

КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ПО КОНСТРУИРОВАНИЮ

**ДЛЯ СТАРШИХ
ДОШКОЛЬНИКОВ**

"Конструируем из палочек"

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

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

Цель игры: Предложить детям выложить из палочек разной длины какую-нибудь фигурку. Затем предложить детям карточки, узнать предметы по контуру и назвать их. Потом предложить выложить их. В процессе работы закрепить названия геометрических фигур, которые будут возникать в процессе выкладывания. Попросите выложить палочками фигурки по собственному замыслу.

«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 негошло одинаковых фигур-деталей. Затем детям дают геометрические фигуры и просят выложить из них понравившиеся изображения.

«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.

«Создай схему постройки»

Цель игры: развитие логического мышления дошкольников.

Материал: плоскостные геометрические фигуры, карандаши, листы бумаги, контурные схемы, строительные наборы.

Ход игры: Предложите детям выложить на бумаге из предварительно вырезанных картонных геометрических фигур различные несложные изображения построек (вид спереди), затем обвести все фигуры карандашами - получатся схемы. Их можно использовать в качестве пособий по плоскостному моделированию (Детям подготовительной группе предлагают создавать контурные схемы, обводя не каждую геометрическую фигуру, а общий контур объединенных в модели фигур.) Затем дети получают задание расчленить данные схемы, конкретизировать их (*раскрасить*). **Усложнение:** предлагается соорудить постройки по контурным схемам.

«Разрежь и сложи»

Цель игры: развитие воображения и логического мышления детей.

Материал: плотная бумага, ножницы.

Ход игры: Детям предлагают вырезать из плотной бумаги любую геометрическую фигуру, разрезать ее на несколько разных по размеру частей, а затем сложить снова. Детям дают возможность установить закономерность: чем больше получается частей, тем труднее сложить фигуру, но зато можно больше создать новых образов. Предложить создать разные образы по замыслу. Задание можно усложнить, предложив ребятам поменяться вырезанными фигурками.

«Моделирование сооружений»

Цель игры: развитие воображения и логического мышления детей.

Материал: плоскостные геометрические фигуры, листы бумаги, карандаши.

Ход игры: Предложите детям моделировать сооружения с помощью геометрических фигур из картона или магнитной геометрической мозаики (здания, дворцы, соборы). Затем сделать схемы и использовать их для конструирования данных объектов.

«Секретный мешочек»

Цель игры: развитие интереса к конструктивной деятельности, умения отгадывать детали конструктора на ощупь.

Оборудование: наборы деталей конструктора, мешочек, схемы построек.

Ход игры: Педагог держит мешочек с деталями лего-конструктора (можно другие виды конструкторов). Дети по очереди берут из него одну деталь, отгадывают и всем показывают. В конце игры предложить сконструировать из этих деталей модель (самолёт, робот, машина) по образцу или по замыслу.

«Что изменилось?»

Цель игры: развитие памяти и логического мышления детей.

Оборудование: строительные детали.

Ход игры: Перед ребенком педагог расставляет строительные детали. Необходимо запомнить, сколько их и как они стоят. Затем педагог предлагает отвернуться и убирает какую-либо деталь (устанавливает детали в ином положении на плоскости стола, меняет их местами, добавляет новые). Затем дошкольник отмечает, что изменилось, какой фигуры не хватает (название детали), или какая деталь появилась.

«Роботы»

Цель игры: развитие способности к анализу конструкций.

Материал: карты-схемы роботов.

Ход игры: На карте нарисованы роботы, собранные из строительных деталей. Педагог предлагает детям ответить на вопросы:

- Сколько роботов изображено?
- Найди двух роботов, собранных из одинаковых по форме деталей.
- Покажи, у какого робота есть деталь, которой нет у других.
- Каких роботов можно построить из строительных деталей, а каких нельзя?

«Создай схему по постройке товарища»

Цель игры: развитие умения создавать чертежи построек, умение работать сообща.

Оборудование: строительный материал, плоскостные геометрические фигуры, листы бумаги, карандаши.

Ход игры: Дети придумывают и строят сооружения из строительного материала, а затем создают схемы по постройкам друг друга, изображая вид спереди, выкладывая геометрическими фигурами и обводя карандашом.

"Мосты"

Цель игры: формирование умения создавать чертежи моделей по словесной инструкции. Развитие самостоятельности, уверенности, независимости мышления.

Материал: листы бумаги в клетку, карандаши, разные виды конструкторов.

Ход игры: Педагог предлагает нарисовать схему моста по клеточкам, следуя инструкции педагога. После выполнения задания предложить детям завершить схему деталями. Затем предложить выбрать конструктор и построить по схеме мосты, дополняя оригинальными идеями.

"Гаражи для машин"

Цель игры: совершенствование конструктивных навыков. Развитие самостоятельности и активности.

Оборудование: деревянный конструктор, наборы геометрических фигур, машины разной величины и формы.

Ход игры: Дети выбирают машины, а затем педагог предлагает построить гаражи, соответствующие по размеру разным по величине машинам. После завершения работы можно предложить смоделировать из геометрических фигур свою машину.

