**Игра «Приключения**

**в клеточках»**

**Цель:** создание условий для формирования алгоритмического мышления дошкольников.

**Задачи:**

-формировать умение самостоятельно составлять различные виды алгоритмов, читать алгоритм,

- развивать пространственную ориентацию дошкольников, знакомить с системой координат

-воспитывать умение работать в команде, распределять между собой роли, действовать сообща.

В комплект игры входит:

игровые поля зеленого, синего и фиолетового цвета (коврик, размером 50х50см, с разметкой на клетки, с системой координат), наборы карточек по темам: «Город», «Космос», «Море», «Ландшафт», стрелки, карточки «Программные линейки».

**Описание игры:**

Задание №1. «Найди адрес объекта»

У каждого объекта («Космос», «Море», «Ландшафт», «Город») есть свой адрес на игровом поле. Этот адрес указан на карточке. Нужно прочитать адрес и поставить объект на игровое поле в соответствии с его координатами.

Задание №2. «Проложи путь с помощью стрелок»

После того, как все объекты расставлены на игровом поле, предложить ребенку проложить путь с помощью стрелок от одного объекта к другому.

Объекты выбираются ребенком самостоятельно.

Задание №3. «Пройди по маршруту»

Ребенку предлагается выполнить задание по «Программной линейке», в которой стрелками записан маршрут.

Задание №4. «Составь свой маршрут»

Ребенку предлагается составить свою «Программную линейку», и с помощью стрелок записать маршрут.

Все задания можно выполнять в парах или командами.

****

****

****

****