

**Картотека игр и  
упражнений для  
организации  
деятельности  
с магнитными  
конструкторами**

## **1. Классификация**

"Чудесный мешочек" В мешочке находится несколько деталей магнитного конструктора.

- а) Педагог показывает деталь, которую надо найти.
- б) Педагог только называет необходимую деталь.
- в) Ребенку необходимо на ощупь определить какая деталь лежит в мешочке.

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

"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.

## **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.

#### **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.

«Восстанови ряд» Педагог, составляя логическую цепочку из элементов конструктора оставляет пропуски и потом просит ребёнка восстановить недостающие элементы.

"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**

"Составь флаги" Педагог раздаёт детям детали двух цветов и просит составить все возможные флажки из одного красного квадрата и двух синих, из одного красного и трёх синих или двух красных двух синих.

## **7. Сравнение**

«Найди две одинаковые конструкции» Педагог выстраивает несколько похожих конструкций и 2 одинаковые и просит ребенка найти пару.

«Сравнение конструкций» Педагог выстраивает две похожие конструкции и просит детей найти что общего в них и чем они отличаются.

«Сравнение постройки и её схемы» Педагог создает постройку, немного отличающуюся от схемы, ребенку необходимо найти эти отличия.

## **8. Восприятие**

### “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.

## **9. Речевое развитие**

- Сколько слогов в слове
- Сколько слов в предложении
- Место звука в слове
- Автоматизация звуков
- Звуковой анализ слова
- Изучение предлогов

- Умение составлять рассказ о постройке

### **10. Формирование элементарных математических представлений**

- Развитие сенсорных представлений (изучение фигур и форм, цветов, размеров)
- Решение задач
- Формирование навыков счета
- Соотнесение цепочки из деталей с цифровым обозначением
- Восстановление числового ряда
- «Посчитай сколько фигур в постройке»

### **11. Развитие навыков конструирования**

- Собери по схеме
- Собери по замыслу
- Коллективная работа по сбору конструкций

## Дидактические игры с магнитным конструктором

### «Колобок» (геометрические формы)

Цель игры:

- закрепить умения построения геометрических объемных форм,
- развития пространственного мышления,
- развитие мелкой моторики, внимания.

Необходимые материалы: конструктор «Полидрон сфера», схемы сборки.

Правила игры:

Ведущий раскладывает схемы геометрических форм, дети по схеме собирают форму и называют её.

С детьми постарше (5-7 лет) можно загадывать загадки, а ребёнок отгадку изображает из конструктора.

Используемые геометрические формы: шар, куб, параллелепипед, призма (разновидная, в зависимости от основания).

### «Три медведя»

Цель: - закрепить понятия «Короткий – длинный»,

- развитие мелкой моторики,
- развитие внимания, сообразительности.

Необходимые материалы: конструктор «Магнитные блоки 3D», магнитный конструктор «Полидрон»

Ход игры:

Ведущий вспоминает сказку «Три медведя». Необходимо назвать героев сказки. (папа медведь - Михайло Иванович, мама – Настасья Петровна, медвежонок - Мишутка и Машенька).

Где были медведи, перед тем, как вернулись домой? (гуляли по лесу). В лесу трудно передвигаться, много коряг, пней.

Давайте для трех медведей сделаем палки-посохи, чтобы им было легче гулять по лесу. (Сначала детям предлагается самостоятельно выполнить задание, и если они не догадались, что каждому герою нужна палка своей длины, обратить внимание на размер героев).

### "У медведя во бору"

(сюжет п/И «У медведя во бору»)

Цель: -развитие физических способностей ребёнка,  
-развитие ловкости, меткости.

Необходимые материалы: конструктор «Супермаг».

Ход игры:

Ведущий: А вы любите ягоды? А собирать? Давайте представим, что эти шарики – ягоды, которые растут в густом лесу. Но собирать мы их будем не рукой, а магнитной палочкой. Что необходимо для сбора ягод и грибов – корзинка.

Дети «собирают» по одной ягодке и носят в корзинку. (Перед началом игры уточнить, что каждый должен взять лишь одну «ягодку»).

### "Рыбалочка"

Цель: развитие физических и волевых качеств, ловкости, меткости.

Необходимые материалы: магнитный конструктор «Супермаг», игрушечные удочки.

Ход игры:

Ведущий: - давайте поможем волку из сказки «Лисичка – сестричка и серый волк» наловить рыбы.

Раскладываем магнитные палочки - рыбки и... рыбалка начинается! Можно договориться ловить "рыбок" определённого цвета.

### "Теремок"

Цель: Развивать навыки плоскостного конструирования, закрепление порядкового счета в пределах 10, развитие мелкой моторики, внимания, развитие связной речи.

Необходимые материалы: конструктор «Полидрон», карточки с животными, таблички с названиями животных, карточки с цифрами.

Ход игры:

Ведущий: Отгадайте, это что за сказка? Детали от сломанного домика, мышка-норушка, лягушка-квакушка, зайчик - побегайчик, лисичка-сестричка, волчок-серый бочок и медведь – косолапый.

Ответы детей: Теремок

Ведущий: Поможем заново построить теремок? Да заодно и зверей поселим, по очереди от самого большого – до самого маленького, да еще каждому свой этаж обозначим. Дети выкладывают плоскостное изображение теремка. Затем снизу – вверх выкладывают таблички с названиями животных, в соответствии с их размером. Затем, прочитав еще раз, размещают игрушки на соответствующие слова.

### «Собери из деталей фигуру»

Цель: закрепление представлений о цветах и о деталях конструктора, освоение способа соединения деталей между собой, развитие воображения и связной речи.

Необходимые материалы: «Магнитные блоки 3D»

Ход игры:

Ведущий рассаживает игроков вокруг высыпанных на стол деталей т призму и кубик между собой и просит детей сделать то же самое из конструктора. Затем показывает желтый кубик и просит назвать детей цвет и взять в руки такой же кубик.

Затем ведущий показывает синюю призму, соединяет призму и кубик между собой и просит детей сделать то же самое.

После того как дети освоили соединения, они собирают свои конструкции и рассказывают, детали какого цвета они соединяли и на что похожи их конструкции.

Советы: следует обратить внимание детей, что детали можно соединить как на столе (в горизонтальной плоскости), так и в виде башки (в вертикальной плоскости)



### «Что это может быть»

Цель: закрепление названий деталей конструктора, развитие речи, наглядно-образного мышления, воображения.

Необходимые материалы: «Магнитные блоки 3D», жетоны.

Ход игры: дети вместе с ведущим вспоминают названия конструктора (кубик, призма, колесо)

Затем каждому игроку выдается по две детали. Дети соединяют их, придумывают и рассказывают, на какой предмет это похоже.

Выигрывает тот игрок, который выдвинул больше всего версий.

### «Больше- меньше»

Цель: развитие наглядно-образного мышления, мелкой моторики, произвольного внимания, освоение понятий «больше», «меньше», «столько же».

Необходимые материалы: «Магнитные блоки 3D», жетоны, карточки со знаками «больше», «меньше», «равно».

Ход игры:

Перед началом игры ведущий раскладывает перед игроками две дорожки из деталей конструктора.

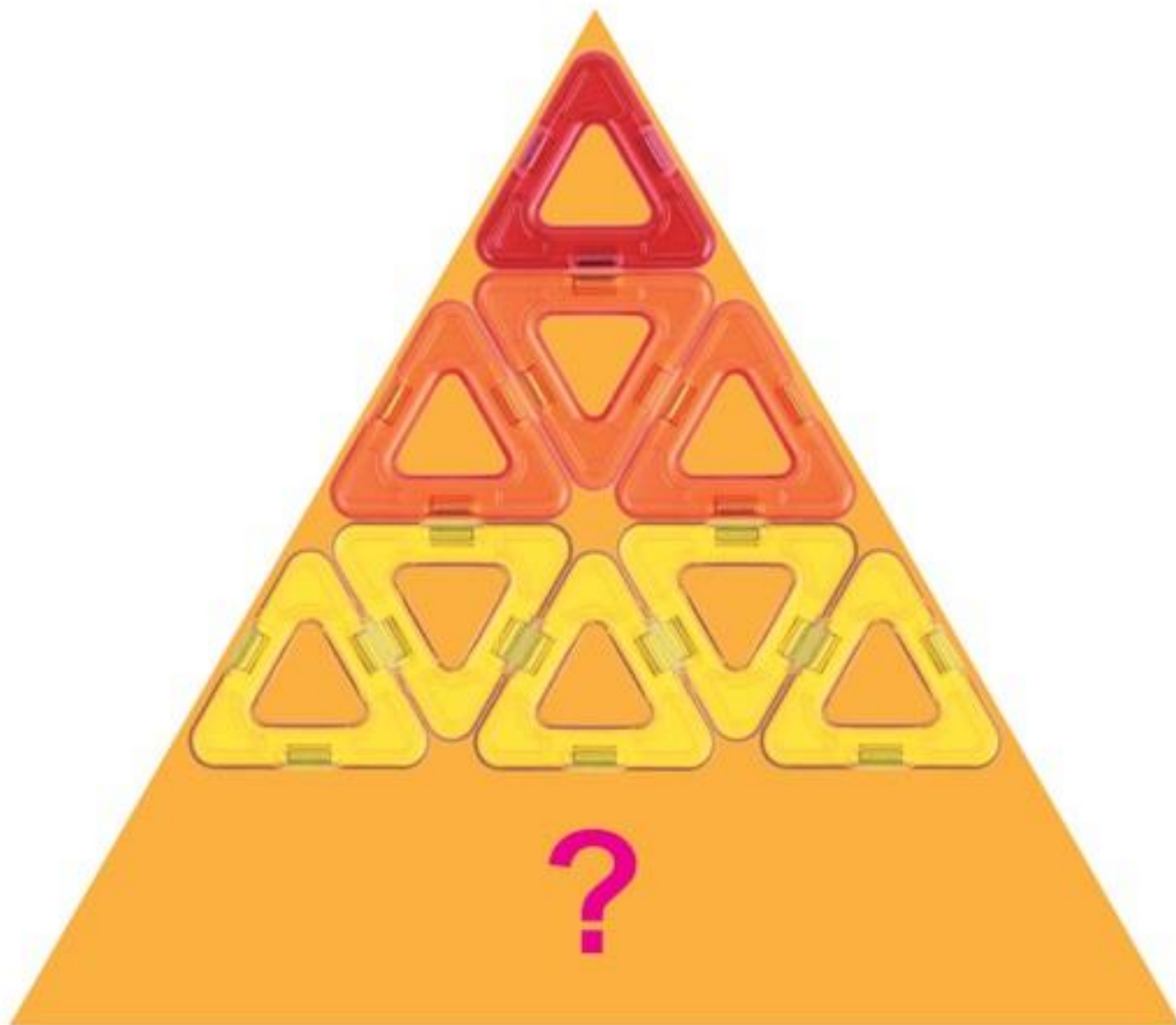
Ведущий объясняет детям понятия «больше, меньше, и равно», демонстрируя это с помощью деталей конструктора и размещенной между ними карточки с соответствующим знаком. Можно показать, что знак «больше» напоминает ворону, открывшую клюв в ту сторону, где больше деталей.

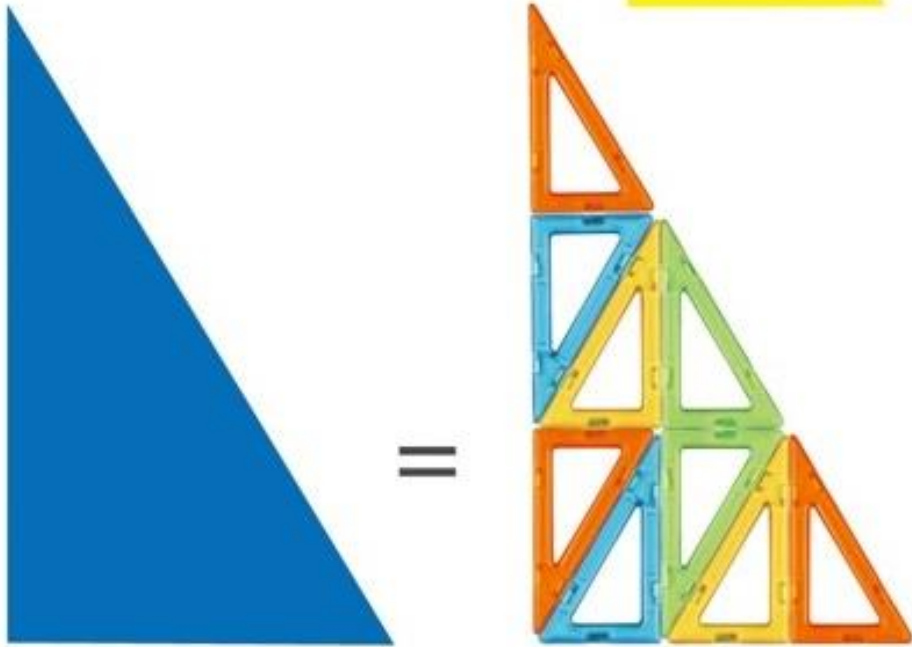
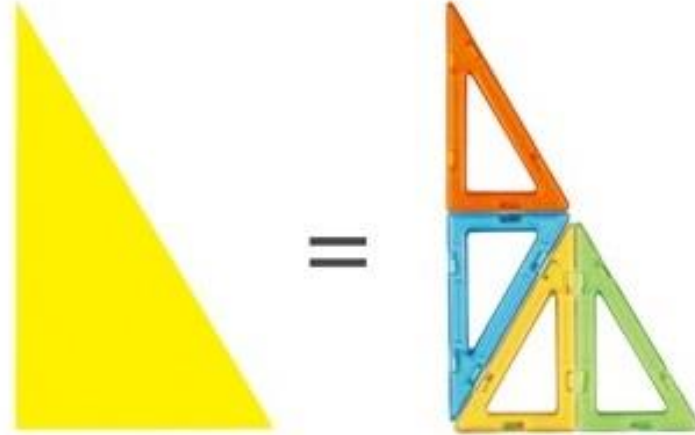
Затем ведущий дает каждой команде задание выстроить напротив его дорожки дорожку, в которой больше звеньев (или меньше, или столько же)

За каждый правильный ответ команда получает жетон.

Выигрывает команда, набравшая больше всего жетонов.

Сосчитайте количество  
треугольников каждого цвета.



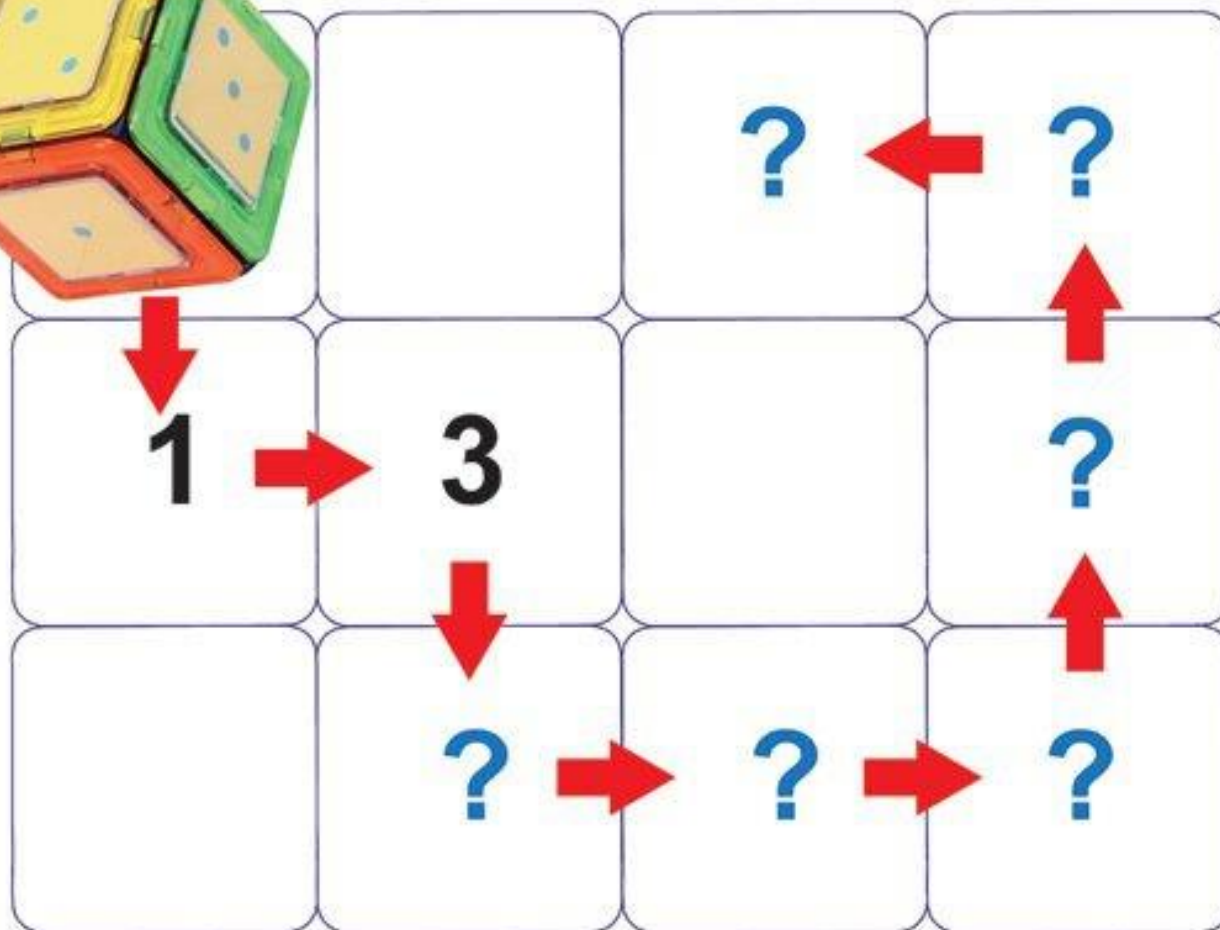
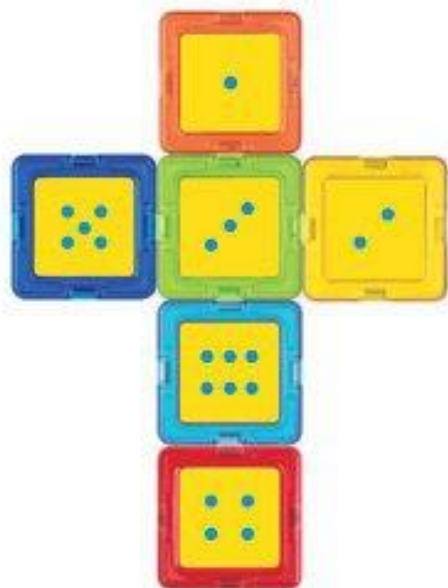




Трёхмерные  
фигуры

# Волшебный куб

Последовательно перемещая куб по стрелкам, определите какие цифры будут на месте "?".



Как сделать







?