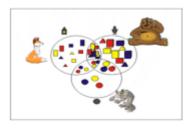
#### «РАЗДЕЛИ БЛОКИ»

Игра научит разбивать множество по двум, трем совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».



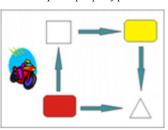
В лесу переполох! Лиса, волк и медведь никак не могут поделить подарки деда Мороза! Дед Мороз сказал взять лисе все маленькие подарки, медведю – все толстые, а волку – круглые.

Но вот беда, есть подарки и круглые и маленькие одновременно. Их должна взять и лиса и волк! А есть подарки и круглые, и маленькие, и толстые! Ими могут играть все звери вместе.

Три пересекающихся обруча (ленточки, веревочки) помогли нам разобраться — выяснить, где чьи подарки, кто чем может пользоваться на правах совместной собственности!

#### «АВТОТРАССА (ПОСТРОЙ ДОРОЖКУ)»

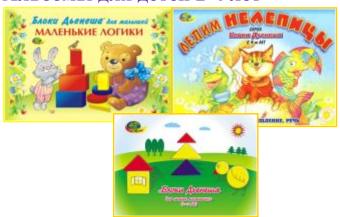
Перед ребенком табличка — правило построения дорожки. Он строит дорожку по правилу: чередует блоки с учетом цвета или формы: сначала красный, потом квадратный, затем желтый, и треугольный. Малыш учится выделять свойство, абстрагироваться от других признаков. Для поддержания интереса детей хорошо предлагать различные игровые и практические задачи: мы строили дорожку до коробки с сюрпризом, перебирались по мостику через речку, выкладывали дорожку из льдинок во дворце Снежной Королевы, чтобы помочь убежать Каю и Герде. А на этом занятии ребята попали в болото. Строят крепкий мостик. Между собой блоки должны быть похожи по двум признакам. Например: фигуры обе синие и толстые.



## Методическое обеспечение



### Альбомы для детей 2-4 лет



## Альбомы для детей 5-8 лет





## Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 71»

# Блоки Дьенеша







## Игры с логическими блоками Дьенеша позволяют:

- \* Познакомить с формой, цветом, размером, толщиной объектов.
- \* Развивать пространственные представления.
- \* Развивать логическое мышление, представление о множестве, операции над множествами (сравнение, разбиение, классификация, абстрагирование, кодирование и декодирование информации).
- \* Усвоить элементарные навыки алгоритмической культуры мышления.
- \* Развивать умения выявлять свойства в объектах, называть их, обобщать объекты по их свойствам, объяснять сходства и различия объектов, обосновывать свои рассуждения.
- \* Развивать познавательные процессы, мыслительные операции.
- \* Воспитывать самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели.
- \* Развивать творческие способности, воображение, фантазию, способности к моделированию и конструированию.
- \* Развивать речь.
- \* Успешно овладеть основами математики и информатики.

Логический материал представляет собой набор из 48 объемных геометрических фигур, различающиеся четырьмя свойствами:

- 1. формой круглые, квадратные, треугольные, прямоугольные;
- 2. цветом красные, желтые, синие;
- 3. размером—большие и маленькие;
- 4. толщиной— толстые и тонкие.

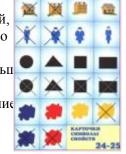


Кроме логических блоков для работы необходимы карточки (5х5см), на которых <u>условно</u> обозначены свойства блоков и карточки с отрицанием.

цвет обозначается пятном; форма - контур фигур (круглый, квадратный, треугольный, прямо угольный,);

величина - силуэт домика (больш маленький);

толщина - условное изображение человеческой фигуры (толстый и тонкий).



## Дидактические игры с блоками Дьенеша.

Во многих странах мира успешно используется дидактический материал «Логический материал», разработанный венгерским психологом и математиком Дьенешем для логического мышления у детей. Прежде чем приступить к играм и упражнениям, пусть ребенок самостоятельно использует их по своему усмотрению в играх. Как правило, дети из них что—то строят.









## Наши любимые игры:

### «КОДОВЫЙ ЗАМОК» или «ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ»

На картонку выкладываются 3 фигурки. Две можно объединить по какому-то свойству, одна – лишняя. За замком может быть что угодно: сюрприз, вход в комнату, дорога на

прогулку...

Ребенок должен открыть замок: догадаться, на какую кнопку нажать и объяснить, почему.



Например: Тут лишняя красная фигура. Потому что эти обе желтые. Нажимаем на красную фигурку!

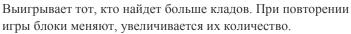
#### НАЙДИ КЛАД» или «КУДА СПРЯТАЛСЯ ЩЕНОК»

Перед ребенком лежат 8 блоков, спрятана монетка или картинка – щенок.

#### 1 вариант

Кладоискатель отворачивается, ведущий под одним из блоков прячет клад. Кладоискатель ищет его, называя различные свойства блоков. Если малыш находит клад, то забирает его себе, а под одним из блоков прячет новый клад. Ведущий вначале сам выполняет роль кладоискателя и показывает, как вести поиск клада. Называет различные свойств блоков. Например, ведущий спрашивает:

- Клад под синим блоком?
- Нет, отвечает ребенок.
- Под желтым?
- Нет.
- Под красным?
- Да.
- Под большим?
- Да.
- Под круглым?
- Да.



#### 2 вариант

Ведущий говорит: щенок спрятался под красным, большим кругом. Можно карточками – символами написать письмо:





