

Сборник строительно-конструктивных игр, направленных на развитие внимания у детей 5-6 лет с задержкой психического развития

Задачи:



- Развивать произвольное (активное) внимание
- Развивать сенсорное (зрительное, слуховое) внимание
- Развивать моторно-двигательное внимание
- Развивать концентрацию внимания
- Развивать объём внимания
- Развивать наблюдательность внимания
- Развивать устойчивость внимания
- Развивать умение распределять внимание
- Развивать умение переключать внимания



Дополнительные задачи:



- Развивать творческие способности, развивать логическое мышление, развивать пространственное воображение, развивать конструктивные умения (умение узнавать и выделять объект, видеть существенное – абстрагирование; умение собирать объект из готовых частей – синтез; умение мысленно расчленять объект, выделять составные части – анализ)

Название игры: «Три поросёнка»



Мотивация:



- Педагог начинает игру с фразы «Ребята, я слышала, что в сказке «Три поросёнка» был очень хитрый волк. Который сдул домики поросят. Как вы думаете, смогли бы поросята построить прочные домики из тех же материалов, если бы не спешили и не ленились? Готовы это проверить? Сможем противостоять волку?»

Игровые атрибуты и материалы:



- Солома, ветки и верёвка, прутики, пластилин, карандаши, клей, глина, картон, бросовый материал

Правила. Игровой замысел:



- Распределение ролей. Дети выбирают в какой команде из поросят они будут играть: Ниф-Ниф или Нуф-Нуф, роль волка берёт на себя педагог. Каждая команда-поросенок получает набор материалов и строит свой домик. Дети должны самостоятельно решить, из какого материала они будут строить. Время на строительство ограничено (10-15 минут). Когда постройки готовы, дети будут петь песенку из сказки, тем самым звать волка. «Нам не страшен серый волк, Серый волк, серый волк, Где ты ходишь глупый волк, старый волк, страшный волк». Идёт волк, пытается разрушить домики (дует), если у него это получается, то детям необходимо усовершенствовать свои постройки, добавляя материалы или меняя их.



Результат (рефлексия):



- В конце игры игроки представляют свои постройки и рассказывают, как они их сделали, обсуждают, что у них получилось, какие трудности возникали, как они справлялись. Делятся впечатлениями, рассказывают, что им понравилось в игре. Обыгрывают свои постройки при помощи игрушек.

Название игры: «Весёлая ферма»



Мотивация:



- Сюжет: Ты - юный фермер, который приехал в сказочную деревню, чтобы помочь её жителям-животным построить свою собственную весёлую ферму. Вместе с ними ты будешь возводить дома, сараи, загоны и другие необходимые постройки, чтобы сделать ферму процветающей и уютной

Игровые атрибуты и материалы:



- Игровое поле с изображением сельской местности; Набор разнообразных деревянных, пластиковых модулей, резинок, палочек, коробок, ниток, пластилина, глины и прочего материала для постройки зданий (дома, сараи, загоны, теплицы и т.д.); Фигурки забавных животных. (коровы, овцы, куры и др.); Карточки с заданиями и просьбами от жителей фермы; Кубик для определения хода; Жетоны ресурсов (зерно, сено, вода и т.п.)

Правила. Игровой замысел



- Игрок получает игровое поле и набор строительных модулей. Игрок бросают кубик и передвигается на выпавшее число клеток. Если игрок останавливается на клетке с изображением животного, он вытягивает карточку с заданием от этого жителя фермы (например, «Построй новый дом для моей семьи». Чтобы выполнить задание, игрок должен использовать свои строительные модули, соблюдая требования карточки. За выполненные задания игрок получает жетоны ресурсов, которые можно использовать для дальнейшего строительства.



Результат (рефлексия):



- В конце игры игроки представляют свои постройки и рассказывают, как они их сделали, обсуждают, что у них получилось, какие трудности возникали, как они справлялись. Делятся впечатлениями, рассказывают, что им понравилось в игре. Обыгрывают свои постройки при помощи игрушек.

Название игры: «Простоквашино. Домик в деревне»



Мотивация:



- Сюжет: в этой игре дети помогают Дяде Фёдору, Матроскину и Шарику построить новый дом в Простоквашино. Старый дом разрушился, и теперь ребята должны создать для него уютное новое жилище. Приглашают своих друзей.

Игровые атрибуты и материалы:



- Картонные коробки, деревянные палочки, пластиковые бутылки, ткань, проволока и другие строительные материалы. Клей, ножницы, скотч для скрепления конструкций. Краски, наклейки, природные элементы для декора. Инструменты для сюжета: молоток, пила, бетономешалка, отвёртки, гайки, лопатки.

Правила. Игровой замысел



- Дети делятся на команды или играют индивидуально. Распределяют роли: роль «Бобра», который займётся изделиями из дерева», роль «Почтальон Печкин», который будет с почты привозить материалы и инструменты, роль «Мамы и Папы Дядя Фёдора». Каждый получает набор строительных материалов. Используя эти материалы, дети должны спроектировать и построить новый дом для «Троих из Простоквашино». По ходу игры педагог рассказывает историю из мультфильма «Простоквашино» и дает детям новые задания. Например, построить комнату для Матроскина, сделать крыльцо для Шарика или создать сарай для коровы Мурки. После создания постройки дети украшают свои домики, используя дополнительные материалы, такие как краски, наклейки, природные элементы и т.д.



Результат (рефлексия):



- В конце игры игроки представляют свои постройки и рассказывают, как они их сделали, обсуждают, что у них получилось, какие трудности возникали, как они справлялись. Делятся впечатлениями, рассказывают, что им понравилось в игре. Обыгрывают свои постройки при помощи игрушек.

Название игры: «Фиксики - Помогатор»



Мотивация:



- Сюжет: Дети и педагог в процессе выполнения упражнения обнаруживают протечку в трубе конструктора «Маленький сантехник». Педагог ведёт беседу с детьми и предлагает превратиться в «фиксиков», которым по силам всё всегда починить. Для этого им предстоит сделать себе «помогатор» - прибор с инструментами.

Игровые атрибуты и материалы:



- «Конструктор из фетра»: две основные части – основа рюкзака, дополнительные- кнопки, эмблема, карманы, замочки, лямки. Конструктор «Маленький сантехник». Игрушечные инструменты: молоток, гаечный ключ, пила, отвёртка, скотч, кусачки. Нитки, иголка, клей, ножницы, лента.

Правила. Игровой замысел



- Ребенок получает набор строительных материалов. Используя эти материалы, дети должны спроектировать и построить механизм «Помогатор». По ходу игры педагог рассказывает историю о Фиксиках и даёт детям подсказки. Дети изучают инструкцию по сборке помогатора, склеивают основные части, кнопки, замочки, карманы. Делают механизм с инструментами, прикрепляя их на ленты и приклеивая в части помогатора с отверстиями. Пришивают лямки, чтобы надеть на себя как рюкзак. Поют песенку «А кто такие фиксики? Большой-большой секрет!» И чинят трубу, которая протекает, доставая из помогатора гаечный ключ, закручивая расшатавшиеся гайки, болты и заклеивают скотчем трещину в трубе.



Результат (рефлексия):



- В конце игры игроки представляют свои постройки и рассказывают, как они их сделали, обсуждают, что у них получилось, какие трудности возникали, как они справлялись. Делятся впечатлениями, рассказывают, что им понравилось в игре. Обыгрывают свои постройки при помощи игрушек.

Название игры: «Строительство Парка Развлечений в Стране Смешариков»



Мотивация:



- Строительство Парка Развлечений в Стране Смешариков. В этой игре дети помогают жителям Страны Смешариков построить новый Парк Развлечений. Смешарики - это забавные круглые персонажи, которые живут в этом волшебном мире и любят веселиться.

Игровые атрибуты и материалы:



- Конструктор «Парк аттракционов». Конструктор Lego «Аттракцион». Конструктор «Американские горки». Трёхмерный конструктор из трубок. Конструктор Lego Duplo «Колесо обозрения». Платформа для построек.

Правила. Игровой замысел



- Дети делятся на команды или играют индивидуально. Каждая команда или ребенок получает набор разнообразных строительных материалов. Используя эти материалы, дети должны спроектировать и построить различные аттракционы и объекты для Парка Развлечения Смешариков. По ходу игры педагог рассказывает историю о Смешариках и дает детям новые задания: Построить карусель для Кроша, качели для Нюши, горку для Ёжика или даже целый Дом Развлечений.



Результат (рефлексия):



- В конце игры игроки представляют свои постройки и рассказывают, как они их сделали, обсуждают, что у них получилось, какие трудности возникали, как они справлялись. Делятся впечатлениями, рассказывают, что им понравилось в игре. Обыгрывают свои постройки при помощи игрушек.

Название игры: «Три медведя»



Мотивация:

- Игровое поле представляет собой лесную полянку с домиком трех медведей. Дети играют роль Маши, которая забрела в домик и начала его исследовать. По сюжету сказки навела там беспорядок и даже сломала некоторые вещи. Детям предстоит починить сломанный стул медведя, восстановить сломанную кровать, заменить разбитые чашки медведей.



Игровые атрибуты и материалы:

- Кубики, пластины, мягкие модули, палочки, глина, краски, окна, двери, клей, пластилин, кисти.



Правила. Игровой замысел

- Дети распределяют роли. Каждый выбирает себе материал и оборудование, что он будет строить. Используя эти материалы, дети должны спроектировать и построить предметы, которые сломала Маша. Починить сломанный стул медведей. Для этого нужно найти подходящие строительные элементы. Восстановить сломанную кровать медведя. Дети должны внимательно рассмотреть, из каких частей состоит кровать, и воссоздать ее, используя различные строительные материалы. Заменить разбитые чашки медведей. Дети могут слепить новые чашки из пластилина или глины, украсить их и расставить на столе. Привести в порядок остальные элементы интерьера, если Маша что-то еще повредила. И добавить элементы, которых не было. Дети могут придумать новые дополнительные постройки и механизмы, чтобы усовершенствовать домик медведей. Например, дополнительные комнаты или пристройки, отдельную кухню, ванную комнату или даже сарай для хранения припасов, двери, окна, качели или другие подвижные части в домике медведей, корзины для сборов ягод, посуду.



Результат (рефлексия):

- В конце игры игроки представляют свои постройки и рассказывают, как они их сделали, обсуждают, что у них получилось, какие трудности возникали, как они справлялись. Делятся впечатлениями, рассказывают, что им понравилось в игре. Обыгрывают свои постройки при помощи игрушек.

Название игры: «Гонки»



Мотивация:



- Сюжет игры начинается с автогонки машинок из мультфильма «Тачки». Дети выбирают персонажей и запускают на автодроме. Но чтобы они могли делать трюки на горках и быстрее ездить по трассе нужно их усовершенствовать. Для этого игроки становятся механиками в гараже Мэтра и помогают Молнии Маккуину и другим машинам из Радиатор-Спрингс ремонтировать и улучшать свои автомобили.

Игровые атрибуты и материалы:



- Конструктор Lego «Тачки», наклейки, платформа «Автодром» с элементами автотрека для трюков (виражи, мосты, дорожки). Напольный конструктор и мягкие модули. Дополнительные герои мультфильма, дорожные знаки, заправка, инструменты для

Правила. Игровой замысел



- Дети делятся на команды или играют индивидуально. Каждая команда или ребенок получает набор разнообразных строительных материалов. Используя эти материалы, дети должны спроектировать и собрать различные части машин (колеса, двигатели, кузовы и т.д.) из конструктора и прикреплять их к основе, чтобы создавать свои собственные уникальные автомобили. Украшать машины наклейками, деталями интерьера и другими декоративными элементами, чтобы сделать их похожими на любимых героев мультфильма. Также дети строят гараж, где будут ремонтировать машины, где будут храниться инструменты. Дети могут построить автомойку. Придумывают и разыгрывают истории, в которых их машины отправляются в путешествие по трассе Радиатор-Спрингс, преодолевая различные препятствия и помогая друг другу.



Результат (рефлексия):



- В конце игры игроки представляют свои постройки и рассказывают, как они их сделали, обсуждают, что у них получилось, какие трудности возникали, как они справлялись. Делятся впечатлениями, рассказывают, что им понравилось в игре. Обыгрывают свои постройки при помощи игрушек.

Название игры: «Волшебный замок»



Мотивация:



- Сюжет: Игра начинается с рассказа волшебной истории «В волшебном королевстве жил маленький принц по имени Тимми. Однажды злой колдун наложил на замок Тимми заклятие, и весь замок превратился в кучу руин! Но во всём королевстве есть только один архитектор, который помог маленькому принцу создать схемы и план нового замка. А теперь Тимми нужна помощь юных строителей, чтобы восстановить свой волшебный замок». Дети берут на себя роль юных строителей и отправляются в путешествие, чтобы помочь принцу Тимми.

Игровые атрибуты и материалы:



- Набор деревянных, пластиковых и мягких модулей и блоков разных геометрических форм (квадраты, треугольники, круги, полукруги, прямоугольники, и т.д.). Карточки с изображениями различных замков и дворцов. Карточки с заданиями разной сложности. Дополнительные элементы: башни, мосты, ворота, флаги, наклейки, жители.

Правила. Игровой замысел



- Используя набор геометрических блоков, игроки должны собрать замок по образцам на карточках, которые придумал королевский архитектор. Ребенок выбирает карточку с изображением замка, который он хочет построить. Используя блоки разных форм, ребенок пытается повторить конструкцию замка, изображенную на карточке. Если ребенок справляется с заданием, он может попробовать усложнить конструкцию, используя карточки с заданиями. Карточки с заданиями включают в себя: Построить замок с использованием только определенных геометрических фигур. Добавить к замку дополнительные элементы (башни, мосты, ворота и т.д.). Построить замок по заданным размерам. Также дети могут создать собственный уникальный замок и обыграть его.



Результат (рефлексия):



- В конце игры игроки представляют свои постройки и рассказывают, как они их сделали, обсуждают, что у них получилось, какие трудности возникали, как они справлялись. Делятся впечатлениями, рассказывают, что им понравилось в игре. Обыгрывают свои постройки при помощи игрушек.

Название игры: «Теремок»



Мотивация:



- Сюжет: Игра начинается с обыгрывания сказки «Теремок» с помощью настольного театра, дети распределяют роли, роль медведя берёт на себя педагог, для того, чтобы в конце сломать хлипкое строение и предложить детям построить новый большой прочный дом для героев и обыграть концовку сказки.

Игровые атрибуты и материалы:



- Строительные блоки: Деревянные и пластиковые кубики разных размеров и форм. Конструкторы LEGO и Duplo. Магнитные или деревянные строительные панели. Ткани, ленты, нитки для украшения и оформления. Макеты деревьев, кустов, холмов для создания игрового ландшафта.

Правила. Игровой замысел



- Каждый ребенок получает набор разнообразных строительных материалов. Используя эти материалы, дети должны спроектировать и построить для каждого персонажа свою комнату. Дети составляют план постройки, опираясь на размеры героев сказки (для мышки и лягушки маленькие комнатки на верхнем этаже, для зайчика побольше, для лисы и волка большие комнаты по середине дома и большая комната для медведя на первом этаже). Дети могут сделать пристройку, лестницы, чердак, крыльцо. Дети могут проявить творчество, украшая теремок различными деталями, рисунками и аксессуарами. Создание мини-сценок. Дети могут использовать свои постройки, чтобы разыгрывать мини-сценки из сказки "Теремок" с участием различных героев.



Результат (рефлексия):



- В конце игры игроки представляют свои постройки и рассказывают, как они их сделали, обсуждают, что у них получилось, какие трудности возникали, как они справлялись. Делятся впечатлениями, рассказывают, что им понравилось в игре. Обыгрывают свои постройки при помощи игрушек.

Название игры: «Мореходы»



Мотивация:



- Сюжет: Игра начинается с рассказа о Капитане корабля, который потерял свой корабль на дне морском из-за сильного шторма. Капитан предлагает детям стать его экипажем и построить новый корабль для путешествий.

Игровые атрибуты и материалы:



- Набор для строительства корабля: мягкие модули, напольный конструктор, деревянные блоки, катушки, ткань, вёсла. Игральный кубик, карточки с заданиями. Костюмы: фуражки, тельняшки.

Правила. Игровой замысел



- Дети распределяют роли (помощник капитана, боцман, механик, матросы, плотник, мастер парусов, юнга). Игроки располагаются на игровом поле, вокруг которого расположены материалы и оборудование для строительства корабля. Каждый игрок использует игральный кубик, выпадает определённая карточка с заданием и к какой роли она относится (помощник капитана, боцман, механик, матросы, плотник, мастер парусов, юнга). Игрок получает роль и задание по строительству. Игрокам необходимо найти детали для строительства, которые указаны в карточке и выполнить задание. (Постройте мачту для корабля; Найдите 3 круглых элемента и используйте их для создания иллюминаторов; Используйте треугольные блоки, чтобы построить нос корабля; Придумайте и нарисуйте флаг для вашего корабля; Найдите 5 длинных палочек и свяжите их вместе, чтобы сделать ограждение; Используйте ткань, чтобы создать парус для корабля; Постройте каюту для капитана, используя прямоугольные блоки; Найдите 2 катушки и используйте их для создания штурвала). Когда все задания будут выполнены, корабль будет готов.



Результат (рефлексия):



- В конце игры игроки представляют свои постройки и рассказывают, как они их сделали, обсуждают, что у них получилось, какие трудности возникали, как они справлялись. Делятся впечатлениями, рассказывают, что им понравилось в игре. Обыгрывают свои постройки при помощи игрушек.