

Картотека игр с блоками Дьенеша для детей 5–7 лет

Составитель: Сониная И.В.

1. Дидактическая игра " Сколько? "

Материал: учебно-игровое пособие блоки Дьенеша.

Цель игры: развивать умение задавать вопросы, умение выделять свойства блоков и называть их.

Описание игры: Дети делятся на две команды. Воспитатель раскладывает логические блоки 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 блоков?" "Сколько красных блоков в первом ряду?" (по горизонтали, "Сколько круглых маленьких блоков?" и т. д.

2. Дидактическая игра " ХУДОЖНИКИ "

Материал:

- "Эскизы картин". Листы большого цветного картона.
- Дополнительные детали из картона для составления композиции картины.
- Набор блоков.

Цель игры:

- развивать умение анализировать форму предметов.
- развивать умение сравнивать по их свойствам
- развивать художественные способности (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.

3. Дидактическая игра «МАГАЗИН»

Материал: Товар (карточки с изображением предметов). Логические блоки Дьенеша.

Цель игры:

- развитие умения выявлять и абстрагировать свойства
- развитие умения рассуждать, аргументировать свой выбор

Описание 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 логического блока. Выбор игрушки можно усложнить. По двум свойствам (например, большой квадрат, синий квадрат и т. д.)



4. Дидактическая игра «Что изменилось»

Цель: Совершенствовать знания детей о блоках Дьенеша, их цвете, величине, толщине

-Развивать мышление.

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход игры: Перед ребенком на стол выкладывается несколько блоков, которые нужно запомнить, а потом один из блоков исчезает или заменяется на другой, или два блока меняются местами. Ребенок должен заметить изменения.

5. Дидактическая игра «Хоровод».

Цель: классификация блоков Дьенеша по двум признакам – цвету, форме; по трём признакам цвету – форме – размеру.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Воспитатель предлагает выстроить в веселый хоровод волшебные блоки.



Хоровод получится красивым и нарядным.

Блоки выкладываются по кругу. Произвольно берется любой блок, затем присоединяется блок, в котором будет присутствовать один признак предыдущего блока и так далее. Последний блок должен совпадать с первым блоком, по одному какому – либо признаку. В этом случае игра заканчивается – «хоровод» закрыт.

6. Дидактическая игра «Второй ряд»

Задачи:

-Развивать умение анализировать, выделять свойства блоков, находить блок, отличающийся по одному признаку.

Материал: Набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры: Выложить в ряд 5-6 любых фигур. Построить под ними второй ряд, но так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы (*цвета, размера*); такой же формы, но другого цвета (*размера*); другая по цвету и размеру; не такая по форме, размеру, цвету.

7. Дидактическая игра «Найди клад».

Задачи: Совершенствовать знания детей о блоках, их цвете, величине, толщине. Развивать мышление.

Материал: Набор блоков Дьенеша.

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 спрашивает 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.

8. Дидактическая игра «Игра с одним обручем»

Задачи: Развивать умение разбивать множество по одному свойству на два подмножества, производить логическую операцию «не».

Материал: Обруч, комплект логических блоков Дьенеша.

Ход игры: У каждого ребёнка в руке один блок. Перед началом игры выясняют, какая часть игрового листа находится внутри обруча и вне его, устанавливают правила: например, располагать блоки так, чтобы все красные блоки (*и только они*) оказались вне обруча. После расположения всех блоков спросить: «Какие блоки лежат внутри обруча? Какие блоки оказались вне обруча? (Предполагается ответ: «вне обруча лежат все не красные блоки»). При повторении игры дети могут сами выбирать, какие блоки положить внутри обруча, а какие снаружи.



9. Дидактическая игра «Игра с двумя обручами»

Задачи: Развитие умения разбивать множество по двум совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».

Материал: 2 обруча, комплект логических блоков Дьенеша.

Ход игры: перед началом игры необходимо выяснить, где находятся четыре области, определяемые на игровом листе двумя обручами, а именно: внутри обеих обручей; внутри красного, но вне зеленого обруча; внутри зеленого, но вне красного обруча и вне обеих обручей (*эти области нужно обвести указкой*).



1. Рассказать правило игры. Например, расположить блоки так, чтобы внутри красного обруча оказались все красные блоки, а внутри зеленого все круглые.

2. после решения практической задачи по расположению блоков дети рассказывают о том, какие блоки лежат внутри обеих обручей; внутри зеленого, но вне красного обруча; Игру с двумя обручами целесообразно проводить много раз, варьируя правила игры.

10. Дидактическая игра «Цепочка».

Цель: Развитие умения анализировать, выделять свойства блоков, находить блоки по заданному признаку.

Материал: Набор логических блоков Дьеныша.

От произвольно выбранного блока постарайтесь построить как можно более длинную цепочку. Варианты построения цепочки:

Чтобы рядом не было блоков одинаковой формы (*цвета, размера, толщины*);

Чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету блоков (*по цвету и размеру, по размеру и толщине и т. п.*);

Чтобы рядом были блоки одинаковые по размеру, но разные по форме и т. д.;

Чтобы рядом были блоки одинакового цвета и размера, но разной формы (*одинакового размера, но разного цвета*).

11. Игра «Украсим елку бусами»

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

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.



12. Дидактическая игра «Найди меня».

Цель: Развитие умение читать кодовое обозначение блоков и находить соответствующий блок.

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. Блоки, блоки разные: желтые, синие и красные. Всем нам они знакомые. Найдите меня. Ребенок из второй группы, у которого оказался соответствующий блок, выходит и показывает блок.

13. Игра «Спасатели приходят на помощь»

Цель: Развивать умение расшифровывать информацию, заданную в знаках-символах.

Ход игры: Дети выбирают карточку и расшифровывают информацию на ней. Затем выбирают нужные блоки и делают модель транспорта.