**Игровые упражнения с использованием конструктора LEGO для детей старшей группы, реализующие образовательные области ФГОС ДО**

LEGO-конструирование относится к образовательной области "Художественно-эстетическое развитие" и интегрируется с такими образовательными областями как "Познавательное развитие", "Речевое развитие", "Физическое развитие", "Социально-коммуникативное развитие".

Предлагаю вашему вниманию небольшую подборку игровых упражнений посредством конструктора LEGO для детей старшей группы, способствующих реализации различных образовательных областей ФГОС ДО.

**Образовательная область "Познавательное развитие"**

**1. Игра «Что изменилось?», «Чего не стало?»**

*Цель:* развивать зрительное внимание, ориентировку в пространстве; продолжать формировать представления о цвете и форме предметов; способность обозначать свои действия словами.

*Ход игры*. 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.

**2. Игра "Чудесный мешочек"**

*Цель:* развивать зрительное и слуховое внимание, зрительную и тактильную память; познакомить с понятиями «элемент», «деталь»; формировать умение различать геометрические фигуры, действовать по заданному образцу и словесной инструкции.

*Ход игры.*В мешочке находятся несколько деталей конструктора LEGO. Педагог показывает ребенку определенную деталь, которую нужно найти на ощупь в мешочке среди нескольких других, учитывая ее внешние признаки по памяти.

**Образовательная область "Речевое развитие"**

**1. Игра "Построй и расскажи"**

*Цель:*закрепить названия конструктора LEGO "Дакта", формировать умение работать в коллективе.

*Ход игры.*Ведущий каждому игроку по очереди даёт деталь конструктора. Игрок называет её и оставляет у себя. Когда у каждого игрока по две детали, ведущий даёт задание: построить из всех деталей одну постройку, дать ей название и составить по ней описательный рассказ.

**2. Игра "Выложи схему слова"**

*Цель:*формировать умение осуществлять звуковой анализ слов, состоящих из трех-шести звуков; закреплять представления о понятиях «слово», «звук», «буква».

*Ход игры.*Ребенку предлагается построить схему слова при помощи деталей конструктора LEGO в трех цветах: красный, синий, зеленый, где красным цветом обозначаются гласные звуки, синим - твёрдые согласные, зелёным - мягкие согласные. Детали должны выкладываться в ряд.

**Образовательная область "Физическое развитие"**

**1. Игра "LEGO на голове"**

*Цель:* развивать ловкость, координацию движений.

*Ход игры.*Игрок кладёт на голову кирпичик LEGO, а остальные игроки дают ему задания. Например: пройти два шага, присесть, поднять одну ногу, постоять на одной ноге, покружиться и т. д. Если участник выполнил три задания и у него не упал кирпичик с головы, он выигрывает.

**2. Игра "Раз, два, три - LEGO собери!"**

*Цель:* закреплять названия цветов; развивать внимательность, быстроту движений.

*Ход игры.*Дети делятся на группы по четыре человека. Педагог разбрасывает на ковре детали конструктора LEGO, ставит перед детьми коробочки и распределяет, кто какой цвет будет собирать. По команде «Начали!» дети собирают кирпичики. Побеждает та команда, которая быстрее соберет все детали в свою коробку.

**Образовательная область "Социально-коммуникативное развитие"**

**1. Игра "Светофор"**

*Цель:* закреплять значение сигналов светофора; развивать внимание, память.

*Ход игры.*Педагог - "светофор", дети - "автомобили". Педагог показывает кирпичик красного цвета, "автомобили" останавливаются, желтого - готовятся к движению, зеленый - едут.

Или же возможен другой вариант: на красный свет дети приседают, на желтый – поднимают руки вверх, на зеленый – прыгают на месте.

**2. Игра "В мире животных"**

*Цель:* закрепить знания детей дошкольного возраста о диких и домашних животных.

*Ход игры.*Педагог рассматривает дидактические картинки на тему: «Дикие и домашние животные». Делает акцент на том, где какое животное обитает и как правильно называется его дом. Дети рассматривают фигурки диких и домашних животных, заготовленных воспитателем заранее: лошадь, собака, утка, жираф, лиса и т. д. Далее предлагается поиграть в сюжетно-ролевую игру: «Строители» и построить для одного из животных домик при помощи конструктора LEGO.