

Игровые упражнения с конструктором LEGO формирования пространственного мышления и воображения дошкольников

Игра «Зеркало»

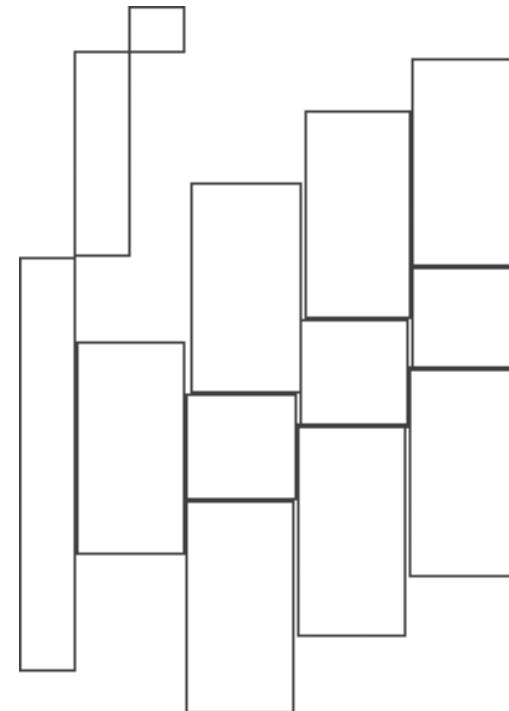
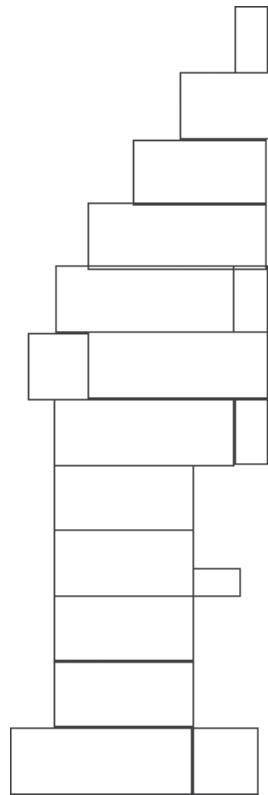
Цель: Обучить детей конструированию по заданным условиям. Развивать зрительную память и умение ориентироваться на плоскости, располагать рисунок в «зеркальном отражении», используя заданное количество деталей. Закрепление представления об алгоритме чередования деталей.

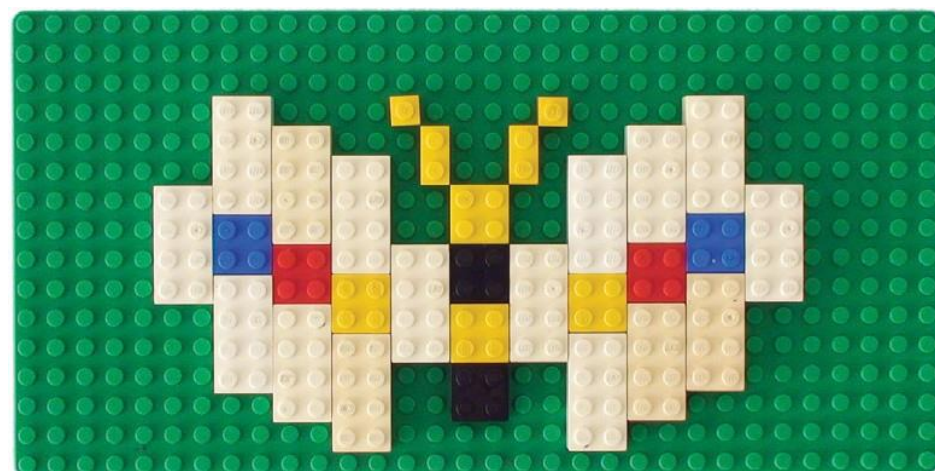
Содержание: детям предлагается карточка — схема $\frac{1}{2}$ мозаичной постройки.

Задание:

Перенести схему на пластину;

Достроить вторую половину схемы, не нарушив последовательность, в зеркальном отражении.





Игра: «Сравнилка»

Цель: Формировать у детей представление о признаках:

«цвет», «форма», «размер», «рельеф», «вес», «материал» и умение сравнивать предметы как визуально, так и путём наложения или прикладывания одного объекта к другому. Учить детей узнавать и называть символ признака, давать характеристику объекту по определенному признаку.

Содержание: предлагается детям большое количество деталей конструктора разных по признакам.

Задание:

Объединить в пары детали одинаковые по признаку цвет, но разные по признаку форма.

Объединить в пары детали одинаковые по признаку форма, но разные по признаку цвет.

Выбрать 2 детали и сравнить их по признакам: «цвет»,

«форма», «размер», «рельеф», «вес», «материал».

Сравнить по признакам 2 детали, заданные педагогом.



Пример:

По цвету: детали разные;

По размеру: по высоте и ширине — одинаковые, по длине — разные;

По форме: разные — 1 деталь — куб, вторая — прямоугольный параллелепипед;

По рельефу: одинаковые, частично — шероховатая поверхность;

По весу: детали разные — кубик легче кирпичика;

По материалу: детали одинаковые — пластмассовые.

1.

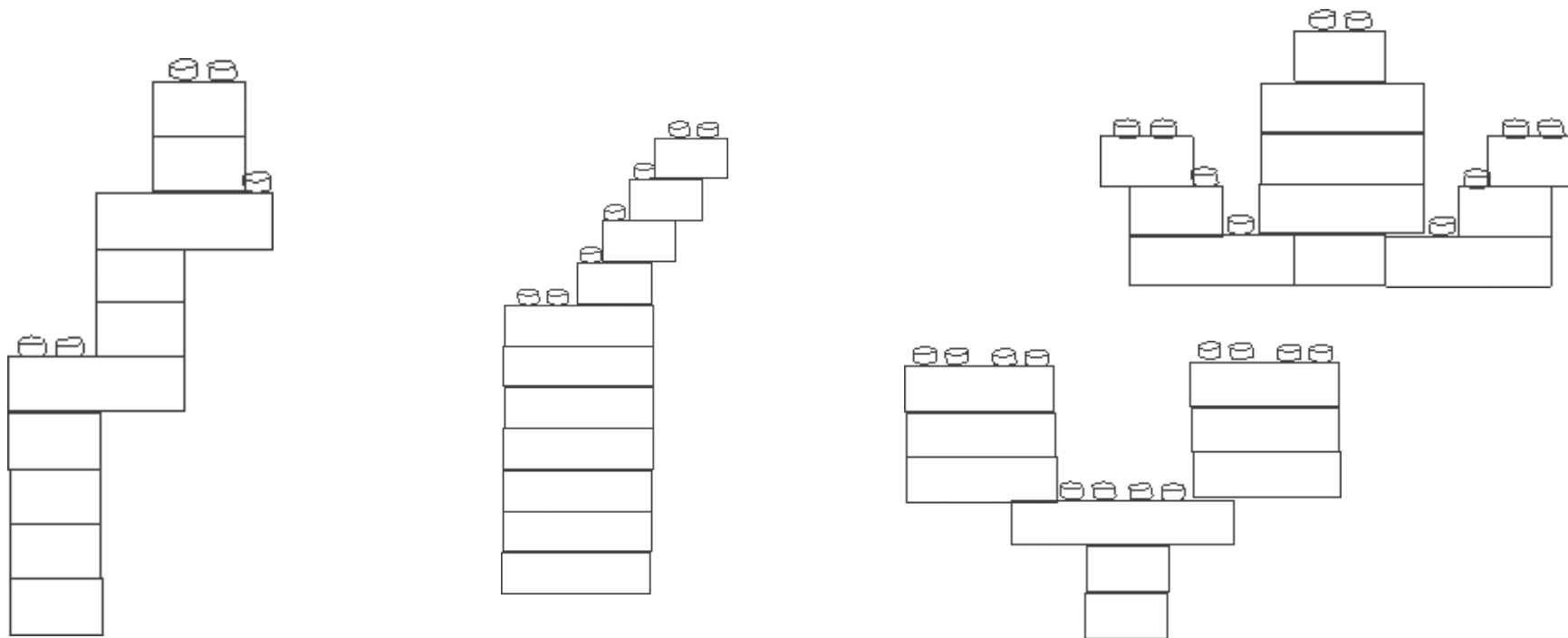
Игра «Заполни пространство»

Цель: Развитие зрительной памяти и умение ориентироваться на плоскости. Формировать представление о количественном соответствии (детали конструктора), умение видеть части в целом, развитие комбинаторных способностей. Формировать у детей представление о признаках: «структура», «размер».

Содержание: дети получают карточки с контурами постройки.

Задание: заполнить контур деталями, подходящими по признаку «размер».

Варианты задания: закрыть подходящий контур заранее подготовленными постройками.

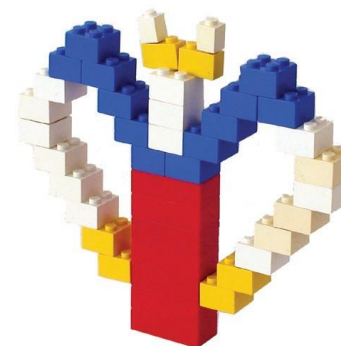
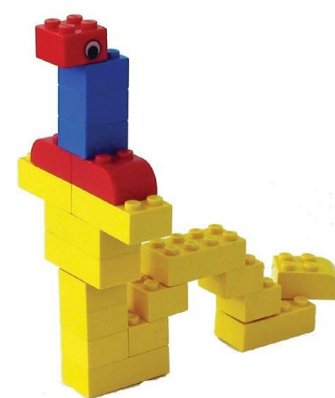
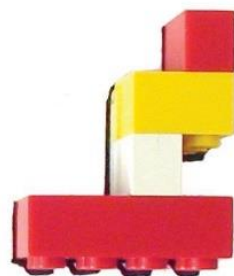
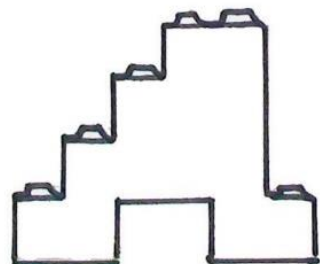
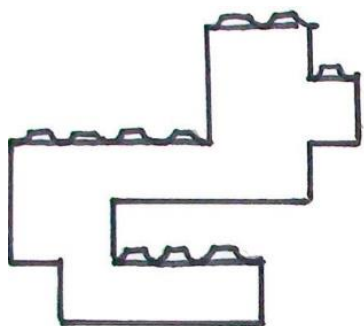


Игра «Оживи меня»

Цель: Формирование у ребёнка представлений о признаке «действие» «структура». Развитие ассоциативного мышления. Развитие зрительной памяти и умения ориентироваться на плоскости. Развитие творческого воображения.

Содержание: детям предлагается набор карточек схем с заданием.

Задание: достроить постройку, так чтобы: летало, ползало, прыгало, плавало, спало, бегало, веселилось...



Игра «Ванька-встанька»

Цель: Развитие пространственной ориентировки. Развитие способности детей свободно различать объёмную и плоскостную формы, независимо от цвета, количества деталей. Формирование понятия того, что количество предметов не зависит от их расположения.

Содержание: детям предлагаются схемы, выполненные из одинакового количества деталей:

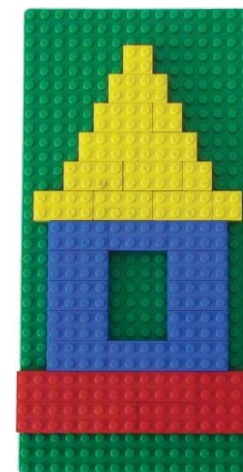
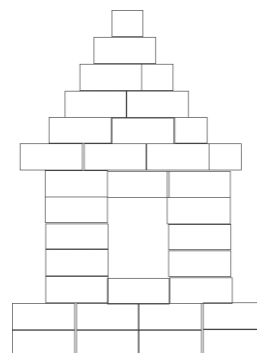
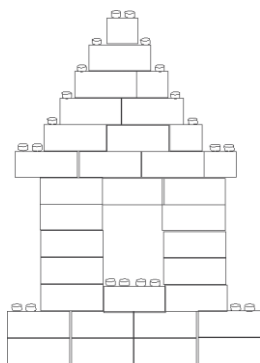
Объёмной (вертикальной) постройки;

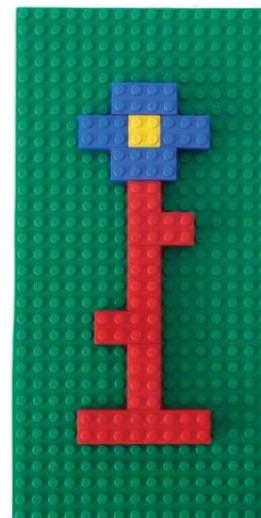
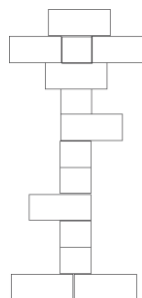
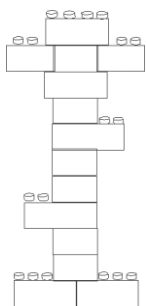
Плоскостной (горизонтальной) постройки.

Задание:

Выделить части постройки цветом;

Использовать заданный цвет в частях постройки.





Игра «Домысли...»

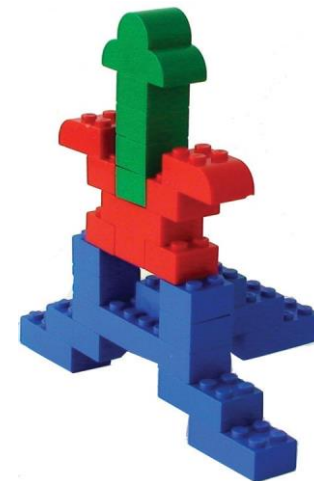
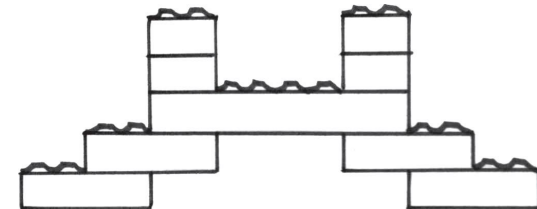
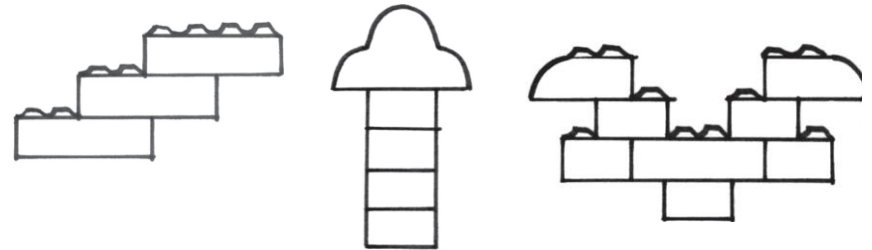
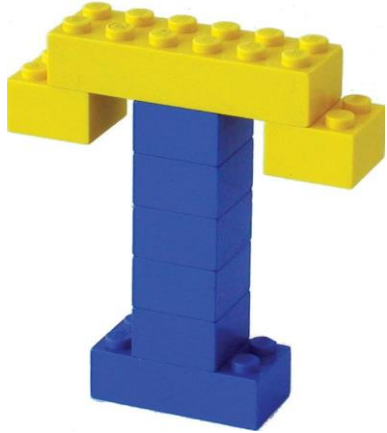
Цель: Учить детей анализировать образец, изображённый на карточке. Развитие творческого воображения. Умение работать коллективно. Закреплять представление о реальном и фантастическом мире.

Содержание: детям предлагается выбрать схему-карточку.

Задание:

Построить объект реального или фантастического мира.

Дети объединяются по 2, 3, 4 человека и соединяют фрагменты в общую постройку и придумывают названия.



Игра «Лото»

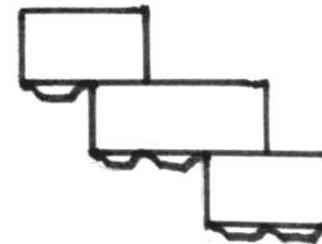
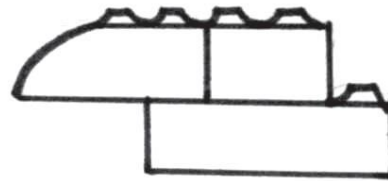
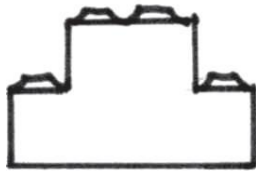
Цель: Развитие зрительной памяти и умение ориентироваться на плоскости, умение объяснять свои действия. Повышение внимания детей, их способностей сконцентрироваться на задании, развитие логического мышления.

Содержание: детям даются карточки со схематичным изображением построек.

Задание:

Детям предлагается выполнить объёмную постройку;

Ведущий ребёнок показывает готовую постройку, дети закрывают схему постройки.



Игра «Муха»

(с элементами черчения и начертательной геометрии)

Цель: Развитие пространственных представлений, зрительного восприятия, умение находить нужный вид, умение объяснять свои действия.

Содержание: детям предлагается карточка — фотография с изображением постройки в 3-х видах: спереди, сверху, сбоку и общий вид.

Задание:

по общему виду найти вид: спереди, сверху, сбоку;

по 3-м видам: спереди, сверху, сбоку определить внеш-ний вид;

По общему виду определить один из видов;

Найти заданную точку на виде спереди, сверху, сбоку;

Найти заданную деталь на 3-х видах.

