



РобоМышь – инновации в детском саду



Методические материалы
из опыта работы
МБДОУ «Центр развития ребенка –
детский сад №24»

г. Биробиджан, 2025 год



Оглавление

Что такое РобоМышь и как с ней играть.	4
Совместная деятельность "Мышка в шахматной стране " Белькова И.В.	6
Совместная деятельность с использованием РобоМыши и логопедического поля Парфенова Н.Н.	8
Совместная деятельность "Играем в выборы" Кулиненко О.В.	10
Совместная деятельность «Как мышка и ребята по городу гуляли» Волкова Е.В.	12
Совместная деятельность «Совушка» Чучемова Г.А.	15
Совместная деятельность «В гостях у сказки» Музыченко С.П.	17

Что такое РобоМышь и как с ней играть.

Появление новых информационных технологий в нашей жизни – это неизбежность, с которой сталкиваются современные дети. И чем раньше они будут с техникой на «ты», тем проще и легче нашим детям освоиться в сложном, современном мире техники и электроники.

Обучающий набор «РобоМышь» - это комплект дидактических карточек, программируемого цифрового устройства и дополнительных деталей для организации работы с набором позволяющий в доступной для дошкольников форме организовать изучения основ алгоритмики и безэкранного программирования. Отличительной особенностью набора является отсутствие необходимости использовать компьютер или мобильное устройство для программирования.

Обучающий набор «РобоМышь» соответствует ФГОС ДО, он эстетичен, безопасен для ребенка, создает условия как для совместной деятельности взрослого и детей, так и самостоятельной игровой, продуктивной и познавательно-исследовательской деятельности детей (создание лабиринтов для РобоМыши, обыгрывание игр по предложенным детьми сюжетам). Также у детей формируются конструкторские умения и навыки, предпосылки к учебной деятельности. Развиваются способности ориентирования на плоскости и в пространстве, счет в пределах двадцати, коммуникативные навыки.

Программа задается нажатием определенной комбинации кнопок управления на спинке мыши: вперед, назад, влево, вправо; зеленая круглая кнопка – начало программы, желтая кнопка стирает ранее набранную программу, красная круглая кнопка – специального движения (может быть звук, шаг назад-вперед или светящиеся глаза). В процессе выполнения заданий дети создают свой лабиринт, а затем с помощью карт кодирования, шаг за шагом задают маршрут движения программируемого робота-мыши. Задав последовательность шагов, ребенок может запустить программу на выполнение, а затем наблюдать, как мышь движется по лабиринту, чтобы найти сыр.

Набор разработан в соответствии с основами концепции программирования:

- пошаговое программирование
- логика
- развитие навыков критического мышления

Формы организации занятий:

Программирование по образцу. Задания даются в форме – сделай как я. В основе лежит подражательная деятельность.

Программирование по схемам. Развивается зрительное восприятие, наглядно-образное мышление.

Программирование по замыслу. Данная форма позволяет творчески и самостоятельно использовать полученные знания.

Программирование по теме. Идет создание лабиринтов по заданной теме, актуализация и закрепление знаний и умений.

Возможности наборов позволяют создавать свои игровые поля и задания к ним по темам недели. Педагоги использовали практичные и интересные решения, чтобы игра выглядела уникальной и каждый раз новой. Каждое игровое поле было разработано в соответствии с календарно- тематическим планированием. Новизна методических и дидактических разработок заключается в адаптации программируемой игрушки «РобоМышь» в образовательный процесс ДОО с учетом возрастных особенностей для детей дошкольного возраста.

Учитывая региональные особенности и особенности реализации Программы в МБДОУ «Центр развития ребенка – детский сад №24», педагогами образовательного учреждения были разработаны дополнительные игровые поля к набору:

- животный и природный мир ЕАО
- дошкольникам о выборах
- дополнительных игровых поля на которых возможно карточное тематическое наполнение.

В предлагаемом сборнике представлены авторские сценарии образовательных мероприятий с использованием обучающего набора «РобоМышь»

Материалы рекомендованы к использованию педагогами ДОО

Совместная образовательная деятельность Мышка в шахматной стране

Воспитатель: Белькова Ирина Васильевна,
высшая квалификационная категория

Возрастная категория: 5-6 лет

Закрепить знания о шахматных фигурах (название, умение узнавать их, как движутся на игровом поле). Закрепить навык ввода алгоритма движения роботомыши по готовой схеме. Учить составлять алгоритм движения роботомыши. Активизировать словарь специальными терминами (название шахматных фигур) Воспитывать интерес к изучению новых игр.

Сценарий образовательной деятельности:

1.2.3.4.5 любим в шахматы играть

Ум. Смекалку развиваем, всех играть мы приглашаем.

Ребята, сегодня услышав о том, что в нашем детском саду учат играть в шахматы к нам обратилась наша подружка РобоМышь и попросила познакомить ее с жителями шахматной страны – шахматными фигурами. И я подумала что именно вы мне в этом поможете. А заодно и сами интересно поиграем.

ИГРА №1

Слушай мышка описание, и запоминай название, а потом найди и нам покажи, своим друзьям.

(у ребенка карточка с изображением шахматной фигуры и ребенок описывает ее и рассказывает о ней: как называется, как выглядит. Как ходит)

Поле этого :

Мышка ну-ка угадала. И фигурку ты узнала?

Давайте посмотрим. Мышка дала после вашего описания карточку - схему пути до фигуры. Если она угадала, то точно придет к фигурке о которой вы рассказывали.

Дети вводят маршрут движения по предложенной карточке. После этого мышка движется до фигуры.

**МОЛОДЕЦ МЫШКА ВЕРНО УГАДАЛА! (ТАК ПО 3-4 ФИГУРАМ)
ПЕШКА, СЛОН, ЛАДЬЯ, КОНЬ**

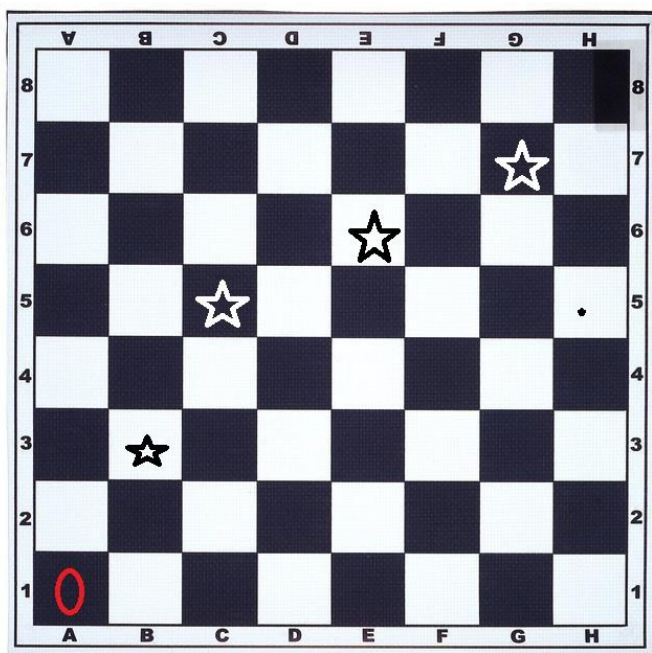
ИГРА № 2

Мы уходим без труда от любой погони.
Познакомьтесь господа – шахматные кони.
По ночам послушно спим в клетчатой коробке.
А наутро резво мчим хитренькой походкой.

ЛАДЬЯ	
СЛОН	
КОНЬ	
ПЕШКА	

Мы не бегаем трусцой, и не скачем рысью.
Ход у нас совсем другой, а повадки лисьи!)

А как ходит конь? (буквой Г) (3/1) Сегодня наши шахматные кони
решили с вами поиграть, а точнее с мышкой. А вы ей поможете.



Ей необходимо догнать всех коней. Но двигаться до них от значка
СТАРТ она должна только шагом коня, т.е буквой Г
Попробуем? (Ребята программируют).
Дойдя до коня, он убирается с поля (игра заканчивается, если соберут
всех коней).

Мышка очень рада – новые друзья!
Знают все без дружбы жить никак нельзя.
Вместе весело играть, что-то новое узнать
В этой шахматной стране хорошо тебе и мне.
Мы еще сюда придём и мышку тоже приведем.

Совместная деятельность с использованием РобоМыши и логопедического поля

Учитель-логопед: Парфёнова Нина Николаевна,
высшая квалификационная категория.

Возрастная категория: 4-5 лет

Закрепить навык ввода алгоритма движения роботомыши по готовой схеме. Учить составлять алгоритм движения роботомыши. - Актуализировать и расширить словарь; продолжать вырабатывать и закреплять кинестетические ощущения; сформировать понятие: родственные слова, закрепить названия животных и их детенышей; совершенствовать грамматический строй речи (образовывать и употреблять притяжательные и относительные прилагательные).

Сценарий образовательной деятельности:

1. Организационный момент

Игра – приветствие.

2. Игра «Что услышал?». Логопед создаёт звук игрушки - РобоМышки

- Ой, что это за звук? (достаёт РобоМышь, находящуюся в «норке»)

- Это радостный звук нашей РобоМышки, которая живёт в своей норке в нашей группе. Она часто приходит к нам в гости.

3. Игра «Чей? Чья? Чьи?». (Образование притяжательных прилагательных)

- Сегодня очень много гостей, и мышка осторожно выглядывает из своей норки.

- Сначала мышка высунула свой нос – Чей нос у мышки? (мышиный).

Глаза – чьи? (мышиные); уши – чьи? мордочка, голова, спинка, хвостик, норка – чья?

4. Артикуляционная гимнастика. («Числовая дорожка») по заданному алгоритму. **Образование относительных прилагательных.**

Мышка вылезла из норки

Алгоритм покажет вам,

Своим маленьким друзьям.



Мышка в гости прибежала с нами поиграть позвала.

Вспомним, чтобы мышка побежала, мы должны её запрограммировать.

Вспомним один шаг - одна клетка (стрелочка вперед – назад); повороты направо- налево.

После того, как мы задали нужную программу, нажимаем «старт».

Когда мышка добежит до места, нужно нажать на «сброс». Иначе наша мышка запомнит и старую программу и новую.

Выполнение упражнений:

- Сначала нужно подкрепиться. – Чем, сейчас узнаем.

Логопед создаёт алгоритм, а ребёнок задаёт программу роботу.

АЛГОРИТМ 1. Н: Два шага вперёд – остановка артикуляционное упражнение «оладушки» - 3 – 4 раза (Оладьи из картофеля – картофельные, из капусты – капустные, из овощей – овощные);

АЛГОРИТМ 2. Три шага вперёд - остановка – артикуляционное упражнение «Варенье». (из клубники, малины, апельсин);

АЛГОРИТМ 3 два шага вперёд, поворот налево – артикуляционное упражнение «Сок из чашки» (сок из яблок – яблочный, груш, лимона).

5.«Угостим мышку сыром». Пластиковое поле (с преградой и аркой)

- Мышка очень любит сыр. Нужно её угостить (дети самостоятельно создают алгоритм и маршрут для мышки). **(На «запах сыра»**

прибежали её подружки - три РобоМышки)

6. «Зимняя прогулка» («Тематическое поле» самостоятельное программирование). *Дать понятие – «Родственные слова».*

- Подкрепились, теперь все вместе отправимся на зимнюю прогулку.

На поле белого цвета расположены картинки изображением вниз. (Снег, снеговик, снежинка, снегопад, Снегурочка, снегирь). Дети

самостоятельно выбирают картинку и создают алгоритм, задают программу для своего робота к своей выбранной картинке. Когда все картинки перевернули, назвали, **вывод**; эти слова называются родственные.

7. А теперь детвора мышки в норку уж пора

До свиданья, не скучай,

К нам почаще прибегай.

Совместная образовательная деятельность

Играем в выборы

Воспитатель Кулиненко Ольга Викторовна,
высшая квалификационная категория

*Уточнить знания о атрибутах необходимых для участия в выборах.
Закрепить навык ввода алгоритма движения роботомыши по готовой
схеме. Учить самостоятельно составлять алгоритм движения
роботомыши. Активизировать словарь специальными терминами
(паспорт, конституция, избирательная урна, бюллетень и др.)
Воспитывать интерес к изучению новых игр.*

Возрастная категория: 5-7 лет

Сценарий образовательной деятельности:

1.2.3.4.5 БУДЕМ В ВЫБОРЫ ИГРАТЬ

Ребенок: Чтобы честно выбирать, надо очень много знать

Что зачем и почему, хоть и маленький – пойму.

А когда я взрослым буду, чему учили, не забуду.

Мы с вами уже много знаем интересного и полезного о том, что такое выборы, для чего они проводятся и что для этого нужно.

В мышинном королевстве скоро тоже выборы и роботомышка просит вас научить её что ей необходимо приготовить для правильной организации выборов.

Вместе с мышкой поиграем много нового узнаем

ИГРА №1

ПО СХЕМЕ С МЫШКОЙ «Ты пройди и о предмете расскажи»

(ГОТОВЫЕ СХЕМЫ которые ведут к избирательному бюллетеню, паспорту гражданина РФ, избирательная урна, конституция РФ)

ИГРА № 2

Во всем должен быть порядок. и избиратель тоже должен знать четкую последовательность действий, когда приходит на избирательный участок.

ИГРА С КАРТОЧКАМИ «Что сначала, что потом» Вот сегодня мышка пришла на избирательный участок, и давайте ее последовательно проведем по избирательному участку и напомним ей, что надо делать.

На игровом поле лежат карточки (**вход, паспорт, избирательный бюллетень, избирательная кабинка, избирательная урна, выход**)

(поэтапное программирование пути мышки-избирателя и объяснение каждого этапа)

ВХОД – приходит на избирательный участок

ПАСПОРТ – предъявляет членам избирательной комиссии свой документ удостоверяющий его личность и место регистрации
ИЗБИРАТЕЛЬНЫЙ БЮЛЛЕТЕНЬ – получает бюллетень со списком кандидатов

КАБИНКА – проходит в кабинку для тайного голосования и делает свой выбор, отмечая его на бюллетени

УРНА – опускает бюллетень в избирательную урну

ВЫХОД – покидает помещение для голосования.

КАКИЕ ВЫ МОЛОДЦЫ. ДУМАЮ, ЧТО ТЕПЕРЬ В МЫШИННОМ КОРОЛЕВСТВЕ ВЫБОРЫ ТОЧНО ПРОЙДУТ ПРАВИЛЬНО.

Игра не только расширяет знания детей об основах избирательного права, но и обучает ребят без экранному программированию, учит ориентировке на плоскости, а еще расширяется словарный запас и пассивный и активный.

Совместная образовательная деятельность

«Как мышка и ребята по городу гуляли»

Воспитатель: Волкова Елена Владимировна,
высшая квалификационная категория

Уточнить знания известных местх города. Закрепить навык ввода алгоритма движения роботомыши по готовой схеме. Учить самостоятельно составлять алгоритм движения роботомыши. Активизировать словарь по теме (набережная, телевышка) Воспитывать интерес к изучению новых игр.

Возрастная категория: 5-6 лет

Задачи образовательной деятельности:

Познавательное развитие: Закрепить и расширить знания детей о гербе нашего города и достопримечательностях (набережная и сопка с телевышкой). Уточнить знания о свойствах предметов (тонет-не тонет) и о диких животных дальневосточной тайги.

развитие интеллектуальных способностей дошкольников в процессе математического развития посредством использования STEM - Набора «Робомышь», развитие комбинаторных способностей и логического мышления; познакомить детей с умением составлять алгоритмы;

Речевое развитие: Расширять словарь детей, упражнять в умении поддерживать общую беседу.

Социально-коммуникативное развитие: Воспитывать культуру общения в коллективе сверстников

Сценарий проведения ОД:

Ребята. Вот сидела сегодня с утра, вас ждала, и с мышкой разговаривала. Оказывается она в нашем городе совсем недавно живет и побольше о нем узнать хочет. Вот я ее и пригласила вместе с нами сегодня поиграть, да попутешествовать.

-Как называется место, где вы родились, живёте? (Биробиджан).

Биробиджан – наша малая родина. Главный город Еврейской автономной области. И у города есть свой герб. Давайте рассмотрим герб.

Он представляет собой лазоревый щит, на котором поверх шести тонких серебряных столбов изображен зеленый холм, увенчанный тонким серебряным острием. В серебряной оконечности, окаймленной внизу и по сторонам лазурью, - три тонких чешуйчато изогнутых лазоревых пояса. В гербе легко узнаются стилизованное изображение меноры, биробиджанская сопка с телебашней и река Бира.

В: Я предлагаю вам вместе с нашей «Мышкой» отправиться в путешествие по достопримечательным местам нашего города, тем, изображение которых можно увидеть на гербе

-А куда мы с вами отправимся

Послушайте стихотворение:

Чудесный уголок нетронутого леса,
Стоит на сопке дивной красоты.
Неважно, что сейчас, зима иль лето –
Сюда приходишь любоваться видом ты.
И на вершине этой дивной сопки
Есть города эмблема – телевышка.
И этот уголок Биробиджана
С рожденья знает каждая малышка.

На верхушке сопки находится телебашня Биробиджана, обходя ее по кругу слышим постоянное гудение и смотреть на нее снизу страшновато — кажется, что она на тебя падает. А сама сопка, на которой построена телевышка – это оставшийся уголок дремучей, непроходимой тайги, которая была когда-то на месте нашего красивого города.

Хотите побывать в тайге не выходя из города? И мышке тоже интересно!

Ну, тогда в путь! (выстраиваем схему) – выкладывание схемы пластиковыми элементами из набора Робомышь



Башня возвышающаяся над городом на вершине сопки, уже полвека является самой высокой на Дальнем Востоке телевышкой, одной из самых высоких в России и главным символом областного центра ЕАО. Телевизионная башня — визитная карточка Биробиджана. В сентябре 2012 года телебашню оснастили архитектурным освещением, особенно красиво она выглядит в темное время суток.

Зачем лететь в Париж, когда у нас есть такая красота?

Спасибо ребята, привели и наш и мышку к сопке, маленькому уголку дальневосточной тайги.

А давайте поиграем в игру **«Кто живет в тайге»**.

Ты дружок не зевай, веточку передавай.

Если зверь в тайге живет ветка движется вперед.

Если нет, то стоп скажи и ветку просто положи.

(кабан, тигр, лев, рысь, лиса, обезьяна, фазан, павлин, еж, косуля, дикообраз, заяц, волк)

-Продолжим нашу экскурсию.

-Слушаем следующую загадку: «Горная, холодная быстрая такая в нашем городе река. Её как называют? (БИРА)

Набережная реки Бира стала одним из основных туристических объектов города. Гранитная набережная по ночам освещается, на ней разбиты клумбы, установлены беседки, скамейки, а также различные скульптуры.

Красивое для прогулки спокойное и чистое место вдоль реки. Ну а вечером буквально как на ладони видны огни телевышки, у которой мы сейчас были.

Ну значит и нам и мышке идти до набережной не долго. Главное правильно двигаться по маршруту. А маршрут мне известен. Вот он **(обращаю внимание на схемут на которой дан готовый алгоритм движения, который вводят дети)**. Ребята вводят путь и двигаются вместе с мышкой.



Наша быстрая, горная холодная река Бира, дала название нашему городу, а еще это река кормилица и поилица. Но у реки надо быть особенно осторожным и самим, да и с важными для вас вещами, так бывает, ели отдыхая у реки, что то вдруг упало в воду, но и найти невозможно. А почему (утонуло).

А давайте поиграем в игру эксперимент «ТОНЕТ - НЕ ТОНЕТ»

Предмет с коробки вынимаем

И очень быстро отвечаем

Тонет наш предмет иль нет

Потом проверим свой ответ.

(мячик, ключ, стакан стеклянный, деревянная ложка, монета, воздушный шарик, пластиковая карточка, носовой платок)

Мышка наша утомилась и домой поторопилась, ну а нам детвора в детский сад идти пора.

Вот такое путешествие вместе с мышкой у нас сегодня интересное получилось. А куда вам хочется отвести мышку в следующий раз? Вы подумайте, и мы обязательно отправимся в еще одно путешествие по нашему городу.

Образовательная деятельность по художественно-эстетическому у развитию (оригами).

«Совушка»

Чучемова Галина Алексеевна,
педагог дополнительного образования,
высшая квалификационная категория.

Возрастная категория 5-6 лет

Цель:

Развитие кругозора.

Практическое обучение детей работать с РобоМышью, выстраивать маршрут и обучать кодированию мыши детьми

Формировать умение выполнять из базовой формы «воздушный змей» фигуру совы.

Развивать мелкую моторику рук, аккуратность, самостоятельность

Материал:

РобоМышь, игровое поле, карточки со стрелками, квадраты из цветной бумаги коричневого цвета, ножницы, клей, салфетки, готовые глаза для совы, основа для наклеивания готовой фигуры.

Ход: Дети стоят возле педагога. Показываю им РобоМышь

Ребята, посмотрите кто к нам пришел сегодня на занятие – РобоМышь!

РобоМышь всегда была любознательной, и хотела узнавать всегда что – то новенькое.

Вот однажды, гуляя, она познакомилась с нашим Волшебным квадратом, РобоМышь узнала, что он живет в стране под названием Оригами и что в этой стране все выполнено из бумаги, (руками детей). РобоМышь побывала в гостях у Волшебного квадрата в стране Оригами и сегодня пришла к нам в гости. Она не просто хочет посмотреть как вы умеете складывать бумагу, а еще и поиграть с вами.

Согласны поиграть с РобоМышью?

(Дети подходят к столу, на котором лежит игровое поле)

Посмотрите, РобоМышь принесла с собой игровое поле. На этом поле размещены задания. Наша задача - прокладывая маршруты для РобоМыши, постараться последовательно выполнить все ее задания.

Вы готовы?

1 задание – называется - Загадка. Отгадав загадку, мы узнаем тему нашего занятия

Мы должны построить маршрут и запрограммировать (кодировать) мышь так, чтобы она дошла до задания №1. (1 ребенок)

2 задание – Ответьте мне на вопрос, Вы знаете где живут совы? (в лесу) Маршрут (дорога) по готовой схеме, осталось закодировать Мышь. Кто справится с этим заданием? (2 ребенок)

3 задание – Как вы думаете, что обозначают знаки – луна и звезды на игровом поле? Ответы детей (сова -ночная птица, охотится ночью...) Кто проложит маршрут и отправит по нему Мышь?

(3 ребенок)

4 задание – Ребята, у нас на столах есть цветные квадраты, но нет схемы, по которой мы смогли бы выполнить фигурку совы. Маршрут показан на поле, кто закодирует Мышь так, чтобы она добралась до схемы

(4 ребенок)

Дети присаживаются на рабочие места

Пальчиковая гимнастика «Вот как пальчики шагают»

Продуктивная деятельность детей (по показу педагога)

Выставка готовых работ.

5 задание – Хотите узнать сказку о сове? Осталось проложить последний маршрут на сегодня для Мыши к сказке. - (5 ребенок)

Сказка (как подведение итога.)

Совместная образовательная деятельность «В гостях у сказки»

Музыченко С.П., воспитатель,
высшая квалификационная категория.

Закрепить знания о народных сказках. Закрепить навык ввода алгоритма движения РоботоМыши по готовой схеме. Учить составлять алгоритм движения РоботоМыши. Активизировать словарь по теме «сказки».

Ход совместной образовательной деятельности.

Ребята, посмотрите какая красивая коробочка. А хотите узнать, кто в ней спрятался? Отгадайте загадку:

Живет в норке, жует корки.

Короткие ножки, боится кошки... (мышка)

А это мышка не простая, А это мышка вот какая.

У неё на спинке кнопки, У неё на спинке стрелки.

Можно ей задание дать, она будет выполнять.

И на месте не сидит, а по клеточкам бежит.

Догадались ли друзья? Робомышь, вот она.

Эта Робомышь, очень любит путешествовать и приглашает вас с собой. Вы готовы отправиться в путешествие? А вот куда, мы сейчас и узнаем.

Подойдем к игровому полю и отпустим Робомышь.

(к ребенку) - нажми на кнопку в центре Робомышки. (Робомышь двигается в направлении заранее запрограммированном). Куда она нас привела? Правильно к книге со сказками. Значит, наше путешествие будет в сказку.

А вот в какую сказку, мы узнаем, когда добудем конверт. Робомышь, показывай нам путь. Ребята, она просто так двигаться не может её нужно запрограммировать, пользуясь карточками указывающими движения. Кто желает из карточек составить алгоритм движения. Раскладываем карточки с лева на права.

(обращается к ребенку) - помоги Робомыши построить маршрут, а вы ребята проверяйте.

Добыли конверт и посмотрим, что в нем. Ребята здесь письмо.

«К полю сказок поспешите и зверей освободите.

Злой волшебник побывал и из этой сказки всех зверей заколдовал».

На тень ребята посмотрите и зверя нужного найдите.

Всех зверей расколдовали, ребята сказку вы узнали? (Теремок)

Теремок вы ожидали, не туда друзья попали.

Вот ещё подсказка вам. Алгоритм пути вам дам.

Ребята, рассмотрим алгоритм пути и за программируем РобоМышь. Какой герой еще в этой сказке есть? Правильно, кабан. Вы догадались в какую сказку мы попали? (Рукавичка)

Кто потерял рукавичку? Нашли звери рукавичку, тепло в ней зимой жить, хоть и тесновато. А чем закончилась сказка? Как вы думаете, а сказка закончилась весело или грустно? Почему? Жалко зверей.

Ребята, а давайте слепим рукавицу из соленого теста для героев сказки.

Показ и объяснение воспитателя. От комочка теста нужно отщипнуть не большой кусочек для пальчика рукавицы. Большой комочек скатаем в шар. Теперь с одной стороны пальцами расплющим шар, а с другой стороны большим пальцем сделаем углубление и от тянем края. Из маленького кусочка скатаем толстую колбаску и прикрепим ее с помощью воды к рукавичке. Белый комочек теста раскатаем в тонкую колбаску и с помощью воды прикрепим к краю рукавички. Наша рукавичка будет готова.

Проходите ребята в мастерскую. Приготовим наши руки для работы.

Пальчиковая гимнастика

Пальчики в кулак сжимаем, а теперь их разжимаем.

Мы ладони разотрем и работать все начнем.

Ребята в рукавицу вы можете пригласить любого героя сказки. (вырезанные фигуры зверей лежат на тарелочках) Как вы думаете ребята, им понравится новый дом?

Наше путешествие с РобоМышкой подошло к концу. Но она с вами не прощается, а говорит вам до новых встреч.

.

.