

# Картотека игр и упражнений с логическими блоками Дьенеша для детей среднего и старшего дошкольного возраста

## 1

**Название технологии:** игровая технология

**Название игры:** «Чудесный мешочек»

**Цель:** закрепление знаний детей о геометрических фигурах, умения угадывать предметы на ощупь.

**Возраст участников:** 3-4 года

**Образовательная область:** познавательное развитие

**Материалы:** мешочек, набор блоков Дьенеша.

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

Можно усложнить задание: попросить достать большой круглый блок или маленький квадратный. Или предложить достать разные по толщине фигуры. Когда ребёнок достанет блок, можно уточнить, какого он цвета.

## 2

**Название технологии:** игровая технология

**Название игры:** «Чудесный мешочек 2»

**Цель:** закрепление знаний детей о геометрических фигурах их величине и толщине, умения угадывать предметы на ощупь.

**Возраст участников:** 3-4 года

**Образовательная область:** познавательное развитие

**Материалы:** мешочек, набор блоков Дьенеша.

**Описание игры:** все фигурки – блоки складываются в мешок. Ребенок достает фигурку из мешочка и характеризует ее по одному или нескольким признакам.

Можно усложнить задание: называет форму, размер или толщину, не вынимая из мешка.

## 3

**Название технологии:** игровая технология

**Название игры:** «Открой замочки»

**Цель:** развитие умения находить блоки определенного цвета, размера и формы по схеме.

**Возраст участников:** 3-4 года

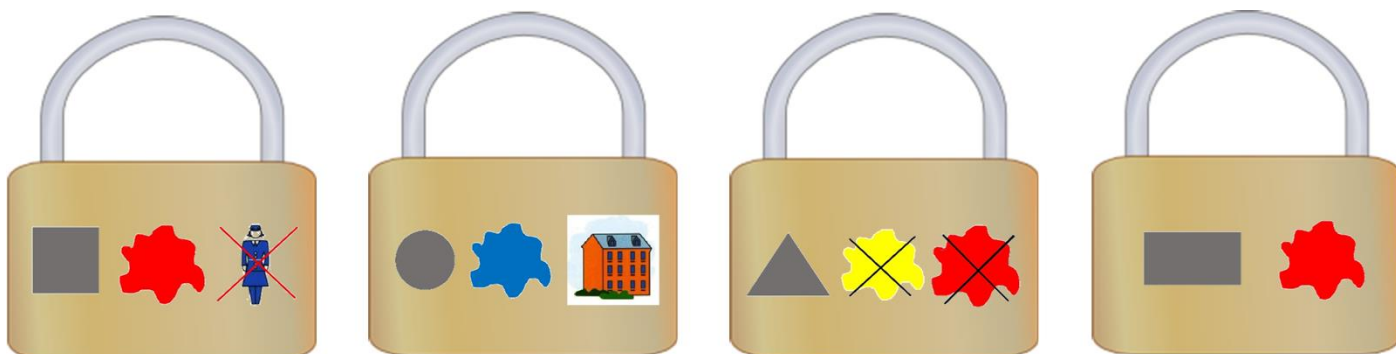
**Образовательная область:** познавательное развитие

**Материалы:** набор блоков Дьенеша, силуэты замков из бумаги.

**Описание игры:** Мы должны открыть эти замки. Замок откроется лишь тогда, когда мы подберем ключи.

Можно усложнить задание: замок откроется лишь тогда, когда мы подберем ключи и найдем лишний. (Дети находят лишний и объясняют, почему, например, все блоки желтые, а один красный).

**Приложение:**



**Название технологии:** игровая технология

**Название игры:** «Магазин»

**Цель:** развитие умения выявлять и абстрагировать свойства предмета.

**Возраст участников:** 3-4 года

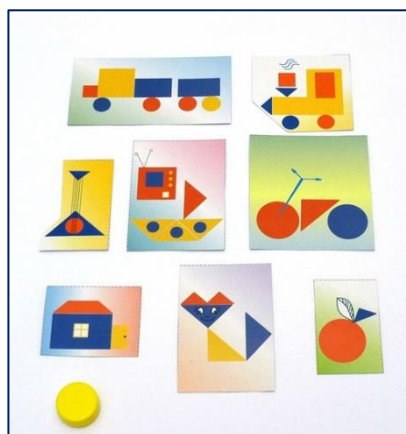
**Образовательная область:** познавательное развитие

**Материалы:** товар (карточки с изображением предметов), набор блоков Дьенеша.

**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 логической фигуры. Правило можно усложнить выбор игрушки по двум свойствам (например, большой квадрат, синий квадрат и т. д.).

**Примеры игровых ситуаций:**

1. Что можно купить за КРУГ? (одно свойство)



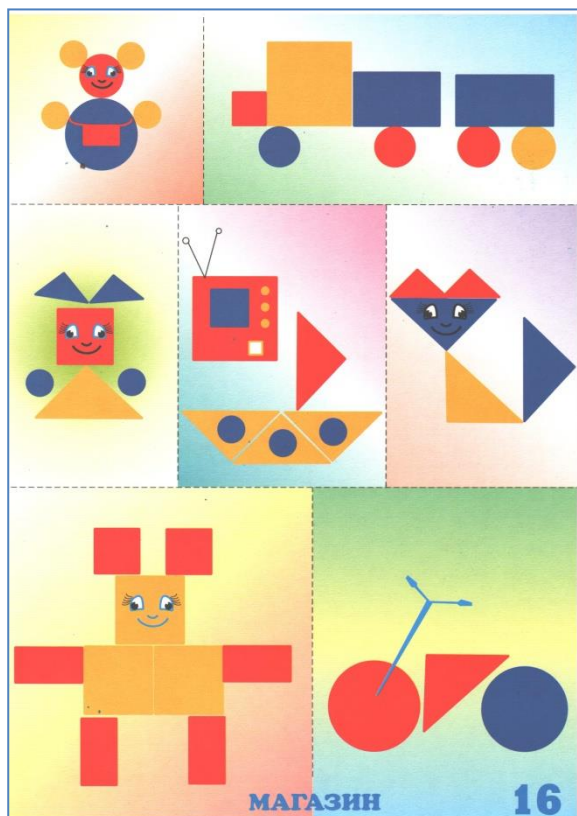
2. Что можно купить за СИНИЙ ТРЕУГОЛЬНИК? (два свойства)



3. Что можно купить за БОЛЬШОЙ КРАСНЫЙ КРУГ? (три свойства)



**Приложение:**



5

**Название технологии:** игровая технология

**Название игры:** «Я рыбак»

**Цель:** развитие умения кодировать и декодировать информацию о фигурах с помощью логических символов.

**Возраст участников:** 5-7 лет

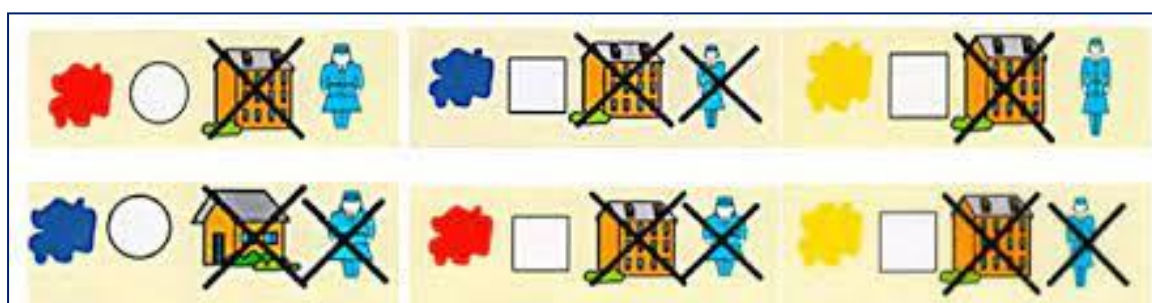
**Образовательная область:** познавательное развитие

**Материалы:** карточки-символы, набор блоков Дьенеша.

**Описание игры:** из цветной бумаги вырезаем речку или озеро, где рыбак будет ловить рыбу. На озеро раскладываем разные блоки, по количеству участвующих детей. Далее предлагаем детям помочь рыбаку поймать рыбку с помощью карточек-символов: воспитатель показывает карточку одному ребенку и он должен найти такую же рыбку в озере. Далее каждому ребенку аналогичный вопрос.

**Усложнение:** можно показывать сразу несколько карточек с символами.

Также можно вводить карточки с символами отрицания.



## Приложение:



6

**Название технологии:** игровая технология

**Название игры:** «Я садовник»

**Цель:** развитие умения кодировать и декодировать информацию о фигурах с помощью логических символов.

**Возраст участников:** 5-7 лет

**Образовательная область:** познавательное развитие

**Материалы:** карточки-символы, набор блоков Дьенеша.

**Описание игры:**

Каждый "садовник" выбирает себе клумбу большой цветной круг и по очереди подбрасывает логические кубики. На клумбе у него будут расти: 3 больших, красных, не треугольных цветка.

Возможно, клумба будет выглядеть так:

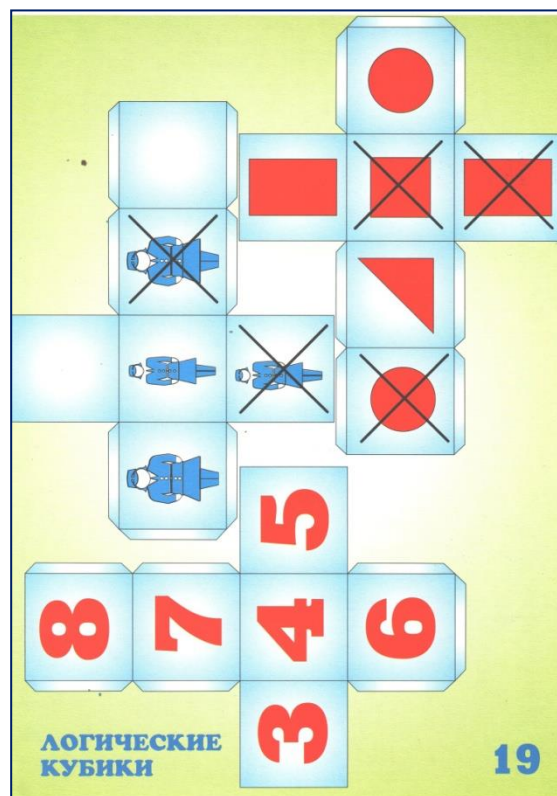
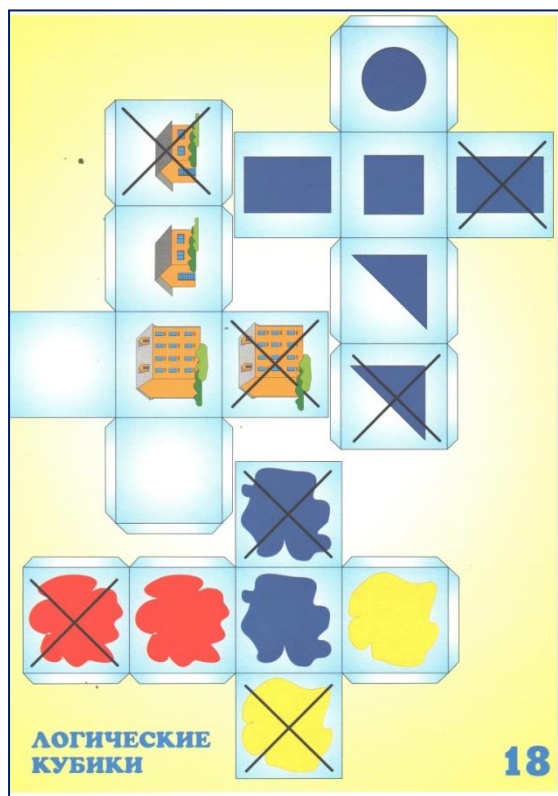
- большой красный круг,
- большой красный квадрат,
- большой красный прямоугольник.

А затем наши цветы могут познакомиться, рассказать о себе, какие они (по цвету, форме, толщине), как они попали на клумбу, свои цветочные истории и т.д.

Не обязательно подбрасывать все кубики, то есть выбирать блоки по 4-ем признакам и в определенном количестве. Сколько кубиков подбрасывать и какие, договариваемся с детьми заранее. В игре используются логические фигуры (3 свойства) и логические блоки (4 свойства).



## Приложение:



7

**Название технологии:** игровая технология

**Название игры:** подвижная игра «Садовник и цветы».

**Цель:** закрепление умения выявлять и абстрагировать свойства предмета.

**Возраст участников:** 6-7 лет

**Образовательная область:** познавательное развитие

**Материалы:** два обруча, карточки-символы, набор блоков Дьенеша.

**Описание игры (инструкция, правила):**

В центре зала находится садовник с семенами цветов (в обруче лежат блоки Дьенеша, несколько наборов). Садовник не показывает блок, а только проговаривает задание, например: «Толстый, синий, маленький», «круглый, тонкий, большой», т.е. можно менять признаки блока, говорить 1 признак (красный), 2 признака (толстый, большой), 3 признака или даже все 4 признака – цвет, форма, толщина, размер (вариативность игры). Дети слушают, анализируют, быстро бегут к садовнику берут нужный блок (семя), возвращаются к своему обручу и засаживают семена. Пока у них не образуется настоящий цветник. Если задания выполнены правильно, то у всех ребят будут одинаковые количество цветов и одинаковые цветы (блоки).

8

**Название технологии:** игровая технология

**Название игры:** «Домино».

**Цель:** закрепление умения выявлять и абстрагировать свойства предмета.

**Возраст участников:** 6-7 лет

**Образовательная область:** познавательное развитие

**Материалы:** набор блоков Дьенеша.

**Описание игры (инструкция, правила):**

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).

Таковыми же фигурами по цвету и форме, но другого размера.

Ходим фигурами другого цвета, формы, размера, толщины.