



Картотека

« Игры с блоками Дьенеша »

Сказка «В царстве блоков»

Материал: Блоки Дьенеша по одной коробке на три человека.

Цель: знакомить с блоками, их свойствами, развивать внимание, умение выявлять, абстрагировать свойства (размер, форма, толщина), воображение, творческое мышление.

Описание игры: Дети выбирают цвет для своего царства (желтый, синий, красный). Ведущий рассказывает сказку, а дети назначают блоки на роли героев, и строят из них своё царство.

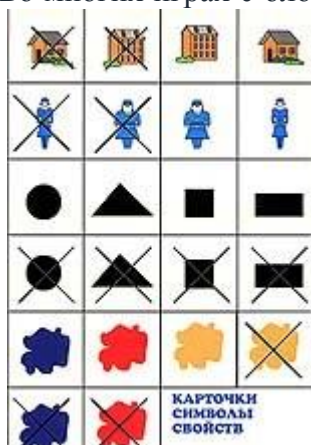
«В некотором царстве, в некотором государстве жил-был царь. Он был сильный, большой, толстый и похож на прямоугольник (детям выбирают блок – большой толстый прямоугольник). У царя была царица, очень похожая на него, только тоньше (выбираем блок – большой тонкий прямоугольник). Жили они очень счастливо, и было у них двое детей, похожих на них, только маленьких (маленький толстый и тонкий прямоугольники). И вот однажды...»

Варианты: Далее сказку можно продолжить по замыслу детей или в соответствии с темой. (Пошли в лес за грибами..., Взяли домашнего питомца... и т.п.)

В играх с блоками Дьенеша очень удобно использовать в качестве дополнительного материала карточки с символами свойств и логические кубики, представленные в дидактическом наборе «Давайте вместе поиграем».

КАРТОЧКИ С СИМВОЛАМИ СВОЙСТВ

Во многих играх с блоками Дьенеша и логическими фигурами используются карточки с символами свойств.



Знакомство ребенка с символами свойств важная ступенька в освоении всей знаковой культуры, грамоты математических символов, программирования и т.д. На карточках условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). Всего 11 карточек. Из них 11 карточек с отрицанием свойств, например: Не красный. Карточки с символами свойств могут использоваться не только как дополнение к блокам Дьенеша и логическим фигурами, но и

Варианты игры :

Первый вариант. Дети делятся на команды, каждая из которых заполняет свой обруч, условия в обручах равнозначные по сложности.

Второй вариант. Дети самостоятельно выбирают обруч, который будут заполнять, и/или условие, подбрасывая кубик, условия в обручах разные по степени сложности.

Третий вариант. Можно заполнять любые обручи, условия в обручах могут быть как одинакового, так и разного уровня сложности.

Уровень сложности:

Простой: условие задает только цвет обруча, либо добавляется еще одно свойство(форма, размер, толщина).

Средний: используются 2 вида карточек символов свойств, например, форма и размера, формы и толщины и т.п.

Высокий: используются все карточки с символами свойств включая отрицание.

Дополнительный материал: звуки реактивного двигателя, загадки о космосе.

Варианты игр по темам

№	Название игры	Назначение обручей	Замещение предмета	Игровое действие	Дополнительный материал
1	Садовники	клумбы	цветы	Посадка рассады	Стихи, загадки по теме
2	Космос	Ловушки для сбора	Космический мусор	Сбор мусора	Стихи, загадки по теме
3	Рыбалка	Ёмкости для рыбы	Рыба	Лов рыбы	Стихи, загадки по теме
4	Город	Район	Дома	Застройка районов	Стихи, загадки по теме
5	Транспорт	Вагоны поезда, грузовые машины	Груз	Погрузка груза	Прямоугольник из картона, ковровина - изображение паровоза
6	Урожай	корзины	Грибы, ягоды, овощи,	Сбор урожая	Стихи, загадки по теме

фрукты

Игры с обручами с пресечением областей

Рекомендация: В первой игре с пересечением областей сначала можно положить обручи отдельно, без пересечения. Определить условия для каждого обруча. Например, в одном желтые, а другом круглые. Возникнет ситуация, когда круглый желтый блок можно положить как в один, так и в другой обруч. Если дети сами не догадаются, предложить им решить проблему, надвинув один обруч на другой.

Игра «Садовники»

Материал: обручи желательного одного цвета, карточки с символами свойств или логические кубики (кроме цифр), блоки Дьенеша.

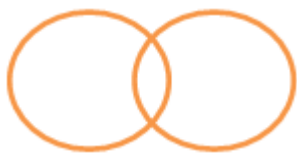
Цель: формирование операции классификации и обобщении блоков по одному-четырем признакам, развитие логического мышления, внимания. Определение областей пересечения.

Описание игры: обручи раскладываются на полу. С помощью карточек с символами свойств или логических кубиков определяется условие для каждого из обручей, необходимо использовать разные свойства, для того чтобы создать возможность для пересечения областей обручей.

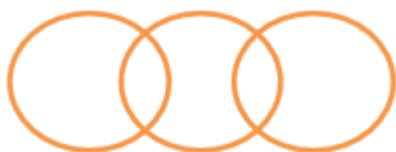
Правила: Дети превращаются в садовников, которые решили посадить красивые цветы на клумбах. Дети по очереди подбрасывают кубики с разными свойствами и определяют, какие цветы будут расти на клумбе. Когда клумба заполнена, проверяем правильность заполнения, всех областей, называя их свойства. А затем наши цветы могут познакомиться, рассказать о себе, какие они (по цвету, форме, толщине), как они попали на клумбу, свои цветочные истории...

Уровень сложности:

Простой: одно пересечение - используются два обруча, и условие задают два свойства (цвет и форма, или цвет и величина и т.д.).



Средний: 2-3 пересечения - используются 3-4 обруча, и условие задают несколько свойств (цвет, форма, размер, величина и т.д.).



Высокий: три обруча с общей областью пересечения.



Варианты игр по темам

№	Название игры	Замещение предмета	Игровое действие
1	Олимпийские кольца	Огоньки	Зажигание олимпийских колец
2	Волшебный цветок	Лепестки	Раскрашивание лепестков
3	Гусеница	Пятнышки	Украшение гусеницы
4	Кондитерская фабрика	Конфеты	Раскладывание конфет

Игра «Угощение»

Материал: 9 изображений медвежат, любимые игрушки, карточки со знаками символами свойств, блоки Дьенеша.

Цель игры: развитие умение сравнивать предметы по одному - четырем свойствам, понимание слов: "разные", "одинаковые", проводить логическую операцию «не», умение взаимодействовать.

Описание игры:

Вариант 1. В гости к детям пришли медвежата. Чем же будем гостей угощать? Наши медвежата сладкоежки и очень любят печенье. Угощают вдвоём одного мишку по очереди. Печенье в левой и правой лапах должны отличаться. Сначала, угощает первый ребёнок, другой должен выбрать угощение, отличающееся хотя бы одним свойством. Затем второй угощает мишку, а первый выбирает угощение, отличающееся хотя бы одним свойством. В конце игры подсчитаем, сколько раз угостили медвежат, сколько желтого (квадратного и т.п.) «печенья» получил медвежонок.

Уровень сложности:

Простой: «печенье» должно отличаться только одним свойством.

Средний: «печенье» должно отличаться только 2 свойствами.

Высокий: «печенье» должно отличаться только всеми свойствами.

Вариант 2. Каждый ребёнок угощает свою любимую игрушку. Ведущий определяет с помощью карточек с символами свойств или логических кубиков (кроме цифр), какое печенье дать игрушке в правую руку, а ребёнок по условию подбирает угощение для левой руки.

Вариант 3. Возьмите несколько игрушек ребенка. Пусть блоки у вас будут угощением. Предложите ребенку раздать фигуры гостям так, чтобы у куклы оказались только

круглые фигуры (она любит кушать блины). Можно угощать игрушки по-разному: чтобы заяц получил все большие «морковки», обезьянке все желтые «бананы».

Уровень сложности:

Определяется количеством свойств.

Рекомендации для родителей: дома можно проиграть аналогичную игру «Подарки».

Придумывать «подарки» для кого-либо(мамы, папы и т.д.),которые будут отличаться

- по цвету(красные розы–белые лилии),
- своим свойствам (деревянная ложка - фарфоровая чашка),
- предназначению (резиновые сапоги – резиновые шины).

Игра «Чудо - дерево»

Материал: Дерево с ветками без листьев, карточки с символами свойств или логические кубики (кроме цифр), блоки Дьенеша

Цель: Развитие умение классифицировать блоки по трем признакам и умение выделять основные признаки. Развивать логическое и образное мышление.

Ход игры: Воспитатель предлагает украсить волшебное дерево в зависимости от темы и времени года, на котором вместо листьев может быть что угодно, как в сказке К.Чуковский «Чудо-дерево».

Вариант 1. Дети могут подбрасывать логические кубики и определять цвет, размер, форму, толщину фигур.

Вариант 2. На каждой ветке условия разной степени сложности. Ребёнок сам выбирает ветку, которую будет украшать.

Уровень

сложности:

Определяется количеством свойств на каждой ветке (цвет, форма, размер, толщина).

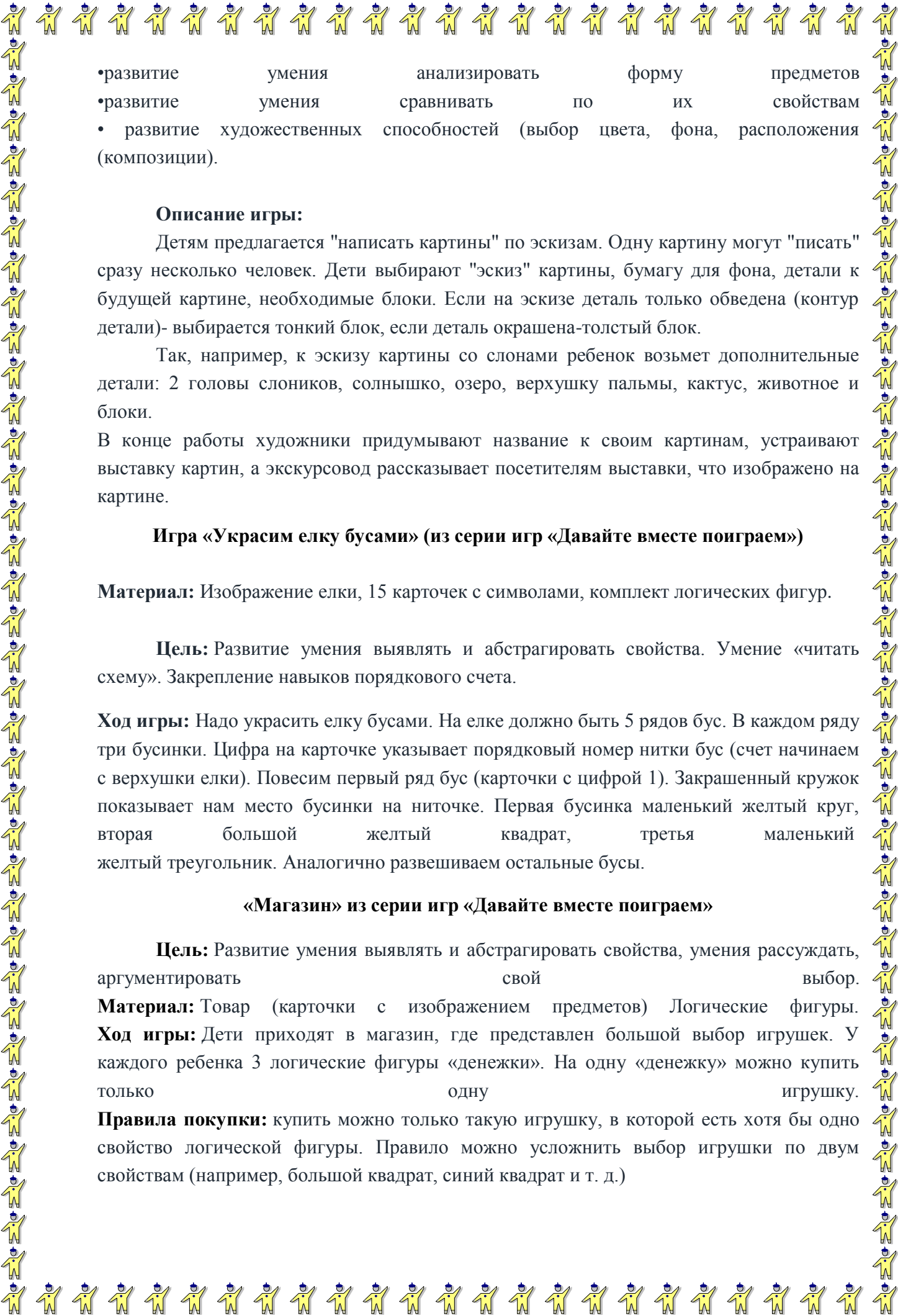
Дополнительный материал: К.Чуковский «Чудо-дерево»

Игра «Художники» (Давайте вместе поиграем)

Материал:

"Эскизы картин" - листы большого цветного картона
дополнительные детали из картона для составления композиции картины ;
набор блоков

Цель игры:

- 
- развитие умения анализировать форму предметов
 - развитие умения сравнивать по их свойствам
 - развитие художественных способностей (выбор цвета, фона, расположения (композиции)).

Описание игры:

Детям предлагается "написать картины" по эскизам. Одну картину могут "писать" сразу несколько человек. Дети выбирают "эскиз" картины, бумагу для фона, детали к будущей картине, необходимые блоки. Если на эскизе деталь только обведена (контур детали)- выбирается тонкий блок, если деталь окрашена-толстый блок.

Так, например, к эскизу картины со слонами ребенок возьмет дополнительные детали: 2 головы слоников, солнышко, озеро, верхушку пальмы, кактус, животное и блоки.

В конце работы художники придумывают название к своим картинам, устраивают выставку картин, а экскурсовод рассказывает посетителям выставки, что изображено на картине.

Игра «Украсим елку бусами» (из серии игр «Давайте вместе поиграем»)

Материал: Изображение елки, 15 карточек с символами, комплект логических фигур.

Цель: Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства. Умение «читать схему». Закрепление навыков порядкового счета.

Ход игры: Надо украсить елку бусами. На елке должно быть 5 рядов бус. В каждом ряду три бусинки. Цифра на карточке указывает порядковый номер нитки бус (счет начинаем с верхушки елки). Повесим первый ряд бус (карточки с цифрой 1). Закрашенный кружок показывает нам место бусинки на ниточке. Первая бусинка маленький желтый круг, вторая большой желтый квадрат, третья маленький желтый треугольник. Аналогично развешиваем остальные бусы.

«Магазин» из серии игр «Давайте вместе поиграем»

Цель: Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства, умения рассуждать, аргументировать свой выбор.

Материал: Товар (карточки с изображением предметов) Логические фигуры.

Ход игры: Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор игрушек. У каждого ребенка 3 логические фигуры «денежки». На одну «денежку» можно купить только одну игрушку.

Правила покупки: купить можно только такую игрушку, в которой есть хотя бы одно свойство логической фигуры. Правило можно усложнить выбор игрушки по двум свойствам (например, большой квадрат, синий квадрат и т. д.)

Подвижная игра «Кошки-мышки» из серии игр «Праздник в стране блоков».

Цель: развивать умение «читать» карточки с символами свойств, выявлять необходимые свойства, стимулировать двигательную активность детей.

Материалы: жетоны на тесемках с символами свойств для Кота и Мышей.

Ход игры: Дети (4-9 человек) выбирают жетоны для мышей и надевают их через голову, встают в хоровод. Посередине кот «Васька» (его можно выбрать, используя считалки В.Левина). Рядом с ним жетоны для кота.

Хоровод движется со словами:

-Мыши водят хоровод,
На лежанке дремлет кот.
Тише, мыши, не шумите,
Кота Ваську не будите.
Вот проснется Васька-кот
И разгонит хоровод.

На последнем слове кот быстро надевает один из жетонов и поворачивается к «мышам». Чтобы они увидели его. Жетон – информация для мышей, каких именно «мышей» кот будет довить. Остальные мышам кот не страшен, они могут веселиться, дразнить Ваську. Пойманная мышь становится «котом» и игра продолжается.

Примечание: в качестве жетонов можно использовать карточки с символами свойств.

Уровни сложности: начинать игру следует с самого простого свойства цвета, затем усложнять, изменяя свойства и комбинируя их. Например: кот ловит красных и круглых мышей.

Высокий уровень сложности - наличие логического отрицания.

«Чудесный мешочек»

Цель: Закреплять знания детей о геометрических фигурах, умение предметы угадать на ощупь.

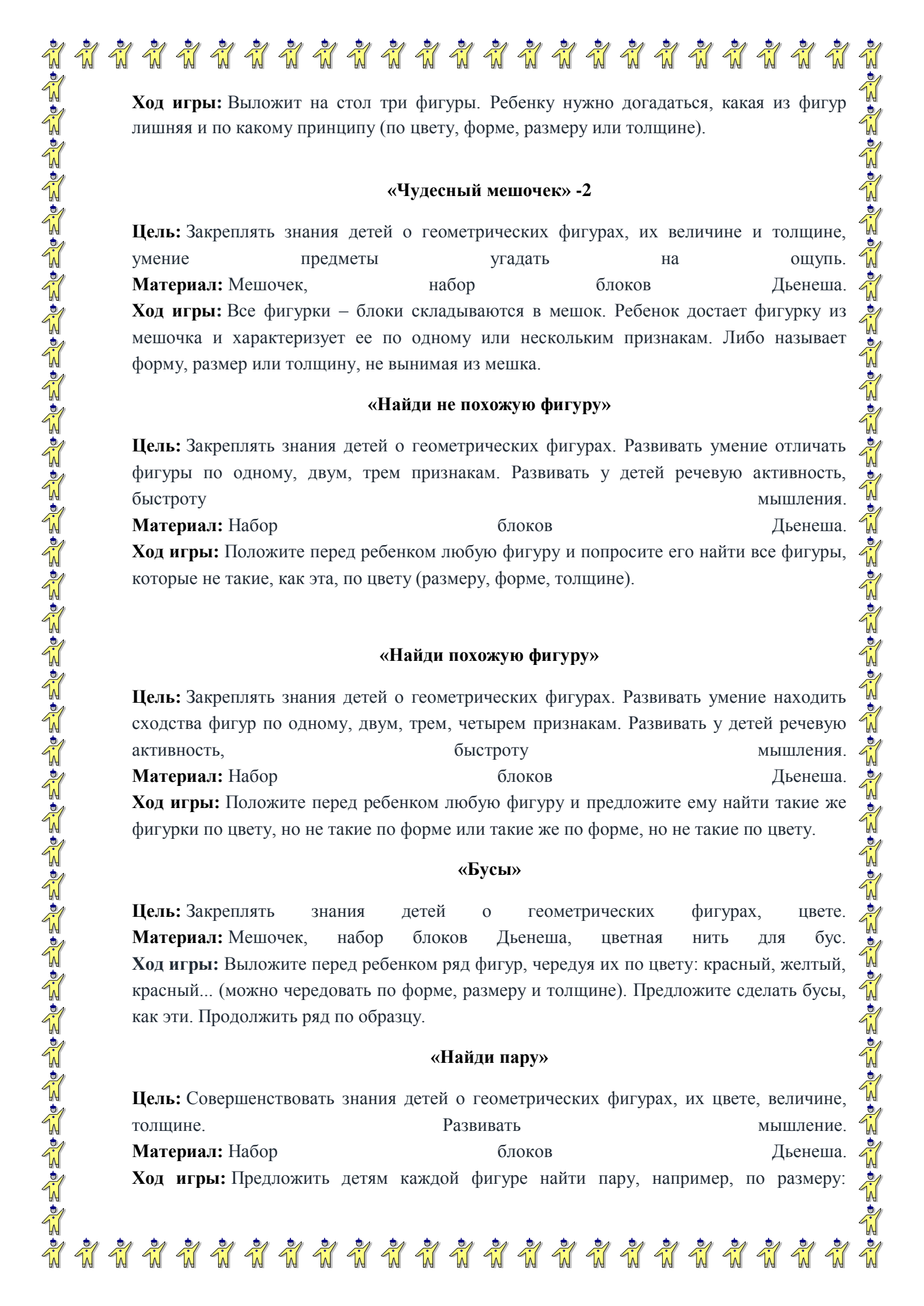
Материал: Мешочек, набор блоков Дьенеша.

Ход игры: Все фигурки складываются в мешок. Попросить ребенка на ощупь достать все круглые блоки (все большие или все толстые). Затем все квадратные, прямоугольные, треугольные.

«Что лишнее?»

Цель: Упражнять детей в группировке геометрических фигур по цвету, форме, величине, толщине.

Материал: Набор блоков Дьенеша.



Ход игры: Выложит на стол три фигуры. Ребенку нужно догадаться, какая из фигур лишняя и по какому принципу (по цвету, форме, размеру или толщине).

«Чудесный мешочек» -2

Цель: Закреплять знания детей о геометрических фигурах, их величине и толщине, умение предметы угадать на ощупь.

Материал: Мешочек, набор блоков Дьенеша.

Ход игры: Все фигурки – блоки складываются в мешок. Ребенок достает фигурку из мешочка и характеризует ее по одному или нескольким признакам. Либо называет форму, размер или толщину, не вынимая из мешка.

«Найди не похожую фигуру»

Цель: Закреплять знания детей о геометрических фигурах. Развивать умение отличать фигуры по одному, двум, трем признакам. Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход игры: Положите перед ребенком любую фигуру и попросите его найти все фигуры, которые не такие, как эта, по цвету (размеру, форме, толщине).

«Найди похожую фигуру»

Цель: Закреплять знания детей о геометрических фигурах. Развивать умение находить сходства фигур по одному, двум, трем, четырем признакам. Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход игры: Положите перед ребенком любую фигуру и предложите ему найти такие же фигурки по цвету, но не такие по форме или такие же по форме, но не такие по цвету.

«Бусы»

Цель: Закреплять знания детей о геометрических фигурах, цвете.

Материал: Мешочек, набор блоков Дьенеша, цветная нить для бус.

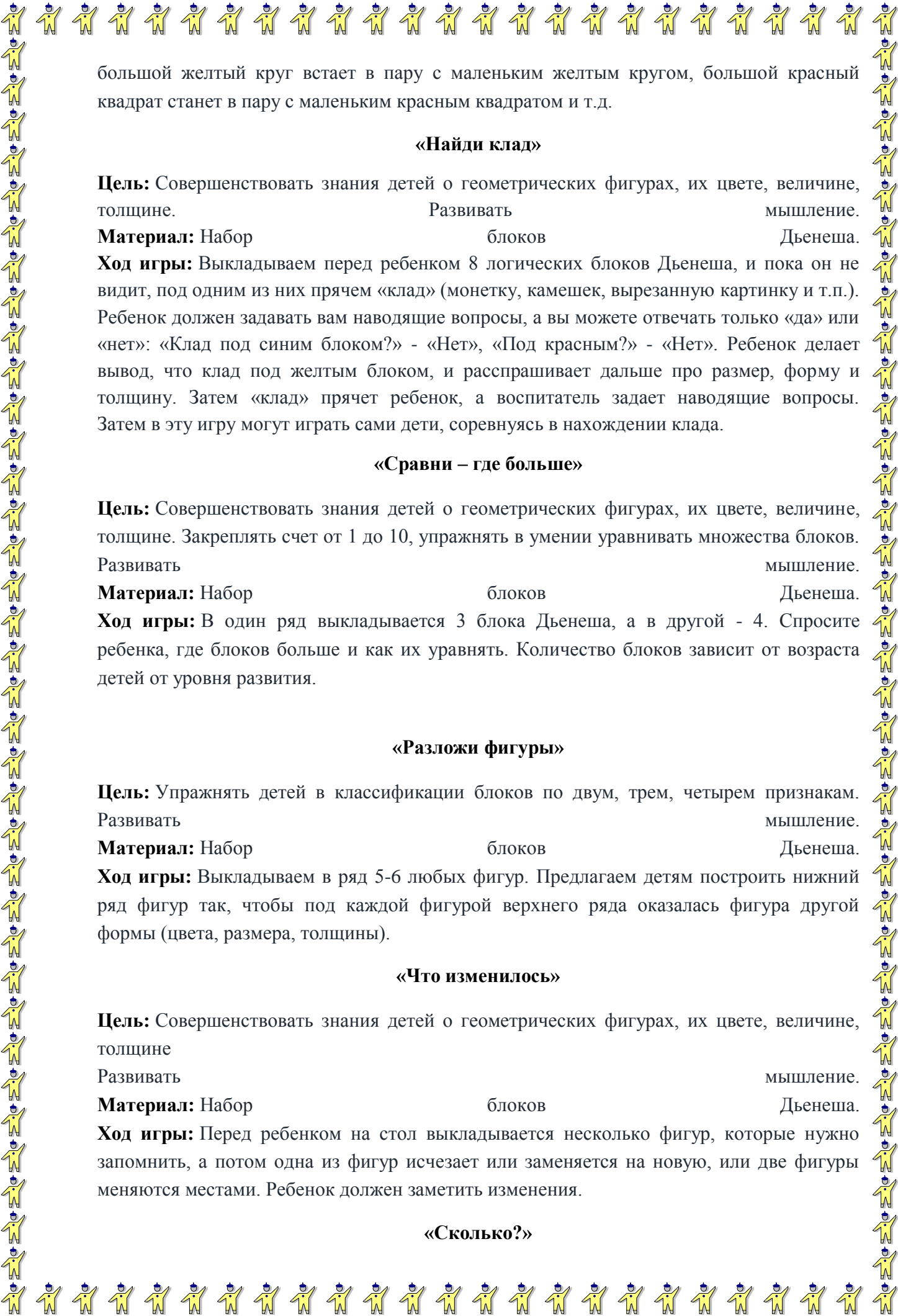
Ход игры: Выложите перед ребенком ряд фигур, чередуя их по цвету: красный, желтый, красный... (можно чередовать по форме, размеру и толщине). Предложите сделать бусы, как эти. Продолжить ряд по образцу.

«Найди пару»

Цель: Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Развивать мышление.

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход игры: Предложить детям каждой фигуре найти пару, например, по размеру:



большой желтый круг встает в пару с маленьким желтым кругом, большой красный квадрат станет в пару с маленьким красным квадратом и т.д.

«Найди клад»

Цель: Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине.

Развивать мышление.

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход игры: Выкладываем перед ребенком 8 логических блоков Дьенеша, и пока он не видит, под одним из них прячем «клад» (монетку, камешек, вырезанную картинку и т.п.). Ребенок должен задавать вам наводящие вопросы, а вы можете отвечать только «да» или «нет»: «Клад под синим блоком?» - «Нет», «Под красным?» - «Нет». Ребенок делает вывод, что клад под желтым блоком, и расспрашивает дальше про размер, форму и толщину. Затем «клад» прячет ребенок, а воспитатель задает наводящие вопросы. Затем в эту игру могут играть сами дети, соревнуясь в нахождении клада.

«Сравни – где больше»

Цель: Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Закреплять счет от 1 до 10, упражнять в умении уравнивать множества блоков.

Развивать мышление.

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход игры: В один ряд выкладывается 3 блока Дьенеша, а в другой - 4. Спросите ребенка, где блоков больше и как их уравнять. Количество блоков зависит от возраста детей от уровня развития.

«Разложи фигуры»

Цель: Упражнять детей в классификации блоков по двум, трем, четырем признакам.

Развивать мышление.

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход игры: Выкладываем в ряд 5-6 любых фигур. Предлагаем детям построить нижний ряд фигур так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы (цвета, размера, толщины).

«Что изменилось»

Цель: Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине

Развивать мышление.

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход игры: Перед ребенком на стол выкладывается несколько фигур, которые нужно запомнить, а потом одна из фигур исчезает или заменяется на новую, или две фигуры меняются местами. Ребенок должен заметить изменения.

«Сколько?»

Цель: Развивать умение выделять свойства геометрических фигур (цвет, величину, толщину). Закреплять счет от 1 до 10, упражнять в умении задавать вопросы. Развивать мышление, внимание, память, речь.

Материал: логические блоки Дьенеша.

Ход игры: Дети делятся на две команды. Воспитатель раскладывает логические фигуры в любом порядке и предлагает детям придумать вопросы, начинающиеся со слов «Сколько...». За каждый правильный вопрос - фишка. Выигрывает команда, набравшая большее количество фишек. Варианты вопросов: «Сколько больших фигур?» «Сколько красных фигур в первом ряду?» (по горизонтали), «Сколько кругов?» и т. д.

«Хоровод»

Цель: Упражнять детей в классификации блоков по двум признакам; цвету и форме.

Материал: игровое поле с изображением круга или цветная тесьма, набор блоков.

Ход игры: Воспитатель предлагает построить хоровод из волшебных фигур. Хоровод получится красивым, ровным. Блоки выкладываются по кругу. Произвольно берется один блок, затем присоединяется блок, в котором будет присутствовать один признак предыдущего блока. Последний блок должен совпасть с первым блоком по одному какому-то признаку. В этом случае игра заканчивается – хоровод закрыт.

«Найди меня»

Цель: Развитие умение читать кодовое обозначение геометрических фигур и находить соответствующий код.

Материал: Набор блоков, 3 экземпляра кодовых карточек (2 – с обычным кодом, 1 – с кодом отрицания).

Ход игры: Дети делятся на две группы. Одна берет карточки, другая – блоки. Дети первой группы по очереди читают (раскодируют) карточки, ребенок из второй группы, у которого оказался соответствующий блок, выходит и показывает геометрическую фигуру.

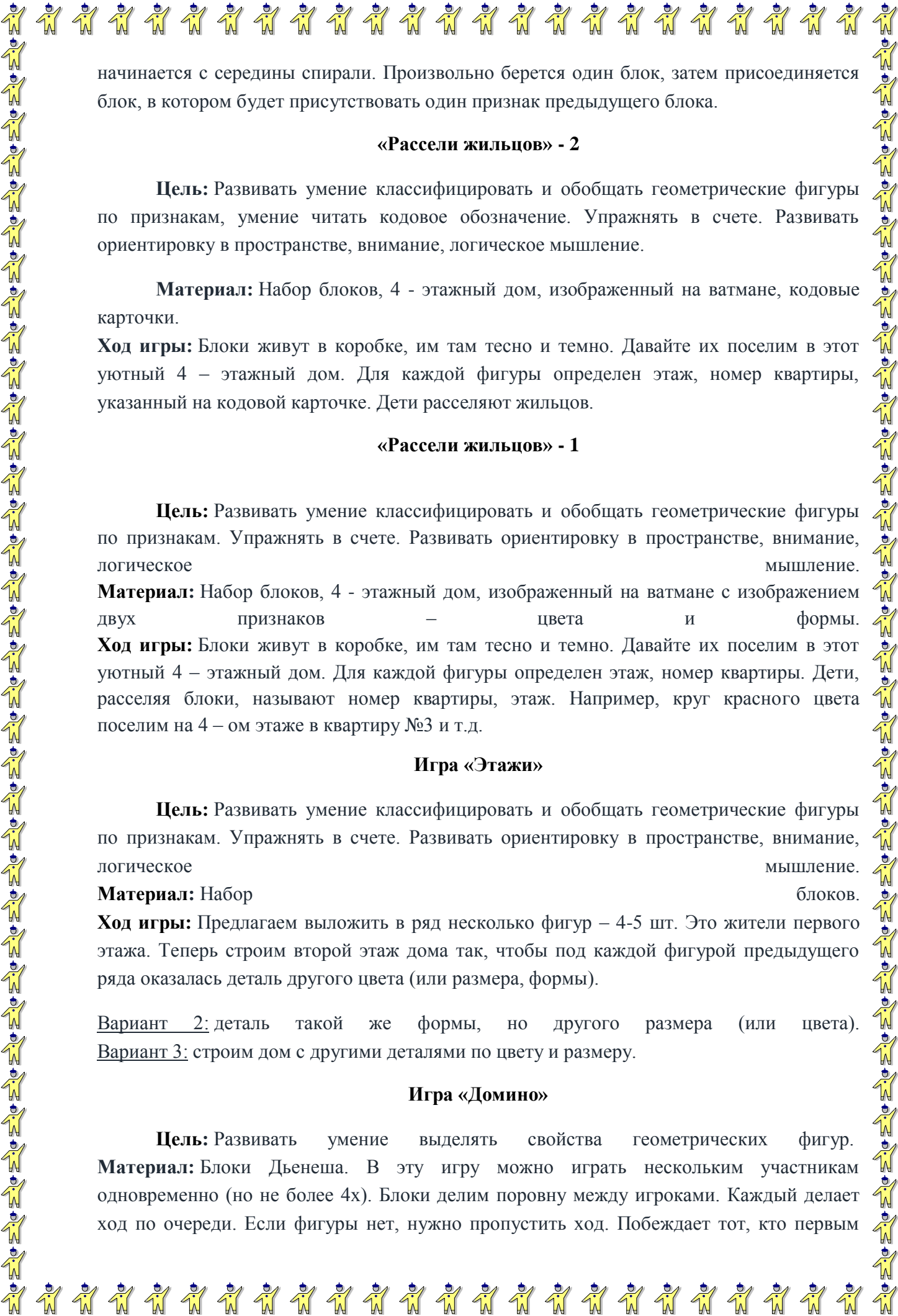
Возможно использовать слова:
«Блоки, блоки разные Желтые, синие и красные,
Всем нам они знакомые, Найдите меня!»

«Улитка»

Цель: Упражнять детей в классификации блоков по двум признакам; цвету и форме.

Материал: игровое поле с изображением спирали или цветная тесьма, набор блоков.

Ход игры: Воспитатель предлагает построить детям домик для улитки из волшебных фигур. Домик получится нарядным и красивым. Выкладывание блоков



начинается с середины спирали. Произвольно берется один блок, затем присоединяется блок, в котором будет присутствовать один признак предыдущего блока.

«Рассели жильцов» - 2

Цель: Развивать умение классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам, умение читать кодовое обозначение. Упражнять в счете. Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление.

Материал: Набор блоков, 4 - этажный дом, изображенный на ватмане, кодовые карточки.

Ход игры: Блоки живут в коробке, им там тесно и темно. Давайте их поселим в этот уютный 4 – этажный дом. Для каждой фигуры определен этаж, номер квартиры, указанный на кодовой карточке. Дети расселяют жильцов.

«Рассели жильцов» - 1

Цель: Развивать умение классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам. Упражнять в счете. Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление.

Материал: Набор блоков, 4 - этажный дом, изображенный на ватмане с изображением двух признаков – цвета и формы.

Ход игры: Блоки живут в коробке, им там тесно и темно. Давайте их поселим в этот уютный 4 – этажный дом. Для каждой фигуры определен этаж, номер квартиры. Дети, расселяя блоки, называют номер квартиры, этаж. Например, круг красного цвета поселим на 4 – ом этаже в квартиру №3 и т.д.

Игра «Этажи»

Цель: Развивать умение классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам. Упражнять в счете. Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление.

Материал: Набор блоков.

Ход игры: Предлагаем выложить в ряд несколько фигур – 4-5 шт. Это жители первого этажа. Теперь строим второй этаж дома так, чтобы под каждой фигурой предыдущего ряда оказалась деталь другого цвета (или размера, формы).

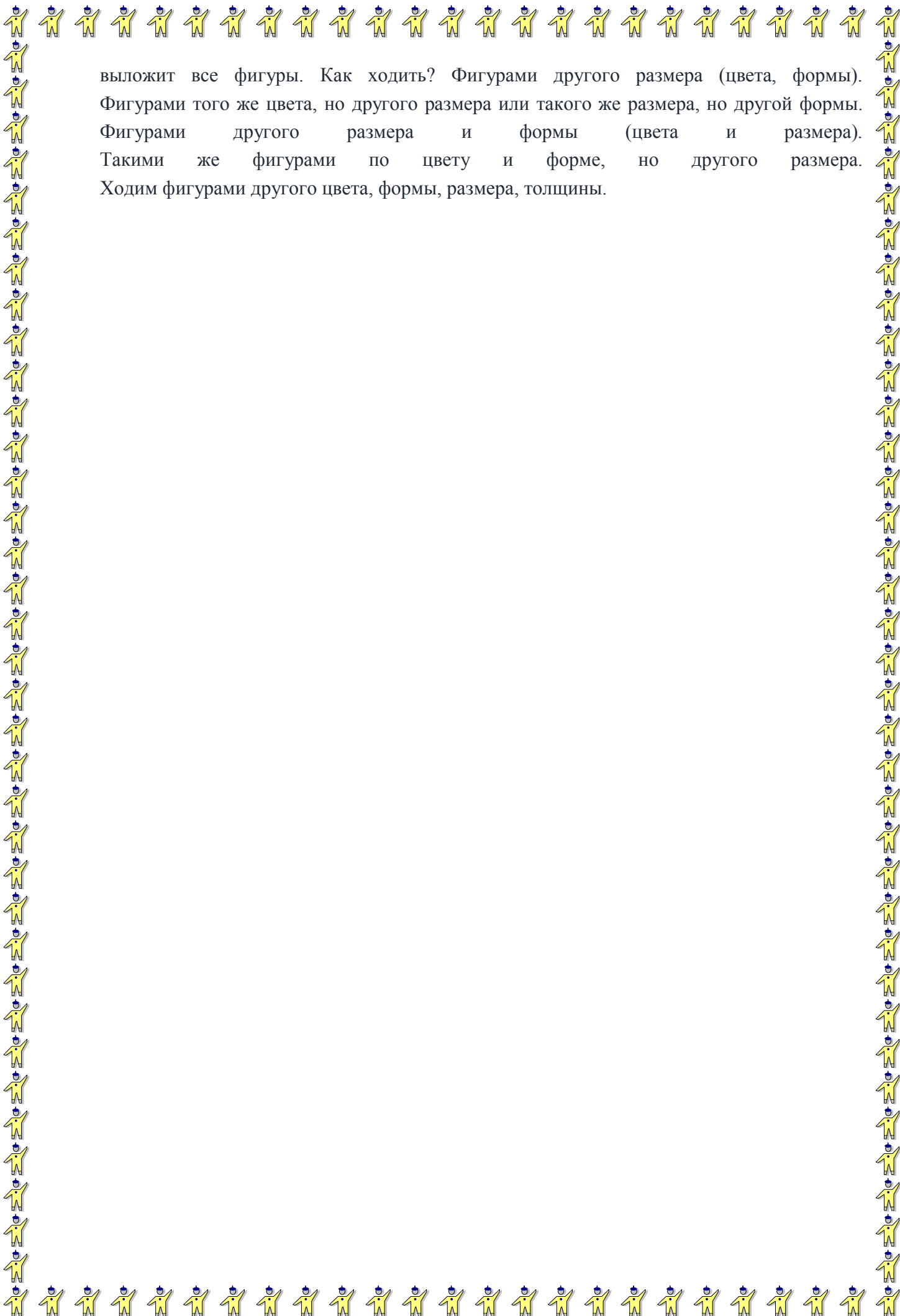
Вариант 2: деталь такой же формы, но другого размера (или цвета).

Вариант 3: строим дом с другими деталями по цвету и размеру.

Игра «Домино»

Цель: Развивать умение выделять свойства геометрических фигур.

Материал: Блоки Дьенеша. В эту игру можно играть нескольким участникам одновременно (но не более 4х). Блоки делим поровну между игроками. Каждый делает ход по очереди. Если фигуры нет, нужно пропустить ход. Побеждает тот, кто первым



выложит все фигуры. Как ходить? Фигурами другого размера (цвета, формы). Фигурами того же цвета, но другого размера или такого же размера, но другой формы. Фигурами другого размера и формы (цвета и размера). Такими же фигурами по цвету и форме, но другого размера. Ходим фигурами другого цвета, формы, размера, толщины.