

Игры и упражнения с логическими блоками Дьенеша

«Чудесный мешочек» Программные задачи: Закреплять знания детей о геометрических фигурах, умение предметы угадать на ощупь. Материал: Мешочек, набор блоков Дьенеша. Ход игры: Все фигурки складываются в мешок. Попросить ребенка на ощупь достать все круглые блоки (все большие или все толстые). Затем все квадратные, прямоугольные, треугольные.	«Что лишнее?» Программные задачи: Упражнять детей в группировке геометрических фигур по цвету, форме, величине, толщине. Материал: Набор блоков Дьенеша. Ход игры: Выложит на стол три фигуры. Ребенку нужно догадаться, какая из фигур лишняя и по какому принципу (по цвету, форме, размеру или толщине).
«Угадай цвет» Программные задачи: Учить детей выделять и называть отдельные свойства блоков. Материал: набор блоков. Ход игры: Каждый ребенок выбирает понравившейся ему блок. По сигналу ведущего «красный (синий, желтый)» дети поднимают блоки названного цвета. Аналогично проводится упражнение на выделение других признаков – формы, величины, толщины.	«Давайте познакомимся» Программные задачи: Учить детей в выделении и назывании свойств блоков. Материал: Набор блоков Дьенеша. Ход игры: Дети встают в круг, у каждого в руках свой блок. Блоки «оживают», «разговаривают» друг с другом. Чтобы познакомиться, нужно назвать «полное имя» блока, т.е. перечислить все свойства (толщину, величину, цвет, форму).
«Чудесный мешочек» -2 Программные задачи: Закреплять знания детей о геометрических фигурах, их величине и толщине, умение предметы угадать на ощупь. Материал: Мешочек, набор блоков Дьенеша. Ход игры: Все фигурки – блоки складываются в мешок. Ребенок достает фигурку из мешочка и характеризует ее по одному или нескольким признакам. Либо называет форму, размер или толщину, не вынимая из мешка.	«Найди не похожую фигуру» Программные задачи: Закреплять знания детей о геометрических фигурах. Развивать умение отличать фигуры по одному, двум, трем признакам. Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления. Материал: Набор 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).
«Найди похожую фигуру» Программные задачи: Закреплять знания детей о геометрических фигурах. Развивать умение находить сходства фигур по одному, двум, трем, четырем признакам. Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления. Материал: Набор блоков Дьенеша. Ход игры:	«Бусы» Программные задачи: Закреплять знания детей о геометрических фигурах, цвете. Материал: Мешочек, набор 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

Положите перед ребенком любую фигуру и предложите ему найти такие же фигурки по цвету, но не такие по форме или такие же по форме, но не такие по цвету.	толщине). Предложите сделать бусы, как эти. Продолжить ряд по образцу.
«Продолжи ряд» Программные задачи: Закреплять знания детей о геометрических фигурах, цвете, величине, толщине. Развивать мышление. Материал: Набор блоков Дьенеша. Ход игры: Выкладываем на столе фигуры друг за другом так, чтобы каждая последующая отличалась от предыдущей всего одним признаком: цветом, формой, величиной, толщиной. Предложить ребенку составить свой ряд фигур, соблюдая правило.	«Продолжи ряд» Программные задачи: Закреплять знания детей о геометрических фигурах, цвете, величине, толщине. Развивать мышление. Материал: Набор 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.
«Найди пару» Программные задачи: Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Развивать мышление. Материал: Набор 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 и т.д.	«Найди клад» Программные задачи: Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Развивать мышление. Материал: Набор блоков Дьенеша. Ход игры: Выкладываем перед ребенком 8 логических блоков Дьенеша, и пока он не видит, под 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», «Под красным?» - «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 могут играть сами дети, соревнуясь в нахождении клада.
«Сравни – где больше» Программные задачи: Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Закреплять счет от 1 до 10, упражнять в умении уравнивать множества блоков. Развивать мышление. Материал: Набор блоков Дьенеша. Ход игры: В один ряд выкладывается 3 блока Дьенеша, а в другой - 4. Спросите ребенка, где блоков больше и как их уравнивать. Количество блоков	«Разложи фигуры» Программные задачи: Упражнять детей в классификации блоков по двум, трем, четырем признакам. Развивать мышление. Материал: Набор блоков Дьенеша. Ход игры: Выкладываем в ряд 5-6 любых фигур. Предлагаем детям построить нижний ряд фигур так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы (цвета, размера, толщины).

зависит от возраста детей от уровня развития.	
«Что изменилось» Программные задачи: Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине Развивать мышление. Материал: Набор 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 фигуры меняются местами. Ребенок должен заметить изменения.	«Сколько?» Программные задачи: Развивать умение выделять свойства геометрических фигур (цвет, величину, толщину). Закреплять счет от 1 до 10, упражнять в умении задавать вопросы. Развивать мышление, внимание, память, речь. Материал: логические блоки Дьенеша. Ход игры: Дети делятся на две команды. Воспитатель раскладывает логические фигуры в любом порядке и предлагает детям придумать вопросы, начинающиеся со слов «Сколько...». За каждый правильный вопрос - фишка. Выигрывает команда, набравшая большее количество фишек. Варианты вопросов: «Сколько больших фигур?» «Сколько красных фигур в первом ряду?» (по горизонтали), «Сколько кругов?» и т. д.
Игра «Угощение для медвежат» Программные задачи: Развитие умения сравнивать предметы по одному - четырем свойствам понимание слов: «разные», «одинаковые» Материал: 9 изображений медвежат, блоки 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. 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.	Игра «Угощение для медвежат» Программные задачи: Развитие умения сравнивать предметы по одному - четырем свойствам понимание слов: «разные», «одинаковые». Развивать умение читать кодовое обозначение блоков. Материал: 9 изображений медвежат, блоки Дьенеша. Ход игры: Вариант игры с использованием карточек с символами свойств. Последовательность действий (алгоритм) игры. Карточки с символами свойств кладут стопкой «рубашками» вверх Ребенок вынимает из стопки любую карточку Находит «печенье» с таким же свойством и т.д.
«Магазин» Программные задачи: Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства, умения рассуждать, аргументировать свой выбор Материал: Товар (карточки с изображением предметов) Логические фигуры. Ход игры: Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор игрушек.	«УКРАСИМ ЕЛКУ БУСАМИ». Программные задачи: Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства. Умение «читать схему». Закрепление навыков порядкового счета. Материал: Изображение елки, 15 карточек с символами, комплект логических фигур Ход игры:

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.)	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.
«Найди меня» Программные задачи: Развитие умение читать кодовое обозначение геометрических фигур и находить соответствующий код. Материал: Набор блоков, 3 экземпляра кодовых карточек (2 – с обычным кодом, 1 – с кодом отрицания). Ход игры: Дети делятся на две группы. Одна берет карточки, другая – блоки. Дети первой группы по очереди читают (раскодируют) карточки, ребенок из второй группы, у которого оказался соответствующий блок, выходит и показывает геометрическую фигуру. Возможно использовать слова : «Блоки, блоки разные Желтые, синие и красные, Всем нам они знакомые, Найдите меня!»	«Волшебное дерево» Программные задачи: Развитие умение классифицировать блоки по трем признакам и умение выделять основные признаки. Развивать логическое и образное мышление. 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.
«Улитка» Программные задачи: Упражнять детей в классификации блоков по двум признакам; цвету и форме. Материал: игровое поле с изображением спирали или цветная тесьма, набор блоков. Ход игры: Воспитатель предлагает построить детям домик для улитки из волшебных фигур. Домик получится нарядным и красивым. Выкладывание блоков начинается с середины спирали. Произвольно берется один блок, затем присоединяется блок, в котором будет присутствовать один признак предыдущего блока.	«Рассели жильцов» - 2 Программные задачи: Развивать умение классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам, умение читать кодовое обозначение. Упражнять в счете. Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление. Материал: Набор блоков, 4 - этажный дом, изображенный на ватмане, кодовые карточки. Ход игры: Блоки живут в коробке, им там тесно и темно. Давайте их поселим в этот уютный 4 – этажный дом. Для каждой фигуры определен этаж, номер квартиры, указанный на кодовой карточке. Дети расселяют жильцов.
«Хоровод» Программные задачи: Упражнять детей в классификации блоков по двум признакам; цвету и форме. Материал: игровое поле с изображением круга или цветная тесьма, набор блоков. Ход игры: Воспитатель предлагает построить хоровод из	«Рассели жильцов» - 1 Программные задачи: Развивать умение классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам. Упражнять в счете. Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление. Материал: Набор блоков, 4 - этажный дом, изображенный на

волшебных фигур. Хоровод получится красивым, ровным. Блоки выкладываются по кругу. Произвольно берется один блок, затем присоединяется блок, в котором будет присутствовать один признак предыдущего блока. Последний блок должен совпасть с первым блоком по одному какому – то признаку. В этом случае игра заканчивается – хоровод закрыт.	ватмане с изображением двух признаков – цвета и формы.. Ход игры: Блоки живут в коробке, им там тесно и темно. Давайте их поселим в этот уютный 4 – этажный дом. Для каждой фигуры определен этаж, номер квартиры. Дети, расселяя блоки, называют номер квартиры, этаж. Например, круг красного цвета поселим на 4 – ом этаже в квартиру №3 и т.д.
Игра «Художники» Программные задачи: Развитие умения сравнивать фигуры 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. 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: 2 головы слоников, солнышко, озеро, верхушку пальмы, кактус, животное и блоки. В конце работы художники придумывают название к своим картинам.	Игра «Этажи» Программные задачи: Развивать умение классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам. Упражнять в счете. Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление. Материал: Набор блоков. Ход игры: Предлагаем 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). Вариант 2: деталь такой же формы, но другого размера (или цвета). Вариант 3: строим дом с другими деталями по цвету и размеру.
Игра «Домино» Программные задачи: Развивать умение выделять свойства геометрических фигур. Материал: Блоки Дьенеша. 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.	Игра «Что изменилось?» Программные задачи: Учить детей выделять и называть отдельные свойства блоков. Материал: набор блоков. Ход игры: Выложите перед ребенком несколько фигурок и дайте возможность запомнить их. Потом попросите ребенка закрыть глаза, а в это время уберите или добавьте одну фигурку и спросите, что изменилось.

ИГРА « ПОЧТАЛЬОН» Цель: Развивать умение сравнивать предметы по двум свойствам, умение выявлять, абстрагировать и называть свойства (цвет, размер) предметов. Обозначать словом отсутствие какого-либо конкретного свойства предмета (не красный, не маленький и т.д.). Материал: Карточка с изображением домиков, кодовые карточки . Ход игры: К нам в детский сад принесли письмо. Оказалось, что почтальон ошибся адресом. Ребенку предлагается доставить письмо (открытку) точно по адресу, который написан (закодирован) на карточке. -Отнеси письмо в тот дом, который указан на конверте вот с таким адресом. -Отнеси открытку по указанному адресу /не красный, маленький/ Выигрывает тот, кто первым доставил письмо по адресу и получает фишку победителя. В игре могут участвовать 2-3 ребенка	ИГРА « КУПИ ШАРИК» Цель: Развивать умение сравнивать предметы по 3-м свойствам. Обозначать словом отсутствие какого-либо конкретного свойства предмета (не синий, не желтый, не маленький), (не большой, не красный, не синий, овальный). Развивать логическое мышление. Материал: Карточка с изображением воздушных шаров, Карточки со знаками символами свойств. Ход игры: Сейчас мы с вами отправимся в магазин покупать шары к празднику. Но купить нам нужно только те шары, которые нам будут нужны для игры. -Купите, пожалуйста, шарик, который закодирован на карточке /не красный, не синий, круглый, небольшой/. - Красный, не овальный, маленький и т.д. Выигрывает тот, кто первым купит необходимый шарик и получает флажок победителя. В игре могут участвовать 2-3 ребенка.
ИГРА «ПОМОГИТЕ СНЯТЬ ПОЛОТЕНЦЕ» Цель: Развивать умения выделять и абстрагировать цвет, размер, ширину, сравнивать предметы по заданным свойствам. Материал: Карточка с изображением полотенец. Карточки-свойства. Фишки для награждения победителя. Описание игры Винни-Пух и Пятачок отправились в город за покупками. В городе им пришлось задержаться, и они позвонили нам и попросили помочь им. Нужно снять полотенца, которые сушатся на веревке. У Винни-Пуха большие, а у Пятачка маленькие. А вот кто чьи полотенца будет снимать, мы сейчас узнаем. Взрослый раздает детям кодированные карточки и предлагает им декодировать (расшифровать) их и узнать, кто чьи полотенца снял. -Сними полотенце /не большое, не с рисунком, не широкое, не красное/ /маленькое, узкое, синее/.	ИГРА «ПОЙМАЙ РЫБКУ» Цель: Развивать умение сравнивать предметы по 3-м свойствам. Материал: Карточка с изображением рыбок, карточки свойства. Описание игры Взрослый рассказывает детям историю о том, что у мамы-кошки много детей - веселых и любознательных котят. Им очень нравиться бегать и резвиться. А еще они любят лакомиться рыбкой. Но одной маме не поймать столько много рыбы и она просит помощи у детей. Каждый ребенок получает задание и начинает декодировать (расшифровывать) информацию. - Поймай рыбку (круглую, не большую, не желтую), (красная, круглая, маленькая). Выигрывает тот, кто первым справился с заданием, и получают фишку победителя.

ИГРА «ЧЬЯ МАЙКА СУШИТСЯ НА ВЕРЕВКЕ» Цель: Развивать умение сравнивать предметы по 2-3 свойствам (цвет, размер, ширина). Материал: Карточка с изображением маек не только определенного цвета, но и расцветки предметов (в полоску, колечками, в горошек). Карточки-свойства. Описание игры - Мама попросила Сережу снять с веревки только те майки, которые уже высохли. А в этом нам помогут наши волшебные карточки. - Сними майку (не большую, не розовую, не красную, не в горошек) (маленькую, зеленую в полоску). Выигрывает ребенок, который первым справился с заданием. В игре могут участвовать 2-3 ребенка.	ИГРА «ПОИГРАЙ В МЯЧ» Цель: Развивать умение сравнивать предметы по двум свойствам. Материал: Карточка с изображением мячей разного цвета и размера, Карточки – свойства. Карточки победителя. Описание игры Воспитатель предлагает детям поиграть с мячом. Так-так все мячи разные, каждый возьмет себе мяч только такой, какой закодирован на его карточке. Выигрывает тот ребенок, который первым справился с заданием. Победитель получает призовую карточку. В игре могут участвовать от 3 до 6 детей.
ИГРА «НАЙДИ ДЕРЕВО» Цель: Развивать умение сравнивать предметы по трем свойствам. Материал: Карточка с изображением мячей. Карточки – символы. Описание игры Сейчас мы с вами отправимся в лес. Каждый из вас будет собирать листья для гербария только под тем деревом, который закодирован на карточке. Выигрывает тот, кто первым найдет свое дерево. Победитель получает фишку победителя. В игре могут участвовать от 2 до 4 детей.	ИГРА «НАДЕНЬ ШАПКУ НА ПРОГУЛКУ» Цель: Развивать умение детей сравнивать предметы по двум свойствам. Материал: Карточка с изображением деревьев. Карточки – символы. Описание игры Воспитатель говорит детям, что у нас в раздевалке поселился человечек, которого зовут, Разбросай-ка. Он все время разбрасывает детские шапочки, которые любит примерять. Вот и сегодня все шапки перепутал. Каждый из вас должен найти свою шапку, которая закодирована на карточке. Кто быстрее оденется на прогулку, тот и выиграл. Победитель получает флажок. В игре могут участвовать все дети.