

Игры и упражнения с логическими блоками Дьенеша с детьми 4–5 лет

1

Название технологии: игровая технология

Название игры: «Второй ряд»

Цель: Развивать умение анализировать, находить фигуру, выделять свойства фигур, отличную по одному признаку

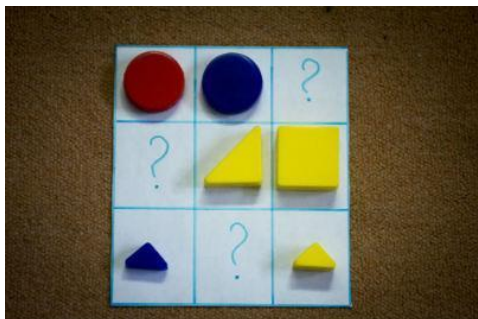
Возраст участников: 4-5 лет

Образовательная область: познавательное развитие

Материал: Набор логических блоков Дьенеша

Описание игры (инструкция, правила): 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.

Приложение:



2

Название технологии: игровая технология

Название игры: «Игра с одним обручем»

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

Возраст участников: 4-5 лет

Образовательная область: познавательное развитие

Материал: Обруч, комплект логических блоков Дьенеша

Описание игры (инструкция, правила): Перед началом игры выясняют, какая часть игрового листа находится внутри обруча и вне его, устанавливают правила: например, располагать фигуры так, чтобы все красные фигуры (и только они) оказались вне обруча. После расположения всех фигур предлагается два вопроса: какие фигуры лежат внутри обруча? Какие фигуры оказались вне обруча? (Предполагается ответ: «вне обруча лежат все не красные фигуры»). При повторении игры дети могут сами выбирать, какие блоки положить внутри обруча, а какие вне.

3

Название технологии: игровая технология

Название игры: «Игра с двумя обручами»

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

Возраст участников: 4-5 лет

Образовательная область: познавательное развитие

Материал: 2 обруча, комплект логических блоков Дьенеша

Описание игры (инструкция, правила): перед началом игры необходимо выяснить, где находятся четыре области, определяемые на игровом листе двумя обручами, а именно: внутри обоих обручей; внутри красного, но вне зеленого обруча; внутри зеленого, но вне красного обруча и вне обоих обручей (эти области нужно обвести указкой). Затем называется правило игры. Например, расположить фигуры так, чтобы внутри красного обруча оказались все красные фигуры, а внутри зеленого все круглые. После решения практической задачи по расположению фигур дети отвечают на вопросы: какие фигуры лежат внутри обоих обручей; внутри зеленого, но вне красного обруча; Игру с двумя обручами целесообразно проводить много раз, варьируя правила игры.

Приложение:



4

Название технологии: игровая технология

Название игры: «Угощение для медвежат»

Цель: Развитие умения сравнивать предметы по одному - четырем свойствам понимание слов: «разные», «одинаковые».

Возраст участников: 4-5 лет

Образовательная область: познавательное развитие

Материал: 9 изображений медвежат, комплект логических блоков Дьенеша

Описание игры (инструкция, правила): В гости к детям пришли медвежата. Чем же будем гостей угощать? Наши медвежата - сладкоежки и очень любят печенье, причем разного цвета, разной формы.

Давайте угостим медвежат. Печенье в левой и правой лапах должны отличаться только формой (цветом, величиной, толщиной). Если в левой лапе у медвежонка круглое «печенье», в правой может быть или квадратное, или прямоугольное, или треугольное (не круглое). Во всех вариантах ребенок выбирает любой блок «печенье» в одну лапу, а во вторую подбирает по правилу, предложенному воспитателем.

Приложение:



5

Название технологии: игровая технология

Название игры: «Что изменилось»

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

Возраст участников: 4-5 лет

Образовательная область: познавательное развитие

Материал: Комплект логических блоков Дьенеша

Описание игры (инструкция, правила): 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.

6

Название технологии: игровая технология

Название игры: «Этажи»

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

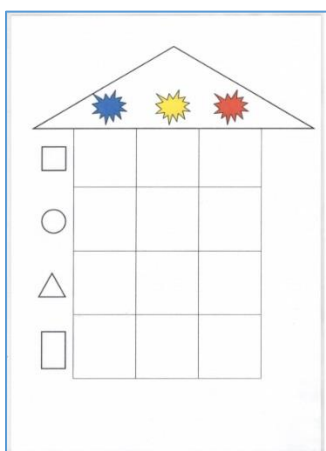
Возраст участников: 4-5 лет

Образовательная область: познавательное развитие

Материал: Комплект логических блоков Дьенеша

Описание игры (инструкция, правила): Воспитатель предлагает 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, цвета).

Приложение:



7

Название технологии: игровая технология

Название игры: «Магазин»

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

Возраст участников: 4-5 лет

Образовательная область: познавательное развитие

Материал: Товар (карточки с изображением предметов). Комплект логических блоков Дьенеша

Описание игры (инструкция, правила): 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.)

Приложение (фото, картинки, иллюстрации - при наличии):

Магазин игрушек



Название технологии: игровая технология

Название игры: «На свою веточку»»

Цель: Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур, классифицировать фигуры по нескольким признакам.

Возраст участников: 4-5 лет

Образовательная область: познавательное развитие

Материал: Комплект логических блоков Дьенеша, рисунок дерева.

Описание игры (инструкция, правила: На рисунке изображено дерево, на котором должны «вырасти» фигуры. Чтобы узнать, на какой ветви какая «вырастет» фигура, возьмем, например, зеленый, маленький прямоугольник и начнем двигать его от корня дерева вверх по веткам. Следуя указателю цвета, мы должны двигать фигуру по правой ветви. Дошли до разветвления. По какой ветви двигаться дальше? По правой, у которой изображен прямоугольник. Дошли до следующего разветвления. Дальше елочки показывают, что по левой веточке должна продвигаться большая фигура, а по правой – маленькая. Значит, мы пойдём по правой веточке. Здесь и должен «вырасти» маленький зеленый прямоугольник. Так же поступаем с остальными фигурами.

Приложение (фото, картинка, иллюстрации - при наличии):

