



## Рекомендации родителям

### «Конструирование из конструкторов Лего в детском саду»

Конструкторы Лего на сегодняшний день незаменимые материалы для занятий в дошкольных учреждениях. В педагогике Лего-технология интересна тем, что, строясь на интегрированных принципах, объединяет в себе элементы игры и экспериментирования. Игры Лего здесь выступают способом исследования и ориентации ребенка в реальном мире. Дети учатся с момента рождения. Они прикасаются к предметам, берут их в руки, передвигают - и так исследуют мир вокруг себя. Для детей в возрасте от трех до шести лет основой обучения должна быть игра - в ее процессе малыши начинают подражать взрослым, пробовать свои силы, фантазировать, экспериментировать. Игра предоставляет детям огромные возможности для физического, эстетического и социального развития. В нашей группе создан центр «Юный конструктор» и разработаны игры для детей разного возраста.

#### Игры, развивающие внимание и память

**"Что изменилось?".** 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 модель по 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.

#### Игры, развивающие пространственное ориентирование

**"Собери модель по ориентирам".** 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".

**"Составь макет учебной, групповой и приёмной комнат"**. Для взаимного расположения предметов в комнате используется точка отсчёта, не совпадающая с позицией ребёнка.

### **Игры на развитие комбинаторики**

**"Светофор"**. Педагог раздаёт детям кирпичики трёх цветов и предлагает посоревноваться - кто больше составит 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.

**"Составь флажки"**. 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 двух синих.

### ***Игры, развивающие восприятие формы***

#### ***"Отгадай"***

**Цель:** учить детей узнавать знакомые детали конструктора (куб, папка, треугольник, цилиндр, арка, таблетка, брус) на ощупь.

**Описание игры:** Одному из детей завязывают глаза и предлагают отгадать на ощупь форму модуля.

**Правила игры:**

Не подсказывать и не выдавать общего секрета.

Не мешать отгадчику, самостоятельно разгадывать формы деталей.

Отгадчик должен добросовестно закрыть глаза и не снимать повязки с глаз, пока не назовет деталь.

Всем терпеливо дожидаться своей очереди. Выбирают отгадывать форму деталей только того, кто не нарушает порядка и не мешает детям играть дружно.



### “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:* Соблюдать полную тишину, чтобы Петрушка не ошибся и смог догадаться, что у него в руках. Нельзя называть модуль и подсказывать Петрушке. Внимательно следить за действиями Петрушки. Кто отвлекается и нарушает правила, тогда 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:*

Обследовать деталь на ощупь, обеими руками, поворачивая со всех сторон.

Развязывать глаза можно только после того, как назвал деталь.

Выбрать деталь и спрашивать, есть ли она у партнера, надо по очереди, которая устанавливается с помощью считалки:

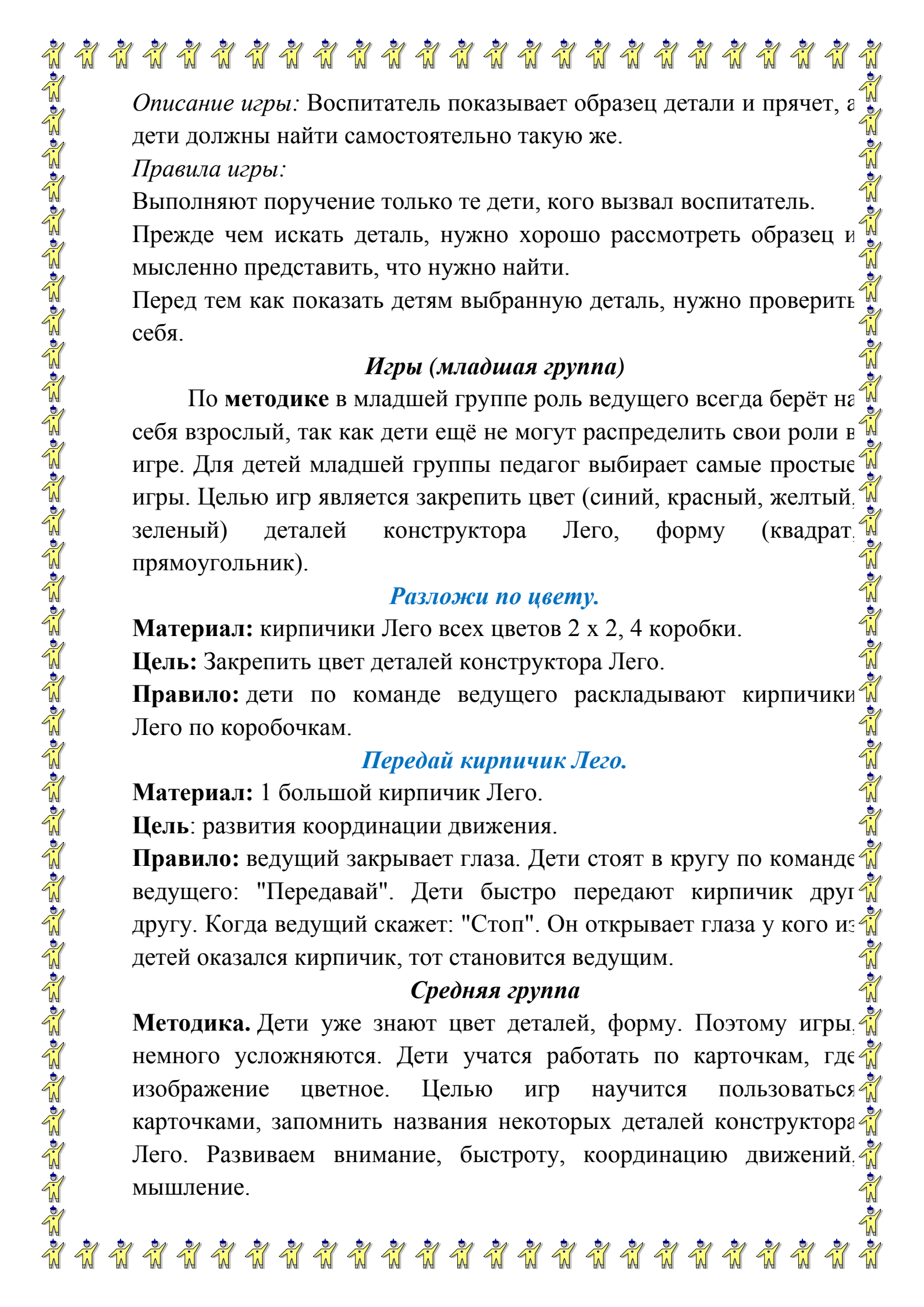
Чтобы весело играть,

Надо всех пересчитать.

Раз, два, три, первый – ты!

### “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:*

Выполняют поручение только те дети, кого вызвал воспитатель.

Прежде чем искать деталь, нужно хорошо рассмотреть образец и мысленно представить, что нужно найти.

Перед тем как показать детям выбранную деталь, нужно проверить себя.

### *Игры (младшая группа)*

По методике в младшей группе роль ведущего всегда берёт на себя взрослый, так как дети ещё не могут распределить свои роли в игре. Для детей младшей группы педагог выбирает самые простые игры. Целью игр является закрепить цвет (синий, красный, желтый, зеленый) деталей конструктора Лего, форму (квадрат, прямоугольник).

#### *Разложи по цвету.*

**Материал:** кирпичики Лего всех цветов 2 x 2, 4 коробки.

**Цель:** Закрепить цвет деталей конструктора Лего.

**Правило:** дети по команде ведущего раскладывают кирпичики Лего по коробочкам.

#### *Передай кирпичик Лего.*

**Материал:** 1 большой кирпичик Лего.

**Цель:** развития координации движения.

**Правило:** 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.

### *Средняя группа*

**Методика.** Дети уже знают цвет деталей, форму. Поэтому игры немного усложняются. Дети учатся работать по карточкам, где изображение цветное. Целью игр научиться пользоваться карточками, запомнить названия некоторых деталей конструктора Лего. Развиваем внимание, быстроту, координацию движений, мышление.



### *Найди постройку.*

**Материал:** карточки, постройки, коробочка

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

**Правило:** дети по очереди из коробочки или мешочка достают карточку, внимательно смотрят на неё, называют, что изображено и ищут эту постройку. Кто ошибается, берет вторую карточку.

### *Кто быстрее.*

**Материал:** 4 коробочки, детали конструктора Лего 2x2, 2x4 по 2 на каждого игрока.

**Цель:** развивать быстроту, внимание, координацию движения.

**Правило:** 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. Чья команда быстрее, та и победила.

### *Лего на голове.*

**Материал:** кирпичик Лего.

**Цель:** развитие ловкости, координации движения.

**Правило:** ребенок кладёт на голову кирпичик Лего. Остальные дети дают ему задания. **Например:** Пройти два шага, присесть, поднять одну ногу, постоять на одной ноге, покружиться. Если ребенок выполнил три задания и у него не упал кирпичик с головы, значит, он выиграл и получает приз.

### *Старшая группа*

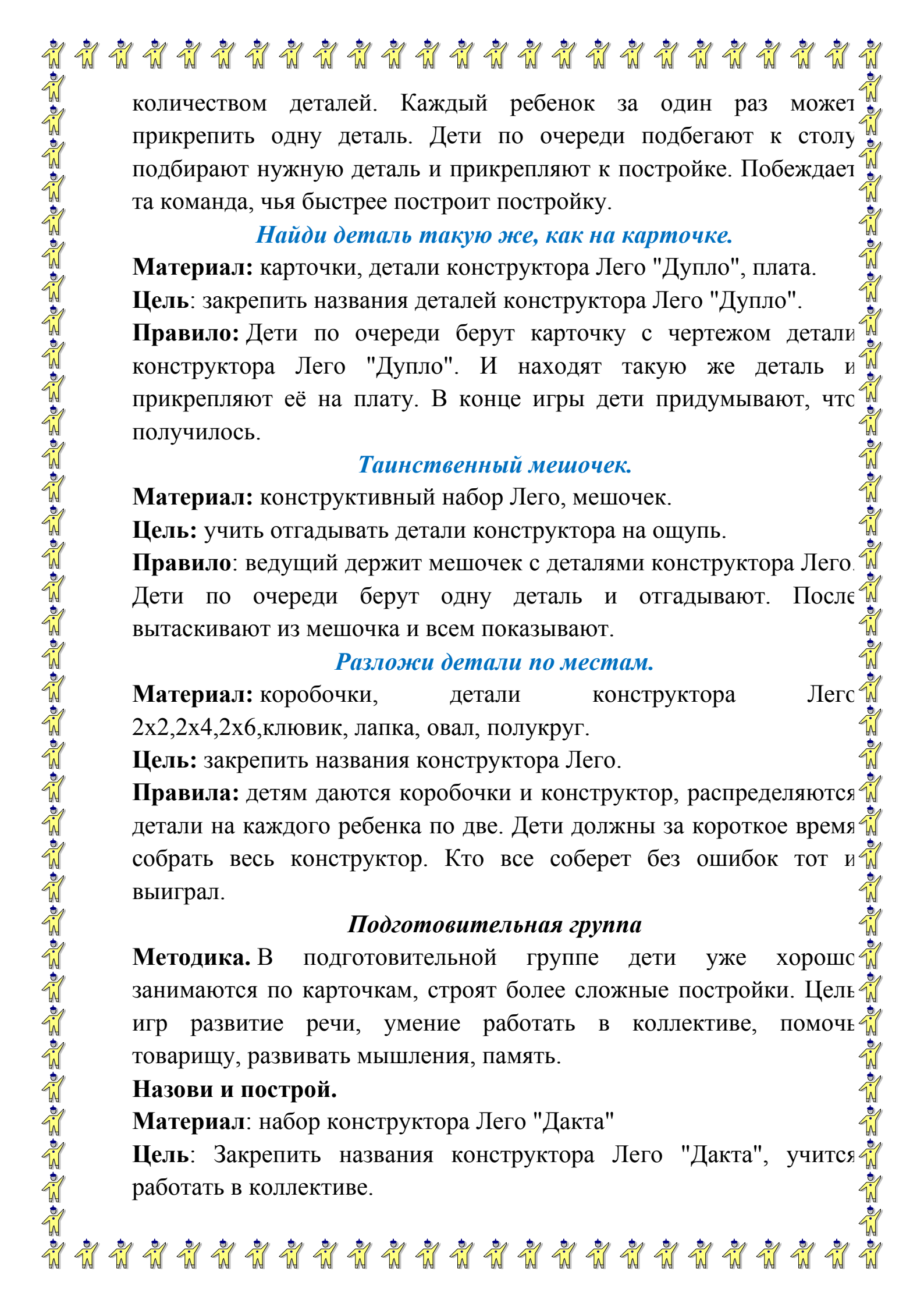
**Методика.** Дети в играх более самостоятельны. Роль ведущего берут на себя дети. В играх развиваем коллективизм, память, мышления, учимся заниматься по карточкам. В старшей группе занимаемся с конструктором Лего "Дакта".

### *Чья команда быстрее построит.*

**Материал:** набор конструктора Лего "Дупло", образец постройке.

**Цель:** Учимся строить в команде, помогать друг, другу. Развивать интерес, внимание, быстроту, мелкую моторику рук.

**Правило:** дети разбиваются на две команды. Каждой команде даётся образец постройке. **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. Побеждает та команда, чья быстрее построит постройку.

*Найди деталь такую же, как на карточке.*

**Материал:** карточки, детали конструктора Лего "Дупло", плата.

**Цель:** закрепить названия деталей конструктора Лего "Дупло".

**Правило:** Дети по очереди берут карточку с чертежом детали конструктора Лего "Дупло". И находят такую же деталь и прикрепляют её на плату. В конце игры дети придумывают, что получилось.

*Таинственный мешочек.*

**Материал:** конструктивный набор Лего, мешочек.

**Цель:** учить отгадывать детали конструктора на ощупь.

**Правило:** ведущий держит мешочек с деталями конструктора Лего. Дети по очереди берут одну деталь и отгадывают. После вытаскивают из мешочка и всем показывают.

*Разложи детали по местам.*

**Материал:** коробочки, детали конструктора Лего 2x2, 2x4, 2x6, клювик, лапка, овал, полукруг.

**Цель:** закрепить названия конструктора Лего.

**Правила:** детям даются коробочки и конструктор, распределяются детали на каждого ребенка по две. Дети должны за короткое время собрать весь конструктор. Кто все соберет без ошибок тот и выиграл.

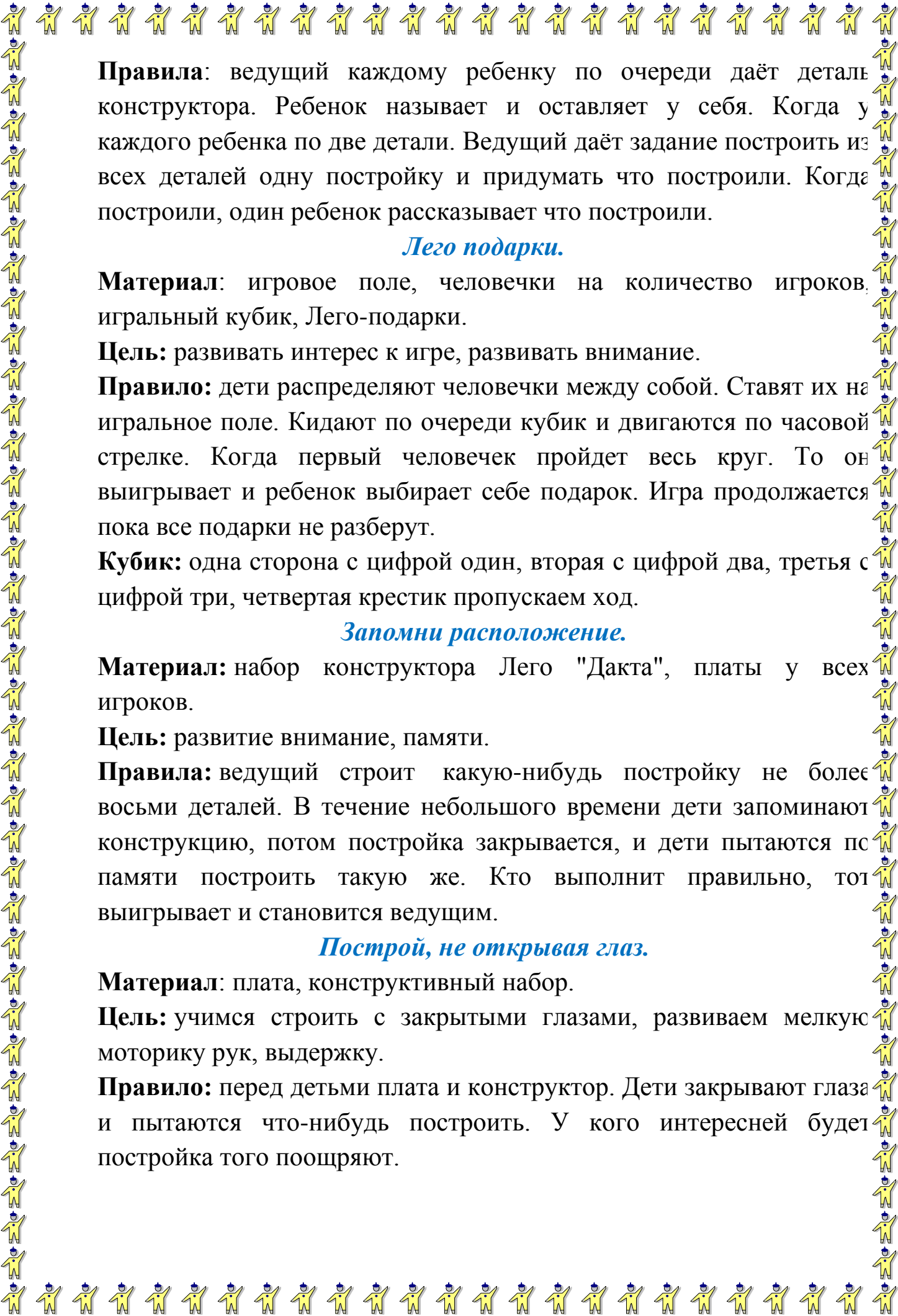
*Подготовительная группа*

**Методика.** В подготовительной группе дети уже хорошо занимаются по карточкам, строят более сложные постройки. Цель игр развитие речи, умение работать в коллективе, помочь товарищу, развивать мышления, память.

**Назови и построй.**

**Материал:** набор конструктора Лего "Дакта"

**Цель:** Закрепить названия конструктора Лего "Дакта", учиться работать в коллективе.



**Правила:** ведущий каждому ребенку по очереди даёт деталь конструктора. Ребенок называет и оставляет у себя. Когда у каждого ребенка по две детали. Ведущий даёт задание построить из всех деталей одну постройку и придумать что построили. Когда построили, один ребенок рассказывает что построили.

### *Лего подарки.*

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

**Цель:** развивать интерес к игре, развивать внимание.

**Правило:** дети распределяют человечки 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. Игра продолжается пока все подарки не разберут.

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

### *Запомни расположение.*

**Материал:** набор конструктора Лего "Дакта", платы у всех игроков.

**Цель:** развитие внимание, памяти.

**Правила:** ведущий строит какую-нибудь постройку не более восьми деталей. В течение небольшого времени дети запоминают конструкцию, потом постройка закрывается, и дети пытаются по памяти построить такую же. Кто выполнит правильно, тот выигрывает и становится ведущим.

### *Построй, не открывая глаз.*

**Материал:** плата, конструктивный набор.

**Цель:** учимся строить с закрытыми глазами, развиваем мелкую моторику рук, выдержку.

**Правило:** перед детьми плата и конструктор. Дети закрывают глаза и пытаются что-нибудь построить. У кого интересней будет постройка того поощряют.