



Использование Лего-технологии в игровой деятельности

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ

Чудо-Дерево

Цель игры:

- закрепление правильного произношения звуков в словах;
- развитие фонематического восприятия;
- развитие зрительной памяти;
- развитие мелкой моторики пальцев рук.

Материалы: конструктор лего, картинки на автоматизируемый звук, игровой кубик.

Ход игры: в игре принимают участие 2 человека. У каждого игрока имеется свое дерево, сделанное из конструктора лего, и общий ящик с «яблоками». Они по очереди бросают кубик и берут из пачки столько картинок, сколько выпало на нем. Столько же «яблок» нужно взять из общего ящика и повесить на свое дерево. Взяв нужное количество картинок, игрок четко проговаривает название предмета, изображенного на карточке.

Игровое правило: побеждает тот, у кого будет самый богатый «урожай».

Футбол

Цель игры:

- автоматизация и дифференциация звуков «С» и «Ш»;
- развитие мелкой моторики пальцев рук;
- развитие внимания;
- развитие фонематического восприятия.

Материалы: конструктор лего, игровой кубик, картинка со словами на звук «С» и «Ш».

Ход игры: на импровизированном футбольном поле размещаются двое ворот, сделанных из конструктора лего. Ребенок бросает кубик за команду «Свистелочек» и называет столько слов с картинки со звуком «С», сколько выпало на кубике. После этого перед одними воротами выставляется столько же фишек из конструктора. Затем игрок бросает кубик за команду «Шипелочек» и называет столько слов с картинки со звуком «Ш», сколько выпало на кубике. После этого перед другими воротами выставляется столько же фишек из конструктора лего.

Игровое правило: выигрывает команда, набравшая наибольшее количество фишек.

В конце игры ребенок выкладывает из конструктора лего букву «С» возле ворот «Свистелочек» и букву «Ш» возле ворот «Шипелочек».

Домик для куклы Лолы

Цель игры:

- закрепление правильного произношения звука «Л» в словах;
- развитие фонематического восприятия;
- развитие мелкой моторики пальцев рук.

Материалы: предметные картинки на конструкторе лего прямоугольной формы («кирпичики») 10–14 штук и «крыша» треугольной формы.

Ход игры: Игрок выбирает «кирпичики» с картинками, где слышится звук «Л». Из них он строит домик для куклы Лолы.

Игровое правило: выигрывает тот, кто построит из «кирпичиков» с картинками со звуком «Л» домик для куклы Лолы.

Найди пару

Цель игры:

- закрепление правильного произношения мягкого звука «Р» в словах;
- развитие зрительной памяти;
- развитие мелкой моторики пальцев рук, фонематического восприятия.

Материалы: предметные картинки на деталях конструктора лего.

Ход игры: играют 1–2 человека. Детали от конструктора лего выложены на столе картинками вверх. Ребенку предлагается посмотреть на картинки и запомнить их. После этого детали конструктора лего переворачивают картинками вниз. Ребенок должен по памяти собрать картинки, соединив детали между собой.

Игровое правило: выигрывает тот, кто больше соберёт картинок-пар.

Найди половинку

Цель игры:

- закрепление правильного произношения твердого звука «Р» в словах;
- развитие фонематического восприятия;
- развитие мелкой моторики пальцев рук.

Материалы: предметные картинки на конструкторе ЛЕГО на «кирпичиках» прямоугольной формы.

Ход игры: педагог называет слово на автоматизируемый звук. Ребенок должен найти две половинки с изображением названного слова, назвать, соединить их между собой и получить картинку на автоматизируемый звук.

Игровое правило: выигрывает тот, кто быстрее соберёт картинку на автоматизируемый звук.

Найди постройку

Цель игры: способствовать развитию внимания, наблюдательности. Учить соотносить изображение на карточке с постройками.

Материалы: карточки, постройки, коробочка или мешочек.

Ход игры: дети по очереди достают карточки из коробочки или мешочка, внимательно смотрят на неё, называют, что на ней изображено, и ищут эту постройку. Кто ошибается, тот берёт вторую карточку.

Игровое правило: выигрывает тот, кто больше найдет построек по изображению.

Кто быстрее

Цель игры: способствовать развитию быстроты внимания, координации движений.

Материал: 4 коробочки, детали лего-конструктора.

Ход игры: игроки делятся на две команды. У каждой команды свой цвет кирпичиков лего и своя деталь. Игроки по одному переносят кирпичики с одного стола на другой.

Игровое правило: чья команда быстрее, та и победила.

Собери кирпичики лего

Цель игры: закреплять знание основных цветов.

Материалы: кирпичики лего 4-х цветов.

Ход игры: играет четверо детей. Воспитатель раскидывает на ковре кирпичики лего, ставит коробочки, распределяет кирпичики по коробочкам – по цвету. Дети выбирают цвет, который будут собирать. По команде: «Начали!» дети собирают кирпичики.

Игровое правило: побеждает тот, кто соберёт быстрее.

Чья команда быстрее построит

Цель игры: учить строить в команде, помогать друг другу. Способствовать развитию интереса, внимания, быстроты, мелкой моторики рук.

Материалы: набор лего-конструктора, образец.

Ход игры: дети разбиваются на 2 команды, каждой команде даётся образец постройки, например, дом или машина с одинаковым количеством деталей. Ребёнок за один раз может прикрепить одну деталь. Дети по очереди подбегают к столу, подбирают нужную деталь и прикрепляют к постройке.

Игровое правило: побеждает команда, быстрее построившая конструкцию.

Светофор

Цель игры: закреплять значения сигналов светофора. Способствовать развитию внимания, памяти.

Материалы: кирпичики лего жёлтого, красного, зелёного цвета.

Ход игры:

1-й вариант: педагог – «светофор», остальные дети – «автомобили».

Педагог показывает красный свет, «автомобили» останавливаются, жёлтый – приготавливаются, зелёный – едут.

2-й вариант: «светофор» и пешеходы переходят дорогу на зелёный свет.

3-й вариант: на красный свет – дети приседают, на жёлтый – поднимают руки вверх, на зелёный – прыгают на месте.

Игровое правило: побеждает тот, кто правильно выполняет движения, соответствующие сигналу светофора.

Построй – сравни

Цель игры:

- учить детей делать постройку с заданным количеством конструктора лего.
- формировать умения сравнивать две (три) группы предметов по высоте, сравнивать цифры по величине.
- развивать мелкую моторику рук и глазомер, учить соизмерять мышечное усилие и тренировать координацию руки и глаза.

Материалы: карточки, конструктор лего.

Ход игры: детям предлагается построить башенки по предложенной карточке, с заданным количеством кубиков лего. Дети сравнивают группы предметов, по высоте, определяют количественный состав групп. Называют, какое число больше, меньше.

Игровое правило: побеждает тот, кто быстрее построит башенки по карточке, сравнит по высоте, определит количество лего-кубиков.

Наш городок

Цель игры:

- закрепить навык строительства из лего-конструктора;
- обучать детей сооружать постройку, накладывая детали друг на друга, использовать различные детали конструктора, делать постройку устойчивой;
- развивать речевую активность, активизировать в речи детей слова по теме;
- воспитывать желание обыгрывать постройку. Воспитывать у детей навык общения с педагогом и сверстниками во время конструирования.

Материалы: лего-человечки, конструктор лего, схемы, дорожные знаки, большая коробка, лего-машины.

Ход игры: перед детьми стоит большая коробка с лего-конструктором, маленькие машинки и лего-человечки. Педагог рассказывает историю, что у лего-человечков неожиданно пропали все дома и улицы. Бедные лего-человечки не знают, что делать. Хотите им помочь?

Дети строят домики по схеме и расставляют их на специально размеченную доску под проезжую часть. После этого дети с педагогом расставляют дорожные знаки, проговаривая, что они обозначают. Далее дети с педагогом продолжают игру с постройками, изменяя их по ходу игры.

Игровое правило: выигрывает тот, кто быстрее построит домики по схеме, проезжую часть, дорожные знаки.

Музыкально-дидактическая игра на развитие интеллектуальных музыкальных способностей и музыкальной памяти

«Веселый-грустный Лего-робот»

Цель игры: различать построение музыки, развивать конструктивные, коммуникативные способности детей.

Материал: аудио-аппаратура, конструктор лего, образцы построек.

Ход игры: воспитатель вносит в группу лего-персонажей: улыбчивого робота и грустного робота. Дети слушают музыку и самостоятельно выбирают лего-персонажа, настроение которого соответствует настроению мелодии.

2 вариант игры: дети самостоятельно конструируют под музыку веселого или грустного робота.

Игровое правило: побеждает тот, кто правильно определит характер музыки и настроение лего-персонажа.

Музыкально-дидактическая игра на развитие чувства ритма с использованием деталей конструктора лего

«Лего-дятел сел на сук»

Цель: выстукивание заданного ритма.

Материал: постройка «лего-дятла», конструктор лего.

Ход игры: воспитатель в качестве сюрпризного момента вносит в группу «лего-дятла», берет в каждую руку по детали конструктора и, проговаривая текст игры, выстукивает определенный ритм деталями конструктора лего сначала одна, потом вместе с детьми:

Лего-дятел сел на сук.

Тук, тук, тук-тук-тук, тук

Всюду слышен перестук.

Тук, тук, тук-тук-тук, тук.

То он медленно стучит

Тук, да тук. Тук, да тук.

То быстрее зазвучит

Перестук, перестук:

Тук, тук, тук....

Игровое правило: выигрывает тот, кто быстрее без ошибок воспроизведёт ритм музыкального произведения.

Разложи по цвету

Цель: закрепить цвета деталей конструктора лего.

Материалы: кирпичики лего всех цветов 2x2, 4 коробки.

Ход игры: дети по команде ведущего раскладывают кирпичики лего по коробочкам.

Игровое правило: выигрывает тот, кто быстро и правильно разложит кирпичики по коробочкам.

Передай кирпичик лего

Цель: развивать координацию движений.

Материал: 1 большой кирпичик лего.

Ход игры: ведущий закрывает глаза. Дети стоят в кругу, по команде ведущего: «Передавай». Дети быстро передают кирпичик друг другу. Когда ведущий скажет: «Стоп». Он открывает глаза: у кого из детей оказался кирпичик, тот становится ведущим.

Игровое правило: кто уронит кубик лего, выходит из игры.

Найди постройку

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

Материал: карточки, постройки, коробочка.

Ход игры: дети по очереди из коробочки или мешочка достают карточку, внимательно смотрят на неё, называют, что изображено, и ищут эту постройку.

Игровое правило: кто ошибается, берет вторую карточку.

Кто быстрее

Цель: развивать быстроту, внимание, координацию движений.

Материал: 4 коробочки, детали конструктора лего 2x2, 2x4 (по 2 на каждого игрока).

Ход игры: 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.

Игровое правило: чья команда быстрее, та и победила.

Лего на голове

Цель: развивать ловкость, координацию движений.

Материал: кирпичик лего.

Ход игры: ребенок кладёт на голову кирпичик лего. Остальные дети дают ему задания. Например: Пройти два шага, присесть, согнуть одну ногу в колене, постоять на одной ноге, покружиться.

Игровое правило: если ребенок выполнил три задания и у него не упал кирпичик с головы, значит, он выиграл и получает приз.

Чья команда быстрее построит

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

Материал: набор конструктора лего «Дупло», образец постройки.

Ход игры: дети разбиваются на две команды. Каждой команде даётся образец постройки. Например: дом, машина с одинаковым количеством деталей. Каждый ребенок за один раз может прикрепить одну деталь. Дети по очереди подбегают к столу, подбирают нужную деталь и прикрепляют к постройке.

Игровое правило: побеждает та команда, чья быстрее построит постройку.

Найди деталь такую же, как на карточке

Цель: закрепить названия деталей конструктора лего «Дупло», развивать творческое воображение.

Материал: карточки, детали конструктора лего «Дупло», плата.

Ход игры: дети по очереди берут карточку с чертежом детали конструктора лего «Дупло». Находят такую же деталь и прикрепляют её на плату. В конце игры дети придумывают, что получилось.

Игровое правило: выигрывает тот, кто правильно выберет детали и придумает, что получилось.

Таинственный мешочек

Цель: учить отгадывать детали конструктора на ощупь.

Материал: набор конструктора лего, мешочек.

Ход игры: ведущий держит мешочек с деталями конструктора лего. Дети по очереди берут одну деталь и отгадывают на ощупь. После вытаскивают из мешочка и всем показывают.

Игровое правило: выигрывает тот, кто правильно угадает все детали.

Назови и построй

Цель: закрепить названия конструктора лего «Дакта», развивать конструкторские умения и навыки, учиться работать в коллективе.

Материал: набор конструктора лего «Дакта».

Ход игры: ведущий каждому ребенку по очереди даёт деталь конструктора. Ребенок называет и оставляет её у себя. Когда у каждого ребенка уже по две детали, ведущий даёт задание: построить из всех деталей одну коллективную постройку и рассказать о полученной конструкции.

Игровое правило: выигрывает та команда, у которой оригинальнее всего получилась постройка и рассказ о ней.

Лего-подарки

Цель: развивать интерес к игре, внимание.

Материал: игровое поле, человечки на количество игроков, игральный кубик, лего-подарки.

Ход игры: дети распределяют человечков между собой. Ставят их на игральное поле. Кидают по очереди кубик и двигаются по часовой стрелке. Когда первый человечек пройдет весь круг, то он выигрывает и ребенок выбирает себе подарок.

Кубик: одна сторона с цифрой один, вторая с цифрой два, третья с цифрой три, четвертая – крестик (пропускаем ход).

Игровое правило: игра продолжается пока все подарки не разберут.

Запомни расположение

Цель: развивать внимание, зрительную память.

Материал: набор конструктора лего «Дакта», платы.

Ход игры: ведущий строит какую-нибудь постройку (не более восьми деталей). В течение 3-4 минут дети запоминают конструкцию, потом постройка закрывается, и дети пытаются по памяти построить такую же.

Игровое правило: кто выполнит правильно, тот выигрывает и становится ведущим.

Построй, не открывая глаз

Цель: учить строить с закрытыми глазами, развивать мелкую моторику рук, усидчивость.

Материал: пластина, конструктивный набор.

Ход игры: перед детьми пластина и конструктор. Дети закрывают глаза и пытаются что-нибудь построить.

Игровое правило: у кого интереснее будет постройка, того поощряют «лего-логотипом».

Чудесный мешочек

Цель: развивать зрительную память, слуховое восприятие, тактильные ощущения.

Материалы: детали конструктора лего.

Варианты игры:

- 1) Педагог показывает деталь, которую надо найти.
- 2) Педагог только называет необходимую деталь.
- 3) Ребенку необходимо на ощупь определить, из каких деталей составлена модель.

Игровое правило: выигрывает тот, кто находит деталь или определяет ее на ощупь.

Собери модель

Цель: развивать слуховое восприятие, ориентировку в пространстве.

Материалы: набор конструктора лего.

Ход игры: дети собирают модель под диктовку педагога. При определении взаимного расположения деталей используются наречия «сверху», «посередине», «слева», «справа», «поперёк».

Игровое правило: выигрывает тот, кто без ошибок соберёт модель под диктовку.

Что изменилось?

Цель: развивать зрительную память, внимание.

Материалы: набор конструктора лего.

Ход игры: Педагог показывает детям модель из 5–7 деталей в течение некоторого времени. Затем закрывает модель и меняет в ней положение 1–2 деталей или заменяет 1–2 детали на другие. После чего опять показывает модель и просит рассказать, что изменилось.

Игровое правило: выигрывает тот, кто запомнит и объяснит, что изменилось.

Собери модель по памяти

Цель: развивать внимание, память.

Материалы: набор конструктора лего.

Ход игры: педагог показывает детям в течение нескольких секунд модель из 3–4 деталей, а затем убирает её. Дети собирают модель по памяти и сравнивают с образцом.

Игровое правило: побеждает тот, кто быстрее собрал модель по памяти.

Запомни и выложи ряд

Цель: развивать внимание, зрительную память.

Материалы: набор конструктора лего.

Ход игры: выставляется ряд деталей с соблюдением какой-либо закономерности. Педагог подчёркивает, что для лучшего запоминания надо понять закономерность, с которой выставлены детали в образце. Дети в течение нескольких секунд рассматривают образец и затем выставляют ряд по памяти.

Игровое правило: побеждает тот, кто быстрее собрал модель по памяти.

Собери модель по ориентирам

Цель: развивать слуховое восприятие, ориентировку в пространстве.

Материалы: набор конструктора лего.

Ход игры: педагог диктует ребятам, куда выставить деталь определённой формы и цвета. 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».

Игровое правило: побеждает тот, кто правильно собрал модель под диктовку.

Составь узор

Цель: развивать зрительное восприятие, чувство симметрии.

Материалы: набор конструктора лего.

Варианты игры:

1) Педагог выкладывает первую половину узора, а дети должны, соблюдая симметрию, выложить вторую половину узора.

2) Дети самостоятельно составляют симметричные узоры – можно изображать бабочек, цветы и т. д.

Игровое правило: побеждает тот, кто правильно собрал модель, используя симметричное изображение.

Что лишнее?

Цель: развивать логическое мышление.

Материалы: набор конструктора лего.

Ход игры: педагог показывает детям ряд деталей и просит определить лишний элемент (каждый элемент состоит из двух деталей конструктора).

Игровое правило: побеждает тот, кто быстрее определит лишний элемент.

Продолжи ряд

Цель: развивать логическое мышление.

Материалы: набор конструктора лего.

Ход игры: Педагог показывает последовательность элементов, состоящих из деталей конструктора, а ребёнок должен продолжить её.

Первый этап – каждый элемент ряда состоит из одной детали конструктора, для составления закономерностей используются два признака.

Второй этап – каждый элемент ряда состоит из двух деталей конструктора, для составления закономерностей используется один признак.

Третий этап – каждый элемент ряда состоит из двух деталей конструктора, и для образования закономерностей используются два признака.

Игровое правило: выигрывает тот, кто правильно продолжит последовательность.

Светофор

Цель: развивать комбинаторное мышление.

Материалы: набор конструктора лего.

Ход игры: педагог раздаёт детям кирпичики трёх цветов и предлагает посоревноваться в составлении различных светофоров, то есть требуется, чтобы кирпичики желтого, красного и зелёного цвета стояли в различном порядке. После выявления победителя педагог демонстрирует шесть комбинаций светофоров и объясняет систему, по которой надо было их составлять, чтобы не пропустить ни одного варианта.

Игровое правило: Побеждает тот, кто составит больше различных «светофоров».

Составь флаги

Цель: развивать комбинаторное мышление.

Материалы: набор конструктора лего.

Ход игры: педагог раздаёт детям кирпичики двух цветов и просит составить все возможные флажки из одного красного кирпичика и двух синих, из одного красного и трёх синих или двух красных и двух синих.

Игровое правило: кто больше составит различных вариантов флажков.

Выдели похожие

Цель: учить классифицировать предметы по признакам.

Материалы: набор конструктора лего.

Ход игры: классификация по одному свойству. Педагог показывает детям набор деталей и выделяет ниткой замкнутую область. Затем устанавливает правило, по которому надо располагать детали: например, так чтобы внутри выделенной области оказались только красные детали или только кирпичики.

Игровое правило: выигрывает тот, кто правильно расположит детали по признакам.

Давайте познакомимся

Цель: наладить контакт при знакомстве с детьми.

Оборудование: кирпичики лего «Дупло».

Ход игры: педагог по очереди дает детям кирпичик и спрашивает: «Как тебя зовут?». Ребенок отвечает и отдает кирпичик обратно.

Игровое правило: кто громче назовёт свое имя.

Найди кирпичик, как у меня

Цель: закреплять цвет, форму (*квадрат, прямоугольник*).

Оборудование: кирпичики лего «Дупло» красного, синего, зеленого, желтого цвета (2x2, 2x4).

Ход игры: в коробке лежат кирпичики лего. Педагог достает по очереди по одному кирпичику и просит назвать цвет и форму и найти такую же деталь среди предложенных трёх-четырёх деталей, лежащих перед ребенком.

Игровое правило: выигрывает тот, кто быстрее найдёт деталь.

Разложи по цвету

Цель: закреплять названия цветов.

Оборудование: кирпичики лего всех цветов (2х2, 4 коробки).

Ход игры: дети по команде педагога раскладывают детали по коробочкам.

Игровое правило: выигрывает тот, кто быстрее разложит детали.

Найди лишнюю деталь

Цель: закреплять цвет и форму.

Оборудование: кирпичики лего четырех цветов.

Ход игры: берем несколько кирпичиков и просим найти лишнюю деталь. Например, берем 4 красных кирпичика и один зеленый или 4 кирпичика квадратных и один прямоугольный.

Игровое правило: выигрывает тот, кто быстрее сможет найти лишнюю деталь.

Рыба, зверь, птица

Цель: закреплять названия рыб, птиц, зверей; развивать память, внимание.

Оборудование: кирпичик лего.

Ход игры: педагог держит в руках кирпичик лего. Дети стоят в кругу. Педагог ходит по кругу, дает по очереди каждому ребёнку кирпичик и говорит: «рыба». Ребенок должен сказать название любой рыбы, затем дает кирпичик лего другому и говорит: «птица» или «зверь».

Игровое правило: кто ошибается или повторяет, выбывает из игры.

По грибы, по ягоды

Цель: закрепить, какие грибы съедобные, а какие – нет; закрепить цвета.

Оборудование: кирпичики лего.

В лес с ребятами пойдем, грибы ягоды найдем.

Они спрятались от нас, мы отыщем их сейчас.

Ход игры: объясняем детям условия игры. Пусть, например, зеленые кирпичики – съедобные грибы, красные – мухоморы. Нужно собрать только съедобные грибы. Или желтые кирпичики – грибы, красные – ягоды. Одни детки собирают грибы, а другие – ягоды.

Игровое правило: кто ошибается или повторяет, выбывает из игры.

Что нам осень подарила

Цель: закрепить знания детей о признаках осени; формировать умение правильно классифицировать овощи и фрукты; познакомить с новой профессией – сборщик овощей и фруктов; воспитывать дружеские взаимоотношения в совместной деятельности.

Оборудование: конструктор лего.

Ход игры: воспитатель предлагает одним детям собрать урожай яблок с «лего-дерева». И сложить его на хранение в «лего-ящики». А другим детям – собрать урожай картофеля с «лего-грядок» в «мешки». И отвезти собранный урожай в «продуктовый магазин». Дети распределяются на сборщиков яблок, сборщиков картофеля, на шофера и продавца в магазине. **Игровое правило:** побеждает тот, у кого будет самый богатый «урожай».

В мире животных

Цель: закрепить знания детей дошкольного возраста о диких и домашних животных.

Оборудование: конструктор лего.

Ход игры: воспитатель рассматривает дидактические картинки на тему: «Дикие и домашние животные». Делает акцент на том, где какое животное обитает и как правильно называется его дом. Дети рассматривают фигурки диких и домашних животных, заготовленных воспитателем заранее: лошадь, собака, утка, жираф, лиса и т. д. Далее предлагается поиграть в сюжетно-ролевую игру: «Строители» и построить для одного из животных домик из конструктора лего.

Игровое правило: побеждает тот, у кого будет самый комфортабельный дом для животного.

Новый год стучит к нам в двери

Цель: расширить и закрепить знания детей об обычаях и традициях празднования Нового года.

Оборудование: конструктор лего.

Ход игры: воспитатель задает детям вопросы: «Что такое Новый год?», «Где живет Дед Мороз?». Проводит беседу с детьми: «Как люди в Новый год поздравляют друг друга?». Затем предлагает отправиться в творческую мастерскую Деда Мороза. Дети вместе с воспитателем садятся на «ковер-самолет» и отправляются в путь. В творческой мастерской воспитатель говорит детям о том, что до Нового года осталось очень мало времени, а заявок от ребят очень много. Предлагает помочь дедушке (собрать игрушки из конструктора лего) и поиграть в сюжетно-ролевую игру: «Помощники Деда Мороза».

Игровое правило: побеждает тот, у кого будет самая оригинальная игрушки из конструктора лего.

Отрабатываем предлоги

Цель: отработка предлогов *за* и *на*.

Оборудование: кирпичики лего.

Ход игры: в младшей дошкольной группе дети с логопедом учат предлоги *за* и *на*. Можно построить небольшую башенку (до 6 кирпичиков) и с ее помощью отрабатывать эти предлоги. Спросить, например, какой кирпичик *на*

красном? Просим ребенка давать развернутый ответ «*на красном кирпичике зеленый кирпичик*». То же самое с предлогом *за*.

Игровое правило: побеждает тот, кто даст правильный развернутый ответ.

Выложи схему слова

Цель: формировать умение осуществлять звуковой анализ слов, состоящих из трех-шести звуков; продолжать учить выкладывать схему слова, обозначая гласные звуки красным цветом, согласные твердые – синим, согласные мягкие – зеленым цветом; закреплять представления о понятиях «слово», «звук», «буква».

Ход игры: детям предлагают рассмотреть предметные картинки, выделить первый или последний звуки в слове, выложить схему слова при помощи конструктора лего.

Оборудование: кирпичики лего.

Игровое правило: побеждает тот, кто правильно сделает схему слова, звуковой анализ.

Расскажи сказку

Цель: развивать связную речь, формировать умение составлять сюжетный рассказ в логической последовательности, используя три структурные части (зачин, развитие действия, концовка); развивать воображение и словесное творчество детей.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть в сказку «Морозко» Делит детей на три подгруппы: первая подгруппа строит из конструктора лего начало сказки; вторая подгруппа – развитие действия; третья – концовку. С помощью построенных моделей дети рассказывают знакомый сюжет.

Оборудование: конструктор лего.

Игровое правило: побеждает тот, кто правильно построит сюжетную линию, составит сказку.

Построй длинную (короткую) дорожку!

Цель: формировать умение выделять пространственные признаки предметов (*высота, длина, ширина*) и выполнять простые задания, предполагающие уменьшение или увеличение построек, двумя способами: путем мелких деталей на более крупные и путем надстраивания частей; развивать активную речь за счет использования определений (*длинная, короткая, прямая, извилистая*).

Ход игры: предложить детям из кубиков лего красного, синего и зеленого цвета построить дорожки. Сравнить дорожки: дорожка какого цвета получилась самой длинной, какая – короче, какая – самая короткая. Детям постарше можно

предложить установить последовательность, продолжив формировать длинную дорожку.

Оборудование: конструктор лего.

Игровое правило: побеждает тот, кто быстрее построит и сравнит дорожки.

Широкая и узкая тропинки

Цель: продолжать формировать представления о ширине предметов; учить сравнивать предметы по ширине; развивать умение анализировать предметный или графический образец и соотносить свои действия с ним.

Ход игры: Воспитатель знакомит детей со строительным материалом Лего (кубик и кирпичик). Далее дети вместе с воспитателем поочередно рассматривают все детали. Воспитатель дает простейшие пояснения: «Все детали разные: они отличаются друг от друга или по форме, по цвету или по размеру». Дети строят шоссе для машин и дорогу для пешеходов.

Оборудование: конструктор лего.

Игровое правило: побеждает тот, кто быстрее построит и сравнит дорожки.

У кого выше

Цель: формировать умение выделять пространственные признаки предметов.

Оборудование: конструктор лего, разноцветный кубик.

Ход игры: каждый берет по пластине, кидает кубик, берет себе деталь соответствующего цвета. Надо построить башню одного цвета, выше, чем соперник. Т.е. если будут выпадать все время разные цвета, высокой башни не получится.

Игровое правило: выигрывает тот, у кого выше получилась постройка.

Орнамент под диктовку

Цель: развивать пространственное мышление, ориентировку на плоскости.

Оборудование: кирпичики лего.

Ход игры: предложите ребенку сделать узор на панели, располагая детали определенным образом под вашу диктовку:

«Положи в верхний правый угол синий кирпичик, в центр – красный кубик» и т. д.

«Положи синюю полоску с четырьмя точками в любом месте, справа от неё – красный кирпичик, под ним – еще синий» и т. д.

«Положи четыре кубика так, чтобы крайний слева был красный, а справа от синего лежал только один красный».

Придумайте сами подобные задания, с пропусками, с выкладыванием фигур по диагонали друг от друга и т. д. Пусть такое задание будет в процессе игры в роботов или космонавтов.

Игровое правило: выигрывает тот, у кого узор соответствует заданию воспитателя.

Передай кирпичик лего

Цель: развивать координацию движений.

Оборудование: крупный кирпичик лего.

Ход игры: педагог закрывает глаза. Дети стоят в кругу, по команде «Передавай» они быстро передают кирпичик друг другу. Когда педагог скажет «Стоп» и откроет глаза, ребенок, у которого оказался кирпичик, становится ведущим.

Игровое правило: справился с заданием тот, кто не обронил кирпичик лего.

Собери кирпичики лего

Цель: закреплять названия цветов; развивать внимательность, быстроту движений.

Оборудование: кирпичики лего четырех цветов.

Ход игры: детей распределяем по группам по четыре человека, раскидываем на ковре кирпичики, ставим коробочки, распределяем, кто какой цвет будет собирать. По команде «Начали!» дети собирают кирпичики.

Игровое правило: побеждает тот, кто быстрее соберёт.

Мой дом

Цель: закреплять названия цветов; развивать внимательность, быстроту движений.

Оборудование: кирпичики лего.

Ход игры: на полу лежат обручи разных цветов, в них кирпичики соответствующего цвета. Детям в руку даем кирпичик любого цвета, под музыку дети бегают вокруг обручей, как только музыка перестает звучать каждый ребенок должен занять свой обруч (*того же цвета, что и кирпичик у него в руке*).

Игровое правило: побеждает тот, у кого кирпичик и обруч одного цвета.

Кто быстрее

Цель: развивать быстроту, внимание, координацию движений.

Оборудование: кирпичики лего.

Ход игры: игроки делятся на две команды. У каждой команды свой цвет кирпичиков лего и своя деталь. Например, кирпичики 2x2 – красного цвета, 2x4 – синего. Игроки по одному переносят кирпичики с одного стола на другой.

Игровое правило: чья команда быстрее, та и победила.