

Ст.гр. Октябрь

«Хоровод»

Цель: классифицирует блоки по двум – трем признакам: цвету, форме; цвету – форме – размеру.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Воспитатель предлагает выстроить в веселый хоровод волшебные фигуры. 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.

Ст.гр. Ноябрь

«Отрицание цвета»

Цель: подбирает фигуры по инструкции, пользуясь символикой отрицания цвета.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки обозначающие отрицание цвета, игрушка зайца, коробка.

Ход игры.

В гости к детям приходит зайчик, у него в лапках коробка в которой лежат карточки, обозначающие цвет, форму, размер, толщину, но все они перечеркнуты. Зайчик не может понять, почему они перечеркнуты. На первом занятии воспитатель знакомит с карточками, обозначающими отрицание цвета (воспитатель достает из коробки зайчика, карточки с перечеркнутыми обозначениями цвета).

Упражнения на закрепление:

- «Покажи фигуру»:
- не красную и не синюю; - не синюю и не желтую;
 - не желтую и не красную; - прямоугольную,
 - не синюю и не красную; - треугольную, не желтую и не красную;
 - квадратную, большую, не желтую и не синюю;
 - прямоугольную, маленькую, не красную и не желтую;
 - треугольную, тонкую, не синюю и не желтую;
 - круглую, толстую, не синюю и не красную.

Ст.гр. Ноябрь

«Отрицание формы»

Цель: использует детали в соответствии с символикой отрицания формы.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, каточки обозначающие отрицание формы, игрушка зайца, коробка.

Ход игры.

Воспитатель достает из коробки зайчика карточки с перечеркнутыми обозначениями формы и объясняет, что каждая карточка обозначает.

Упражнения на закрепление:

- «Покажи фигуру»:
- не прямоугольные, не круглые, не треугольные;
 - не квадратные, не прямоугольные, не круглые;
 - не прямоугольные, не квадратные, не треугольные;
 - не треугольные, не круглые, не квадратные.

Ст.гр. Ноябрь

«Отрицание размера»

Цель: называет размер предмета, показывает предмет.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки обозначающие отрицание размера, игрушка зайца, коробка.

Ход игры.

Воспитатель достает из коробки карточки с перечеркнутыми обозначениями и объясняет, что они обозначают.

Упражнение на закрепление:

- «Покажи фигуру»:
- квадратную, красную, не маленькую;
 - треугольную, желтую, большую;
 - прямоугольную, желтую, не большую;
 - треугольную, синюю, не маленькую.

Ст.гр. Ноябрь

«Отрицание толщины»

Цель: способен выделять свойства предмета в соответствии с символикой отрицания толщины.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки, обозначающие отрицание толщины, игрушка зайца, коробка.

Ход игры.

Воспитатель достает из коробки зайчика, последние карточки, которые обозначают отрицание толщины. Воспитатель объясняет, что они обозначают.

Упражнение на закрепление:

«Покажи фигуру» - не тонкую;

- не толстую;

- треугольную, желтую, не большую;

- круглую, красную, не толстую и т.д.

Ср.гр. Сентябрь

Знакомство с логическими блоками Дьенеша.

Для начала надо познакомить ребенка с блоками. Нужно выложить перед ребенком набор и дать ему возможность изучить фигуры, потрогать, перебрать, подержать и поиграть с ними. Чуть позже можно предложить следующие задания:

- Найти все фигуры такого же цвета, как на образце (покажите, например, желтую фигуру). Затем можно попросить ребенка показать все блоки треугольной формы (или все большие фигуры и т.д.)

- Попросите ребенка дать мишке все синие фигуры, а зайчику – желтые, а мышке – красные, затем подобным образом группируем фигуры по размеру, форме, толщине.

- Попросите ребенка определить любую фигуру по цвету, форме, размеру, толщине.

Ср.гр. Сентябрь

«Найди»

Цель: Знакомиться с логическими блоками. Называет геометрические фигуры, основные цвета, понятия «большой – маленький», «толстый – тонкий». Умеет сравнивать геометрические фигуры между собой, выявляет общий признак и находит фигуру по заданному признаку.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Педагог дает детям задания – Найди все фигуры (блоки), как эта по цвету (по размеру, форме). Найди не такую фигуру, как эта по цвету (по форме, размеру). Найди все такие фигуры, как эта по цвету и форме (по форме и размеру, по размеру и цвету). Найди не такие фигуры как эта по цвету и размеру (по цвету и форме, по форме и размеру; по цвету, форме и размеру). Найди такие же, как эта по цвету, но другой формы или такие же по форме, но другого размера, или такие же по размеру, но другого цвета. Найди такую же, как предъявляемая фигура, по цвету и форме, но другие по размеру (такие же по размеру и цвету, но другие по форме; такие же по форме и размеру, но другого цвета).

Ср.гр. Сентябрь

«Чудесный мешочек»

Цель: находит геометрические фигуры, узнает форму.

Материал: мешочек, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

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

«Что изменилось»

Цель: замечает изменения в расположении предметов, отражает в речи эти изменения.

Материал: набор логических 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 меняются местами. Ребенок должен заметить изменения

Ст.гр. Октябрь

«Помогите Мишке собрать фигуры»

Цель: определяет символику свойств.

Материал: игрушка – мишка, корзина, набор логических блоков Дьенеша, карточки с обозначением свойств (кроме отрицания).

Ход игры.

У Мишки в корзинке были фигуры, а он уронил ее и смешал с другими фигурами. Мишка, не помнит какие фигуры лежали в его корзине. Нам нужно помочь ему, а в этом помогут карточки – символы. Воспитатель показывает карточки с обозначением трех свойств, а дети находят соответствующую фигуру и кладут Мишке в корзину.

Ст.гр. Октябрь

«Два обруча»

Цель: разделяет фигуры на две группы по двум свойствам. Производит логические операции «не», «и», «или».

Материал: 2 обруча, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Перед началом игры необходимо выяснить, где находятся четыре области, определяемые на игровом листе двумя обручами: внутри обоих обручей; внутри красного, но вне зеленого обруча; внутри зеленого, но вне красного обруча и вне обоих обручей (Эти области нужно обвести указкой).

Правило игры. Например, расположить фигуры так, чтобы внутри красного 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.

Ст.гр. Сентябрь

«Давайте познакомимся»

Цель: правильно называет весь объем свойств у предмета.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

«Дружат» - «не дружат»

Цель: находит сходство и различие между предметами.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

«Найди свой домик»

Цель: умеет группировать предметы по наличию и отсутствию одного свойства.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ст.гр. Октябрь

«Собери бусы для куклы»

Цель: умеет находить фигуру по знаково – символическим обозначениям свойств.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки с обозначением свойств (кроме отрицания).

Ход игры.

«Ребята, у куклы Маши скоро день рождения, она очень хочет, чтобы ей подарили красивые бусы. Давайте соберем бусы для Маши».

Воспитатель показывает карточку с обозначением свойств (кроме отрицания), а дети находят соответствующую фигуру и выкладывают последовательно на столе.

Ст.гр. Декабрь

« Загадки без слов»

Цель: расшифровывает информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково – символическим обозначениям.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки с обозначением свойств.

Ход игры.

Воспитатель предлагает детям отгадать необычные загадки: «Это загадки без слов». «Я буду показывать карточки со знаками. Знаки подсказывают, какие фигуры загаданы. А вы отгадайте фигуру и покажите».

Загадываются три совместных свойства:

- Например: - форма, размер и толщина;
- цвет, форма, размер;
- цвет, форма, толщина и др.

Ст.гр. Декабрь

«Волшебные камни»

Цель: называет расположение предмета «внутри» и «вне» круга.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, обруч.

Ход игры.

«Ребята, сегодня наши логические блоки превратились в волшебные камни, сейчас мы с ними поиграем».

- 1) Все красные треугольные камни положить внутри обруча, а синие круглые вне обруча.
- 2) Положить желтые толстые камни вне обруча, а желтые тонкие внутри обруча и т.д.

Ст.гр. Январь

«Найди пару»

Цель: проявляет внимание, способен анализировать и сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам, используя карточки – символы с отрицанием свойств. Работает в парах.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Предложить детям разделиться на пары. У каждой пары – набор логических блоков, игроки поровну делят фигуры между собой и по очереди выкладывают их. Сначала первый участник выкладывает свою фигуру, второй ищет к ней пару, если он правильно составляет пару, то забирает обе фигуры себе, если же ошибается, то его фигура попадает к первому игроку. Далее свою фигуру выставляет второй игрок. Побеждает тот, кто соберет больше фигур.

Ст.гр. Январь

«Цветок»

Цель: может классифицировать блоки по трем признакам: цвету, форме и размеру.

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

Ход игры.

Воспитатель предлагает детям построить красивый цветок из волшебных фигур. Для этого раскладываются четыре обруча, так, чтобы каждый обруч имел две области пересечения, путем наложения одного на другой (перпендикулярные обручи кладутся встык). В каждый обруч положить карточки – символы. Разные варианты: например: круглые, красные, квадратные, маленькие. Необходимо разложить блоки в обручи и области их пересечения, в соответствии с признаками.

Ст.гр. Февраль

«Угадай–ка»

Цель: может выявлять, абстрагировать и называть свойства (цвет, форму, размер, толщину) предметов, обозначает словом отсутствие какого – либо конкретного свойства предмета (не красный, не треугольный и т.д.)

Материал: набор логических блоков Дьенеша, игрушка Буратино, карточки – символы.

Ход игры.

В гости пришел Буратино. Буратино прячет блок (подарок) и дает задание угадать сразу два свойства.

Например: какого цвета и формы платок он выбрал для черепахи Тортилы. При отгадывании дети каждый раз обязательно должны называть два свойства подарка. Если же они указывают только одно свойство, Буратино напоминает правило. В случае, когда дети угадывают одно из двух свойств, Буратино подтверждает, что названо, верно, и выставляет соответствующую карточку – символ (квадратный, но не синий; желтый, но не треугольный и т.д.). Тот, кто угадывает, сменяет Буратино – выбирает подарок и указывает, какие два его свойства надо угадать (цвет и форму, форму и размер, размер и толщину и др.).

Ст.гр. Февраль

«Засели домики»

Цель: правильно классифицирует свойства.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки с изображением домиков.

Ход игры.

У детей на пару две таблицы (1 – двухэтажного дома, 2 – трехэтажного дома). В городе логических фигур появились новые двухэтажные и трехэтажные дома. Домовой просит помочь расселить фигуры по своим домикам, а помогут вам знаки – подсказки. Знаки подсказывают, какие фигуры должны поселиться на каждом этаже и в каждом подъезде дома.

Ст.гр. Февраль

«Где спрятался Джерри?»

Цель: может логически мыслить, умеет кодировать информацию с помощью знаков – символов и декодировать ее.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки - символы, мышонок Джерри (маленькая плоская фигурка).

Ход игры.

Перед детьми выкладывают 12 – 18 блоков. Дети отворачиваются. Ведущий под одним из блоков прячет мышонка. Дети поворачиваются обратно. Ведущий с помощью карточек обозначает два свойства того блока, под которым спрятан мышонок. Если ведущий обозначает свойства перечеркнутыми знаками, то сделать это должен как можно точнее. Для этого ему может понадобиться в некоторых случаях 3, 4 и более карточек.

Ст.гр. Март

«Дорожки»

Цель: может выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, три домика (макеты или изображения домиков или условные обозначения).

Ход игры.

На полу по кругу на расстоянии не менее одного метра один от другого расставлены три домика – дома Наф–Нафа, Ниф–Нифа и Нуф–Нуфа. Между ними нужно проложить дорожки так, чтобы пороссятам удобно было ходить в гости друг к другу. Но дорожки надо строить по правилам. Построить дорожку так, чтобы рядом были фигуры одинакового цвета, но разной формы (одинаковой формы, но разного цвета; одинакового размера, но разной формы; разные по цвету и форме; разные по цвету и размеру). Правила построения дорожек придумывает не только взрослый, но и сами дети.

Ст.гр. Март

« Два обруча 2»

Цель: умеет разбивать множество по двум совместным свойствам, производит логические операции «не», «и», «или».

Материал: 2 обруча, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Воспитатель кладет на пол два обруча так, что образуется три отдельных области (пересечения). Внутри красного обруча захотели жить все красные фигуры, внутри синего – все круглые.

А в области пересечения двух обручей поселяются фигуры, обладающие:

- двумя общими признаками: цветом (красные) и формой (круглые);
- какие фигуры лежат вне обоих обручей? (все фигуры – не красные и не круглые; синие; желтые; зеленые; треугольные; квадратные).

Ст.гр. Апрель

«Какую фигуру я задумал?»

Цель: умеет загадывать фигуру с помощью карточек, обозначающих свойства блоков.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки с обозначением свойств.

Ход игры.

Дети по очереди загадывают фигуру, а чтобы остальные смогли отгадать, ребенок выставляет карточки с обозначением трех свойств.

Ст.гр. Май

« Угадай фигуру»

Цель: способен логически мыслить, умеет кодировать и декодировать информацию о свойствах.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, два набора карточек – символов с перечеркнутыми знаками на каждую пару детей.

Ход игры.

Дети разбиваются на пары. Каждый выбирает себе одну фигуру так, чтобы не видел партнер. Игроки договариваются, какое свойство фигуры будут загадывать (цвет, форму или размер). Затем карточками обозначают загадываемое свойство своей фигуры. Каждый должен угадать, какая фигура у партнера, правильно назвать ее свойства. Сначала в играх загадывается только одно, какое – то свойство фигуры, затем два. Карточки, обозначающие каждое из двух свойств, игроки выкладывают в отдельные ряды или столбики.

Ср.гр. Октябрь

« Найди не такую»

Цель: выделяет существенные признаки, называет их.

Материал: набор логических 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).

«Рассели жильцов»

Цель: классифицирует и обобщает геометрические фигуры по признакам.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, «домик для блоков».

Ход игры.

В группе детского сада жили – были блоки. И домом для них была одна общая коробка, в которой блокам было темно и тесно.

И дети вместе с воспитателем решили поселить их в большом и просторном доме. Для каждой фигуры определен этаж, номер квартиры. Дети, расселяя блоки, называют номер квартиры, этаж.

Ср.гр. Октябрь

« Продолжи ряд»

Цель: находит закономерности в ряду и продолжает этот ряд. Анализирует и сравнивает их в соответствии с заданием.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Выкладываем на столе цепочку из блоков Дьенеша, чтобы рядом не было фигур одинаковых по форме и цвету (по цвету и размеру; по размеру и форме, по толщине и цвету и т.д.). Предлагаем ребенку продолжить ряд из фигур.

«Собери бусы»

Цель: находит закономерности в ряду и продолжает этот ряд. Анализирует и сравнивает их в соответствии с заданием.

Материал: мешочек, набор логических 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.

Ср.гр. Октябрь

« Цепочка»

Цель: анализирует, выделяет свойства фигур, находит фигуру по заданному признаку.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

От произвольно выбранной фигуры постарайтесь 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 размеру и толщине и т.п.);
- чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, но разные по форме и т.д.;
- чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (одинакового размера, но разного цвета).

Ср.гр. Ноябрь

«Найди пару»

Цель: называет геометрические фигуры, цвет, величину, толщину.

Материал: набор логических 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

« Второй ряд»

Цель: выкладывает по образцу, объясняет последовательность действий.

Находит закономерности в ряду, делает выводы.

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.

Ср.гр. Ноябрь

« Поможем Золушке»

Цель: классифицирует и обобщает геометрические фигуры по признакам.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

- Ребята, давайте вспомним знакомую нам сказку про Золушку. Жила – была Золушка. Однажды ее мачеха получила приглашение на бал во дворец. Золушке так хотелось тоже побывать на балу. Но ее не взяли. Мачеха и ее дочери уехали, а Золушке поручили рассортировать овощи и положить на свои полочки.

Красную фасоль разложить по полочкам на первом этаже;

Тыквы (желтые блоки) разместить на втором этаже;

Баклажаны (синие блоки) положить на полках третьего этажа.

Усложнение игры:

- Разложить овощи с указанием их размера.

Ср.гр. Декабрь

«Украсим елку бусами»

Цель: выявляет и абстрагирует свойства предмета. «Читает схему».

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

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.

Ср.гр. Декабрь

«Клад»

Цель: классифицирует по признаку (цвет – цвет), выполняет игровое действие в соответствии с выделенным признаком.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Выкладываем перед ребенком 8 логических блоков Дьенеша, и пока он не видит, по 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». «Клад под красным блоком» - «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 дети могут играть сами, соревнуясь в нахождении клада.

Ср.гр. Декабрь

«Один обруч»

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

Материал: обруч, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

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.

Ср.гр. Январь

« Угощение для медвежат»

Цель: обобщает свойства предметов, называет их. Использует карточки – символы. Подбирает предмет в соответствии с карточкой, обосновывает в речи свой выбор.

Материал: 9 изображений медвежат, карточки со знаками – символами, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

В гости к детям пришли медвежата. Чем же будем гостей угощать. Наши медвежата сладкоежки и очень любят печенье, причем разного цвета, разной формы. Какой материал нам удобно «превратить» в печенье. Конечно, блоки и логические фигуры.

Давайте угостим медвежат.

Угощают девочки. Печенье в левой руке и правой лапах должны отличаться только формой. Если в левой лапе у медвежонка круглое «печенье», а правой может быть или квадратное, или прямоугольное, или треугольное (не круглое)

А сейчас угощают мальчики. Печенье в лапах медвежат отличается только цветом. В дальнейшем условии игры: отличие печенья по двум признакам: цвету и форме.

Цвету и размеру, форме и размеру и т.д.

Ср.гр. Январь

«Домино»

Цель: сравнивает свойства предмета, действует на основе выделенных свойств.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

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 размера). Такими же фигурами по цвету и форме, но другого размера. Ходим фигурами другого цвета, формы, размера, толщины.

Ср.гр. Январь

«Улитка»

Цель: классифицирует блоки по двум признакам (цвет и форма). Отражает в речи цвет, форму предмета.

Материал: игровое поле с изображением спирали; набор объемных блоков Дьенеша.

Ход игры.

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 так далее.

Ср.гр. Январь

«Два обруча»

Цель: использует знание свойств геометрических фигур для распределения блоков в двух обручах.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, два обруча (красный и синий).

Ход игры.

Расположите блоки так, чтобы внутри синего обруча оказались все круглые блоки, а внутри красного обруча – все красные.

Беседа по вопросам:

- какие блоки лежат внутри обоих обручей?
- внутри синего, но вне красного обруча?
- внутри красного, но вне синего обруча?
- вне обоих обручей?

Ср.гр. Февраль

«Художники»

Цель: анализирует и сравнивает свойства предмета, использует их в творческой деятельности.

Материал: «эскизы картин» - лист большого цветного картона; дополнительные детали из картона для составления композиции картины; набор логических блоков Дьенеша.

Ход 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: « головы слоников, солнышко, озеро, верхушку пальмы, кактус, животное и блоки. В конце работы художники придумывают название к своим картинам.

Ср.гр.Февраль

«Лабиринт»

Цель: «читает» карточки – символы. Выбирает необходимый блок из нескольких.

Материал: «лабиринт» - стрелки из плотной бумаги, набор логических блоков Дьенеша, карточки с кодами геометрических фигур (цвет, форма, размер).

Ход игры.

На полу расположен «лабиринт», в конце которого стоит «домик», где лежат любимые игрушки детей (призы). Для того, чтобы дойти до этого «домика» нужно двигаться по направлению, которое указывают стрелочки и брать только те блоки, которые описаны знаками на карточках. Из нескольких фигур выбирается одна.

Усложнение игры: карточки с кодами геометрических фигур (цвет, форма, размер, толщина).

Ср.гр. Февраль

«На свою веточку»

Цель: определяет свойства блоков по карточкам, называет их. Анализирует, выделяет свойства фигур. Классифицирует фигуры по нескольким признакам.

Материал: комплект из 24 фигур (четыре формы, три цвета, две величины).

Каждая фигура – носитель трех важных свойств: формы, цвет, величины, и в соответствии с этим название фигуры состоит из трех свойств: красный, большой прямоугольник; желтый маленький круг; зеленый большой квадрат и т.п.

Ход игры.

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, где которой изображен прямоугольник. Дошли до следующего разветвления. Дальше показано, что по левой веточке должна продвигаться большая фигура, а по правой – маленькая. Значит, мы пойдем по правой веточке. Здесь и должен «вырасти» маленький зеленый прямоугольник. Так же поступаем с остальными фигурами.

Ср.гр. Март

« У кого в гостях Вини – Пух и Пятачок»

Цель: анализирует, обобщает свойства предмета, использует их для решения игровой задачи.

Материал: карточки с логическими таблицами, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Вини – Пух и Пятачок отправились в город логических фигур. В каждом доме они побывали только у одной фигуры. Зашли они в первый дом. У какой фигуры в гостях Вини Пух и Пятачок? Дети находят недостающую фигуру и кладут в клетку, где нарисованы Вини – Пух и Пятачок. Если дети не могут самостоятельно решить задачу, взрослый предлагает рассмотреть, какие фигуры находятся в верхнем и среднем рядах, установить, чем похожи эти ряды, и определить, какой фигуры не хватает. При поиске недостающих фигур дети анализируют, сравнивают и обобщают фигуры по двум свойствам.

Ср.гр. Март

«Помоги муравьишкам»

Цель: называет свойства предмета.

Материал: набор логических блоков, непрозрачные открывающиеся коробочки с прорезью вверху (домики) по числу детей.

Ход игры.

Перед детьми выложены блоки (муравьишки).

Воспитатель рассказывает детям 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, некоторые даже теряются в большом лесу. Решила мама – муравьишка научить их быстро возвращаться в свой дом. Но одной ей не справиться, и она просит помощи у детей.

Каждый ребенок получает домик. Ведущий указывает сразу три свойства блоков (муравьишек), которые должны попасть в домики (круглые, красные, большие или желтые, маленькие квадратные и т.д.)

Ср.гр. Март

« Гусеница»

Цель: выделяет и абстрагирует цвет, форму, величину.

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

Ход игры.

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 – синее цветное пятно;
- 2 обруч – все маленькие;
- 3 обруч - желтое цветное пятно;
- 4 обруч – все квадратные;
- 5 обруч – все большие;
- 6 обруч – все круглые и так далее.

Коды – символы можно располагать в любом порядке. Длина « гусеницы» любая. Необходимо разложить блоки в обручи и области их пересечения, в соответствии с признаками.

Картотека дидактических игр для средней группы по Блокам Дьенеша

Ср.гр. Апрель

«Волшебное дерево»

Цель: классифицирует блоки по трем признакам (цвет – форма – размер) и выделяет основные признаки.

Материал: Дерево с ветками без листьев, обозначен цвет веток, на ветках изображены символы фигур – листьев, набор блоков.

Ход игры.

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.

Ср.гр. Апрель

« Паровозики»

Цель: классифицирует блоки по двум, трем признакам: цвету и форме; форме и размеру; размеру и форме; толщине).

Материал: набор логических блоков Дьенеша, игрушки: медвежонок, заяц.

Ход игры.

Воспитатель: - Ребята, к нам пришла телеграмма от наших друзей Мишки и Зайки. Они пишут, что хотели приехать к нам в гости, но сейчас лесу намело много снега, и они не знают, что им делать, как добраться к нам. Они приглашают нас приехать к ним в гости, и полюбоваться каким красивым стал зимний лес. Воспитатель предлагает детям построить волшебный паровозик для поездки в лес, чтобы навестить любимые игрушки. Паровозик нужно строить по правилам: - чтобы рядом не было фигур одинаковой формы(цвета, размера, толщины); - чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету фигур (по цвету и размеру; размеру и форме; толщине); чтобы рядом были фигуры, одинаковые по размеру, но разные по форме; - чтобы рядом были фигуры, одинаковые по цвету и размеру, но разной формы. Воспитатель: Вот мы и построили волшебный паровозик, а теперь поедем в лес к друзьям. Загудел паровоз и вагончики повез. Вот приехали мы в лес, полный сказочных чудес. А вот и наши друзья: Мишка и Зайка. Они нас долго ждали и хотят с нами поиграть. Давайте поиграем вместе. Подвижная игра: « По порядку становись», « Найди свое место» и другие.

Мы весело играли с нашими друзьями, а теперь пора возвращаться домой. До свидания Мишка и Зайка. Теперь мы приглашаем вас в гости к нам.

Ср.гр. Май

«Магазин»

Цель: выделяет и абстрагирует свойства предмета, сравнивает предметы по самостоятельно выделенным свойствам.

Материал: товар (карточки с изображением предметов), логические блоки Дьенеша.

Ход игры.

Дети приходят в магазин, где большой выбор игрушек, у каждого ребенка 3 логические фигуры «денежки». На одну «денежку» можно купить только одну 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.).

«Найди цветок»

Цель: выделяет и абстрагирует цвет, форму, размер. Сравнивает предметы по заданным свойствам.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Перед детьми поляна с «цветами» (из логических блоков, отличающихся цветом, формой, размером). Задание для детей: найти цветок, который цветет только в начале весны – его лепестки должны быть одинаковыми по размеру и цвету, но разными по форме. Дети отыскивают, объясняют, почему так решили. Затем загадывают другой цветок, игра продолжается.

Картотека дидактических игр для старшей группы по Блокам Дьенеша