

Картотека игр по лего-конструированию

Составила: воспитатель И.А.Шутова

Младший дошкольный возраст

- 1.«Четвертый лишний»
- 2.«Цветные детали»
- 3.« Что изменилось?»
- 4.« Разноцветный сундучок»
- 5.«Скажи, какой?»
- 6.«Собери кирпичики- лего».

Старший дошкольный возраст

- 7.«Собери модель по памяти»
- 8.«Сосчитай и назови».
- 9.«Башня».
- 10.«Мозаика».
- 11.«Где твой дом?»
- 12.«Обводилки».
- 13.«Архитектор».
- 14.«Узнай предмет».
- 15.«Узнай, что изменилось»
- 16.«Горячо-холодно».
- 17.«Счастливый остров»

18. «Найди по описанию»

19.«Разные дома»

20.«Угадай-ка»

1. «Четвертый лишний» .Цель: развивать внимание, сообразительность, речь доказательную.

Ход игры: Посмотрите и скажите, какая деталь лишняя.

2. «Цветные детали» . Цель: Развитие сенсорики.

Ход: Детям предлагается конструктор разных цветов (красный, жёлтый, зелёный, синий) и корзинки, нужно разложить конструктор одинакового цвета в корзинки.

3.« Что изменилось?»

начиналось название этого предмет в названии каких еще предметов есть этот звук?

4.« Разноцветный сундучок». Цель: учить детей при согласовании существительных среднего (женского) рода с местоимением ориентироваться на окончание слова.

Материал: шкатулка, предметные картинки по количеству детей.

Ход: Воспитатель: Я картинки положила в разноцветный сундучок. Ну-ка, Ира, загляни-ка, Вынь картинку, назови. Дети вынимают картинку и называют постройку, которая на ней изображена.

5.«Скажи, какой?» Цель: Учить детей выделять признаки предмета. Воспитатель (либо ребёнок) вынимает из коробки предметы, называет их, а дети указывают на какой-либо признак этого предмета. Если дети затрудняются, воспитатель помогает: «Это кубик. Какой он?»

6.«Собери кирпичики- лего». Цель: Закреплять знание основных цветов. Оборудование: кирпичики лего 4 цветов. Играет четверо детей.

Воспитатель раскидывает на ковре кирпичики лего, ставит коробочки, распределяет, кирпичики какого цвета нужно положить в коробочку. Дети выбирают цвет, который будут собирать. По команде "Начали!" дети собирают кирпичики. Побеждает тот, кто соберёт быстрее.

7.«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.

8.«Сосчитай и назови». Цель: способствует закреплению грамматических конструкций.

Ход игры: поиграем в игру, у меня одна лего-елка, а скажи как будет много. Например: один кубик – а много будет – кубиков. -у меня одна елка, сколько елок у вас? -Сколько ёлок у Кати?(4) -Катя подари одну ёлку Лизе. Сколько ёлок стало у Лизы? -Посчитай, сколько всего у тебя елок?

9.«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.постравьте 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

10.«Мозаика». Цель: способствует развитию сенсорных эталонов а именно закреплению величины, формы и цвета.

Ход игры: Собери змейку из лего деталей зеленого цвета, желтого цвета. - построй башню, одну больше другой -Собирая змейку, змейку можно сделать какой? (извилистой, прямой, длинной, короткой) -Расскажи мне про свою башню, какая она? Из каких геометрических фигур сделаны? -Какие присутствуют цвета в твоей башне? -Из скольких кубиков построена высокая башня и низкая?

11.«Где твой дом?» Цель: Развитие осмысленного восприятия формы геометрически фигур; узнавание формы фигуры только с помощью зрительного анализатора.

Материал: Маленькие карточки с изображением геометрических фигур: круг, квадрат, овал, прямоугольник, треугольник на каждого ребенка; пять больших карт с изображением тех же фигур.

Ход: Воспитатель подзывает к себе четверых детей и дает каждому по большой карте с опознавательным знаком нового дома, в который будут переезжать жильцы. Дети с картами занимают свои места (встают в начерченные круги). Остальные участники игры получают маленькие карточки – это приглашение переехать в новый дом. В. – На приглашении нарисована фигура, которая поможет найти новый дом. Чтобы не спутать свой дом с чужим, нужно внимательно рассмотреть все фигуры на домах и выбрать такую же, как на карточке. После этого некоторое время дети свободно двигаются по площадке. Они еще не знают, где чей дом, т.к. большие карты им еще не показывали. По сигналу воспитателя «Стоп» дети с большими картами (хозяева) поднимают их, а дети, изображающие жильцов,

должны будут остановиться, рассмотреть свои карточки, а потом поискать, где находятся такие же фигуры на домах. После небольшой паузы педагог спрашивает: «Где твой дом?» После этих слов дети разбегаются по своим домам. Как только дом будет полностью заселен, все жильцы поднимают свои карточки. Воспитатель и «хозяева» домов проверяют, в каком доме раньше собрались жильцы и все ли правильно нашли свой дом, отмечает победителей. Затем взрослый собирает маленькие и большие карточки, выбирает новых «хозяев», раздает новые приглашения и игра повторяется.

12. «Обводилки». Цель: Знакомить детей с возможностью геометрических фигур «превращаться» в различные предметы. Развитие воображения. Развития словаря. Подготовка руки к письму.

Материал: Геометрические фигуры. Цветные карандаши.

Ход: Воспитатель рассказывает детям какую-нибудь историю или сказку (тема выбирается педагогом). Затем детям дается геометрическая фигура (или несколько), предлагается обвести ее и дорисовать так, чтобы получился герой истории или предмет.

13. «Архитектор». Цель: Развивать умение составлять сериационный ряд. Упражнять ребенка в умении создавать план постройки.

Материал: Полоски разной длины (до 10 градаций); лист бумаги, простой карандаш.

Ход: Полоски разложить в беспорядке. Предложить детям нарисовать план лестницы, не трогая полосок. Затем, предложить взять полоски и выстроить лестницу по плану.

14. «Узнай предмет». Цель: Узнавать схематично изображенный предмет. Строить предмет из деталей строителя; составлять из геометрических фигур.

Материал: Схематичные изображения различных предметов; геометрические фигуры; строительные детали.

Ход: Ребенку показывают картинку со схематично изображенным предметом. Он должен его узнать и построить из деталей строителя, самостоятельно подбирая необходимые детали.

15. «Узнай, что изменилось» Цель: Упражнять детей в правильном определении пространственного расположения предметов: справа, слева, впереди, сзади, сбоку, около и др. Развивать наблюдательность, активное запоминание. Закреплять название геометрических фигур или строительных деталей.

Материал: Геометрические фигуры или детали деревянного конструктора; Петрушка; ширма.

Ход: Дети помогают Петрушке разобраться, где стоят предметы. За ширмой предметы меняются местами. Называют изменение в расположении предметов только те дети, на кого укажет Петрушка. Усложнение: Увеличивается количество деталей; меняется местами более двух предметов.

16. «Горячо-холодно». Цель: Закреплять у детей название деталей деревянного конструктора. Развивать связную речь.

Материал: Детали конструктора; матрешка.

Ход: Рассмотреть с детьми детали, поставить их так, чтобы они были хорошо видны и, чтобы к ним можно было подойти. В. – сегодня мы поиграем в игру «Горячо – холодно». Выберем водящего. Он выйдет за дверь, а мы спрячем матрешку за какую – нибудь деталь. Если он увидит за какой деталью матрешка, то должен назвать её, и только после этого её можно будет взять. Мы будем помогать водящему, если он ушел далеко – скажем: «Холодно», если близко – «Тепло», если совсем близко – «Горячо». Ведущего выбирают считалкой. Количество деталей зависит от возраста и степени подготовленности детей.

17. «Счастливый остров» Цель: Развитие воображения. Умение работать в команде. Закрепление названий геометрических фигур.

Материал: Разноцветные геометрические фигуры и их части.

Ход: Педагог определяет тему. Дети совместно создают постройку. Постройка должна соответствовать характеру темы.

18. «Найди по описанию» Цель: Учить находить постройку по описанию; развивать наблюдательность; учить описывать постройку, не называя её; воспитывать выдержку.

Материал: Готовые постройки (в подг.гр. можно использовать объемные схемы); игрушка Буратино.

Ход: Воспитатель вместе с Буратино и детьми рассматривает постройки. При этом воспитатель обращает внимание на то, из каких деталей состоит постройка, как они расположены относительно друг друга, какие есть функциональные части, для чего этот предмет нужен. В. – Сейчас мы с Буратино загадаем одну из построек, и Буратино вам про нее расскажет. Назовет загаданную постройку тот, на кого укажет Буратино. Буратино описывает постройку – дети угадывают.

Вариант. Ребенок описывает постройку. Буратино угадывает. Игра продолжается до тех пор, пока все постройки не будут угаданы. Затем Буратино предлагает детям мелкие игрушки, чтобы обыграть постройки.

19. «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: 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.

20. «Угадай-ка» Цель: Обучение детей при анализе предмета придерживаться определенного плана, т.е. последовательной постановки серии вопросов сначала общего характера – о назначении предмета, его внешнем облике в целом, затем более конкретных – о частях предмета, их особенностях и строении.

Материал: Набор рисунков, изображающих различные предметы, постройки (избушка на курьих ножках, самолет, качели, ледяной дворец, мост и др.)

Ход: Картинки расположены перед детьми. Взрослый предлагает детям поиграть в игру «Угадай – ка». Он будет отгадывать предмет, который дети выберут сами из нескольких изображенных на картинках. Взрослый задает вопросы, а дети отвечают только «да» или «нет». Вопросы могут быть примерно такими: «Это обычный предмет? – Нет. Это сказочный предмет? – Да. Он служит для передвижения? – Нет. В нем живут? – Да. Он на курьих ножках? – Да. Это изба бабы Яги? – Да»