

## Картотека игра и упражнений с блоками Дьенеша

### «Найди клад»

Задачи:

- совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине.
- развивать мышление.

Материал:

- логические блоки Дьенеша.

Ход игры:

Выложить перед ребенком 8 логических блоков Дьенеша, и пока он не видит, под одним из них спрятать «клад» (монетку, камешек, вырезанную картинку и т.п.). Ребенок должен задавать взрослому наводящие вопросы, а взрослый может отвечать только «да» или «нет»: «Клад под синим блоком?» - «Нет», «Под красным?» - «Нет». Ребенок делает вывод, что клад под желтым блоком, и спрашивает дальше про размер, форму и толщину. Затем «клад» прячет ребенок, а взрослый задает наводящие вопросы.

Затем в эту игру могут играть сами дети, соревнуясь в нахождении клада.

### «Этажи»

Задачи:

- развивать умение классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам.
- упражнять в счете.
- развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление.

Материал:

- логические блоки Дьенеша.

Ход игры:

Взрослый предлагает 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.

### **«Поймай рыбку»**

Задача:

- развивать умение сравнивать предметы по 3-м свойствам.

Материал:

- карточка с изображением рыбок, карточки свойства.

Ход игры

Взрослый рассказывает детям историю о том, что у мамы-кошки много детей - веселых и любознательных котят. Им очень нравится 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 получает фишку победителя.

### **«Магазин»**

Задачи:

- развивать умение выявлять и абстрагировать свойства, рассуждать, аргументировать свой выбор

Материал:

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

Ход игры:

Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор игрушек. 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.)