



Картотека
дидактических игр
по конструированию с детьми
дошкольного возраста

Для детей 3-4 года жизни

«Геометрические фигуры»

Цель: ознакомление детей с основными геометрическими фигурами.

Материал: карточки с изображением домика, елочки, солнышка, грибочка из геометрических фигур.

Ход игры. После беседы по картинкам попросите ребенка показать квадрат (треугольник, круг, прямоугольник), затем выложить из геометрических фигур данные изображения. В процессе работы чаще повторяйте с ребёнком слова: "Шарик круглый, окно квадратное..."

«Найди и назови фигуру»

Цель: упражнять детей в знании геометрических фигур.

Материал: плоскостные геометрические фигуры.

Ход игры. Предложите ребенку сначала найти заданную фигуру. Попросите назвать те фигуры, которые он отобрал, и цвет, выбранной фигуры. Что из них можно сконструировать?

«Паруса»

Цель игры: познакомить детей с формой "треугольник", развивать мышление.

Материал: сюжетная картинка с изображением лодочек из геометрических фигур, карточка с геометрическими фигурами, счётные палочки.

Ход игры. Предложите детям рассказать о том, что нарисовано на картинке. Спросите, на какую геометрическую фигуру они похожи, какие еще геометрические фигуры им известны.

После этого дети отыскивают маленький треугольник, затем большой. Помогите им, если они затрудняются, составить изображение.

В конце игры уточните, какую геометрическую фигуру они отыскивали. Предложите найти предметы треугольной формы в окружающем пространстве. Пусть ребенок начертит треугольники пальчиком на столе или выложит из счётных палочек. Можно предложить нарисовать треугольник на бумаге.

«Колобок»

Цель игры: упражнять детей в узнавании и назывании геометрических фигур, развивать логическое мышление детей.

Материал: сюжетная картинка с изображением елочки, колобка и лисы. «Мягкий плоскостной конструктор».

Ход игры, Рассмотрите с ребенком сюжетную картинку («Кто нарисован? Где колобок? Сколько ёлочек? Кто ещё изображён?») Затем предложите детям «Мягкий конструктор» с геометрическими фигурами и попросить отыскать в ней те фигуры, которые нужны для конструирования изображения елочки, колобка и лисы.

Помогите ребенку если он затрудняется. По окончании работы порадуйтесь его успехам. Можно предложить ребенку показать на картинке самый большой треугольник поменьше и самые маленькие треугольники.

В конце игры уточните, какую сюжетную картинку они составляли? Из какой сказки?

"Выкладывание картинок"

Цель игры: развитие логического мышления детей, закрепление знания геометрических фигур.

Материал: карточки-образцы с рисунками из геометрических фигур, «Мягкий конструктор».

Ход игры. Рассмотрите с детьми рисунки. Предложите отыскать на них знакомые геометрические фигуры.

Из «Мягкого конструктора» предложить детям выложить изображения. Не забудьте во время игры закрепить в памяти детей названия цветов. Для второго задания предложить ребенку отыскать деталь и по форме, и по цвету.

«Конструирование по схеме»

Цель игры: развитие логического мышления детей младшего дошкольного возраста.

Материал: карточки с контурными схемами, детали строителя.

Ход игры. Детям дают карточку с контурными схемами и предлагают выложить данные изображения из крупных деталей строительного набора на столе, используя данную карточку как образец. Чтобы усложнить детям задачу, предложите на несколько деталей больше, чем понадобится.

"Конструируем из палочек"

Цель: закрепление знаний геометрических фигур, развитие логического мышления детей.

Материал: карточки с контурным изображением предметов, палочки разной длины.

Цель игры. Предложите детям палочки разной длины, попросите отобрать самые длинные, покороче и самые короткие. Выложите из палочек по предложению ребенка какую-нибудь фигурку. Затем дайте ребенку карточку, рассмотрите с ним контуры предметов, пусть он узнает их, назовет. Потом предложите выложить любую фигурку. В процессе работы закрепляйте названия знакомых геометрических фигур, которые будут возникать в процессе выкладывания. Попросите выложить палочками фигурки по собственному замыслу.

«Найди фигуру»

Цель игры: ознакомление детей с названиями геометрических фигур, познакомить с конусом, цилиндром и призмой.

Материал: набор строительного конструктора, карточки с изображением геометрических фигур.

Ход игры. Попросите ребенка найти и принести кубик, кирпичик, за тем длинную пластину (используется обычный строительный материал для конструирования). Покажите ребенку конус и предложите отыскать такую же деталь (потом цилиндр, затем призму). После этого дайте ребенку карточку и предложите найти эти детали.

«Найди пару»

Цель игры: развитие логического мышления, упражнять в назывании цвета и названии геометрических фигур.

Материал: карточки с изображением геометрических фигур разделенные на 8 частей, не разрезанные карточки по числу играющих

Предложите ребенку поиграть в игру. (Одна из карт разрезается на восемь частей.) Наложить разрезанные карточки на целую карточки на карту, (фигуры, одинаковые по форме, но разные по цвету и размерам). Поднимайте ту или иную карточку и просите найти такую же деталь, но другого цвета или размера. При выполнении задания упражняйте детей в назывании цветов.

«Построй по схеме»

Цель игры: учить детей выполнять элементарные постройки, ориентируясь на схемы.

Материал: схемы построек, строительный набор.

Ход игры. Вспомните с детьми строительные детали, которые они знают, продемонстрируйте им их свойства. Покажите карточку, спросите, что на ней изображено, предложите рассмотреть, и сказать, из каких деталей постройки. Попросите соорудить из строительных деталей такие же постройки. Важно, чтобы детали были изображены в натуральную величину.

"Накладываем детали"

Цель игры: учить детей выкладывать изображения способом накладки.

Материал: карточки с контурными рисунками, строительный набор или плоскостные геометрические фигуры.

Ход игры. Детей учат выкладывать изображения способом накладки объемных деталей одной из граней на рисунок. Предложите детям карту и попросите создать красивые картинки (покажите на примере установки одной детали).

Игра «Строим забор»

Воспитатель говорит детям, играющим со строительным материалом: « Это у вас стройка? Что вы строите? Саша, что это у тебя? Домик. А у тебя, Гена? Тоже домик? Я вижу. На стройке есть хороший строительный материал. Для ваших домиков можно построить хороший забор. Начинаем новую стройку. Посмотрим, какие будут заборчики. Мы решили

строить дом Для своих зверушек. Дом построен ,и
теперь Нам заборчик нужен.

Доски обтесали,

Крепко прибивали.

Тук – тук, перестук,

Доски обтесали,

Тук – тук, перестук

Крепко прибивали.

что они похожи. Например: шар - колобок, солнышко,
лицо, воздушный шар и т.д.

Для детей 4-5 года жизни

«Выкладывание фигур»

Цель игры: упражнять детей в выкладывании
изображений из геометрических фигур используя схемы.

Материал: карты-схемы изображений, строительный
набор.

Ход игры.

Детям предлагают схемы и геометрические фигуры для
выкладывания изображений. После выполнения задания
спрашивают: " Из каких фигур ты составил эту машину?"

Сколько всего фигур тебе потребовалось для этой
ракеты? Сколько здесь одинаковых фигур?"

«Найди лишнее»

Цель игры: развивать логическое мышление
дошкольников.

Материал: карточки с изображением геометрических
фигур.

Ход игры.

На карте изображены ряды геометрических фигур. Детям
предлагают рассмотреть их и определить, что на них
лишнее, затем обосновать, почему.

«На что похоже?»

Цель игры: развивать наглядно-образное мышление
детей.

Материал: набор плоскостных геометрических фигур.

Ход игры. Воспитатель поочередно показывает
вырезанные геометрические фигуры, называет их и
просит сказать, на что они похожи. Например,: шар -
колобок, солнышко, лицо, воздушный шар и т.д.

«Конструируем из палочек»

Цель игры: развитие логического умения детей.

Материал: палочки разной длины трех размеров, карточки с изображением простейших картинок.

Ход игры.

Детям раздают палочки разной длины, предлагают разложить их по размеру на три части. Затем дают картинки (реальные изображения предметов простой формы: флажок, машина, лодка с парусом, тачка, цветок, ваза и др.) и просят выложить изображение этих предметов палочками.

«Сопоставь»

Цель игры: развитие логического мышления дошкольников.

Материал: рисунки с изображением геометрических фигур и реальных предметов, хорошо знакомых дошкольникам.

Ход игры.

Детям предлагают два рисунка, на одном изображены геометрические тела (куб, цилиндр, шар, конус и др.), на другом реальные предметы, хорошо знакомые дошкольникам, просят назвать, на какое геометрическое тело похож тот или иной предмет. Предложите ребятам поиграть в игру "На что похоже?" -отыскать в окружающем пространстве предметы, напоминающие знакомые им геометрические тела. Попросите детей показать и назвать круглые, квадратные, фигуры на одном и другом рисунке.

«Вспомни, на что похоже»

Цель игры: упражнять детей в назывании геометрических фигур.

Материал: карточки с изображением геометрических фигур.

Ход игры.

Детям предлагают карточки с изображением строительных деталей. Воспитатель просит назвать деталь и вспомнить предметы, имеющие с ней сходство, обосновать при этом, почему он эти предметы указывает.

«Посчитай и сконструируй»

Цель игры: Развитие логического мышления дошкольников.

Материал: карточки с изображением роботов из геометрических фигур, строительные наборы или плоскостные геометрические фигуры.

Ход игры.

Детям показывают рисунок с изображением роботов из геометрических фигур. Воспитатель предлагает сосчитать, роботов человечков, спрашивает, сколько роботов-собачек. Просит выбрать любого робота, рассказать, из каких фигур он составлен, сколько на него пошло одинаковых фигур-деталей. Затем детям дают геометрические фигуры и просят выложить из них понравившиеся изображения.

«Обустрой комнату»

Цель игры: развитие логического мышления дошкольников.

Материал: лист бумаги (35* 45см), строительный набор, плоскостные геометрические фигуры

Ход игры.

Воспитатель предлагает детям лист бумаги (35*45 см) и говорит, что это пол кукольной комнаты, просит обстроить его кирпичиками (стены комнаты), оставив промежутки для окна и двери. После того как дети сделают это, вынимает лист и кладет его рядом с построенной комнатой. Затем достает геометрические фигуры и предлагает разложить их на бумаге, подбирая похожие по форме на предметы мебели (квадрат - табуретка, прямоугольник - кровать и т.д.). Воспитатель рассматривает с дошкольниками получившуюся схему и просит расставить по ней "мебель" в комнате, обстроенной кирпичиками. По окончании работы дети сравнивают изображение с постройкой.

«Соотношение геометрических тел и фигур»

Цель игры: учить детей соотносить изображения геометрических фигур и строительные детали конструктора.

Материал: Карточки с изображением геометрических фигур, строительный набор.

Ход игры.

Дошкольникам предлагают рассмотреть изображения геометрических тел, а затем геометрические фигуры, изображенные ниже.

Воспитатель просит отыскать строительные детали, изображенные на карточке, и показать те стороны, которые имеют форму геометрических фигур, изображенных под карточкой. Задание усложняется, если детям предложить соотнести геометрические фигуры и тела, не используя строительные детали.

«Накладываем детали»

Цель игры: развитие логического мышления дошкольников.

Материал: карточки схемы, строительные детали.

Ход игры.

Дошкольникам дают две карточки: на одной в виде схемы изображены различные теремки, на другой - строительные детали, которые следует отобрать для решения данной задачи.

Цель задания: уложить детали в контуре так, чтобы они соприкасались с поверхностью листа одной из граней. В процессе решения задания воспитатель уточняет, какие детали использует ребенок, какого цвета, какая форма граней у той или иной детали, сколько граней у детали, сколько деталей пошло на сборку изображения.

Игра «Построим башенку для принцессы»

Воспитатель приносит в группу куклу-принцессу, сажает её на стульчик и говорит ей: «Принцесса скоро будет построен ваш дом. Надо выбрать хорошее место. Позову-ка я строителей. Кто будет строить дом для принцессы? Лена и Лиза вы знаете, где будет стройка? Тогда найдите нам подходящее место, где будет дом для принцессы. (Девочки находят место для дома). Теперь нам нужны строительные материалы. Гена и Саша, помогите нам, выберите, пожалуйста, всё, что нужно для стройки. А что нам нужно? (дети называют материалы: кирпичи, доски, камни, песок.) Дети, вы будете строителями. Постройте хороший дом, похожий на башню». Дети вместе с воспитателем строят башенку, используя строительный набор и подручный материал. В конце игры воспитатель показывает новый дом принцессе и говорит: «Это ваш новый дом – башня. Вы довольны, принцесса? Хорошо постарались наши строители! Они могут строить и другие красивые

Игры для детей 5-6 лет

Что такой длины? Ширины? Высоты?

Цель: Учить детей обращать внимание не только на общую величину предмета, но и на отдельные её параметры – длину, ширину, высоту.

Материал: Полоски разной длины.

Ход: Взрослый загадывает какой –нибудь предмет (например: стол) и делает узкую бумажную полоску, равную его длине. Чтобы отгадать загаданное, ребенку надо будет сравнить длину разных предметов в группе с этой полоской. Потом можно загадать другой предмет, измерив его высоту и следующий, измерив его ширину.

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».

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.

Найди постройку 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 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.

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 детализированных картинки 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.

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».

Игра «Чья команда быстрее построит?»

Для всех команд мы подготовили образцы постройки.

- Что это? (Цифры).
- Назовите (1,5,7).

Командам нужно будет как можно быстрее собрать из конструктора Лего – цифры по образцу.

- Работать будете в парах. Сначала нужно договориться, кто какую цифру будет собирать. На что следует обратить внимание, чтобы у вас получились такие же цифры, как на образце? *(Нужно взять столько же деталей и такого же цвета, как на образце).*

Игра «Построй и расскажи»

Возьмите по 7 деталей конструктора, назовите их. Пример: кирпичик красного цвета 2 на 6. Необходимо построить из всех деталей одну постройку и придумать, что построили. Когда построите, один участник из команды расскажет, что построили.

Игра «Собери модель по ориентирам»

Я буду называть деталь определённой формы и цвета, которую нужно будет найти и выставить в указанное мною место на плато. Для начала выберите цвет плато, на который будете выставлять детали.

Используются следующие ориентиры положения:

«левый верхний угол», «левый нижний угол», «правый верхний угол», «правый нижний угол», «середина левой стороны», «середина правой стороны», «над», «под», «слева от», «справа от». Например, возьмите кирпичик зеленого цвета 2 на 4 и выставите его в правый верхний угол. Кирпичик желтого цвета 2 на 6 выставите в левый верхний угол. Кирпичик красного цвета 2 на 2 выставите в левый нижний угол. Кирпичик белого цвета 2 на 2 выставите в центр плато. Кирпичик зеленого цвета 2 на 6 выставите в правый нижний угол и т.д.

Игра «Вторая половинка»

Цель данного задания: формирования математического мышления, понимания принципа отражения и осевой симметрии в мозаике.

От каждой команды по 2 участника. Команде нужно выложить на плато из кирпичиков узор в соответствии

уже имеющимся на другой половине, чтобы получилась симметричная картинка. Будет оцениваться точность выполнения, скорость и работа в команде.

Игра «Путь домой»

Цель: развитие логического мышления и пространственного воображения.

Команды получают фигурки лего человечков. Лего человечки размещаются на схеме маршрута, лицом вперед в направлении стрелки. Лего человечек может двигаться по белым пустым клеткам по заданной команде (стрелкам: вперед, налево и направо, и цифры, обозначающие количество шагов). При выкладывании программы карточки, обозначающие направления движения переворачивать нельзя.

Творческое конструирование «Ракета» или «Космический объект»

Задание: из предложенного подручного материала сконструировать ракету или космическую станцию, а может у вас получится спутник. Но есть одно условие: в вашей конструкции хотя бы одна из деталей должна приходить в движение.

Итак, мы поиграли с вами в игры с использованием конструктора Лего, которые мы используем в своей работе с детьми старшего дошкольного возраста.

Мастерская форм.

Цель: Закреплять у детей знания геометрических форм. Выкладывать геометрические фигуры и предметы по условиям.

Материал: Счетные палочки, геометрические фигуры.

Ход: Детям предлагается выложить из палочек различные предметы по условиям. Например: треугольник из 3-х палочек, 5-и, 6-и; прямоугольник из 6-и, 8-и; домик из 6-и, 11-и и т.д.

Есть у тебя или нет?

Цель: Учить детей узнавать знакомые по форме предметы наощупь.

Материал: Две муфточки; два набора предметов простой формы (шарик, яблоко, груша, яйцо, лимон, пирамидка, кубик, кирпичик и др.); коробка.

Ход: В муфточку кладутся строительные детали. Необходимо правильно назвать деталь.

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 разложить их по порядку: от самой маленькой до самой большой или от самой большой до самой маленькой.

Вариант 2. Полоски разложить в беспорядке.

Предложить детям нарисовать план лестницы, не трогая полосок. Затем, предложить взять полоски и выстроить лестницу по плану.