

Игротека по архитектуре

Дидактическая игра «От самого...до самого»

Цель: Учить детей строить сериационный ряд по разным признакам: время использования в истории, размер, прочность, высота и т.д.

Описание игры: картинки с изображением различного типа построек (пещера, шалаш, деревянный дом, старинный замок, кирпичный дом, панельный дом, небоскреб)

Детям задаётся признак (от самого... до самого...) в соревновательной форме, кто быстрее, дети выстраивают соответствующий ряд.

Дорожка времени (составление рассказа по картинкам, "Что сначала, что потом?")

1. Работа архитектора, изучение места под постройку, планирование работ.
2. Расчистка строительной площадки, подготовка котлована под фундамент, подготовка запаса стройматериалов (экскаваторщики землекопы бульдозеристы водители машин... (расчистка строительной площадки, подготовка котлована под фундамент)
3. Возведение сооружения (крановщики бетонщики монтажники сварщики...)
4. Отделка, подготовка запаса стройматериалов(штукатуры, маляры, плотники, электрики...)

Дидактическая игра «Придумай дом»

Цель: развитие навыков мысленного конструирования.

Игра основана на пособии «Круги Луллия»: 4 круга разного размера разделенных на 6 секторов

- 1 кольцо- вид постройки,
- 2-кольцо - эстетическое решение, архитектурный стиль,
- 3 кольцо- форма,
- 4- материал.

Поворачивая круги, дети выбирают случайное сочетание показателей и проектируют строение, наделяя его фантастическими характеристиками.

Дидактическая игра «Красивый ландшафт»

Цель: Формирование представлений о ландшафтном дизайне.

Игра основана на пособии «Круги Луллия»: 4 круга разного размера разделенных на 6 секторов

Описание игры:

1 круг-название ландшафтного архитектурного объекта (сквер, парк, детская игровая площадка, спортивная площадка)

2,3,4 круги - элементы ландшафтного дизайна (цветочная клумба, фонтан, водоем, скамейка, скульптурные объекты, спортивные сооружения, памятники)

Поворачивая круги, дети получают набор элементов, из которых проектируют ландшафтный объект.