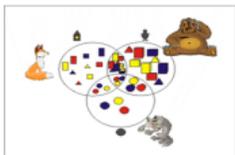


### «РАЗДЕЛИ БЛОКИ»

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 от Зайца! Заяц 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!

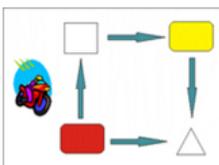
### «АВТОТРАССА (ПОСТРОЙ ДОРОЖКУ)»

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



### Альбом для детей с 4 лет



### Альбомы для детей 5-8 лет



Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад комбинированного вида №36 «Лесная полянка»



## КОНСУЛЬТАЦИЯ – ПРАКТИКУМ

### «Использование дидактического материала «Логические блоки Дженеши» в интеллектуальном развитии дошкольников»



### Контактная информация:

Адрес: г.Реж, ул.Костоусова, д. 83

Тел. 8 (34364) 38794

эл.адрес: ds.36.rezh@yandex.ru

сайт ДОУ: <https://ds36rezh.tvoysadik.ru/>

## 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.

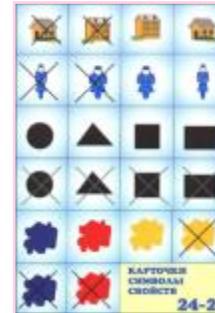
Логический материал представляет собой набор из 48 объемных геометрических фигур, различающиеся четырьмя свойствами:

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 (5x5см), на которых условно обозначены свойства блоков и карточки с отрицанием.

цвет обозначается пятном;  
форма - контур фигур (круглый, квадратный, треугольный, прямо угольный,);  
величина - силуэт домика (большой, 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.



## 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!

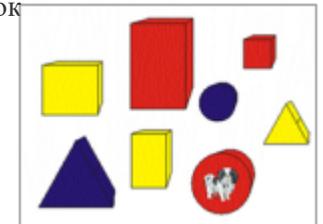
### «НАЙДИ КЛАД» или «КУДА СПРЯТАЛСЯ ЩЕНОК»

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 ребенок 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.



Выигрывает тот, кто найдет больше кладов. При повторении игры блоки меняют, увеличивается их количество.

#### 2 вариант

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

