



Игры на развитие умения классифицировать кубики в конструкторе Куборо

Умение классифицировать кубики в конструкторе Куборо является базовым для успешного освоения приемов конструирования разнообразных моделей и составления схем построек.

Цель представленных игр: учить детей классифицировать кубики по номерам, опираясь на зрительное и тактильное восприятие формы.

Д/и «Отгадай»

Одному из детей завязывают глаза и предлагают отгадать на ощупь форму кубика (простой кубик, кубик с желобом, кубик с тоннелем)

Д/и «Чудесный мешочек»

В мешочке находится несколько кубиков конструктора Куборо

- 1.) Педагог показывает кубик, который нужно найти,
- 2.) Педагог описывает кубик, который необходимо найти, а ребенок должен на ощупь его найти.

Д/и «Назови и построй»

Дети рассматривают модель лабиринта из 5-6 кубиков, называют номера кубиков и самостоятельно собирают такую же модель.

Д/и «Симметричный узор»

Дети самостоятельно собирают симметричный узор из конструктора Куборо, а затем рассказывают, какие кубики они использовали для сборки.

Д/и «Какой кубик пропал»

Педагог выставляет несколько кубиков на стол и просит детей запомнить их, затем убирает один из кубиков и предлагает детям вспомнить, какой из кубиков пропал.

Д/и «Выложи кубики по номерам»

Педагог предлагает детям найти в коробке и выложить кубики по порядку от 1 до 13.

Д/и «Принеси и покажи»

Педагог раздает детям карточки, на которых нанесено трехмерное изображение кубиков, дети должны самостоятельно найти точно такой же кубик.

Д/и «Запомни и найди»

Педагог каждому ребенку выдает карточку с изображением трех кубиков, ребенок должен запомнить эти кубики, добежать до стола с конструктором Куборо, найти нужные ему кубики и принести их на свое место. Вставать можно только один раз, далее подводятся итоги игры, поощряются игроки, правильно выполнившие задание.