**Картотека игр по Лего - конструированию**

1. Где Матрешка?

Наглядный материал: постройки из **лего**(домик, кровать, машина, игрушечная матрешка.

Ход игры: воспитатель передвигает Матрешку в постройке: ставит на крышу, сажает на кровать, прячет за дом, за машину. Дети объясняют, где Матрешка – Матрешка, стоит на крыше.

2. Четвертый лишний

Цель: развивать внимание, сообразительность, речь доказательную

Ход игры: Посмотрите и скажите, какая деталь лишняя.

3. *«Опиши деталь»*

Цель: развивать мышление, речь.

Ход игры: Перед ребенком находится несколько деталей конструктора **Лего**. Воспитатель показывает деталь, ребёнок должен описать эту деталь. *(какая она? какого цвета? какой формы? на что похожа)*

4. *«Я строитель»*

Цель: развивать у детей способности к самостоятельному конструированию.

Ход игры: Перед ребенком лежит схема постройки предмета. Ребенок строит постройку, проговаривая свои действия (я беру кирпичик 2\*6 зеленого цвета, рядом с ним ставлю точно такой же кирпичик зелёного цвета 2\*6,закрепляю эти два кирпичика- синим кирпичиков 2\*4, справа ставлю кубик жёлтого цвета 2\*2,слева ставлю кубик жёлтого цвета 2\*2 и. т. д)

5. *«Цветные детали»*

Цель: Развитие сенсорики.

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

7. *«Разноцветный сундучок»*

Цель: учить детей при согласовании существительных среднего *(женского)* рода с местоимением ориентироваться на окончание слова.

Материал: шкатулка, предметные **картинки по количеству детей**.

Воспитатель:

Я **картинки положила**

В разноцветный сундучок.

Ну-ка, Ира, загляни-ка,

Вынь **картинку**, назови-ка.

Дети вынимают **картинку** и называют постройку, которая на ней изображена.

8. *«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?»*

9."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.

10.*«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.

11. Дидактическая игра *«Сосчитай и назови»*

Цель: способствует закреплению грамматических конструкций.

Ход игры:

-у меня одна елка, сколько елок у вас?

-Сколько ёлок у Кати?

-Катя, подари одну ёлку Даше. Сколько ёлок стало у Даши?

-Посчитай, сколько всего у тебя елок?

12. Дидактическая игра *«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

13. Дидактическая игра *«Мозаика»*

Цель: способствует развитию сенсорных эталонов а именно закрепления 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?

14. *«Вспомни и собери»* *(работа в команде)*

Цель: способствует развитию высших психических функций, а именно памяти и внимания.

Ход игры: Внимательно посмотрите на мою фигуру, запомни и построй такую же.

-Какого цвета у вас первый ряд?

-На какую геометрическую фигуру похожа твоя деталь?

-Сколько окошек у дома?

-Какой геометрической фигуры крыша у дома?

Приложение 2

1. «У кого выше *(шире, длиннее)*».

Материал: конструктивный набор LEGO.

Цель: развивать мелкую моторику, умение работать в парах, закреплять понятие выше (шире, длиннее, учить сравнивать по длине, высоте, ширине.

Описание игры: перед детьми конструктор. Дети организуют пары. По сигналу ведущего строят постройку *«башню»*

(*«дорогу»*, *«мост»*). По окончанию работы, сравнивают постройки. Та пара, у которой постройка выше (шире, длиннее,

выиграла.

2. *«Построй, не открывая глаз»*.

Материал: конструктивный набор.

Цель: способствовать развитию умения строить с закрытыми глазами, развиваем мелкую моторику рук, выдержку.

Описание игры: перед детьми конструктор. Дети закрывают глаза и пытаются что-нибудь построить. У кого интересней

будет постройка тому вручают фишку. Игрок, у которого соберется большее количество фишек, выиграл.

3. *«Найди такую же постройку, как на****карточке****»*.

Материал: **карточки** с фотографиями простых построек, соответствующие постройки из LEGO конструктора,

конструктивный набор.

Цель: развивать внимание, воображение, конструктивные навыки, закрепить названия деталей конструктора LEGO.

Описание игры: Дети по очереди берут **карточку** с изображением простых построек из конструктора, находят оригинал

постройки. Тот ребенок, который справился с заданием, оставляет **карточку у себя**. Если ребенок не справился, **карточку**

возвращает ведущему. Выигрывает тот, у кого **карточек больше всего**.

Коммуникативная деятельность:

4. *«Кто знает, пусть продолжает»*.

Материал: конструктивный набор. Игрушки из набора LEGO *«Дупло»*.

Цель: стимулировать составление рассказа с помощью конструктора. Развивать конструктивные навыки. Развивать речь.

Описание игры: дети вместе со взрослым решают про кого будут сочинять рассказ, выбирают из набора LEGO *«Дупло»*

фигуры. Взрослый начинает фразу, дети находят нужную игрушку в наборе. Если нужно, выполняют простые постройки из конструктора. Заканчивают фразу каждый по-разному.

Мама купила Алеше *(машину)*. Она была *(маленькая)*. Алеше захотелось *(играть)*. Тут пришла *(девочка Оля)*. Они стали.

5. *«Домик для игрушек»*.

Материал: конструктивный набор. Игрушки из набора LEGO *«Дупло»*.

Другие игрушки средней величины.

Цель: расширять знания детей о предметах мебели, ее назначении. Развивать конструктивные навыки. Побуждать детей при постройке мебели пользоваться фото-схемами. Совместно для игры выполнять простые постройки.

Описание игры: ведущий объявляет детям, что они сейчас будут строить комнату. Предлагает выбрать **карточки-схемы**, где изображена мебель. Дети со взрослым обсуждают каждый вариант мебели, ее назначение.

Выполняют постройку.

6. *«Кто что умеет делать»*.

Материал: конструктивный набор. Игрушки из набора LEGO *«Дупло»*. Игрушки, построенные из конструктора.

Цель: Подбирать глаголы, обозначающие характерные действия животных.

Описание игры: детям показывают животное из конструктора, а они называют действия, характерные для этого

животного. Например, белочка – скачет, прыгает, грызет; кошка – мяукает, мурлычет, царапается, пьет молоко, ловит

мышей, играет клубком; собака – лает, сторожит дом, грызет кости, рычит, виляет хвостом, бегает; зайчик – прыгает,

бегает, прячется, грызет морковку.

7. *«Спрячем и найдем»*.

Материал: конструктивный набор LEGO.

Цель: способствовать развитию умения ориентироваться в пространстве помещения, последовательно осматривать его;

развивать внимание и запоминание; развивать умение выделять из окружающего предметы, находящиеся в поле зрения.

Описание игры: Воспитатель раскладывает заранее выполненные постройки по групповой комнате. Затем просит

ответить на вопросы. Например, какая игрушка с права? А что выше? А что левее? И т. д.

8. *«Один-много»*.

Материал: конструктор LEGO.

Цель: формирование навыков образования форм родительного падежа множественного числа существительных,

обозначающих грибы, учить детей употреблять в речи существительные единственного и множественного рода,

закреплять умение согласовывать числительное с существительным

Описание игры: воспитатель вместе с детьми выполняют простые постройки *(грибов, цыплят, кубиков и т. д)*.

Постройки раскладывают перед детьми. Затем идет беседа и самостоятельная деятельность ребенка по данной теме.

9. *«Больше - меньше»*.

Материал: конструктор LEGO.

Цель: упражнять ребенка в различии и сравнении величины предметов *(больше, меньше, равно)*; воспитывать внимание,

быстроту реакции на воспитателя.

Описание игры: воспитатель раскладывает перед детьми на двух пластинах простые постройки из конструктора LEGO

*(грибов, цыплят, кубиков и т. д.)*. Затем идет беседа, дети по сигналу взрослого ставят на пластину нужное количество сконструированных построек. Правильные решения награждаются фишкой. В конце игры фишки подчитываются.

Восприятие художественной литературы и фольклора:

10. *«Теремок»*.

Материал: конструктор Lego.

Цель: приобщать детей к русским народным сказкам. Развивать умение описывать игрушку животного, последовательно рассказывать сказку. Развивать мелкую моторику, конструктивные навыки.

Описание игры: воспитатель предлагает вместе с детьми построить теремок как в сказке и рассказать сказку. Дети, выполняя постройку, рассказывают о героях, взрослый управляет работой детей, при затруднении задает вопросы.

11. *«Двор»* к сказке К. Чуковского *«Цыпленок»*.

Материал: конструктор Lego.

Цель: Формировать интерес детей к режиссерской игре путем обыгрывания конструктивных образов, развивать творческие способности детей.

Описание игры: взрослый предлагает прогуляться на птичий двор, дети называют, кого они там могут встретить, вместе строят героев, и по аналогии сказки *«Цыпленок»*, вместе придумывают свою сказку.

**Лего** – это не просто игрушка, это замечательный инструмент, помогающий увидеть и понять внутренний мир ребенка, его особенности, желания, возможности, позволяющий более полно раскрыть его личностные особенности, понять имеющиеся у него трудности. Это средство, которое поможет через созидательную игру решить многие проблемы ребенка и педагога.

Приложение 3

Игры с **ЛЕГО**- конструктором для речевого развития детей:

1.Изучаем предлоги:

Простой способ, чтобы максимально легко и быстро понять и запомнить предлоги, чем озвученная ролевая игра с конструктором.

Именно при ролевой игре даже с самыми примитивнейшими постройками проще всего показать (естественно каждый раз озвучивая, например, что во время прогулки собачка понюхала цветочки ПОД мостиком, затем забралась НА этот мостик, забежала ЗА домик или пробежалась ВОКРУГ домика, а потом МЕЖДУ деревьями, и улеглась ПЕРЕД будкой. Девочка может скатываться С горки, зайти В домик и выйти ИЗ него, перепрыгнуть ЧЕРЕЗ ручеек и т. д.

Если за время игры некоторые действия повторить неоднократно и с разными героями - ребенок усвоит предлоги на раз- два-три :)

Перед началом игры сделайте некоторые постройки, заранее обдумав, какой предлог в каком месте можно обыграть.

2.Изучаем понятия:

Маленький-Большой, Высокий-Низкий, Узкий-Широкий, Длинный-Короткий, Близко-Далеко, Слева-Справа

Здесь от вас потребуется соорудить однотипные вещи, но с каким-либо явным отличием друг от друга - в зависимости от признака, который вы хотите освоить при игре.

Примеры:

- высокую башенку для медвежонка, низкую для зайчика,

- большой домик для человека, маленький для собачки,

- узкую дорожку для мальчика, широкую для машины и т. д.

Обыгрываем эти понятия в ролевой игре. Только не за один раз, а постепенно. Возможно также, что последние 2 пары

понятий будут доступны ребенку не ранее 2х лет.

3.Изучаем конструкцию домов-сооружений и осваиваем счет:

Многие вещи "в живую" в силу своих размеров очень сложно объяснить и показать ребенку, даже если он сталкивается с

этим в повседневной жизни.

Можно построить различные дома, но обязательно в них должны быть какие-то элементы, которые мы хотим выучить. В

вашем домике может быть ярко выраженный ФУНДАМЕНТ (цоколь, а также БАЛКОН, КРЫЛЬЦО, лестница, крыша, АРКА, ТРУБА, КАРНИЗ, КОЗЫРЕК, КОЛОННА и т. д.

Кроме того, полезно строить многоэтажные дома - ДВУХЭТАЖНЫЕ, ТРЕХЭТАЖНЫЕ и т. д. Только не забудьте озвучивать это все во время ролевой игры!

Пример игры:

Саша ждет Машу на КРЫЛЬЦЕ, а Катя вышла в это время на БАЛКОН полить цветы. Потом все ребята

пошли погулять во двор и тут начался дождь. Все разбежались кто куда - Саша с Машей спрятались под АРКОЙ, а Катя стоит под КОЗЫРЬКОМ. Дождь прошел, а никто не промок. Далее они вместе погуляли-поиграли и пошли в гости к Кате на ТРЕТИЙ ЭТАЖ чай пить, а потом к Саше на ВТОРОЙ - рисовать и т. д.

При ознакомлении детей с понятиями звук, слог, слово, предложение, как структурными единицами нашей речи, можно использовать различную величину деталей. Таким образом, детям легче усвоить эти абстрактные понятия с опорой на зрительные ориентиры.