



Игра «Раскодируй картинку и отгадай сказку А.С. Пушкина»

Автор: Александрова Е.И.
воспитатель

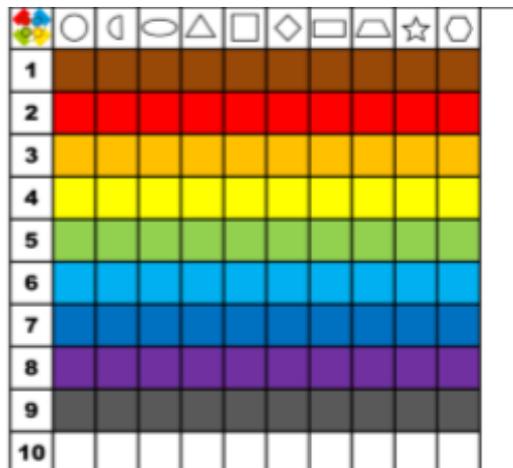
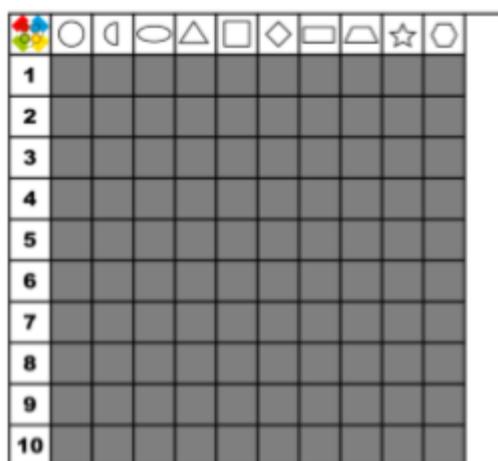
Цель: развитие логического мышления, умений расшифровывать (декодировать) информацию по знаково-символическим обозначениям.

Оборудование: 1. Набор, включающий:
– Игровое поле в виде разлинованной квадратной таблицы, размером 36х36 см. (размер одной ячейки 3х3см.). Рабочая область для выкладывания имеет размер 10х10 ячеек.

Вариант 1: Верхний ряд квадратов обозначен геометрическими фигурами (слева направо: круг, полукруг, овал, треугольник, квадрат, ромб, прямоугольник, трапеция, звезда, шестиугольник).

Вариант 2: Верхний ряд квадратов обозначен буквами (А, Б, В, Г, Д, Е, Ё, Ж, З, И).

А слева от квадратов – цифрами от 1 до 10 (сверху вниз). – 100 разноцветных квадратиков для выкладывания 10 цветов (коричневый, красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый, черный, белый), в количестве по 10 штук каждого цвета.



2. Карточка с кодом.

РАСКОДИРУЙ КАРТИНКУ	
	 ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  .
	 ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  .
	 .
	 ,  ,  ,  ,  .

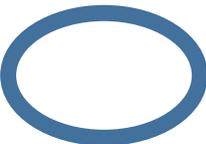
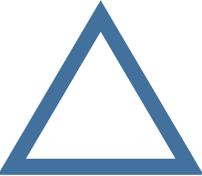
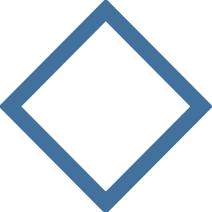
3. Пример «раскодировки» картинки:

												
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												

Задание: необходимо на игровом поле выложить из цветных квадратиков (или кубиков лего 2x2) картинку, согласно расположению, зашифрованному в карточке с кодом.

- Условия:**
- можно собрать одному воспитаннику;
 - можно собирать в паре;
 - можно собирать в команде.

Для поля:

1	6					
2	7					
3	8					
4	9					
5	10					