

## **Дидактические игры по ознакомлению детей с архитектурой**

### **Дидактическая игра «От самого...до самого»**

Цель: Учить детей строить сериационный ряд по разным признакам: время использования в истории, размер, прочность, высота и т.д.

Описание игры: картинки с изображением различного типа построек (пещера, шалаш, деревянный дом, старинный замок, кирпичный дом, панельный дом, небоскреб)

Детям задаётся признак (от самого... до самого...) в соревновательной форме, кто быстрее, дети выстраивают соответствующий ряд.

**«Дорожка времени»** ( составление рассказа по картинкам, "Что сначала, что потом?")

1. Работа архитектора, изучение места под постройку, планирование работ.
2. Расчистка строительной площадки, подготовка котлована под фундамент, подготовка запаса стройматериалов (экскаваторщики землекопы бульдозеристы водители машин... (расчистка строительной площадки, подготовка котлована под фундамент)
3. Возведение сооружения (крановщики бетонщики монтажники сварщики...)
4. Отделка , подготовка запаса стройматериалов( штукатуры, маляры, плотники, электрики...)

### **Создание макета парка- работа ландшафтного архитектора**

Дети используют для оформления ландшафта природный материал: веточки, мох, глину. Может быть использован пластилин, мелкие игрушки.

Две игры с "Кругами Луллия"( Я чаще использую для мысленного конструирования игры с кубиком и таблицей с заданными элементами- это пособие быстрее в изготовлении)

### **Дидактическая игра «Придумай дом»**

Цель: развитие навыков мысленного конструирования.

Игра основана на пособии «Круги Луллия»: 4 круга разного размера разделенных на

6 секторов

1 кольцо- вид постройки,

2-кольцо - эстетическое решение, архитектурный стиль,

3 кольцо- форма,

4- материал.

Поворачивая круги, дети выбирают случайное сочетание показателей и

проектируют  
строение, наделяя его фантастическими характеристиками.

### **Дидактическая игра « Красивый ландшафт»**

Цель: Формирование представлений о ландшафтном дизайне.

Игра основана на пособии «Круги Луллия»: 4 круга разного размера разделенных на 6 секторов

Описание игры:

1 круг-название ландшафтного архитектурного объекта (сквер, парк, детская игровая площадка, спортивная площадка) 2,3,4 круги - элементы ландшафтного дизайна (цветочная клумба, фонтан, водоем, скамейка, скульптурные объекты, спортивные сооружения, памятники)

Поворачивая круги, дети получают набор элементов, из которых проектируют ландшафтный объект.

### **Игра "Да, нет"**

Предложить детям отгадать, какой архитектурный объект загадан. После получения отгадки уточнить, по каким признакам дети нашли ответ.

### **Ролевая игра "Посещение музея архитектуры"**

Педагог берёт на себя роль экскурсовода и на примере одной из наиболее знакомых детям иллюстраций рассказывает о сооружении. Затем роль попеременно передаётся детям, Желательны иллюстрации с архитектурными объектами мировой известности и достопримечательности родного города.

### **Дидактическая игра "Кто знает?"**

Дети определяют по внешнему виду функциональное назначение постройки, представленной на иллюстрации, тип использованного строительного материала, аргументируя своё мнение.

Игра может быть организована как командное соревнование. Правильные ответы отмечаются. В качестве фишек можно использовать картонные фрагменты силуэта постройки, из которых дети потом сложат целостный силуэт.

**Игра "Из чего сделано?"** Рассмотреть картинки: деревянный дом, кирпичный дом, каменный дом, панельный дом, дом из стекла и бетона, дом из ткани, шкур (юрта). Формировать представление о преимуществах материала и о том, чем обусловлено строительство дома из данного материала. Дети при помощи тактильного восприятия определяют, какой материал находится в мешочке (песок, глина, цемент, щебень...). Педагог побуждает описывать результат непосредственного восприятия – не просто назвать материал, а использовать словесную конструкцию: «я чувствую...»