

«Зеркало».

Цель: развитие внимания, умения ориентироваться в пространстве.

Игровая мотивация. Царица из сказки о семи богатырях случайно разбила волшебное зеркало, в котором можно было увидеть всё, что творилось в мире. За помощью он обратилась в Волшебную мастерскую, но мастер сказал. Что зеркало снова будет работать, только если выложить из цветных осколков (деталей конструктора Лего) точно такое же изображение. (Работа по образцу, приложение №2)

«Логическая цепочка»

Цель: формирование понятия «признак предмета»; развитие логического мышления; учить преобразовывать объект, по какому – либо признаку.

Игровая мотивация. 1. Смешарики решили украсить свой городок красивой гирляндой, в которой каждый бы следующий фонарик отличался от предыдущего только по цвету (форме, размеру, цвету и размеру и т.д.)

КАРТОТЕКА

Игры с использованием конструктора Лего



Составитель:
Лебедева Е.А.

Полысаево 2018

2. Смешарики решили построить несколько разных домиков на своей полянке. По задумке архитектора каждый следующий этап домика должен отличаться от предыдущего только по цвету (форме, размеру, цвету и размеру и т.д.)

«Золушка»

Цель: формирование понятия «признак предмета»; развитие умения классифицировать предметы по различным признакам; формирование чувства времени.

Игровая мотивация. 1. Золушке нужна помощь.

Злая мачеха заставила её рассортировать все детали конструктора её дочерей по определённым признакам (цвет, форма, размер). Сделать это необходимо за определённое время.

2. «Соберём урожай»

Проводится как подвижная игра. Различные детали Лего лежат на полу.

Дети должны собрать только «спелые ягоды», т.е. красные детали и т.д.

«Быстрый покупатель»

Цель: формировать умение читать схему; развитие внимания; умения действовать по инструкции

Игровая мотивация. Матрёшки отправились за покупками. Давайте поможем им найти магазине, всё что указано в списке. Каждый ребёнок получает карточку, на которой схематично изображены любые детали конструктора Лего (это «список покупок»). Необходимо как можно быстрее собрать в корзину именно те «покупки», которые обозначены в «списке».

«Слонёнок»

Цель: развивать умение детей создавать и сравнивать предметы по длине, обозначать словами результат сравнения (длиннее – короче, равные по длине); ориентироваться в пространстве, развивать воображение.

Игровая мотивация В Лего – зоопарке появилось новое животное. Оно очень понравилось Лего – человечкам, что сотрудники зоопарка решили дарить посетителям игрушки этого животного. Незнайке тоже подарили такую игрушку, а он по неосторожности её сломал. Перед детьми детали, из которых была сделана эта игрушка. Прилагается инструкция в виде схематических рисунков.

«Дороги в цветочном городе»

Цель: развивать умение сравнивать детали по длине.

Игровая мотивация: коротышки Винтик и Шпунтик построили автомобиль, но в Цветочном городе нет дороги, по которой мог бы этот автомобиль ездить. Для строительства дороги в магазин они выбрали кирпичи жёлтого цвета, а для дороги в библиотеку - красного. А как строить дороги, они не знают. Дети помогают коротышкам.

«Мастерская папы Карло»

Цель: учить сравнивать предметы по высоте; обозначать словами результат сравнения (выше – ниже, шире – уже, больше - меньше); закреплять умение различать порядковый и количественный счёт, правильно отвечать на вопросы: сколько, который по счёту; развивать навыки анализа и синтеза; учить ориентироваться в пространстве.

Игровая мотивация. Педагог показывает детям фигурку «папы Карло» и рассказывает о том, что папа Карло получил заказ на изготовлении мебели. Заказ очень срочный и поэтому он ищет себе помощников. Педагог спрашивает, согласны ли ребята помочь старому столяру.

Игровые упражнения с конструктором Лего - конструирование по образцу

«Чемодан»

Цель: учить выделять отличия между квадратом и прямоугольником, продолжать формировать понятия «форма» и «размер», «длина», «цвет».

Игровая мотивация. Смешарики собираются в путешествие. Им необходимо помочь поместить в чемодан как можно больше вещей.

«Самовар»

(по сказке К.И.Чуковского «Муха - Цокотуха»)

Цель: учить конструировать по образцу; развивать внимание; формировать навыки коллективной деятельности, учить сравнивать. Упражнять в счёте.

Игровая мотивация. Муха – Цокотуха пригласила гостей на чай, но самовара у неё нет. Педагог предлагает детям сделать самовар для чаепития в гостях у Мухи – Цокотухи. С опорой на чертёж самовара.

«Новое платье для Мухи - Цокотухи»

Игровая мотивация.

Муха – Цокотуха сегодня именинница, поэтому она готовится к приходу гостей, ей необходимо новое платье. Педагог предлагает сшить новое платье из деталей конструктора лего по «выкройке», т.е. чертежу.

«Клад»

Цель: закреплять представления о понятиях «цифра» и «число»; упражнять в счёте до 10; учить сравнивать по высоте.

Игровая мотивация. Детям предлагается найти «клад», т.е. достать из «ящика ощущений» различные детали конструктора Лего с изображением цифр. Далее дети строят башню из кубиков с цифрами в порядке возрастания (убывания), определяют высоту башни.

«Тропинка для красной шапочки»

Цель: развитие умений сравнивать и преобразовывать объекты по длине; учить прибавлять и отнимать

Игровая мотивация. Красная шапочка и волк спешат через лес к бабушке, по зелёной и красной тропинке.

«Длинный - короткий»

Игровая мотивация. Педагог использует способ «сравнения по длине»: выложить дорожки из кубиков Лего. Дети должны определить какая дорожка самая длинная, считают детали из которых она состоит, отвечают на вопросы:

1.Какая дорожка длиннее, синяя или красная?

2.Сколько синих кубиков нужно добавить, чтобы синяя и красная дорожки стали одинаковыми?

3.На сколько деталей в синей дорожке меньше, чем в красной?

«Больше или меньше?»

Цель: упражнять детей в сравнении объектов по длине; формировать понятия «больше», «меньше», «столько же»; учить прибавлять и отнимать.

Жили – были разноцветные кубики. Жили они дружно и очень любили строить интересные вещи. Однажды они посмотрели фильм про Египет и древние пирамиды и решили построиться в пирамиду. Обсудив будущую постройку, кубики договорились, что каждый ряд пирамиды будет состоять из кубиков одного цвета. Но как определить, кубики, какого цвета будут лежать в основании пирамиды, а какие будут на самом верху? Дети предлагают свои варианты решения.