***ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ***

***С КОНСТРУКТОРОМ ТИКО***

**Физическое развитие**

**Дидактическая** игра на физкультурных занятиях отличается своей эмоциональностью, возбуждающей двигательную активность детей.

**Дидактическая игра *«Помоги зверушкам»* *(4 – 5 лет)***

**Дидактическая задача**: учить детей ходить по гимнастической скамейке, держа на ладони предмет; тренировать детей в сборке плоскостных **конструкций по полным схемам**.

Игровая задача: спасти зверушек, перенеся их в безопасное место.

Игровые правила: удерживать равновесие, не потеряв игрушку.

Подготовка к игре: самостоятельная **конструкторская** деятельность детей – **конструирование** лесных зверей по полным схемам *(по выбору детей)*.

Ход игры:

Педагог показывает на животных (**конструкции из ТИКО**, разложенных в отдалении на кочке *(коврике)* и говорит:

 «Наступила дождливая осень, луга разлились, и вода дошла до самого леса. Зверушки, которых вы построили, сидят на кочке, вода вот-вот затопит ее. Надо спасать зверят».

Педагог предлагает детям помочь зверушкам: добежать до кочки, взять животное и, возвращаясь обратно, пройти по узкому мостику (гимнастической скамейке, держа **конструкцию на вытянутой ладони**, затем спрыгнуть в безопасное место (в очерченный круг, оставить зверушку на берегу *(например, возле обруча)* и вернуться домой *(на свое место)*. Оценивается точность выполнения поручения.

**Познавательное развитие**

В **дидактической** игре создается мощный познавательный мотив, благодаря чему ускоряются умственные процессы и происходит созревание психики ребенка.

**Дидактическая игра *«Безопасная дорога»* *(4 – 5 лет)***

**Область знаний – знакомство с окружающим миром**

**Дидактическая задача** : закреплять правила безопасного перехода через дорогу и знания о сигналах светофора; тренировать детей в сборке плоскостных **конструкций** с помощью слухового диктанта.

Игровая задача: помочь Лунтику перейти дорогу.

Игровые правила: переходить улицу точно по сигналу светофора.

Ход **игры** :

Педагог приносит Лунтика *(куклу или****конструкцию****)* и просит детей помочь ему:

-Лунтик решил было пойти в гости к своей подруге Миле и не смог перейти дорогу – его чуть не сбила машина. Как Вы думаете, почему это произошло? *(Ответы детей)*

Педагог обобщает:

-Лунтик прилетел к нам с Луны, а там нет дорог и машин. Поэтому Лунтик не знает правил перехода через улицу. Поможем Лунтику?

Педагог читает слуховой диктант:

1) Найдите два прямоугольных треугольника и соедините их друг с другом так, чтобы получился квадрат.

2) Квадрат, какого цвета у вас получился?

3) Сверху к зеленому квадрату прикрепите желтый квадрат.

4) Сверху к желтому квадрату прикрепите красный квадрат. Что получилось?

Дети **конструируют** и узнают в фигуре светофор.

Лунтик тоже узнал светофор:

Однажды я под вечер на улицу пошел, иду, а у дороги стоит какой-то столб.

Сверкают удивленно фонарики на нем. То желтым, то зеленым мне подмигнет глазком.

Но вот зажегся красный, и я пошел вперед, тут слышу, постовой мне сигналы подает.

Вернулся я на место, горит зеленый цвет, решил я, что прохожим пока прохода нет.

Тут желтый загорелся, и снова я иду, сигналят мне машины, стоящие в ряду.

Вот так на тротуаре я долго простоял, на именины к Миле, увы, я не попал.

Скажите мне, ребята, что делал я не так? Ведь перейти дорогу – легко, такой пустяк!

Педагог просит детей объяснить правила перехода через дорогу для Лунтика:

Красный – стой, желтый – жди, а зеленый – проходи!

Лунтик повторяет правила.

Педагог спрашивает детей:

-что нам еще необходимо **сконструировать** для безопасного перехода дороги? Пешеходный переход.

Дети **конструируют** пешеходный переход из прямоугольников белого и черного цветов,

Дети с Лунтиком играют в игру***«Светофор»***:

ведущий *(педагог или ребенок)* показывает цветную геометрическую фигуру (зеленый, желтый или красный, а дети вместе с **Лунтиком** переходят улицу в положенном месте – по переходу.

**Дидактическая игра *«В саду и на лугу»* *(4 – 5 лет)* Область знаний – развитие речи**

**Дидактическая задача**: учить детей использовать в речи названия садовых, луговых цветов и классифицировать цветы; тренировать детей в сборке плоскостных **конструкций по полным схемам**.

Игровая задача: называть себя именем садового или лугового цветка и найти пару для танца.

Игровые правила: найти пару для танца, выбирая ее согласно классификации *(садовые цветы – с садовыми, луговые – с луговыми)*.

Ход **игры**:

Подготовка к игре начинается с самостоятельной **конструкторской** деятельность детей – дети **конструируют** цветы по полным схемам или по собственному представлению.

Педагог предлагает детям построить цветы из **конструктора ТИКО**, потом поиграть с цветами. Каждый ребенок **конструирует** цветок по полной схеме и запоминает название цветка, который он построил. Педагог предлагает детям по очереди сказать название своего цветка, а остальные дети определяют, какой это цветок – садовый или луговой.

Для этого педагог обращается к ребенку: *«Цветочек, назови себя!»*

Ребенок: *«Я – роза»*.

Педагог *(к детям)*: *«Какой это цветок?»*

Дети: *«Садовый»*.

Так представляются все цветы по очереди. Педагог продолжает игру – предлагает цветам подобрать друг другу пару и встать по кругу: садовые цветы с садовыми, а луговые – с луговыми.

Педагог читает стихи:

-Весной я выйду в сад, повсюду аромат, Цветы кругом цветут и пчел к себе влекут.

-Тут лилии и розы, фиалки и мимозы – лежит цветной ковер, пестрит цветной узор.

-Цветы, танцуйте вальс! И музыка – для Вас! *(Садовые цветы танцуют вальс)*

Звучит музыка, дети исполняют танец цветов, повторяя движения за педагогом.

Педагог продолжает:

-А там – зеленый луг, цветы цветут вокруг, И радуемся мы приходу к нам весны!

Тут маки, васильки, летают мотыльки, и бабочки кружатся, на лютики садятся.

Цветы, танцуйте вальс, и музыка – для Вас! *(Луговые цветы танцуют вальс)*

**Дидактическая игра *«Самолетики»* *(5 – 6 лет)***

**Область знаний – формирование элементарных математических представлений**

**Дидактическая задача**: учить детей определять соседей чисел первого десятка; познакомить с контурной схемой; учить ориентироваться в пространстве.

Игровая задача: рассадить *«пассажиров»* *(числа первого десятка)* по самолетам.

Игровые правила: рассадить *«пассажиров»* по самолетам в соответствии с их номерами - *«пассажиры»* являются соседями номера самолета.

Ход **игры**:

Педагог предлагает детям рассмотреть игровое поле с самолетиками и разложить номера самолетов, найдя заданные числа в наборе *«Арифметика. Учимся считать!»*

Педагог называет номер каждого самолета – дети раскладывают числа на игровом поле.

Следующее задание: рассадить пассажиров по самолетам. В каждом самолете летит два пассажира – это соседи числа, являющегося номером самолета. Дети рассаживают пассажиров на самолеты, объясняя свой выбор. Когда задание выполнено и все пассажиры сидят на своих местах, воспитатель предлагает детям построить по контурной схеме самолет и отправиться в воздушное путешествие.

Дети строят по контурной схеме самолет.

Потом превращают плоскостную **конструкцию самолета в объемную**, развернув на 90 градусов прямоугольные треугольники хвоста самолета. Когда самолеты у всех детей готовы, воспитатель предлагает отправиться полет и попробовать выполнить во время полета сложные воздушные *«пируэты»*.

**Дидактическая игра***«Куда летит самолет?»*:

- самолет летит вверх, самолет летит вниз, самолет летит налево, самолет летит направо и т. д.

**Дидактическая игра *«Космическое путешествие»* *(6 – 7 лет)* Область знаний – формирование элементарных математических представлений**

**Дидактическая задача**: учить детей определять состав чисел первого десятка; познакомить с контурной схемой; учить ориентироваться в пространстве.

Игровая задача: рассадить *«пассажиров»* *(числа первого десятка)* по ракетам.

Игровые правила: рассадить *«пассажиров»* в соответствии с номерами ракет – числа - *«пассажиры»* должны образовывать номер ракеты.

Ход **игры**: Дети строят по полной или по контурной схеме ракету. Педагог может предложить всем детям для **конструирования** одну и ту же контурную схему или раздать всем разные контурные схемы. Также педагог раздает детям квадраты с однозначными числами, состав которых необходимо изучить или повторить.

 **Конструируя ракету по схеме**, задача ребенка – добавить квадрат с цифрой к **конструкции**. Это будет номер его ракеты. Далее педагог предлагает детям рассмотреть игровое поле и рассадить пассажиров по ракетам. В каждой ракете летит два пассажира – это числа, которые в сумме образуют номер ракеты.

Дети рассаживают пассажиров по ракетам с помощью **сконструированной модели числа**. Модель числа – это *«дорожка»* из квадратов, количество которых соответствует номеру ракеты. Отделяя от *«дорожки»* по одному квадрату, определяем пары чисел, которые в сумме образуют номер ракеты.

Когда задание выполнено и все пассажиры сидят на своих местах, педагог предлагает детям отправиться в космическое путешествие и попробовать выполнить во время полета сложные космические *«пируэты»*.

**Дидактическая игра***«Куда летит ракета?»*:

- ракета летит вверх, самолет летит вниз, ракета летит налево, ракета летит направо и т. д.

**Дидактическая игра *«Куда плывут рыбки?»* *(3 – 4 года)***

**Дидактическая задача**: развивать эстетическое восприятие; учить видеть красоту рыб, перемещаться в пространстве, передавать разное положении предмета на листе; тренировать соединять **ТИКО-детали**.

Игровая задача: помочь плыть рыбке.

Игровые правила: помочь плыть рыбке в заданном направлении.

Ход **игры**: Педагог приглашает детей полюбоваться рыбками, плавающими в аквариуме. Ребята рассматривают расцветку тела, плавников, хвоста и головы рыб, наблюдают за тем, как они плавают в разных направлениях.

Педагог предлагает детям рассмотреть образец рыбки, выбрать соответствующие геометрические фигуры и **сконструировать рыбку**. После того, как **конструкция готова**, дети раскрашивают карандашами лист бумаги и располагают рыбку на листе. Затем помогают рыбке плыть в заданном направлении.

 Педагог диктует: рыбка плывет вверх, вниз, вперед, назад и т. п. Дети выполняют.

Потом педагог предлагает детям самим превратиться в *«рыбок»* и продолжить игру на ковре.

Дети двигаются (*«плавают»*, как рыбки, под спокойную музыку, перемещаясь сами вместе с рыбкой в заданном направлении.

Педагог диктует:

- рыбка плывет вверх на поверхность подышать воздухом, рыбка плывет вниз – опускается на дно,

- рыбка плывет вперед за другими рыбками, рыбка плывет назад,

- рыбка решила попрыгать над водой и т. п.

**Дидактическая игра *«Приходите в гости!»* *(4 – 5 лет)***

**Дидактическая задача**: учить детей оценивать свои поступки и поступки других; тренировать в сборке объемных **конструкций по образцу**.

Игровая задача: быть вежливым во время чаепития.

Игровые правила: вежливо пригласить друга в гости и угостить чаем.

Ход **игры**: Педагог инсценирует потешку Н. Палагуты *«Пирог»*.

Масло, яички, мука и творог – вот и готов у лисицы пирог.

Корочка сверху поджаристая. Входите, зверюшки, пожалуйста.

Мишка притопал вразвалку, волк, опираясь на палку.

А зайчик сказал Лисавете в ответ: Простите, дорогая, я плохо одет,

Сошью вот кафтан да пару сапог, тогда непременно приду на пирог.

Педагог: дети, скажите, какими были гости, как встречала их хозяйка лиса? *(Ответы детей.)*

-Самыми вежливыми были лиса и зайчик. Дети, а вы умеете вежливо разговаривать друг с другом. Давайте проверим, а для этого поиграем в игру *«Приходите в гости!»*

Педагог предлагает детям построить по образцу чайную посуду для себя, чтобы отправиться в гости на чаепитие.

Педагог диктует алгоритм сборки объемной **конструкции**, дети собирают чайную пару. После того, как **конструкции у всех детей готовы**, педагог предлагает девочкам выбрать себе игрушку в группе.

Каждая девочка с выбранной игрушкой и чайной парой присаживается за стол. Теперь педагог предлагает каждому мальчику выбрать себе игрушку в группе и присесть на ковер.

Девочки, по-очереди, подходят с игрушкой к ковру и приглашают одного из мальчиков на чаепитие за свой стол опосредованно, с помощью игрушки. Например, Машенька с зайчиком приглашают Мишу с лисичкой на чаепитие за свой стол, используя вежливые фразы: *«Дорогая Лисичка! Приглашаю тебя в гости на чай!»*

Дети, сидя за столом, имитируют чаепитие. Педагог вежливо угощает детей конфетами к чаю.