

## КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ПО LEGO- КОНСТРУИРОВАНИЮ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ СТАРШЕЙ ГРУППЫ

- Роль ведущего берут на себя дети.
- В играх развиваются коллективизм, память, мышление.
- Дети учатся заниматься по карточкам.



В старшей группе занятия проводятся с использованием конструктора LEGO DACTA.

### **Игра «Кто быстрее построит»**

*Цели:* учить строить конструкции из LEGO в команде, помогать друг другу; развивать внимание, быстроту.

*Оборудование:* набор конструктора LEGO DACTA, образец.

*Правила игры:* дети разбиваются на две команды. Каждой команде дается образец постройки (дом, машина с одинаковым количеством деталей). Ребенок за один раз может прикрепить одну деталь. Дети по очереди подбегают к столу, подбирают нужную деталь и прикрепляют к постройке. Побеждает та команда, которая быстрее соберет предложенную постройку.

### **Игра «Найди такую же деталь, как на карточке»**

*Цель:* закреплять названия деталей конструктора LEGO DACTA.

*Оборудование:* карточки, детали конструктора LEGO DACTA, плата.

*Правила игры:* Дети по очереди берут карточку с чертежом детали конструктора LEGO DACTA, находят такую же и прикрепляют ее на плату. В конце игры дети презентуют свою постройку.

### **Игра «Что лишнее?»**

*Цели:* развивать логическое мышление.

*Оборудование:* набор конструктора LEGO DACTA.

*Правила игры:* педагог демонстрирует детям ряд деталей и просит определить лишний элемент (каждый элемент состоит из двух деталей конструктора).

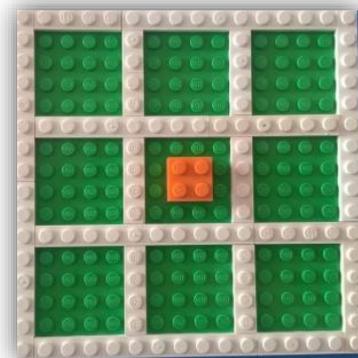
### **Игра «Кубик»**

*Цель:* закрепление понятий (вправо, влево, вверх, вниз), развитие внимания.

*Оборудование:* платформа, детали конструктора LEGO ДАСТА (рис. 9).

*Правила игры:* Педагог дает инструкцию детям: «муха» может совершать ходы вверх, вниз, вправо, влево, каждый раз перемещаясь на одну клетку в указанном направлении».

Дети по очереди называют следующий ход «мухи». Проигрывает тот, у кого «муха» выходит за пределы игрового поля.



### **Игра «Таинственный мешочек»**

*Цель:* учить отгадывать детали конструктора LEGO ДАСТА на ощупь.

*Оборудование:* наборы деталей конструктора LEGO ДАСТА, мешочек.

*Правила игры:* педагог предлагает детям определить на ощупь и назвать лего – деталь. Дети по очереди достают из мешочка лего - деталь, называют ее и всем показывают, какая лего – деталь им досталась.

### **Игра «Разложи детали по местам»**

*Цель:* закреплять названия деталей LEGO-конструктора.

*Оборудование:* пластиковые контейнеры, детали LEGO-конструктора (клювик, лапка, овал, полукруг), платформы.

*Правила игры:* Работа в паре. Детям раздаются контейнеры и конструктор. Каждый ребенок получает по две лего - детали.

Задача детей: за короткое время собрать всю конструкцию. Побеждает тот, кто выполнил задание быстрее и без ошибок.

### Игра «Что больше»



*Цель:* закрепление понятий «больше», «меньше».

*Оборудование:* плата, детали конструктора LEGO DACTA, карточки с изображением знаков «больше», «меньше» или «равно» и цифр (рис. 10).

*Правила игры:* дошкольник строит башни по образцу. Выкладывает под карточкой цифры, соответствующие количеству деталей башни. Педагог предлагает выполнить задание ребенку (например, какая башня больше? дошкольник должен выбрать знак «больше», «меньше» или «равно»).

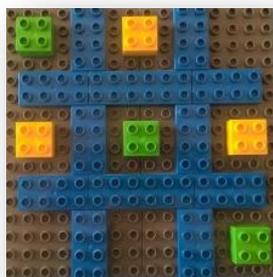
### Игра «Собери модель»

*Цель:* развитие концентрации внимания, логического мышления.

*Оборудование:* кирпичики LEGO DACTA, платформа.

*Правила игры:* дети конструируют модель под инструкцию педагога. При определении взаимного расположения деталей используются наречия «сверху», «посередине», «слева», «справа», «поперёк».

Рис



### Игра «Крестики-нолики»

*Цель:* развитие концентрации внимания, мышления.

*Оборудование:* плата, детали конструктора LEGO DACTA.

*Правила игры:* на платформу наносится разметка игрового поля с помощью тонких LEGO – пластин. Детям предлагается выбрать кубики LEGO кубики двух цветов и начать игру (рис.11).

### Игра «Составь флаги»

*Цель:* развитие внимания, памяти.

*Оборудование:* кирпичики LEGO DACTA красного, синего, белого цвета.

*Правила игры:* педагог раздаёт детям кирпичики двух цветов и предлагает составить все возможные флаги из одного красного кирпичика и двух синих, из одного красного и трёх синих или двух красных двух синих. Из одного белого кирпичика и двух синих. После этого педагог предлагает детям выложить из кирпичиков LEGO DACTA флаг РФ.

Рис

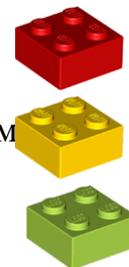
## Игра «Светофор»

*Цель:* закреплять значения сигналов светофора; развивать внимание, память.

*Оборудование:* кирпичики LEGO DACTA красного, зеленого, желтого цветов.

*Правила игры:* Педагог раздаёт детям кирпичики трёх цветов и предлагает провести соревнования, кто больше сконструирует светофоров (дети могут использовать цвета в разном порядке).

После выявления победителя, педагог демонстрирует шесть комбинаций светофоров и объясняет систему, по которой нужно было их составить, чтобы не пропустить ни одного варианта.



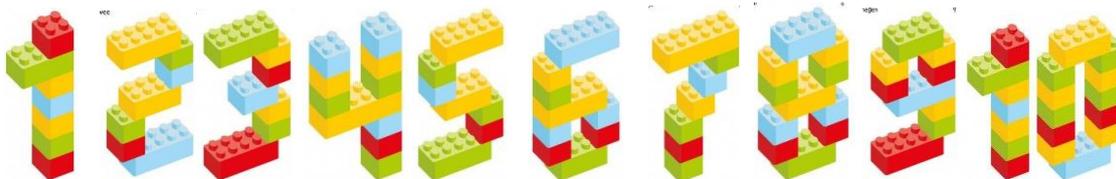
## Игра «Цифры»

*Цель:* закрепление прямого и обратного счета в пределах 10.

*Оборудование:* плата, детали конструктора LEGO DACTA, LEGO схемы «Цифры» (рис. 12).

*Правила игры:* на плате выстраиваются цифры из LEGO DACTA от 1 до 10. Дошкольник считает от 1 до 10 и обратный счет от 10 до 1.

Для усложнения педагог может предложить детям назвать соседей числа 5, 6 и т.д.



## Игра «Запомни и выложи ряд»

*Цель:* развитие концентрации внимания, кратковременной памяти, логического мышления.

*Оборудование:* плата, детали конструктора LEGO DACTA.

*Правила игры:* 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 течение нескольких секунд рассматривают образец, а затем выставляют то же по памяти.

### Картотека игр «ЛЕГО-конструирование»

для детей старшего дошкольного возраста

В старшей группе роль ведущего берут на себя дети. В играх развиваются коллективизм, память, мышление. Дети учатся заниматься по карточкам.

«Чья команда быстрее построит?»

Цели:

- учить строить в команде, помогать друг другу;
- развивать интерес, внимание, быстроту, мелкую моторику рук;

Оборудование: набор-лего конструктора «Дупло», образец.

Ход: дети разбиваются на две команды. Каждой команде дается образец постройки, например, дом, машина с одинаковым количеством деталей. Ребенок за один раз может прикрепить одну деталь. Дети по очереди подбегают к столу, подбирают нужную деталь и прикрепляют к постройке. Побеждает команда, быстрее построившая конструкцию.

«Гайнственный мешочек»

Цель: учить отгадывать детали конструктора на ощупь.

Оборудование: наборы деталей конструктора, мешочек.

Ход: педагог держит мешочек с деталями лего-конструктора. Дети по очереди берут из него одну деталь, отгадывают и всем показывают.

«Разложи детали по местам»

Цель: закреплять названия деталей лего-конструктора.

Оборудование: коробочки, детали лего-конструктора (клювик, лапка, овал, полукруг).

Ход: детям даются коробочки и конструктор. На каждого ребенка распределяются детали по две. Дети должны за короткое время собрать весь конструктор. Кто соберет без ошибок, тот и выиграл.

«Светофор»

Цель:

- закреплять значения сигналов светофора;
- развивать внимание, память;

Оборудование: кирпичики лего красного, зеленого, желтого цвета.

1-й вариант:

Педагог- «светофор», остальные дети- «автомобили». Педагог показывает красный свет, «автомобили» останавливаются, желтый-приготавливаются, зеленый-едут.

2-й вариант:

Светофор и пешеходы переходят дорогу на зеленый свет.

3-й вариант:

На красный свет дети приседают, на желтый-поднимают руки вверх, на зеленый-прыгают на месте.

«Найди такую же деталь, как на карточке»

Цель: закреплять названия деталей лего-конструктора «Дупло».

Оборудование: карточки, детали лего-конструктора «Дупло», плата.

Ход: дети по очереди берут карточку с чертежом детали лего-конструктора «Дупло», находят такую же и прикрепляют ее на плату. В конце игры дети придумывают название постройки.

В подготовительной к школе группе дети уже занимаются по карточкам, строят более сложные постройки. Цель игр-развивать речь, уметь работать в коллективе, помогать товарищу, развивать мышление и память.

«Назови и построй»

Цели:

·закреплять названия деталей лего-конструктора «Дакта»;

·учить работать в коллективе;

Оборудование: набор лего-конструктора «Дакта».

Ход: Педагог дает каждому ребенку по очереди деталь конструктора. Ребенок называет ее и оставляет у себя. Когда каждый ребенок соберет по две детали, педагог дает задание построить из всех деталей одну постройку, придумать ей название и рассказать о ней.

«Лего-подарки»

Цель: развивать интерес к игре и внимание.

Оборудование: игровое поле, человечки по количеству игроков, игровой кубик (одна сторона с цифрой 1, вторая с цифрой 2, третья с цифрой 3, четвертая-крестик (пропускаем ход)), лего-подарки.

Ход: дети распределяют человечков между собой. Ставят их на игровое поле, кидают по очереди кубик и двигают человечков по часовой стрелке. Первый человечек, прошедший весь круг, выигрывает, и ребенок выбирает себе подарок.

Игра продолжается, пока все подарки не разберут.

«Не бери последний кубик»

Цель: развивать внимание, мышление.

Оборудование: плата с башней.

Ход: играют два ребенка, которые по очереди снимают один или два кирпичика с башни. Кто снимет последний, тот проиграл.

«Запомни расположение»

Цель: развивать внимание, память.

Оборудование: набор лего-конструктора «Дакта», платы у всех игроков.

Ход: педагог строит какую-нибудь постройку из восьми (не более) деталей. В течение короткого времени дети запоминают конструкцию, потом педагог ее убирает, и дети пытаются по памяти построить такую же. Кто выполнит правильно, тот выигрывает и становится ведущим.

«Построй, не открывая глаз»

Цели:

- учить строить с закрытыми глазами;
- развивать мелкую моторику рук, выдержку;

Оборудование: плата, наборы конструктора.

Ход: перед детьми лежат плата и конструктор. Дети закрывают глаза и пытаются что-нибудь построить. У кого интересней получится постройка, того поощряют.

«Рыба, зверь, птица»

Цель: развивать память, внимание.

Оборудование: кирпичик лего.

Ход: педагог держит в руках кирпичик лего. Дети стоят в кругу. Педагог ходит по кругу, дает по очереди всем детям кирпичик и говорит: «рыба». Ребенок должен сказать название любой рыбы, затем дает другому и говорит: «птица» или «зверь». Кто ошибается или повторяет, выбывает из игры.

Конструирование из строительного материала в старшей и подготовительной группе воспитатели стараются реже давать образец постройки или поделки, а если дают, то примерный, чтобы показать основные части конструкции и помочь отобрать нужные детали; в качестве образца часто используют фотографии, рисунки. Дети чаще придумывают свой вариант постройки, поделки, перенимают друг у друга конструктивные решения.

Задание «Что изменилось?»

Перед ребенком расставляют строительные детали. Просят запомнить, сколько их и как они стоят. Затем предлагают отвернуться и убирают какую-либо деталь (устанавливают детали в ином положении на плоскости стола, меняют их местами, добавляют новые). Затем дошкольник отмечает, что изменилось.

Задание «Меняясь местами»

Играют двое детей. Ребята сажают спиной друг к другу и предлагают разместить на листе бумаги мелкие строительные детали, поставленные плотно друг к другу так, чтобы каждая деталь соприкасалась с поверхностью листа одной из граней, и обвести получившуюся фигуру фломастером. Затем снять с листа детали, поменяться местами и вновь установить их на листе бумаги точно внутри

контура. Задание тем сложнее, чем больше деталей предлагается.

#### Задание «Роботы»

На карте нарисованы роботы, собранные из строительных деталей. Детям предлагают ответить на вопросы:

- Сколько роботов изображено?
- Найди двух роботов, собранных из одинаковых по форме деталей.
- Покажи, у какого робота есть деталь, которой нет у других.
- Каких роботов можно построить из строительных деталей, а каких нельзя?

#### Задание «Схема по постройке товарища»

Дети придумывают и строят сооружения из строительного материала, а затем создают схемы по постройкам друг друга, изображая вид спереди, выкладывая фигурами и обводя фломастерами.

#### Задание «Схема по условию»

Предлагать детям создавать схемы по условиям, используя способ, указанный в предыдущем задании («Нарисуй схему сельского домика, двухэтажного, с плоской крышей и с крылечком, находящимся справа» и т.п.). Побуждайте детей самостоятельно придумывать и рисовать схемы построек.

#### Задание «Построй и создай схему»

Предложить детям сделать элементарные постройки из трех, четырех деталей, а затем создать их чертежи, изображая конструкции в трех проекциях (спереди, сбоку и сверху). Способы построения те же: выкладывание фигурами и обведение, либо рисование на листочках в клетку.

#### Задание «Сделай план и построй»

Дети рисуют планы будущих построек (вид сверху внутренних сооружений): «Универсам», «Кафе», «Детский сад», «Парк». Затем используют их при планировании последующей конструкторской деятельности.

#### Игра "Строительные детали"

Воспитатель разыгрывает с детьми сценку: раздает детям строительные детали и предлагает действовать с ними по ходу стихотворения:

Как-то Кубик в лес пошел,

Там Кирпичика нашел.

Взялись за руки детали,

По тропинке побежали,

А навстречу –скок-поскок

-Подбежал к друзьям Брусок.

И спросил Брусок детали:

"Вы Цилиндра не видали?".

Повернулся Куб бочком:

"Я с Цилиндром не знаком",

А Кирпичик удивился:

"Нам навстречу он катился?"

Ну, теперь пора идти,

Надо Призму нам найти.

Видел я ее –без дела

Она с Конусом сидела

У друзей пластин в гостях

С фотографией в руках".

Игра «Расставь детали по контуру»

Каждый ребенок расставляет детали на листе, создавая форму самолета, обводит фломастером контур получившейся модели, снимает детали и передает лист и детали товарищу, чтобы тот собрал его самолет, в свою очередь берет лист и детали у товарища и собирает его модель. Выигрывает тот, кто быстрее справится с заданием.

Игра «Дострой конструкцию»

Ребенок начинает собирать модель из строительного материала, затем «передает» ее другому ребенку; тот продолжает сборку и «передает» модель следующему ребенку и т.д. Затем дети все вместе обсуждают, что у них получилось.

Игра «Построй здание»

Предложить детям придумать и нарисовать на листах бумаги в клетку любое здание, например, для планеты Марс, которое можно построить из строительного материала. Например, здание, стоящее на горах (над водой, на песке, под песком, на глубине; подводный дом; здание, часть которого находится под водой, а часть на воде; парящее в воздухе здание и др.).

Проанализировать с детьми готовые схемы и предложить сконструировать по ним постройки. По окончании строительства проанализировать постройки с точки зрения схожести с изображениями; прочности, удобства использования; необычности, оригинальности конструктивных решений, гармоничности.

Игра «Найди одинаковые конструкции»

Педагог собирает из строительного материала 5-7 похожих предметов (из них 2 предмета одинаковые) и, определив время (1 минута по песочным часам), дает детям задание: «Найдите одинаковые конструкции».

Игра «Что получилось?»

Каждый ребенок сооружает любую модель из строительного материала. Затем

дети угадывают, у кого что получилось.

Игра «Сконструируй летательный аппарат»

Дети рисуют схематические изображения различных летательных аппаратов, конструируют летательный аппарат из строительного материала (анализ построек, демонстрация в действии).

Игра «Закончи конструкцию»

Предложить детям разбиться на пары. Каждый ребенок собирает из строительного материала какую-либо заготовку, затем меняется ею с напарником и заканчивает его конструкцию.

Игра «Что изменилось у робота?»

Педагог предлагает детям рассмотреть сконструированного им робота в течение 1-й минуты. Затем дети закрывают глаза, а педагог вносит в конструкцию некоторые изменения. Дети должны сказать, что изменилось