**Картотека игр с блоками Дьенеша**

**«Найди такую же фигуру»**

Вариант 1. Положите перед ребёнком любую фигуру и попросите его найти фигуры, такие же, как эта, по цвету (размеру, форме, толщине)

Вариант 2. Положите перед ребёнком любую фигуру и предложите ему найти такие же фигурки по цвету, но не такие по форме.

Вариант 3. Положите перед ребёнком любую фигуру и предложите ему найти такие же по форме, но не такие по цвету.

**«Найди НЕ такую фигуру»**

Положите перед ребёнком любую фигуру и попросите его найти все фигуры, которые не такие, как эта, по цвету (размеру, форме, толщине).

***«Наведи порядок»***

(сортировка, группировка)

**«Цепочка»**

Вариант 1. Выложите перед малышом ряд фигур, чередуя их по цвету: красный, жёлтый, красный (можно чередовать по форме, размеру и толщине). Предложите ему продолжить ряд.

Вариант 2. Выкладываем фигуры друг за другом так, чтобы каждая последующая отличалась от предыдущей всего одним признаком: цветом, формой, размером, толщиной.

     **«Цепочка» (усложнение)**

Вариант 3. Выкладываем 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.)

Вариант 4. Выкладываем цепочку, чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, но разные по форме и т. д.

Вариант 5. Выкладываем цепочку, чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (одинакового размера, но разного цвета).

**«Кто быстрее соберет блоки»**

Вариант 1. «Собери урожай»

Детям предлагается игровое упражнение: Кто быстрее всех соберет все красные блоки?  и т. д.

   Вариант 2. «Поручения»

Каждому ребёнку по - очереди поручается собрать все круглые блоки и т. д.

Вариант 3. «На свое место»

Все толстые блоки положите на свое место - в большой обруч и т. д. Важно, чтобы дети, выполняя игровую задачу, делали все быстро и качественно

**«Волшебный мешочек»**

(определяем форму и величину)

Содержание:

1 вариант. Все фигурки складываются в мешок. Попросите ребёнка на ощупь достать все круглые блоки (все большие или все толстые).

2 вариант. Все фигурки опять же складываются в мешок. Ребёнок достает фигурку из мешка и характеризует ее по одному или нескольким признакам. Либо называет форму, размер или толщину, не вынимая из мешка.

**«Найди клад »**

Вариант 1. Выкладываем перед ребёнком 4 логических блока Дьенеша, и пока он не видит, под одним из них прячем «клад» (монетку, камешек, вырезанную картинку и т. п.). Ребёнок 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 жёлтым блоком, и расспрашивает дальше про размер, форму и толщину. Затем "клад" прячет ребёнок, а взрослый задает наводящие вопросы.

Вариант 2. По аналогии с предыдущей игрой можно спрятать в коробочку одну из фигур, а ребёнок будет задавать наводящие вопросы, чтобы узнать, что за блок лежит в коробочке.

**«Что изменилось? »**

Вариант 1. Перед ребёнком выкладывается несколько фигур, которые нужно запомнить, а потом одна из фигур исчезает или заменяется на новую,  или две фигуры меняются местами. Ребёнок должен заметить изменения.

***«Третий лишний»***

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

**«Найди пару»**

Каждой фигуре нужно найти пару по одному из признаков, например, по размеру: большой желтый круг встает в пару с маленьким желтым кругом

**«Подбери»**

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

***«Собери бусы»***

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

***«Составь изображение»***

Из логических блоков Дьенеша можно составлять плоскостные изображения предметов: машинка, паровоз, дом, башня.

***«Помоги Мишке и Зайке»  (усложнение)***

  Для игры понадобятся игрушки: мишка, кукла, заяц и др.

Вариант 1. Предложите детям разделить фигуры между мишкой и зайкой так, чтобы у мишки оказались все красные фигуры. Проверьте, правильно ли дети распределили игрушки. Предложите им ответить на вопросы:

- Какие фигуры оказались у мишки? (Все красные).

-А у зайки? (Все не красные).

Вариант 2. Попробуйте разделить фигуры по-другому:

а) чтобы у мишки оказались все круглые;

б) чтобы зайцу достались все большие;

в) чтобы кукле достались все жёлтые и т. д.

Вариант 3. Более сложный вариант этой игры:

Разделите фигуры так, чтобы у мишки оказались все синие, а у зайки все квадратные.

Проверьте, какие фигуры достались только мишке? (Синие, неквадратные).

Только зайке? (Квадратные, не синие).

Какие фигуры подошли сразу и мишке и зайке? (Синие, квадратные).

А какие фигуры никому не подошли? (Не синие, неквадратные).

**«Второй ряд»**

Вариант 1. Выложить в ряд 5-6 любых фигур. Построить под ним второй ряд, но так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы (цвета, размера);

Вариант 2. Выложить в ряд 5-6 любых фигур. Построить под ним второй ряд, но так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура такой же формы, но другого цвета (размера);

Вариант 3. Выложить в ряд 5-6 любых фигур. Построить под ним второй ряд, но так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другая по цвету и размеру;

Вариант 4. Выложить в ряд 5-6 любых фигур. Построить под ним второй ряд, но так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура не такая по форме, размеру и цвету.

 **«Разгадай Загадку»**



Для игры “Разгадай загадку” вам понадобятся карточки с изображением трёх или четырёх признаков (наиболее сложный вариант с отрицанием 1,2,или 3 признаков) и блоки-отгадки. Игра “Загадай загадку” представляет из себя пустую табличку, на которую дети, выбрав фигуру, раскладывают соответствующие знаки.

***«Рассели жильцов»***

В каждой квартире нужно поселить жильца, опираясь на его признаки (цвет, форму, размер и толщину)



**«Обруч»**

Блоки складываются в два или три обруча. На пересечении двух кругов будут находиться блоки с пересекающимися свойствами. Например, сложите в первый обруч треугольные блоки, во второй – красные, в третий – квадратные. Дети убеждаются, что красные треугольные блоки нужно расположить на пересечении первого и второго обруча.

**«Найди клад»**

Выкладываются 8 блоков, под одним из них ведущий (один из детей) прячет «клад» (монетку). Дети задают наводящие вопросы, а ведущий может отвечать  только "да" или "нет": «Клад под синим блоком?» - «нет», «Под красным?» - «нет» (дети делают вывод, что клад под желтым блоком, и расспрашивают дальше про размер, форму и толщину). По аналогии с этой игрой можно спрятать в коробочку одну из фигур, а ребёнок будет задавать наводящие вопросы, чтобы узнать, что за блок лежит в коробочке.

**«Угощение для медвежат»**

**Материал:** 9 изображений медвежат, карточки со знаками символами свойств, логические фигуры или блоки Дьенеша.

**Цель игры:**

развитие умения сравнивать предметы по одному - четырем свойствам; понимание слов: «разные», «одинаковые». Подведение к пониманию отрицания свойств.

**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 - 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 условие 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. Во всех вариантах ребёнок дает медвежонку любой блок «печенье» в одну лапу, а во вторую подбирает по правилу, предложенному воспитателем.

*2 вариант* с использованием карточек с символами свойств. Последовательность действий (алгоритм) игры. Карточки с символами свойств, кладут стопкой лицевой стороной вниз. Ребёнок вынимает из стопки любую карточку. Находит «печенье» с таким же свойством. Ищет еще одно печенье, отличающееся только этим свойством. Угощает мишку. Например: выбрана карточка «большой» ребёнок выбрал логическую фигуру: большой, красный треугольник; второе печенье: маленький красный треугольник. Печенье отличается по размеру. Усложнение: отличие не только по одному, а по двум, трем и четырем свойствам.

В игре могут присутствовать элементы соревнований, чья команда быстрее угостит мишек.

**«Дерево»**

Нарисуйте дерево с ветками разных цветов без листьев. На каждой веточке свой символ, означающий форму, размер или толщину. Ребёнок с красным большим треугольником должен найти красную ветку со значком “треугольник и большой” (или не квадрат, большой, или треугольник, не маленький и т.д.

**«Лабиринт»**

 Можно рисовать лабиринты, дороги к гаражам, грядки на огороде и всю информацию кодировать знаками.

   Проводя анализ игровой деятельности детей с блоками Дьенеша, я прежде всего оцениваю умение детей находить, сравнивать, обобщать.