

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
города Нижневартовска детский сад №40 «Золотая рыбка»,**



Картотека дидактических игр с ТИКО-конструктором для детей 3-5 лет



**Подготовила:
Юнусова Альсина Мансуровна,
Воспитатель**

г. Нижневартовск, 2020г

Содержание

№ п\п	Наименование разделов	стр.
1.	Игры, развивающие восприятие формы и цвета	4
2.	Игры на развитие внимания и памяти	7
3.	Игры на развитие логического мышления	8
4.	Игры на развитие понятия «симметрия»	11
5.	Игры на развитие понятия логических закономерностей	11
6.	Игры на развитие ориентации в пространстве	12
7.	Игры, развивающие понятие «множества»	12
8.	Игры на развитие комбинаторных способностей	12

Образовательный модуль «ТИКО-конструирование» входит в программу «STEAM-образование детей дошкольного возраста», который направлен на развитие интеллектуальных способностей детей.

Конструирование - это не только практическая творческая деятельность, но и универсальная умственная способность, проявляющаяся в других видах деятельности (изобразительной, игровой, речевой), направленных на создание новых целостностей (рисунка, сюжета, текста и т. п.).

В конструировании дети практически действуют с реальными предметами. Но эта деятельность существенно отличается от предметного манипулирования на более ранних этапах детства. В конструкторской деятельности отдельные действия ребёнка подчинены основной цели - сделать заранее задуманный предмет. Одними из самых востребованных в мире современных конструкторов, органично сочетающих в себе игру и конструирование, являются конструкторы ТИКО.

Что же позволяет считать образовательные решения «ТИКО» соответствующими принципам современного образования?

1. Конструкторы ТИКО одинаково интересны и детям, и взрослым, что соответствует принципам сотрудничества детей и взрослых, в том числе и родителей воспитанников. Данная позиция позволяет организовать ряд семейных проектов на базе конструкторов ТИКО и является одним из вариантов взаимодействия с семьями воспитанников с целью оптимизации их развития.

2. ТИКО в основу работы с конструкторами закладывает метод познавательного и художественного поиска, что соответствует алгоритму организации проектной деятельности.

3. ТИКО органично сочетает игру и конструирование.

4. ТИКО-конструктор, являясь средством индивидуального интеллектуального и творческого развития, тем не менее, является мощным средством коммуникации, так как предполагает не только обсуждение и сравнение индивидуально созданных моделей, но и совместного их усовершенствования и преобразования для последующей игры или в соответствии с заданными условиями. Для этого необходимо договариваться, учитывать мнения партнеров по игре и считаться с ним, в прогностическом варианте и реальном времени продумывать сюжет, создавать дополнительные «гаджеты» для его реализации.

Картотеку игр с ТИКО - конструктором, можно использовать в совместной и индивидуальной работе с детьми 3-5 лет.

1. Игры, развивающие восприятие формы и цвета

«Отгадай»

Цель: учить детей узнавать знакомые детали ТИКО - конструктора на ощупь.

Описание игры: Одному из детей завязывают глаза и предлагают отгадать на ощупь форму.

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 ТИКО-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 ТИКО-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:
4. 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:

Выполняют поручение только те дети, кого вызвал воспитатель.

Прежде чем искать деталь, нужно хорошо рассмотреть образец и мысленно представить, что нужно найти.

Перед тем как показать детям выбранную деталь, нужно проверить себя.

«Что такого же цвета?»

Цель: учить детей использовать в речи прилагательные, правильно согласовывая их с существительными в роде, числе, падеже.

Оборудование: картинки с окружающими предметами, цветные квадраты бумаги.

Описание игры: Педагог показывает детям зеленый квадрат бумаги. Дети называют его цвет, а затем картинки с предметами того же цвета: зеленая доска, зелёные ботинки, зеленая трава и т.д. Выигрывает тот, кто больше назовет предметов данного цвета.

«Найди постройку»

Цель: развивать внимание, наблюдательность, умение соотнести изображенное на карточке с постройками.

Оборудование: карточки, постройки, коробочка

Описание игры: дети по очереди из коробочки или мешочка достают карточку, внимательно смотрят на неё, называют, что изображено и ищут эту постройку. Кто ошибается, берет вторую карточку

«Таинственный мешочек»

Цель: учить отгадывать детали конструктора на ощупь. Развивать память, мышление.

Оборудование: конструктивный набор ТИКО-конструктора, мешочек.

Описание игры: ведущий держит мешочек с деталями конструктора ТИКО. Дети по очереди берут одну деталь и отгадывают. После вытаскивают из мешочка и всем показывают.

«Отгадай».

Цель: учить детей узнавать знакомые детали конструктора на ощупь.

Описание игры: Одному из детей завязывают глаза и предлагают отгадать на ощупь форму модуля.

Правила игры: Не подсказывать и не выдавать общего секрета. Не мешать отгадчику, самостоятельно разгадывать формы деталей. Отгадчик должен добросовестно закрыть глаза и не снимать повязки с глаз, пока не назовет деталь.

«Чудесный мешочек»

Цель: закрепление цветов (красный, зеленый, желтый, синий), формы (кирпичик, квадратик, теигольник); развитие мелкой моторики рук.

Оборудование: детали конструктора ТИКО разных цветов, «чудесный мешочек».

1 вариант: Дети по очереди вынимают детали из мешочка, рассказывают какого цвета детали, формы, размеру. Эта игра многофункциональная и каждый раз её можно усложнять в соответствии с возрастом детей.

2 вариант:

В мешочке находится несколько деталей конструктора ТИКО.

а) Педагог показывает деталь, которую надо найти.

б) Педагог только называет необходимую деталь.

в) Ребенку необходимо на ощупь определить из каких деталей составлена модель.

«Разложи по цвету»

Цель: закреплять цвет деталей ТИКО конструктора.

Оборудование: кирпичики ТИКО 4 цветов (синий, желтый, зеленый, красный), 4 коробки (такого же цвета).

Дети по команде педагога раскладывают детали по коробочкам

2. Игры на развитие внимания и памяти

«Что изменилось?»

Цель: развивать внимание, память, умение рассказать по памяти.

Педагог показывает детям модель из 3-5 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»

Цель: развивать память, мышление.

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»

Цель: развивать внимание, мышление.

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. Игры на развитие логического мышления

«Найди кирпичик, как у меня»

Цель: закреплять цвет, форму деталей (квадрат, прямоугольник).

Оборудование: кирпичики ТИКО красного, синего, зеленого, желтого цвета.

В коробке лежат кирпичики ТИКО. Педагог достает по очереди по одному кирпичику и просит назвать цвет и форму и найти такую же деталь среди предложенных трёх-четырёх деталей, лежащих перед ребенком.

«Собери модель»

Цель: развивать внимание, логическое мышление.

Дети собирают модель под диктовку педагога. При определении взаимного расположения деталей используются наречия "сверху", "посередине", "слева", "справа", "поперёк".

«Построй домик».

Цель: развитие интеллектуальных навыков детей, развитие мышления и воображения, закрепление знаний о цвете.

Оборудование: Коврики 4 цветов (синий, зеленый, синий, красный), ТИКО конструктор, мелкие игрушки из киндеров для обыгрывания построек.

Предложить детям из общего количества ТИКО конструктора выбирать детали в соответствии с цветом их ковриков и построить домик для игрушек.

«Построй загон для животных».

Цель: закрепление знаний деталей конструктора ТИКО.

Оборудование: детали ТИКО конструктора, домашние животные для обыгрывания загонов.

Предложить ребятам построить загоны для их домашних животных.

«Построй башню».

Цель: развивать мышление, внимание, конструктивные способности.

Предложить детям построить башню и сравнить у кого выше - ниже, уже- шире.

«Построй дорогу».

Цель: развивать внимание, мышление, умение сравнивать категории.

Построить с детьми дорогу и сравнить у кого длиннее - короче, шире - уже.

«Скреплялочки».

Цель: закрепление представлений о форме деталей ТИКО.

Оборудование: различные виды крупного конструктора, волшебный мешочек.

Ход игры: дети по очереди достают детали конструктора из волшебного мешочка, внимательно рассматривают, затем скрепляют их друг с другом. При этом педагог обращает внимание детей на форму каждой детали.

«По дорожке»

Цель: формирование умения подбирать необходимые детали по величине.

Оборудование: иллюстрации с изображением сада, детали ТИКО различной величины, игрушка мишка.

Ход игры: педагог предлагает детям сходить в сад и собрать для медведя малину. Но, чтобы пройти к ягодам, нужно построить дорожки. При этом для того, чтобы дорожки были ровными, необходимо подбирать детали одинаковой величины.

«Собери кирпичики»

Цель: закрепление знаний цветов.

Оборудование: детали ТИКО-конструктора красного, желтого, зеленого, синего цветов; контейнеры тех же цветов.

Ход игры: педагог раскладывает в произвольном порядке детали и предлагает детям разложить их в контейнеры соответствующих цветов.

«Чего не стало?»

Цель: развитие внимания, памяти.

Оборудование: детали ТИКО-конструктора, мяч, кукла, машинка, платок.

Ход игры: педагог раскладывает на столе детали и игрушки, предлагает детям внимательно посмотреть и запомнить, что находится на столе. Затем накрываем платком и незаметно убираем одну игрушку. Дети определяют, чего не стало.

«Поможем Мише построить забор».

Цель: формирование понятий «высокий-низкий».

Оборудование: детали крупные и более мелкие, игрушечный домик, фигурка мальчика.

Ход игры: педагог знакомит детей с Мишей, рассказывает о его просьбе построить забор. Затем предлагает детям помочь Мише построить забор вокруг дома из высоких и низких деталей.

«Встречаем гостей»

Цель: развивать навыки конструирования.

Оборудование: детали ТИКО-конструктора, куклы, игрушечная мебель.

Ход игры: педагог разыгрывает сюжет прихода кукол в гости к детям.

Но не всем куклам хватило стульчиков. Предлагает детям помочь куклам сконструировать стульчики.

«Теремок»

Цель: развивать воображение, навыки конструирования.

Оборудование: детали ТИКО-конструктора различной величины, иллюстрация теремка, фигурки животных.

Ход игры: педагог читает детям сказку «Теремок». После прочтения сказки предлагает всем вместе построить большой теремок для всех зверей.

«Цветы для мамы»

Цель: развивать навыки конструирования, умение самостоятельно выполнять последовательность действий, мелкую моторику рук.

Оборудование: детали ТИКО различной величины, иллюстрации цветов.

Ход занятия: педагог предлагает рассмотреть цветы на картинках. Обращает внимание, на строение цветка, выделяет основные части (стебель, лепестки, листочки). Поощряет желание детей сделать подарок маме.

«Веселые животные»

Цель: знакомить детей с дикими и домашними животными.

Оборудование: детали ТИКО различной величины, фигурки животных.

Ход игры: дети рассматривают фигурки диких и домашних животных. Педагог обращает внимание детей, где какое животное обитает, на характерные особенности (у зайчика длинные уши; у собаки хвост «колечком» и т. д.)

«По дорожке в лес»

Цель: формирование понятий «широкий - узкий». Формирование умения подбирать необходимые детали по величине.

Оборудование: детали ТИКО различной величины, иллюстрации с изображением леса.

Ход игры: педагог вместе с детьми выкладывает из конструктора узкую и широкую дорожку и по ним предлагает пойти в лес.

«Отпечатки»

Цель: развивать мелкую моторику, фантазию.

Оборудование: детали ТИКО-конструктора различной величины, соленое тесто.

Ход игры: педагог предлагает взять в руки соленое тесто, помять, расплющить. Показывает, как можно при помощи деталей сделать отпечатки «следы» на тесте. Спрашивает на что похоже.

«Найди кирпичик»

Цель: развивать мелкую моторику, вызвать интерес.

Оборудование: детали ТИКО различной величины, тазик с горохом.

Ход игры: педагог прячет кирпичик в горохе, просит по очереди детей найти детали.

«Собачка спряталась»

Цель: развивать внимание, наблюдательность, тактильную чувствительность.

Оборудование: детали ТИКО различной величины, на некоторых наклеены изображения собачки, волшебный мешочек.

Ход игры: дети по очереди достают детали из волшебного мешочка и внимательно смотрят, есть ли на нем картинка.

4. Игры на развитие понятия «симметрия»

«Выложи вторую половину узора»

Цель: развивать внимание, мышление, умение понимать логику, последовательность.

Педагог выкладывает первую половину узора, а дети должны, соблюдая симметрию, выложить вторую половину узора.

«Составь узор»

Цель: развивать внимание, умение составлять узор по заданным условиям или по самостоятельному выбору.

Дети самостоятельно составляют симметричные узоры - можно изображать бабочек, цветы и т. д.

5. Игры на развитие логических закономерностей

«Что лишнее?»

Цель: развивать внимание, мышление, умение исключать не подходящий элемент.

Педагог показывает детям ряд деталей и просит определить лишний элемент (каждый элемент состоит из двух деталей конструктора).

«Упражнения на продолжение ряда»

Цель: развивать мышление, умение выделять закономерность последовательность элементов.

Педагог показывает последовательность элементов, состоящих из деталей ТИКО 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»

Цель: развивать внимание, мышление, умение подбирать недостающую фигуру.

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. Игры на развитие ориентации в пространстве

«Собери модель по ориентирам»

Цель: развивать внимание, мышление, умение ориентироваться в пространстве, умение соблюдать правила.

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 комнаты»

Цель: развивать внимание, мышление, умение ориентироваться в пространстве.

Для взаимного расположения предметов в комнате используется точка отсчёта, сначала совпадающая с позицией ребенка, а затем не совпадающая с позицией ребёнка (например: посмотри все объекты в приемной комнате и составь макет; вспомни, как располагались предметы в спальне, и составь макет).

7. Игры, развивающие понятие «множества»

«Выдели похожие»

Цель: развивать мышление, учить классифицировать предметы, объекты по одному свойству.

Педагог показывает детям набор деталей ТИКО конструктора 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

8. Игры на развитие комбинаторных способностей

«Светофор»

Цель: развивать внимание, мышление, скорость реакции.

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»

Цель: развивать внимание, мышление, комбинаторные способности.

Педагог раздаёт детям детали ТИКО-конструктора 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.