

Карточка игр и упражнений с логическими блоками Дьенеша для детей 4-5 лет

1

Название технологии: игровая технология

Название игры: «Собери бусы»

Цель: находить закономерности в ряду и продолжить ряд. Анализировать и сравнивать в соответствии с заданием.

Возраст участников: 4-5 лет

Образовательная область: познавательное развитие

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

Описания игры (инструкция, правила): выложить перед ребенком ряд фигур, чередуя их по цвету: красный, желтый, красный (можно чередовать по форме, размеру, толщине). Предложить сделать бусы, как эти. Продолжить ряд по образцу.

2

Название технологии: игровая технология

Название игры: «Цепочка»

Цель: выделять свойства фигур, находить фигуру по заданному признаку.

Возраст участников: 4-5 лет

Образовательная область: познавательное развитие

Материал: набор блоков Дьенеша.

Описания игры (инструкция, правила): от выбранной фигуры постараться построить, как можно более длинную цепочку. Варианты построения цепочки:

-чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины);

-чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету фигур (по цвету и размеру, по цвету и толщине и. т.п);

-чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, о разные по форме и т. д;

- чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разные формы (одинакового размера, но разного цвета).

3

Название технологии: игровая технология

Название игры: «Украсим ёлку бусами»

Цель: выявлять и абстрагировать свойства предмета.

Возраст участников: 4-5 лет

Образовательная область: познавательное развитие

Материал: изображение ёлки, 15 карточек с символами, набор блоков Дьенеша.

Описания игры (инструкция, правила): надо украсить ёлку бусами. На ёлке 5 рядов бус. В каждом ряду 3 бусинки. Цифра на карточке указывает порядковый номер нитки бус (счёт начинаем с верхушки елки). Развесим первый ряд бус (карточки с цифрой 1). Закрашенный кружок показывает нам место бусинки на ниточке. Первая бусинка маленький жёлтый круг. Вторая большой жёлтый квадрат, третья маленький жёлтый треугольник. Аналогично развешиваем остальные бусы.

4

Название технологии: игровая технология

Название игры: «Клад»

Цель: классифицировать по признаку (цвет, выполнять игровое действие с выделенным признаком).

Возраст участников: 4-5 лет

Образовательная область: познавательное развитие

Материал: набор блоков Дьенеша.

Описания игры (инструкция, правила): выложить перед ребёнком 8 блоков Дьенеша, и пока он не видит, под одним из них прячем «Клад» (монетку, камешек). Ребёнок должен задавать наводящие вопросы. Отвечать можно только «да» или «нет». «Клад под синим блоком?» - «Нет». «Клад под красным блоком?» - «Нет». Ребёнок делает вывод, что клад под жёлтым блоком и расспрашивает дальше про размер, форму и толщину. Затем «клад» прячет ребёнок, а воспитатель задаёт наводящие вопросы. Затем в эту игру дети могут играть сами.

5

Название технологии: игровая технология

Название игры: «Улитка»

Цель: классифицировать блоки по двум признакам (цвет и форма).

Возраст участников: 4-5 лет

Образовательная область: познавательное развитие

Материал: игровое поле с изображением спирали, набор блоков Дьенеша.

Описания игры (инструкция, правила): воспитатель предлагает детям построить домик для улитки из волшебных фигур. Домик получается нарядным и красивым. Выкладывание блоков начинается с середины спирали. Произвольно берется любой блок, в котором будет присутствовать один признак предыдущего блока и т.д.

6

Название технологии: игровая технология

Название игры: «Помоги муравьишкам»

Цель: назвать свойства предмета.

Возраст участников: 4-5 лет

Образовательная область: познавательное развитие

Материал: коробочки с прорезью сверху (домики) по числу детей, набор блоков Дьенеша.

Описания игры (инструкция, правила): перед детьми выложены блоки (муравьишки). Воспитатель детям рассказывает историю о том, что у мамы муравьишки – много детей – веселых и любознательных муравьишек. Они часто убегают из дома, а потом с трудом находят дорогу обратно. И вот решила мама научить их быстро возвращаться домой. Каждый ребёнок получает домик. Воспитатель указывает сразу три свойства блоков, которые должны попасть в домик (круглые, красные, большие жёлтые, маленькие квадратные и т.д).

7

Название технологии: игровая технология

Название игры: «Гусеница»

Цель: выделять цвет, форму, величину.

Возраст участников: 4-5 лет

Образовательная область: познавательное развитие

Материал: обручи, карточки – символы, набор блоков Дьенеша.

Описания игры (инструкция, правила): воспитатель предлагает детям построить гусеницу из волшебных фигур. Для этого раскладываются в ряд обручи путем наложения одного на другой, для создания общей области. Раскладываются карточки – символы в каждый обруч.

Например:

- 1 обруч - только синие;
- 2 обруч - все маленькие;
- 3 обруч – только желтые;
- 4 обруч – все квадратные;
- 5 обруч – все большие;
- 6 обруч – все круглые.

Длина «гусеницы» любая. Необходимо разложить блоки и области в их пересечения, в соответствии с признаками.

8

Название технологии: игровая технология

Название игры: «Волшебное дерево»

Цель: классифицировать блоки по трем признакам (цвет- форма- размер) и выделять основные признаки.

Возраст участников: 4-5 лет

Образовательная область: познавательное развитие

Материал: дерево с ветками без листьев, на ветках изображены символы фигур – листьев, набор блоков Дьенеша.

Описания игры (инструкция, правила): воспитатель предлагает вырастить волшебное дерево, на котором вместо листьев геометрические фигуры. Каждая ветка имеет свой цвет. Дети выбирают геометрические фигуры по цвету и располагают «листки» на ветках.