



**КУШВИНСКИЙ ГОРОДСКОЙ ОКРУГ  
УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ**

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад № 5 общеразвивающего вида с приоритетным  
осуществлением деятельности по познавательно-речевому развитию  
детей**

**СБОРНИК**

**игр и упражнений**

**с использованием программируемого**

**мини-робота Bee-Bot «УМНАЯ ПЧЕЛА»**

**для детей дошкольного возраста**

Сборник подготовлен в рамках реализации проекта «Внедрение леги-технологий и робототехники в образовательное пространство дошкольной образовательной организации в условиях реализации федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования».

В данном пособии представлены игры и упражнения с использованием программируемого мини-робота Bee-Bot «УМНАЯ ПЧЕЛА» для детей дошкольного возраста, разработанные педагогами МАДОУ №5 с учетом образовательных областей, обозначенных в федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования.

Представленные материалы апробированы в работе с детьми и могут быть использованы педагогами в любой дошкольной образовательной организации в полном объеме или частично в зависимости от имеющихся условий.

## Игра «Экскурсия по ферме»

Гилева Маргарита Владимировна,  
воспитатель МАДОУ №5

**Цель:** закрепить знания детей о домашних животных и их детенышах.

**Материалы и оборудование:** мини-робот «УМНАЯ ПЧЕЛА», тематический коврик «Ферма», фигурки домашних животных.

### Организация деятельности

Дети вместе с воспитателем рассматривают игровое поле «Ферма». Для того чтобы уточнить и обобщить, кто живет на ферме, воспитатель предлагает детям отгадать загадку.

С человеком живут, помощи от него ждут,

Шерсть, мясо, молоко дают.

Охраняют его, берегут. (*Домашние животные*)

Воспитатель обращает внимание детей на фигурки детенышей домашних животных, говорит, что они все перепутались и предлагает детям расселить их на ферме. А поможет в этом Пчелка, которая живет здесь уже очень давно и хорошо знает всех обитателей фермы.

Каждый ребенок выбирает для себя фигурку детеныша домашнего животного, очередность участия в игре определяется с помощью карточек с загадками. Отгадав загадку, дети находят на поле место, где находится то или иное домашнее животное, называют правильно это место (птичник, конюшня и т.д.), ребенок, у которого фигурка животного, самостоятельно планирует маршрут, задает программу и доходит с Пчелкой до нужного места. Дети рассказывают, чем питается это домашнее животное, какую пользу приносит людям.

Воспитатель при необходимости корректирует работу детей.

*Загадка 1.*

Коровушка, коровушка, рогатая головушка!

Малых деток не бодай, молока им лучше дай!

У козы – козленок. У кошки-котенок У коровы? (Теленок).

*Загадка 2.*

Ходит барыня пешком,

землю роет пяточком.

До чего ж толста она-

Шея просто не видна!

У ней песенка своя

Хрю, хрю, хрю поет она!

У козы-козленок? У кошки-котенок? А у свињи? (Поросенок).

*Загадка 3.*

Он за ней след в след бежит

И от страха весь дрожит.

Это значит слишком рано

Называть его бараном. (Ягненок).

У ягненка шерсть в колечках

Мама у него...(овечка).

*Загадка 4.*

У козы – козленок. У кошки – котенок.

А у лошади? (Жеребенок).

Вынул шейку жеребенок, сильной лошади ребенок.

Только на копытца встал, вслед за мамой побежал.

*Загадка 5.*

У кошки-котенок. У козы - козленок?

*Загадка 6.*

Это утки на лужок пришли. Утки червяка нашли.

Вот удача, кря-кря-кря! Они пришли сюда не зря. У утки кто? (Утенок).



*Загадка 7.*

У козы - козленок? У коровы - коровенок?  
У собаки - собаченок? У кошки - котенок?  
А у курицы? (Цыпленок).

**Подведение итогов.** Воспитатель хвалит детей за то, что они вместе с Пчелкой помогли детенышам домашних животных вернуться к себе домой. Хвалит детей, которые все сделали правильно, и ободряет тех, у кого не все или не сразу получилось.

### **Игра «С какого дерева лист?»**

*Кортунова Юлия Александровна,  
воспитатель МАДОУ №5*

**Образовательные области:** познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие.

**Возраст воспитанников:** 4-5 лет.

**Материалы и оборудование:** мини-робот «Умная пчела», игрушка «Пчелка», тематический коврик «Осень», корзинка, фишки разных цветов, карточки с изображением деревьев и карточки с изображением листьев деревьев, картинки-ободки листьев для мини-робота.

**Цель** - закрепление знаний детей о разнообразии деревьев, умение различать их и находить нужное растение.

#### **Ход игры:**



Воспитатель приветствует детей, говорит, что пригласила гостей и предлагает отгадать, кто это.

**Загадка:**

Чёрно-жёлты, полосаты, в домике живут, ребята.

Хоть они и жалят больно, их работой все довольны? (Пчелы).

Воспитатель предлагает придумать Пчелкам имена, подружиться и поиграть с ними. Вместе с воспитателем дети рассматривают тематический коврик «Осень» и размещенные на нем картинками с изображением деревьев и листьев. Воспитатель рассказывает о том, что звери в лесу готовятся к празднику осени и решили сделать красивую гирлянду из листьев деревьев, но у них только по одному листочку, гирлянда не получается. Как помочь лесным зверушкам? (Собрать листья).

#### **Организация работы**

1. Воспитатель предлагает детям фишки разного цвета. Дети объединяются в микро-группы по цвету фишек и находят свою отправную точку на тематическом коврике (в соответствии с цветом фишки).
2. Педагог предлагает детям выбрать картинки с изображением листьев деревьев. Дети берут картинку, называют с какого дерева лист, находят дерево на игровом поле. Пчелке надевают ободок-картинку с изображением такого же листа.
3. Дети самостоятельно планируют маршрут, программируют робота и доводят до клетки с изображением соответствующего дерева. Воспитатель наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует их работу.

**Подведение итогов.** Воспитатель хвалит детей за работу, предлагает детям поблагодарить Пчелку за то, что собрали все листочки для гирлянды. Дети высказывают свои мысли, говорят слова благодарности.

## Игра «Прогулка по зоопарку»

Микова Ольга Викторовна,  
воспитатель МАДОУ №5

**Цель:** создать условия для познавательного развития детей, развития логического мышления, коммуникативных навыков и пространственной ориентации.

**Необходимое оборудование:** мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Зоопарк», карточки с загадками.



### Ход игры

Ведущий рассказывает детям, что Пчелка решила посетить зоопарк, но, к сожалению, она ничего не знает про животных. Детям предлагается выступить в роли экскурсоводов. Ведущий задает детям загадки про животных. Ребёнок, отгадавший загадку, должен проводить Пчелку до этого животного и рассказать о нём.

### Загадки:

Посмотрите, детвора, в клетке топает гора.  
Это серый чужестранец. Он индус или африканец.  
Зверь трубит из клетки гулко, хоботом хватает булку. (Слон)

Полюбуйтесь поскорей! Перед вами - царь зверей,  
Всколыхнулась чудо-грива, шелковиста и красива. (Лев)

Вот лошадки, все в полосках, Может быть, они в матросках?  
Нет, они такого цвета. Угадайте, кто же это? (Зебры)

Летом гуляет, зимой отдыхает. (Медведь)

С виду грозный этот зверь, но не злобный он, поверь.  
На носу огромный рог. Кто же это? (Носорог)

С длинной шеей великан - житель африканских стран.  
Не поместится зверь в шкаф. Как зовут его? (Жираф)

Этот мишка бело-черный. Он доверчивый, незлобный.  
Очень редко встретишь, правда, мишку по прозванию...  
(панда)

## Игра «Фотографии»

Микова Ольга Викторовна,  
воспитатель МАДОУ №5

**Цель:** развитие у детей дошкольного возраста мелкой моторики, развитие умения составлять алгоритмы.

**Необходимое оборудование:** мини-робот «Bee-Bot», тематический коврик «Зоопарк», карточки с изображениями животных.

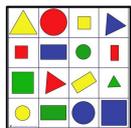
### Ход игры

Ведущий рассказывает детям, что когда Пчелка гуляла по зоопарку, она решила сфотографировать животных. А сейчас ей хочется передать фотографии их владельцам. Ведущий просит ребят помочь Пчелке и раздать животным фотографии. Дети выбирают картинки, самостоятельно продумывают маршрут, программируют Пчелку и доводят ее до нужной клетки.

## Игра «Пчёлка-строитель»

Микова Ольга Викторовна,  
воспитатель МАДОУ №5

**Цель:** развитие у детей мелкой моторики, логического мышления, умения работать в группе.

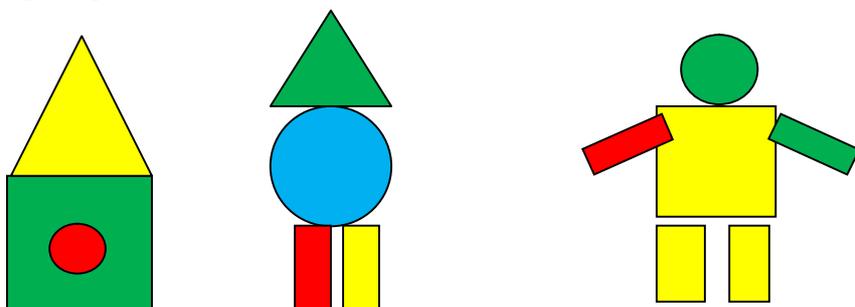


**Необходимое оборудование:** мини-робот «Вее-Вот», тематический коврик «Цвета и формы», карточки с заданиями, картинки с изображением геометрических фигур.

### Ход игры

Ведущий рассказывает детям, что Пчелка решила стать строителем. Она просит детей стать её помощниками. Нужно собрать необходимые фигуры и выстроить по образцу.

**Пример:**



## Игровое упражнение «Пчелка – пожарный»

Чижик Ирина Викторовна,  
воспитатель МАДОУ №5

**Цель:** развитие у детей умения ориентироваться на плоскости, закрепление знаний правил дорожной безопасности.



**Материалы и оборудование:** мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Город», маска пожарного для мини-робота, карточки с изображением зданий и пожара.

**Игровая ситуация:** Возле дома №3 (карточка) загорелось дерево. Жители дома вызвали пожарных. Пчелка-пожарный должна найти короткий путь к месту пожара.

## Игровое упражнение «Пчелка изучает знаки дорожного движения»

Чижик Ирина Викторовна,  
воспитатель МАДОУ №5

**Цель:** закрепление знаний детей о дорожных знаках, развивать внимание.

**Материалы и оборудование:** мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Город», два комплекта карточек с изображением знаков дорожного движения.

**Игровая задача:** На поле размещены карточки с изображением дорожных знаков. Нужно найти и показать:

- разрешающие знаки;
- знаки сервиса;
- запрещающие знаки.

## Игровое упражнение «Пчелка-пешеход»

Чижик Ирина Викторовна,  
воспитатель МАДОУ №5

**Цель:** формирование у детей старшего дошкольного возраста понятия «безопасный путь».

**Материалы и оборудование:** мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Город», карточки с изображением дома и детского сада.

**Игровая задача:** Определить безопасный маршрут от дома до детского сада, запрограммировать и провести «Пчелку-пешехода».

## Игра «Овощи и фрукты»

Козаченко Юлия Витальевна,  
воспитатель МАДОУ №5

**Цель:** закрепить знание у детей об овощах и фруктах.

**Материалы и оборудование:** мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Осень», карточки с изображением фруктов и овощей.



### Организация деятельности

Дети вместе с воспитателем рассматривают игровое поле с размещенными на нем карточками. **Игровая задача** – собрать овощи или фрукты. Дети выполняют задания, самостоятельно выбирая и программируя маршрут. Работа может выполняться как индивидуально, так и группой детей. Доведя «Умную пчелу» до нужной клетки, ребенок называет, что изображено на карточке. Задания могут усложняться с учетом формы, цвета овощей и фруктов и т.п.

Воспитатель наблюдает за действиями детей, при необходимости корректирует их работу.

### Примеры заданий:

1. Собрать только овощи.
2. Собрать только фрукты.
3. Пчелке нужно собрать урожай только красного цвета (зеленого, желтого и т.д.) или только фрукты (овощи) определенного цвета, определенной формы и т.п.

## Игра «Мореплаватели»

Тимкова Елена Сергеевна,  
воспитатель МАДОУ №5



**Цель:** развивать у детей умение ориентироваться на плоскости.

**Материалы и оборудование:** мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Море».

### Организация деятельности

Одновременно могут играть не более 4 детей. Воспитатель предлагает устроить соревнование. Задача - из разных отправных точек как можно быстрее добраться до прибывшей к берегу бутылки с посланием. Но на карте есть очень опасные места, где нельзя пройти, поэтому, при выборе маршрута нужно быть предельно внимательными. Кто первый выполнит задание, распечатывает послание.

**Подведение итогов.** Воспитатель хвалит победителей и ободряет тех, у кого не все или не сразу получилось.

## Игра «Остров сокровищ»

Тимкова Елена Сергеевна,  
воспитатель МАДОУ №5

**Цель:** развивать у детей умение ориентироваться на плоскости.

**Материалы и оборудование:** мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Море», различные предметы, связанные с морской тематикой (камушки, ракушки и т.п.).

### Организация деятельности

Дети вместе с воспитателем рассматривают разложенные на игровом поле разные предметы (камушки, ракушки, монетки). Игроки должны запрограммировать «Умную пчелу» и собирать предметы «сокровища», как можно больше. В конце игры подсчитывают собранные находки и определяются победители.

### ***Игра «Морские обитатели»***

*Тимкова Елена Сергеевна,  
воспитатель МАДОУ №5*

**Цель:** закрепить у детей знания об обитателях морей.

**Материалы и оборудование:** мини-робот «Умная пчела», тематический коврик «Море», карточки с изображением обитателей морей.

#### ***Организация деятельности***

На поле разложены перевернутые карточки с изображением морских обитателей. Дети выбирают любую карточку, не переворачивая ее, программируют «Умную пчелу», доходят до нужной клетки, переворачивают карточку, называют обитателя моря и рассказывают все, что о нем знают.

### ***Игра «Собираем цветы»***

*Сухогузова Анна Валерьевна,  
воспитатель МАДОУ №5*

**Цель:** закрепить у детей знания о цветах.

**Материалы и оборудование:** мини-робот «Вее-Вот», тематический коврик «Подсолнуховое поле» (из подручного материала-термоскатерть), картинки с изображением различных цветов.

#### ***Организация деятельности***



Воспитатель проводит беседу с детьми о пчелах, о том, что они собирают пыльцу и нектар, перелетая с цветка на цветок. Повторяют названия цветов, рассматривают тематический коврик «Подсолнуховое поле». Далее детям предлагается вместе с Пчёлкой отправиться на поле, где растут различные цветы и помочь ей собрать пыльцу и нектар.

Дети выбирают картинку с изображением цветка, называют его, выбирают маршрут, программируют мини-робота и доводят до нужной клетки.

**Подведение итогов.** Воспитатель благодарит детей за то, что помогли Пчелке собрать пыльцу и нектар. Дети называют, с каких цветов они с Пчелкой собирали пыльцу и нектар, высказывают свои мнения о том, интересно было играть или нет, трудно было или легко, что было самым сложным.

### ***Игра «День рождения у Пчёлки»***

*Сухогузова Анна Валерьевна,  
воспитатель МАДОУ №5*

**Цель:** развивать у детей умение ориентироваться на плоскости, повторить и закрепить правила этикета.

**Материалы и оборудование:** мини-робот «Вее-Вот», тематический коврик «Подсолнуховое поле» (из подручного материала-термоскатерть), картинки с изображением различных пчелок, улей из конструктора «Лего».

#### ***Ход игры***

На тематическом коврике расположены картинки с изображением пчелок. Воспитатель говорит детям о том, что в гости к ним прилетела Пчёлка-Майя, что у неё сегодня День рождения, и она решила пригласить к себе в улей своих друзей. Предлагает детям вместе с Майей собрать всех пчелок в улей.

Дети выбирают картинку, продумывают маршрут, программируют мини-робота и доводят до нужной клетки. В ходе игры можно придумать имена всем пчелкам, рассмотреть подарки, которые они приготовили.

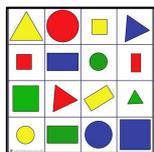
В процессе беседы воспитатель с детьми повторяет правила этикета (как правильно и вежливо пригласить на День рождения, как вести себя в гостях и т.д).

**Подведение итогов.** Воспитатель благодарит детей за то, что помогли Пчелке-Майе пригласить друзей на День рождения, хвалит за выполненную работу.

### **Игра «Найди животных»**

*Десятка Светлана Валерьевна,  
воспитатель МАДОУ №5*

**Цель:** развитие у детей умения ориентировки на плоскости и ассоциативного мышления.



**Материалы и оборудование:** мини-робот «Вее-Вот», тематический коврик «Цвета и формы», карточки с изображением животных.

#### **Организация деятельности**

Мини-робот «Вее-Вот» выступает в роли *спасателя (разведчика, следопыта)*, в зависимости от игровой ситуации, и должен найти животных.

**Варианты заданий:**

- животные спрятались за большой желтой елочкой,
- за красным пеньком,
- за большой желтой избушкой,
- за маленькой зеленой елочкой,
- за маленьким красным цветочком и т.д.

Игра заканчивается тогда, когда дети найдут всех животных.

**Примечание:** карточки с изображением животных на игровом поле перевернуты картинкой вниз, при правильном выполнении задания карточка переворачивается и забирается с собой. Варианты ответов детей могут быть различными, главное условие-пояснение ребенком своего выбора. Ассоциациями в данной игре являются геометрические фигуры, изображенные на тематическом коврике и предметы из заданий.

**Подведение итогов.** Варианты могут быть следующими: найти всех животных, кто больше нашел животных, нашли столько, сколько нужно и т.д., и зависеть от игровой ситуации.

### **Игра «Волшебный театр»**

*Десятка Светлана Валерьевна,  
воспитатель МАДОУ №5*

**Цель:** развитие у детей умения ориентировки на плоскости и ассоциативного мышления.

**Материалы и оборудование:** мини-робот «Вее-Вот», тематический коврик «Цвета и формы», карточки с изображением животных.

#### **Организация деятельности**

Мини-робот «Вее-Вот» выступает в роли *директора театра*, который набирает себе в театр актеров.

**Варианты ролей:** зеленый крокодил, маленький круглый заяц, большой круглый ежик, маленький кот и т.п.

**Примечание:** карточки с изображением животных на игровом поле перевернуты картинкой вниз, при правильном выполнении задания карточка переворачивается и забирается с собой. Варианты ответов детей могут быть различными, главное условие-пояснение ребенком своего выбора. Ассоциациями в данной игре являются геометрические фигуры с тематического коврика и животные из предлагаемых ролей.

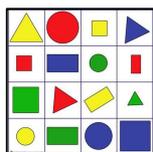
**Подведение итогов.** Дети и воспитателем разыгрывается театральная постановка. Дети выступают в ролях тех персонажей, которых взяли в театр.

### **Игра «Проверь себя»**

*Зайцева Светлана Владимировна,  
старший воспитатель МАДОУ №5*

**Цель:** развивать у детей умение ориентироваться на плоскости.

**Материалы и оборудование:** мини-робот «Вее-Вот», тематический коврик «Цвета и формы», карточки с заданиями.



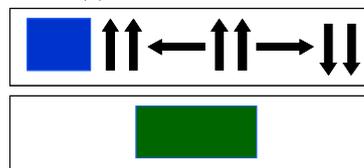
### Организация деятельности

На одной стороне карточки изображена схема, по которой нужно запрограммировать мини-робота «Bee-Bot», а на обратной стороне – правильный ответ.

Воспитатель предлагает детям выбрать карточку, выполнить задание по схеме и проверить результат.

*Примечание:* тематический коврик должен быть расположен всегда одинаково по отношению к каждому ребенку, схемы составляться исходя из данного положения тематического коврика. Карточки могут иметь разный уровень сложности заданий в зависимости от возможностей детей и их индивидуальных различий.

*Пример карточки-задания:*



**Подведение итогов.** Воспитатель хвалит детей, которые все сделали правильно и без ошибок, ободряет тех, у кого не все или не сразу получилось.

## Программируемый мини-робот «Bee-Bot» («УМНАЯ ПЧЕЛА»)



## СОДЕРЖАНИЕ

1. Гилева М.В. Игра «Экскурсия по ферме».....	стр.3
2. Картунова Ю.А. Игра «С какого дерева лист?».....	стр.4
3. Микова О.В. Игра «Прогулка по зоопарку».....	стр.5
4. Микова О.В. Игра «Фотографии».....	стр.5
5. Микова О.В. Игра «Пчёлка-строитель».....	стр.6
6. Чижик И.В. Игровое упражнение «Пчелка – пожарный».....	стр.6
7. Чижик И.В. Игровое упражнение «Пчелка изучает знаки дорожного движения».....	стр.6
8. Чижик И.В. Игровое упражнение «Пчелка-пешеход».....	стр.6
9. Козаченко Ю.В. Игра «Овощи и фрукты».....	стр.7
10. Тимкова Е.С. Игра «Мореплаватели».....	стр.7
11. Тимкова Е.С. Игра «Остров сокровищ».....	стр.7
12. Тимкова Е.С. Игра «Морские обитатели».....	стр.8
13. Сухогузова А.В. Игра «Собираем цветы».....	стр.8
14. Сухогузова А.В. Игра «День рождения у Пчёлки».....	стр.8
15. Десятка С.В. Игра «Найди животных».....	стр.9
16. Десятка С.В. Игра «Волшебный театр».....	стр.9
17. Зайцева С.В. Игра «Проверь себя».....	стр.9



*Составитель - Зайцева С.В.  
старший воспитатель МАДОУ№5*

Адрес: 624300, Свердловская  
область, г. Кушва, ул. Кузьмина, 35  
Телефон: (34344) 7-53-52  
Email – [madou5kgo@mail.ru](mailto:madou5kgo@mail.ru)