**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ ТАЗОВСКИЙ РАЙОН**

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**детский сад «Оленёнок»**

**Картотека игр**

**LEGO**

# Педагог дополнительного образования

#  Родичева Ольга Ивановна

п.Тазовский

2020г.

**Д/И «Кто знает, пусть продолжает».**

**Материал:** конструктивный набор. Игрушки из набора LEGO «Дупло».

**Цель:** составить рассказ по заданной схеме вместе со взрослым. Развивать речь.

**Описание игры**: взрослый начинает фразу, дети находят нужную игрушку в наборе. Если нужно, выполняют простые постройки из конструктора. Заканчивают фразу каждый по-разному.

Мама купила Алеше (машину)... Она была (маленькая)... Алеше захотелось (играть) ... Тут пришла (девочка Оля)... Они стали ...

**Д/И «Домик для игрушек».**

**Материал:** конструктивный набор. Игрушки из набора LEGO «Дупло».

Другие игрушки средней величины.

**Цель**: побуждать называть предметы мебели, их назначение. Совместно для игры выполнять простые постройки. Развивать мелкую моторику.

Описание игры: ведущий объявляет детям, что они сейчас будут строить комнату. Предлагает выбрать карточки-схемы, где изображена мебель. Дети со взрослым обсуждают каждый вариант мебели, ее назначение.

Выполняют постройку.

**Д/И «Кто что умеет делать».**

**Материал:** конструктивный набор. Игрушки из набора LEGO «Дупло». Игрушки, построенные из конструктора.

**Цель:** подбирать глаголы, обозначающие характерные действия животных.

**Описание игры:** детям показывают животное из конструктора, а они называют действия, характерные для этого животного. Например, белочка — скачет, прыгает, грызет; кошка — мяукает, мурлычет, царапается, пьет молоко, ловит мышей, играет клубком; собака — лает, сторожит дом, грызет кости, рычит, виляет хвостом, бегает; зайчик — прыгает, бегает, прячется, грызет морковку.

**Д/И «Спрячем и найдем».**

**Материал:** конструктивный набор LEGO.

**Цель:** приобщать к умению ориентироваться в пространстве, последовательно осматривать его; развивать внимание и запоминание

**Описание игры:** воспитатель раскладывает заранее выполненные постройки по групповой комнате. Затем просит ответить на вопросы. Например, какая игрушка с права? А что выше? А что левее? И т.д.

**Д/И «Один-много».**

**Материал:** конструктор LEGO

**Цель:** формирование навыков образования форм родительного падежа множественного числа существительных, обозначающих грибы, побуждать детей употреблять в речи существительные единственного и множественного рода, закреплять умение согласовывать числительное с существительным.

**Описание игры:** воспитатель вместе с детьми выполняют простые постройки (грибов, цыплят, кубиков и т. д). Постройки раскладывают перед детьми. Затем идет беседа и самостоятельная деятельность ребенка по данной теме.

**Д/И «Больше-меньше».**

**Материал:** конструктор LEGO

**Цель:** упражнять ребенка в различии и сравнении величины предметов (больше, меньше, равно); воспитывать внимание, быстроту реакции на воспитателя.

**Описание игры:** воспитатель раскладывает перед детьми на двух пластинах простые постройки из конструктора LEGO (грибов, цыплят, кубиков и т.д). Затем идет беседа, дети по сигналу взрослого ставят на пластину нужное количество сконструированных построек. Правильные решения награждаются фишкой. В конце игры фишки подчитываются.

Восприятие художественной литературы и фольклора

**Д/И «Теремок»**

**Материал:** конструктор LEGO

**Цель:** приобщать детей к русским народным сказкам. Развивать умение описывать игрушку животного, последовательно рассказывать сказку. Развивать мелкую моторику, конструктивные навыки.

**Описание игры:** воспитатель предлагает вместе с детьми построить героев к сказке «Теремок» и рассказать сказку. Дети, выполняя постройку, рассказывают о герое, взрослый управляет работой детей, при затруднении задает вопросы.

**Д/И «Двор» к сказке К. Чуковского «Цыпленок».**

**Материал**: конструктор LEGO

**Цель:** формировать интерес детей к режиссерской игре путем обыгрывания конструктивных образов, развивать творческие способности детей.

**Описание игры:** взрослый предлагает прогуляться на птичий двор, дети называют, кого они там могут встретить, вместе строят героев, и по аналогии сказки «Цыпленок», вместе придумывают свою сказку.

**Д/И «Кто больше увидит и запомнит»**

**Цель:** способствовать развитию внимания у детей, умению делить слова на слоги.

**Материал:** предметы, изготовленные из конструктора «LEGO» в названии которых два-три слога.

**Описание игры:** участвуют в игре две команды. Пока воспитатель считает до 20, члены одной команды должны найти и запомнить все предметы, в названии которых два слога. Задание для другой команды – аналогичное, но искать и запоминать нужно предметы, в названии которых три слога. При произнесении воспитателем последнего числа – «двадцать» все члены команды закрывают глаза. Один из игроков команды перечисляет все предметы, что запомнил, затем остальные члены команды дополняют.

**Д/И «Зачем нам эти вещи»**

**Цель:** научить использовать в речи сложносочиненные предложения.

**Описание игры**: перед игроками лежат разные предметы, изготовленные из конструктора «Лего». Дети должны выбрать себе любой предмет, но объяснить, для чего он нужен.

«Это карандаш, он нужен для рисования».

**Д/И «А я бы…»**

**Цель:** развитие творческого воображения, обучение свободному рассказыванию.

**Описание игры:** после прочтения ребёнку сказки предложите ему рассказать, что бы он сделал, если бы попал в данную сказку и стал бы одним из главных персонажей. (изготовить героев сказки и сюжетную картинку из конструктора «LEGO», рассказать сказку).

**Д/И «Умные машины»**

**Цель:** закрепить умение детей ориентироваться в видах транспорта с помощью описания его признаков. Развивать наблюдательность, внимание.

**Описание игры: д**ети встают в круг, ведущий находится в центре круга. Ведущий загадывает игрокам загадку об «умных машинах», кто первым отгадает загадку, отправляется на поиски отгадки (вид транспорта, изготовленный из конструктора «LEGO») по групповой комнате. Победителем в игре считается тот, у кого окажется больше всех отгадок.

Летит птица – небылица Чудо-птица, алый хвост,

А внутри народ сидит. Прилетела в стаю звезд.

Меж собою говорит (*ракета*)

(*самолет*)

Без разгона ввысь взлетает, Полотно, а не дорожка,

Стрекозу напоминает, Конь не конь – сороконожка.

Отправляется в полет По дороге той ползет,

Наш Российский Весь обоз один везет.

(*вертолет*) (*поезд*)

У песочных ям Не летает, не жужжит,

У горы крутой Жук по улице бежит.

Стоит великан И горят в глазах жука

С железной рукой Два блестящих огонька

(*экскаватор*) (*автомобиль*)

**Д/И «Длинные и короткие слова»**

**Цель**: научить определять с помощью вспомогательных средств количество звуков в словах.

**Описание игры:** ведущий произносит вслух слово, а ребенок называет его по звукам и одновременно освобождает окошечки звуковой линейки. Затем подсчитывает количество окошечек и отвечает, сколько звуков в данном слове. Так же анализирует следующее слово и делает вывод, какое слово длиннее, какое – короче.

**Д/И «Строители»**

**Цель:** научить определять количество звуков в словах, воспринимаемых на слух.

**Описание игры:** у детей детали конструктора «LEGO». Ведущий создает игровую ситуацию: «Представьте, что вы — строители и сейчас будете строить для слов дома. Каждый дом — для отдельного слова. Но слова захотят жить в таких домах, в которых для каждого звука будет отдельная комната (деталь). Я сейчас буду называть слова, это будущие жильцы нашей улицы, а вы выкладывайте нужные домики в один ряд слева направо. В конце игры кто-нибудь вспомнит, каких жильцов мы ждем в свои дома». Затем ведущий произносит вслух слова, состоящие из трех, четырех, пяти и шести звуков, а дети выкладывают в один ряд домики (детали присоединяют друг к другу). После этого один ребенок называет по памяти слова, опираясь на схемы-домики. Можно попросить назвать другие слова с тем же количеством звуков, то есть позвать на новоселье гостей.

Примерный речевой материал для игры: рак, собака, кошка, муха, петух, корова, карп, сорока, вол, жираф.

**Д/И «Телеграфисты»**

**Цель:** воспитание навыков последовательного звукового анализа по представлению; обучение звуковому синтезу слов.

**Описание игры:** играют двое детей, они — телеграфисты, передающие и принимающие телеграммы. Содержание телеграммы задается ведущим, который скрытно от второго играющего показывает первому играющему картинку. Тот должен «передать содержание телеграммы»: произнести слово — название картинки по звукам. Второй играющий «принимает телеграмму» — называет слово слитно, то есть осуществляет операцию звукового синтеза, складывает слово по деталям конструктора «LEGO». Затем играющие меняются ролями, и игра продолжается.

**Д/И «Звуковая мозаика»**

**Цель**: учить определять первый звук в словах.

Оборудование: Разноцветные детали конструктора «LEGO».

**Описание игры**:

Ведущий называет разные слова. Если слова начинается со звука:

(к) - клади красную деталь

(с) - синюю деталь

(ж) - желтую деталь

(з) - зеленую деталь

(ч) - черную деталь

**Д/И «Один, два, три»**

**Цель:** определение количества сло­гов в словах, воспитание произвольного внимания, упражнение в построении и перестроении.

**Оборудование:** доска или подстав­ка, построенные из конструктора «LEGO» животных, мебель, и т.д.

**Описание игры:** дети ходят врас­сыпную. На сигнал воспитателя: «Внима­ние!» - дети смотрят, на выставленный предмет, изготовленный из конструктора «LEGO» и строятся в колонну по одному, парами или тройками в за­висимости от количества слогов в назва­нии предмета.

**Д/И «Построй шеренгу, круг, колонну»**

**Цель:** активизация словаря детей за счет прилагательных, глаголов; уп­ражнение детей в построении и пере­строении.

**Оборудование**: волшебная палоч­ка, животные, построенные из конструктора «LEGO»: кот, лиса, заяц.

**Описание игры**: воспитатель ударяет в бубен, дети ходят в разных направле­ниях. Прекратив бить в бубен, воспитатель говорит: «Построим круг (шеренгу, ко­лонну». Дети строятся в круг. Воспитатель входит в центр и дает волшебную па­лочку ребенку. Игра заключается в том, что дети называют слова и одновремен­но передают палочку стоящему игроку ря­дом - своеобразная эстафета. О том, какие будут эти слова, ведущий говорит заранее.

Например: «Будем говорить про ко­тенка все, что знаем. Какой котенок?»

(Подбор прилагательных*, белолапый, полосатый, озорной, бедо­вый, ласковый, усатый, веселый, черноуxuй, зеленоглазый...).* Если кто-либо не сумеет назвать или повторится, ведущий дает сигнал: «стой, палочка, остано­вись!» Ребенок выходит из круга (шерен­ги, колонны). Либо подбираются слова о том, что котенок может делать *(лакает, бежит, сидит, мурлыкает, лижет, мяукает...).* Аналогично - о дру­гих постройках. После выполнения опре­деленного задания на подбор слов сле­дует перестроение. В конце игры ведущий называет победителей.

**Д/И «Прятки»**

**Цель:** практическое употребление в речи простых и сложных предлогов, их выделение из предложений; развитие пространственных представлений, вос­питание быстрой реакции на сигнал.

**Оборудование:** игрушки, изготовленные из конструктора «LEGO» по коли­честву детей.

**Описание игры:** воспитатель предлагает детям игру в прятки. Он водящий.

Говорит:

Живо, живо без оглядки

Убегай во все лопатки.

Раз6егайтесь-ка, ребятки,

Начинаем играть в прятки!

Затем отворачивается и считает до пяти, а дети прячут игрушки в разных местах группы. Ведущий делает вид, что ищет и не находит. Он обращается к детям: «Помогите мне найти игрушки. Лена, куда ты спрятала свою игрушку?» Лена показывает и говорит: «Я спрятала свою игрушку под шкаф».

- Какой предлог в этом предложе­нии?

- Под.

- Откуда ты достала игрушку? - Я вынула игрушку из-под шкафа. (В этом предложении предлог «из -под».)

Так опрашиваются несколько детей.

Затем игра повторяется, опрашивают­ся другие.

**Д/И «Летает, а не птица»**

**Цель**: дифференциация понятий «птицы» и «насекомые».

**Описание игры:** ведущий предлагает построить детям животных, насекомых и придумать загадки о своих постройках, дети показывают свои постройки, загадывают загадки. Дети разгадывают загадки, и объясняют, к какой тематической группе относится данное животное. Если ответ правильный, ведущий дает ребенку фишку или символ данного животного. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек.

В тёмной темнице Красные лапки

Красны девицы. Щиплют за пятки

Без нитки, без спицы (*гусь*)

Вяжут вязеницы.

(*пчёлы в улье*)

Явился в жёлтой шубке Чёрный, проворный,

Прощайте, две скорлупки. Кричит «крак»,

(*цыплёнок*) Червякам враг.

(*грач*)

Летела птица, Спал цветок и вдруг проснулся

Не перната, не крылата, Больше спать не захотел.

Носик долгий, голос тонкий Шевельнулся, встрепенулся,

Кто её убьёт, Взвился вверх и улетел.

Человечью кровь прольёт. (*бабочка*)

(*комар*)

Маленький мальчишка Жу-жу, жу-жу,

В сером ярмячишке Я на ветке сижу,

По дворам шныряет, Букву Ж все твержу,

Крохи собирает, Зная твердо букву эту,

В поле ночует, Я жужжу весной и летом.

Коноплю ворует. (*жук*)

(*мышь*)

**Д/И: «Прятки для малышей»**

**Цель:** упражнять в понимании и правильно использовать в речи предлоги с пространственным значением (в, на, около, перед, под).

**Материал.** Грузовик, мишка, мышка (изготовленные из конструктора «LEGO»)

**Описание игры:** в гостях у детей Мишка и Мышка. Зверята стали играть в прятки. Мишка водит, а мышка прячется. Дети закрывают глаза. Мышонок спрятался. Дети открывают глаза. Мишка ищет: «Где же мышонок? Он, наверняка, под машинкой. Нет. Где же он, ребята? (В кабине) И т.д.

**Д/И «Как ты узнал?»**

**Цель:** упражнять в подборе доказательства при составлении рассказов, выбирая существенные признаки.

**Описание игры:** перед детьми находятся постройки, заранее изготовленные из конструктора «LEGO», которые им предстоит описывать. Ребёнок выбирает любую поделку и называет его. Ведущий спрашивает: «Как ты узнал, что это машина, слон, и т.д.?» Играющий должен описать предмет, выбирая только существенные признаки, отличающие этот предмет от остальных. За каждый правильно названный признак получает фишку. Выиграет тот, кто наберёт больше всего фишек.

**Д/И: «Угадай сказку»**

**Цель:** приобщать дошкольников к русским народным сказкам, уметь их пересказывать

**Описание игры:** Ребёнку предлагают по опорным словам угадать сказку, изготовить героев сказки и сюжетную картинку из конструктора «LEGO», рассказать сказку.

**Д/И:** «**Дружные звуки**»

**Цель:** подготовить ребенка к обучению грамоте, коррекция звукопроизношения, ознакомлению с окружающим миром.

**Описание игры**: в наборах есть человечки в разноцветных костюмчиках. Человечки в красных платьицах могут изображать гласные звуки. Твердые согласные – человечки в синих костюмчиках, мягкие согласные – в зеленых. Дети любят выбирать человечкам имена (конечно, с незаметной помощью педагога). Например, человечков в синих костюмчиках можно назвать «С» или «Т». Педагог напоминает детям: «Смотри, он в синем костюмчике, потому что он – согласный и твердый». А потом, для закрепления, задает вопрос: «А какого цвета костюмчики у твердых согласных?»

Дети по очереди дают имена человечкам (согласные или гласные звуки) и находят его друга, читают слоги. Выигрывает тот, кто правильно прочтет слоги.

**Д/И: «Кто быстрее».**

**Цель:** способствовать развитию мышления, беглого чтения, активизации словарного запаса, закрепить названия букв.

**Описание игры:** перед детьми разложен конструктор «Лего», по сигналу воспитателя дети строят букву из конструктора. Кто быстрее построит букву, назовет звук – тот и выиграл.

**Д/И: «Угадай звук».**

**Цель:** способствовать развитию фонематического слуха, закрепить названия букв.

**Описание игры:** педагог называет слова на определенный звук, или показывает картинку. Дети называют звук и составляют букву из «Лего» конструктора.

**Д/И для малышей «Загадки»**.

**Цель игры:** знакомить детей с потешками, загадками про животных. Побуждать договаривать слова в предложении.

**Описание игры:** взрослый загадывает загадки про зверей, которые дети собрали из конструктора. Ребенок, который первый отгадал загадку, подходит и берет игрушку-отгадку.

Птица ходит по двору, Я умею чисто мыться

Будит деток поутру, Не водой, а язычком.

На макушке гребешок, Мяу! Как мне часто снится

Кто же это? Блюдце с теплым молочком (*петушок*) (*кошка*)

У этого зверя огромный рост, Всех подряд катает.

Сзади у зверя маленький хвост, Может и цветочки

Спереди у зверя нос большой. Пожевать украдкой.

Кто же это? Кто такой? Мы даем ей сено

Ну, конечно, это он! И зовем …(*лошадкой*)

Ну, конечно, это ... (*слон*)

В реках Африки живет В жаркой Африке гуляет,

Злой зеленый пароход! Длинной шеей удивляет,

Кто б навстречу ни поплыл Сам высокий, будто шкаф,

Всех проглотит... (*крокодил*) Жёлтый, в пятнышках … (*жираф*)

Желтые комочки, легкие, как вата!

Бегают за квочкой. Это кто?... (*цыплята*)

**Д/И «Я волшебник»**

**Цель игры:** развивать понимание образование сложных слов, коммуникативные навыки, творческое воображение. Развивать мелкую моторику, конструктивные навыки.

**Описание игры:** взрослый предлагает крокодила и тигра превратить в «тиградила», жирафа и слона превратить «жирафослона», (голову крокодила присоединить к туловищу тигра. Туловище слона присоединить голове жирафа.)

**Д/И «Кто что потерял»**

**Цель:** формировать умение выделять части целого, отработать произношение падежных окончаний. Развивать коммуникативные навыки.

**Описание игры:** взрослый предлагает построить фигурки животных без какой нибудь части тела (хвоста, ушей, головы, лап и т.д). Взрослый спрашивает - кто это? (котенок). Что потерял котенок? (хвост, ухо, уши, лапа, лапы и т.д).

**Д/И** «**Разложи по цвету».**

**Цель:** научится пользоваться карточками, запомнить названия некоторых деталей конструктора «LEGO». Развиваем внимание, быстроту, координацию движений, мышление.

**Описание игры:** взрослый раздает плато детям. Называет каждому ребенку цвета, которые будут собирать. Далее, воспитатель показывает детям деталь из набора, спрашивает - кому? Ребенок, узнавший цвет детали, называет её цвет и название детали.

**Д/И «Превращение буквы».**

**Цель:** помочь детям запомнить образ буквы, различать сходные буквы, освоить азы грамоты.

**Описание игры:** взрослый вместе с детьми собирают буквы. Дети называют как она звучит. Находят похожую букву. Воспитатель предлагает превратить одну букву в другую (букву П в букву Л, букву Ш в букву Щ или в Ц и т.д).