

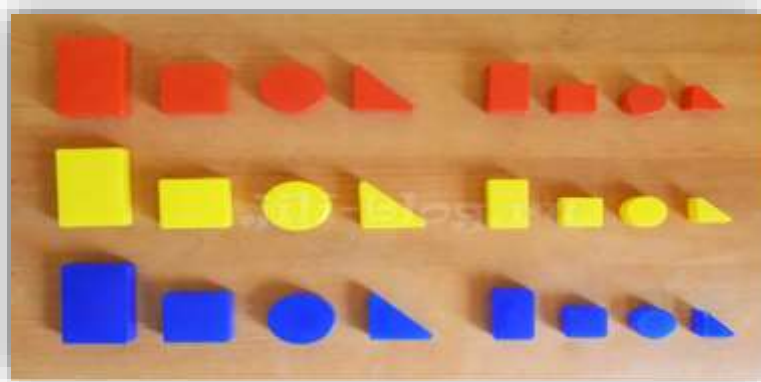
Игры на развитие логики.



Блоки Дьенеша. Что это такое?

На первый взгляд может показаться, что логические блоки Дьенеша – это обычный набор геометрических тел или строительных блоков. В действительности же это гораздо больше, чем просто строительный материал. Это целый кладезь игр на развитие логического, математического и пространственного мышления!

Пособие состоит из 48 объемных геометрических фигур, и главная особенность набора в том, что ни одна из фигур в нем не повторяется! Все блоки отличаются между собой по четырем свойствам: форма, цвет, размер, толщина. Такой набор характеристик позволяет предложить малышу много интересных аналитических задач на сравнение, обобщение, классификацию, умение кодировать и декодировать информацию.



Блоки Дьенеша.



Очень популярны специальные альбомы с заданиями для блоков Дьенеша. Альбомы отлично подходят для первого знакомства с фигурами, ведь в процессе игры малыш обращает внимание на разные формы, цвета и размеры блоков.

В альбомах ребенку предлагается собрать картинку по схеме. Самым маленьким картинку можно собирать, накладывая блоки на схему, более опытным строителям желательно строить фигурку рядом с образцом.

Примеры самых простых альбомов:

Блоки Дьенеша для самых маленьких (2-3 года)

Блоки Дьенеша для самых маленьких 2 (2-4 года)

Маленькие логики

Существует также много альбомов для детей более старшего возраста (от 4 до 8 лет). В них задания уже более разнообразны и оригинальны.

Игры с блоками Дьенеша

Варианты игр с блоками Дьенеша представлены **в порядке возрастающей трудности**. Разнообразие заданий настолько велико, что в них найдется много полезного как для 2-летних, так и для 5-летних детей. Не забывайте

превращать любое занятие с пособием в игровую ситуацию, пускай блоки будут не просто объемными фигурами, а жильцами домов, пассажирами паровоза и т.д.

Итак, начинать играть можно уже с 2х лет, постепенно усложняя задачи.

- **Сортируем блоки по наличию одного признака**



Важно научить ребенка выделять и узнавать отдельные свойства фигур. Во время первых игр акцентируйте внимание ребенка только на каком-то одном свойстве, например, цвет или форма.

Рассадите перед малышом две игрушки, например, Зайку и Мишку и скажите, что Зайка любит круглые печенюшки (печенюшками будут логические блоки Дьенеша), а Мишка квадратные. Пускай малыш разделит фигуры между игрушками соответственно их предпочтениям.

Аналогично сортировать фигуры можно и по цвету, размеру, толщине. Свойство толщины, как правило, ребенку дается труднее всего, поэтому займитесь им в последнюю очередь.

- **Сортируем фигуры по наличию двух признаков**

Когда малыш будет хорошо справляться с предыдущим заданием, попробуйте добавить еще одно свойство для сортировки.

На этот раз фигуры могут быть семенами, которые нужно рассадить по грядкам. На одну грядку сажаем все красные и большие семена, а на вторую – синие и треугольные.

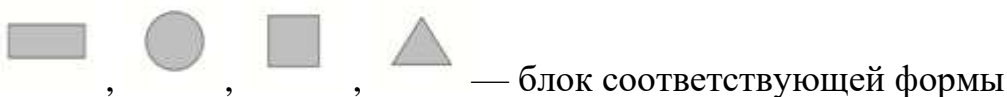
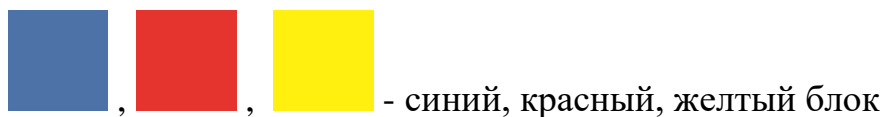


- **Сортируем блоки с использованием логических карточек**





Следующий шаг – это развитие умения кодировать и декодировать информацию о фигурах с помощью логических символов. То есть, если до сих пор вы задавали ребенку условия для сортировки словами, то теперь малыш будет учиться устанавливать взаимосвязь между свойством блока и его графическим изображением.



Для такого варианта игры вам понадобятся логические карточки следующего содержания:



Карточки с перечеркнутыми изображениями указывают на отрицание какого-

либо свойства. Например,  - не синий,  - не круглый,  - не толстый,  - не большой и т.д.

В комплекте блоков Дьенеша таких карточек, к сожалению, нет. Вы можете сделать их самостоятельно. Вводите логические карточки в игру постепенно, объясняя ребенку, что значит тот или иной символ.

Например, предложите малышу рассортировать фигуры на две группы (не забывая как-то обыгрывать задание, блоки могут стать пассажирами, которых нужно посадить в две разные машины). Для каждой группы поставьте одну или две логических карточки. К примеру, рядом с одной группой поставьте красную карточку и треугольник (значит сюда нужно подобрать все красные треугольные фигуры), рядом с другой – карточки с кругом и маленьким домиком (подбираем маленькие круглые фигуры).



- **Подбираем карточки к соответствующим фигурам**

Попробуйте и обратное задание. Сначала вместе рассортируйте блоки по какому-то словесному условию. Допустим, предложите расселить все фигуры по двум домикам (толстые в один домик, тонкие – в другой). После того, как ребенок справится с заданием, предложите «подписать» каждый домик карточкой, чтобы жильцы не перепутали свои домики. Помогите малышу выбрать подходящие карточки из нескольких предложенных

- **Сортируем блоки по отсутствию одного признака**

Предложите ребенку рассортировать фигуры на НЕкруглые и НЕквадратные. При этом обратите внимание малыша на то, что некоторые блоки (к примеру, треугольные) могут подойти и туда, и туда. Не забывайте оживлять игру каким-то сюжетом (например, котенок рассаживает цветы по клумбам – на одной клумбе НЕкруглые цветы, а в другой НЕквадратные).

- **Сортируем по отсутствию двух и более признаков**

Если у малыша все получается, то можно предложить рассортировать блоки по отсутствию сразу двух и даже трех признаков. А самый продвинутый уровень – это сортировка по наличию одних и по отсутствию других признаков.



- **Находим сходство и отличие**

Расставьте перед ребенком на столе несколько тарелочек и объясните, что в каждую из них нужно положить по два блока одинаковой формы. Пусть малыш самостоятельно примет решение, какие это будут фигуры (допустим, он может взять два круглых блока любого цвета и размера). В этом задании главная задача, которая стоит перед малышом, — выделить у фигур одно общее свойство, невзирая на все остальные.

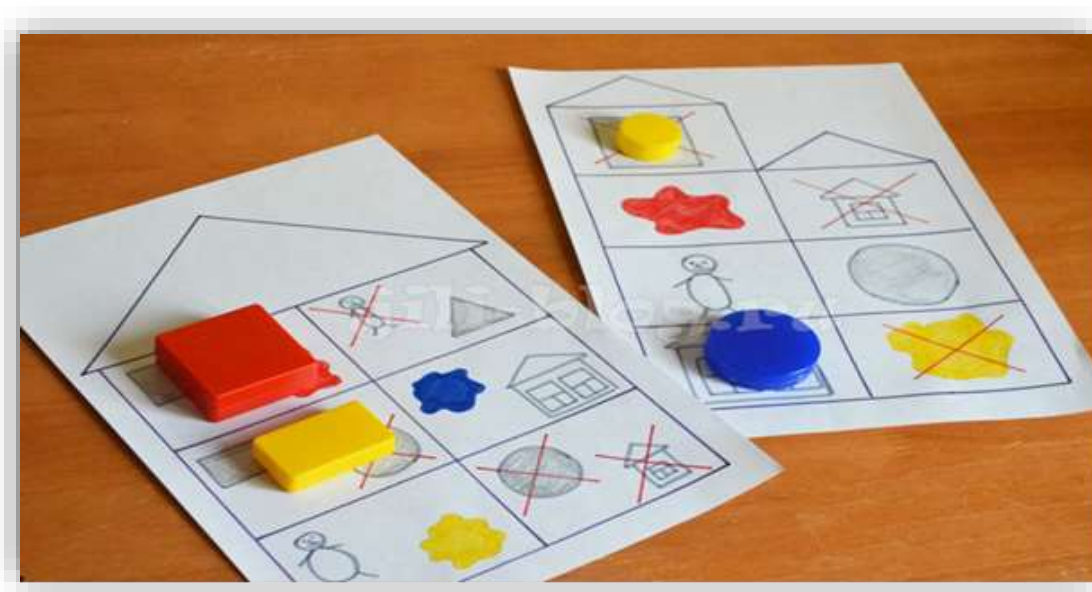


В другой раз предложите положить на каждую тарелочку по две фигуры одинакового цвета / размера / толщины.

Следующий шаг – попробуйте установить отличие между блоками. Так, предложите ребенку положить в каждую мисочку по две фигуры разного цвета / формы / размера / толщины.

Ну и наконец, самый сложный вариант этого задания выглядит так: положить в одну миску два блока одинакового размера, но разной формы; одинаковой формы и одинакового размера; разной формы и разного размера и т.д.




- **«Расселяем жильцов» в домике. Для каждой комнаты задаем условие**



Это задание похоже на игры с логическими карточками. Ребенку необходимо расселить фигуры в домике, учитывая те условия, которые даны для каждой «комнатки». Если вы только учитесь понимать значения изображений, достаточно будет одного условия, ну а более «продвинутым» можно и три условия в одну комнатку нарисовать.

- **Собираем дорожку / мостик по заданным условиям**

Расскажите малышу историю о том, как между домиками ваших игрушечных друзей (например, Зайки и Мишки) поломался мостик, из-за чего теперь они не могут ходить в гости друг к другу. Предложите построить новый мостик. Но он будет не простой, а волшебный. На этом мостике каждый кирпичик можно выкладывать только по особому правилу: вы задаете для каждого блока условие с помощью 1-2 логических карточек, а малыш выкладывает фигуры в рядочек.

Например, сначала вы показываете карточку с перечеркнутым кругом  – ребенок выбирает и ставит на мостик любой некруглый блок, далее вы показываете синюю карточку  и полного человечка  – ребенок выбирает и ставит на мостик синий толстый элемент и т.д.

- **Альбом заданий «Лепим нелепицы»**



На обложке альбома «Лепим нелепицы» возрастное ограничение от 4х лет, на деле его смело можно использовать с 3х лет, особенно, если малыш уже не первый раз играет с блоками Дьенеша.

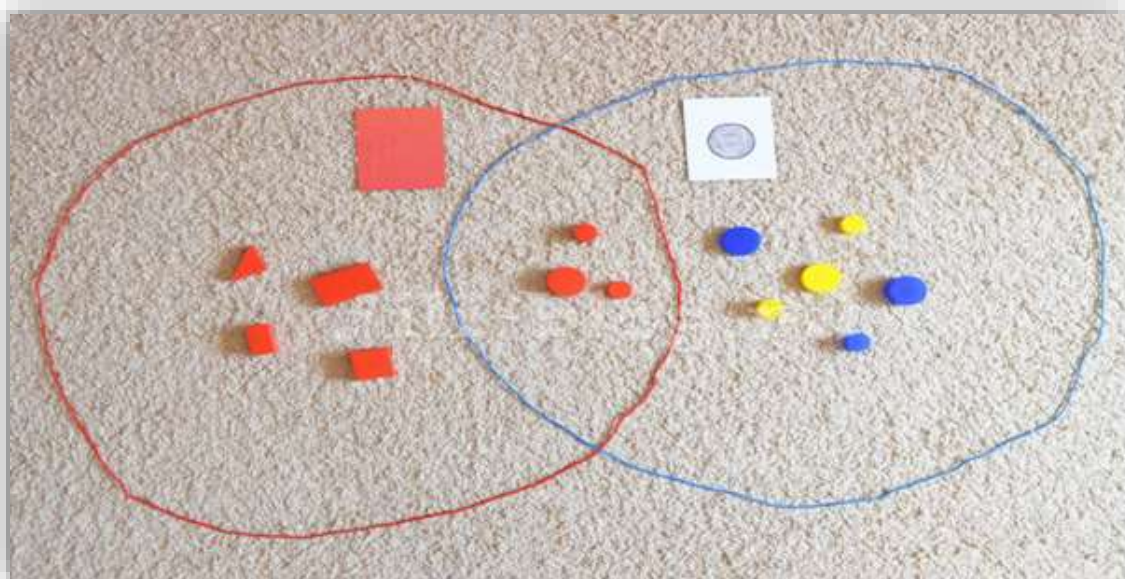
Этот альбом учит ребенка подбирать фигуры с учетом трех условий одновременно. Подобрал все блоки и поставив их в нужные места, малыш получит забавную картинку. Причем эта картинка еще и является ответом на загадку. Загадки, кстати, тоже непростые, это загадки обманки – по рифме просится один ответ, а на самом деле другой

- **Строим дорожку / круг, чтобы рядом не было деталей одинакового цвета / размера**

Строим дорожку или круг с одним единственным условием – рядом не должны попадаться блоки, например, одинакового цвета. В другой раз условием может быть неодинаковая форма / размер / толщина.

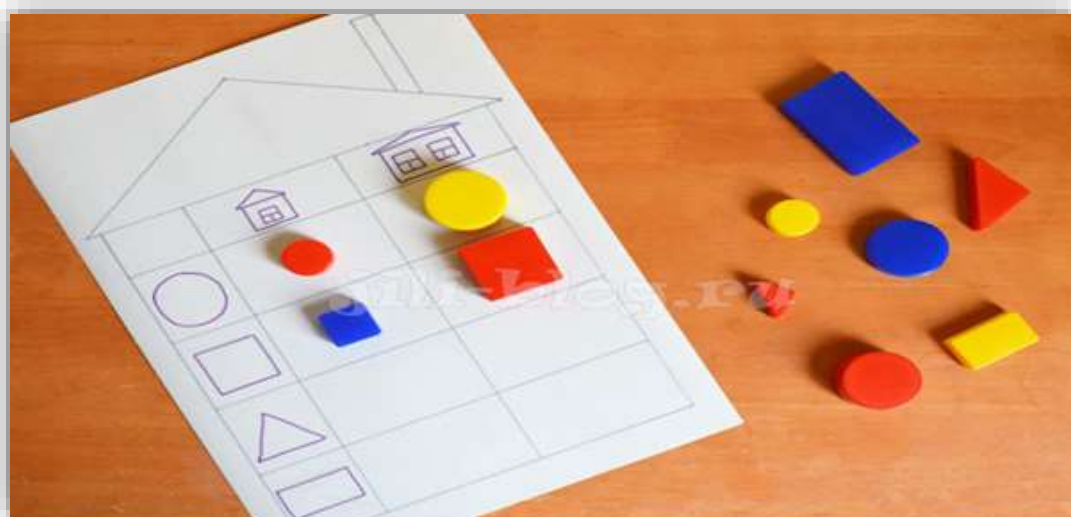
- **Знакомимся с понятием пересекающихся множеств**

На первый взгляд задание может показаться очень сложным и, возможно, даже напомнит вам о пересекающихся множествах из курса алгебры за 9 класс, но на самом деле для маленького ребенка оно вполне доступно.



Итак, выложите на полу с помощью веревочек два пересекающихся круга и объясните, что в один круг нужно положить все круглые фигуры, а в другой – красные. После этого, обратите внимание малыша на то, что есть такая область, которая попадает одновременно в оба круга, соответственно в этом месте фигуры должны удовлетворять обоим условиям – быть и красными и круглыми.

- **«Расселяем жильцов» в домике. Учимся работать с таблицей**



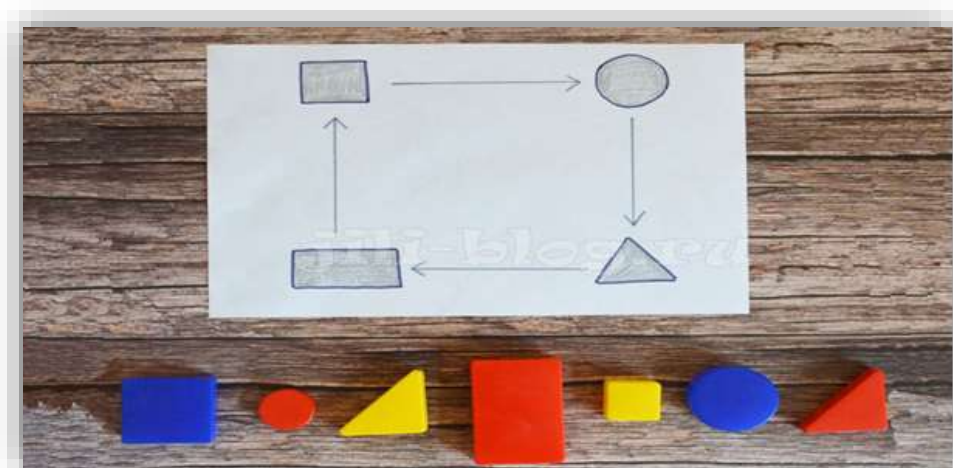
Еще одна задачка на расселение «жильцов» в домике, только на этот раз принцип расселения совсем другой. Малыш должен расставить фигуры в пустые клетки так, чтобы они удовлетворяли условиям в строке и столбце одновременно. То есть ребенок учится работать с таблицей. Это умение очень важное и полезное, на нем базируется множество развивающих игр, да и школьных задач.

С принципом построения таблицы можно знакомить уже трехлетнего ребенка, для него это вполне посильная задача.



В наименованиях строк лучше всего использовать формы или цвета (т.к. их больше), а в наименованиях столбцов может быть толщина или размер фигуры.

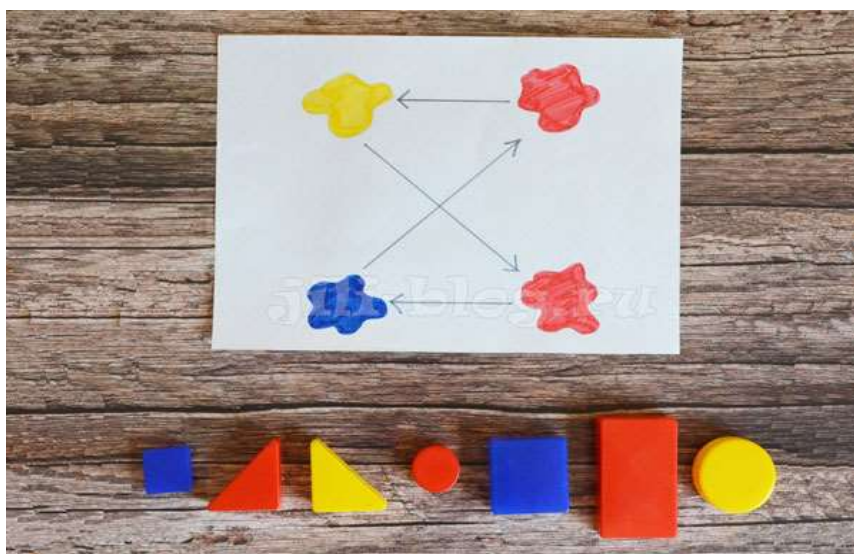
- **Строим дорожку по схеме**



Это задание учит ребенка не только выкладывать дорожки с учетом чередования свойств, но еще и понимать графическую схему и следовать ей. Нарисуйте на листочке схему, на которой будет указано, в каком порядке фигуры должны следовать друг за другом. Глядя на схему, малыш должен выложить фигуры в той последовательности, как показывают стрелки.

На такой схеме желательно ограничиться только одним свойством (цвет или форма, например).

Для усложнения задачи можно слегка запутать стрелочки, так последовательность будет не столь очевидной.



Такие схемы можно использовать не только для построения дорожек, но и различных фигур (кругов, например). После построения предложить малышу зарисовать получившуюся фигуру.

- **Игра «Блоки путешествуют»**



Это один из самых увлекательных вариантов игр с блоками, он будет интересен детям от 3,5-4 лет. Здесь блоки – это не просто геометрические фигуры, а настоящие путешественники, которые ходят по тропинкам и соблюдают дорожные знаки. Но знаки у них, разумеется, не простые, а специальные, для блоков

К игре необходимо подготовиться и нарисовать поле с разветвляющимися тропинками, при этом на каждой развилке должно быть указание, каким «путешественникам» можно по этой дорожке ходить, а каким нужно свернуть на соседнюю тропинку.

Например, на первой развилке дорожка разделяется на две части, и все маленькие фигуры идут налево, а большие направо. Далее каждая из этих дорожек снова разветвляется, и теперь уже, чтобы узнать, по какой дорожке идти, нужно обратить внимание на цвет блока и т.д. Чтобы усложнить игру, можно добавить знаки с отрицанием свойств.



Игра станет интереснее, если в конце каждая дорожка приведет к какой-то цели – кафе, магазин, лес, детская площадк. Все зависит от ваших художественных способностей

- **Ищем клад**

Предлагаю вашему вниманию три варианта поиска клада:

Первый, самый простой. Вы раскладываете перед ребенком несколько фигур, при этом, пока малыш не видит, под одним из блоков прячете какой-то секрет, допустим, наклейку или вырезанную картинку. Затем предлагаете ребенку найти клад и сообщаете, что пираты спрятали его, например, под толстым и немаленьким блоком или красным и тонким, т.е. конкретно задаете условие поиска. Малышу нужно догадаться, о какой фигуре идет речь.

Во **втором варианте игры** клад прячет ребенок. Чтобы отгадать, где находится клад, взрослый задает наводящие вопросы. Малыш отвечает «да» или «нет».

Третий вариант игры . Здесь, чтобы найти клад, нужно разгадать целую цепочку условий.

- **Игра «Волшебное стеклышко»**



Игра будет интересна примерно с 4 лет. Скажите ребенку, что у вас появилось волшебное зеркало / стекло / коробочка, которая умеет менять свойства блоков, и предложите поиграть в фокусников.

Первый вариант игры. Фокусником работаете вы. Выберите какую-то одну фигуру и поставьте рядом с ней «волшебное стеклышко» (в качестве магического атрибута можно использовать любую привлекательную вещь). Затем проведите ряд «магических ритуалов» и незаметно подложите по другую сторону стеклышка другой блок (или поставьте его взамен прежнего). У нового блока должно быть изменено одно свойство, все остальные характеристики неизменны. Попросите малыша назвать, какое свойство у блока изменилось.

Второй вариант игры. Фокусником работает ребенок. Вы задаете или решаете вместе с ребенком, какое свойство ваше волшебное стеклышко сейчас будет менять. Например, вы решили, что изменяться будет форма. Когда вы закроете глаза, ребенок должен поставить новый блок с измененной формой (все остальные свойства должны быть неизменны).

Когда малыш освоится с игрой, пробуйте одновременно изменять сразу два свойства.

Варианты игр с блоками Дьенеша неисчерпаемы.