

Дидактические игры с конструктором Тико

Дидактические игры с детьми старшего дошкольного возраста

Составила воспитатель: Злобина В.А.

Дидактическая игра «Назови слово»

Цель: закреплять умения детей называть слово на заданный звук (*в начале, конце, середине слова*). Развивать мелкую моторику рук пальцев.

Материал: конструктор ТИКО «Грамматика».

Из конструктора ТИКО дети собирают кубики (можно одного цвета, можно разноцветные, кидают кубик и называют слово на выпавший звук по заданию воспитателя в конце, начале или середине слова.

Дидактическая игра «Составь слово»

Цель: закреплять умения детей составлять слова из 3-4 букв. Развивать мелкую моторику рук пальцев.

Материал: конструктор ТИКО «Грамматика».

Из конструктора ТИКО дети собирают кубики (можно разноцветные, можно одного цвета) и составляют небольшие слова из 3-4 букв.



Дидактическая игра «Буквенный конструктор»

Цель: способствовать запоминанию букв через выкладывание их из отдельных деталей конструктора.

Материал: конструктор ТИКО «Школьник».

1 вариант: Из деталей конструктора ТИКО дети составляют буквы: самостоятельно придуманные, либо по образцу.

2 вариант: Воспитатель составляет неправильную букву (в зеркальном изображении - "задом наперед" или перевернутую - "вверх ногами", а ребенок переставляет детали так, чтобы получилась правильная буква.

3 вариант: «Преобразование букв». Например: педагог кладет одну деталь конструктора и просит ребенка добавить только одну деталь так, чтобы получилась буква. Следующий ход - добавить детали или поменять их

местами, чтобы получилась новая буква. Далее ребенок преобразует выложенную букву в другую.

Возможны следующие ряды букв: Т-Г-П-Н; Я-Ф-Р-В.



Дидактическая игра «Дружилки»

Цель: инициировать запоминание букв через придумывание слов на эти буквы, развивать воображение, речь, расширять кругозор детей.

Материал: конструктор ТИКО «Грамматика», картинки с изображением различных животных.

Картинки с животными разложены на одном столе, а буквы на другом столе. Игра проходит по очереди. Сначала педагог берет любую картинку и придумывает, с какой буквой хотело бы дружить животное, изображенное на ней. Например: СЛОН хотел бы дружить с буквой Х, потому что у него есть хобот, а КОШКА с буквой М, потому что ловит мышек. Затем воспитатель находит соответствующую букву, рассказывает, почему животное хочет дружить с этой буквой. Следующий ход - ребенка. Он самостоятельно выбирает картинку из разложенных на столе. Если ребенок не может придумать букву к этой картинке, другие дети и педагог помогают ему: задают вопрос-подсказку. Например: ребенок выбрал картинку с КРОЛИКОМ, вопрос: что любит есть кролик (морковку - выбирает букву М).

