

Игры и упражнения с логическими блоками Дьенеша



ЗНАКОМСТВО ДЕТЕЙ С БЛОКАМИ

Для начала надо познакомить ребенка с блоками. Выложите перед ребенком набор и дайте ему возможность изучить фигуры - потрогать, перебрать, подержать в ручках - и поиграть с ними.



Для знакомства с блоками Дьенеша начните с простых игр таких, как:

- 1) Найди такие же фигуры, как эта, по цвету (по форме, по размеру, по толщине)
- 2) Найди не такие фигуры, как эта, по форме (по размеру, по толщине, по цвету)
- 3) Дай зайчику синие фигуры (треугольные, красные, квадратные, большие, желтые, тонкие, толстые, маленькие, круг)
- 4) Назови, какая эта фигура по цвету (по форме, по размеру, по толщине)
- 5) Выкладываем в ряд 3 разные фигурки. Малыш закрывает глазки, одну фигурку убираем. Какой не хватает?
- 6) Выкладываем в ряд 3 разные фигурки. Малыш закрывает глазки, меняем две фигуры местами. Что изменилось?
- 7) Выкладываем в ряд 3 фигурки (2 общие по какому-то принципу, одна нет).

Что лишнее? Пример, кладем 2 синих фигурки и одну красную. Кладем 2 квадрата и 1 круг и т.д.

8) Ставим фигурку большую и ищем ей пару маленькую. Можно искать также пары по цвету.

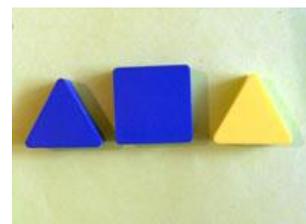
9) Складываем фигурки в мешочек и ищем нужную фигурку на ощупь.

Чуть позже можно предложить следующие *игры и упражнения*:

1. Перед детьми выкладывается несколько фигур, которые нужно запомнить, а потом одна из фигур исчезает или заменяется на новую, или две фигуры меняются местами. Дети должны заметить изменения.

2. Все фигурки складываются в мешок.

Попросите детей на ощупь достать все круглые блоки (все большие или все толстые).



3. Все фигурки опять же складываются в мешок. Дети достают фигурку из мешка и характеризуют ее по одному или нескольким признакам. Либо называют форму, размер или толщину, не вынимая из мешка.

4. Выложите три фигуры. Детям нужно догадаться, какая из них лишняя и по какому принципу (по цвету, форме, размеру или толщине).

5. Найди все фигуры, которые не такие, как эта, по цвету (размеру, форме, толщине).

6. Найди такие же фигурки по цвету, но не такие по форме или такие же по форме, но не такие по цвету.

7. Продолжи цепочку, чередуя блоки по цвету: красный, желтый, красный, желтый (можно чередовать по форме, размеру и толщине).



8. Выкладываем фигуры друг за другом так, чтобы каждая последующая отличалась от

предыдущей всего одним признаком: цветом, формой, размером, толщиной.

9. Выкладываем цепочку, 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..).

10. Выкладываем цепочку, чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, но разные по форме и т.д.

11. Выкладываем цепочку, чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (одинакового размера, но разного цвета).

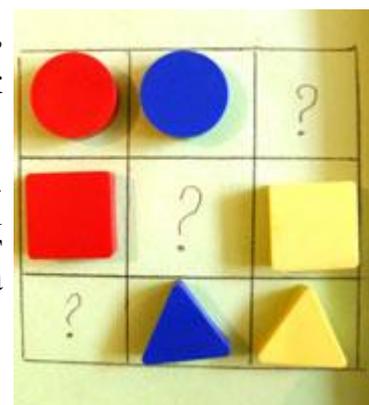
12. Каждой фигуре нужно найти пару, например, по размеру: большой желтый круг встает в пару с маленьким желтым кругом и т.д.

13. Выкладываем перед детьми 8 блоков, и пока они не видят, под одним из них прячем «клад» (монетку, камешек, вырезанную картинку и т.п.). Детям надо задавать наводящие вопросы, а отвечать можно только "да" или "нет": «Клад под синим блоком?» - «нет», «Под красным?» - «нет» (ребенок делает вывод, что клад под желтым блоком, и расспрашивает дальше про размер, форму и толщину). Затем "клад" прячет ребенок, а взрослый задает наводящие вопросы.

14. По аналогии с предыдущей игрой можно спрятать в коробочку одну из фигур, а дети будут задавать наводящие вопросы, чтобы узнать, что за блок лежит в коробочке.

15. С одной стороны выкладывается 3 блока, с другой 4. Спросите детей, где блоков больше и как их уравнять.

16. Выкладываем в ряд 5-6 любых фигур. Нужно построить нижний ряд фигур так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы (цвета, размера).



17. Предлагаем таблицу из девяти клеток с выставленными в ней фигурами. Ребятам нужно подобрать недостающие блоки.

18. В игре в домино фигуры делятся между участниками поровну. Каждый игрок поочередно делает свой ход. При отсутствии фигуры ход пропускается. Выигрывает тот, кто первым выложит все фигуры. Ходить можно по-разному: фигурами другого цвета (формы, размера).

Помимо самих блоков в работе применялись всевозможные альбомы и пособия.

В них даются уже готовые задания со сказочными картинками и веселыми сюжетами.

19. Детям предлагается выложить блоки по начерченной схеме-картинке, например, нарисован красный большой круг, за ним синий маленький треугольник и т.д.

20. Из блоков можно составлять плоскостные изображения предметов:

машинка, паровоз, дом, башня.

21. Педагог убирает в коробку только прямоугольные блоки, а ребенок все красные, затем убирает только тонкие фигуры, а ребенок – большие и т.д.



Альбом «Маленькие логики»

Игры: «Бусы для мамы»

«По дорожке, по дорожке...»

«Сказочное солнышко»

«Пряничный домик»

Задачи:

Выделение одного признака – **формы** (все круглые, все квадратные, все треугольные, все прямоугольные)

Игры: «Бабочки красавицы»

«Друзья-ушастики»

«Разноцветные зайчата»

«Домики»

Задачи:

Выделение двух признаков – **цвет и форма** (все круглые: круглые красные, круглые синие, круглые желтые;

Все квадратные: квадратные красные, квадратные желтые, квадратные синие;

Все прямоугольные: прямоугольные красные, прямоугольные желтые, прямоугольные синие;

Все треугольные: треугольные желтые, треугольные красные, треугольные синие).

Игра: «Цветные полянки»

Задачи:

Выделение одного признака - **цвет** (все желтые, все красные, все синие)

Игра: «Лесные лужайки»

Задачи:

Выделение одного признака – **размер** (все большие, все маленькие)

Альбом «Маленькие логики» - 2 (игровое поле)

Игры (1-4)

Задачи:

- Выделение двух свойств – **форма и размер.**
- Поддержание интереса к содержанию игры и обеспечение необходимой двигательной активности через стихи, физкультминутки.

Игры (1-4 с усложнением)

Задачи:

- Выделение трех свойств – **форма, размер и цвет.**
- Поддержание интереса к содержанию игры и обеспечение необходимой двигательной активности через стихи, физкультминутки.

Игры (5,6,7)

Задачи:

- Выделение двух свойств – **размер и цвет.**
- Поддержание интереса к содержанию игры и обеспечение необходимой двигательной активности через стихи, физкультминутки.

Игры (8)

Задачи:

- Выделение одного признака – **толщина.**
- Поддержание интереса к содержанию игры и обеспечение необходимой двигательной активности через стихи, физкультминутки.

Игры (8 - усложнение)

Задачи:

- Выделение двух признаков – **толщина и цвет.**
- Поддержание интереса к содержанию игры и обеспечение

необходимой двигательной активности через стихи, физкультминутки.

К логическому компоненту в этих играх относятся действия последовательного выкладывания блоков: чередования больших и маленьких; чередования по цвету – красный, синий, желтый, красный, синий и т.д.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ
С ПРИМЕНЕНИЕМ БЛОКОВ ДЪЕНЕША ДЛЯ ДЕТЕЙ
СРЕДНЕЙ И СТАРШЕЙ ГРУППЫ



Детям надо подбирать блоки по карточкам, где изображены их свойства.

- цвет обозначается пятном
- величина - силуэт домика (большой, маленький).
- форма - контур фигур (круглый, квадратный, прямоугольный, треугольный).
- толщина - условное изображение человеческой фигуры (толстый и тонкий).

Детям показывают карточку с изображенным на нем одним свойством или несколькими. Например, если показывается синее пятно, то нужно отложить все синие фигуры; синее пятно и двухэтажный домик – откладываем все синие и большие фигуры; синее пятно, двухэтажный домик и силуэт круга – это синие круги – толстые и тонкие и т.д.

Затем задания с карточками постепенно усложняются.

Игра: «Отгадайте овощ»

Задачи:

- развитие умения анализировать форму предмета;
- развитие умения сравнивать его по свойствам.

Описание игры:

Перед детьми лежат наборы логических блоков (Блоки Дьенеша) и карточки со схемами.

Рекомендации: схема – конкретный вариант четырех свойств блока (красный, круглый, толстый, большой). Схемы разные по перестановке четырех свойств.

- У меня в огороде растет овощ. А какой, не скажу. Догадайтесь сами.

Прочитайте мою схему и покажите фигуру (блок).

- На какой овощ похожа эта фигура? (*Предположения детей.*)

- Даю еще одну подсказку.

Этот овощ кисло – сладкий,

Круглый, сочный, мягкий, гладкий,

Щёки докрасна натер

И зовется... (*помидор*).



Игра «Посадка овощей»

Задачи:

- умение «читать» схему;
- развитие умения выявлять и абстрагировать свойства;
- развитие умения рассуждать, аргументировать свой выбор.

Описание игры:

Дети проходят к импровизированным грядкам.

- Посмотрите внимательно на грядки. Чтобы выросли овощи, надо посадить семена, но только те, которые указаны на табличках со схемами. Прочитайте внимательно схему и найдите семена капусты, свеклы, картошки, огурца, морковки, тыквы, репы...

Познавательно-экспериментальная деятельность детей

Рекомендации: ребенок по желанию выбирает грядку. На каждой грядочке табличка. На табличке - картинка с овощем и схемой семян (картошки, капусты, свеклы, огурца, морковки, тыквы, репы...) Схема – карточка с символами свойств. Ребенок находит «семена» с таким же свойством как предложено на табличке и «засаживает» грядку.



Игра «Угощение для медвежат»

Задачи:

- развитие умение сравнивать предметы по одному - четырем свойствам;
- понимание слов: "разные", "одинаковые";
- подведение к пониманию отрицания свойств.

Материал:

- 9 изображений медвежат ,
- карточки со знаками символами свойств,
- логические фигуры или блоки Дьенеша.

Описание игры:

1 вариант: 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 или логические фигуры. Давайте угостим медвежат.

Угощают девочки. Печенье в левой и правой лапах должны отличаться только формой.

Если в левой лапе у медвежонка круглое "печенье", в 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.

В работе с детьми **старшего возраста** возможно отличие "печенья" по 3-4 свойствам. В этом случае используются блоки Дьенеша. Во всех вариантах ребенок выбирает любой блок "печенье" в одну лапу, а во вторую подбирает по правилу, предложенному воспитателем.

Игра «Художники»

Задачи:

- развитие умения анализировать форму предметов
- развитие умения сравнивать по их свойствам
- развитие художественных способностей (выбор цвета, фона, расположения (композиции)).

Материал:

- "Эскизы картин" - листы большого цветного картона
- дополнительные детали из картона для составления композиции картины ;
- набор блоков.

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.



Игра «Украсим елку бусами»

Задачи:

- развитие умения выявлять и абстрагировать свойств;
- умение «читать схему»;
- закрепление навыков порядкового счета.

Материал:

Изображение елки, 15 карточек с символами, комплект логических фигур.

Описание игры:

Надо украсить елку бусами. На елке 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.



ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ С ПРИМЕНЕНИЕМ БЛОКОВ ДЬЕНЕША ДЛЯ ДЕТЕЙ ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ ГРУППЫ

Игра «Выкладываем дорожки»

Задачи:

- умение «читать схему»;
- закрепление навыков порядкового счета;
- Формировать умение анализировать, кодировать и декодировать информацию;
- Приучать детей проявлять инициативу с целью получения новых знаний.

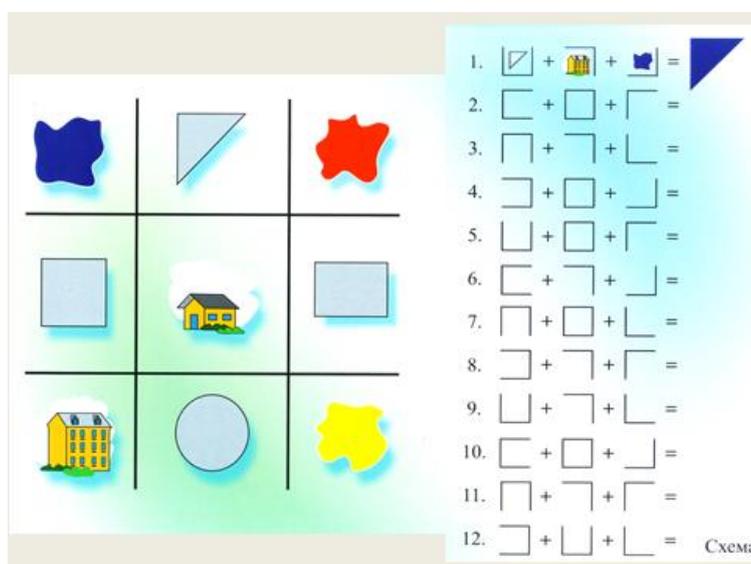
Материал:

- набор блоков;
- схемы плиточек;
- дорожка с номерами.

Описание игры:

Игра может проводиться как соревнование между командами. Для одной команды толстые блоки, для другой-тонкие.

Смысл соревнования заключается в том, кто быстрее выложит дорожку из плиток через минное поле. Форму, размер, цвет плиток выбираются согласно схемам.



На схеме хорошо видно, что каждое свойство имеет свой «домик». Другая схема подскажет, какие именно плитки (фигуры) надо выбирать для дорожки.



Давайте вместе выберем первую плитку....(пример)

Номер примера соответствует номеру плитки на поле. Дорожка выкладывается по порядку от 1 до 12.



Любое соревнование предполагает проведение тренировочных игр и упражнений.

Воспитатель (для быстрой проверки ответов) проверить себя можете на карточке.

Проверь себя (ответы)

1. + + =	7. + + =
2. + + =	8. + + =
3. + + =	9. + + =
4. + + =	10. + + =
5. + + =	11. + + =
6. + + =	12. + + =

Игра «Поиск затонувшего клада»

Задачи:

- Закреплять умение в решении примеров.
- Развивать мыслительные операции, внимание, память, самоконтроль.
- Развивать доброжелательное отношение со сверстниками в решении игровых и познавательных задач.

Материал:

- набор блоков;
- сундук;
- коллекция камней;
- карты-схемы камней.

Описание игры:

В трюме затонувшего корабля найден сундук с большим количеством камней разной формы, цвета, размера, толщины. Оказывается, свойства этих камней зашифрованы на листах с помощью знаков-символов, а чтобы их расшифровать, необходимо решить примеры. Ответ примера позволяет выбрать блок соответствующий камню.



Например: $2+2=4$ – форма камня – прямоугольная
 $5+1=6$ – цвет камня – желтый
 $5+5=10$ – камень – не тонкий, а значит толстый
 $1+2=3$ – камень – маленький.

Таким образом, мы расшифровали один драгоценный камень: он желтый, толстый, маленький, прямоугольный.