

# Картотека строительно- конструктивных игр для детей 5–7 лет



# Картотека строительно-конструктивных игр для детей 5–7 лет

## Содержание:

1. **«Построим дом»**
2. **«Собери и построй»**
3. **«Какая постройка рассыпалась?»**
4. **«Мастерская форм»**
5. **«Архитектор»**
6. **«Счастливый остров»**
7. **«Разные дома»**
8. **«Конструируем из палочек»**
9. **«Построй по схеме»**
10. **«Накладываем детали»**
11. Игра **«Строим забор»**
12. **«Выкладывание фигур»**
13. **«Сопоставь»**
14. **«Посчитай и сконструируй»**
15. Игра **«Построим башенку для принцессы»**
16. **«Построй по модели»**
17. **«Моделирование по схеме»**
18. **«Построим магазин для кукол»**
19. **«Зоопарк для диких животных».**
20. **«Зоопарк».**
21. **«Построим дом для животных».**
22. **«Гараж».**
23. **«Построим дом для зайчика».**
24. **«Построим дом для медведя».**

25. «Терем для животных».
26. «По желанию **детей**».
27. «Гаражи для машин».
28. «Дом для гномиков».
29. «Мебель для куклы».
30. «**Строительство** домиков для котят разной величины».
31. «Грузовые машины».
32. «Гаражи для транспорта».
33. «Осень в лесу».
34. «Дом для Дюймовочки».
35. «Подарки для малышей».
36. «В мире фантастики».
37. «**Строители**».
38. «По выбору **детей**»
39. «Красивые здания».
40. «Мой город».
41. «Гаражи и машины».
42. «Детский городок».
43. **Построим домик в деревне**».

#### 1. «**Построим дом**»

Цель: Составление домов разных размеров. Учить **детей подбирать двери**, окна, крыши, соответствующие величине данного дома.

Материал: Части домов различного размера для составления 5-ти зданий, отличающихся по величине.

Ход: Комплекты деталей выкладываются в беспорядке. Ребенок подбирает подходящие детали. Количество составляемых домов зависит от возможностей ребенка.

## 2. «Собери и **построй**»

Цель: Закреплять умение **детей** узнавать и называть геометрические фигуры (*квадрат, прямоугольник, треугольник, круг, овал*). Выкладывать из геометрических фигур различные предметы.

Материал: кубик с наклеенными геометрическими фигурами, геометрические фигуры, вырезанные из **картона**; контурные образцы **построек**.

Ход:

Вариант 1.

Ребенок бросает кубик, называет фигуру, которую видит на верхней грани и берет такую же **картонную любого цвета**. Из фигур, набранных за несколько ходов, ребенок составляет любое изображение.

Вариант 2.

Ребенок выбирает фигуру по цвету. Форма, в этом случае может быть любой. Например: На верхней грани кубика выпал зеленый треугольник. Ребенку предлагается выбрать любую фигуру зеленого цвета. Из набранных фигур также составляется **постройка**.

## 3. «Какая **постройка рассыпалась?**»

Цель: Развитие внимания; логического мышления. Умение узнавать и называть геометрические фигуры.

Материал: **Карточки** с составленными из геометрических фигур **постройками** (*горка, дом, ворота и др.*); и теми же геометрическими фигурами, но размещенными в хаотичном порядке.

## **Ход игры:**

Взрослый показывает ребенку **карточку** с разбросанными по полю геометрическими фигурами (*фигуры наклеены*) и предлагает найти **карточку с постройкой из таких же фигур**. Сначала на выбор дается две **карточки с постройками**, затем, когда дети начинают легко справляться с заданием, количество **карточек увеличивается**.

## 4. «**Мастерская форм**»

Цель: Закреплять у **детей** знания геометрических форм. Выкладывать геометрические фигуры и предметы по условиям.

Материал: Счетные палочки, геометрические фигуры.

Ход:

## Вариант 1.

Детям предлагается выложить из палочек геометрические фигуры по образцам. Образцами являются различные прямоугольники, квадраты, треугольники.

## Вариант 2

Детям предлагается выложить из палочек различные предметы по условиям. Например: треугольник из 3-х палочек, 5-и,6-и; прямоугольник из 6-и, 8-и; домик из 6-и, 11-и и т. д.

### 5.«Архитектор»

Цель: Развивать умение составлять сериационный ряд. Упражнять ребенка в умении создавать план **постройки**.

Материал: Полоски разной длины (*до 10 градаций*); лист бумаги, простой карандаш.

#### Ход:

### Вариант 1.

Полоски разложить в беспорядке. Предложить детям разложить их по порядку: от самой маленькой до самой большой или от самой большой до самой маленькой.

### Вариант 2.

Полоски разложить в беспорядке. Предложить детям нарисовать план лестницы, не трогая полосок. Затем, предложить взять полоски и **выстроить лестницу по плану**.

### 6.«Счастливый остров»

Цель: Развитие воображения. Умение работать в команде. Закрепление названий геометрических фигур.

Материал: Разноцветные геометрические фигуры и их части.

Ход: Педагог определяет тему. Дети совместно создают **постройку**. **Постройка** должна соответствовать характеру темы.

### 7.«Разные дома»

Цель: Учить **детей** сравнивать рисунок и чертеж (*схема*) предмета.

Материал: **Карточки** с контурными изображениями **построек сложной формы** (*дома с разными крышами, пристройками*). Детям предлагаются 4 схемы. По три детализированных **картинки к каждой**

**схеме.** В каждой **картинке** есть небольшое расхождение со схемой: отличие в форме крыши одной из **пристроек**, в расположении **пристроек**, в их высоте и др.

Ход: Взрослый рассказывает детям, что однажды **строители строили** по чертежу дом и допустили небольшие ошибки. И хоть дома получились красивые, они все же немного отличались от чертежа. Предлагает рассмотреть каждую **постройку и найти неточности.** Если дети не могут найти правильный ответ, воспитатель помогает им. Точно так же рассматриваются остальные рисунки и чертежи.

В этой игре можно использовать самые разные чертежи и рисунки.

#### 8. «Конструируем из палочек»

Цель: закрепление знаний геометрических фигур, развитие логического мышления **детей.**

Материал: **карточки** с контурным изображением предметов, палочки разной длины.

Ход игры. Предложите детям палочки разной длины, попросите отобрать самые длинные, покороче и самые короткие. Выложите из палочек по предложению ребенка какую-нибудь фигурку. Затем дайте ребенку **карточку**, рассмотрите с ним контуры предметов, пусть он узнает их, назовет. Потом предложите выложить любую фигурку. В процессе работы закрепляйте названия знакомых геометрических фигур, которые будут возникать в процессе выкладывания. Попросите выложить палочками фигурки по собственному замыслу.

#### 9. «Построй по схеме»

Цель игры: учить **детей** выполнять элементарные **постройки**, ориентируясь на схемы.

Материал: схемы **построек**, **строительный набор.**

Ход игры. Вспомните с детьми **строительные детали**, которые они знают, продемонстрируйте им их свойства. Покажите **карточку**, спросите, что на ней изображено, предложите рассмотреть, и сказать, из каких деталей **постройки.** Попросите соорудить из **строительных деталей такие же постройки.** Важно, чтобы детали были изображены в натуральную величину.

#### 10. «Накладываем детали»

Цель игры: учить **детей** выкладывать изображения способом накладывания.

Материал: **карточки** с контурными рисунками, **строительный** набор или плоскостные геометрические фигуры.

Ход игры. **Детей** учат выкладывать изображения способом накладывания объемных деталей одной из граней на рисунок. Предложите детям **карту** и попросите создать красивые **картинки** (*покажите на примере установки одной детали*).

### 11. Игра «**Строим забор**»

Цель игры: учить **детей** выполнять элементарные **постройки**, ориентируясь на схемы.

Материал: **Строительные наборы**

Ход игры. Воспитатель говорит детям, играющим со **строительным материалом**: «Это у вас **стройка**? Что вы **строите**? Саша, что это у тебя? Домик. А у тебя, Гена? Тоже домик? Я вижу. На **стройке есть хороший строительный материал**. Для ваших домиков можно **построить хороший забор**. Начинаем новую **стройку**. Посмотрим, какие будут заборчики.

Мы решили **строить дом**

Для своих зверушек.

Дом **построен**, и теперь

Нам заборчик нужен.

Доски обтесали,

Крепко прибивали.

Тук – тук, перестук,

Доски обтесали,

Тук – тук, перестук

Крепко прибивали.

### 12. «**Выкладывание фигур**»

Цель игры: упражнять **детей** в выкладывании изображений из геометрических фигур используя схемы.

Материал: **карты-схемы изображений, строительный набор.**

Ход игры. Детям предлагают схемы и геометрические фигуры для выкладывания изображений. После выполнения задания спрашивают: "

Из каких фигур ты составил эту машину? Сколько всего фигур тебе потребовалось для этой ракеты ты? Сколько здесь одинаковых фигур?"

### 13. «Сопоставь»

Цель игры: развитие логического мышления дошкольников.

Материал: рисунки с изображением геометрических фигур и реальных предметов, хорошо знакомых дошкольникам.

Ход игры. Детям предлагают два рисунка, на одном изображены геометрические тела (куб, цилиндр, шар, конус и др., на другом реальные предметы, хорошо знакомые дошкольникам, просят назвать, на какое геометрическое тело похож тот или иной предмет. Предложите ребятам поиграть в игру "На что похоже?" - отыскать в окружающем пространстве предметы, напоминающие знакомые им геометрические тела. Попросите **детей** показать и назвать круглые, квадратные, фигуры на одном и другом рисунке.

### 14. «Посчитай и сконструируй»

Цель игры: Развитие логического мышления дошкольников.

Материал: **карточки** с изображением роботов из геометрических фигур, **строительные** наборы или плоскостные геометрические фигуры.

Ход игры. Детям показывают рисунок с изображением роботов из геометрических фигур. Воспитатель предлагает сосчитать, роботов человечков, спрашивает, сколько роботов-собачек. Просит выбрать любого робота, рассказать, из каких фигур он составлен, сколько на него пошло одинаковых фигур-деталей. Затем детям дают геометрические фигуры и просят выложить из них понравившиеся изображения.

### 15. Игра «**Построим башенку для принцессы**»

Цель игры: учить **детей** выполнять элементарные **постройки**, ориентируясь на схемы.

Материал: **Строительные наборы**

Ход игры. Воспитатель приносит в группу куклу-принцессу, сажает её на стульчик и говорит ей: «Принцесса скоро будет **построен ваш дом**. Надо выбрать хорошее место. Позову- ка я **строителей**. Кто будет **строить дом для принцессы?** Дети **строят башенку**, используя **строительный** набор и подручный материал.

### 16. «**Построй по модели**»

Цель игры: учить **детей** **строить** конструкции по готовой модели.

Материал: объемные модели, **строительный конструктор**.



Ход игры. Соорудите из **строительного** материала несложные конструкции и обклейте их бумагой или тканью, получатся объемные модели. Общее представление о конструкции есть, а вот из каких деталей она собрана, надо догадаться. Предложите детям соорудить **постройки по этим моделям**. (Дети подготовительной группы конструируют по изображенным нерасчлененным объемным моделям более сложные конструкции.)

#### 17. «*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**.

#### 18. «*Построим магазин для кукол*»

Цель: Закреплять умение **строить магазин из кубиков**, кирпичиков, доводить дело до конца, воспитывать дружеские отношения в игре.

Игра: Воспитатель вносит в группу маленьких кукол. У каждой есть сумочка. Спрашивает: «*Зачем наши куклы взяли сумки?*». Вместе решают, что куклы собрались в магазин, а найти его не могут. Детям предлагается помочь куклам и **построить** из кубиков и кирпичиков магазин. Ребята **строят**: кто – по образцу, данному воспитателем, кто – самостоятельно.

#### 19. «*Зоопарк для диких животных*».

Цель: Закреплять навыки совместной с воспитателем деятельности (**строить клетки для животных**);

продолжать учить обыгрывать свою **постройку**.

Игра: Воспитатель показывает игрушки – фигурки диких животных, уточняет, где они живут, и вместе с детьми решает **построить для них зоопарк**.

#### 20. «*Зоопарк*».

Цель: Закреплять умение **строить** из кубиков домики для разных животных; воспитывать уважение к животным.

Игра: Воспитатель напоминает, что в зоопарке у животных есть домики, куда они прячутся от дождика, и вызывает желание **построить для них домики**. На столе набор фигурок диких животных. По окончании строительства с ними играют.

#### 21. «*Построим дом для животных*».

Цель: Развивать память, речь; побуждать **детей** к созданию вариантов конструкций, добавляя другие детали.

Игра: Детям предлагается выбрать одно - два домашних животных и **построить для них домик**, используя **строительные детали**.

#### 22. «*Гараж*».

Цель: Закреплять умение **строить** из деталей крупного **строителя**; обыгрывать **постройку**.

Игра: Игровая ситуация: маленькие машины стоят в разных местах, и труд – найти ту, которая нужна. Воспитатель уточняет, где «*живут*» машины, и подводит **детей к мысли**, что надо **построить гаражи**. Ребята выбирают себе машинку и самостоятельно **строят для неё гараж**. При желании достраивают дополнительные конструкции. Потом, если хотят, обыгрывают **постройки**.

#### 23. «*Построим дом для зайчика*».

Цель: Развивать конструктивные умения **детей**, способность по показу **строить простые конструкции**, радоваться результатам; закрепить в речи названия деталей, глагольные формы; развивать моторику, умение соотносить движения со словами.

Игра: Снежный зайчик прибежал, а жить ему негде...

#### 24. «*Построим дом для медведя*».

Цель: Развивать конструктивные способности **детей**, учить соотносить величину **постройки с величиной объекта**; закрепить знания о **строительных деталях**; развивать планирующую функцию речи.

Игра: В гости к детям приходят три медведя из сказки и просят **построить для них домик**, каждому отдельно.

#### 25. «*Терем для животных*».

Цель: Развивать конструктивные умения **детей**, учиться соизмерять **постройки с величиной объекта**, учиться проговаривать в речи последовательность действий.

Игра: Теремок у животных медведь развалил, им негде жить.

26. *«По желанию детей».*

Цель: Совершенствовать навыки **детей** при работе с конструктором, научиться украшать конструкцию, обыгрывать её; доставить удовольствие от игры, коллективной деятельности.

27. *«Гаражи для машин».*

Цель: Закрепить знания названий **строительного материала**; воспитывать желание **строить вместе**, дружно.

Основное содержание: детям предлагается **построить гаражи**, разные по величине и форме.

28. *«Дом для гномиков».*

Цель: Закрепить умение конструировать объекты (*дома*) в соответствии с определёнными условиями.

Основное содержание: дети **строят** дома разной конструкции.

29. *«Мебель для куклы».*

Цель: Формировать конструктивные способности **детей**, умение создавать простейшие **постройки**; закрепить знания о мебели, её назначении.

30. *«Строительство домиков для котят разной величины».*

Цель: Закрепить знания понятий «*большой – маленький*»; развивать конструктивные умения, речь.

Игра: Кукла обращает внимание на то, что котята жалобно мяукают, потому, что у них нет домов, им холодно. Просит **детей построить** для котят домики из **строительного материала** по размеру котят, чтобы они поместились в домике

31. *«Грузовые машины».*

Цель: Развивать конструктивные способности **детей**, мелкую моторику пальцев, учиться **строить** машины из конструктора «**ЛЕГО**»; учить играть без конфликтов, дружно.

32. *«Гаражи для транспорта».*

Цель: Учить **детей** организовываться в группы и объединяться общим сюжетом, учить играть без конфликтов, дружно. Предложить мелкие игрушки для обыгрывания.

33. *«Осень в лесу».*

Цель: Осваивание способов **построения** пейзажной композиции.

Игра: из геометрических фигур разного цвета, размера, формы составить **картинку – пейзаж**.

34. *«Дом для Дюймовочки»*.

Цель: Закрепить навыки работы с бумагой, **картоном**; развивать точность движений, внимание, усидчивость, интерес к деятельности, речь.

Игра: Дюймовочке негде жить и дети с помощью цветной бумаги, спичечных коробков, клея, кистей, ножниц, салфеток, изготавливают мебель и устраивают в коробке жилище для Дюймовочки.

35. *«Подарки для малышей»*.

Цель: Повысить самооценку **детей**; поупражнять в ручных умениях; доставить радость от поделки, сделанной своими руками.

Игра: Самоделкин предлагает детям сделать подарки для малышей, в новогоднюю неделю все должны получить подарки. Чтобы детям не жалко было отдавать, Самоделкин предлагает сделать две поделки.

36. *«В мире фантастики»*.

Цель: Предложить детям пофантазировать, помечтать **построить** фантастический город на другой планете, придумать ему название и как будут называться жители. Учить **детей** коллективно возводить **постройки**, совместно планировать предстоящую работу, сообща выполнять задуманное.

37. *«Строители»*.

Цель: Развивать у **детей** творческое воображение, способность совместно развивать игру, используя конструктор, **строительный материал**.

38. *«По выбору детей»*

Цель: Учить **детей строить постройки** и объединяться в одну группу, вместе придумывать сюжет и обыгрывать его. Учить играть дружно, не ссориться, уступать друг другу.

39. *«Красивые здания»*.

Цель: Учить **детей выполнять постройки**, объединяясь в группы, придумывать сюжеты и обыгрывать их. Учить выполнять **постройки устойчивыми**, разнообразными, согласовывать индивидуальный замысел с общим.

#### 40. «Мой город».

Цель: Учить творчески реализовывать замысел, развивать фантазию, советоваться со сверстниками при выполнении работ, распределять обязанности.

#### 41. «Гаражи и машины».

Цель: Учить **детей** организовываться в группы и объединяться общим сюжетом, учить играть без конфликтов, дружно. Предложить мелкие игрушки для обыгрывания.

#### 42. «Детский городок».

Цель: Активизировать умение создавать предметные конструкции из **строительного** материала согласно условию. Совершенствовать конструктивные навыки.

Игра: детям предлагается деревянный **строительный материал**, с атрибутами для обыгрывания – машинки, деревца, фигурки людей и т. п.

#### 43. «Построим домик в деревне».

Цель: Развивать конструктивные навыки **детей**, смекалку, воображение, умение ориентироваться в пространстве; активизировать глагольный словарь.

Игра: предложить **построить такой дом**, какой бы они хотели иметь; предложить его сначала нарисовать схематично, а потом **построить**, используя **строитель**, элементы украшений.