***Приложение №2***

**Описание вариантов игр конструктивного блока с усложнением на примере игры «Чудо-соты»:**

*Основная задача: конструирование по словесной инструкции фигур-головоломок в поле игры по простому алгоритму (цвет, количество деталей, пространственное расположение).*

* Высыпать детали и собрать вновь в поле игры
* Собрать в поле игры соты в нужном порядке (сначала красную, потом оранжевую и т.д.) без указания места ее положения
* Собрать соты по словесной инструкции в поле игры, определив предварительно ее местоположения (Пчелка Жужа потеряла краски, поможем разложить правильно: в правом верхнем углу – красная и т.д.)
* Собрать соты в ячейки, ориентируясь на количество частей (сначала ту, в которой две части, потом ту соту, в которой четыре части и т.д.)
* Собрать соты в ячейки, в которые разложены цифры, обозначающие количество деталей
* Собрать соты в ячейки по словесной инструкции с использованием отрицания

*Основная задача: составление силуэта изображения из фигур-головоломок по простому алгоритму или схеме вне поля игры.*

* Собрать соты вне поля с использованием подробной схемы (сначала с наложением, потом рядом со схемой, а затем по памяти)
* Собрать соты вне поля, ориентируясь только на цвет соты
* Собрать соты в линию по словесной инструкции, ориентируясь на цвет, количество деталей, указания положения (перед, за, между)
* Собрать соты в линию, ориентируясь на цифровой ряд, в котором каждая цифра обозначает количество деталей соты
* Собрать соты в линию по словесной инструкции с использованием отрицания

*Основная задача: составление силуэта изображения по образцу, словесной инструкции, по различным схемам, по представлению, по воображению.*

* Собрать силуэт изображения, ориентируясь на образец (сначала вместе с педагогом, а затем самостоятельно)
* Собрать силуэт изображения по цветной схеме в натуральную величину, используя прием наложения, а затем рядом со схемой
* Собрать силуэт изображения по подробной инструкции в натуральную величину сначала путем наложения, а затем рядом со схемой
* Сконструировать простое изображение по словесной инструкции
* Собрать силуэт изображения по уменьшенной цветной или подробной схеме
* Собрать силуэт изображения по контурной схеме в натуральную величину сначала путем наложения, а затем рядом со схемой
* Собрать силуэт изображения по уменьшенной контурной схеме
* Собрать силуэт изображения по схеме с последующим достраиванием изображения
* Собрать силуэт изображения по симметричной схеме в натуральную величину с использованием приема наложения, либо рядом со схемой, используя прием приложения
* Сконструировать силуэта изображения по уменьшенной симметричной схеме
* Сконструировать силуэт изображения, ориентируясь на реальное изображение предмета
* Сконструировать силуэт изображения по представлению
* Сконструировать силуэт изображения по воображению
* Сконструировать картину на заданную тему
* Сконструировать изображение, использую только определенные детали или определенной количество деталей

*Основные задачи: составление силуэта изображения с использованием различных видов инструкций; совершенствование графо-моторных навыков; развитие творческого воображения.*

* Сконструировать силуэт изображения любым способом, затем обвести каждую деталь, раскрасить или дополнить изображение
* Сконструировать часть изображения, силуэт изображения, часть картины или всю картину, обвести, дорисовать и раскрасить
* Выбрать, найти и обвести определенную геометрическую фигуру, дорисовать её до определенного изображения

*Основные задачи: составление силуэта изображения; стимулирование речевой активности; развитие словесно-логического мышления; развитие фонематического представлений, анализа-синтеза;*

Разложить карточки с предметами на соты так, чтобы количество слогов (звуков) в названии предметов совпадало с количеством частей в сотах

* Разложить карточки с предметами, ориентируюсь на первый или последний звук в их названии (красный – гласный, синий – согласный твердый, зеленый – согласный мягкий)
* Детям предлагается слово, необходимо дать характеристику каждому звуку в данном слове и выбрать детали из «Чудо-сот» соответствующего цвета и сконструировать силуэт изображения из данных деталей (предлагается слово «лес», после определения характеристики звуков, выбирается одна красная, одна зеленая и одна синяя детали. Из них конструируется силуэт изображения того, что можно увидеть в лесу.)
* Предлагается сконструировать ответ на загадку или вопрос
* Собрать силуэт изображения лишнего предмета (игра «четвертый лишний») и объяснить свой выбор
* Сконструировать силуэт изображения, в названии которого заданное количество слогов, есть определенный звук, первый звук – гласный, и т.п.
* Детали сот шифруются буквами, детям предлагается ряд из деталей, дети соотносят каждую деталь с буквой и отгадывают слово, конструируют силуэт изображения
* Детали сот зашифрованы буквами, детям предлагается слово, а они выбирают нужные детали и конструируют из них изображение
* Трансформация - анимация

*Основные задачи: совершенствование навыков классификации; уточнение и актуализация математического словаря; совершенствование навыков вычисления, решения задач.*

* Игра «чудесный мешочек» (нащупать, угадать и назвать геометрическую фигуру)
* Каждая деталь сот кодируется цифрой, детям предлагается решить примеры, найти детали сот, соответствующие ответам и сконструировать из них силуэт изображения
* Конструирование силуэтов изображений в рамках конкретной лексической темы

*Основные задачи: развитие социально-коммуникативных навыков в процессе конструирования*

* Игра «Чего не стало?», «Что изменилось?»
* Что общего? Чем отличаются?
* Игра «Давай меняться?» (играется до тех пор, пока собраны все соты)
* Игра «У кого больше?» (Детали игры делятся поровну между всеми участниками, по очереди каждый игрок начинает вставлять по одной детали в поле игры, игрок, поставивший последнюю деталь в соту, забирает её себе. Побеждает тот, у кого большее количество целых сот, либо тот, у кого большее количество деталей.)
* Игра «Штурман и пилот» («штурман» получает схему, «пилот» с закрытыми глазами ищет необходимые детали, ориентируясь на словесные инструкции и подсказки «штурмана», затем оба собирают силуэт изображения) Можно играть в командах на скорость.

*Примечание: для каждого блока игр решается не только основная задача, но и сопутствующие из разных образовательных областей, обусловленные игровой ситуацией.*