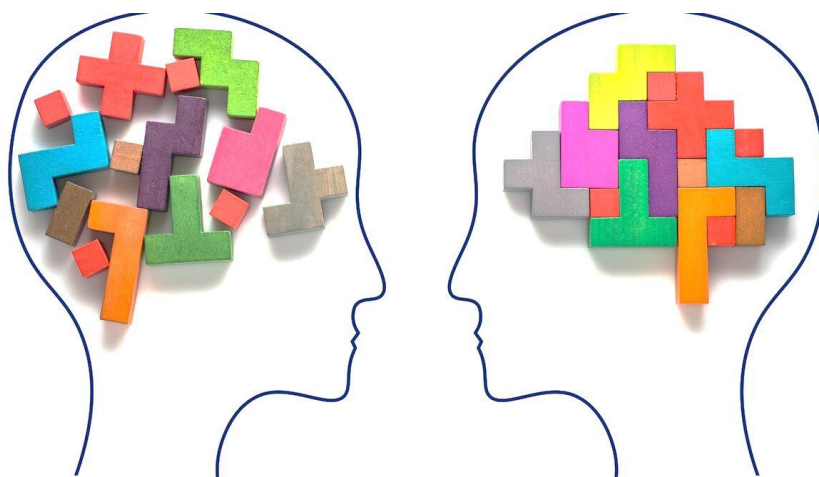


Картотека дидактических игр по теме  
***«Развитие пространственного мышления дошкольников как  
основа формирования естественно-научных, цифровых и  
инженерных компетенций человека будущего»***  
*(для детей 4-7 лет)*



**Название технологии:** LEGO технология

**Название игры:** «LEGO клад»

**Цель:** формирование навыка классифицировать предметы по цвету и форме.

**Возраст участников:** 3-4 года

**Образовательная область:** познавательное развитие

**Материал для игры:** LEGO DUPLO «Математический поезд»

**Описание игры:** на LEGO пластину прикрепляются детали разных форм и цветов. Под одной из них спрятан клад (любая маленькая игрушка или фигурка, которая помещается под кубиком LEGO). Ребенок ищет клад по подсказкам педагога: «Клад не под красной фигурой», значит, все красные фигуры можно убрать. «Клад не под квадратной фигурой» — и мы убираем все квадраты. Так продолжается пока не останется одна единственная фигура.



**Название технологии:** LEGO технология

**Название игры:** «Путешествие»

**Цель:** закрепление навыка называть геометрические фигуры, устанавливать соответствие между группами фигур, счёт до 10.

**Возраст участников:** 5-6 лет

**Образовательная область:** познавательное развитие

**Материал для игры:** LEGO DUPLO «Математический поезд», геометрические фигуры (круги, квадраты, овалы, прямоугольники, треугольники)

**Описание игры:** жил был на свете маленький паровозик. Была у него очень ответственная работа - перевозить грузы. В один прекрасный день он обнаружил, что постарел. Колеса его скрипели, вагоны разъединили для ремонта. Однажды его увидели геометрические фигуры. Они с любопытством рассматривали его и спросили. «А ты смог бы покатасть нас?» В ответ паровозик громко загудел. «Отремонтируйте меня» - попросил он. «Ребята, давайте поможем паровозу. Как мы это сделаем?». Дети присоединяют по одному вагону, объясняя свои действия. «Сколько вагонов было? Сколько стало? Что нужно сделать, чтобы их было больше. Сколько всего вагонов у поезда? (10)». «Приглашаю занять места в вагонах следующим образом. Сядьте так, чтобы в первом и третьем вагоне находились одинаковые фигуры без углов, (круги) во втором и четвертом – одинаковые с углами и равными сторонами (квадраты). «Как вы думаете, какие это фигуры? Посадите фигуры в поезд». «В пятом и седьмом вагонах предлагаю занять места фигурам, название которых вы найдете в загадке. «Он похожий на яйцо, или на твое лицо. Вот такая есть окружность - очень странная наружность: Круг приплюснутым стал. Получился вдруг... (овал)». Про фигуры из шестого и восьмого вагонов тоже отгадайте загадку. «Вы подумайте, скажите, только помнить вы должны: стороны фигуры этой противоположные равны» (прямоугольник). В оставшиеся вагоны пусть удобно размещаются фигуры, имеющие по три угла (треугольники)». Фигуры заняли свои места, поезд отправился в путь.

**Название технологии:** LEGO технология

**Название игры:** «Обустрой комнату».

**Цель:** формировать умение выполнять элементарные постройки, подбирать, фигуры, ориентируясь на форму предмета (мебель); закреплять навык работы по схеме.

**Возраст участников:** 5-6 лет.

**Образовательная область:** познавательное развитие.

**Материал для игры:** лист бумаги (35\*45см), LEGO DUPLO строительный набор, плоскостные геометрические фигуры

**Описание игры:** педагог предлагает детям лист бумаги (35\*45 см) и говорит, что это пол кукольной комнаты, просит обложить его кирпичиками (стены комнаты), оставив промежутки для окна и двери. После того как дети сделают это, вынимает лист и кладет его рядом с построенной комнатой. Затем достает геометрические фигуры и предлагает разложить их на бумаге, подбирая похожие по форме на предметы мебели (квадрат - табуретка, прямоугольник - кровать и т.д.). Педагог рассматривает с дошкольниками получившуюся схему и просит расставить по ней «мебель» в комнате, обстроенной кирпичиками. По окончании работы дети сравнивают изображение с постройкой.



**Название технологии:** LEGO технология

**Название игры:** «Зеркальная картинка».

**Цель:** формирование пространственного представления: вверху, внизу, слева, справа; развитие зрительно-пространственного восприятия, развитие мелкой моторики.

**Возраст участников:** 6-7 лет.

**Образовательная область:** познавательное развитие.

**Материал для игры:** конструктор LEGO, поле.

**Описание игры:** разделите поле на 2 части. Выложите хаотично кубики на одной половинке. А теперь дайте задание ребенку выложить кубики на второй половинке в зеркальном отражении



**Название технологии:** палочки Кюизенера.

**Название игры:** «Кукла Маша»

**Цель:** формирование умения сравнивать предметы по длине, обозначать словами результат сравнения (длиннее, короче, равные по длине); моделировать предмет по словесной инструкции; ориентироваться в пространстве.

**Возраст участников:** 6-7 лет.

**Образовательная область:** познавательное развитие.

**Материал для игры:** палочки Кюизенера: 2 голубые, 3 белые, 4 красные, 4 розовые, 1 желтая, 1 фиолетовая, 1 черная, 1 бордовая.

**Описание игры:** педагог предлагает детям сделать куклу из палочек, диктуя последовательность:

– Положите голубые палочки одну под другой. Это голова куклы. Какие палочки по длине? (Равные, одинаковые.)

– Из двух белых палочек сделайте бантики.

– Белый кубик – шея куклы. Где он лежит? (Под голубыми.)

– Из двух красных палочек сделайте кофточку, положите палочки одну под другой.

– А теперь сделайте руки из оставшихся красных палочек. Какие красные палочки по длине? (Равные, одинаковые.)

– Из желтой, фиолетовой, черной и бордовой палочек сделайте юбку. Какие палочки по длине? Какая из них самая короткая? А бордовая палочка, какая по длине? (Самая длинная.)

– Сколько осталось розовых палочек? (Четыре.) Какие все палочки по длине? Сделайте из них ноги и туфельки.

– Какое число обозначает розовый цвет? (Число два.)

Получилась красивая кукла Маша. Какого цвета самая длинная палочка в юбке? А самая короткая?

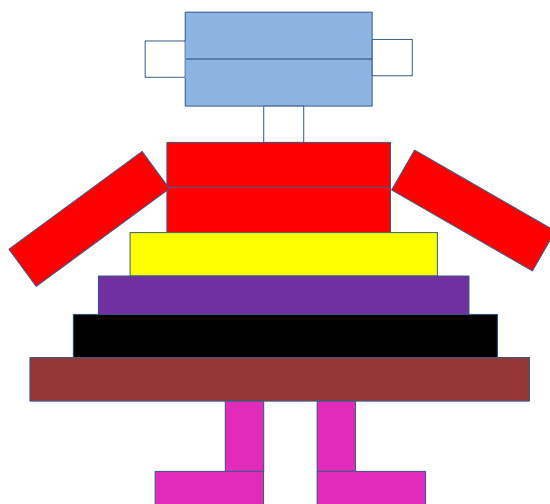
– Фиолетовая палочка, какая по длине? (Длиннее желтой, но короче черной.)

– А черная палочка, какая по длине? (Длиннее фиолетовой, но короче бордовой.)

– Выше бордовой палочки находятся палочки, какого цвета?

– Между красной и фиолетовой, какого цвета палочка?

– Сколько палочек пошло на юбку? А на кофту?



**Название технологии:** палочки Кюизенера.

**Название игры:** «Скорый поезд»

**Цель:** закрепить умение выделять и сравнивать свойства предметов;  
развитие внимания, наглядно-действенного, логического мышления;  
закрепление навыка счёта в примерах заданного числа..

**Возраст участников:** 6-7 лет.

**Образовательная область:** познавательное развитие.

**Материал для игры:** палочки Кюизенера.

**Описание игры:** воспитатель предлагает детям построить небольшой поезд из цветных палочек из палочек розового, голубого, красного и желтого цвета. Прежде чем посадить в вагоны пассажиров, детям предлагают узнать, сколько мест в каждом вагончике. Дети находят ответ практическим путем: берут белые палочки и накладывают их на вагончики каждого цвета. Белая палочка — это одно место. Белая палочка выступает условной мерой. В ходе беседы детей подводят к пониманию того, что у каждой палочки есть свое число. Давайте составим между собой эти палочки. Для этого выложим их в ряд.

**Задание:** найти палочку, равную сумме двух палочек; 

– расположи палочки так, чтобы белая было между голубой и черной, а черная была бы рядом с желтой;   

– поезд состоит из трех вагонов. Желтый вагончик стоит внутри, а розовый — не является первым. В какой последовательности стоят вагоны?

– Сколько пассажиров в каждом вагоне?



– Сколько пассажиров в поезде?

Дети выкладывают из палочек голубой и розовый составы, идущие в разных направлениях. (Локомотив-палочка, стоящая вертикально)

**Задание:** в какую сторону едут поезда?

- Если в каждом голубом вагоне едет три пассажира, сколько всего пассажиров в голубом поезде?

- В каждом розовом вагоне едет два пассажира. Сколько всего пассажиров перевозит розовый поезд?

- Какой состав перевозит больше пассажиров?



**Название технологии:** блоки Дьенеша.

**Название игры:** «Хоровод».

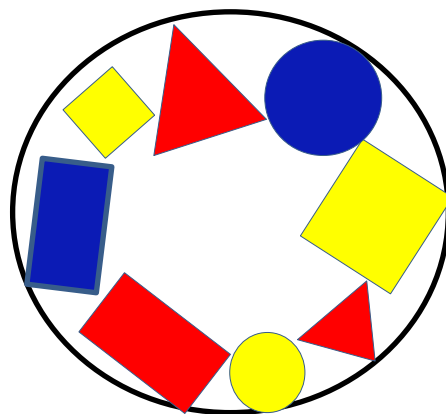
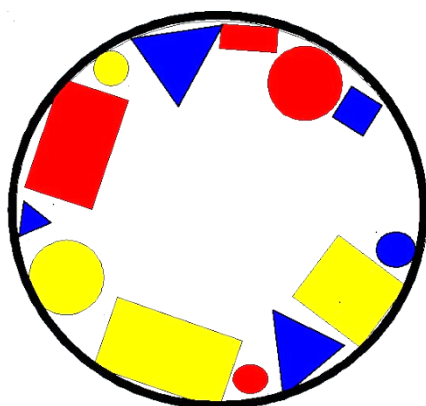
**Цель:** развитие умения выделять признаки предмета.

**Возраст участников:** 5-6 лет.

**Образовательная область:** познавательное развитие.

**Материал для игры:** набор логических блоков Дьенеша.

**Описание игры:** педагог предлагает детям выстроить в весёлый хоровод волшебные фигуры. Хоровод получится красивым и нарядным. Блоки выкладываются по кругу. Произвольно берётся любой блок, затем присоединяется другой блок, в котором будет присутствовать один признак предыдущего блока (*фигура без углов; фигура синего цвета; фигура, которая имеет четыре угла*) и т.д. Последний блок должен совпадать с первым блоком по одному какому-либо признаку. В этом случае игра заканчивается – хоровод закрыт.



**Название технологии:** блоки Дьенеша.

**Название игры:** «Цепочка»

**Цель:** развитие умения анализировать, выделять свойства фигуры, находить предмет по заданному признаку

**Возраст участников:** 6-7 лет.

**Образовательная область:** познавательное развитие.

**Материал для игры:** набор логических блоков Дьенеша.

**Описание игры:** от произвольно выбранной фигуры постарайтесь построить как можно более длинную цепочку. Варианты построения цепочки:

- чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (*цвета, размера, толщины*);
- чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету фигур (*по цвету и размеру, по размеру и толщине и т.п.*);
- чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, но разные по форме и т.д.;
- чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (*одинакового размера, но разного цвета*).

