**Картотека дидактических игр с использованием**

**Лего-конструктора.**

"Найди постройку"

Цель: Способствовать развитию внимания, наблюдательности. Учить соотносить изображенное на карточке с постройками.

Оборудование: карточки, постройки, коробочка или мешочек.

Дети по очереди достают карточки из коробки или мешочка, внимательно смотрят на неё, называют, что на ней изображено, и ищут эту постройку. Кто ошибается, тот берёт вторую карточку.

"Кто быстрее"

Цель: Способствовать развитию быстроты внимания, координации движений.

Оборудование:4 коробочки, детали Лего-конструктора.

Игроки делятся на две команды. У каждой команды свой цвет кирпичиков Лего и своя деталь. Игроки по одному переносят кирпичики с одного стола на другой. Чья команда быстрее, та и победила.

"Собери кирпичики лего"

Цель: Закреплять знание основных цветов.

Оборудование: кирпичики лего 4 цветов.

Играет четверо детей. Воспитатель раскидывает на ковре кирпичики лего, ставит коробочки, распределяет, кирпичики какого цвета нужно положить в коробочку. Дети выбирают цвет, который будут собирать. По команде "Начали!" дети собирают кирпичики. Побеждает тот, кто соберёт быстрее.

"Чья команда быстрее построит"

Цель: Учить строить в команде, помогать друг другу. Способствовать развитию интереса, внимания, быстроты, мелкой моторики рук.

Оборудование: набор лего- конструктора, образец.

Дети разбиваются на 2 команды. каждой команде даётся образец постройки, например, дом, машина с одинаковым количеством деталей. Ребёнок за один раз может прикрепить одну деталь. Дети по очереди подбегают к столу, подбирают нужную деталь и прикрепляют к постройке. Побеждает команда, быстрее построившая конструкцию.

"Светофор"

Цель: Закреплять значения сигналов светофора. Способствовать развитию внимания, памяти.

Оборудование: кирпичики лего жёлтого, красного, зелёного цвета.

1-й вариант: педагог - "светофор", остальные дети - "автомобили". Педагог показывает красный свет, "автомобили" останавливаются, жёлтый - приготавливаются, зелёный - едут.

2-й вариант: светофор и пешеходы переходят дорогу на зелёный свет.

3-й вариант: на красный свет дети приседают, на жёлтый - поднимают руки вверх, на зелёный - прыгают на месте.

Дидактические игры с применением конструктора Лего

«Чудо-Дерево»

Цель игры: -закрепить правильное произношение звуков в словах;

- развитие фонематического восприятия;

- развитие зрительной памяти;

- развитие мелкой моторики пальцев рук.

Материал. Конструктор ЛЕГО, картинки на автоматизируемый звук, игральный кубик.

Ход игры. В игре принимают участие 2 человека. У каждого игрока имеется свое дерево, сделанное из конструктора ЛЕГО, и общий ящик с *«яблоками»*. Они по очереди бросают кубик и берут из пачки столько картинок, сколько выпало на нем. Столько же *«яблок»* нужно взять из общего ящика и повесить на свое дерево. Взяв нужное количество картинок, игрок четко проговаривает название предмета, изображенного на карточке. Побеждает тот, у кого будет самый богатый *«урожай»*.

**«Домик для куклы Лолы»**

Цель игры: - закрепление правильного произношения звука *«Л»* в словах;

- развитие фонематического восприятия;

- развитие мелкой моторики пальцев рук.

Материал. Предметные картинки на конструкторе ЛЕГО прямоугольной формы (*«кирпичики»*) 10-14 штук и *«крыша»* треугольной формы.

Ход игры. Игрок выбирает *«кирпичики»* с картинками, где слышится звук *«Л»*. Из них он строит домик для куклы Лолы.

**«Найди пару»**

Цель игры: - закрепление правильного произношения звука *«РЬ»* в словах;

- развитие зрительной памяти;

- развитие мелкой моторики пальцев рук, фонематического восприятия.

Ход игры. Играют 1-2 человека. Детали от конструктора ЛЕГО выложены на столе картинками вверх. Ребенку предлагается посмотреть на картинки и запомнить их. После этого детали конструктора ЛЕГО переворачивают картинками вниз. Ребенок должен по памяти собрать картинки, соединив детали между собой. Выигрывает тот, кто больше соберет картинок-пар.

**«Найди половинку»**

Цель игры: - закрепление правильного произношения звука *«Р»* в словах;

- развитие фонематического восприятия;

- развитие мелкой моторики пальцев рук.

Ход игры. Педагог называет слово на автоматизируемый звук. Ребенок должен найти 2 половинки

С изображением названного слова, назвать, соединить их между собой и получить картинку на автоматизируемый звук.

**Игры, развивающие логическое мышления.**

1."**Чудесный мешочек".**

В мешочке находится несколько деталей конструктора Лего. 1)Педагог показывает деталь, которую надо найти. 2)Педагог только называет необходимую деталь. 3)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 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.

**3.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.

**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:* 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.