

1. «Поиск затонувшего клада»
2. «Доставка грузов»
3. «Лабиринт №1»
4. «Лабиринт №2»
5. «Архитекторы»
6. «Мозаика цифр»
7. «Засели домики»
8. «Космический корабль»
9. «Необычные фигуры»
10. «Игра с одним обручем»
11. «Игра с двумя обручами»
12. «Путешествие со Звездочетом»
13. «Лабиринт №3»
14. «Лабиринт №4»
15. «Логический поезд»
16. «Дома, где живут сказочные персонажи»
17. «Хоровод»
18. «Игры с тремя обручами»

Картотека
дидактических игр и упражнений
с блоками Дьенеша
Возрастная группа: подготовительная к школе

Карточка № 1

«Поиск затонувшего клада»

Цель: развивать умение анализировать, декодировать информацию, читать схему; развивать память, внимание, умение работать в коллективе.

Материал и оборудование: набор логических блоков Дьенеша, листы-карты со знаками-символами (*папка №26*).

Ход игры

В трюме затонувшего корабля найден запечатанный сундук с большим количеством камней разной формы, цвета, размера и толщины. Среди них 48 камней обладают необычными свойствами. Попробуем их разгадать. Свойства этих камней зашифрованы на картах с помощью знаков-символов, а чтобы их расшифровать, необходимо решить задачу каждого задания (описать форму, цвет, толщину, размер камней).

На каждой карте 4 ряда знаков-символов: символы формы, цвета, толщины и размера. Всего на карте 8 заданий (на зеленом, желтом, розовом, голубом, оранжевом, св. голубом, св. розовом и сером фоне). Каждое выполненное задание дает возможность найти один драгоценный камень. Решать задания нужно по вертикали – сверху вниз. Каждая цифра под символом позволяет нам выбрать знак-символ. Выиграет тот, кто разгадает больше драгоценных камней.

Варианты игры: распределяем листы с заданиями между группами детей (с одним листом может работать 2, 4, 8 человек).

Карточка № 2

«Доставка грузов»

из серии «Спасатели приходят на помощь»

Цель: развивать интеллектуальные способности детей, умение декодировать информацию, читать схему; развивать внимание, умение рассуждать, аргументировать свой выбор.

Материал и оборудование: набор логических блоков Дьенеша, схемы маршрутов (*папка №26*).

Ход игры

Наверное, каждый из Вас мечтает стать спасателем, а может просто ими восхищается. Во все времена и у всех народов были свои герои, которые, преодолевая различные препятствия, всегда спешили на помощь. О них написаны мифы, сказки, легенды...

Когда ты выполняешь любую работу, очень важно выполнить ее качественно, точно, найти наилучший способ выполнения.

Надо доставить ценные грузы-блоки из города А в город Б. Везти грузы ты можешь по любому из предложенных маршрутов (см. схемы маршрутов). В пути с грузами происходят изменения. Если груз был большой, то станет маленьким, а маленький станет большим, так же происходит изменение толщины (был тонкий, станет толстым, и наоборот). Изменения цвета и формы происходит по часовой стрелке (один шаг). Перевозить грузы ты можешь со своими друзьями, договорившись по каким маршрутам, вы будете их провозить. Если каждый из 12 человек «перевезет» 4 блока, вы сумеете перевезти всю коробку блоков (48 штук).

Карточка № 3

«Лабиринт №1»

Цель: развивать умение анализировать, декодировать информацию, читать схему; совершенствовать умение ориентироваться на листе бумаги

Материал и оборудование: набор логических блоков Дьенеша, лабиринт, запись прохождения лабиринта (*панка №26*).

Ход игры

Перед тобой лабиринт. Если сможешь пройти этот лабиринт, то сможешь принцу освободить заколдованную принцессу (блоки – волшебные камни для освобождения принцессы).

Правила прохождения блоков для лабиринта:

1. Берем любой блок и передвигаем его по лабиринту, ориентируясь на запись прохождения блоков.
2. Блоки можно передвигать из клетки в клетку только по прямой. Наискосок ходить нельзя.
3. Темные клетки – это ловушки, их нужно обходить стороной.
4. Путь блока надо выстраивать в соответствии со знаками-символами, размещенными в клетках.
5. По пустым клеточкам может идти любой блок.

Пройти лабиринт очень нелегко и если ты с этим справишься, то ты достоин звания «Спасатель».

Карточка № 4

«Лабиринт №2»

Цель: развивать умение анализировать, декодировать информацию, читать схему; совершенствовать умение ориентироваться на листе бумаги.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, лабиринт, запись прохождения лабиринта (*панка №26*).

Ход игры.

Перед тобой лабиринт. Проходя этот лабиринт, ты будешь участвовать в доставке чая в Англию из Индии (блоки – контейнеры с чаем).

Правила прохождения блоков для лабиринта:

1. Берем любой блок и передвигаем его по лабиринту, ориентируясь на запись прохождения блоков.
 2. Блоки можно передвигать из клетки в клетку только по прямой. Наискосок ходить нельзя.
 3. Темные клетки – это ловушки, их нужно обходить стороной.
 4. Путь блока надо выстраивать в соответствии со знаками-символами, размещенными в клетках.
 5. По пустым клеточкам может идти любой блок.
- Пройти лабиринт очень нелегко и если ты с этим справишься, то ты достоин звания «Спасате».

Карточка № 5
«Архитекторы»
(детская площадка)

Цель: Развивать умение выявлять и абстрагировать свойства; продолжать учить читать схему, ориентироваться по схеме.

Материал и оборудование: набор логических блоков Дьенеша, алгоритмы выбора блоков для постройки, примерные образцы построек (*панка №26*).

Ход игры

Давайте представим, что мы архитекторы. Нам нужно разработать проект детской площадки. Для этого нам нужно:

- выбрать необходимый строительный материал;
- построить объекты детской площадки.

Выбирать строительный материал мы будем строго по правилам (по алгоритму №1 или по алгоритму под №2).

Возьми любой блок. Слово «Начало» подскажет тебе, откуда начинать путь (движение по блок-схеме). В ромбе вопрос: «Красный наш блок?», если нет, двигаемся вправо. Во втором ромбе вопрос «Круглый наш блок?» – если нет, попадаем на конец блок-схемы. Наш блок может быть использован для строительства.

Если на вопрос «Красный?» – отвечаем «Да» - двигаемся влево по стрелке и меняем красный блок на синий и возвращаемся к началу. На вопрос: «Красный наш блок?» отвечаем «нет» и двигаемся вправо. На вопрос «Круглый?», отвечаем «да» и затем меняем круглую форму на квадратную. Таким образом, весь наш строительный

материал будет некрасным и некруглым. Можно приступать к строительству.

Карточка № 6

«Мозаика цифр»

Цель: развивать способности декодировать информацию, изображенную на карточке; умение выбирать блоки по заданным свойствам; закреплять навыки вычислительной деятельности в пределах 10.

Материал и оборудование: карточки с изображением символов и примеров, карточки с изображением предметов (*панка №26*), набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры

Дети распределяют между собой карточки с изображением предметов. Ведущий вытягивает карточки с изображением символов и примеров. Дети расшифровывают карточку. Тот, кому она подходит, забирает ее себе и выбирает нужный блок. Кто быстрее заполнит свое изображение, тот и победил.

Карточка № 7

«Засели домики»

Цель: закреплять умение различать и называть свойство предмета, оперируя сразу четырьмя свойствами.

Материал и оборудование: набор логических блоков Дьенеша, карточки с изображением домиков (*панка №26*).

Ход игры

Перед детьми таблица. На ней нарисован новый дом в городе логических фигур. Но жители города – фигуры никак не могут расселиться в нем. А заселить дом надо так, чтобы в каждой комнате жили одинаковые по размеру жильцы (фигуры).

Знаки внизу домика подсказывают, какие фигуры, в каких комнатах должны поселиться.

Дети разбирают фигуры и раскладывают их в домике. В конце проверяют, называют, чем похожи все фигуры в каждой клетке, какие они.

Упражнение повторяется. Сначала дети классифицируют фигуры по указанным основаниям (заполняют домики со знаками), а затем самостоятельно выделяют признак, по которому можно разделить фигуры (заполняют домики без знаков).

2 вариант.

При заселении домиков дети классифицируют фигуры сразу по двум свойствам. В городе логических фигур появляются новые двухэтажные дома. В них еще сложнее расселить жильцов. Но добрый домовый решил помочь

жителям. Он нарисовал вокруг дома знаки подсказки. Знаки подсказывают, какие фигуры должны поселиться на каждом этаже и в каждом подъезде дома.

Дети уточняют, где какие фигуры должны помещаться, и заселяют дом. В конце называют, какие фигуры оказались в каждой клеточке (указывают два общих свойства для каждой группы фигур).

Упражнения повторяются. Домик нужно заселить так, чтобы в каждой клетке оказались одинаковые фигуры.

Карточка № 8 **«Космический корабль»**

Цель: продолжать учить декодировать информацию.

Материал и оборудование: набор логических блоков Дьенеша, обручи красного, синего, желтого цветов, большой треугольник-ракета из ковροлина или картона, карточки с символами свойств (*панка №26*).

Ход игры

Обручи раскладываются на полу в ряд, добавляется треугольник-ракета. С помощью карточек с символами свойств определяется условие для каждого из обручей. Чтобы вывести комический корабль на орбиту необходимо заполнить топливом все три ступени ракетносителя, в соответствии с условием (карточками с символами свойств). Дети делятся на три команды, каждая из которых заполняет свой обруч. Карточки с символами также делятся на три части. Чья команда быстрее и правильно справится, та и победила.

Карточка № 9

«Необычные фигуры»

Цель: развивать способности декодировать информацию, изображенную на карточке; умение выбирать блоки по заданным свойствам.

Материал и оборудование: наборы логических блоков Дьенеша по количеству детей, таблицы с правилами построения фигур.

Ход игры

В городе логических фигур состоится карнавал необычных фигур. Надо помочь простым фигуркам превратиться в необычные, сложные (построить из простых фигур сложные). Правила таких превращений записаны на таблицах.

Для каждой фигуры есть свое правило построения. Взрослый показывает схему с правилом построения необычных фигур. Он помогает детям выяснить, на какое свойство фигур надо смотреть (на форму), с какой фигуры начинать строить необычную (с той, от которой отходят все стрелки – с прямоугольника).

От прямоугольника отходят две стрелочки: одна к квадрату, вторая к треугольнику. Это означает, что к нему нужно приложить квадрат и треугольник. От квадрата стрелочка идет к кругу – к нему надо пристроить круг. От треугольника стрелка идет тоже к кругу – и к нему нужно пристроить круг. А от круга не отходит ни одной стрелочки, поэтому к нему не нужно ничего прикладывать.

Затем каждый ребенок строит сложную фигуру, прикладывая блоки один к другому. Взрослый нацеливает

детей на создание своей, не похожей на другие, необычной фигуры. В результате у детей могут получиться самые разные сложные фигуры.

По окончании работы дети сравнивают фигуры, находят неточности, устанавливают, на что или на кого они похожи.

В повторных упражнениях используются другие правила. Сначала дети пользуются готовыми правилами, потом сами составляют их. Взрослый каждый раз поощряет проявление детьми самостоятельности и творчества при составлении правил, фигур.

Карточка №10

«Игра с одним обручем»

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

Материал и оборудование: обруч (*панка №26*), набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры

На полу лежит обруч. У каждого ребенка в руке один блок. Дети по очереди располагают блоки в соответствии с заданием ведущего. Например, внутри обруча – все красные блоки, а вне обруча – все остальные. Детям задают вопросы:

Какие блоки лежат внутри обруча? (Красные).

Какие блоки оказались вне обруча? (Некрасные). Верен именно такой ответ, т.к. важно лишь то, что внутри обруча лежат все красные блоки и никаких других там нет, а свойство блоков вне обруча определяется через свойство тех, которые лежат внутри.

При повторении игры дети могут сами выбирать, какие блоки положить внутри, вне, а потом другу друга определяют одним словом фигуры вне обруча.

Карточка №11

«Игра с двумя обручами»

Цель: Развитие умения разбивать множество по двум совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».

Материал и оборудование: 2 обруча (*панка №26*), набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры

На полу два разноцветных обруча (синий и красный), обручи пересекаются, поэтому имеют общую часть (*их расположение можно посмотреть на рисунке в инструкции из набора логические блоки Дьенеша стр. 5*). Педагог предлагает кому-нибудь встать:

- внутри синего обруча,
- внутри красного обруча,
- внутри обоих обручей,
- вне красного обруча,
- внутри синего, но вне красного,
- внутри красного, но вне синего,
- вне синего и красного обручей.

Затем дети располагают блоки так, чтобы внутри синего обруча оказались все круглые блоки, а внутри красного обруча – все красные. На первых порах вызывает затруднение проблема, куда положить красные и круглые блоки. Их место в общей части двух обручей.

После выполнения практической задачи по расположению блоков дети отвечают на четыре вопроса:

- Какие блоки лежат внутри обоих обручей?
- Внутри синего, но вне красного обруча?
- Внутри красного, но вне синего?
- Вне обоих обручей?

Следует подчеркнуть, что блоки надо назвать здесь с помощью двух свойств – формы и цвета.

Карточка № 12

«Путешествие со Звездочетом»

Цель: развивать мыслительные умения: анализировать формы предметов, сравнивать их по свойствам, классифицировать; развивать воображение, комбинаторские способности.

Материалы и оборудование: шапочка Звездочета, картинки кареты, автомобиля, самолета, ракеты, три обруча, набор логических блоков Дьенеша на каждого ребенка.

Ход игры

Жил да был Звездочет. Каждую ночь он наблюдал далекие звезды, а днем изучал самую большую звезду – Солнце, пытаясь разгадать его тайны. Решил он полететь к Солнцу. «Возьму свою старую карету, запрягу в нее самых быстрых лошадей и помчусь!» – решил он. Давайте представим, как могла выглядеть старая карета Звездочета и выложим ее из блоков.

«Что ты! Что ты! – заскрипела карета. – Мне не выдержать такого длинного путешествия. Ведь оно продлится не менее 500 лет. Возьми лучше автомобиль.

Давайте представим, какой автомобиль мог построить Звездочет и выложим его из блоков.

Но едва взялся за руль, как зафырчал мотор: «Фр – р!..». Не буду включаться! Сто лет работать без отдыха! Возьми лучше самолет, он летать умеет. Давайте представим, какой самолет мог построить Звездочет и выложим его из блоков.

Но и самолет отказался выполнить его просьбу. В космосе нет воздуха, и его крыльям не на что опереться.

Только ракета может лететь в безвоздушном пространстве. Давайте представим, какую ракету мог построить Звездочет и выложим ее из блоков.

Я самая выносливая, самая быстрая, довезу тебя за один день. Готовьтесь, ребята, к полету, полетим вместе со Звездочетом.

Вот готов ракетодром.

Раздается гул и гром.

Миг...и чудо – корабли

Отделились от земли.

Внимание! На старт! 5,4,3,2,1 – пуск! Полетели!

Летим со Звездочетом, смотрим в иллюминаторы, звезды пытаемся сосчитать, делаем зарисовки. В космическом пространстве много камней – метеоритов. Давайте сравним их. Их надо разложить так: в один обруч – все красные, в другой – все квадратные, в третий – все маленькие.

Молодцы! Мы с вами помогли звездочету побывать в космосе. Пора возвращаться на землю. Ребята что вам понравилось больше всего в путешествии?

Карточка №13

«Лабиринт №3»

«Доставка продовольствия в затопленные районы»

Цель: упражнять в умении анализировать, декодировать; развивать внимание, восприятие, мышление, аргументировать свои высказывания; воспитывать целеустремленность, настойчивость в достижении цели, стремление прийти на помощь, доброту, внимательность к друг другу.

Материалы и оборудование: набор логических блоков Дьенеша, запись прохождения лабиринта альбом «Спасатели приходят на помощь» стр. 13.

Ход игры

В игре могут принимать участие несколько игроков, выполняя задание по очереди.

Наверное, каждый из вас мечтает стать спасателем, а может просто ими восхищается.

Ребята перед вами лабиринт (лабиринт В). Пройдя его, вы сможете доставить продовольствие в затопленный район (блоки – пакеты продовольствие). Чтобы пойти лабиринт нужно соблюдать правила:

1. Берем любой блок и передвигаем его по лабиринту (начинаем с клеточки Б1).
2. Блоки можно передвигать из клетки в клетку только по прямой, наискосок ходить нельзя.
3. Черные клетки – ловушки, их нужно обходить стороной.
4. Путь блока надо выстраивать в соответствии со знаками – символами, размещенными в клетках.

5. По пустым клеточкам может идти любой блок.
Молодцы! Мы с вами помогли людям, которые оказались в беде.

Карточка №14

«Лабиринт №4»

«Гонцы передают важные сообщения»

Цель: упражнять в умении анализировать и декодировать; развивать внимание, восприятие, мышление, аргументировать свои высказывания; воспитывать целеустремленность, настойчивость в достижении цели, стремление прийти на помощь, доброту.

Материалы и оборудование: набор блоков, запись прохождения лабиринта альбом «Спасатели приходят на помощь» стр. 14.

Ход игры

В игре могут принимать участие несколько игроков, выполняя задание по очереди.

Во все времена и у всех без исключения народов были свои герои, которые преодолевая разные препятствия, всегда спешили на помощь. О них написаны мифы, сказки, легенды...Стремление прийти на помощь, доброта, ум, внимательность к людям – это достоинство человека. И, конечно же, спасателю нужна сообразительность, быстрота реакции, умение рассуждать, выбирать наилучший путь. Я надеюсь, что наша игра поможет овладеть вам этими качествами.

Ребята перед вами лабиринт (лабиринт Г). Самый быстрый рыцарь короля получил важное письмо, которое необходимо доставить в замок (блоки – письмо). Чтобы пойти лабиринт нужно соблюдать правила:

1. Берем любой блок и передвигаем его по лабиринту.

2. Блоки можно передвигать из клетки в клетку только по прямой, наискосок ходить нельзя.

3. Черные клетки – ловушки, их нужно обходить стороной.

4. Путь блока надо выстраивать в соответствии со знаками – символами, размещенными в клетках.

5. По пустым клеточкам может идти любой блок,

6. В лабиринте можно переходить с одной окружности на другую.

Молодцы! Король благодарен за службу (ребенку можно вручить награду).

Карточка №15

«Логический поезд»

Цель: развитие способности к логическим действиям и операциям; умение декодировать (расшифровывать) информацию, изображенную на карточке; умение действовать последовательно и сообща, в строгом соответствии с правилами.

Материал и оборудование:

1. Три паровоза разного цвета (синий, желтый, красный) (дидактический материал «Давай вместе поиграем»).

2. 4 вагона.

3..Карточки с символами изменения свойств, (дидактический материал «Давай вместе поиграем»)

5.Наборы логических блоков Дьенеша.

Ход игры

В игре могут принимать участие не более 4 детей или 4 команды.

Ехал **поезд** через мост,

Вёз вагонов целый хвост

По путям и шпалам,

А не где попало.

Вот вагон с моим дружком,

Вот вагон с большим мешком,

Вот вагон с картошкой

И сердитой кошкой.

Вот вагон для комаров,

Вот вагон с вязанкой дров,

Вот вагон с тележкой.

Залезай, не мешкай!

(М. Придворов)

Наш грузовой поезд необычный, логический. Грузы, которые он везет, перезагружаются из вагона в вагон. В каждом вагоне с ними происходят изменения в соответствии с правилами, изображенными на карточке над вагоном.

Последовательность действий:

1. Распределение детей по поездам.
2. Над каждым вагончиком карточки с символами изменения свойств выбираются произвольно (изменение свойств по часовой стрелке).
3. Каждый ребенок может выбрать любой блок.
4. Первый блок кладется на главный вагон.
5. На каждый последующий вагон кладутся блоки в соответствии с карточками (изменение свойств по часовой стрелке).

Теперь необходимо загрузить груз в вагончики. Все дети участвуют вместе с воспитателем в проверке правильности выполнения задания.

Выигрывает команда, подготовившая к перевозке груза.

Карточка №16

«Дома, где живут сказочные персонажи»

Цель: упражнять в умении анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, декодировать; закрепление способности к моделированию и замещению свойств, конструктивных и интеллектуальных способностей, ориентировки на плоскости; развивать связанную речь, расширять словарный запас.

Материалы и оборудование: набор логических блоков Дьенеша, схемы из альбом «Спасатели приходят на помощь» стр. 8, белый лист А4.

Ход игры

В нём живёт моя родня,
Мне без неё не жить ни дня.
В него стремлюсь всегда и всюду,
К нему дорогу не забуду.
Я без него дышу с трудом,
Мой кров, родимый, тёплый.
(дом)

1. Что такое дом? (дом – это место где нас ждут, где нам рады и всегда готовы помочь в трудную минуту).
2. Какие дома у животных? (нора, дупло, берлога, гнездо, муравейник и т.д.).
3. Как появились первые дома? (сначала пещера, шалаш, землянка, одноэтажный и многоэтажный дома).
4. Какие бывают дома? (деревянный, каменный, кирпичный, железобетонный).
5. Из чего состоит дом? (фундамент, стены, пол, потолок, крыша, двери, окна, лестница).

6. Какие дома у жителей сказочного города? (крепость, башня, терем, замок, дворец)

7. Ребята, как вы думаете, кто живут в этих сказочных домах? (герои сказок.)

Я предлагаю вам построить сказочный город. В этом нам снова помогут блоки Дьенеша и схема. Будьте внимательны при работе со схемой. Ведь это необычные, а сказочные дома. В этом вы убедитесь, когда их построите.

Молодцы, вы построили сказочный город. Давайте придумаем название нашему городу.

Карточка №17

«Хоровод»

Цель: упражнять детей в классификации блоков по признакам;

Материал: игровое поле с изображением круга или цветная тесьма, набор блоков.

Ход игры

Педагог предлагает построить хоровод из 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.

Карточка №18

«Игры с тремя обручами»

Цель: закреплять умения детей разбивать множества по трем совместным свойствам, производить логических операции «не», «и», «или».

Материал и оборудование: набор логических блоков Дьенеша, красный, синий, желтый обручи (*панка №26*), мелкие игрушки.

Ход игры

Педагог кладет на пол три разноцветных (красный, синий, желтый) обруча так (*их расположение можно посмотреть на рисунке в инструкции из набора логические блоки Дьенеша стр. 5*), чтобы образовалось 8 областей и предлагает детям поставить игрушку или прыгнуть (если обруч большой) на любое из мест в обруче и назвать, где находится:

- 1-е – внутри всех трех обручей,
- 2-е – внутри желтого и красного, но вне синего обруча,
- 3-е – внутри красного и синего, но вне желтого обруча,
- 4-е – внутри желтого и синего, но вне красного обруча,
- 5-е – внутри желтого, но вне красного и синего обруча,
- 6-е – внутри красного, но вне желтого и синего,
- 7-е – внутри синего, но вне красного и желтого обруча,
- 8-е – вне всех обручей.

Затем дети решают различные игровые задачи, предложенные педагогом: засаживают цветами палисадник, раскладывают пирожные на праздничном столе, составляют мозаику и прочие. Например, разложить пирожные на блюда так, чтобы на красном блюде оказались все красные

пирожные, на синем – все треугольные, на желтом – все толстые пирожные и т.д.

После выполнения практической задачи дети отвечают на восемь (стандартных для любого варианта игры стремя обручами) вопросов. Какие блоки лежат:

- 1) внутри всех трех обручей;
- 2) внутри красного и синего, но вне желтого обруча;
- 3) внутри синего и желтого, но вне красного обруча;
- 4) внутри красного и желтого, но вне синего обруча;
- 5) внутри красного, но вне синего и вне желтого обруча;
- 6) внутри синего, но вне желтого и красного обруча;
- 7) внутри желтого, но вне красного и вне синего обруча;
- 8) вне всех трех обручей?

В игре с тремя обручами моделируется разбиение множества на восемь классов (попарно непересекающихся подмножеств) с помощью трех свойств (быть красным, быть квадратным, быть большим).

