

МАДОУ «Детский сад «Колобок» го Рефтинский



**предлагает креативным воспитателям
новый интерактивный сборник**

Нескучные игры

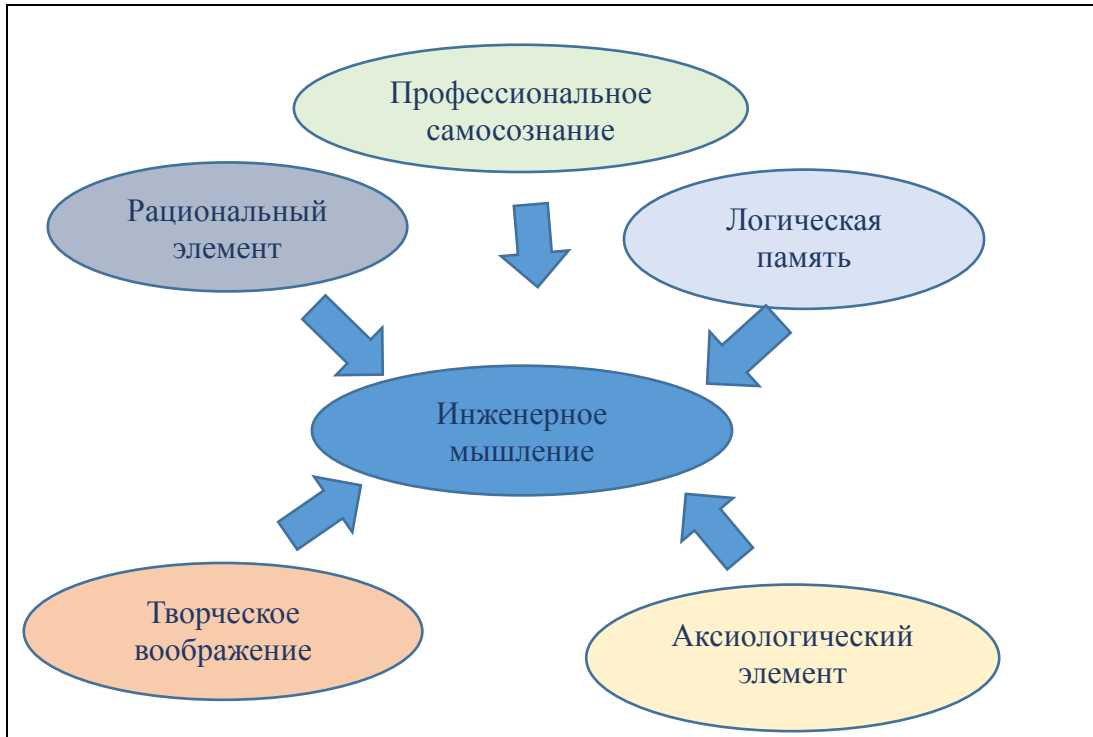


**для формирования предпосылок
инженерного мышления
детей дошкольного возраста**

го Рефтинский, 2026

Инженерное мышление – это вид познавательной деятельности, направленной на исследование, создание и эксплуатацию новой высокопроизводительной и надежной техники.

Структура инженерного мышления



Предпосылки для развития инженерного мышления

- Развитие высших психических функций: памяти, восприятия, мышления и речи, внимания, воли, воображения, творчества и креативности.
- Развитие способности предвидеть и прогнозировать путь и результаты осуществляемой или предстоящей деятельности.
- Развитие представлений о предметном мире, социальной действительности.
- Разностороннее развитие в процессе организации различных видов детской деятельности.

Наиболее результативными в формировании предпосылок инженерного мышления являются дидактические игры

- Дидактическая игра представляет собой многоплановое, сложное педагогическое явление, так как это:
 1. игровой метод обучения детей дошкольного возраста;
 2. форма обучения;
 3. самостоятельная игровая деятельность;
 4. средство всестороннего воспитания личности ребенка.

- Структурные компоненты дидактических игр:
 1. дидактическая задача (цель), состоящая из игровой и обучающей;
 2. содержание игры;
 3. игровые правила;
 4. игровые действия;
 5. окончание игры (подведение итогов).
- Классификация дидактических игр.



- Отличительная черта дидактических игр – это возможность обучать маленьких детей посредством активной и интересной для них деятельности. Обучение в движении – это не просто дань моде, а объективная необходимость, учитывающая психофизиологические особенности малышей 21 века, а также стремительный темпоритм современной жизни.
- Одна из самых важных особенностей результативных дидактических игр – они должны быть **НЕСКУЧНЫЕ!**

Мы предлагаем вашему вниманию сборник самых НЕСКУЧНЫХ игр для развития предпосылок инженерного мышления, а также поддержания высокой двигательной и познавательной активности детей.

Данный сборник стал возможен благодаря творческому сотрудничеству всех педагогов МАДОУ «Детский сад «Колобок»: воспитателей, педагогов-психологов, учителей-дефектологов, учителей-логопедов, музыкальных руководителей и инструктора по физической культуре.

СОДЕРЖАНИЕ

I	НЕСКУЧНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ.....	5
	«Играем с Кругошариком»	5
	Квест «Тропинка ощущений».....	6
	«Грузовичок спешит на стройку».....	7
	Квест-игра «Путешествие по цветным следам»	9
II	НЕСКУЧНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ТЕХ, КТО ПОСТАРШЕ.....	11
	Игра-путешествие «В поисках волшебной книги»	11
	«Радужная рыбалка».....	12
	«Кубик-Бубик».....	13
	«Волшебные палочки».....	14
	«Приключения Колобка в других сказках»	16
	«Фруктово-овощной калейдоскоп».....	18
III	НЕСКУЧНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ТЕХ, КТО НА ЭКВАТОРЕ.....	20
	«Веселая математика с Машей и Мишей».....	20
	Игра-бродилка «Секреты цветных коробок».....	25
	«Волшебная карусель»	25
	«Нескучный керлинг».....	28
	«Улицы геометрических фигур».....	29
	«Волшебные блоки: приключения в стране Конструктория».....	30
	«Солнышки и лучики».....	31
	«Путешествие в мир органов чувств».....	32
IV	НЕСКУЧНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ТЕХ, КТО СЧИТАЕТ СЕБЯ	34
	«БОЛЬШИМ»...	
	«Путешествие на Остров Сокровищ».....	34
	«Склад игрушек».....	38
	«Путешествие в Страну Фиксиков».....	39
	Операция «Секретный Шифр».....	41
	Лото «Ориентирки».....	45
	«Угадай, что спрятано».....	46
	«Найди фигуре место».....	47
	«Навигатор».....	48
	«Геометрическое приключение: в поисках новогодних подарков»...	50
	Игра с искусственным интеллектом «Что? Где? Когда?».....	53
	«Геометрическая головоломка».....	55
V	НЕСКУЧНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ТЕХ, КОМУ СКОРО В ШКОЛУ.....	57
	«Сыщики».....	57
	«Танцевальный батл».....	59
	«Математическая битва».....	60
	«Математическая карусель».....	64
	Квест «По следам старинной карты».....	65
	Квест «Космическое приключение».....	67
	«Письмо тебе».....	69
	«Найди себе пару».....	71

Нескучные игры для самых маленьких (10 мес. – 2 года)



Играем с Кругошариком

Способствует формированию рационального компонента предпосылок инженерного мышления.

Автор: Вишнякова Юлия Рафаильевна, воспитатель ВКК.

Возрастная группа: 10 мес. – 2 года.

Цель для педагога: Формирование умений группировать предметы по цвету и форме, различать их количество и обозначать словами «один» и «много», воспитывать эмоционально-положительное отношение к взаимодействию со сверстниками в процессе игровой деятельности.

Формирование

Цель для детей: найти свой домик по цвету предмета.

Оборудование: игрушка «Кругошарик», шары пластмассовые: красный, зеленый, желтый, синий. Обручи, круги, стаканчики: красный, зеленый, желтый, синий. Полотно с нарисованным цветным контуром круглых предметов: солнышко, тучка, цветок, гусеница.

Ход игры:

Знакомство с Кругошариком.

Воспитатель показывает детям игрушку Кругошарик.

Кругошарик к нам пришел!

Много шариков принес!

Красные, зеленые, яркие, веселые!

Шарик кружок, катиться по полу скок!

Ты поймай, скорей его дружок! (имена детей)

Один шарик у тебя, дружок! – воспитатель прокатывает шарик по полу каждому участнику игры. **Игровая разминка с шариком.**

Воспитатель предлагает детям найти домик для шарика (**сортировка по цветам**).

Кругошарик, сообщает детям у меня в корзинке еще много разных шариков и есть большие домики. Мои весёлые шарики очень любят играть!

- Поиграйте с нами!

Игровое задание. Сортировка по цветам в движении

Дети встают в круг вместе воспитателем.

По кружочку мы идём!
Дружно шарики несём!
Красные, зелёные, яркие, весёлые!
Ручки вверх мы поднимаем, и салют мы запускаем,
Нужно шарик нам поймать и в свой домик положить!
Ах, ах, вот какой салют у нас!

Игровое задание. Украсим картину

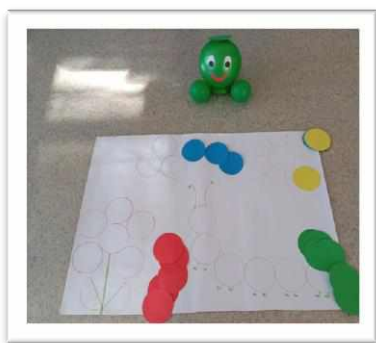
Кругошарик предлагает детям украсить картину разными разноцветными кругами.

- Ребята, давайте украсим нашу картину разными кружочками!

- Посмотрите, какие они красные, жёлтые, зелёные, синие.

Дети выкладывают на полотне круги по заданному контуру:
солнышко, тучка, цветок, гусеница.

Завершение игры. Кругошарик благодарит детей за интересную игру, отмечает, какие ребятки молодцы, прощается с ними.



Квест «Тропинка ощущений»

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления, как рациональный и логическая память.

Автор: Самоделкина Мария Сергеевна, воспитатель ВВК

Возраст детей: 10 мес. – 1,5 года

Цель для педагога: создание условий, способствующих развитию у детей раннего возраста базовых навыков восприятия пространства, предметного взаимодействия и понимания свойств материалов.

Цель для детей: игра с грузовичками и их грузом.

Оборудование:

- Мячики основных цветов, картонные круги, соответствующие количеству шариков, пластиковые стаканчики.
- Детали конструктора одного цвета.
- Фигура жирафа, кубики одного размера.
- Игровое поле, карточки с идентичными изображениями предметов.
- Четыре грузовика с привязанными нитями.

Инструкция для педагога: «В этом возрасте ребенок – это маленький исследователь, познающий мир вещей, и конечно, только через игру. В процессе

квеста к детям «выезжают» грузовики, которые везут различные задания. Для их приезда к машине привязана нить с трубочкой, и дети круговыми движениями трубки накручивают нить, помогая грузовику въехать в группу».

1 грузовик «Волшебные шарики»

Детям предложены пластмассовые мячики четырех основных цветов, которые нужно разложить в стаканчики соответствующего цвета, не уронив их.

Цель: формирование умения соотносить предметы по цвету и координировать движения рук через действия с предметами.

2 грузовик «Выбери нужную деталь»

Цель: формирование умения выбирать конкретную деталь (кубик) из нескольких предложенных.

Грузовик «вывозит» различные детали деревянного конструктора одного цвета. Задача детей – выбрать только кубики.

3 грузовик «Построй башню для жирафа»

Цель: построить башню определенного размера.

Из выбранных кубиков построить башню размером с жирафа, который приехал на грузовике.

4 грузовик «Найди такой же рисунок»

Цель: развитие внимания, зрительного восприятия, наблюдательности.

Ребенку предлагается найти и соотнести предложенные картинки с картинками на игровом поле.



Грузовичок спешит на стройку

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления как рациональный и логическая память.

Автор: Ибаева Анастасия Валерьевна, воспитатель ВКК

Возраст детей: 1 – 2 года.

Цель для педагога: создание условий для формирования предпосылок инженерного мышления у детей раннего возраста через игровые действия с конструктором.

Цель для детей: помочь роботу в строительстве.

Оборудование:

- игрушечный грузовик с прицепом (прицеп – коробка с вырезанными отверстиями: 1 треугольное, 1 прямоугольное, 4 квадратных – синее, красное, желтое, зеленое);
- набор конструктора: кубики (синие, красные, желтые, зеленые), прямоугольные параллелепипеды («кирпичики»), треугольные призмы («крыши»);
- 4 картонные основы для строительства – синего, красного, желтого, зеленого цветов;
- маленькие игрушки-животные (синие, красные, желтые, зеленые);
- маленький игрушечный робот.

Инструкция детям: «Смотрите, к нам приехал маленький робот! Он хочет построить домики, но ему нужна ваша помощь. Давайте поможем роботу?»

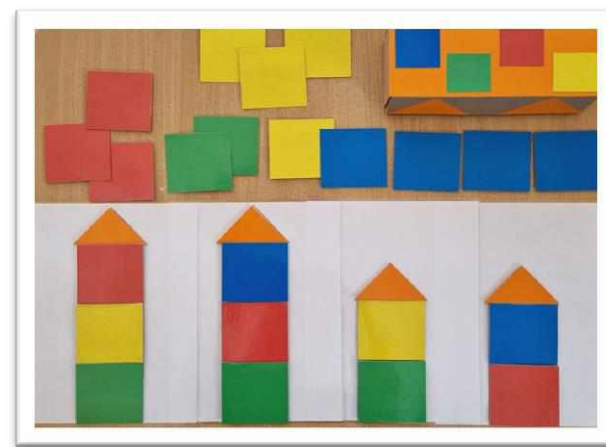
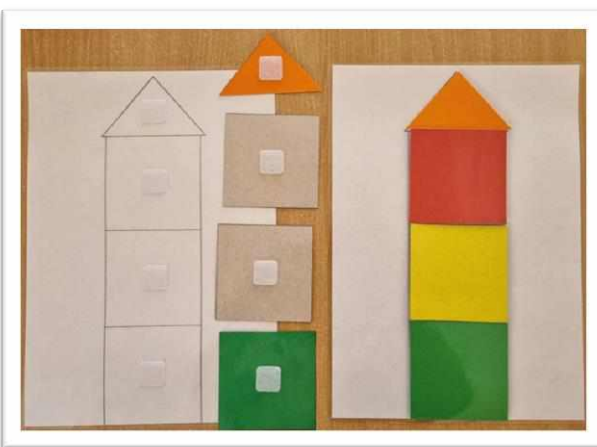
1. Сортировка деталей. Педагог предлагает детям складывать детали в прицеп грузовика через «окошки»: треугольные «крыши» – в треугольное «окошко»; «кирпичики» – в прямоугольное «окошко»; кубики – в цветные «окошки», подбирая цвет (синий кубик – в синее окошко», желтый кубик – в желтое «окошко» и т.д.).
2. Перевозка на стройку. Вместе с детьми педагог везёт грузовик «на стройку» (к столу с картонными основами).
3. Строительство домиков. Через задние двери прицепа дети достают детали и строят домики (башенки с крышами) на цветных картонах:
 - красные детали – на красном картоне;
 - желтые – на желтом;
 - зеленые – на зеленом;
 - синие – на синем.
4. Расселение животных. Рядом с каждым домиком дети ставят животных соответствующего цвета.
5. Робот благодарит детей: «Спасибо, ребята! Вы такие молодцы, помогли построить красивые домики!»

Дополнительная инструкция для педагога:

- Во время сортировки помогайте детям, если они затрудняются: задавайте наводящие вопросы, показывайте пример.
- Поощряйте самостоятельность: давайте детям возможность попробовать самим подобрать «окошко».
- Комментируйте действия: «Этот кубик красный, положим его в красное окошко», «Треугольная крыша подходит к треугольному окошку».
- Хвалите каждого ребёнка за участие и успехи, подчёркивайте командную работу: «Мы вместе построили столько красивых домиков!»

Возможные усложнения игры:

- Усложнение сортировки: добавить детали других форм и соответствующие окошки в прицеп; добавить цвета для других деталей.
- Схемы домиков: предложить простые схемы построек (на карточках).



Квест-игра «Путешествие по цветным следам»

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления как рациональный и логическая память.

Автор: Новикова Наталья Ивановна

Возраст детей: 1 – 2 года.

Цель для педагога: развитие познавательных и сенсорных способностей, мелкой и крупной моторики, навыков общения и ориентации в пространстве.

Цель для детей: путешествие по следам.

Материалы и оборудование: мягкие модули в контейнере; сенсорные мячики силиконовые; игрушки 4 цветов; коврик из четырех основных цветов; контейнер с водой; резиновые рыбки (большие, маленькие); ведёрко (большое, маленькое); сачки для рыбок.

Ход игры:

Воспитатель собирает детей и обращает внимание, что кто-то оставил цветные следы. Побуждает их узнать куда они ведут.

- Этап 1. «Найди домик для фигурок»: на полу из цветной ленты наклеены трафареты геометрических фигур (круг, квадрат, треугольник); задача:

«Найди домик для потерявшихся разноцветных фигур». Дети вставляют в трафареты объемные фигуры.

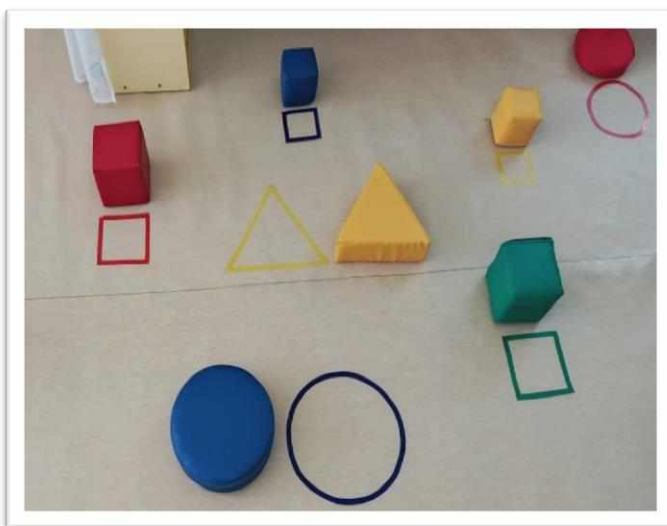
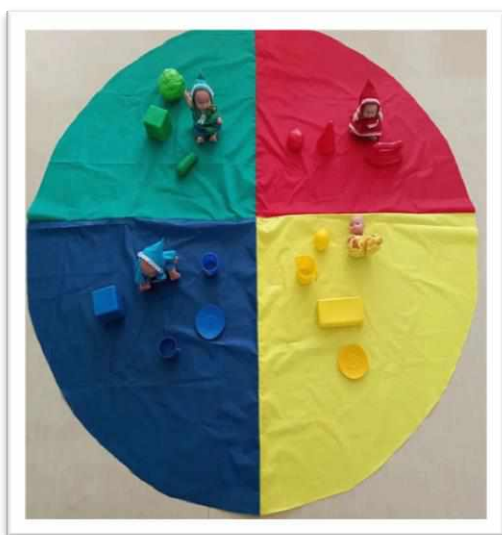
- Этап 2. «Поиграем с ежиками»: воспитатель предлагает поиграть с силиконовыми мячиками (нейрогимнастика по показу воспитателя).
- Этап 3. «Игрушки потерялись»: воспитатель говорит «что игрушки потерялись, нужно им найти свой домик». Задание: на ковре из четырех основных цветов нужно разложить игрушки.
- Этап 4. «Поймай рыбки» воспитатель предлагает поймать рыбок из большого аквариума. Задача: пойманных больших рыбок надо положить в большое ведро, а маленьких – в маленькое ведро.

Рекомендации:

- говорить медленно и эмоционально, использовать жесты и мимику;
- помогать каждому ребенку выполнять задания, не оставляя никого без внимания;
- поддерживать позитивную атмосферу, много хвалить и подбадривать;
- использовать простые инструкции
- длительность каждого этапа можно корректировать в зависимости от интереса и усталости детей.

Ожидаемые результаты:

- дети научатся выполнять простые инструкции;
- получают хорошую тренировку для мелкой и крупной моторики;
- закрепят представления об основных цветах и формах;
- получают удовольствие от совместной игровой деятельности.



Нескучные игры для тех, кто уже постарше (2 года – 4 года)



Игра-путешествие «В поисках волшебной книги»

с использованием игрового набора VAY TOY

Способствует формированию рационального компонента предпосылок инженерного мышления.

Автор: воспитатель Баранова Юлия Александровна, ВКК.

Возраст детей: 2-3 года.

Цель для педагога: закрепление знаний детей о геометрических фигурах (круг, квадрат, треугольник), знаний о цвете и величине. Развитие памяти, внимания, логического мышления, навыки совместной деятельности. Формирование знаний о соотношении геометрических фигур с графическим изображением.

Цель для детей: поиск тайника волшебной книги знаний и возвращение геометрических фигур.

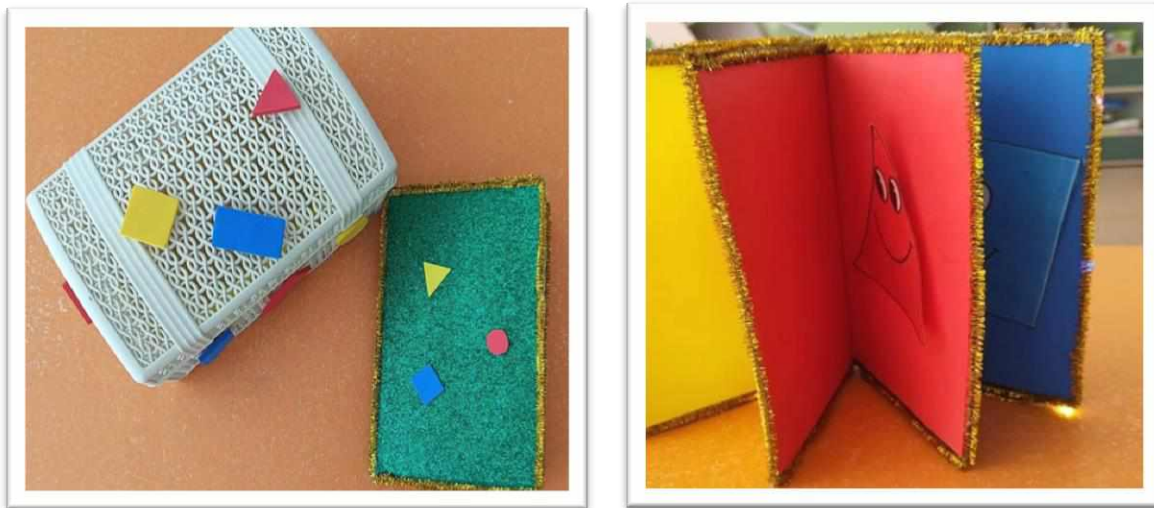
Оборудование:

- игровое поле VAY TOY;
- 18 фигур (круги, квадраты, треугольники большого и малого размера в красном, синем и жёлтом цветах);
- цветные мешочки-кармашки (по 1 каждого цвета);
- «волшебный мешочек» с геометрическими фигурами;
- сундук «Тайник» с геометрическими фигурками;
- картонная книга с пустыми страницами (имитация «волшебной книги»);
- магнитный мольберт и стол для станции;
- маленькие фигурки-человечки геометрической формы;
- жетон в форме геометрической фигуры.

Правила игры: Игроки по очереди достают из мешочка геометрическую фигуру и отправляются в страну, где она «проживает». В каждой стране игроков встречают фигурки-человечки с заданиями, за выполнение заданий игрокам выдаются фишки в виде геометрических фигур. После прохождения всех

заданий игроки находят тайник с волшебной книгой и возвращают геометрические фигуры.

Варианты усложнения игры: уровень сложности задания можно менять, например, добавляем количество препятствий, количество заданий и количество игроков тоже можно менять.



Радужная рыбалка

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления, как рациональный и логическая память.

Автор: Дурасова Светлана Ивановна, воспитатель 1КК.

Возраст детей: 3 – 4 года.

Цель для педагога: развитие сенсорного восприятия (цвет, форма, размер), формирование навыков количественного счета до трех, умение классифицировать предметы по заданным двум признакам (размеру, цвету), развитие мелкой моторики, внимания и логического мышления.

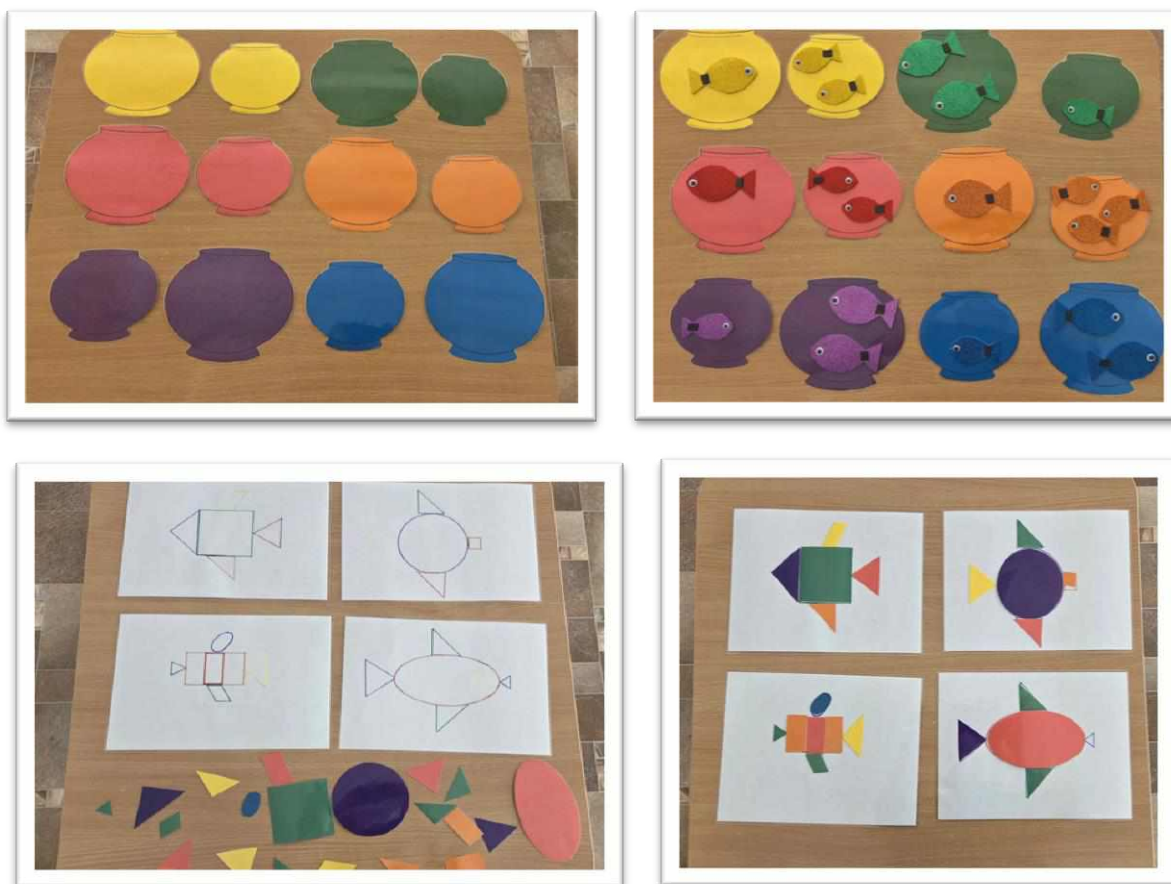
Цель для детей: выловить всех разноцветных рыбок из водоема, каждой рыбке найти свой домик нужного цвета и размера, собрать новых, необычных рыбок из разноцветных геометрических фигур.

Оборудование: емкость с голубой водой (водоем), 18 рыбок из фоамирана (по 3 шт. каждого цвета: красный, желтый, зеленый, синий, оранжевый, фиолетовый) оснащённые магнитами; 4 удочки с магнитами; 12 «аквариумов» (домиков) - разноцветных и двух размеров (маленький и большой); геометрические фигуры (круги, треугольники, квадраты, прямоугольники, овалы) – для сборки рыбок по контурным схемам; музыкальная колонка с аудиозаписями шума моря.

Инструкция для детей: «В нашем водоеме живут веселые радужные рыбки! Они разноцветные и очень любят прятаться. Давайте их поймем и найдём для каждой рыбки свой домик «аквариум». А еще мы сможем собрать новых необычных рыбок из геометрических фигур!». Дети приступают вылавливать рыбок из водоема, используют удочки, чтобы выловить всех рыбок. Пойманных рыбок дети складывают в свои индивидуальные ведёрки. После того, как все

рыбки выловлены, дети приступают к сортировке, распределяют рыбок по цвету, по размеру, размещают их в соответствующие «аквариумы» (маленькие рыбки - в маленькие аквариумы, большие – в большие). Вместе с воспитателем дети считают рыбок в отдельных аквариумах, отрабатывая количественный счет до трех: «Сколько красных рыбок в маленьком аквариуме?» «Сколько синих рыбок в большом аквариуме?». Отсортировав рыбок по домикам, ребята приступают к контурным схемам. Дети выбирают геометрические фигуры нужного цвета и формы и собирают из них новых необычных рыбок по предложенным контурным схемам.

Усложнения: использовать более сложные схемы для сборки рыбок из геометрических фигур. Выполнить рыбок в виде геометрических фигур и сортировать их в «аквариумы», соответствующие по форме. Увеличить количество цветов. Расширить набор геометрических фигур.



Кубик-Бубик

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления как рациональный и логическая память.

Автор: Широносова Наталья Алексеевна, воспитатель ВКК

Возраст детей: 2-3 года.

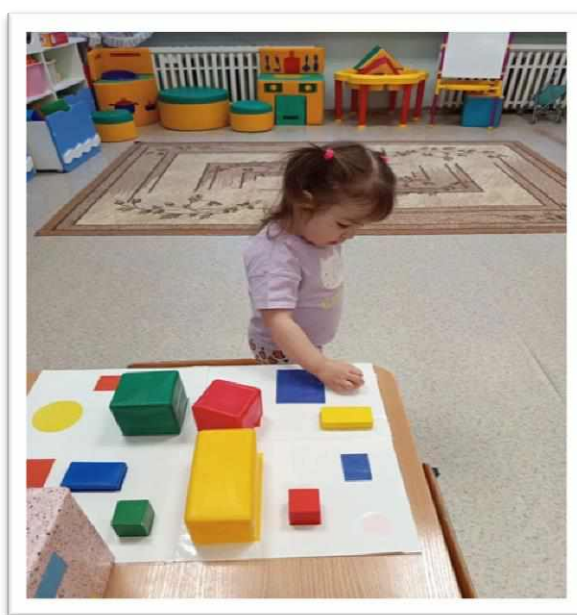
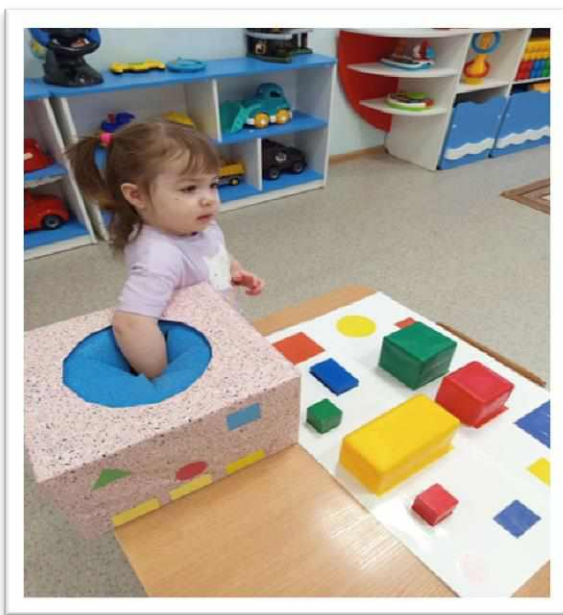
Цель для педагога: развитие сенсорных способностей; мелкой и крупной моторики; ориентировки в пространстве; начальных навыков конструирования.

Цель для детей: на ощупь найти, угадать детали в коробке и построить интересные постройки.

Оборудование: цветная коробка с прорезью для рук, кирпичик, кубик, треугольная призма (большие и маленькие), конус, цилиндр.

Инструкция (для педагога): воспитатель показывает ребятам цветную коробку и говорит, что в ней живут разные детали. Нужно опустить руку в коробку и на ощупь достать любую деталь. Рассказать какого она цвета, размера и найти соответствующую фигуру на коврике. Следующий ребенок находит другую деталь и выполняет те же действия. Когда все детали окажутся на коврике, воспитатель спрашивает, что с ними можем сделать, а дети предлагают свои варианты построек.

Усложнение: доставать детали по словесной инструкции воспитателя (найди большой куб).



Волшебные палочки

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления как рациональный, творческое воображение.

Автор: Типалова Елена Владимировна, воспитатель ВКК.

Возраст детей: 3-4 года.

Цель игры (для педагога): развитие сенсорных и творческих способностей, мелкой моторики, внимания и логического мышления.

Цель игры (для детей): превращение в маленьких волшебников.

Оборудование: костюмы волшебников на всех участников игры (колпаки и накидки), интерактивный стол с песком, ватман, палочки для рисования, сундук, картинки-схемы.

Ход игры:

- К детям приходит воспитатель в костюме волшебника:

Здравствуйте, мои маленькие друзья! Я добрая волшебница. Узнала, что здесь живут самые веселые и любознательные дети! И сразу прилетела к вам. Вы рады мне? Тогда давайте вместе творить чудеса! Для этого у меня есть вот такая волшебная палочка. Но чтобы чудеса получились, вы мне поможете и станете маленькими волшебниками (наряжает детей в колпаки и накидки). Повторяйте волшебные слова за мной: «Хлоп-хлоп-хлоп, топ-топ-топ. Волшебство приходит к нам! Раз-два-три – чудеса вокруг - смотри!» Получилось! Что за волшебный сундучок тут появился? Хотите посмотреть, что в нем лежит? Смотрите, ребята! Да ведь здесь много волшебных палочек! Поиграем?

- Я познакомлю вас с этой очень интересной игрой. У меня есть вот такие волшебные картинки-схемы и вот такие палочки, что же мы можем с ними сделать? А мы можем вот так приложить палочки к схеме и получить рисунок уже из палочек? Попробуем? Тогда располагайтесь там, где вам будет удобно.
- А теперь я приглашаю вас поиграть с нашим столом с песком, возьмем с вами наши волшебные палочки. А игра будет такой. Я включу подсветку, и мы будем располагать палочки такого же цвета. Жил был домик, а какого цвета он был? Рядом стоял красивый заборчик? Какого цвета поставим заборчик? Возле домика росла елочка. Какого цвета она была?
- Сейчас я предлагаю вам всем стать маленькими волшебными художниками и применить палочки в рисовании. Нарисуем волшебную картину? Возьмём наши палочки и будем использовать их, как трафарет. С одной стороны, мы нанесем краски на палочку и будем переносить ее на бумагу.
- Для завершения волшебства нам надо совершить волшебные действия и сказать волшебные слова. Вставайте на коврик и повторяйте за мной.

Утром волшебники в садик шли (шаг на месте).

По дороге волшебную палочку нашли (Наклон вперед и выпрямиться).

А там ещё и раз-два-три! (звезда) Показались ещё три.

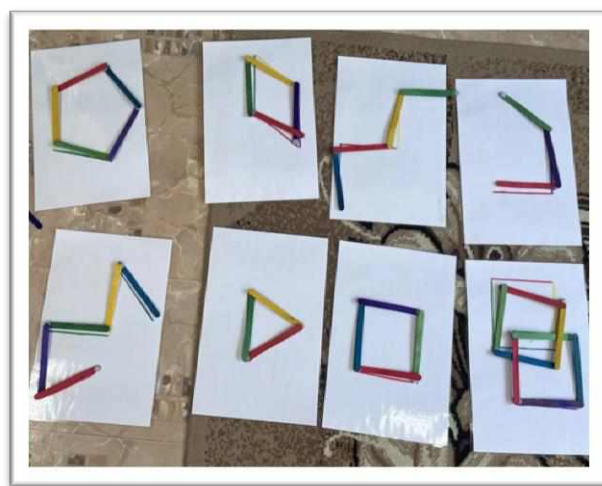
И пока их собирали (наклоны вперед к полу).

Волшебники в садик опоздали (руки к щекам, покачать головой)

Побежали, поспешили. (бег на месте)

Палочки все уронили! Быстро палочки собрали.

Вот так весело играли!



Приключения Колобка в других сказках

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления как рациональный, логическая память.

Автор: воспитатель Журавская Марианна Владимировна

Возраст детей: 2 - 3 года.

Цель для педагога: закрепить и расширить знания детей о русских народных сказках (в том числе о сказке «Колобок»), активизировать словарный запас. В игровой форме закрепить знания о цветах, пространственной ориентации. Развивать логическое мышление, сообразительность, стимулировать воображение и творческую активность через участие в игровых и художественных заданиях. Развивать мелкую и общую моторику в ходе выполнения практических и подвижных заданий. Создать положительный эмоциональный настрой, атмосферу радости через игровую деятельность.

Цель для детей: путешествие вместе с Колобком и помощь ему в пути.

Оборудование:

- Магнитные мольберты (5 шт.) и 1 домик, построенный из конструктора.
- Игровой персонаж Колобок.
- Мягкие модули.
- Пазлы деревянные.
- «Чудесный мешочек» с «волшебными яйцами» (небольшие разноцветные шары).
- Картинки солнышка и дождика.
- Зонт.
- Бумажные фигурки животных и лакомств.
- Перчаточные куклы дедушки и бабушки.
- Подарочная коробка с бантом и сюрпризами.

Ход игры:

Дети встают рядом с воспитателем. Педагог показывает малышам персонаж Колобок, который катается по полу от станции к станции. Дети

начинают свое путешествие в сказке «Теремок», где получают задание сложить домик – теремок из разных мягких модулей.

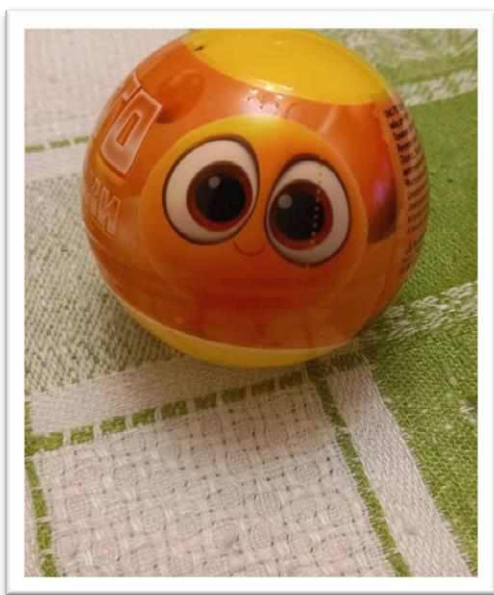
«Угадай сказку». Детям дают возможность собрать пазлы, которые заранее раскладываются на столе. На каждого ребенка дается по одному пазлу.

Колобок приводит детей к сказке «Курочка Ряба». Воспитатель показывает детям красивый золотистый мешочек, в котором находятся небольшие шарики разных цветов и говорит детям, что это разноцветные яйца. Задание: нужно разложить яйца по цветам: красный, желтый, синий, зелёный и затем назвать цвет.

Колобок устал, присел на пенек, смотрит вокруг. На мольберте развешены картинки солнышка и дождика. Воспитатель спрашивает детей, что нарисовано на картинках. Дети отвечают. Воспитатель объясняет, что сейчас включит музыку. Если играет веселая музыка, то дети гуляют, радуются солнышку. А когда услышите гром, звуки дождя, то тогда нужно быстро бежать к воспитателю под раскрытый зонтик (Игра «Солнышко и дождик» повторяется 2 – 3 раза.)

Колобок встречает по пути в сказку самых разных голодных животных, которые хотят его съесть. Он уговаривает их поесть что-то другое, не менее вкусное – игра «Подбери животному лакомство». Дети подбирают лакомства медведю, зайцу, обезьяне, белке, ежу.

Все вместе возвращаются в сказку про Колобка и находим дом бабушки и дедушки, где детей ждет сюрпризный момент: дом сделан из конструктора. Там спрятались под платком перчаточные куклы – дедушка и бабушка. Колобок радуется, что наконец – то вернулся к ним в дом. Воспитатель обращает внимание детей, что бабушка с дедушкой приготовили им подарки. Под ярким платком обнаруживают красивую зеленую подарочную коробку с бантом, в которой лежат сюрпризы по количеству детей.





Фруктово-овощной калейдоскоп

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления как рациональный, логическая память.

Автор: Антропова Анастасия Александровна, воспитатель

Возраст детей: 3 – 4 года.

Цель для педагога: сформировать целостное представление о фруктах и овощах как элементах окружающего мира, стимулируя при этом развитие познавательных процессов, речи и моторных навыков у дошкольников.

Цель для детей: помочь девочке Ане подготовиться к Дню Рождения.

Оборудование: баночки с силуэтами овощей и фруктов, крышки с числами, листы, ламинированные с нейро разминкой, листы ламинированные «сосчитайка», корзинки ламинированные, карточки «овощи, фрукты», карточки «кастрюльки» ламинированные, фонарик, фломастеры.

Ход игры:

Этап 1. «Волшебные баночки»

Педагог обращает внимание детей на новую игру, которую подарила фея. Волшебные баночки с силуэтами фруктов и овощей. При потряхивании баночки силуэт волшебным образом становится цветным — это привлекает внимание и мотивирует к выполнению задания. После «оживления» силуэта в баночке ребенок называет фрукт/овощ и его цвет. Далее дети расставляют баночки по порядку, закрепляя навык порядкового счета.

Этап 2. «Нейрозарядка: найди и покажи»

После педагог обращает внимание детей на конверт, оставленный на столе. В котором сказано, что девочка Аня нуждается в помощи ребят и хочет маме помочь с подготовкой к празднику. А для того, чтобы ей помочь с приготовлением праздничного ужина, нужно купить продукты. Педагог

называет овощ (например, «морковь»). Ребёнок должен пальцами обеих рук одновременно показать изображение этого овоща на карточке.

Этап 3. «Сортируем фрукты, овощи»

Для того чтобы помочь Ане в приготовлении блюд, детям предлагаются карточки с изображением фруктов и овощей. Задача: разложить их по двум корзинам — отдельно фрукты и овощи.

Этап 4. «Считаем овощи»

Из овощей выбирается группа для счёта (например, 5 морковок). Дети считают количество овощей вслух и обводят соответствующую цифру на листе.

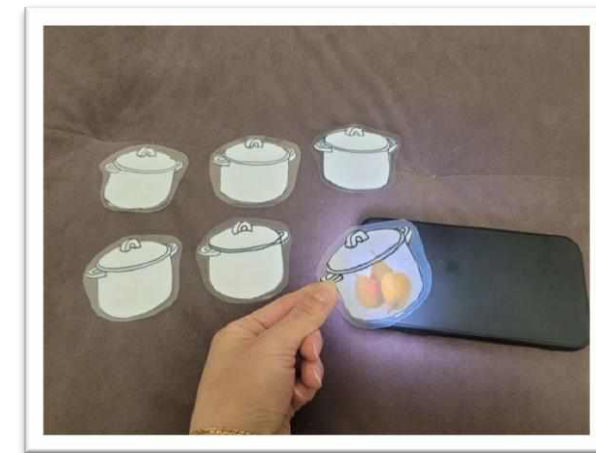
Этап 5. «Варим компот»

Перед детьми — несколько кастрюлек (карточки ламинированные).

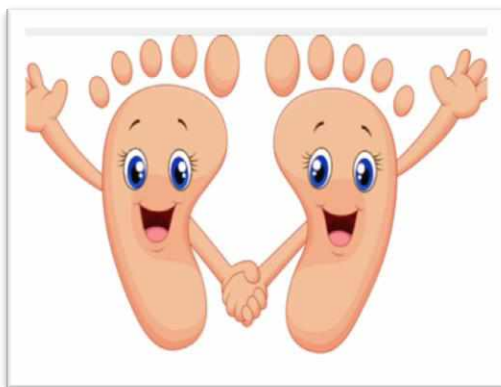
Педагог предлагает детям сварить компот из фруктов и спрашивает: «Из чего можно сварить компот?» Ребенок выбирает кастрюльку, затем подсвечивает ее и на ней проявляется изображение фрукта. В конце этапа он называет, какой компот у него получился: «У меня получился яблочный компот!» или «У меня получился компот из груш!».

Этап 6. «Определяем форму предметов»

Педагог рассказывает, что Ане подарили на день рождения игрушки и предлагает выбрать карточку с изображением предметов. Дети выбирают по одной карточке, называют предмет и определяют его форму.



Нескучные игры для тех, кто на «экваторе» (4-5 лет)



Веселая математика с Машей и Мишей
(комплекс дидактических игр с математическим содержанием)
Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления как рациональный, логическая память.

Автор: Гребенкина Ирина Анатольевна – воспитатель ВКК.

Возраст детей: 4-5 лет.

Введение в игровой комплекс (для детей)

Детям включают компьютер или интерактивную доску и говорят, что сегодня в группу пришло любопытное сообщение. Вопросы к детям:

Что вы видите на экране?

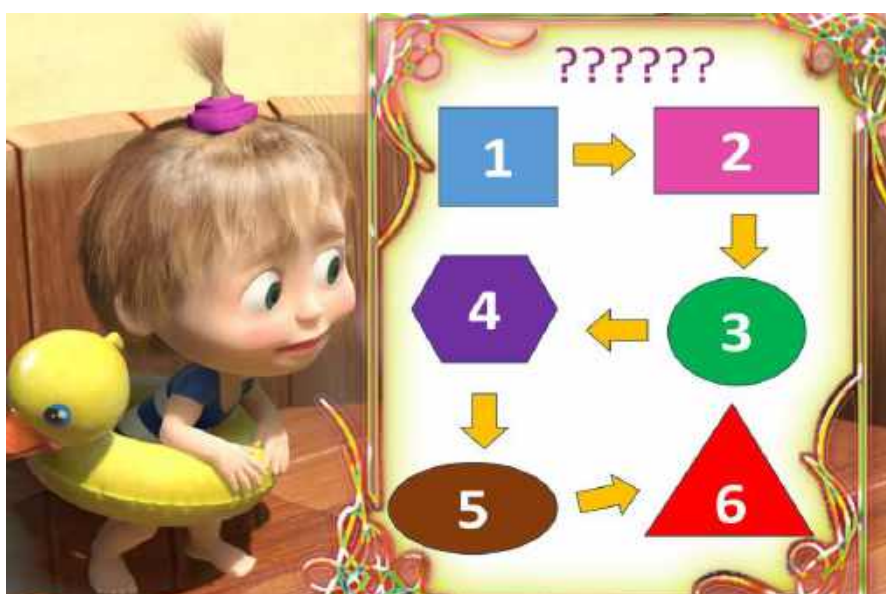
Кто это? Из какой сказки?

Куда она смотрит?

Какие это фигуры? Какие это цифры? Как вы думаете, что это означает?

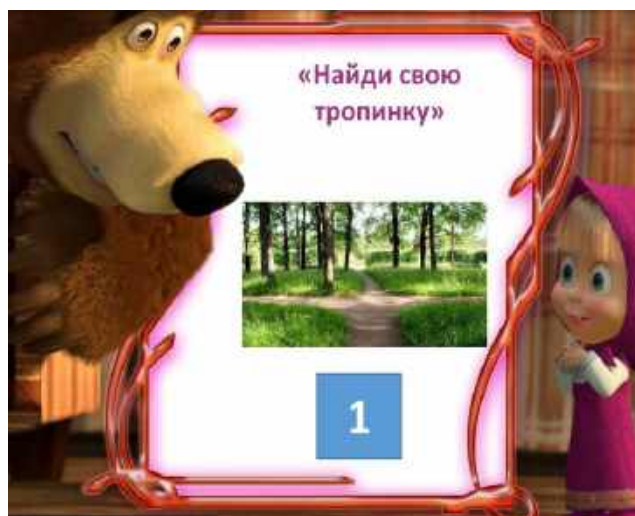
Что мы должны сделать?

Как вы хотите поиграть в игры: по порядку или бросать по очереди кубик и в зависимости от выпавшего количества точек выбирать номер игры?



Игры:

1. «Найди свою тропинку»



Цель для педагога: закрепление представлений детей о длине и ширине.

Оборудование: ленточки разного цвета и размера (длины и ширины), кукла Маша.

Инструкция детям: «Мишка попросил Машу отнести гостинцы своему другу, который заболел. Он предупредил Машу, чтобы не заблудиться надо правильно выбрать тропинку. К другу ведет самая широкая тропинка. Маша вышла на полянку, от которой идет несколько разных тропинок и задумалась, какая из дорожек самая широкая. Давайте поможем Маше!»

Усложнения: «Найдите самую короткую и широкую тропинку», «Какая дорожка самая узкая и длинная» и т.д.

Уточнение: каждый ребенок должен объяснить свой выбор и, если он верный, то «научить» Машу, как правильно определять длину и ширину. Затем можно попросить детей найти самую узкую и длинную дорожку и т.д.

2. «Маша ждет гостей»



Цель для педагога: закрепление представлений детей об устном счете в пределах 10 и сравнении двух групп предметов.

Оборудование: кукольные стол, стулья, торт, тарелочки, кукла Маша.

Инструкция детям: «Маша решила позвать в гости своих друзей. Сейчас я буду задавать вам вопросы, кто знает правильный ответ поднимайте руку. Кто первый правильно ответит получает фишку. У кого будет больше всего фишек – победитель. Итак, начинаем:

- Посмотрите на стол и стулья. Как вы думаете сколько гостей ждет Маша? Почему вы так решили?
- А теперь посмотрите на сервировку стола. Всем ли гостям хватит столовых приборов (чашек, тарелочек)? Сколько еще надо добавить тарелочек, чашек?
- Перед вами праздничный торт. Как вы думаете, сколько лет исполнилось имениннику? Как вы узнали?
- Как вы думаете, всем ли гостям хватит торта? Почему вы так решили?
- Перед началом праздника Маше позвонил Заяц и сказал, что заболел и не сможет прийти. Сколько стульев и столовых приборов надо убрать?
- Потом Маше позвонил Мишка и сказал, что к Маше хочет прийти его подружка с братом. Сколько стульев и столовых приборов надо добавить?
- и т.д.»

3. «Математическая перестрелка»



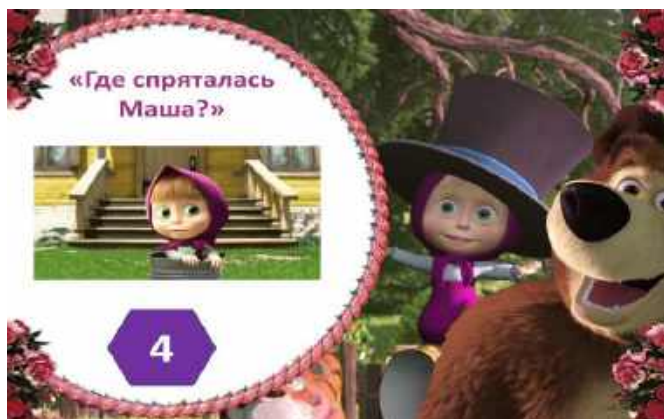
Цель для педагога: закрепление представлений детей об устном счете в пределах 6 и цифрах от 1 до 6.

Оборудование: накидки и шарики с липучками, свисток, карточки с цифрами.

Инструкция детям: «Сейчас у нас будет перестрелка. Каждый из вас получить по 2 мячика. По моему свистку вы будете бросать друг в друга мячики с липучками. Правила: можно подбирать любые мячики с пола, но нельзя снимать их с себя или с другого; можно кидать только на липучку на накидку, нельзя кидать в лицо; бегать можно только по коврику, нельзя закрывать руками липучки на себе. Когда я снова свистну в свисток вы должны остановиться и уже больше ничего не кидать. После этого вам надо сосчитать сколько к вам прилипло шариков спереди и сзади и выбрать соответствующие цифры (можно спросить сколько всего шариков и тоже показать цифру). Победителями считаются те, кто правильно сосчитали шарики и выбрали нужную цифру».

Усложнения: можно выдавать больше мячиков с корзинками или мешочками и выкладывать больше цифр, в зависимости от уровня подготовки детей.

4. «Где спряталась Маша?»



Цель для педагога: закрепление ориентировки в пространстве и уточнение правильного

употребления предлогов «в», «на», «над», «под», «за», «перед», а также понятий «сверху», «снизу».

Оборудование: кубики, коробочки, стаканчики, корзинки, крышки, фигурки Маши и Мишки.

Инструкция детям: «Мы будем играть парами, по очереди. В каждой паре надо выбрать Машу и Мишку. Они берут соответствующие фигуры и действуют с ними. Мишка отворачивается. Маша может прятаться за разные предметы, под них, залезать внутрь и пр. Задача Мишки найти Машу, а потом рассказать всем куда она спряталась. Например, Маша спряталась **за** кубик, или **под** крышку, или **в** коробку. Сказать надо правильно. Потом пара меняется местами. Побеждают те, кто быстро смог найти Машу и правильно сказать, где она была.

2 вариант: играют все дети. Воспитатель прячет Машу, а они все вместе угадывают, стараются правильно назвать.

5. «Кто самый большой Машин друг?»



Цель для педагога: развитие представлений детей о величине предметов – высота, обучение сравнению предметов по высоте и правильному употреблению понятий «высокий», «низкий», «выше», «ниже», «одинаково».

Оборудование: магнитная доска с магнитами, плоскостные фигурки Маши и медведя и других героев сказки, условная мерка (полоска картона), длинная полоска картона яркого цвета (уровень), фломастеры разного цвета.

Инструкция детям: «Маша с друзьями поспорили, кто ее самый большой друг. Мишка сказал, что правильно говорить не большой, а высокий. Маша сказала, что волк – самый высокий. Как вы думаете, она права? Как можно это проверить? Правильно, давайте попробуем измерить Машу и ее друзей с помощью условной мерки. Чтобы измерение было без ошибок, надо закрепить на магнитную доску яркую полоску – это будет уровень. Рядом мы закрепим условную мерку. Всех героев по очереди мы будем ставить на яркую полоску и отмечать на условной мерке разными фломастерами рост каждой фигуры. Итак, кто у нас самый высокий? А кто из героев будет самый низкий? У кого одинаковый рост? А теперь скажите, кто выше Маши? Кто ниже? А кто выше Мишки? И т.д.

Усложнения: за правильные ответы и измерения можно давать фишки. Также дети могут сами задавать вопросы и задания друг другу.

6. «Если правильно пойдешь, то подарок ты найдешь!»



Цель для педагога: развитие представлений детей об ориентировке в пространстве, закрепление понятий «право», «лево», «вперед», «сзади».

Оборудование: маленькие игрушки, спрятанные в группе.

Инструкция детям: «Маша с Мишкой приготовили для вас маленькие подарочки. Но их надо найти, они спрятаны. Маша будет говорить вам куда надо идти. Если вы будете правильно выполнять ее команды, то найдете подарки. Например, три шага вперед, теперь два шага направо, подойди к книжному шкафу, посмотри наверх, протяни руки на верхнюю полку и достань подарок.

Уточнение: сначала можно воспользоваться ограниченным пространством, например полотном из игры «Твистер» и наклеить на него конвертики, куда можно спрятать фишки. После игры найденные фишки можно обменять на призы или просто назвать победителей.

Усложнения: дети сами могут прятать подарки и задавать направление, где их искать.

Игра-бродилка «Секреты цветных коробок»

Способствует формированию рационального компонента предпосылок инженерного мышления.

Автор: воспитатель Алексеева Марина Николаевна, ВКК.

Возраст детей: 4-5 лет

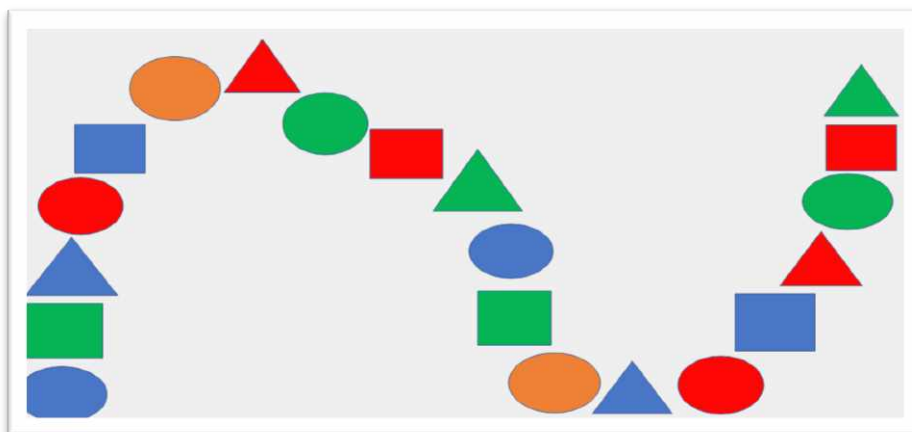
Цель для педагога: закрепление представлений о геометрических фигурах, навыков количественного счета до 6, знаний о животных. Развитие памяти, внимания, логического мышления.

Цель для детей: первым добраться до финиша, соблюдая правила игры.

Оборудование: игровое поле из клеток в форме различных геометрических фигур (круги, квадраты, треугольники), каждая из которых имеет свой цвет. Коробки: соответствуют форме и цвету фигур на игровом поле и содержат задания. Кубик с точками.

Правила игры: Каждый игрок выбирает фишку и ставит ее на стартовую позицию. Игроки по очереди бросают кубик и перемещают свои фишки по игровому полю. Когда игрок останавливается на фигуре, он открывает коробку того же цвета и формы и выполняет задание из коробки. Игра заканчивается, когда один из игроков достигнет финиша и откроет коробку с сюрпризом.

Усложнения: задания в коробках могут быть на любую тему. На поле можно добавить дополнительные фигуры, дающие выгоду или наказания игрокам.



Волшебная карусель

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления как рациональный, логическая память.

Автор: Воробьева Любовь Артуровна, учитель-дефектолог 1КК.

Возраст детей: 4–5 лет (группа компенсирующей направленности).

Цель для педагога: развитие инженерного мышления, конструктивных навыков, мелкой моторики и умения действовать по инструкции в процессе выполнения тематических заданий.

Цель для детей: получить возможность открыть картинку сюрприз.

Оборудование:

- Круг на полу, разделённый на 8 секторов.
- Перевернутая картинка с изображением женщины в центре круга.
- Счетные палочки, танграм, геометрические фигуры.
- Игра «Торт» (6 частей на липучках) с элементами мозаики для украшения.
- Карточки-образцы для выполнения заданий.
- Раздаточный материал для каждого сектора.

Ход игры:

Ребята, сегодня мы с вами отправимся в увлекательное путешествие на волшебной карусели! Посмотрите, на полу у нас есть специальный круг, разделенный на разноцветные сектора. В каждом секторе вас ждет интересное задание. А в центре спрятана картинка-сюрприз, которую мы сможем открыть, только когда выполним все задания.

Встаем вокруг карусели и дружно произносим волшебные слова:

Раз, два, три, четыре, пять —

Начинаем мы играть!

Еле-еле-еле-еле

Завертелись карусели,

А потом-потом-потом —

Все бегом-бегом-бегом!

Тише-тише, не спешите —

Карусель остановите!

На слове «остановите» каждый останавливается в том секторе, где оказался, и выполняет задание.

В секторе 1 «Проектирование букета»

Посмотрите, здесь лежат разноцветные палочки. Давайте соберем из них красивый цветок. Выберите палочки разного цвета и длины и составьте из них цветок. Сначала сделаем серединку, потом добавим лепестки вокруг.

В секторе 2 «Строительство вазы»

Для нашего букета нужна ваза. Возьмите эти синие палочки и выложите контур вазы. Начинайте с доньшка, затем сделайте боковые стенки. Можно использовать образец, если трудно.

В секторе 3 «Ювелирная мастерская»

Давайте сделаем красивые бусы! Посмотрите на схему - нужно чередовать треугольники и квадраты. Продолжите ряд: треугольник, квадрат, треугольник...

В секторе 4 «Кондитерская фабрика»

Теперь соберем праздничный торт! Возьмите эти детали на липучках и соберите их в торт. А потом украсьте его яркими ягодками-мозайками. Сделайте торт нарядным!

В секторе 5 «Фейерверк чувств»

Представьте, что у нас праздник! Давайте выложим из палочек разноцветный салют. Можно делать лучики в разные стороны, как настоящий фейерверк!

В секторе 6 «Поздравительная открытка»

Возьмите палочки и выложите из них слово. Смотрите на образец – сначала буква М, потом А. Старайтесь делать аккуратные буквы.

В секторе 7 «Завод игрушек»

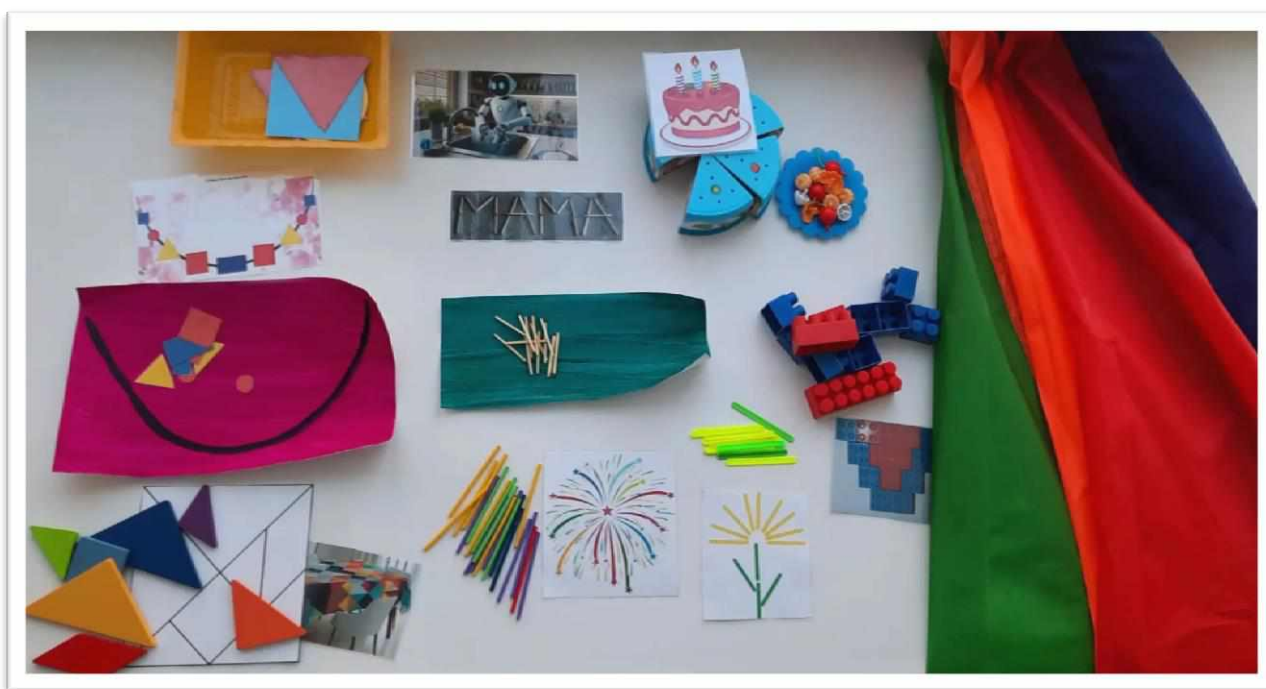
Давайте соберем робота-помощника! Вот геометрические фигуры - квадраты для туловища, круги для головы, прямоугольники для рук и ног. Соберите своего робота!

В секторе 8 «Сервировка стола»

Накроем праздничный стол! Возьмите детали танграм и выложите красивую скатерть. Можно использовать образец или придумать свой узор.

Когда все задания выполнены, ведущий задает вопросы: «Ребята, как вы думаете, для кого мы сегодня готовили все эти сюрпризы? Кому бы вы хотели подарить и цветы, и торт, и украшения? Для какого праздника мы все это делали?»

После того как дети догадаются, мы все вместе переворачиваем картинку в центре и рассматриваем ее.





«Нескучный керлинг»

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления как рациональный, аксиологический.

Автор: Старцева Надежда Валерьевна, воспитатель 1КК.

Возраст детей: 4-5 лет

Цель для педагога: закрепление устного счета, цифр от 1 до 10, навыков работы со схемой, развитие мелкой и крупной моторики, стимулирование двигательной активности посредством знакомства с зимним видом спорта керлинг.

Цель для детей: победить в соревновании.

Оборудование: снаряды для керлинга (ледовые фигуры), палочки для игры «городок», размеченная ледовая площадка, кегли, карточки построения фигур «Городок».

Инструкция для педагога.

- 1 вариант. Самый простой. Устроить соревнования детей по метанию снарядов для керлинга по ледовой дорожке. Отметить результаты 5, 10, 15. Повторение цифр, развитие навыков катания снаряда.
- 2 вариант. По правилам игры каждый участник должен отправить свой снаряд в круг в конце ледовой дорожки. Побеждает тот, кто оказался ближе всего к центру круга.
- 3 вариант. На трассе строится фигура из игры «Городки» цель участника сбить фигуру снарядом.
- 4 вариант. Игра на простой снежной тропинке. Выстраиваются кегли и проводится зимний боулинг. Цель сбить как можно больше кегль.



Улицы геометрических фигур

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления как рациональный, творческое воображение, профессиональное самосознание

Автор: Ольга Александровна Михелева, воспитатель.

Возраст детей: 3-5 лет.

Форма игры - командная: попарная (по 2 человека – 2-3 команды); подгрупповая (4 – 6 человек – 2 команды).

Цель для педагога: совершенствовать представления детей о характерных особенностях геометрических фигур; способствовать развитию у детей познавательных и творческих способностей посредством вовлечения в игровую конструкторскую деятельность из бумажного, картонного строительного материала, Lego – конструктора; познакомить с профессией архитектор.

Цель для детей: создать наиболее интересный макет улицы, чем у противоположных парных команд, проявив креативность и смекалку.

Инструкция для педагога: «Перед началом игры, дети делятся по парам (по командам; по желанию, кто с кем хочет). По жребию (возможно использование игры «Чудесный мешочек») выбирают создание макета улицы, соответствующий той геометрической фигуре – «жетону», которую вытянули. Потом отбирают из общего строительного материала тот, который соответствует выбранной по жребию геометрической фигуре - «жетону» и начинают свою создавать улицу

Оборудование (атрибуты и материалы):

- «Жетоны» для игры – геометрические фигуры разной формы.

- Детали конструктора Lego (человечки, деревья, заборчики, цветы).
- Бумажные (картонные) домики-кубики.
- Макеты машин (бумажные, картонные).
- Мосты, колодец, клумбы, качели, столы, скамейки и др. (бумажные, картонные, из бросового материала, Lego – конструктора) – для оформления улиц.
- Плато (подставки; основание для размещения построек).

Варианты игры: для более детей старшего возраста, можно игру трансформировать, используя робототехнику, а также дополнить наглядным материалом – схемами, иллюстрациями.



Волшебные блоки: приключения в стране Конструктория

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления как рациональный, творческое воображение, профессиональное самосознание.

Автор: Коллерт Кристина Андреевна, воспитатель

Возраст детей: 3 – 5 лет.

Цель для педагога: развитие мелкой моторики, пространственного мышления, креативности, и базовых навыков конструирования.

Цель для ребенка: построить выбранного сказочного персонажа из конструктора.

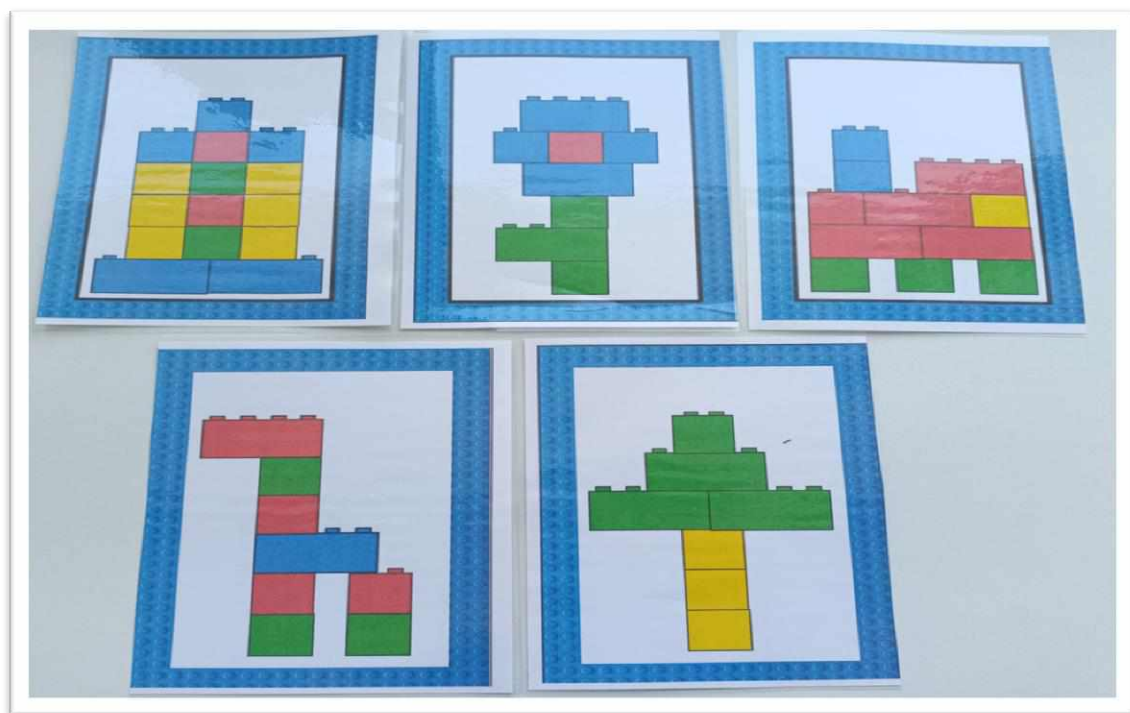
Оборудование:

- Крупные и мелкий пластиковый конструктор, а также деревянный разных форм.
- Яркие карточки-схемы для построек.
- Фигурки персонажей.
- Волшебные мешочки.

Сюжет: ребенок-юный архитектор в волшебной стране Конструктория. Чтобы помочь жителям(персонажам) решить их задачи, нужно строить объекты или придумывать свои.

Этапы игры:

- Выбор миссии: Ребенок вытаскивает из «волшебного мешочка» карточку-схему, а из другого персонажа. Например: карточка «домик», персонаж «Зайка» - «Домик для зайки».
- Строительство: по схеме, ребенок подбирает блоки, повторяет форму как на карточке.
- Свободное творчество приветствуется, когда дать ребенку задачу придумать самому без схемы.
- Оживление постройки: после сборки ребенок размещает фигурки внутри/рядом с объектом и придумывает короткую историю: «Зайчик живет в уютном домике. Там есть окошко, чтобы смотреть на солнышко».
- Также, можно по-разному усложнить (по желанию). Можно строить по словесному описанию, без схемы.



«Солнышки и лучики»

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления как рациональный, логическая память творческое воображение.

Автор: Сыщикова Алена Владимировна, музыкальный руководитель ВКК.

Возраст детей: 4-5 лет

Цель для педагога: развитие координации и выразительности движений, чувства ритма, цветовосприятия и умения работать в команде через танец-игру под песню.

Цель для детей: помочь каждому солнышку найти свои лучи.

Оборудование: фортепиано, плоское изображение солнца (разных цветов), разноцветные «лучики» (желтые, оранжевые, красные), карточки с цифрами.

Инструкция педагогу: разложить в центре зала изображение солнышек (разных цветов), а рядом разноцветные лучики. Детям предлагают превратиться в солнечных зайчиков и найти с помощью песен и танцев для каждого солнышка свои лучики.

Варианты движений под текст песни:

Куплет 1:

- «Светит солнышко в окошко...»: Дети руками над головой показывают большой круг («солнышко»).
- «Дети показывают «солнышко». Фонарики»: поднимают и покачивают фонариками.
- «Обнимают за плечики»: поворачиваются к соседу и легко обнимают его за плечи, улыбаясь.

Припев:

- «Лучики сверкают, огоньками яркими...»: быстро трясут фонариками в разных направлениях.
- «Салютики»: подбрасывают фонарики вверх (или просто подпрыгивают с поднятыми руками).
- «...танцуют с нами радужные, солнечные зайчики»: «ковырялочка»
- «Раз, два, три! Солнцу лучики найди!»: хлопают в ладоши, на счет «три» дети встают и находят разложенные по залу лучики.
- «Выкладывают лучики к солнышку...»: Дети по очереди подбегают и кладут свой луч к солнышку, стараясь подобрать по цвету.

Варианты игры:

1. Упрощенный: без лучей. Вся игра проходит как танец с движениями, а на слова «Раз, два, три!» все просто делают три больших прыжка, и высоко поднимают руки вверх.
2. Командный: Дети делятся на команды по цвету солнышек. Каждая команда ищет и выкладывает лучи только своего цвета и по количеству (у каждой команды своя цифра – количество лучиков, которые нужно выложить солнышку). Побеждает самая быстрая и аккуратная команда, которая правильно выставила лучики по цвету и по количеству.
3. Для самых маленьких: Лучики лежат не по всему залу, а в одной корзинке рядом с солнцем. Дети по очереди берут луч, чтобы прикрепить его.
4. Тихо-громко: добавляем работу с громкостью. На куплет движения выполняются плавно и тихо, на припев — «раз, два, три, солнцу лучики найди» дети активно и громко топают и хлопают.



Путешествие в мир органов чувств

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления как рациональный, аксиологический.

Автор: Шумкова Юлия Николаевна, воспитатель ВКК.

Возраст детей: 4-5 лет

Цель для педагога: формирование целостного представления у детей об органах чувств и их роли в познании окружающего мира.

Цель для детей: выполнить интересные задания про удивительных помощников нашего тела – глаза, нос, уши, язык и пр.

Оборудование: наборы карточек с изображениями различных предметов и органов чувств. Напольная схема, игровые кольца- 8 шт., карточки для лото с изображениями и маленькие фишки для закрытия картинок, куб.

Инструкция для педагога: «Дети делятся на две команды. Каждая команда получает свое игровое поле с картинками. Выполняют задания (индивидуально, в парах или командами). Побеждает команда, которая быстрее и правильнее справится с заданием.

Варианты усложнения игры:

1 задание: можно усложнить задание – за один правильный ответ команда получает дополнительную карточку и объясняет, почему предмет относится к тому или иному органу чувств.

3 задание: можно разделить на модули (глаз, нос), добавить карточки с действиями (девочка нюхает цветок, мальчик держит мяч).



Нескучные игры для тех кто готов считать себя «Большим» (5-6 лет)



Путешествие на Остров Сокровищ

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления как рациональный, логическая память, аксиологический.

Автор: Саблина Кристина Андреевна, инструктор по физической культуре.

Возраст детей: старший дошкольный возраст.

Название: «Путешествие на остров сокровищ».

Цель для педагога: закреплять навыки счета до 9. Развивать координацию движений, равновесие, умение ориентироваться в пространстве, ловкость, память, внимание и логическое мышление. Знакомство с принципом игры sudoku (4x4).

Цель для детей: выполнить задания местных жителей острова сокровищ и найти клад.

Оборудование: Игровое поле состоит из координационного квадрата и координационной лестницы, коробка с карточками – схемами и цветными маркерами; картинки спортивного оборудования, карточка игрового упражнения, музыкальное сопровождение.

Ход игры:

Разметив координационный квадрат цифрами, пройти его в соответствие со схемой карточкой при помощи шага. Используя карточку как инструкцию, пройти координационную лестницу, выполняя прыжки согласно схеме.

Ознакомиться с принципами игры sudoku, выполнив задание на координационном квадрате размером 4x4.

Принять участие в подвижной игре «Фигуры».

Найти спрятанный клад.

Варианты игры или ее возможные усложнения, связанные с координационным тренажером:

Различные примеры упражнений - прохождение по прямой линии, бег змейкой между секторами, прыжки через диагональные отрезки, балансировка на одной ноге, выполнение заданий в положении сидя или лёжа.

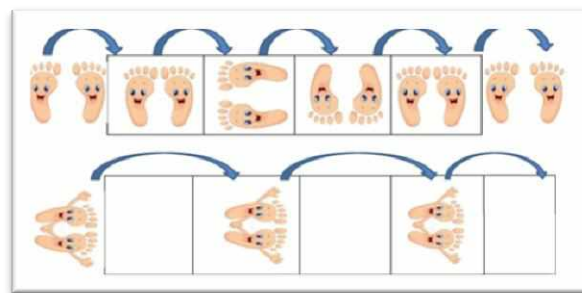
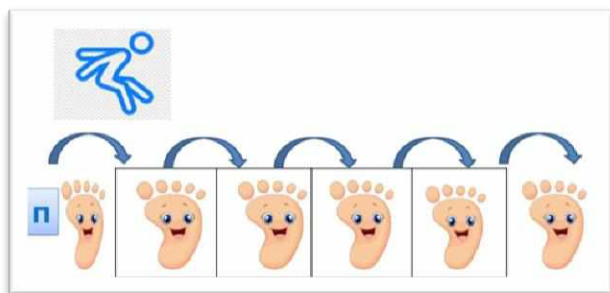
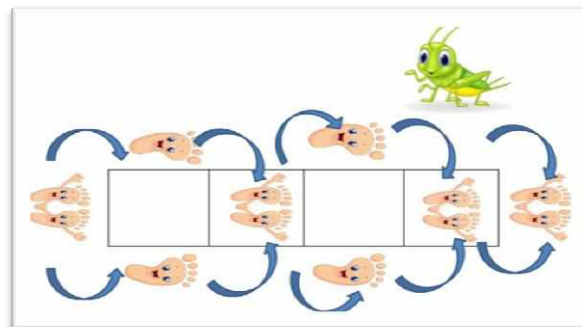
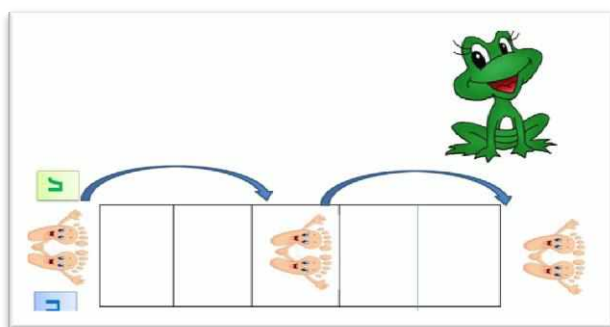
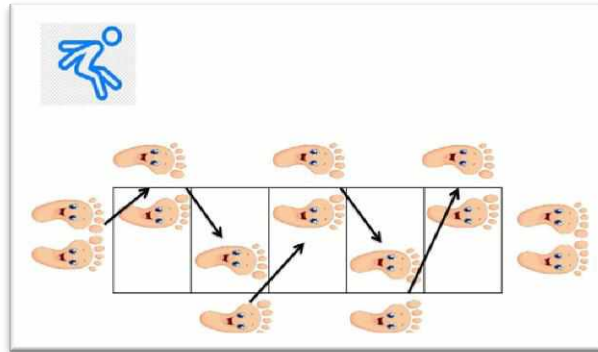
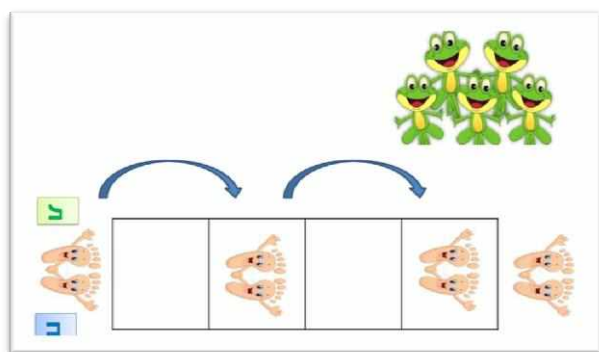
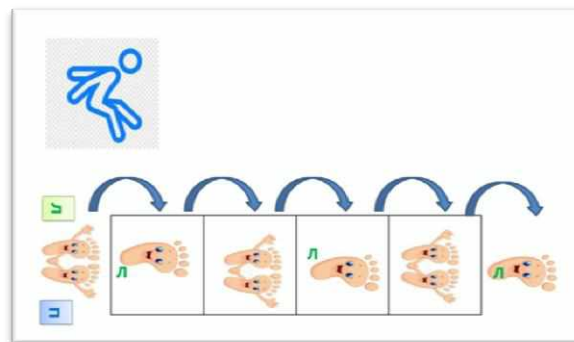
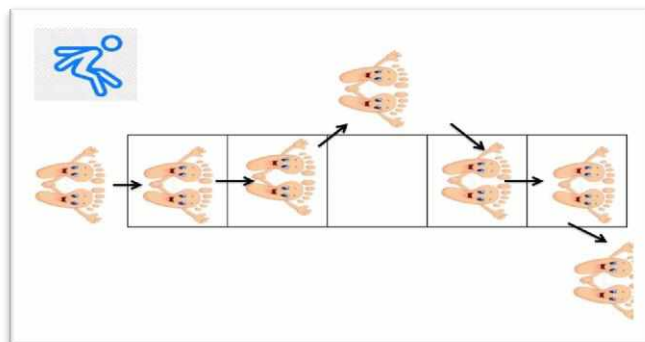
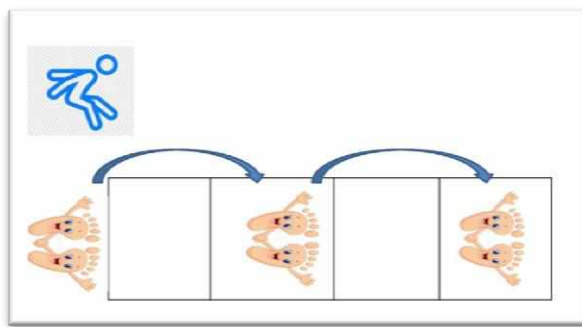
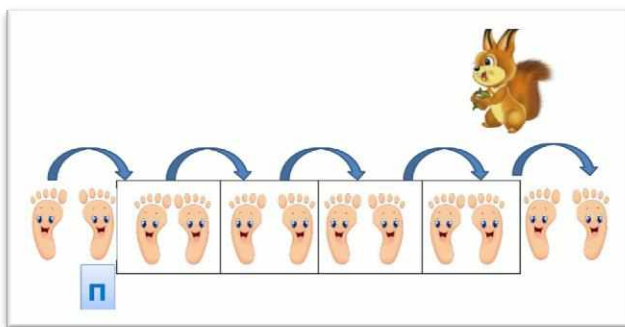
➤ **«Следуй команде».** Каждый квадрат имеет свое условное название или команду («повернуться кругом», «закрыть глаза и идти вперед», «поднять руки вверх»). Передвигаясь по полю, ребенок должен выполнить соответствующее действие каждый раз, наступив на соответствующий квадрат.

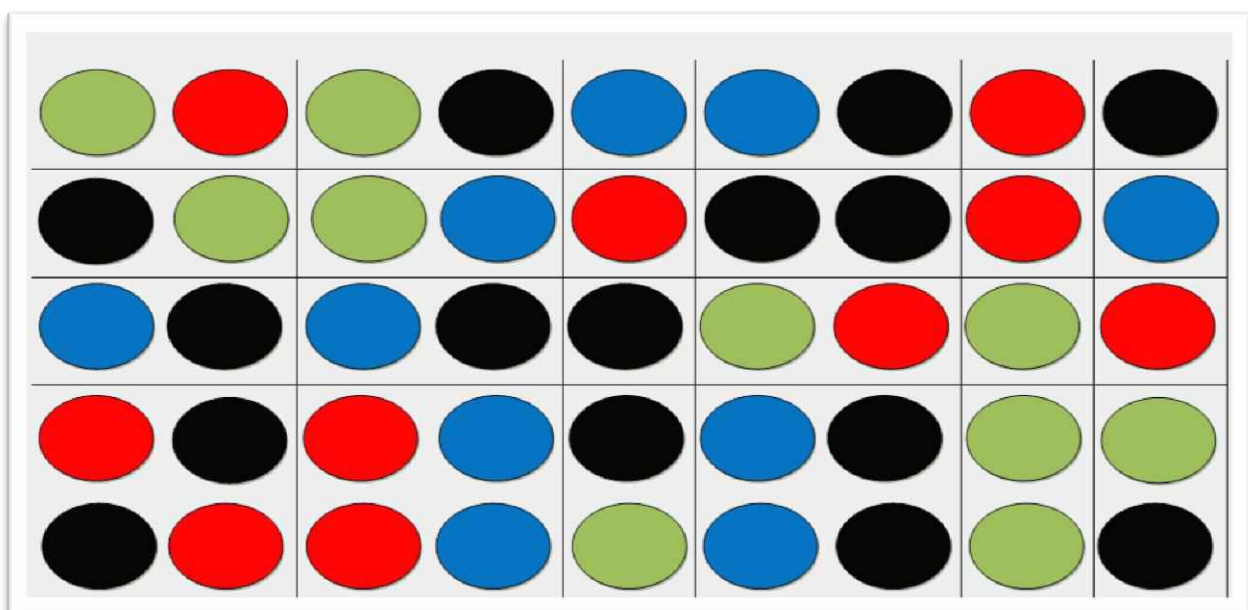
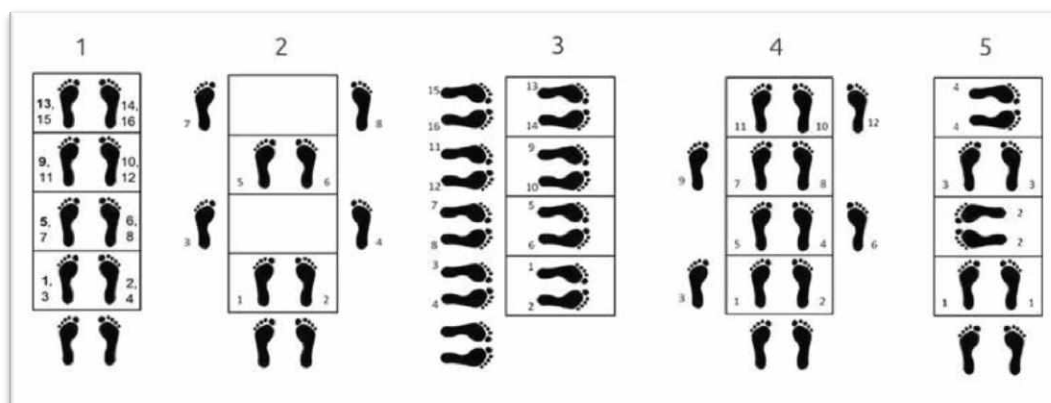
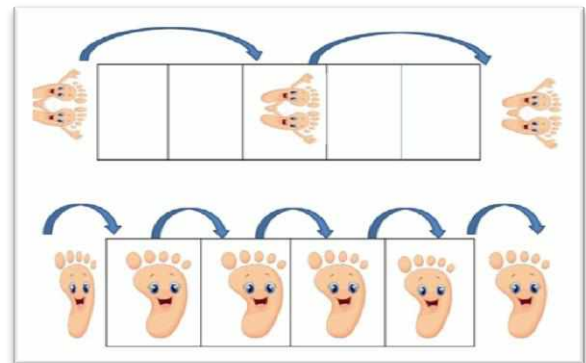
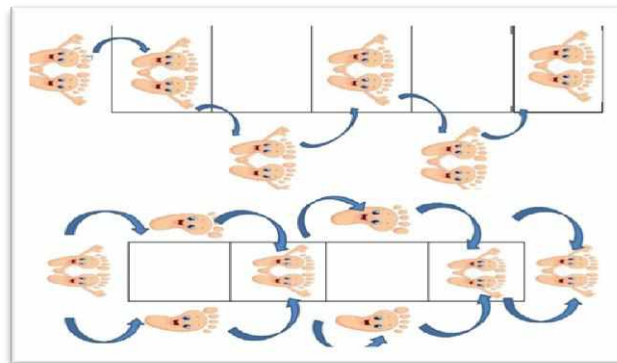
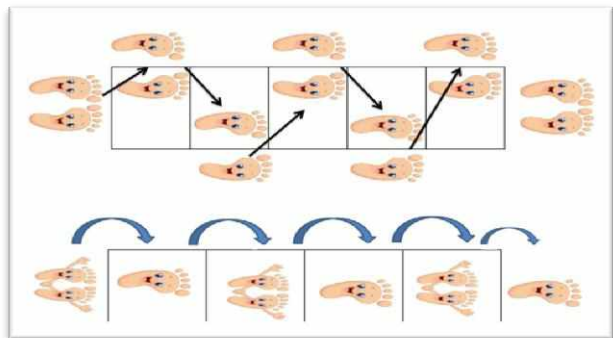
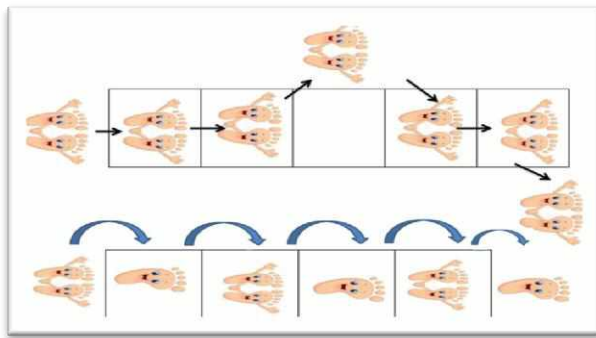
➤ **«Память цвета».** Перед началом прохождения координационного поля ребенку показывают схему цветов квадрата, потом схема закрывается. Задача – запомнить последовательность цветов и повторять ее при прохождении, двигаясь только по указанным цветом клеткам.

➤ **«Задание на координацию».** При движении по квадратам ребенок должен чередовать использование правой ноги и левой руки, а затем левой ноги и правой руки.

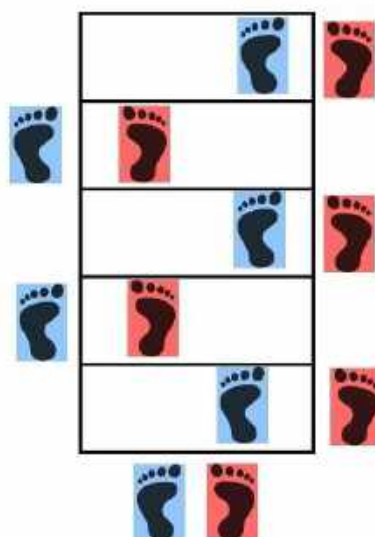
➤ **«Цифры в порядке».** Движение по пронумерованным квадратам (например, от 1 до 9) в заданном числовом порядке (прямом или обратном, начиная с определенной цифры).

➤ **«Расследователь чисел».** Чтобы сделать решение sudoku более сложным, можно расширить игровое поле. Кроме того, sudoku может быть не только тематическим, используя наглядные картинки, а и требуя устного счета для вычисления промежуточных результатов.





1	3	4	2	5	6	8	7	9
3	1	5	2	6	8	9	7	4
8	4	3	1	2	9	7	6	5
2	5	1	6	4	3	9	7	8
4	7	3	5	2	1	6	8	9



Склад игрушек

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления как рациональный, логическая память, профессиональное самосознание.

Автор: Бердюгина Ирина Владимировна, учитель-логопед ВКК.

Возраст детей: 5-6 лет (группа компенсирующего обучения).

Цель игры: Автоматизация звука [Ш] в середине слов и формирование предпосылок инженерного мышления с использованием ортопедических ковриков.

Оборудование:

- Ортопедические коврики разного цвета и фактуры.
- Карточка-схема «Судоку»: Карточка формата А4 с нарисованной сеткой 4x4, где проставлены 4 «стартовые» игрушки.

- Картинки-игрушки (для ребенка): Набор из 12 больших прочных картинок-игрушек. Каждая картинка должна быть в 4-х экземплярах.

Рекомендуемый подбор речевого материала (слова со звуком [Ш]):

- **Середина слова:** Машина, Мишка, Маша, Пушка.

- **Подготовка игрового поля:**

1. Соберите из ортопедических ковриков квадрат 4x4 секции. Это будет игровое поле-судoku. «Конвейер» - 4-5 ортопедических квадрата.
2. Правила классического судoku адаптируем: в каждом столбце и в каждой строке все 4 картинки должны быть разными (т.е. не должно быть двух одинаковых картинок в одной линии).
3. Главным условием является правильное проговаривание изображения картинки, сначала той которую ребенок помещает на поле, а потом ряда выложенных картинок.

План игры:

Подготовительный этап «Проверка конвейера»

Логопед: «Сегодня мы с тобой работаем на современном складе игрушек. Наш склад автоматический, и чтобы разложить игрушки по местам, нужно пройти по специальному конвейеру-лабиринту. Давай сначала разомнем наши ножки и пройдем по всему конвейеру!» *Ребенок без обуви проходит по всем коврикам.*

Введение в игровую ситуацию «Постановка задачи»

Логопед: «Смотри, у нас есть план склада – это карта-судoku (показывает карточку-схему). На ней уже стоят некоторые игрушки. Наша задача – заполнить все пустые ячейки, разложить все игрушки по своим местам. Правило: в каждой строке (горизонтали) и в каждом столбце (вертикали) не должно быть двух одинаковых игрушек! И все наши игрушки любят «шуметь» - в их названиях есть звук [Ш]». Логопед объясняет правило, показывая на примере уже заполненных ячеек. «Смотри, в этой строке уже есть мишка. Значит, в другие пустые клетки этой же строки мы не можем положить еще одного мишку».

Основной этап «Работа конвейера»

Выбор заказа: Ребенок берет одну из карточек-игрушек (например, «машину»). Артикуляция и планирование: прежде чем сделать шаг, ребенок должен:

- Четко назвать игрушку (например, «Машина»), контролируя произношение звука [Ш].
- Продумать маршрут: посмотреть на карту-судoku и решить, в какую пустую ячейку он должен положить эту игрушку, соблюдая правило.
- Прохождение конвейера: Ребенок проходит по коврикам-«конвейеру», чтобы добраться до карты-судoku, четко проговаривая название игрушки на каждом коврике. Логопед может менять маршрут для каждой игрушки, усложняя задачу.

- Размещение на складе: Дойдя до карты, ребенок кладет свою картинку в выбранную им пустую ячейку и еще раз называет игрушку: «Я кладу машину сюда».
- Контроль качества: Логопед помогает проверить, не нарушено ли правило sudoku в строке и столбце.
- Пример диалога:
- Логопед: «Отлично! Ты принес машину. Объясни, почему ты положил ее именно в эту клетку?»

Ребенок: «Потому что в этом ряду еще нет машины, и в этом столбце тоже нет».

Логопед: «Верно! Логичное решение. Иди за следующей игрушкой».

Заключительный этап «Проверка склада»

- Когда все ячейки sudoku заполнены, ребенок и логопед вместе проверяют «склад»:
- Проходят по каждой строке и столбцу, проверяя, нет ли повторов.
- Ребенок называет все игрушки в одном из рядов, четко проговаривая звук [Ш]: «В этом ряду у нас лежат: Маша, Машина, Мишка, Пушка».
- В конце игры можно предложить ребенку провести рефлексию своей игровой деятельности, используя смайлики: веселый-справился с заданием, грустный-испытывал трудности.

Варианты усложнения/упрощения:

Упрощение: использовать сетку 2x2 или 3x3. Взять только 4 или 9 игрушек (например, Мишка, Машина или Мишка, Машина, Пушка). Упростить маршрут по коврикам.

Усложнение:

Добавить слова, где звук [Ш] стоит в начале и в конце слов (карандаш, плюш, шапка, шуба и др.). Использовать схемы-карточки, которые ребенок должен запомнить и повторить. Попросить ребенка составить предложение с каждой игрушкой, которую он размещает («Пушистый мишка сидит в углу»).





Путешествие в Страну Фиксиков

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления как рациональный, логическая память, профессиональное самосознание.

Автор: Бондарева Людмила Александровна, воспитатель 1КК

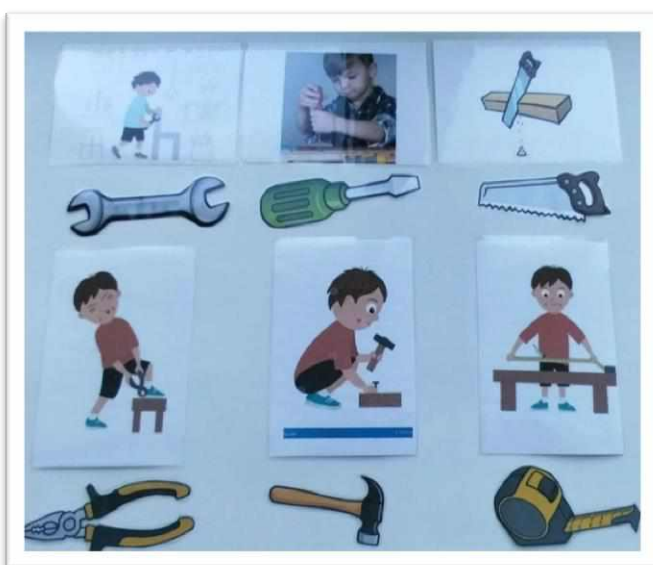
Возраст детей: 5-6 лет (группа компенсирующего обучения).

Цель (для педагога): Формирование у детей познавательной активности, умения решать интеллектуальные задачи, адекватные возрасту, через совместную познавательно-исследовательскую деятельность, развивая инженерное мышление.

Цель для детей: найти инструменты чтобы починить роботов.

Оборудование: тактильные мешочки, игровое поле фиксиков с номерами, карточки с дидактическим материалом, конструктор-динозаврики.

Инструкция для педагога: «Дети с помощью волшебных бейджиков превращаются в героев-фиксиков и отправляются в страну Фиксиков. Но жители этой страны решили проверить гостей. Они спрятали на игровом поле инструменты. Герои должны найти все инструменты. Для этого они бросают мешочек и если он попадает на картинку с номером, то забирают инструмент. Теперь все инструменты надо разложить по местам. Но жители этой страны снова дают нам задание. Герои берут картинку с изображением инструмента и находят парную картинку, для чего он нужен. И вот теперь наши герои Фиксики смогут помочь выполнить последнее задание - починить роботов».



Операция «Секретный Шифр»

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления как рациональный, аксиологический, профессиональное самосознание.

Автор: Воробьева Людмила Александровна, воспитатель 1 КК.

Возраст: 5 - 6 лет.

Формат: командное соревнование (2 команды по 4 человека)

Краткое описание: Команды юных бойцов спецназа получают срочное задание: добыть фрагменты секретного шифра, собрать его и расшифровать приказ для финальной миссии — построить маяк и поднять флаг на своей базе. Игра проходит в форме последовательной эстафеты с разными типами заданий.

1. Цели и задачи

Цели (развивающие и воспитательные)	Задачи
1. Развитие физических качеств и координации.	• Выполнять прыжковые упражнения с предметом в руках. • Развивать чувство равновесия и ловкость (удержание шарика на ракетке). • Совершенствовать мелкую моторику (сборка картинки, соединение точек, сборка конструкции).
2. Формирование предпосылок инженерного мышления.	• Анализировать и собирать целое из частей (пазл). • Следовать графической инструкции (соединение точек, схема сборки). • Пространственное конструирование по образцу (сборка башни/маяка).
3. Воспитание командного духа и навыков взаимодействия.	• Работать в команде на скорость, передавая эстафету. • Распределять задачи на этапе сборки (кто соединяет точки, кто собирает конструкцию). • Достигать общей цели — водружение флага.
4. Стимулирование познавательной активности и внимания.	• Расшифровывать простое послание (собранный картинка-инструкция). • Точное следование последовательности действий.

Оборудование и реквизит (на 2 команды)

- Для 1 этапа «Минное поле»: Обручи (5 штук на дистанции). По 2-3 легких предмета на команду (кубики).
- Для 2 этапа «Передача данных»: Детские теннисные ракетки. Воздушные шарики или легкие мячики для пинг-понга.

- Для 3 этапа «Сбор шифра»: Конверты. В каждом — крупные фрагменты (на 4-6 частей) одной картинки-инструкции. Картинки у команд разные, но ведут к одной цели.

Команда 1: картинка «Башня из кубиков».

Команда 2: картинка «Башня из стаканчиков».

- Для 4 этапа «Расшифровка и строительство»:

Подэтап А: Листы с точками, которые при соединении образуют простой символ (корабль). Фломастеры.

Подэтап Б: Набор конструктора (кубики деревянные, пластиковые стаканчики) + **схема сборки** (та самая картинка, которую собрали за 3 этап).

Флаг команды (небольшой бумажный флажок на палочке).

Ход игры

Инструкция: «Ребята! Поступило секретное задание. Враг зашифровал план нашей базы. Нам нужно добыть все части шифра, расшифровать его и построить сигнальный маяк, чтобы обозначить нашу территорию! Миссия состоит из четырёх этапов. Побеждает отряд, который первым правильно выполнит все задания и водрузит свой флаг!»

Этап 1: «Минное поле» (Ловкость и координация)

Задача: преодолеть «минное поле», перепрыгивая из круга в круг и перенося по одному все «секретные грузы» (предметы) на другую сторону.

Механика: Первый участник берет предмет, прыгает по кругам до конца, кладет предмет, бежит обратно по прямой, передает эстафету следующему. Следующий бежит за вторым предметом и т.д.

Критерий выполнения: Все предметы команды перенесены.

Награда за этап: Конверт с **первой частью картинки-шифра**.

Этап 2: «Передача данных» (Равновесие и концентрация)

- **Задача:** пронести «антенну с сигналом» (шарик на ракетке), не уронив его, до определённой точки и обратно.
- **Механика:** Участник кладет шарик на ракетку и аккуратно несет его, обходит конус, возвращается и передает ракетку с шариком следующему. Если шарик упал, участник поднимает его и продолжает путь.
- **Критерий выполнения:** Все участники команды прошли дистанцию.
- **Награда за этап:** Конверт со **второй частью картинки-шифра**.

Этап 3: «Сбор шифра» (Логика и внимание)

- **Задача:** собрать из всех полученных фрагментов целую картинку-инструкцию.
- **Механика:** Команда собирается у своего стола, вскрывает все конверты и совместно собирает пазл. Ведущий проверяет правильность.
- **Критерий выполнения:** Картинка собрана верно, и команда может назвать, что на ней изображено (например: «Башня из кубиков!»).

- **Награда за этап: Допуск к финальному этапу** и получение набора для строительства + лист с точками.

Этап 4: «Расшифровка и строительство базы» (Инженерное мышление)

Подэтап А: «Расшифровка кода». Команда соединяет точки на листе, чтобы получить символ. Это «печать» для допуска к строительству. (Можно совместить: пока один участник соединяет точки, остальные начинают изучать схему).

Подэтап Б: «Строительство маяка». Команда, глядя на собранную картинку-схему, строит из выданного конструктора точно такую же башню (маяк).

Финальное действие: когда конструкция готова и устойчива, капитан команды водружает на её вершину флаг своей команды.

Критерий победы: побеждает команда, первой поднявшая флаг на правильно собранной по схеме конструкции. Важно проверить соответствие постройки схеме!

Награждение и построение. Подведение итогов, поздравление. Акцент на том, что победила дружная и умелая команда.

Награждение: Все участники получают значки.

Стимульный материал

Схема для Команды 1: «Башня-маяк из кубиков»

Название: «Крепость»

Принцип: Классическая устойчивая пирамида с флагом наверху.

Схема (вид сбоку):

Ф



(5) Верхний кубик с флагом



(4) Средний ряд (3 кубика)



(3) Нижний ряд (5 кубиков)



(2) Основание (7 кубиков)



(1) Фундамент (9 кубиков - можно склеить по 3)

Пошаговая инструкция для детей (устная или в картинках):

1. **Построй прочный фундамент.** Выложи в один ряд **9 кубиков** (или 3 группы по 3 кубика вплотную).
2. **Сделай основание.** Положи сверху **7 кубиков**, отступив немного от краев.
3. **Выстрой первый ярус.** Положи сверху **5 кубиков**.
4. **Выстрой второй ярус.** Положи сверху **3 кубика**.
5. **Установи верхушку.** Положи **1 кубик** на самый верх.
6. **Водрузи флаг!** Аккуратно воткни или приклей флаг на верхний кубик.

Материалы для команды:

- Крупные кубики (типа Lego Duplo, деревянные или картонные) — всего **25-27 штук**.
- Бумажный флажок на палочке.

Схема для Команды 2: «Башня-маяк из стаканчиков»

Название: «Радар»

Принцип: Башня с сужающейся пирамидой и плоской вершиной для флага.

Схема (вид сверху на каждый ярус):

Ярус 1 (Фундамент): О О О О
 О О О О (4x4 = 16 стаканчиков)
 О О О О
 О О О О

Ярус 2: О О О
 О О О (3x3 = 9 стаканчиков)
 О О О

Ярус 3: О О
 О О (2x2 = 4 стаканчика)

Ярус 4 (Вершина): О (1 стаканчик)

Пошаговая инструкция для детей:

- 1. Построй квадратный фундамент.** Расставь **16 стаканчиков** в 4 ряда по 4 стаканчика. Прижимай их плотно друг к другу.
- 2. Собери второй этаж.** Аккуратно поставь **9 стаканчиков** сверху, размещая каждый новый стаканчик в углубление между четырьмя стаканчиками нижнего ряда.
- 3. Собери третий этаж.** Поставь **4 стаканчика** сверху на второй ярус.
- 4. Установи шпиль.** Поставь **1 стаканчик** доньшком вверх на самый верх.
- 5. Водрузи флаг!** Поставь флаг в отверстие верхнего стаканчика или прикрепи его скотчем к боку.

Материалы для команды:

- Одноразовые пластиковые стаканчики — всего **30 штук** (с запасом).
- Бумажный флажок на палочке.

Как выдать схемы командам (ключевой момент игры):

Эти схемы **не выдаются сразу**. Они являются **финальной картинкой-шифром**, которую команды собирают из фрагментов на **3-м этапе** («Сбор шифра»).

- 1. Подготовка:** Распечатайте каждую схему на листе А4. Сделайте их яркими, цветными, с понятными рисунками кубиков и стаканчиков.
- 2. Разрежьте** каждую схему на **4-6 крупных фрагментов** (как пазл).
- 3. Раздайте фрагменты** в конвертах после прохождения 1-го и 2-го этапов.

4. **На 3-м этапе** команды соберут свою уникальную схему и увидят, что именно им нужно строить.

Важно для ведущего:

- Убедитесь, что у команд разные, но **равные по сложности** схемы.
- На финальном этапе будьте готовы помочь прочитать схему: «Смотри, на картинке сначала идет большой ряд кубиков. Давай найдем такие же!».

Лото «Ориентирки»

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления как рациональный, логическая память.

Автор: Семенова Елена Сергеевна, воспитатель ВКК.

Возраст детей: 5-6 лет.

Цель для педагога: совершенствовать пространственные представления старших дошкольников, а также закреплять знания о геометрических фигурах и цвете.

Цель для детей: как можно быстрее закрыть пустые окошки на карточке.

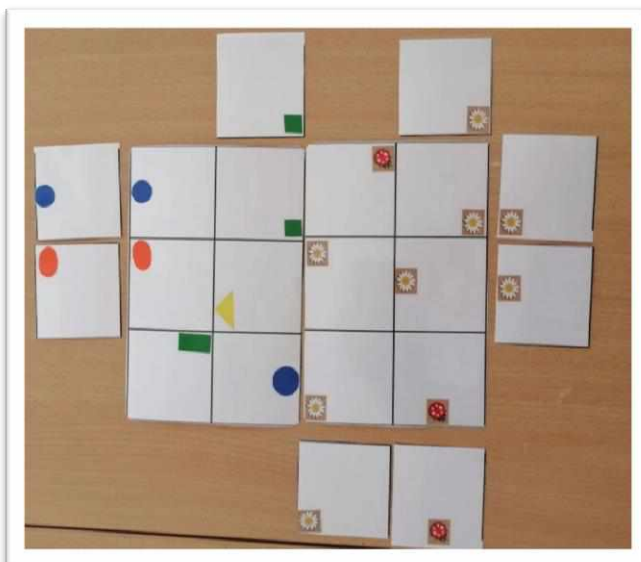
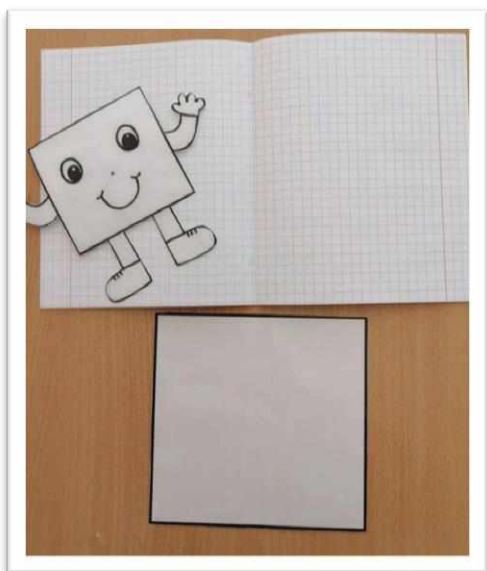
Оборудование: карточки и разрезные картинки (с усложнением)

- карточка «Ромашки».
- карточка «Ромашки и божьи коровки».
- карточка «Разноцветные кружочки» (2 штуки).
- карточки «Разноцветные геометрические фигуры» (2 штуки).

Инструкция (для педагога): «Появляется грустная клеточка и просит помочь найти все ее уголки и стороны (на одной стороне она грустная, на другой веселая). Дети предварительно закрепляют знание сторон клетки. Затем они выбирают для себя карточки и закрывают квадратные окошки с помощью разрезных картинок в соответствии с рисунком. В игре максимальное число участников – 6 детей.

Варианты:

- Игра «Ромашка-потеряшка». В игру можно поиграть на любой квадратной (прямоугольной) плоскости, например ковер, нарисованные мелом квадраты и прочее. Ведущий берет карточку, словесно называет местоположение ромашки, участник встает на это место.
- «Лото по памяти» на развитие памяти. Ведущий показывает картинку и сразу ее убирает. Участник по памяти находит ее у себя на карточке.
- «Найди названную геометрическую фигуру».



Угадай, что спрятано

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления как рациональный, творческое воображение.

Автор: Соловьева Екатерина Юрьевна, воспитатель 1КК.

Возраст детей: 5-6 лет.

Цель для педагога: развитие грамматически правильной связной речи детей, формирование словесно-логического мышления.

Цель для детей: набрать как можно больше фишек, угадывая спрятанные предметы.

Оборудование: игровое поле с кругами разного цвета; кубик с точками; набор карточек; фишки.

Инструкция педагогу: «Карточки с предметами, необходимо разложить на игровом поле в цветных кругах «рубашками» вверх, а картинкой вниз. Один ребенок ведущий, который следит за очередностью хода и раздает фишки за правильные ответы. Дети встают вокруг игрового поля. Кидают по очередности кубик. Выпадет на кубике определенный цвет, ребенок выбирает кружок с тем же цветом. Встает на этот кружок, осторожно поднимает карточку и описывает предмет, который на ней изображен. Остальные дети, по описанию отгадывают этот предмет. За правильный ответ дети получают фишку. За нарушение правил игры – фишка забирается. В конце игры, каждым ребенком ведется подсчет фишек, у кого их больше, тот и выиграл».



Найди фигуре место

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления как рациональный, логическая память, профессиональное самосознание.

Автор: Степанова Елена Ивановна, воспитатель.

Возраст детей: 5-7 лет (группа компенсирующей направленности).

Цель для педагога: Развитие предпосылок инженерного мышления посредством решения конструктивных задач в движении, с одновременной активизацией мыслительно-операционной деятельности, речевой деятельности и коммуникативных навыков.

Цель для детей: построить здание по схеме.

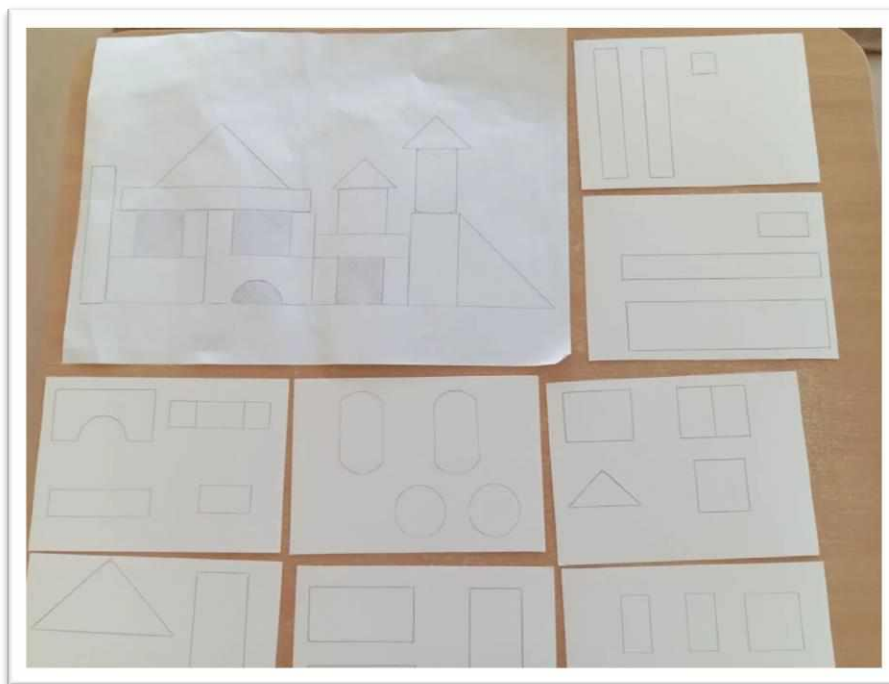
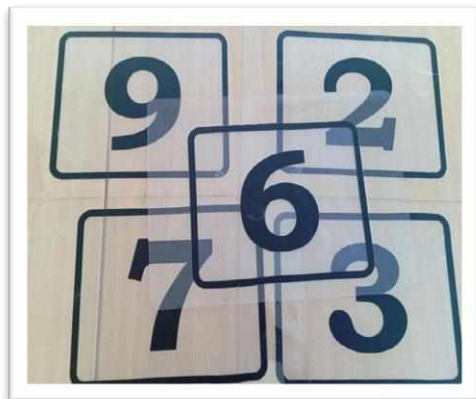
Оборудование: крупные числовые кубики (для бросания), напольные крупные числовые или цифровые карточки (лежат на полу), картинки-схемы для определения строительных деталей, схема общей постройки, строительные детали.

Количество игроков – произвольное.

Инструкция педагогу: Педагог создает проблемную ситуацию, рассказывая кому и зачем надо построить здание. Затем поясняет, что должны выполнить дети. Сначала они по очереди бросают числовые кубики, потом находят на полу соответствующие цифры, на которых находятся карточки-схемы для определения строительных деталей. На столах, которые расположены несколько в отдалении, находятся строительные детали. Детям предлагается, ориентируясь на карточки, находить соответствующие строительные детали, называть их, а затем определять их место на общей схеме. После выполнения

действий они должны обозначить окончание своего задания нажатием на звонок.

Инструкция детям: необходимо найти строительную деталь по карточке-схеме и найти место этой строительной детали на общей схеме, а затем построить здание и придумать ему применение.



Навигатор

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления как рациональный, логическая память.

Автор: Зянгильдеева Марина Юрьевна, педагог-психолог ВКК.

Возраст детей: 5-7 лет.

Количество игроков от 1 до 4 человек.

Цель: Формирование пространственных представлений посредством освоения ориентирования на плоскости.

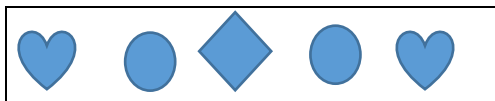
Оборудование: игровое поле, карточки-карты, пронумерованные мелкие игрушки, стрелки, машинки-игрушки, фишки.

Инструкция детям: «Дети, скажите, что такое путешествие? А на чем можно путешествовать? А что может помочь водителю, чтобы не заблудиться? Конечно, навигатор. У меня есть игра, которая называется «Навигатор», в коробке игровое поле, его нужно разложить на полу (дети раскладывают игровое поле). А теперь нашу «Волшебную страну» необходимо оживить, для этого мы заселим игрушки в домики на игровом поле, 1-ая игрушка живет в правом верхнем углу, 2-я игрушка, в левом нижнем углу и т.д. У нас все готово, можем отправиться в путешествие, в гости к игрушкам, для этого нужно выбрать карточки-карты, в которых «навигатор» построил маршрут с назначенным пунктом следования. Вот вам фишка, ее поставьте у домика, который обозначен у вас на карточке-карте. Чтобы попасть в пункт назначения, необходимо разложить стрелки на игровом поле в соответствии маршрутом, обозначенным на карте, делать это нужно, как можно быстрее. В гостях у наших героев мы можем поиграть, ведь у каждой игрушки есть своя любимая игра. Игрушка, к которой быстрее всего доберутся (разложат стрелки) сможет поиграть с вами в свою любимую игру».

Усложнение:

- Игроки делятся на две команды по 2 человека. Получают карту, на которой указан маршрут. Затем, один игрок ведет транспортное средство (машину), второй направляет первого при помощи голосовых сообщений (прямо, направо, налево и т.д.) согласно, маршрута, обозначенного на карте.
- Игроки выбирают место, до которого нужно добраться и на карте строят маршрут следования транспортного средства на карточке-карте. Затем проверяют правильность маршрута на игровом поле.
- По пути следования можно выкладывать препятствия, тогда нужно правильно скорректировать маршрут.
- Можно считать стрелки. Кто больше использовал стрелок, кто меньше.
- Можно задавать направление и цвет стрелки. Зеленая – направо, фиолетовая – налево.
- Игрок движется по игровому полю по заданным инструкцией ориентирам. Пример: «Нужно проехать правее озера или нужно проехать левее велосипедиста».
- Можно закодировать маршрут, и выдавать готовую маршрутную карту, например
- направо 
- налево 
- прямо 

И маршрут будет выглядеть так:



Карточки-карты



Игровое поле:



Геометрическое приключение: в поисках новогодних подарков

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления как рациональный, аксиологический, логическая память.

Автор: Кленина Елена Ивановна, педагог-психолог 1 КК.

Возраст детей: 5-6 лет (старшая группа компенсирующей направленности)

Цель для педагога: Создание условий для развития логического мышления, закрепления знаний о геометрических фигурах и свойствах блоков Дьенеша, формирования навыков сотрудничества и решения задач в команде

посредством увлекательной игровой деятельности по поиску и доставке новогодних подарков.

Цель для детей: помочь Деду Морозу.

Оборудование:

- Блоки Дьенеша (полный набор).
- Схемы с образцами фигур, которые нужно собрать из блоков Дьенеша.
- Лабиринт и схема прохождения лабиринта (нарисованная на большом листе бумаги или созданная из подручных материалов: кубиков, стульев, веревок и т.д.). Лабиринт должен содержать несколько препятствий с заданиями.
- Карточки с заданиями для каждого препятствия.
- Мешок или коробка, украшенная как новогодний подарок, для «подарков» (в роли подарков – блоки Дьенеша, общий подарок для детей (игра в группу)).
- Композиция с изображением домиков на схеме, на которой указаны знаки вопросов для определения подарка.
- Кубики.

Ход игры:

Психолог. Ребята, какое у нас сейчас время года? А вы любите праздники? А какой будет скоро праздник?

Дети. Зима. Новый год.

Психолог. Дед Мороз написал нам письмо, давайте узнаем, что же он нам написал.

Письмо: «Здравствуйте, ребята! Меня зовут Дед Мороз, и из моей упряжки выпал один мешок с подарками, я прошу вашей помощи найти потерянные подарки, и доставить каждый в свой дом, в самую маленькую страну Формалэндия, так как я не смогу вовремя вернуться назад. Я очень буду вам благодарен». Поскрипtum: И для вас я тоже приготовил сюрприз (общая игра для игры в группе).

Психолог. Поможем Дедушке Морозу?

Дети. Да.

Психолог. Посмотрите, какое необычное поле перед нами.

Психолог объясняет, как необходимо пройти. Для каждого игрока будет дана карта-схема, по которой нужно пройти, на пути будут препятствия.

На игровом поле находятся препятствия, которые должен преодолеть каждый ребенок.

Инструкция: «Для каждого игрока будет дана карта-схема, по которой нужно пройти до конца, где будет дана подсказка, где спрятаны подарки, на пути будут препятствия, где необходимо выполнить задание».

Примеры заданий для препятствий:

- «Собери елочку, снеговика»: Дети должны собрать елочку и снеговика из блоков Дьенеша по образцу, усложнено зеркальным отражением (можно добавить еще узор).
- «Снежинка»: Дети должны создать снежинку из блоков Дьенеша, соблюдая определенные условия (например, использовать только синие и тонкие блоки).

После того как все задания выполнены, дети находят конверты с подсказками, где спрятаны «новогодние подарки» (мешок или коробку).

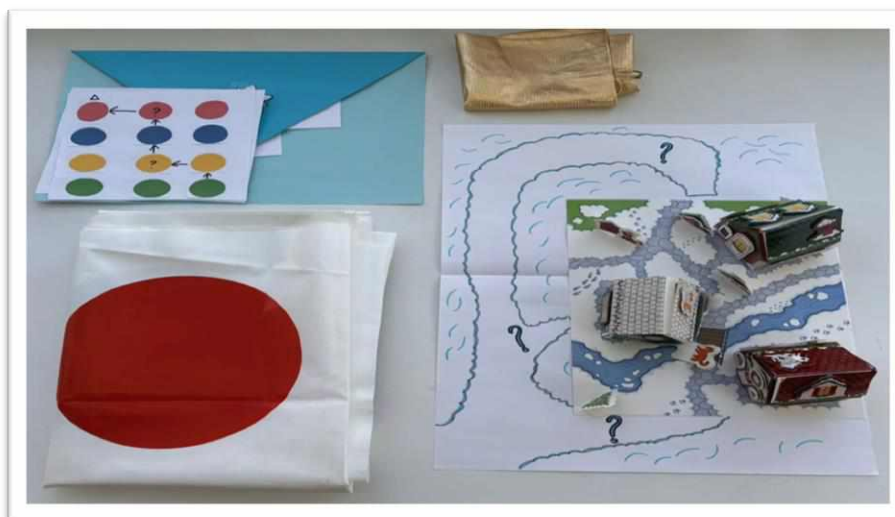
Дети разносят подарки (блоки Дьенеша) по домикам на объемном макете в соответствии с условиями на кубиках.

Проверка и завершение:

1. Взрослый вместе с детьми проверяет, правильно ли выполнены все задания и правильно ли разнесены блоки по домикам.
2. Взрослый хвалит детей за хорошую работу, отмечает их успехи.

Усложнение:

1. Усложнение заданий на препятствиях лабиринта.
2. Увеличение количества препятствий с заданиями.
3. Карточки с более сложными условиями для заселения домиков (например, с несколькими признаками) или больше количество домиков.
4. Игра по ролям:
 - Назначьте одного ребенка «Дедом Морозом», который будет помогать командам и следить за правильностью выполнения заданий.
 - Второго ребенка назначьте «Снегурочкой», которая будет раздавать задания.
5. Игра на время (вариант соревнования):
 - Установите время на выполнение каждого задания или на прохождение всего лабиринта.
 - Команда, которая выполнит все задания быстрее всех, становится победителем.





Игра с искусственным интеллектом «Что? Где? Когда?»

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления как рациональный, аксиологический, логическая память.

Автор: Уразакова Людмила Сергеевна, воспитатель 1КК.

Возраст детей: 5 – 6 лет.

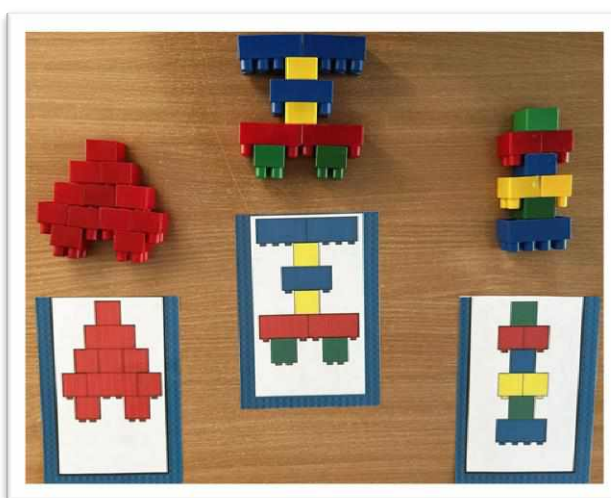
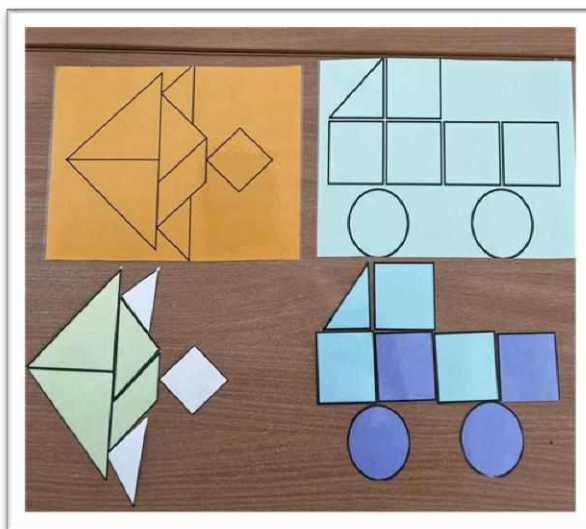
Цель для педагога: закрепление знаний по различным образовательным областям.

Цель для детей: обыграть искусственный интеллект.

Оборудование: игровой барабан, карточки с цифрами и знаками, карточки фишек (красные, зеленые, синие) для фонетического разбора слова, карточки букв, готовые карты схемы для конструирования, карта мнемосхемы, 2 схемы простых sudoku с карточками, карточки для выполнения последовательности, карточки с именами детей, счетные палочки, конверты с заданиями, черный ящик, 1 игровое поле, колонка.

Инструкция детям: Ребята, сегодня мы с вами команда – знатоков. Будем думать, угадывать и помогать друг другу. Игра называется «Что? Где? Когда?». Сегодня вашим соперником будет искусственный интеллект, давайте послушаем, что он хочет сказать (включается запись). Для выполнения заданий нам понадобится игровое поле, присмотритесь на игровом поле есть вращающаяся площадка, стрелка и цифры, они понадобятся для выполнения заданий, поле будем вращать по очереди, давайте распределим очередность, а также игровые площадки для выполнения заданий, (на простом примере показать).

Варианты игры или ее возможные усложнения: количество заданий и игроков может быть различное, можно менять уровень сложности заданий.



Геометрическая головоломка

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления как рациональный, логическая память.

Автор: Панова Светлана Юрьевна, старший воспитатель, ВКК

Возраст детей: 5-6 лет.

Цель: Развитие комплексных когнитивных способностей, а именно пространственного мышления, логики, памяти, внимания и умения распознавать и называть геометрические фигуры, дошкольников посредством игровой деятельности с геометрическими фигурами.

Оборудование:

- Набор геометрических фигур разного цвета и размера.
- Образцы (карточки) с изображениями композиций из геометрических фигур.
- Образцы могут быть разной сложности: от простых (2-3 фигуры) до более сложных (5-7 фигур).
- Игровое поле (коврик, стол, лист бумаги).

Инструкция для детей:

Вариант по образцу: «Ребята, посмотрите внимательно на карточку. Здесь изображены разные геометрические фигуры, которые расположены в определенном порядке. Ваша задача – повторить эту картинку, выложив такие же фигуры в таком же порядке на столе. И расскажите, где какая фигура находится по отношению к другим! Например: «Квадрат стоит над кругом», «Треугольник находится справа от прямоугольника», «Овал расположен под квадратом».

Вариант по памяти: «Сейчас я покажу вам карточку с геометрическими фигурами. Вы внимательно посмотрите на нее и постарайтесь запомнить, какие фигуры там изображены и как они расположены. Через несколько секунд я уберу карточку, и вы должны будете выложить такую же картинку по памяти. Внимательно выбирайте фигуры, смотрите на их цвет и размер. Постарайтесь сделать все точно так же, как на карточке (или в вашей памяти)! И когда будете выкладывать фигуры, обязательно говорите, где какая фигура находится! Используйте слова: на, под, справа от, слева от, над, перед, за».

Дополнительные рекомендации для педагога:

- Адаптация под возраст. Для младших групп: используйте простые образцы с небольшим количеством фигур (2-3), крупных размеров и ярких цветов. Помогайте детям в процессе выполнения задания. Для старших групп: усложняйте задания, предлагайте образцы с большим

количеством фигур, разных размеров и цветов. Стимулируйте самостоятельность.

- Уровни сложности: начните с простых образцов, постепенно переходя к более сложным. Предложите детям самим создавать образцы и выкладывать их для других участников.
- Индивидуальный подход: учитывайте индивидуальные особенности каждого ребенка, предлагая задания, соответствующие его уровню развития.
- Поощрение и поддержка: хвалите детей за старание, даже если у них не все получается сразу. Поддерживайте их интерес к игре.
- Вариативность. Предложите детям не только выкладывать фигуры по образцу, но и создавать собственные композиции. Включите в игру элементы конструирования: предложите детям построить из фигур домик, машину, человечка и т.д. Используйте фигуры для создания узоров и орнаментов.
- Интеграция с другими видами деятельности: Свяжите игру с другими занятиями, например, с математикой (счет, сравнение фигур), развитием речи (описание фигур, составление предложений), художественной деятельностью (рисование, аппликация).



Нескучные игры для тех кто собирается стать школьником (6-7 лет)



Сыщики

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления как рациональный, профессиональное самосознание, логическая память.

Автор: Бондаренко Анна Павловна, учитель-логопед ВКК.

Возраст детей: 6-7 лет.

Цель методическая: закрепление зрительных образов букв, навыка составления слов.

Оборудование: разрезные картинки - пазлы, конверты с заданиями, картинки с домашними животными, фигурки домашних животных, фонарики, деревянные буквы, большие печатные буквы на пазлах, мешочки, лупы.

Инструкция детям: «Кто такой Сыщик? Это очень наблюдательный человек, который помогает находить какие-нибудь пропавшие вещи.

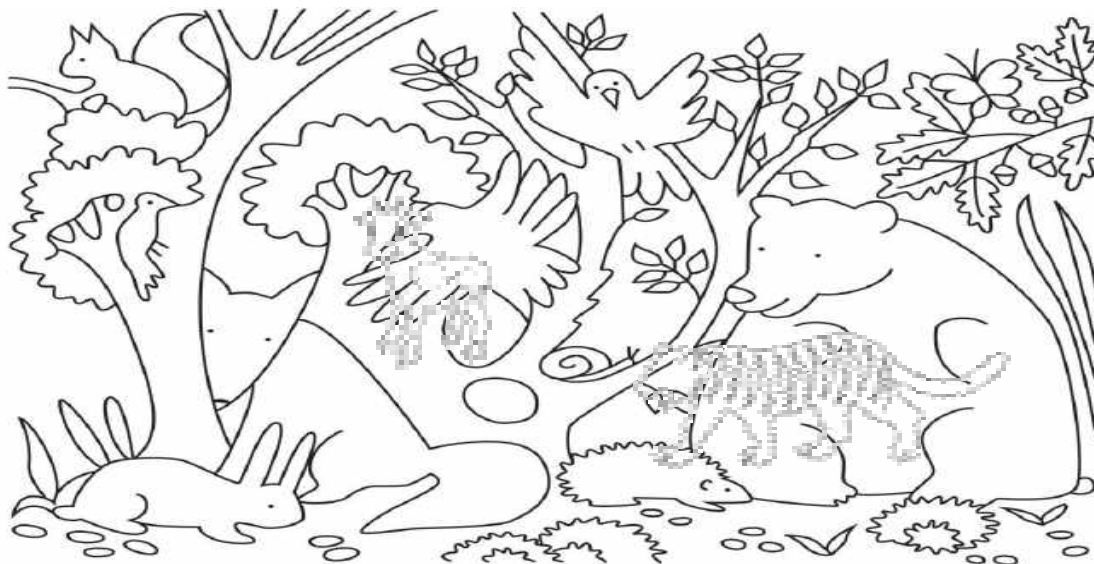
Нужно найти животных, которые потерялись. А какие потерялись, вы узнаете, когда выложите слова из букв, которые вы получите при выполнении заданий».

Этапы игры

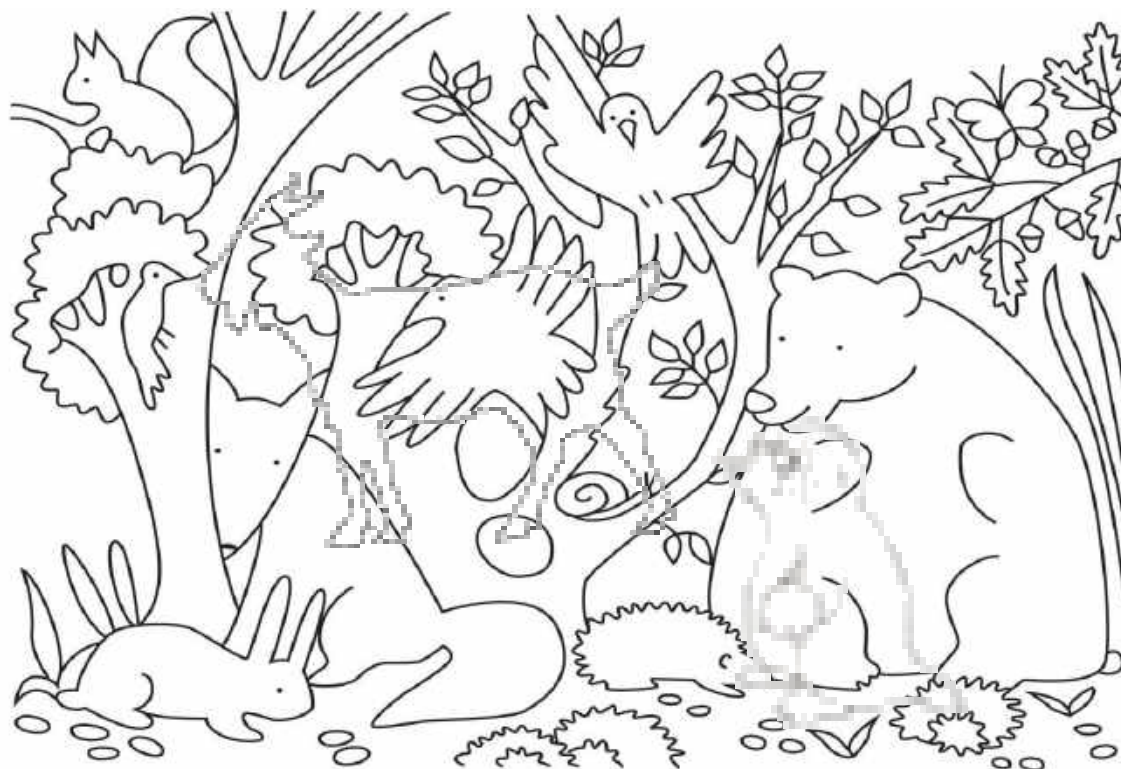
1. Собрать картинку – пазл с первым местом, где спрятаны первые буквы животного (книжный шкаф) – 2 мешочка с буквами. Буквы в мешочке (определить на ощупь букву): К и Б. Дети получают первые буквы на большом пазле. Следующий конверт ищите тут (дается кусочек картинки - мольберта, дети находят место, там лежит второй конверт с загадками) – мольберт.
2. Конверт 2 с загадками на мольберте:
Хвост крючком, нос пяточком (Свинья) - Ы
Живёт под крылечком, хвост колечком - О
Внутри конвертов буквы О и Ы
Получают второй пазл с буквой.
Подсказка: там едим, рисуем, собираем пазлы...

3. Конверт 3. Картинка с контурными изображениями животных. Нужно найти животное на Т и К.
4. **Итог.** Мы собрали все необходимые буквы, теперь нужно составить слово, прочесть его и найти пропавшее животное – КОТ и БЫК.

Т



К



Танцевальный батл

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления как рациональный, аксиологический, творческое воображение.

Автор: Буцына Наталья Викторовна, музыкальный руководитель ВКК.

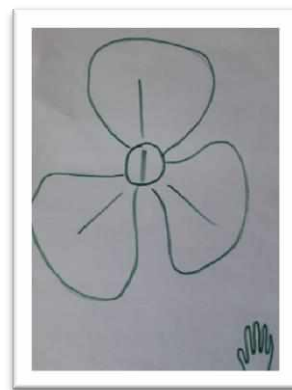
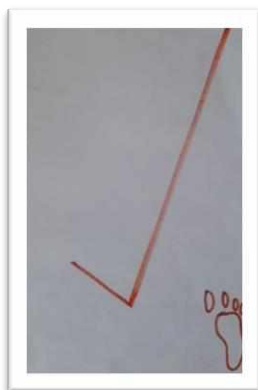
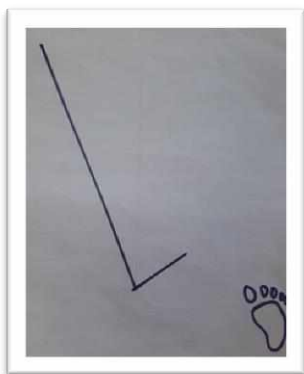
Возраст детей: 6-7 лет.

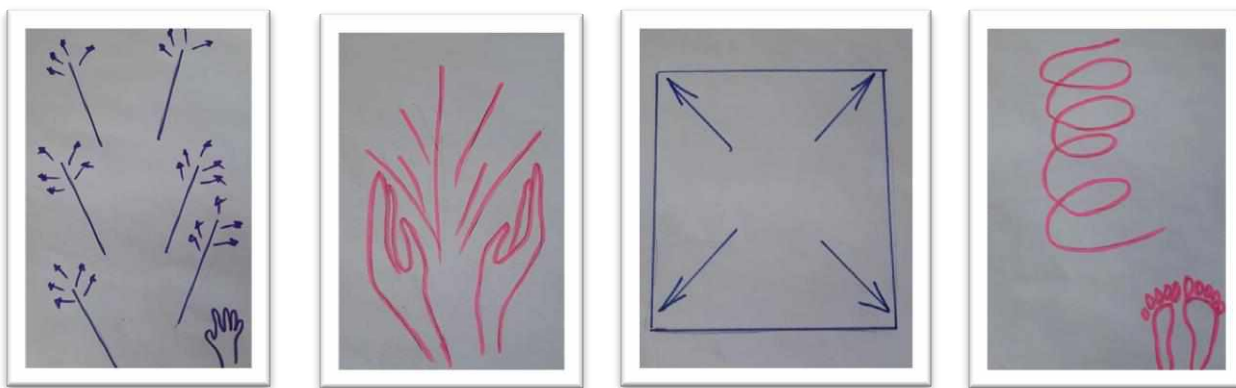
Цель для педагога: развитие танцевально-игрового творчества у детей старшего дошкольного возраста посредством использования карточек-схем.

Оборудование: Музыкальный центр, мольберт, карточки-схемы.

Инструкция для педагога: «Количество играющих детей от 8 человек. Детям нужно ознакомиться со схемами-карточками, определить движение, которое обозначает каждая карточка-схема. Разделиться на две команды, определить капитана, название команды. Командой составить танец по схемам-карточкам, разместив последовательно на мольберте. Затем команды соревнуются в правильности показа танца, одновременном исполнении, насколько хорошо команда может показать танец, не подсматривая на карточки. Оценивается мобильность, коммуникативность, организованность команды».

Варианты игры: можно применять разные способы проведения игры, усложняя условия. Например, дать условие каждой команде, что танец будет придумывать каждый участник, или выбрать несколько музыкальных треков, на которые команды будут придумывать танцы. Варианты проведения игры можно применять разное количество.





Математическая битва

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления как рациональный, логическая память.

Автор: Ведениктова Елена Сергеевна, заместитель заведующего по ВМР.

Возраст детей: 6-7 лет.

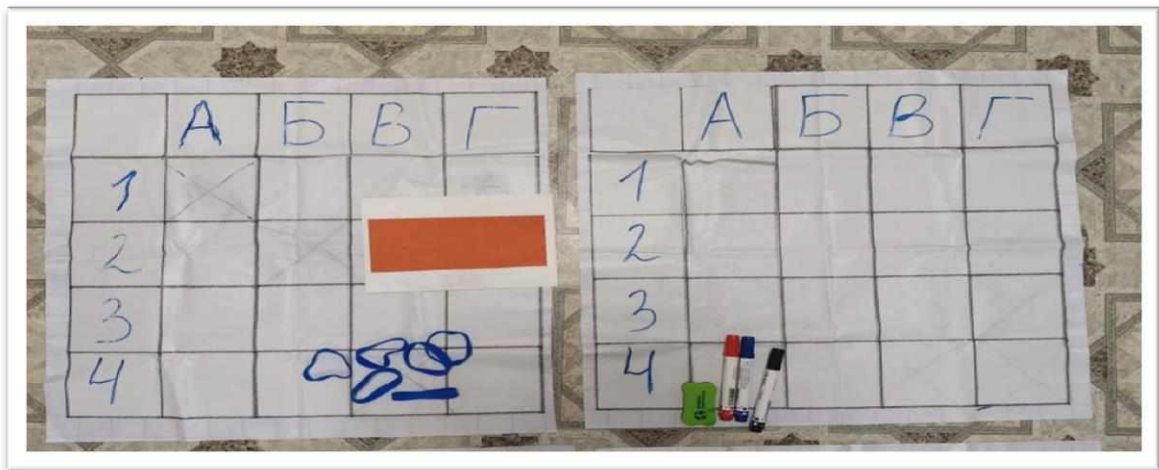
Цель для педагога: закрепление умений решать простые арифметические примеры на сложение и вычитание, состава числа в пределах первого десятка, умений сравнивать числа; формирование умений ориентироваться в двухмерном пространстве.

Цель для детей: победить противоположную команду, разгадав первыми их задания.

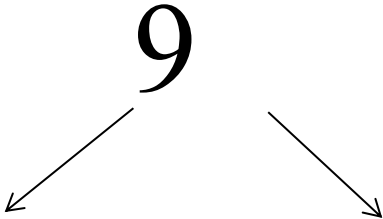
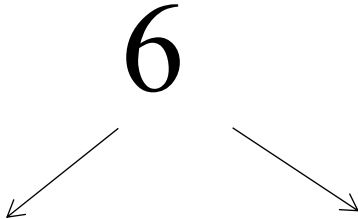
Оборудование: браслеты двух цветов для обозначения команд, по два поля на каждую команду, карточки с заданиями двух цветов, две карточки с восклицательными знаками, маркеры черный, синий, красный - на две команды, ширма для разделения команд.

Инструкция детям: (при необходимости, дополнительная инструкция для педагога): для того, чтобы начать играть, необходимо разделиться на две команды. Дети выбирают браслеты по цвету и соответственно делятся на команду «синих» и «красных». Детям раздаются по два поля, карточки соответствующих команде цветов, набор маркеров, карточки с восклицательными знаками. Подготовка. Каждая команда на поле своего цвета расставляет карточки-задания (место дети выбирают самостоятельно; по количеству карточек-заданий договариваются), чтобы противоположная команда не видела. Также выставляется восклицательный знак. Игра. Команды по очереди называют координаты (поля содержат буквы и цифры) – угадывая, где находятся задания. Если «попали», решают/отгадывают задание. Если дают неправильный ответ, команда пропускает ход. Если попадают на пустую клетку, игру продолжает другая команда. В случае, если ход попадает на восклицательный знак, тогда команда победила автоматически. Во время игры обе команды отмечают ходы друг друга на полях: мимо - «черный крестик», попадание – крестик соответствующего команде цвета.

Варианты игры или ее возможные усложнения: поля можно уменьшать или увеличивать, количество заданий может быть различным, уровень сложности заданий можно менять, количество игроков тоже менять.



$2+4=...$	$...4...$
$7-2=...$	$...8...$

	
$6 - \dots = 3$	$7 > \dots$
$3 < \dots$	$5 > \dots$
$7 \dots 3$	$8 \dots 4$
$2 \dots 2$	$3 + 4 = \dots$
$3 + 2 = \dots$	$\dots 6 \dots$

$6-4=\dots$	$\dots 3 \dots$
$ \begin{array}{c} 7 \\ \swarrow \quad \searrow \\ \end{array} $	$ \begin{array}{c} 8 \\ \swarrow \quad \searrow \\ \end{array} $
$8-\dots=5$	$5>\dots$
$4<\dots$	$7>\dots$
$6\dots 2$	$9\dots 3$
$7\dots 7$	$2+5=\dots$
!	!

Математическая карусель

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления как рациональный, логическая память.

Автор: Журавкова Анастасия Николаевна, воспитатель ВКК.

Возраст детей: 6-7 лет.

Цель игры методическая: закрепление математических навыков: увеличения и уменьшения чисел на заданную величину, состава чисел, сравнения чисел (в пределах первого десятка), определения соседей числа, решения арифметических примеров на сложение и вычитание (в пределах второго десятка).

Цель игры детская: стремление стать самым лучшим математиком.

Оборудование: карусель с лентами, карточки с цифрами и знаками, прыжковые кольца, вырезанные из бумаги следы, геометрические фигуры из цветного картона, карточки с математическими заданиями, 2 игровых поля, веера цифр, колонка.

Инструкция детям: «Ребята, сегодня мы с вами отправляемся на весёлую математическую карусель! Играя, будем выполнять интересные задания. Обратите внимание на нашу карусель. Вокруг нее расположены 5 цифр, именно столько и будет заданий. На карусели много цветных лент, но одна из них отличается от других. Вы будете двигаться по кругу под музыку, держа в руках по одной ленте, выполняя различные упражнения. Как только музыка перестанет звучать, широкая белая лента нам укажет на номер выполняемого задания. За каждое выполненное задание вы будете получать фишки – звездочки. У кого окажется больше всех фишек, тот будет лучшим математиком».

Варианты игры или ее возможные усложнения: количество заданий и игроков может быть различным, можно менять уровень сложности заданий. Игра может быть использована в различных образовательных областях.



Квест «По следам старинной карты»

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления как рациональный, логическая память, творческое воображение.

Автор: воспитатель Кузьева Зульфия Наильевна, воспитатель ВКК.

Возраст детей: 6 -7 лет

Цель игры (для детей): найти клад, соблюдая правила игры.

Методическая цель: развитие инженерного мышления, пространственного воображения и навыков решения логических задач.

Оборудование: старинная карта, игра – головоломка «Волшебный круг» (2шт), схемы силуэтов (2 шт.), пластиковые стаканчики с резинкой для надевания на запястье (8 шт.), 6 пластиковых шарика, 2 игровых поля с разлинованной квадратной таблицей, разноцветные квадратики для выкладывания 10 цветов (по 10 штук на каждый цвет), план-схема группы, сундук (в сундуке 2 лего набора).

Правила игры:

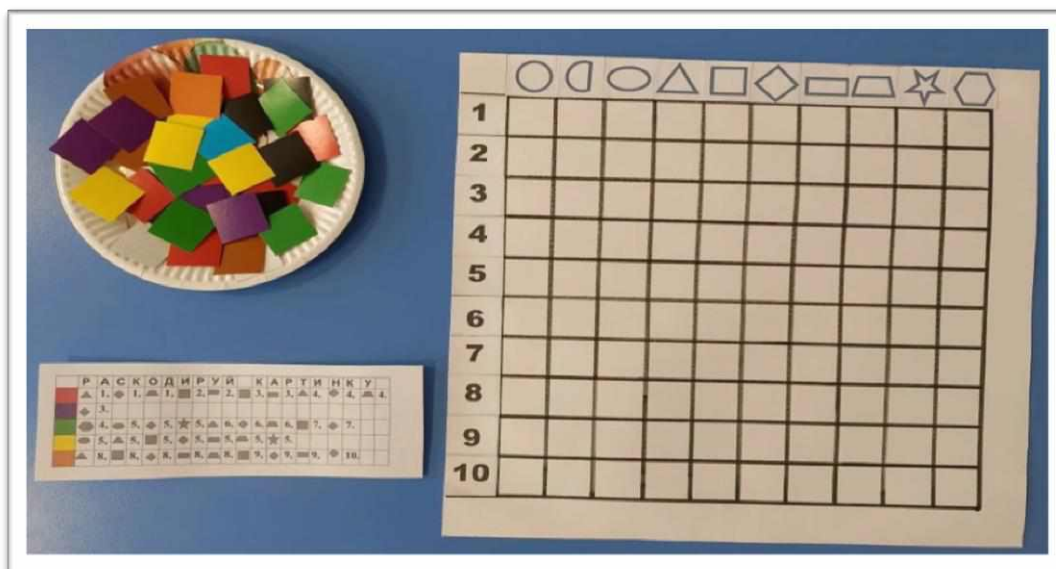
- Дети рассматривают старинную карту. Карта указывает на задания, через которые нужно пройти к цели.
- 1 путь – игра «Волшебный круг». Круг из 10 частей, среди которых 4 равных треугольника, остальные части, попарно равны между собой, сходны с фигурами треугольной формы, но одна из сторон имеет закругление. Из 10 частей круга нужно составлять разнообразные предметные силуэты (животных, транспорт, предметы) не накладывая одну на другую.
- 2 путь – «Стаканчики». На запястья надеваются стаканчики (на каждого ребенка по 2 стаканчика). Дети встают в один ряд, первый ребенок берет шарик и кладёт в стаканчик, нужно перекидывать из своего стаканчика в стаканчик соседа и так дойти до последнего ребенка. Последний ребёнок достаёт шарик и кладёт на стол. Если шарик упал, его поднимают и продолжают попытку.
- 3 путь – «Раскодируй картинку». Необходимо на игровом поле выложить из цветных квадратиков картинку, согласно расположению, зашифрованному в карточке с кодом.
- 4 путь «План - схема группы». На листе А4 начерчен план группы и отмечен условным знаком, где находится сундук с кладом. Дети рассматривают, называют, где, что расположено, находят место, где спрятан клад.

Усложнения:

- игра «Волшебный круг»: элементы соревнования: «Кто лучше составит», «У кого быстрее получится» и т. д., «придумай фантастическую историю или сказку».

- Игра «Стаканчики»: разделить на 2 команды, задание выполняется на время, за каждый перенесенный шарик дается фишка, если шарик уронили, фишка забирается у команды.
- Игра «Раскодируй картинку»: увеличение размера поля до 12x12, добавление нескольких цветов, добавление оттенков одного цвета, использование символов вместо цифр, ограничение времени на выполнение.
- Если работа в команде (каждый отвечает за свой участок).
- «План группы» На ватмане начертить план спальни, группы, раздевалки.





Квест «Космическое приключение»

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления как рациональный, логическая память, профессиональное самосознание.

Автор: Семенова Анна Юрьевна, учитель-дефектолог 1КК.

Возраст детей: 6-7 лет.

Цель для педагога: Закрепление комплексных предпосылок учебной деятельности у старших дошкольников посредством интеграции игры, двигательной активности, заданий на совершенствование математических операций, логического анализа и памяти.

Цель для детей: построить ракету и отправиться в путешествие.

Оборудование: поле для «Твистера»; карты со стрелками (маршрут к планетам), детали ракеты, реквизит для заданий на каждой планете (объемные фигуры, различные игрушки и предметы, карточки с математическими примерами и т. д); музыкальное сопровождение (космическая музыка и т.д.).

Сюжет:

Дети – юные космонавты, находящиеся на космической станции, которым необходимо вернуться домой. Внезапно выясняется, что ракета, на которой они должны вернуться на Землю, сломана! Важные детали утеряны на разных планетах. Команде предстоит отправиться в захватывающее путешествие, пройти испытания и собрать детали, чтобы починить ракету и вернуться домой.

Этапы игры:

Вводная часть (Космическая станция):

- Ведущий предлагает детям превратиться в космонавтов и отправиться в космос. Дети просматривают видео с полетом в космос.

- Ведущий сообщает, что пора возвращаться в детский сад, но для этого нужно построить ракету. Во время постройки планеты выясняется, что деталей не хватает, ведущий предлагает детям отправиться на другие планеты и поискать детали там.

Перемещение к планетам:

«Карта-маршрут»: Дети, следуя указаниям стрелок на карте, передвигаются по полю для Твистера (один ребенок шагает, остальные проговаривают маршрут).

Планета 1: «Планета Цифр»

Задача: на этой планете живут цифровые жители, которые потеряли свои дома. Нужно помочь им вернуться в свои домики, решив математические примеры. (Дети решают примеры, путем пересчета инопланетян подставляя нужные цифры в домики).

Реквизит: Математические карточки на сложение и вычитание с инопланетянами и их домиками в пределах 10ти. Деталь ракеты, которая вручается после выполнения задания. Набор цифр.

Планета 2: «Планета Внимания»

Задача: жители этой планеты – очень рассеянные существа. Они оставили беспорядок из разных предметов. Нужно найти все парные предметы и убрать лишние.

Реквизит: Набор карточек с изображением разных предметов (носки, перчатки, фрукты, инструменты и т.д.). Карточки должны быть в основном парными, но несколько – лишние. Можно использовать настоящие предметы. Коробка или корзина для сбора «лишних» предметов. Две одинаковые (парные) детали ракеты.

Планета 3: «Планета Памяти»

Задача: на этой планете древние жители оставили сейфы, в которых спрятаны детали ракеты. Космонавтам нужно открыть эти сейфы, запомнив расположение символов на карточках и выложив в правильной последовательности из объемных фигур.

Реквизит:

- Набор карточек (3 штуки) с изображением простых символов (круг, квадрат, треугольник и т.д.).
- Объемные детали, соответствующие изображениям на карточках или их плоскостные изображения.

Как играть:

Запоминание: Детям дается время (1-2 минуты) на то, чтобы запомнить расположение символов.

Воспроизведение: после истечения времени карточки убираются (можно накрыть листом бумаги или убрать с глаз).

Расшифровка: Дети должны воспроизвести расположение символов.

Усложнение (если дети справляются):

- Увеличить количество карточек с символами.
- Использовать более сложные символы (буквы, цифры, геометрические фигуры).
- Добавить временное ограничение на воспроизведение.

Сборка ракеты (Космическая станция):

- Дети возвращаются на космическую станцию с деталями.
- Используя детали и макет ракеты (можно сделать из картона), дети «собирают» ракету.
- Ведущий объявляет об успешном завершении миссии.

Возвращение на Землю (Финальная часть): звучит музыка. Ведущий объявляет о прибытии на Землю.



Письмо тебе

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления как логическая память, профессиональное самосознание, аксиологический, творческое воображение.

Автор: Шабанова Ирина Сергеевна, музыкальный руководитель ВКК

Возраст детей: 6-7 лет

Цель (для педагога): формирование представлений о музыкальных инструментах симфонического оркестра и способах игры на них; развитие исполнительских и артистических способностей, выразительности движений; воспитание ценностного отношения к творческому самовыражению.

Цель (для детей): узнать музыкальный инструмент и изобразить игру на нем.

Предварительная работа: знакомство детей с симфоническим оркестром. Инструменты их звучание, способ игры на инструментах, их названия и особенности (электронная презентация)

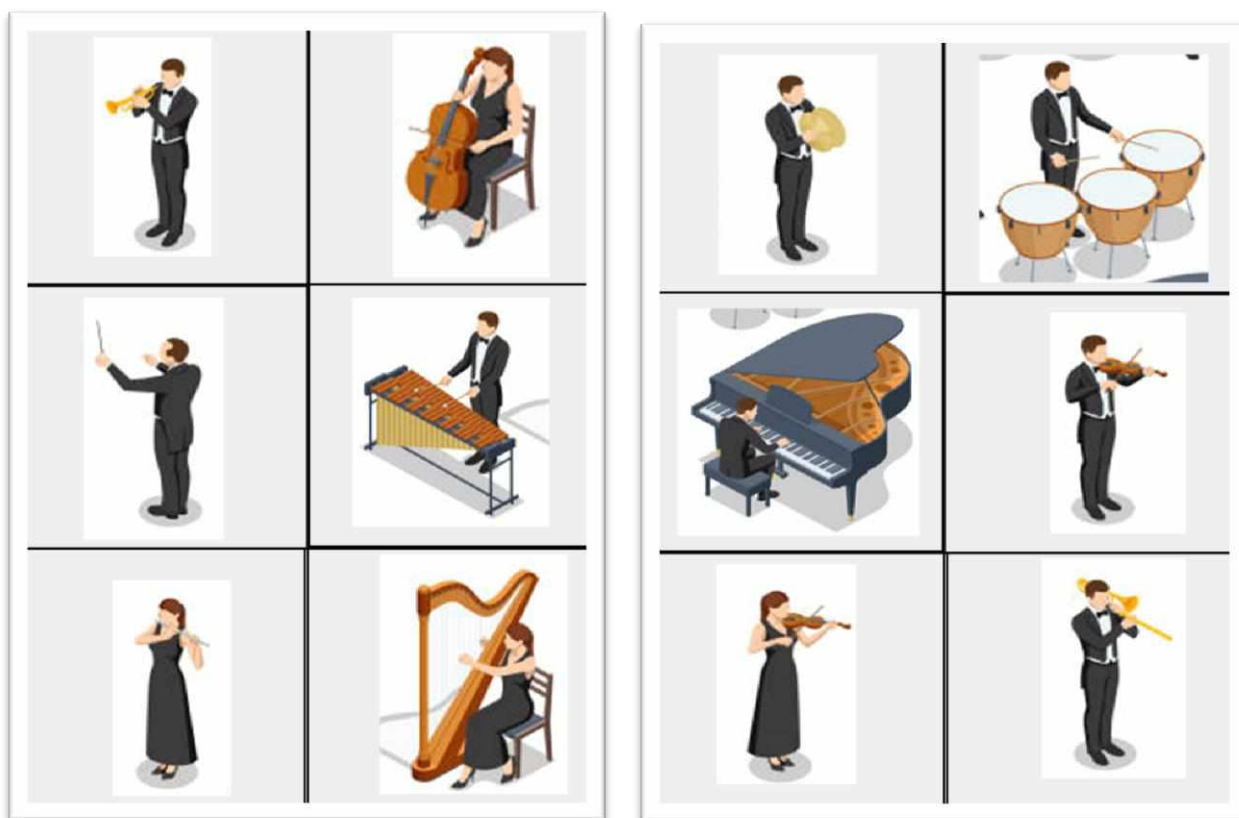
Оборудование: карточки, стрелка, музыкальный центр, фонограмма звучания музыкальных инструментов.

Текст музыкального сопровождения:

Динь-динь-динь письмо тебе
Динь-динь-динь из Африки
Динь-динь-динь со мной пойдешь
Динь-динь-динь письмо найдешь.

Описание игры: Дети хороводом идут и исполняют песенку. В центре лежит конверт с карточками (иллюстрации музыкантов симфонического оркестра с инструментами) и стрелкой. На последний такт музыки дети останавливаются, и тот, на кого указывает стрелка, достает из конверта одну карточку, изображает игру на том музыкальном инструменте, что указан в карточке. Дети отгадывают на чем играет музыкант. Игра продолжается, пока в конверте не закончатся карточки.





Найди себе пару

Способствует формированию таких компонентов предпосылок инженерного мышления как рациональный, логическая память.

Автор: Шабанова Ирина Сергеевна, музыкальный руководитель ВКК

Возраст детей: 6-7 лет

Цель (для педагога): развитие концентрации и распределения внимания; мнемических способностей детей

Текст музыкального сопровождения:

Встаньте, дети, встаньте в круг, встаньте в круг, встаньте в круг

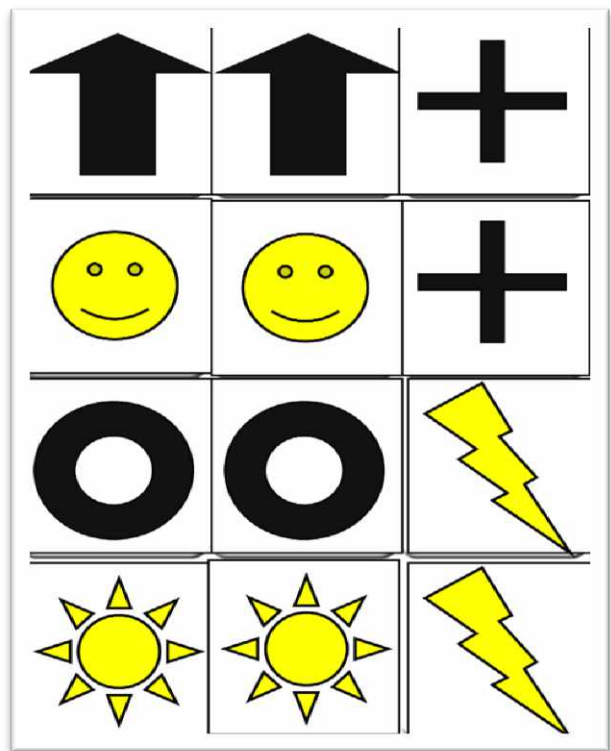
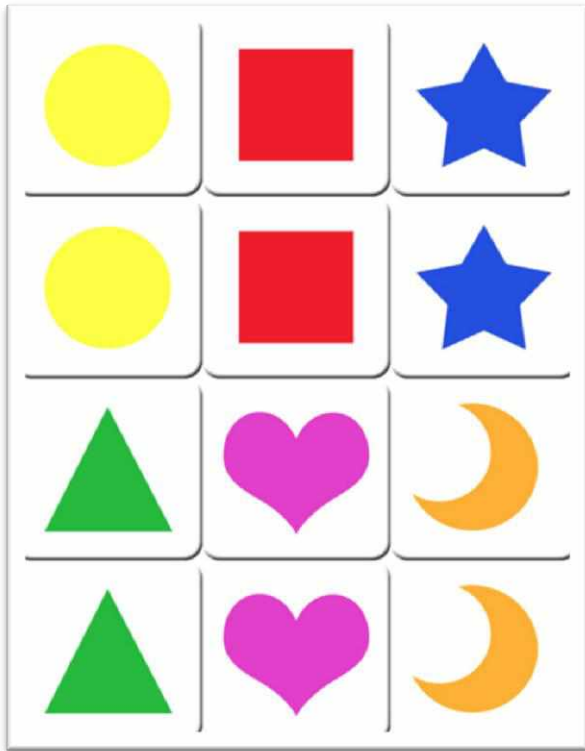
Ты мой друг и я твой друг, самый лучший друг!

Друга надо отыскать, отыскать, отыскать

Всем фигуру показать и запоминать.

Оборудование: музыкальный центр, фонограмма, карточки – парные картинки, колокольчик.

Описание игры: Дети хороводом идут и исполняют песенку. В центре круга вразброс лежат карточки (парные фигуры или изображения). На слова: «Друга надо отыскать» дети поднимают по одной карточке, показывают всем, но сами на свою еще не смотрят. Запоминают у кого какая карточка. Когда звучит музыкальный сигнал (звон колокольчика) каждый смотрит на свою карточку, прижимает ее к себе (прячет) и по памяти находит свою пару.



Интерактивный сборник
Нескучные игры
для формирования предпосылок инженерного мышления
детей дошкольного возраста

Коллектив авторов:

Ведениктова Елена Сергеевна, Панова Светлана Юрьевна, Шабанова Ирина Сергеевна, Буцына Наталья Викторовна, Бондаренко Анна Павловна, Вишнякова Юлия Рафаильевна, Кузеева Зульфия Наильевна, Новикова Наталья Ивановна, Ибаева Анастасия Валерьевна, Журавкова Анастасия Николаевна, Бердюгина Ирина Владимировна, Семенова Елена Сергеевна, Гребенкина Ирина Анатольевна, Типалова Елена Владимировна, Старцева Надежда Валерьевна, Широносова Наталья Алексеевна, Уразакова Людмила Сергеевна, Саблина Кристина Андреевна, Кленина Елена Ивановна, Степанова Елена Ивановна, Дурасова Светлана Ивановна, Шумкова Юлия Николаевна, Самodelкина Мария Сергеевна, Бондарева Людмила Александровна, Соловьева Екатерина Юрьевна, Воробьева Любовь Артуровна, Воробьева Людмила Александровна, Зянгильдяева Марина Юрьевна, Алексеева Марина Николаевна, Семенова Анна Юрьевна, Баранова Юлия Александровна, Журавская Марианна Владимировна, Михелева Ольга Александровна, Коллерт Кристина Андреевна, Сыщикова Алена Владимировна, Антропова Анастасия Александровна.

Составитель сборника:

Гребенкина И. А., воспитатель высшей квалификационной категории МАДОУ
«Детский сад «Колобок», руководитель проекта «Будущие инженеры» в рамках
Региональной инновационной площадки в МАДОУ «Детский сад
«Колобок» по теме «Уральская инженерная школа».

Редактор:

Ведениктова Е. С., заместитель заведующего по ВМР
МАДОУ «Детский сад «Колобок»

Издательство МАДОУ «Детский сад «Колобок»

Адрес: 624285, Свердловская область, пгт Рефтинский, ул. Юбилейная, д.1.

Тел.: 8(34365)3-10-50

E-mail: reftkolobok@mail.ru

Сайт: <https://reftkolobok.ru/>

Заходите к нам...

с нами интересно



у нас полезно

