

Игротека юного конструктора **(для детей старшего дошкольного возраста)**

«Узнай и назови»

Цель: учить детей узнавать знакомые детали и элементы конструктора.

Педагог демонстрирует детям деталь конструктора, а дети дают ей название.

«Волшебный мешочек»

Цель: учить детей узнавать знакомые детали конструктора (кирпичик, цилиндр, пластина, зубчатое колесо, кирпичик скошенный, обратный и т.д.) на ощупь.

В мешочке находится несколько деталей конструктора Лего.

а) Педагог показывает деталь, которую надо найти.

б) Педагог только называет необходимую деталь.

в) Ребенку необходимо на ощупь определить и назвать деталь.

«Собери модель»

Цель: отработка умения различать детали конструктора, закрепление пространственных ориентировок.

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

Как вариант данной игры возможна игра «Спина к спине», в которой участвуют два играющих. Оба игрока становятся спиной друг к другу с двумя одинаковыми наборами деталей конструктора, предварительно договорившись, кто из них будет создавать постройку, а кто воспроизводить её под диктовку. Когда все детали установлены, играющие сопоставляют получившиеся конструкции

«Что изменилось?»

Цель: развитие зрительного внимания, памяти.

Педагог показывает детям модель из 5-7 деталей в течении 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.

«Собери по памяти»

Цель: развитие зрительного внимания, 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.

«Продолжи ряд»

Цель: развитие зрительного внимания, памяти.

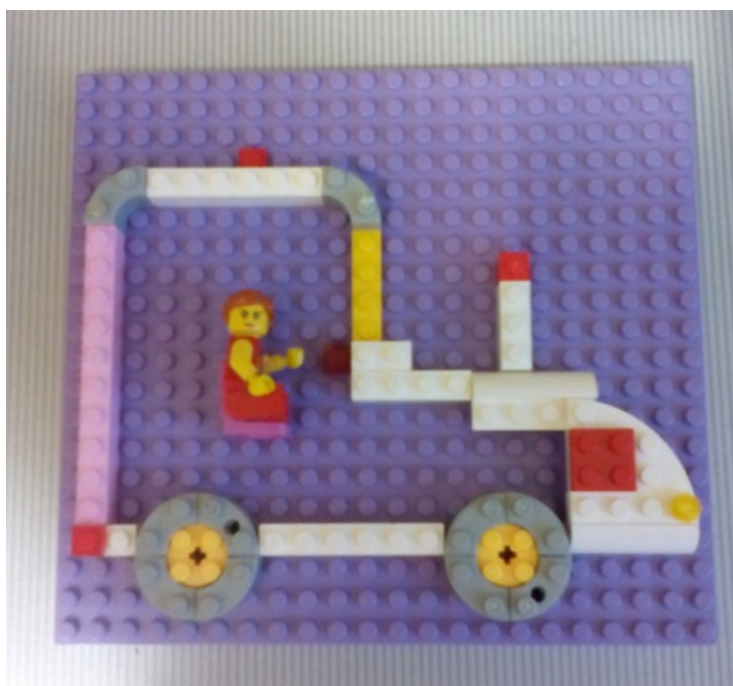
Выставляется ряд деталей с соблюдением какой-либо закономерности. Педагог подчёркивает, что для лучшего запоминания надо понять закономерность с которой поставлены детали в образце. Дети в течение нескольких секунд рассматривают образец и затем продолжают ряд.

Командные игры (игры-соревнования)

«Спецтехника»

Оборудование: строительная пластина размером 20x20 см., кирпичики «Lego-System», схема.

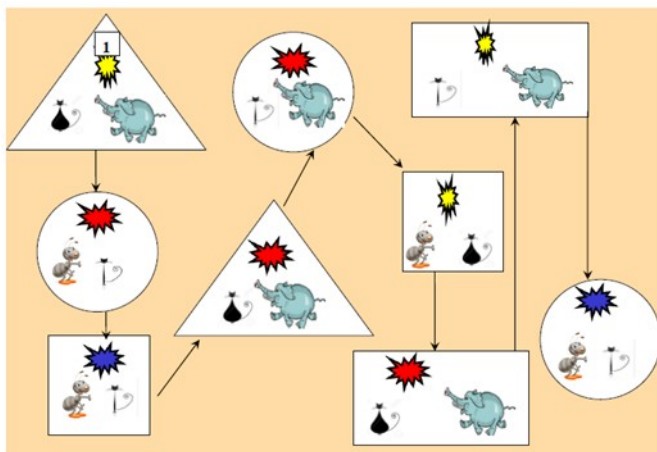
Задание: за пять минут собрать плоскостную мозаику на строительной пластине размером 20x20 см. из кирпичиков по заданной схеме.



Критерии оценки испытания: время выполнения задания, точность выполнения, взаимодействие в команде.

«Дешифровщики»

Оборудование: Блоки Дьенеша, схема, образец выполненного задания.



Одному из членов команды предлагается собрать конструкцию из блоков по схеме, располагая блоки сверху вниз, начиная от фигуры с цифрой 1. (Можно усложнить задание, предложив присоединять последующий элемент к предыдущему широкой стороной.)

Время выполнения – 2 минуты.

Критерии оценки испытания: время выполнения задания, точность выполнения.

«Пойми меня»

Оборудование: два одинаковых набора деталей конструктора «Lego-System», состоящих из строительной пластины прямоугольной формы, скошенного кирпичика, Lego-человечка и еще 9 деталей.

Один из членов команды собирает модель под диктовку остальных, находясь за ширмой. 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». При определении взаимного расположения деталей используются наречия «сверху», «посередине», «слева», «справа», «поперёк».

Участвуют все игроки. Один игрок становится за ширму. Каждый из оставшихся игроков по очереди подходит к рабочему столу и создаёт произвольную конструкцию из 3 деталей. Затем объясняет игроку, который находится за ширмой их взаимное расположение (куда выставить деталь определённой формы и цвета). Когда все детали установлены, играющие сопоставляют получившиеся конструкции.

Важно! Правильно установить фигурку человечка, верно объяснив положение тела, ориентацию на пластине, положение кепки и т.д.

Время выполнения – 3 минуты

Критерии оценки испытания: умение взаимодействовать в команде, время выполнения задания, точность выполнения.