

Игровые упражнения и дидактические игры с использованием строительного материала конструкторов типа LEGO

ДЛЯ ДЕТЕЙ 3 – 5 ЛЕТ

Игры на развитие зрительного восприятия (цвет, форма, размер)

Игра «Разложи по величине»

(для детей 3 – 5 лет)

Задача: учить детей последовательному расположению в ряду элементов разной величины.

Правила игры: нужно расположить формы LEGO так, чтобы они увеличивались (уменьшались) по величине.

Материал: формы LEGO.

Ход игры:

Педагог рассматривает с детьми детали, выделяет их характерные признаки и закрепляет в речи. Затем предлагает детям разложить детали так, чтобы они увеличивались (уменьшались) по величине.

Игра «Разноцветные комнаты»

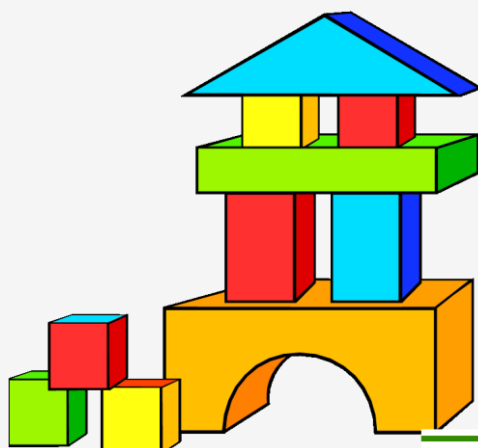
(для детей 3 – 5 лет)

Задача: развивать представление детей об основных цветах спектра посредством приравнивания к эталону с отвлечением от других признаков предметов.

Материал: листы цветной бумаги, разноцветные детали LEGO.

Ход игры:

Обратить внимание детей на разноцветные комнаты (листы цветной бумаги). Объяснить, что предметы в них должны быть подходящего цвета. На команду педагога: «Раз, два, три, LEGO по комнатам разложи», дети раскладывают детали по цвету в свои «комнаты».



Игра «Разноцветные вагончики»

(для детей 4 – 7 лет)

Задача: учить детей последовательному расположению в ряду элементов разной формы, различению деталей по цвету, развивать мелкую моторику рук, зрительно-моторную координацию.

Материал: листы бумаги с контурными цветными изображениями деталей LEGO в виде вагончиков, мелкие животные.

Ход игры:

Педагог предлагает детям собрать поезд из вагончиков для зверюшек, чтобы они могли покататься. Дает детям схемы, по которым они собирают поезд. Если поезд собран правильно, то педагог предлагает детям посадить по вагончикам зверюшек и покатать их (передвигая лист бумаги с «вагончиками»).

Игры на развитие тактильных и осязательных ощущений

Игра «Найди на ощупь»

(для детей 3 – 5 лет)

Задачи: развитие мелкой моторики рук, зрительно-двигательной координации.

Материал: емкость с фасолью, детали LEGO.

Ход игры:

Педагог читает стихотворение:

Сюда насыпали фасоль
И пальцы запустили,
Устроив там переполох,
Чтоб пальцы не грустили.
Ведь тут не соль, совсем не соль,
А разноцветная фасоль.
На дне игрушки для детей,
Мы их достанем без затей.

Ребенок достает детали LEGO из емкости с фасолью и строит из собранных деталей постройку.

Игра «Чудесный мешочек»

(для детей 5 – 7 лет)

Задачи: развивать мелкую моторику рук, упражнять в счете в пределах 10.

Материал: мешочек, детали LEGO (10 штук).

Ход игры:

Педагог предлагает ребенку опустить руку в мешочек, сосчитать сколько деталей LEGO в нем лежит, достать их и проверить, правильно ли он посчитал. Если сосчитано верно, то из деталей LEGO ребенок строит постройку.

Игры на развитие двигательной активности

Игра «Цветные фонарики»

(для детей 3 – 5 лет)

Задачи: учить выполнять игровые действия по словесной инструкции взрослого, упражнять в ходьбе и беге, развивать ловкость, самостоятельность, закреплять умение различать цвета.

Материал: детали LEGO, листы цветной бумаги, 2 стола.

Ход игры:

В одном конце группы на столе лежат листы цветной бумаги. На другом конце группы лежат разноцветные детали LEGO.

Педагог читает стихотворение:

Яркие фонарики поднимем высоко
Желтый (красный, синий и т. д.) цвет их виден далеко.
Зажглись фонарики!

Дети бегут к столу с деталями LEGO, берут деталь того цвета, который указан в стихотворении и несут к другому столу, где находятся листы цветной бумаги. Кладут детали на нужный цвет. Педагог говорит: «Погасли фонарики». Дети возвращаются на исходную позицию. Игра повторяется 2 – 4 раза.

Игра «Парочки»

(для детей 3 – 4 лет)

Задача: учить детей находить детали LEGO одинаковой формы и цвета.

Материал: по 2 детали LEGO одинаковой формы и цвета.

Ход игры:

Педагог раздает детям детали LEGO так, чтобы у двоих детей они оказались одинаковыми. Объясняет правила игры: после слов «Раз, два, три - беги!» дети разбегаются по группе, после слов «Раз, два, три - парочки собери!» дети ищут одинаковые детали LEGO и встают парами.



Игры на внимание

Игра «Что изменилось?»

(для детей 3 – 6 лет)

Задачи: закреплять знание геометрических форм и цвета, развивать наблюдательность, внимание, память и речь.

Материал: детали LEGO.

Ход игры:

Педагог раскладывает на столе детали LEGO (от 3 до 6). Повторяет с детьми названия геометрических форм и цвет деталей LEGO и предлагает запомнить последовательность их расположения. По команде «Глазки спят!» дети закрывают глаза, а педагог быстро переставляет или убирает одну, или несколько деталей LEGO. По команде «Глазки проснулись! Посмотрите, что изменилось?» дети должны сказать, какой фигуры нет или как изменилось расположение фигур.

Игровые упражнения и дидактические игры

«Конструирование по схеме»

Цель игры: развитие логического мышления детей младшего дошкольного возраста.

Материал: карточки с контурными схемами, детали строителя.

Ход игры:

Детям дают карточку с контурными схемами и предлагают выложить данные изображения из крупных деталей строительного набора на столе, используя данную карточку как образец. Чтобы усложнить детям задачу, предложите на несколько деталей больше, чем понадобится.

«Построй по схеме»

Цель игры: учить детей выполнять элементарные постройки, ориентируясь на схемы.

Материал: схемы построек, строительный набор.

Ход игры:

Вспомните с детьми строительные детали, которые они знают, продемонстрируйте им их свойства.

Покажите карточку, спросите, что на ней изображено, предложите рассмотреть, и сказать, из каких деталей постройки. Попросите соорудить из строительных деталей такие же постройки. Важно, чтобы детали были изображены в натуральную величину.

"Накладываем детали"

Цель игры: учить детей выкладывать изображения способом накладывания.

Материал: карточки с контурными рисунками, строительный набор или плоскостные геометрические фигуры.

Ход игры:

Детей учат выкладывать изображения способом накладывания объемных деталей одной из граней на рисунок. Предложите детям карту и попросите создать красивые картинки (покажите на примере установки одной детали).

«Постройка домика для кошки, собачки и козлика»

Цель: развивать умение детей, строить домик. Учить выполнять постройку в нужной последовательности. Способствовать формированию совместной игры.

Материал: кубики и кирпичики, пластины.

Ход игры:

Педагог: - Посмотрите, идет дождь, и наш щенок Бимка промок, он сидит под деревом и дрожит. Ему нужно построить теплый домик – будку.

Педагог предлагает построить домик для собачки. Дети сами подбирают материал, сами придумывают дом.



«Загончик для животных»

Цель: учить строить из вертикально поставленных кирпичиков. Воспитывать бережное обращение к постройке. Активизировать словарь: кирпичик, загончик.

Материал: кирпичики.

Ход игры: Педагог приносит набор пластмассовых домашних животных и предлагает построить для них загон, чтобы они не разбежались, чтобы их не съели волки. Строить надо из кирпичиков, поставленных вертикально.

«Накладываем детали»

Цель игры: развитие логического мышления дошкольников.

Материал: карточки схемы, строительные детали.

Ход игры:

Дошкольникам дают две карточки: на одной в виде схемы изображены различные теремки, на другой - строительные детали, которые следует отобрать для решения данной задачи. Цель

Задания: уложить детали в контуре так, чтобы они соприкасались с поверхностью листа одной из граней. В процессе решения задания воспитатель уточняет, какие детали использует ребе нок, какого цвета, какая форма граней у той или иной детали, сколько граней у детали, сколько деталей пошло на сборку изображения.

Игра «Построим башенку для принцессы»

Педагог приносит в группу куклу - принцессу, сажает её на стульчик и говорит ей: «Принцесса скоро будет построен ваш дом. Надо выбрать хорошее место. Позову-ка я строителей. Кто будет строить дом для принцессы? Лена и Лиза вы знаете, где будет стройка? Тогда найдите нам подходящее место, где будет дом для принцессы. (Девочки находят место для дома). Теперь нам нужны строительные материалы. Гена и Саша, помогите нам, выберите, пожалуйста, всё, что нужно для

Стройки. А что нам нужно? (дети называют материалы: кирпичи, доски, камни, песок.) Дети, вы будете

Строителями. Постройте хороший дом, похожий на башню».

Дети вместе с воспитателем строят башенку, используя строительный набор и подручный материал. В конце игры воспитатель показывает новый дом принцессе и говорит: «Это ваш новый дом –башня. Вы довольны, принцесса? Хорошо постарались наши строители! Они могут строить и другие красивые дома».

«Обустрой комнату»

Цель игры: развитие логического мышления дошкольников.

Материал: лист бумаги (35* 45см), строительный набор, плоскостные геометрические фигуры

Ход игры:

Педагог предлагает детям лист бумаги (35*45 см) и говорит, что это пол кукольной комнаты, просит обстроить его кирпичиками (стены комнаты), оставив промежутки для окна и двери. После того как дети сделают это, вынимает лист и кладет его рядом с построенной комнатой. Затем достает геометрические фигуры и предлагает разложить их на бумаге, подбирая похожие по форме на предметы мебели (квадрат -табуретка, прямоугольник - кровать и т.д.). Педагог рассматривает с дошкольниками получившуюся схему и просит расставить по ней "мебель" в комнате, обстроенной кирпичиками. По окончании работы дети сравнивают изображение с постройкой.

«Башня»

Цель: закрепляем предлоги (на, под, между).

Ход игры:

У вас на столе кирпичики разного цвета,

1.поставьте кирпичики на кирпичик, постройте башенку (НА)

2.внизу был красный, а на верху желтый (предлог под)

2.поставьте кирпичик так, чтобы синий кирпичик, был между красным и зеленым кирпичиком

-Теперь мы с тобой расскажем о твоей конструкции: на столе лежит желтый кирпичик, продолжай.

-Под красным лежит желтый кирпичик

-Между красным и зеленым лежит синий кирпичик



ДЛЯ ДЕТЕЙ 5 - 7 ЛЕТ

Игры, развивающие логическое мышления

Классификация

«Чудесный мешочек»

В мешочке находится несколько деталей конструктора LEGO.

- Педагог показывает деталь, которую надо найти.
- Педагог только называет необходимую деталь.
- Ребенку необходимо на ощупь определить из каких деталей составлена модель.

«Собери модель»

Дети собирают модель под диктовку педагога. При определении взаимного расположения деталей используются наречия "сверху", "посередине", "слева", "справа", "поперёк".

Внимание и память

«Что изменилось?»

Педагог показывает детям модель из 5-7 деталей в течении некоторого времени. Затем закрывает модель и меняет в ней положение 1-2 деталей или заменяет 1-2

детали на другие. После чего опять показывает модель и просит рассказать, что изменилось.

«Собери модель по памяти»

Педагог показывает детям в течении нескольких секунд модель из 3-4 деталей, а затем убирает её. Дети собирают модель по памяти и сравнивают с образцом.

«Запомни и выложи ряд»

Выставляется ряд деталей с соблюдением какой-либо закономерности. Педагог подчёркивает, что для лучшего запоминания надо понять закономерность, с которой поставлены детали в образце. Дети в течении нескольких секунд рассматривают образец и затем выставляют то же по памяти.

Пространственное ориентирование

«Собери модель по ориентирам»

Педагог диктует ребятам, куда выставить деталь определённой формы и цвета. Используются следующие ориентиры положения: "левый верхний угол", "левый нижний угол", "правый верхний угол", "правый нижний угол", "середина левой стороны", "середина правой стороны", "над", "под", "слева от", "справа от".

«Составь макет учебной, групповой и приёмной комнат»

Для взаимного расположения предметов в комнате используется точка отсчёта, не совпадающая с позицией ребёнка.

Симметрия

«Выложи вторую половину узора»

Педагог выкладывает первую половину узора, а дети должны, соблюдая симметрию, выложить вторую половину узора.

«Составь узор»

Дети самостоятельно составляют симметричные узоры - можно изображать бабочек, цветы и т. д.

Логические закономерности

«Что лишнее?»

Педагог показывает детям ряд деталей и просит определить лишний элемент (каждый элемент состоит из двух деталей конструктора).

Упражнения на продолжение ряда

Педагог показывает последовательность элементов, состоящих из деталей конструктора, а ребёнок должен продолжить её.

Первый этап - каждый элемент ряда состоит из одной детали конструктора, для составления закономерностей используются два признака.

Второй этап - каждый элемент ряда состоит из двух деталей конструктора, для составления закономерностей используется один признак.

Третий этап - каждый элемент ряда состоит из двух деталей конструктора, и для образования закономерностей используются два признака.

«Поиск недостающей фигуры»

Педагог представляет задачу из трёх горизонтальных и трёх вертикальных рядов фигур из деталей конструктора. Ребёнку даётся задача с одной недостающей фигурой, которую и надо подобрать. Цикл упражнений начинается с самых простых заданий, когда фигуры состоят из одной детали и отличаются по одному признаку. Затем постепенно задания усложняются.



Комбинаторика

«Светофор»

Педагог раздаёт детям кирпичики трёх цветов и предлагает посоревноваться - кто больше составит различных светофоров, то есть требуется, чтобы кирпичики желтого, красного и зелёного цвета стояли в различном порядке. После выявления победителя педагог демонстрирует шесть комбинаций светофоров и объясняет систему, по которой надо было их составлять чтобы не пропустить ни одного варианта.

«Составь флаги»

Педагог раздаёт детям кирпичики двух цветов и просит составить все возможные флажки из одного красного кирпичика и двух синих, из одного красного и трёх синих или двух красных двух синих.

Множества

«Выдели похожие» - классификация по одному свойству. Педагог показывает детям набор деталей и выделяет ниткой замкнутую область. Затем устанавливает правило, по которому надо располагать детали: например, так чтобы внутри выделенной области оказались только красные детали или только кирпичики.

Игры, развивающие восприятие формы

«Отгадай»

Цель: учить детей узнавать знакомые детали конструктора (куб, папка, треугольник, цилиндр, арка, таблетка, брус) на ощупь.

Описание игры: одному из детей завязывают глаза и предлагают отгадать на ощупь форму модуля.

Правила игры:

1. Не подсказывать и не выдавать общего секрета.
2. Не мешать отгадчику, самостоятельно разгадывать формы деталей.
3. Отгадчик должен добросовестно закрыть глаза и не снимать повязки с глаз, пока не назовет деталь.
4. Всем терпеливо дожидаться своей очереди. Выбирают отгадывать форму деталей только того, кто не нарушает порядка и не мешает детям играть дружно.



«Не ошибись Петрушка!»

Цель: учить детей узнавать знакомые детали конструктора на ощупь.

Описание игры: как только Петрушка наденет свой колпачок, надо подойти к модулям, выбрать любой из них, поднять его повыше и спросить: “Петрушка, Петрушка, что у меня в руках?”. Если Петрушка скажет, что он не видит, подойти к нему и положить деталь прямо ему в руки, и сказать вместе со всеми: “Петрушка, потрогай, что у тебя в руках, и догадайся, какой модуль мы тебе дали. Не ошибись, Петрушка!”

Правила игры:

1. Соблюдать полную тишину, чтобы Петрушка не ошибся и смог догадаться, что у него в руках.
2. Нельзя называть модуль и подсказывать Петрушке.
3. Внимательно следить за действиями Петрушки. Кто отвлекается и нарушает правила, того Петрушка не выбирает.

«Есть у тебя или нет?»

Цель: учить детей узнавать знакомые детали конструктора на ощупь.

Описание игры: первому ребенку завязывают глаза, и предлагают на ощупь определить форму детали. Второй ребенок должен будет найти точно такую же деталь по форме.

Правила игры:

1. Обследовать деталь на ощупь, обеими руками, поворачивая со всех сторон.
2. Развязывать глаза можно только после того, как назвал деталь.
3. Выбрать деталь и спрашивать, есть ли она у партнера, надо по очереди, которая устанавливается с помощью считалки:

Чтобы весело играть,

Надо всех пересчитать.

Раз, два, три, первый – ты!

«Принеси и покажи»

Цель: учить детей применять приемы зрительного обследования формы.

Описание игры: воспитатель показывает образец детали и прячет, а дети должны найти самостоятельно такую же.

Правила игры:

1. Выполняют поручение только те дети, кого вызвал воспитатель.
2. Прежде чем искать деталь, нужно хорошо рассмотреть образец и мысленно представить, что нужно найти.
3. Перед тем как показать детям выбранную деталь, нужно проверить себя.



Игровые упражнения и дидактические игры

Тема «Строительство трамвая по схеме»

Цель: закрепить умение находить в предмете с помощью схемы основные функционально-структурные части. Учить последовательно воспроизводить постройку, опираясь на схему конструкции. Развивать творческое воображение.

Материал: набор строительного материала, картинка с изображением трамвая, схема трамвая, мелкие игрушки.

Ход игры:

Организационный момент.

Дети рассказывают все, что они знают о трамвае, о его назначении, описывают его.

Показ схемы трамвая.

Дошкольники называют в ней основные части, соотносят с ней имеющийся на столах строительный материал, намечают мысленно его расположение в постройке. Анализ схемы проводят последовательно снизу-вверх.

Дети рассказывают, какие детали им понадобятся, ориентируясь на схему, воспроизводят постройку снизу-вверх.

По завершении постройки, проводится игровое упражнение «Посади пассажира на свое место». Дети с опорой на схему определяют место предмета в своих конструкциях. Затем постройки обыгрываются.

Итог игры.

Строительно-конструктивная игра «Ферма»

Цель: формировать у детей умение использовать строительный настольный материал, разнообразно действовать с ним. Учить самостоятельно отбирать нужные детали в соответствии с характером постройки и выполнять постройку по образцу педагога. Закрепить ранее полученные знания о ферме. Учить создавать простейшие модели реальных объектов, отражать в обыгрывании постройки полученные знания и впечатления. Воспитывать дружеские взаимоотношения в игре.

Игровой материал: настольный строительный материал (бруски, кубы, арки), набор игрушек «Ферма».

Ход игры:

Организационный момент.

Педагог дает детям набор игрушек «Ферма» и предлагает поиграть. Обращает внимание на то, что животным нужно обустроить безопасное место, чтобы они не разбежались, и никто не нанес им вред, подводя детей к выводу о необходимости постройки ограды вокруг фермы. Дети сами выбирают строительный материал (бруски) и методом приставления деталей вплотную друг к другу выстраивают ограду. Если дети забывают оставить место для ворот, воспитатель спрашивает, как же сможет на ферму заехать машина цистерна за молоком. Педагог предлагает заселить ферму мелкими животными (поросята, овцы, птица) и проверить, достаточно ли высока ограда. Затем заселяются крупные животные (коровы, лошадь) и дети приходят к выводу о недостаточной высоте забора. Педагог показывает образец надстройки забора (куб чередуется с перевернутой аркой, приставляется вплотную друг к другу сверху на ограде из брусков). Дети заканчивают постройку. Педагог задает вопросы о ферме и предлагает обыграть постройку.

Вопросы для активизации игровой деятельности:

- Каких животных разводят на ферме?
- Кто заботится о них?
- Как фермеры заботятся о коровах? Что получают от них?
- Как фермеры заботятся о свиньях? Что получают от них?
- Как фермеры заботятся о лошадях? Как их используют?

- Как фермеры заботятся о птицах? Что получают от них?
- Как фермеры заботятся о козах, овцах? Что получают от них?
- Зачем на ферме живет пес?
- Какие машины помогают фермерам?

Итог игры.



Строительно-конструктивная игра «Порт»

Цель: формировать у детей в определенной последовательности сооружать конструкцию аккуратно, красиво. Воспитывать самостоятельность в игре. Развивать общение детей в игре. Продолжать учить развивать игровой сюжет.

Ход игры:

Организационный момент.

Педагог: - Ребята нам срочно нужно отправить груз в другой город. Машины и поезда уехали, самолеты улетели. Каким транспортом осталось нам переправить груз? (водным). Что нужно для этого сделать? (построить корабли). Отправимся с вами в порт. В порту загружают на корабли разные грузы. Нужно выбрать, кто из вас будет водителем погрузчика, кто будет контролером, грузчиками для разгрузки грузов. Кого еще не назвала? (капитан корабля, крановщик). Дети строят корабли, выбирают игрушки, предметы -груз. Грузчики нагружают машины, шоферы ведут машины в порт. На один корабль везут мебель, на другой-вещи, на третий-овощи и фрукты. Дети рассказывают для кого этот груз, кому он понадобится. Контролеры проверяют, правильно загрузили, тот ли груз. Крановщик снимает груз с машин, переправляет на корабли. Когда весь груз погружен, капитаны отдают команду отплывать.

Итог игры:

Педагог: Ребята, нам пришло письмо, я прочту его. (в письме сказано, что люди получили груз, кто мебель, кто овощи и фрукты, кто вещи. Благодарят детей за помощь.)

Игра-конструирование: «Здания в городе»

Цель: закреплять знания и умения детей из строительного материала и дополнительных деталей конструировать объект.

Правила: педагог предлагает детям в роли строителей рассказать, какие основные стройки ведутся в городе, почему они важны для горожан, что

построено за последнее время. Дети находят среди фотографий и называют строительные объекты, с которыми их знакомили, назначение этих объектов. Педагог предлагает найти фотографии с изображением микрорайона, в котором живут дети, и рассказать, чем отличаются его постройки. Какие интересные здания есть на улице, где живёт ребёнок, где находится детский сад. Затем педагог просит перечислить строительные профессии. Выбрать себе одну из них и рассказать о ней. Заканчивают игру дети строительством многоэтажного дома (или другого объекта по желанию детей).



Строительство мостов

Цель: дать детям представление о мостах, их назначении, строениях; упражнять в строительстве мостов; закреплять умение анализировать образцы построек, иллюстраций; умение самостоятельно подбирать необходимые детали по величине, форме, цвету, комбинировать их.

Материал: строительные наборы, машинки, фигурки из-под киндер-яиц.

Ход игры:

Организационный момент.

Соединить два стола и разложить на них «реку» (полоска голубой ленты замкнутую кольцом). В центре кольца «реки» парк - отдыха. За «рекой» находятся жители-куклы.

Педагог: - Как попасть куклам в парк?

Дети: - Нужно построить мост.

Педагог: - Вы заметили, что мост разделён на две части, одна для пешеходов, а другая для транспорта.

Педагог: - А другие мосты бывают?

Дети: Да.

Педагог: - Мосты бывают отдельные для пешехода- это пешеходный.

Бывают для транспорта - это автомобильный. Бывают для поездов - это железнодорожный.

Педагог: - Мы с вами узнали, какие бывают мосты. А сейчас предлагаю стать строителями и построить мост через нашу речку.

Педагог: - Мосты разные, но у всех есть основание в виде столбов и перекрытие, есть у некоторых перила, украшение. Сейчас я покажу, как построить автомобильный мост.

Педагог: - Какой строительный материал возьмём для основания?

Дети: Бруски, арки, кирпичики.

Педагог: - Я возьму два коротких бруска. Положу их параллельно друг другу (показывает, как нужно) Что теперь мне взять?

Дети: Перекрытие.

Педагог: - Я возьму для перекрытия четыре длинных бруска. Ложем их поперёк нашего основания и плотно приложим их друг к другу. (подсказывает, как нужно).

Педагог: - Как же нашим машинам въехать на мост?

Давайте возьмём и положим две широкие пластины в начале и в конце моста. (показывает, как нужно).

Педагог: - Как вы думаете, наши машины смогут безопасно проехать по мосту? (педагог прокатывает игрушечную машину по мосту. И машина останавливается около края моста. Машина может упасть с моста)

Дети: Нет.

Педагог: - Для безопасности дорожного движения нам нужно построить ограждения. Мы берём два длинных бруска. И ложем слева и справа от проезжей части моста (показывает).

Педагог: - Это мы построили автомобильный мост. А теперь предлагаю построить пешеходный мост.

Педагог: - Что возьмём для основания моста?

Дети: Мы возьмём две маленьких арки.

Педагог: - Две арки поставим параллельно друг другу. Что мы возьмём для перекрытия?

Дети: Мы возьмём два коротких бруска и положим их на арки, плотно друг другу.

Педагог: - А как же пешеходам подняться на мост?

Дети: Возьмём две узкие пластины и положим в начале и в конце.

Педагог: - А как вы думаете, перила нужны?

Дети: Да. Мы возьмём шесть кирпичиков и поставим по бокам.

Педагог: - Вот получился у нас мост пешеходный и автомобильный. А сейчас предлагаю разбиться на пары, договориться и построить свои мосты. (Дети договариваются и парами расходятся к набору конструктора. Строят мосты.)

Итог игры.

Обратить внимание на значение моста (автомобильный или пешеходный). На ширину (узкий или широкий). На детали, из которых построены (перекрытие ограждение). В конце для перехода к сюжетной ролевой игры можно предложить украсить свои мосты и поиграть с ними.

«Построим дом»

Цель: составление домов разных размеров. Учить детей подбирать двери, окна, крыши, соответствующие величине данного дома.

Материал: части домов различного размера для составления 5-ти зданий, отличающихся по величине.

Ход игры:

Комплекты деталей выкладываются в беспорядке. Ребенок подбирает подходящие детали. Количество составляемых домов зависит от возможностей ребенка.



«Собери и построй»

Цель: закреплять умение детей узнавать и называть геометрические фигуры (квадрат, прямоугольник, треугольник, круг, овал). Выкладывать из геометрических фигур различные предметы.

Материал: кубик с наклеенными геометрическими фигурами, геометрические фигуры, вырезанные из картона; контурные образцы построек.

Ход игры:

Вариант 1.

Ребенок бросает кубик, называет фигуру, которую видит на верхней грани и берет такую же картонную любого цвета. Из фигур, набранных за несколько ходов, ребенок составляет любое изображение.

Вариант 2.

Ребенок выбирает фигуру по цвету. Форма, в этом случае может быть любой. Например, на верхней грани кубика выпал зеленый треугольник. Ребенку предлагается выбрать любую фигуру зеленого цвета. Из набранных фигур также составляется постройка.

«Какая постройка рассыпалась?»

Цель: развитие внимания; логического мышления. Умение узнавать и называть геометрические фигуры.

Материал: карточки с составленными из геометрических фигур постройками (горка, дом, ворота и др.); и теми же геометрическими фигурами, но размещенными в хаотичном порядке.

Ход игры:

Взрослый показывает ребенку карточку с разбросанными по полю геометрическими фигурами (фигуры наклеены) и предлагает найти карточку с постройкой из таких же фигур. Сначала на выбор дается две карточки с постройками, затем, когда дети начинают легко справляться с заданием, количество карточек увеличивается.

«Разные дома»

Цель: учить детей сравнивать рисунок и чертеж (схема) предмета.

Материал: карточки с контурными изображениями построек сложной формы (дома с разными крышами, пристройками). Детям предлагаются 4 схемы. По три детализированные картинке к каждой схеме. В каждой картинке есть небольшое расхождение со схемой: отличие в форме крыши одной из пристроек, в расположении пристроек, в их высоте и др.

Ход игры:

Взрослый рассказывает детям, что однажды строители строили по чертежу дом и допустили небольшие ошибки. И хоть дома получились красивые, они все же немного отличались от чертежа. Предлагает рассмотреть каждую постройку и найти неточности. Воспитатель показывает детям первую схему и картинку к ней. Дети находят ошибку. Затем педагог показывает следующую картинку к этой же схеме, потом третью. Далее переходят ко второй схеме и рассматривают последовательно ещё три картинки. Если дети не могут найти правильный ответ, воспитатель помогает им. Точно так же рассматриваются остальные рисунки и чертежи.

В этой игре можно использовать самые разные чертежи и рисунки.



«Конструируем из палочек»

Цель: закрепление знаний геометрических фигур, развитие логического мышления детей.

Материал: карточки с контурным изображением предметов, палочки разной длины.

Цель игры:

Предложите детям палочки разной длины, попросите отобрать самые длинные, покороче и самые короткие. Выложите из палочек по предложению ребенка какую-нибудь фигурку. Затем дайте ребенку карточку, рассмотрите с ним контуры предметов, пусть он узнает их, назовет. Потом предложите выложить любую фигурку. В процессе работы закрепляйте названия знакомых геометрических фигур, которые будут возникать в процессе выкладывания. Попросите выложить палочками фигурки по собственному замыслу.

«Построй по схеме»

Цель игры: учить детей выполнять элементарные постройки, ориентируясь на схемы.

Материал: схемы построек, строительный набор.

Ход игры:

Вспомните с детьми строительные детали, которые они знают, продемонстрируйте им их свойства. Покажите карточку, спросите, что на ней изображено, предложите рассмотреть, и сказать, из каких деталей постройки. Попросите соорудить из строительных деталей такие же постройки. Важно, чтобы детали были изображены в натуральную величину.

«Накладываем детали»

Цель игры: учить детей выкладывать изображения способом накладки.

Материал: карточки с контурными рисунками, строительный набор или плоскостные геометрические фигуры.

Ход игры:

Детей учат выкладывать изображения способом накладки объемных деталей одной из граней на рисунок. Предложите детям карту и попросите создать красивые картинки (покажите на примере установки одной детали).

Игра «Строим забор»

Педагог говорит детям, играющим со строительным материалом: «Это у вас стройка? Что вы строите? Саша, что это у тебя? Домик. А у тебя, Гена? Тоже домик? Я вижу. На стройке есть хороший строительный материал. Для ваших домиков можно построить хороший забор. Начинаем новую стройку. Посмотрим, какие будут заборчики.

Мы решили строить дом
Для своих зверушек.
Дом построен, и теперь
Нам заборчик нужен.
Доски обтесали,
Крепко прибивали.
Тук – тук, перестук,
Доски обтесали,
Тук – тук, перестук
Крепко прибивали.

«Выкладывание фигур»

Цель игры: упражнять детей в выкладывании изображений из геометрических фигур используя схемы.

Материал: карты-схемы изображений, строительный набор.

Ход игры:

Детям предлагают схемы и геометрические фигуры для выкладывания изображений. После выполнения задания спрашивают: " Из каких фигур ты

составил эту машину? Сколько всего фигур тебе потребовалось для этой ракеты? Сколько здесь одинаковых фигур?"



«Сопоставь»

Цель игры: развитие логического мышления дошкольников.

Материал: рисунки с изображением геометрических фигур и реальных предметов, хорошо знакомых дошкольникам.

Ход игры:

Детям предлагают два рисунка, на одном изображены геометрические тела (куб, цилиндр, шар, конус и др.), на другом реальные предметы, хорошо знакомые дошкольникам, просят назвать, на какое геометрическое тело похож тот или иной предмет. Предложите ребятам поиграть в игру "На что похоже?" - отыскать в окружающем пространстве предметы, напоминающие знакомые им геометрические тела. Попросите детей показать и назвать круглые, квадратные, фигуры на одном и другом рисунке.

«Посчитай и сконструируй»

Цель игры: Развитие логического мышления дошкольников.

Материал: карточки с изображением роботов из геометрических фигур, строительные наборы или плоскостные геометрические фигуры.

Ход игры:

Детям показывают рисунок с изображением роботов из геометрических фигур. Воспитатель предлагает сосчитать, роботов человечков, спрашивает, сколько роботов-собачек. Просит выбрать любого робота, рассказать, из каких фигур он составлен, сколько на него пошло одинаковых фигур-деталей. Затем детям дают геометрические фигуры и просят выложить из них понравившиеся изображения.

«Моделирование по схеме»

Цель игры: Обучение детей моделированию по схеме.

Материал: карточки с изображением геометрических фигур и схем сооружений, строительные детали.

Ход игры:

Детям предлагают две карты: на одной изображены геометрические фигуры, на другой - схемы сооружений. Дается задание - отобрать по схеме необходимые фигуры и приступить к моделированию. Задание можно усложнить, предложив вместо геометрических фигур строительные детали.

«Построим магазин для кукол»

Цель: Закреплять умение строить магазин из кубиков, кирпичиков, доводить дело до конца, воспитывать дружеские отношения в игре.

Игра: педагог вносит в группу маленьких кукол. У каждой есть сумочка.

Спрашивает: «Зачем наши куклы взяли сумки?». Вместе решают, что куклы собрались в магазин, а найти его не могут. Детям предлагается помочь куклам и построить из кубиков и кирпичиков магазин. Ребята строят: кто – по образцу, данному воспитателем, кто – самостоятельно.

«Построим домик в деревне»

Цель: Развивать конструктивные навыки детей, смекалку, воображение, умение ориентироваться в пространстве; активизировать глагольный словарь.

Игра: предложить построить такой дом, какой бы они хотели иметь; предложить его сначала нарисовать схематично, а потом построить, используя строитель, элементы украшений.

