**Речевые игры для занятий по робототехники.**

**«Робоумка красиво говорит!»**

**Модуль «Забавные механизмы»**

Занятия посвящено изучению принципа действия рычагов и кулачков, а также знакомству с основными видами движения. Дети изменяют количество и положение кулачков, используя их для передачи усилия.

**«Умная вертушка»**

Упражнение «Кулачки»

Руки на коленях, кулачки сжаты,
Крепко, с напряженьем,
Пальчики прижаты.
Пальчики сильней сжимаем
Отпускаем, разжимаем.
Знайте, девочки и мальчики:
Отдыхают ваши пальчики!

 «Печатная машинка»

Цель: развивать фонетико-фонематическую сторону речи.

Игра направлена на воспроизведение ритмического рисунка (ритма) при отхлопывании, отстукивании или подаче звука на любом инструменте (бубен, погремушка, ксилофон).

**«Спасение самолета»**

«Что происходит?»

Цель: закрепление употребления в речи глаголов, согласования слов в предложении.

Ход: педагог, бросая мяч ребёнку, задаёт вопрос, а ребёнок, возвращая мяч, должен на заданный вопрос ответить.

Самолет – что делает?- летит, взлетает, приземляется.

Пилоты– что делает?- ведут, управляют.

**«Непотопляемый парусник»**

Игра «Дует ветер»

Цель. Учить детей пользоваться громким или тихим голосом. Изменение силы голоса.

Ход: Педагог говорит: «светит солнышко, море спокойное, дует легкий ветерок. Он дует тихо, вот так: «у-у-у» (тихо и длительно произносит звук у). Вдруг набежали тучи, закрыли солнышко, подул сильный ветер. Он громко загудел: «у-у-у...» (громко и длительно произносит этот звук). Дети повторяют за педагогом, как дует легкий ветерок и как гудит сильный ветер.

 «Подбери признаки»

Цель: активизация словаря.

Ход игры: педагог задаёт вопрос «Какой парусник? Что парусник делает?» Дети отвечают на вопрос**.**

«Разгадай ребус»

 Цель: научить выделять первый слог из слова, составлять слова из слогов.

Сухари, шары - суша

Мороженое, река - море

Папа, Русь- парус

**Модуль «Зоопарк»**

Модуль раскрывает перед детьми понимание того, что система должна реагировать на свое окружение.

На занятиях **«Голодный аллигатор»** дети программируют аллигатора, чтобы он закрывал пасть, когда датчик расстояния обнаруживает в ней «пищу».

«Назови деталь ЛЕГО и найди первый звук»

 Цель: научить детей находить первый звук в слове на этапе громкого проговаривания слова самим ребёнком.

 Описание игры. Воспитатель показывает деталь от ЛЕГО. Дети произносят вслух названия деталей и находят первый звук в слове.

 «Собери пять картинок»

 Цель: научить относить единичные предметы к определенным тематическим группам.

 Ход игры. Для игры надо заготовить набор предметных картинок, дити должны выбрать картинки по теме "животные жарких стран".

На занятии **«Рычащий лев»** дети программируют льва, чтобы он сначала садился, затем ложился и рычал, учуяв косточку.

«Составь слово»

Цель: учить выделять в словах первый звук и составлять из полученных звуков слова.

Ход игры: воспитатель показывает картинки, дети определяют первый звук, подбирают букву, должены прочитать получившееся слово. Если он затрудняется сам прочесть слово, взрослый ему помогает, и таким образом обучает его первоначальному чтению.

лопата - ежи-ведро (лев)

Роза- ы- чемодан- игла- телефон (рычит)

На занятии **«Порхающая птица»** создается программа, включающая звук хлопающих крыльев, когда датчик наклона обнаруживает, что хвост птицы поднят или опущен. Кроме того, программа включает звук птичьего щебета, когда птица наклоняется, и датчик расстояния обнаруживает приближение земли.

«Чья птичка дальше улетит?»

Цель. Добиваться от каждого ребенка умения делать дли­тельный, непрерывный, направленный выдох. Воспитание длительного направленного ротового выдоха.

Подготовительная работа. Педагог вырезает из тонкой бумаги птичек и ярко раскрашивает.

Краткое описание: На двух столах ставят птичек (у самого края стола) на рас­стоянии не менее 30 см друг от друга. Вызывают четверых детей, каждый садится напротив птички. По сигналу «птички полетели» дети дуют на фигурки, остальные следят, чья птичка дальше улетит.

Методические указания. Следить, чтобы дети не надували щеки, когда будут дуть на бумажных птичек. Продвигать фигурку можно лишь на одном выдохе. Сначала это показывает воспитатель, предупредив, что дуть на птичку несколько раз подряд нельзя.

**«Обезьянка-барабанщик»**

«Что звучит?»

Цель: развитие слухового внимания и наблюдательности.

Ход игры: педагог за ширмой играет на различных музыкальных инструментах (бубен, колокольчик, деревянные ложки). Дети должны отгадать что звучит.

Упражнение «Считалочка»

Указательным пальцем правой руки, затем левой дотрагиваться до каждого пальчика.
Раз, два, три, четыре, пять.
Будем пальчики считать.
Крепкие и дружные.
Все такие нужные.
На другой руке опять:
Раз, два, три, четыре, пять.

**«Танцующие птицы»**

Упражнение "Птицы"

Представим себе, что мы - птицы. Поднимаем руки в стороны с широко расставленными пальцами. Вот такие крылья у птицы! Напрягите руки. Руки стали твердыми. Напряженье неприятно! Быстро опустите руки.
Посмотрите: мы - птицы, рвется ветер нам на встречу! Ветер стих, расправим плечи, руки снова на колени, А теперь немного лени... Руки не напряжены и расслабленны. Знайте, девочки и мальчики: Отдыхают ваши пальчики! Дышится легко... Ровно... Глубоко.

**Модуль «Андроиды»**

Модуль направлен на развитие математических способностей.

На занятии **«Нападающий»** измеряют расстояние, на которое улетает бумажный мячик.

Упражнение «Футбол»

Из кусочка ваты скатать шарик. Это мяч. Ворота - два кубика или карандаша. Ребенок дует на «мяч», пытаясь «забить гол». Вата должна оказаться между кубиками.

«Повтори»

 Ребёнку предлагается повторить слова вначале в названном порядке:

футбол, футболист, вратарь, мяч.

«Наоборот»

Дидактическая задача: Развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

 Игровое правило. Называть слова только противоположные по смыслу.

 Игровые действия. Бросание и ловля мяча.

 Ход игры. Дети и воспитатель садятся на стулья в кружок. Воспитатель произносит слово и бросает кому-нибудь из детей мяч, ребенок должен поймать мяч, сказать слово противоположное по смыслу, и снова бросить мяч Воспитателю. Воспитатель говорит: «Вперёд». Ребенок отвечает «Назад», (направо - налево, вверх-вниз, под - над, далеко - близко, высоко - низко, внутри - снаружи, дальше - ближе). Можно произносить не только наречия, но и прилагательные, глаголы: далекий - близкий, верхний - нижний, правый - левый, завязать - развязать, намочить - высушить и др. Если тот, кому бросили мяч, затрудняется ответить, дети по предложению воспитателя хором произносят нужное слово.

«Кто больше знает»

Дидактическая задача: Развивать память детей; обогащать их знания о предметах, воспитывать такие качества личности, как находчивость, сообразительность.

Игровое правило. Вспомнить и назвать, как один и тот же предмет может быть использован.

 Игровое действие. Соревнование – кто больше назовёт, как можно использовать предмет.

 Ход игры.Воспитатель говорит:

 - У меня в руках мяч. Кто скажет, как и для чего его можно использовать.

«Наоборот»

Дидактическая задача: Развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

 Игровое правило. Называть слова только противоположные по смыслу.

 Игровые действия. Бросание и ловля мяча.

 Ход игры. Дети и воспитатель садятся на стулья в кружок. Воспитатель произносит слово и бросает кому-нибудь из детей мяч, ребенок должен поймать мяч, сказать слово противоположное по смыслу, и снова бросить мяч Воспитателю. Воспитатель говорит: «Вперёд». Ребенок отвечает «Назад», (направо - налево, вверх-вниз, под - над, далеко - близко, высоко - низко, внутри - снаружи, дальше - ближе). Можно произносить не только наречия, но и прилагательные, глаголы: далекий - близкий, верхний - нижний, правый - левый

«Из слогов - предложение»

Цель: научить выделять первый слог из слова, составлять по первым слогам слова, а из них - предложения.

 Ход игры. Ребёнку даётся карточка-ребус, на которой зашифровано целое предложение. Каждое слово в данном предложении помещено на отдельной строчке. Ребёнок выделяет первые слоги каждой картинки, относящейся к одному слову, составляет из них слово и запоминает его. Затем на следующей строчке анализирует следующую группу картинок, составляет второе слово из первых слогов и так далее, пока не расшифрует все слова. Потом называет полученные слова по порядку, образуя предложение.

На занятии **«Вратарь»** дети подсчитывают количество голов, промахов и отбитых мячей, создают программу автоматического ведения счета.

Упражнение «Штанга»

Штангу с пола поднимаем... Крепко держим... И бросаем! Наши мышцы не устали и еще послушней стали! Нам становится понятно: расслабление -приятно!

На занятии **«Ликующие болельщики»** воспитанники используют числа для оценки качественных показателей, чтобы определить наилучший результат в трёх различных категориях.

Упражнение «Аплодисменты»

Сложить кисти рук ладонями внутрь. Поочередно отводить пальцы друг от друга, похлопывая пальцем о палец: мизинец правой руки о мизинец левой и так далее. Выполнять 15-20 секунд.

«Из слогов - предложение»

Цель: научить выделять первый слог из слова, составлять по первым слогам слова, а из них - предложения.

**«Спасение от великана»**

Упражнение «Любопытная Варвара»

Любопытная Варвара смотрит влево... Смотрит вправо... А потом опять вперед - тут немного отдохнет. Шея не напряжена и расслаблена. А Варвара смотрит вверх! Выше всех, все дальше вверх! Возвращается обратно - расслабление - приятно! Шея не напряжена и расслабленна... А теперь посмотрим вниз - мышцы шеи напряглись! Возвращается обратно - расслабление приятно! Шея не напряжена и расслабленна...

 «Поиграем в сказку»

Взрослый предлагает ребёнку меняя высоту голоса, отгадать, кто говорит великан (низкий голос), гном (голос средней высоты) или карлик (высокий голос). Одна и та же реплика произносится поочередно различным по высоте голосом, в трёх вариантах:

 - Кто меня разбудил? Кто меня развеселил? Кто съел мою кашу? И т.п.