**Игры с ЛЕГО**



**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:

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».

**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.

На дне игрушки для детей,

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 детальтого 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 – 4 раза.

**Игра «Парочки»**

(для детей 3 – 4 лет)

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.

**Игры, развивающие логическое мышление.**

***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".

**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.

**«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

**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.

**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.

**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.

**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.

**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:* 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:*

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:* 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!

**«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.