

## Использование ЛЕГО – конструирования в образовательной работе с дошкольниками

*«Истоки способностей и дарований  
детей –на кончиках их пальцев».*  
В. А. Сухомлинский

Кирпичик нужный ты найди,  
Дорогу в ЛЕГО - страну собери.

### **Игра «Волшебная дорожка»**

Чтобы построить дорогу, нужно соблюдать определённые правила: сначала каждый из вас, по очереди выберет только 2 кирпичика. Кирпичики должны быть разные: разные или по цвету, или по размеру. Я начну строить и положу первую деталь-кирпичик. Теперь вы должны продолжить строительство волшебной дороги. Но будьте внимательны: слева можно класть только те кирпичики, которые по размеру похожи на мой кирпичик, а справа можно класть те кирпичики, которые по цвету похожи на мой кирпичик.

А теперь приступим к строительству дороги. Я кладу первый кирпичик, а вы продолжаете.

- Твой кирпичик похож на мой? По цвету или размеру?
- А почему ты поставил этот кирпичик?
- Все поставили свои кирпичики? Дорога готова?
- Чтобы никто не потерялся в пути, крепко сцепимся мизинчиками, как детали ЛЕГО искажем волшебные слова:

Друзей с собою возьми.

И в ЛЕГО - страну попади.

### *Познавательное развитие*

#### **Игра «Чья команда быстрее построит?»**

Команды получают образцы построек (Цифры). Цель - как можно быстрее собрать из конструктора Лего – цифры по образцу. Сначала нужно договориться, кто какую цифру будет собирать.

*Можно усложнить: собери цифру по памяти, закончи цифру и т. д.*

#### **Игра «Лего-клад»**

На пластину прикрепляются разные кирпичики Лего, под одним из которых прячется клад. Цель – найти клад с помощью подсказок. Например, клад не под красным кирпичиком (убираются все красные детали), клад не под кирпичиком 2\*3 (убираются все кирпичики 2\*3) и т.д., пока не останется одна деталь.

### **Игра «Зеркало»**

Цель – симметрично выложить вторую часть рисунка.

### *Речевое развитие*

#### **Игра «Придумай свою историю»**

Каждой команде предложить наборы конструктора и пластины. Дать задание: несколько слов. Нужно придумать и построить с этими словами историю. Например: слова (кот, дерево, страх). Педагоги моделируют историю с этими словами.

Например:

«Жил-был кот. Однажды он забрался на высокое дерево, стало ему очень страшно. Приехали спасатели и сняли его с дерева (педагоги строят кота, дерево, спасателя и т. д.)»

2 пример: собака, дом, радость. И др.

### *Художественно-эстетическое развитие*

#### **Игра «Собери узор»**

Я буду называть деталь определённой формы и цвета, которую нужно будет найти и выставить в указанное мною место на пластине. 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». Например, возьмите кирпичик желтого цвета 2 на 2 и выставите его в левый верхний угол. Кирпичик синего цвета 2 на 3 выставите в правый верхний угол. Кирпичик зеленого цвета 2 на 6 выставите в правый нижний угол. Кирпичик белого цвета 2 на 4 выставите в центр квадрата. Кирпичик оранжевого цвета 2 на 6 выставите в левый нижний угол и т.д.

*На следующем этапе мы смотрим, что напоминает нам получившийся узор и зарисовываем. (украшенный платочек, цветочная поляна, поднос с фруктами, овощами или сладостями и т.д.)*

### *Физическое развитие*

#### **Игра «Равновесие»**

Участники игры кладут кирпичик Лего на голову, ведущий даёт задания, например, дважды присесть, сделать три шага вперёд, повернуть направо, постоять на левой ноге, покружиться и др. Задача участников-не уронить кирпичик.

## *Социально-коммуникативное развитие*

### **Игра «Сделай по словесной инструкции»**

Два участника получают одинаковые детали. Первый участник, отвернувшись, придумывает какую-то элементарную постройку и одновременно рассказывает напарнику, как он это строит. В итоге игры должны получиться две одинаковые модели.

Время игры –2-3 минуты. Предлагаю провести анализ работы. Давайте посмотрим на работы.

Что хотели сконструировать? Получилось? Почему?

Получилось ли объяснить партнёру ход своих действий?