

Игровые упражнения и дидактические  
игры с использованием конструктора



Автор-составитель Кулинич Софья  
Константиновна, воспитатель МАДОУ  
№ 21 «Сказка»

# Игры на развитие логического мышления

## 1. Классификация.

### "Чудесный мешочек".

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 из каких деталей составлена модель.

### "Собери модель".

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

## 2. Внимание и память.

### "Что изменилось?".

Педагог показывает детям модель из 5-7 деталей в течение 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 течение нескольких секунд модель из 3-4 деталей, а затем убирает её. Дети собирают модель по памяти и сравнивают с образцом.

### "Запомни и выложи ряд".

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 течении нескольких секунд рассматривают образец и затем выставляют то же по памяти.

## 3. Ориентировка в пространстве

### "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.

#### 4. Симметрия.

##### "Выложи вторую половину узора".

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

##### "Составь узор".

Дети самостоятельно составляют симметричные узоры - можно изображать бабочек, цветы и т. д.

#### 5. Логические закономерности.

"Что лишнее?". Педагог показывает детям ряд деталей и просит определить лишний элемент (каждый элемент состоит из двух деталей конструктора).

##### Упражнения на продолжение ряда.

Педагог показывает последовательность элементов, состоящих из деталей конструктора, а ребёнок должен продолжить её.

Первый этап - каждый элемент ряда состоит из одной детали конструктора, для составления закономерностей используются два признака.

Второй этап - каждый элемент ряда состоит из двух деталей конструктора, для составления закономерностей используется один признак.

Третий этап - каждый элемент ряда состоит из двух деталей конструктора, и для образования закономерностей используются два признака.

##### "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.

#### 6. Комбинаторика.

##### "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 флаги". 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.

## 7. Множества.

**"Выдели похожие"** - классификация по одному свойству. Педагог показывает детям набор деталей и выделяет ниткой замкнутую область. Затем устанавливает правило, по которому надо располагать детали: например, так, чтобы внутри выделенной области оказались только красные детали или только кирпичики.

### Игры, развивающие восприятие формы.

#### **"Отгадай".**

**Цель:** формирование умения 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:**

1. Не подсказывать и не выдавать общего секрета.
2. Не мешать отгадчику, самостоятельно разгадывать формы деталей.
3. Отгадчик должен добросовестно закрыть глаза и не снимать повязки с глаз, пока не назовет деталь.
4. 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:** формирование умения 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:** формирование умения 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. 5 Раз, два, три, первый – ты!

### **«Принеси и покажи»**

**Цель:** закрепление умения 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.

## **Дидактические игры с Lego- конструктором**

### **«Разложи по цвету»**

**Материал:** кирпичики Lego всех цветов 2 х 2, 4 коробки.

**Цель:** закрепление цвета деталей конструктора Lego.

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

### **«Передай кирпичик Lego»**

**Материал:** 1 большой кирпичик Lego.

**Цель:** развитие 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.

### **«Найди постройку»**

**Материал:** карточки, постройки, коробочка

**Цель:** развитие внимания, 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 Lego 2х2, 2х4 по 2 на каждого игрока.

**Цель:** развитие быстроты, внимания, координации движения.

**Правило:** игроки делятся на две команды у каждой команды свой цвет кирпичиков Lego и своя деталь. Например, 2х2 красного цвета, 2х4 синего. Игроки по одному переносят кирпичики с одного стола на другой. Чья команда быстрее, та и победила.

### **«Лего на голове»**

**Материал:** кирпичик Lego.

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

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

### **«Найди деталь такую же, как на карточке»**

Материал: карточки, детали конструктора Лего.

Цель: закрепление 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: конструкторный набор Лего, мешочек.

Цель: формирование умения отгадывания деталей 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: закрепление 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.

### **«Лего подарки»**

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

Цель: развитие интереса 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.