

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
"Детский сад № 39 "Малышок"  
(МАДОУ № 39)

---



Серокина С.В.  
20 г.

## **Картотека игровых упражнений и дидактических игр с использованием конструктора ЛЕГО**

Составитель:

Воспитатель Сарафанникова Н.С.

Пос. Большой Исток 2023 г.

## *Игры, развивающие восприятие формы.*

### “Не ошибись Петрушка!”

Цель: Учить детей узнавать знакомые детали конструктора на ощупь.

Описание игры: Как только Петрушка наденет свой колпачок, надо подойти к модулям, выбрать любой из них, поднять его повыше и спросить: “Петрушка, Петрушка, что у меня в руках?”. Если Петрушка скажет, что он не видит, подойти к нему и положить деталь прямо ему в руки, и сказать вместе со всеми: “Петрушка, потрогай, что у тебя в руках, и догадайся, какой модуль мы тебе дали. Не ошибись, Петрушка!”

Правила игры:

1. Соблюдать полную тишину, чтобы Петрушка не ошибся и смог догадаться, что у него в руках.
2. Нельзя называть модуль и подсказывать Петрушке.
3. Внимательно следить за действиями Петрушки. Кто отвлекается и нарушает правила, того Петрушка не выбирает.

### “Есть у тебя или нет?”

Цель: Учить детей узнавать знакомые детали конструктора на ощупь.

Описание игры: Первому ребенку завязывают глаза, и предлагают на ощупь определить форму детали. Второй ребенок должен будет найти точно такую же деталь по форме.

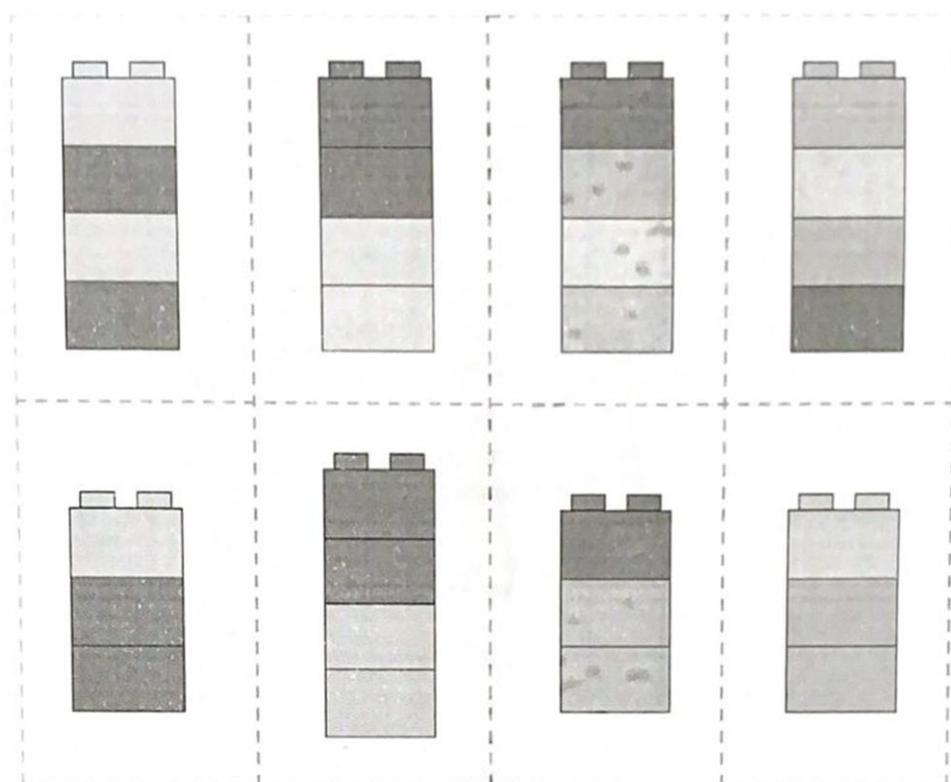
Правила игры:

1. Обследовать деталь на ощупь, обеими руками, поворачивая со всех сторон.
2. Развязывать глаза можно только после того, как назвал деталь.
3. Выбрать деталь и спрашивать, есть ли она у партнера, надо по очереди, которая устанавливается с помощью считалки:

Чтобы весело играть, Надо всех пересчитать. Раз, два, три, первый – ты!

### "Собери модель по памяти".

Педагог показывает детям в течении нескольких секунд модель из 2-3 деталей, а затем убирает её. Дети собирают модель по памяти и сравнивают с образцом.



### "Выложи вторую половину узора".

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

### "Поиск недостающей фигуры".

Педагог представляет задачу из трёх горизонтальных и трёх вертикальных рядов фигур из деталей

конструктора. Ребёнку даётся задача с одной недостающей фигурой, которую и надо подобрать. Цикл упражнений начинается с самых простых заданий, когда фигуры состоят из одной детали и отличаются по одному признаку. Затем постепенно задания усложняются.

### **“Принеси и покажи”**

Цель: Учить детей применять приемы зрительного обследования формы.

Описание игры: Воспитатель показывает образец детали и прячет, а дети должны найти самостоятельно такую же.

Правила игры:

1. Выполняют поручение только те дети, кого вызвал воспитатель.
2. Прежде чем искать деталь, нужно хорошо рассмотреть образец и мысленно представить, что нужно найти.
3. Перед тем как показать детям выбранную деталь, нужно проверить себя.

### **Игры на развитие зрительного восприятия**

(цвет, форма, размер)

#### **Игра «Разложи по величине».**

(для детей 3 – 5 лет)

Задача: учить детей последовательному расположению в ряду элементов разной величины.

Правила игры: нужно расположить формы лего так, чтобы они увеличивались (уменьшались) по величине.

Материал: формы лего.

Ход игры.

Педагог рассматривает с детьми детали, выделяет их характерные признаки и закрепляет в речи. Затем предлагает детям разложить детали так, чтобы они увеличивались (уменьшались) по величине.

#### **Игра «Разноцветные комнаты»**

(для детей 3 – 5 лет)

Задача: развивать представление детей об основных цветах спектра посредством приравнивания к эталону с отвлечением от других признаков предметов.

Материал: листы цветной бумаги, разноцветные детали лего.

Ход игры:

Задача: учить детей находить детали лего одинаковой формы и цвета.

Материал: по 2 детали лего одинаковой формы и цвета.

Ход игры:

Педагог раздает детям детали лего так, чтобы у двоих детей они оказались одинаковыми. Объясняет правила игры: после слов «Раз, два, три - беги!» дети разбегаются по группе, после слов «Раз, два, три - парочки собери!» дети ищут одинаковые детали лего и встают парами.

## **Игры на внимание.**

### **Игра «Что изменилось?»**

(для детей 3 – 6 лет)

Задачи: закреплять знание геометрических форм и цвета, развивать наблюдательность, внимание, память и речь.

Материал: детали лего.

Ход игры:

Педагог раскладывает на столе детали лего (от 3 до 6). Повторяет с детьми названия геометрических форм и цвет деталей лего и предлагает запомнить последовательность их расположения. По команде «Глазки спят!» дети закрывают глаза, а педагог быстро переставляет или убирает одну или несколько деталей лего. По команде «Глазки проснулись! Посмотрите, что изменилось?» дети должны сказать, какой фигуры нет или как изменилось расположение фигур.

### **«Чего не стало?»**

Цель: развитие внимания, памяти.

Оборудование: брики, мяч, кукла, машинка, платок.

Ход игры: педагог раскладывает на столе брики и игрушки, предлагает детям внимательно посмотреть и запомнить, что находится на столе. Затем накрываем платком и незаметно убираем одну игрушку. Дети определяют, чего не стало.

Обратить внимание детей на разноцветные комнаты (листы цветной бумаги). Объяснить, что предметы в них должны быть подходящего цвета. На команду педагога: «Раз, два, три, лего по комнатам разложи», дети раскладывают детали по цвету в свои «комнаты».

### **Игра «Разноцветные вагончики».**

( для детей 4 – 7 лет)

Задача: учить детей последовательному расположению в ряду элементов разной формы, различению деталей по цвету, развивать мелкую моторику рук, зрительно-моторную координацию.

Материал: листы бумаги с контурными цветными изображениями деталей лего в виде вагончиков, мелкие животные.

Ход игры:

Педагог предлагает детям собрать поезд из вагончиков для зверюшек, чтобы они могли покататься. Дает детям схемы, по которым они собирают поезд. Если поезд собран правильно, то педагог предлагает детям посадить по вагончикам зверюшек и покатать их (передвигая лист бумаги с «вагончиками»).

## **Игры на развитие тактильных и осязательных ощущений.**

### **Игра «Найди на ощупь»**

( для детей 3 – 5 лет)

Задачи: развитие мелкой моторики рук, зрительно-двигательной координации.

Материал: емкость с фасолью, детали лего.

Ход игры:

Педагог читает стихотворение:

Сюда насыпали фасоль

И пальцы запустили,

Устроив там переполох,

Чтоб пальцы не грустили.

Ведь тут не соль, совсем не соль,

А разноцветная фасоль.

Мы их достанем без затей.

Ребенок достает детали лего из емкости с фасолью и строит из собранных деталей постройку.

### **Игра «Чудесный мешочек»**

(для детей 5 – 7 лет)

Задачи: развивать мелкую моторику рук, упражнять в счете в пределах 10.

Материал: мешочек, детали лего (10 штук).

Ход игры:

Педагог предлагает ребенку опустить руку в мешочек, сосчитать сколько деталей лего в нем лежит, достать их и проверить, правильно ли он посчитал. Если сосчитано верно, то из деталей лего ребенок строит постройку.

## **Игры на развитие двигательной активности.**

### **Игра «Цветные фонарики»**

(для детей 3 – 5 лет)

Задачи: учить выполнять игровые действия по словесной инструкции взрослого, упражнять в ходьбе и беге, развивать ловкость, самостоятельность, закреплять умение различать цвета.

Материал: детали лего, листы цветной бумаги, 2 стола.

Ход игры:

В одном конце группы на столе лежат листы цветной бумаги. На другом конце группы лежат разноцветные детали лего.

Педагог читает стихотворение:

Яркие фонарики поднимем высоко

Желтый (красный, синий и т. д.) цвет их виден далеко.

Зажглись фонарики!

Дети бегут к столу с деталями лего, берут деталь того цвета, который указан в стихотворении и несут к другому столу, где находятся листы цветной бумаги. Кладут детали на нужный цвет. Педагог говорит: «Погасли фонарики». Дети возвращаются на исходную позицию. Игра повторяется 2

# Игры для занятий по Лего

Название игры	Описание
«Волшебный диктант»	Геометрическая мозаика, которая помогает закрепить понятия пространственного восприятия: сверху — внизу, справа — слева. По словесной инструкции малыши самостоятельно располагают Лего-детали на пластине.
«Собери цепочку»	Игра развивает умение составлять простейшие логические цепочки чередующихся деталей, отбирающихся по цвету, форме, размеру.
«Нарисуй деталь»	Игра закрепляет названия деталей, развивает внимание и память.
«Волшебные узоры»	Составление разнообразных симметрических узоров.
«Таинственный гость»	Конструирование простой модели по словесной инструкции в форме диктанта.
«Волшебная дорожка»	При строительстве дорожки нужно соблюдать правила, например, каждый игрок продолжает логическую цепочку, устанавливая кирпичик того же цвета или размера.
«Собери детали» (подвижная игра)	Дети делятся на две команды игроков, у каждой из которых своя деталь определённого цвета, например: два на два синего цвета и два на четыре красного. Игроки по очереди переносят детали из одной коробки в другую, побеждает команда, которая быстрее справилась с заданием.
«Лего-человечки»	Человечки в красных костюмах символизируют гласные звуки, а в синих — согласные. Меняя «человечков» местами, ребёнок получает новые звуковые комбинации и новые слоги. В дальнейшем на смену Лего-человечкам придут красные и синие кирпичики, с помощью которых можно составлять схемы слов и предложений.
Ролевая игра «Космическое путешествие»	Игра нацелена на развитие познавательного интереса, навыков взаимодействия и конструктивных способностей. Воспитатель предлагает детям заняться подготовкой к полёту на орбитальную станцию, попутно объясняя, что это такой космический дом для проведения научных исследований. Космонавты перед полётом получают задания от инженеров, врачей, биологов, астрономов. Дети вместе с воспитателем выбирают команду космонавтов, группу врачей, которые будут готовить космонавтов к полёту. Затем назначаются инженеры, конструкторы и строители, которые будут создавать летательный аппарат по нарисованному образцу. Конструкторы планируют последовательность своих действий: сооружают площадку из пластин, топливные отделы из кирпичиков, корпус и нос ракеты из цилиндров и конуса. Космонавты получают задание: зарисовать встречные планеты, звёзды, изучить поведение растений в космосе. Ракета отправляется в путешествие, врачи, инженеры и конструкторы наблюдают за полётом,

---

радист отвечает за бесперебойную связь.

---

«Равновесие»  
(подвижная игра)

Ребёнок кладёт кирпичик Лего на голову, остальные дети дают ему задания, например, дважды присесть, сделать три шага вперёд, повернуть направо, покружиться. Если ребёнок выполняет три задания и не роняет деталь, значит, он одержал победу и удостоивается приза.

---

«Допрыгай до игрушки»

Заранее сконструированные и приготовленные игрушки (домики, мосты, башни, машины и т. д.) расставляются по игровой комнате. По сигналу дети начинают движение по направлению к игрушкам. Побеждает тот ребёнок, который первым достиг цели.

---

«Продолжи рассказ»

Дети вместе с педагогом определяют, о ком будут сочинять рассказ, выбирают из набора фигурки. Воспитатель начинает фразу, дети подбирают или конструируют нужную игрушку, затем каждый придумывает продолжение и окончание фразы.

---

«Комната для игрушки»

Дети выбирают карточки со схемами конструирования мебели, обсуждают с воспитателем каждый вариант и назначение предмета мебели, последовательность действий.

---

«Кто что умеет делать»

Дети рассматривают фигурку животного из набора и называют его действия, например, мышка — бежит, прыгает, грызёт; котёнок — мурлычет, кувыркается, пьёт молоко, царапается, забавляется клубком; щенок — лает, играет, виляет хвостом, бежит и т. д.

---

«Найди игрушку»

Педагог раскладывает заранее подготовленные поделки, затем просит детей ответить на вопросы и найти сконструированную игрушку, например, какая игрушка слева? А что ниже? А что правее?

---

«Один-много»

Целью игры является закрепление навыков образования форм родительного падежа множественного числа имён существительных. Педагог раскладывает на столе простые постройки, выполненные детьми (домиков, цветов, машинок и т. д.), и выстраивает беседу по данной теме.

---

«Больше-меньше»

Педагог раскладывает на двух пластинах небольшие конструкции (рыбки, цыплята, кубики и т. д.) и просит детей поставить на пластины нужное количество фигурок.

---

«Теремок»  
(режиссёрская игра)

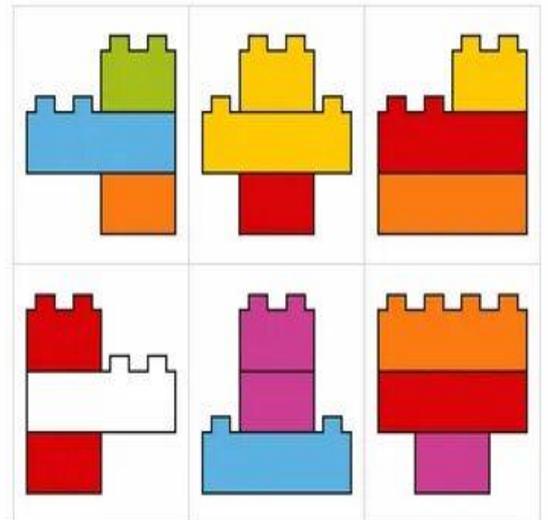
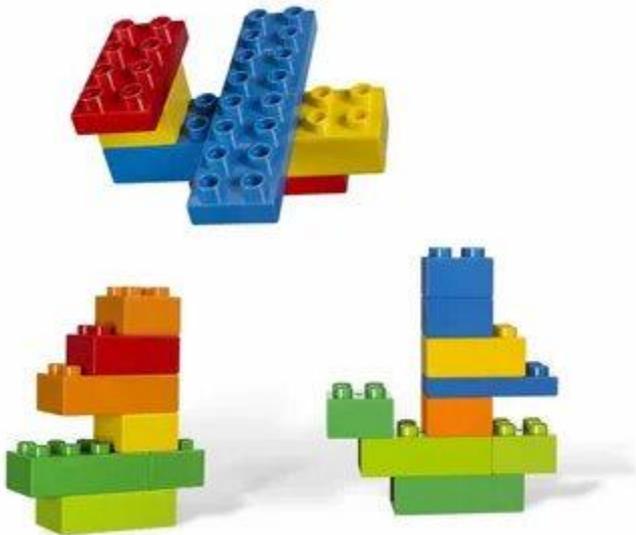
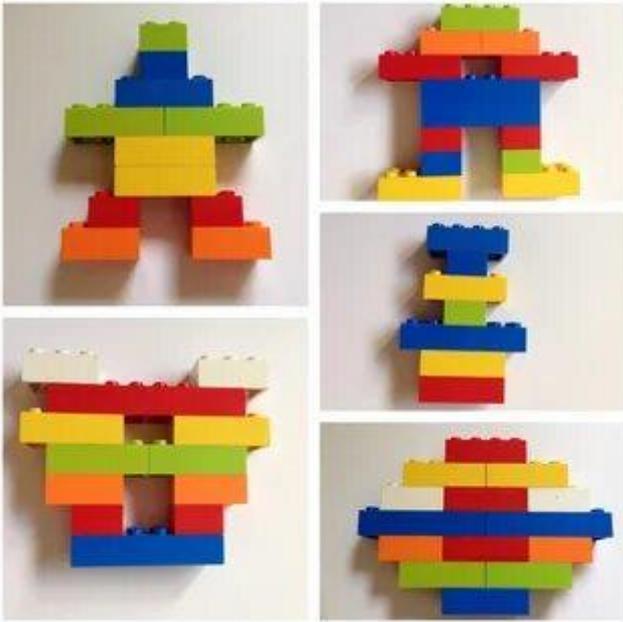
Педагог предлагает детям сконструировать фигурки героев сказочной истории и обыграть сказку. Дети во время выполнения задания характеризуют героя, продумывают и создают образ, проговаривают слова от его имени, воспитатель направляет работу детей, при необходимости задаёт наводящие вопросы.

---

«Двор» (к сказке К. Чуковского  
«Цыплёнок»)

Воспитатель предлагает детям отправиться на птичий двор. Дети вспоминают, кого они могут там встретить, вместе создают героев и придумывают свой сказочный сюжет.

---



N bedevenc

