**Моделирование и игры с конструктором.**

Материал подготовила воспитатель Урлис Л.А.

Ребята, сегодня предлагаю поиграть с конструктором.

Сначала отгадайте загадки:

**Загадки.**

Что это за деталь, ребята:

Все стороны у него – квадраты?

**(КУБ).**

А теперь найдите в коробке эту деталь и покажите.

Сбоку - треугольник, Сверху – я кружок, назови меня, дружок.

**(Конус).**

Кубик + кубик + кубик. Что это?

**(Брусок).**

По полу он катился

И вот остановился.

Поставь его, дружок

На ровненький кружок.

**(Цилиндр).**

**А теперь попросите родителей поиграть с вами.**

**СОЗДАЙ СХЕМУ**

**Цель игры**: развитие логического мышления дошкольников.

**Материал**: плоскостные геометрические фигуры, фломастеры, листы бумаги, контурные схемы, строительные наборы.

**Ход игры**. Предложите детям выложить на бумаге из предварительно вырезанных картонных геометрических фигур различные несложные изображения построек (вид спереди), затем обвести все фигуры фломастерами - получатся схемы. Их можно использовать в качестве пособий по плоскостному моделированию (Детям подготовительной группе предлагают создавать контурные схемы, обводя не каждую геометрическую фигуру, а общий контур объединенных в модели фигур.) Затем дети получают задание расчленитъ данные схемы, конкретизировать их (раскрасить).

Усложнение: предлагается соорудить постройки по контурным схемам.

**МОДЕЛИРОВАНИЕ**

**Цель игры**: развитие воображения и логического мышления детей.

**Материал**: плоскостные геометрические фигуры, листы бумаги, карандаши.

**Ход игры**. Предложите детям моделировать с помощью бумажных геометрических фигур, нарисованные ими или выполненные в технике аппликации сооружения (дворцы, соборы). Затем делать схемы и использовать их для конструирования данных объектов.

**МОДЕЛИРОВАНИЕ ПО СХЕМЕ**

**Цель игры**: Обучение детей моделированию по схеме.

**Материал**: карточки с изображением геометрических фигур и схем сооружений, строительные детали.

**Ход игры**. Детям предлагают две карты: на одной изображены геометрические фигуры, на другой - схемы сооружений. Дается задание - отобрать по схеме необходимые фигуры и приступить к моделированию. Задание можно усложнить, предложив вместо геометрических фигур строительные детали.

**МЕНЯЯСЬ МЕСТАМИ**

**Цель игры**: развитие памяти и логического мышления детей.

**Материал**: листы бумаги, строительные детали, фломастеры.

**Ход игры**. Играют двое. Детей сажают спиной друг к другу и предлагают разместить на листе бумаги мелкие строительные детали, поставленные плотно друг к другу так, чтобы каждая деталь соприкасалась с поверхностью листа одной из граней, и обвести получившуюся фигуру фломастером. Затем снять с листа детали, поменяться местами и вновь установить их на листе бумаги точно внутри контура. Задание тем сложнее, чем больше деталей предлагается.

**РОБОТЫ**

**Цель игры**: развитие логического мышления детей.

**Материал**: карты с изображением роботов.

**Ход игры**. На карте нарисованы роботы, собранные из строительных деталей. Детям предлагают ответить на вопросы. 1. «Сколько роботов изображено''. 2. «Найди двух роботов, собранных из одинаковых по форме деталей». 3. «Покажи, у какого робота есть деталь, которой нет у других». 4. «Каких роботов можно построить из строительных деталей, а каких нельзя?»

**РАЗРЕЖЬ И СЛОЖИ**

**Цель игры**: развитие воображения и логического мышления детей.

**Материал**: плотная бумага, ножницы.

**Ход игры**. Детям предлагают вырезать из плотной бумаги любую геометрическую фигуру, разрезать ее на несколько разных по размеру частей, а затем сложить снова. Детям дают возможность установить закономерность: чем больше получается частей, тем труднее сложить фигуру, но зато можно больше создать новых образов. Задание можно усложнить, предложив ребятам поменяться вырезанными фигурками.

**НЕ БЕРИ ПОСЛЕДНИЙ КУБИК**

**Цель**: развивать внимание, мышление.

**Оборудование**: плата с башней.

**Ход**: играют два ребенка, которые по очереди снимают один или два кирпичика с башни. Кто снимет последний, тот проиграл.