигантская ходилка»

Цель: развивает умение считать, следовать правилам, логику, пространственное мышление.

Организация игры: на полу/асфальте размечается большое игровое поле с клетками, как в обычной настольной игре-ходилке. Дети бросают кубик (можно сделать большой кубик из картона) и передвигаются по полю, выполняя задания на клетках.

Варианты: задания на клетках могут быть разными: «сделай 3 шага назад», «попрыгай на одной ноге 5 раз», «назови 2 вида спорта», «отгадай загадку».

Игра «Карта сокровищ»

Цель: развивает логику, умение следовать инструкциям, пространственное мышление, внимательность.

Организация игры: ребёнок получает «карту сокровищ», на которой изображены пути и точки, которые нужно пройти, чтобы найти «сокровище» (небольшой приз). Путь описан в виде алгоритма: «сделай 5 шагов вперёд, поверни налево, пройди 3 шага, найди зелёный круг».

