

## Картотека дидактических игр по развитию конструктивной деятельности у детей среднего дошкольного возраста

Составитель:  
Шатохина Д.А., воспитатель

### *«Построй, не открывая глаз»*

Материал: конструктивный набор.

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

Ход 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.

### *«Найди все кубики»*

Цель: Учить различать с помощью осязания детали конструктора, тренировать в группировании с учётом выделения одинаковых предметов, развивать мелкую моторику.

Ход игры: Взрослый предлагает вспомнить, как называются детали конструктора, и разложить их на группы: кубики, кирпичики, декоративные детали.

### *«Найди пару»*

Цель: Закрепить знания о разновидностях геометрических форм. Тренировать в умении группировать с учетом выделения одинаковых признаков, развивать зрительные функции.

Ход: Взрослый предлагает вспомнить, как называются детали конструктора ЛЕГО и найти каждой детали пару.

### ***«Найди предмет такой же формы»***

Цель: Учить соотносить сенсорные эталоны с предметами окружающей обстановки, развивать формовосприятие.

Ход: Взрослый предлагает найти в окружающей обстановке предметы, соответствующие сенсорным эталонам (прямоугольник, квадрат, треугольник и др.).

### ***«Куда села бабочка»***

Цель: Учить детей определять местоположения в пространстве по словесному указанию с использованием игрушки бабочки, развивать зрительные функции.

Ход игры: взрослый предлагает рассмотреть 7-9 деталей конструктора, закрепить их название. По словесной инструкции педагога, например, «Бабочка села на белый кубик», ребенок выполняет задание.

### ***«Расскажи, где находится деталь»***

Цель: Учить объяснять местоположение деталей конструктора по отношению к другим деталям, развивать навыки ориентировки в пространстве.

Ход игры: На столе 10-12 деталей конструктора. Взрослый предлагает рассказать, где находится та или иная деталь (Например, «справа от зеленого кирпичика стоит красный кубик, слева – желтый кирпичик»).

### ***«Найди деталь по указанным ориентирам»***

Цель: Учить различать детали, определять местоположения в пространстве по словесному указанию; развивать зрительные функции.

Ход игры: взрослый предлагает рассмотреть 5-8 деталей конструктора, закрепить их название. По словесной инструкции педагога (например, я задумала деталь, справа от неё красный кирпичик, а слева жёлтый кубик) ребенок находит задуманную деталь.

### ***«Четвертый лишний»***

Цель: Упражнять в умении группировать детали конструктора с учетом выделения одинаковых признаков, развивать логическое мышление, объяснительную речь.

Ход игры: взрослый предлагает ребенку из четырех деталей конструктора найти деталь, не соответствующую данной группе, и объяснить свой выбор.

***«Каждую деталь на своё место»***

Цель: Закрепить знание о разновидностях форм конструктивных деталей, учить анализировать схематичное изображение, подбирать соответствующую схему детали; развивать наглядно-образное мышление, зрительное восприятие.

Ход игры: Детям предлагается рассмотреть схемы-следы деталей конструктора и к каждой схеме подобрать соответствующую деталь.

***«Составь цепочку»***

Цель: Учить различать детали конструктора ЛЕГО по цвету, по форме, по величине; развивать логическое мышление.

Ход игры: взрослый предлагает построить цепочку из деталей конструктора по предложенной схеме (например, белый кубик, синий кубик, зелёный кубик) продолжить цепочку, не нарушая закономерности.

***«Найди по схеме»***

Цель: Учить анализировать схематичное изображение предметов, подбирать соответствующую схеме постройку, развивать наглядно-образное мышление, зрительное восприятие.

Ход игры: взрослый предлагает рассмотреть несколько построек и найти конструкцию, соответствующую данной схеме.

***«Построй заборчик», «Собери пирамидку»***

Цель: Упражнять в расположении элементов в ряд, закрепляя умение устанавливать соотношение между элементами по высоте, длине; тренировать прием плотного прикрепления деталей, развивать мелкую моторику.

Ход: взрослый предлагает построить забор для дачного участка, показывает способы соединения деталей: стопкой; внахлест; ступенчатая.

### ***Игра «Найди постройку»***

Материал: карточки, постройки, коробочка

Цель: развивать внимание, наблюдательность, умение соотнести изображенное на карточке с постройками.

Правило: дети по очереди из коробочки или мешочка достают карточку, внимательно смотрят на неё, называют, что изображено и ищут эту постройку. Кто ошибается, берет вторую карточку.

### ***Игра «Кто быстрее»***

Цель: развивать быстроту, внимание, координацию движения.

Материал: 4 коробочки, детали конструктора Лего 2x2, 2x4 по 2 на каждого игрока.

Правило: игроки делятся на две команды у каждой команды свой цвет кирпичиков Лего и своя деталь. Например, 2x2 красного цвета, 2x4 синего. Игроки по одному переносят кирпичики с одного стола на другой. Чья команда быстрее, та и победила.

### ***Игра «Часть и целое»***

Возраст детей 4-5 лет. Игра проводится в групповой комнате (кабинете специалиста) индивидуально. Педагог демонстрирует ребенку детали крупного конструктора Лего, показывает способы соединения.

Раз частичка, два частичка

Это братик и сестричка!

Раз деталька! Два деталька!

Ты конструктор собирайка!

Что в мешочке отгадаешь,

Сразу приз ты получаешь!

Достается волшебный мешочек. Ребенку предлагается потрогать деталь Лего, которая лежит в мешочке (не заглядывая в него, наощупь) – сказать – она одна или это несколько деталей соединенных вместе. За каждый

правильный ответ ребенок получает приз (для девочек и мальчиков призы разные, например, цветок из картона для девочки, лодочка для мальчика). Детали в мешочке намеренно располагаются такие, чтобы было очевидно, где одна деталь, где много (это сделано для того, чтобы внушить успех ребенку на начальном этапе игры). Педагог хвалит малыша за то, что он правильно определил все части. Из собранных из мешочка деталей конструктора Лего ребенку предлагается собрать какую-нибудь игрушку (учитывая возраст детей и их психофизические особенности). Призы подбираются неслучайные, они наталкивают на идею дальнейшей игры ребенка.