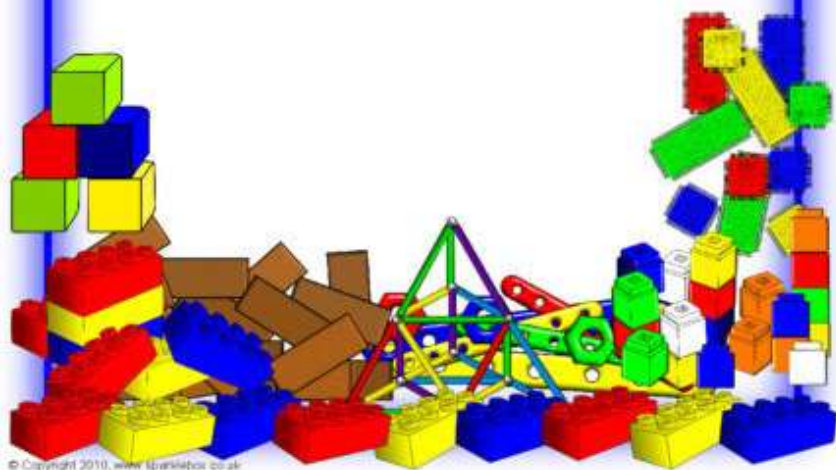


Картотека игр по
конструированию из
строительного
материала
для детей старшего
дошкольного возраста.



Построй по модели

Задачи игры: учить детей строить конструкции по готовой нерасчлененной модели, развивать умение самостоятельно анализировать постройки.

Материал: объемные модели, строительный конструктор.

Ход игры. Соорудите из строительного материала несложные конструкции и обклейте их бумагой или тканью, получатся объемные модели. Общее представление о конструкции есть, а вот из каких деталей она собрана, надо догадаться. Предложите детям соорудить постройки по этим моделям.

Дети подготовительной группы конструируют по изображенным нерасчлененным объемным моделям более сложные конструкции.



Создай схему

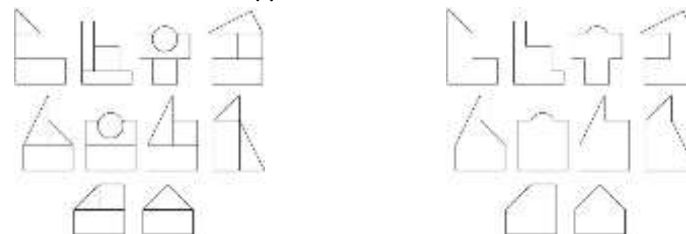
Задачи игры: развивать логическое мышление дошкольников, учить самостоятельно создавать схемы будущих построек.

Материал: плоскостные геометрические фигуры, фломастеры, 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 фломастерами - получатся схемы. Их можно использовать в качестве пособий по плоскостному моделированию.

Детям подготовительной группы 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.



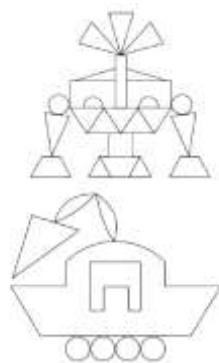
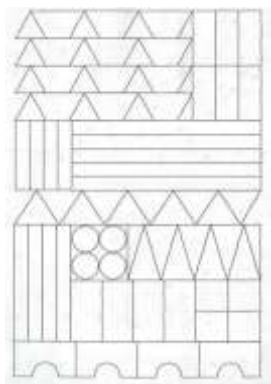
Моделирование по схеме

Задачи игры: учить детей моделировать по схеме.

Материал: карточки с изображением геометрических фигур и схем сооружений, строительные детали.

Ход игры. Детям предлагают две карты: на одной изображены геометрические фигуры, на другой - схемы построек. Дается задание - отобрать по схеме только необходимые фигуры и приступить к моделированию.

Задание можно усложнить, предложив вместо геометрических фигур строительные детали.



«Узнай на ощупь»

Задача игры: Упражнять в умении отгадывать детали конструктора на ощупь.

Материал: 2 набора деталей конструктора, 2 мешочка (муфточки).

Ход игры.

1. Играют двое первый ребенок (или педагог) ощупывает деталь, называет ее, 2-ой играющий ищет такую же на ощупь и по сигналу играющие достают детали.
2. Педагог держит мешочек с деталями конструктора. Дети по очереди берут из него одну деталь, отгадывают и всем показывают

Меняясь местами

Задачи игры: развивать умение самостоятельно создавать и анализировать схемы построек.

Материал: листы бумаги, строительные детали, фломастеры.

Ход игры. Играют двое. Детей сажают спиной друг к другу, предлагают выбрать и разместить на листе бумаги мелкие строительные детали, поставленные плотно друг к другу так, чтобы каждая деталь соприкасалась с поверхностью листа одной из граней, и обвести получившуюся фигуру фломастером. Затем снять с листа детали и отодвинуть их ко всем имеющимся.

Детям предлагают поменяться местами и вновь установить детали на листе бумаги точно внутри контура. Задание тем сложнее, чем больше деталей предлагается.

Составь из палочек

Задачи игры: научить строить по словесной инструкции

Материал: счетные палочки.

Ход игры. Дошкольников упражняют в составлении геометрических фигур из счетных палочек, выполняя словесные инструкции ведущего.

- 1 Составь фигуру из трех (четырёх, пяти, шести) палочек.
Составьте квадрат. Разделите квадрат на два равных треугольника; на два прямоугольника.
- 2 Составь два равных треугольника из пяти палочек.
3. Построй три квадрата из десяти палочек (способом пристраивания одной фигуры к другой).
4. Составьте прямоугольник из 6 палочек. Возьмите ещё одну палочку. Разделите прямоугольник на два равных квадрата.

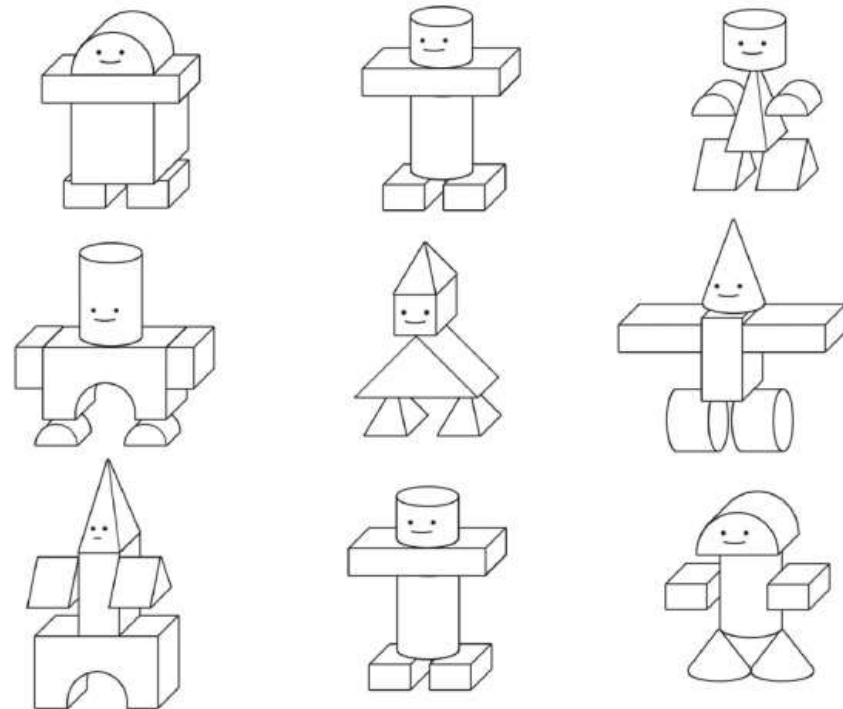
Роботы.

Задачи игры: развивать активный интерес к конструированию, занимательным упражнениям. Закреплять представления о свойствах строительных деталей.

Ход игры. Вниманию детей предлагается карта, на которой изображены роботы, собранные из строительных деталей.

Детям предлагают ответить на вопросы:

1. Сколько всего роботов? Найди двух роботов, собранных из одинаковых деталей.
2. Покажи, у какого робота есть деталь, которой нет у других.
3. Каких роботов можно построить из строительных деталей, а каких нельзя?



Найди постройку по описанию.

Задачи игры: 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 игры.

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.

Горячо - холодно.

Задачи игры: Закреплять у детей название деталей деревянного конструктора. Развивать связную речь.

Материал: Детали конструктора; матрешка.

Ход игры.

Рассмотреть с детьми детали, поставить их так, чтобы они были хорошо видны и, чтобы к ним можно было подойти.

Выбирают водящего. Он выходит за дверь, а воспитатель прячет матрешку за какую-нибудь строительную деталь. Водящий ищет спрятанную игрушку. Если он увидит за какой деталью матрешка, то должен назвать деталь, и только после этого игрушку можно будет взять. Дети помогают водящему, если он ушел далеко - говорят: «Холодно», если близко - «Тепло», если совсем близко - «Горячо».

Ведущего выбирают считалкой. Количество строительных деталей зависит от возраста и степени подготовленности детей.

Найди ошибку строителя.

Задачи игры: продолжать учить анализировать схему постройки, сравнивать рисунок дома и схему.

Материал: Карточки с контурными изображениями построек сложной формы (дома с разными крышами, пристройками).

Ход игры.

Взрослый рассказывает ребенку, что однажды строители строили по чертежу дом и допустили небольшие ошибки.

И хотя дома получились красивые, они все же немного отличались от чертежа. Ребенку предлагается рассмотреть

каждую постройку и найти неточности. Взрослый

показывает ребенку первую схему и картинку к ней.

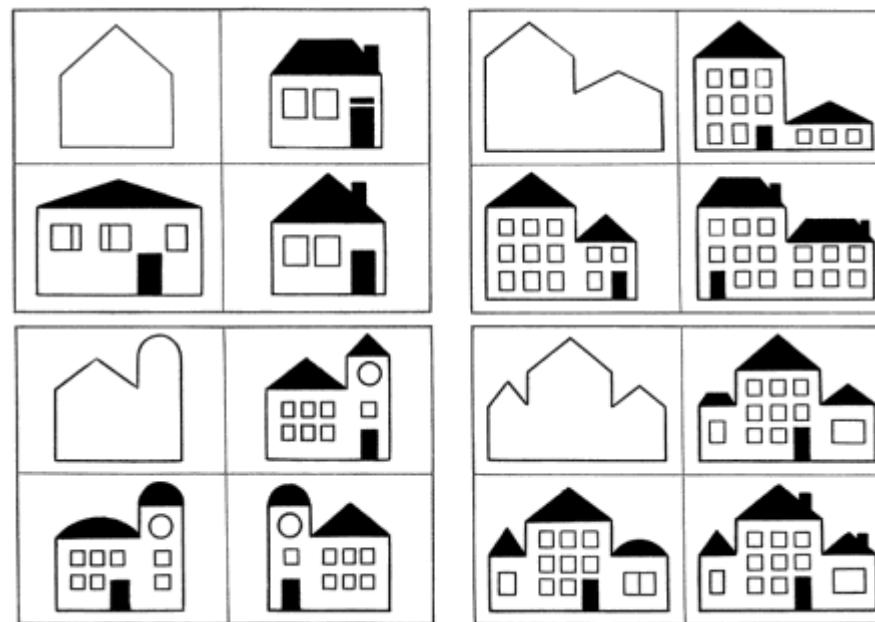
Ребенок находит ошибку и объясняет ее полным ответом.

Затем взрослый показывает следующую картинку к этой

же схеме, потом - третью. Далее переходят ко второй схеме и рассматривают последовательно еще 3 картинки.

Если ребенок не может найти правильный ответ, взрослый помогает ему. Точно также рассматриваются остальные

рисунки и чертежи.



Дострой дом

Задача игры: учить передавать симметричное строение дома ориентируясь на его половину, замечать различия в деталях (форма и величина окон, дверей и др.).

Материал: Карточки с изображением половинок домов разной архитектуры и цвета, стенные блоки с окнами или дверьми разной формы и величины, и половинки крыш. Карточки с контурным изображением целых домов и свободные карточки такой же величины, разделенные линией пополам.

Ход игры.

Ведущий распределяет играющих на две команды и предлагает сесть за стол напротив друг друга.

На общий поднос кладет стенные блоки для всех домов и половинки крыш. Каждому ребенку дают картинку с изображением одной половины дома, а другая изображена контурно (все дома разной архитектуры).

Нужно самостоятельно собрать вторую половину дома. Затем поменяться "местами" друг с другом, и закончить "строительство" дома своего партнера, так чтобы дом получился симметричным.

По окончании работы проверить по карточке правильно ли выполнено задание.

Архитектор

Задачи игры: развивать умение составлять сериационный ряд. Упражнять ребенка в умении создавать план постройки.

Материал: Полоски разной длины (до 10 градаций); лист бумаги, простой карандаш.

Ход игры.

Полоски разложить в беспорядке. Предложить детям разложить их по порядку: от самой маленькой до самой большой или от самой большой до самой маленькой.

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

Узнай, что изменилось?

Задачи игры: упражнять детей в правильном определении пространственного расположения предметов: справа, слева, впереди, сзади, сбоку, около и др. Развивать наблюдательность, активное запоминание. Закреплять название геометрических фигур или строительных деталей.

Материал: Геометрические фигуры или детали деревянного конструктора; Петрушка; ширма.

Ход игры.

Дети помогают Петрушке разобраться, где стоят предметы. За ширмой предметы меняются местами. Называют изменение в расположении предметов только те дети, на кого укажет Петрушка.

Усложнение: Увеличивается количество деталей; меняется местами более двух предметов.

Разрежь и сложи

Задачи игры: развивать воображение и логическое мышление 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.

Задание можно усложнить, предложив ребятам поменяться вырезанными фигурками.

Где твой дом?

Задача игры: развивать осмысленное восприятие формы строительных деталей; узнавание детали на рисунке только с помощью зрительного анализатора.

Материал: строительные детали, карты с изображением строительных деталей.

Ход игры.

Играющие делятся на 2-е группы: у одной группы строительные детали, у другой -карточки с изображением деталей Дети с деталями занимают свои места (встают в начерченные круги).

Остальные участники игры получают карточки - это приглашение переехать в новый дом. Чтобы не спутать свой дом с чужим, нужно внимательно рассмотреть детали в домах и выбрать такую же, как изображено на карточке.

По сигналу «Где твой дом?» дети разбегаются по своим домам. Как только дом будет полностью заселен, все жильцы поднимают свои карточки. Воспитатель и «хозяйева» домов проверяют, в каком доме раньше собрались жильцы и все ли правильно нашли свой дом.

Построй, не открывая глаз

Задачи игры: формировать умение находить строительную деталь на ощупь, развивать внутренний план действий, воспитывать выдержку.

Материал: Набор конструктора, схемы конструкции.

Ход игры.

Предложить рассмотреть схему конструкции и строительные детали. Построить конструкцию закрытыми глазами (3-5 детали).

Упростить задачу: предварительно построить конструкцию разобрать, затем собрать с закрытыми глазами.

Усложнение: увеличить количество деталей.

Нарисуй постройку

Задача: Развивать умение последовательно анализировать постройку. Передавать графическое изображение готовой постройки с использованием условной мерки.

Материал: Лист в крупную клетку строительные детали, карандаш, конструкция из строительных деталей не более -10.

Ход игры.

Изображение конструкции в одной из плоскостных проекций, соизмеряя элементы конструкции и элементы схемы. В соотношении 1 куб = 1 клетка (строительная деталь куб).

Заполни контур

Задачи игры: формировать умения последовательно анализировать контурную схему. Развитие у детей внутреннего плана действий.

Материал: Контурные схемы, карандаш, строительные детали.

Ход игры.

Предложить заполнить контур строительными деталями.

Кто быстрее заполнит контур.

Расчертить (расчленив контурную схему) контур на возможные строительные детали. Кто быстрее.

Используя разные детали (одинаковые).

Построить, не прикладывая детали к контуру

