

### 3.1. Игры с логическими блоками Дьенеша

Организовать работу с детьми, предполагающую использование игр и упражнений с логическими блоками Дьенеша, вам поможет таблица 12.

Таблица 12

№ группы	Логико-математические умения	Игры и игровые упражнения с логическими блоками
1	Анализируем и выявляем свойства и их отсутствие, пользуемся знаками-символами	И. 1.1. «Помоги муравьишкам». И. 1.2. «Угадай-ка». И. 1.3. «Найди клад»
2	Анализируем, сравниваем, находим объекты с одинаковыми и разными свойствами, действуем по правилам	И. 2.1. «Дорожки». И. 2.2. «Домино». И. 2.3. «Найди пару». И. 2.4. «Две дорожки». И. 2.5. «Поймай тройку»
3	Ориентируемся на знаки-символы свойств, разбиваем и группируем по несовместимым свойствам	И. 3.1. «Где чей гараж» («Логическое дерево») И. 3.2. «Засели домик»
4	«Читаем» схемы, следуем правилам	И. 4.1. «Строители дорог». И. 4.2. «Вырастим дерево». И. 4.3. «Фантазеры». И. 4.4. «Сократи слово»
5	Анализируем, сравниваем, находим закономерности	И. 5.1. «У кого в гостях Винни-Пух и Пятачок?»
6	Ориентируемся на знаки-символы отрицания свойств и расшифровываем (декодируем) свойства	И. 6.1. «Помоги фигурам выбраться из леса». И. 6.2. «Построй дом». И. 6.3. «Лото»
7	Зашифровываем (кодируем) и расшифровываем (декодируем) свойства; пользуемся отрицанием и характеризуем блоки	И. 7.1. «Загадки без слов». И. 7.2. «Где спрятался Джерри?» И. 7.3. «Угадай фигуру»
8	Разбиваем и группируем по совместимым свойствам; характеризуем группы, пользуясь словами (логическими операторами) «все», «не», «и», «или»	И. 8.1. «Раздели блоки-1». И. 8.2. «Раздели блоки-2»

## I. Анализируем и влияем свойства и их отсутствие, пользуемся шаками-символами

### II. 1.1. Помоги муравьишкам

**Материал.** Набор логических блоков, непрозрачные открывающиеся коробочки с прорезом сверху (домики) или мешочки по числу детей.

#### Содержание

##### I

Перед детьми выложены блоки (муравьишки). Педагог рассказывает детям историю о том, что у мамы-муравьихи много детей — веселых и любознательных муравьишек. Они часто убегают из дома, а потом с трудом находят дорогу назад, некоторые даже теряются в большом лесу. Решила мама-муравьиха научить муравьишек быстро возвращаться в свой дом. Но одной ей не справиться, и она просит помощи у детей.

Каждый ребенок получает домик. Ведущий называет, какие блоки (муравьишки) должны спрятаться в домиках, например все треугольные. Дети прячут в свои домики соответствующие блоки. В конце домики открывают и проверяют, не попали ли туда блоки другой формы. После проверки и исправления ошибок блоки возвращают на место.

Ведущий дает новую команду, например спрятать в домиках всех не треугольных муравьишек. Всякий раз при повторении игры свойство, на которое дети ориентируются при решении игровой задачи, меняется (синие — не синие, большие — не большие, круглые — не круглые и т. п.).

Сначала роль ведущего (мамы-муравьихи) выполняет взрослый, затем по очереди дети.

При повторении упражнения меняются игровые задачи: поймать мышек, собрать все съедобные грибы и др.

##### II

Ведущий называет сразу два свойства блоков, которые должны попасть в домики (синие круглые, квадратные желтые, синие не круглые, маленькие не треугольные и др.).

Педагог каждый раз поощряет стремление детей самостоятельно придумывать новые комбинации свойств.

##### III

Ведущий указывает сразу три свойства блоков, которые должны попасть в домики (круглые красные большие, желтые маленькие квадратные, красные большие не треугольные, толстые не большие не синие, не желтые не тонкие не круглые и др.).

Каждый раз перед детьми ставятся привлекательные игровые задачи. Взрослый поощряет стремление детей придумывать новые комбинации свойств.

### II. 1.2. Угадай-ка

**Материал.** Логические блоки, образная игрушка, карточки-свойства (для II и III вариантов).

#### Содержание

##### I

Ведущий от имени какого-либо игрового персонажа, например Буратино, обращается к детям: «Я очень люблю делать приятное своим друзьям, а больше всего дарить подарки. Подарков у меня целая коробка. (Показывает коробку с блоками.) Здесь шоколадки, машинки, куклы и все-все, что хотите. Я уже выбрал подарок для Мальвины. Вы тоже сможете выбрать подарки для своих друзей. Но для этого нам сначала нужно будет угадать, какого цвета подарок я приготовил для Мальвины. Сейчас я достану его из своей коробки и спрячу».

Буратино прячет один из блоков, дети пытаются угадать его цвет. Тот, кто угадывает, получает право выбрать подарок для своего друга. Он прячет блок (подарок) и говорит, какое его свойство надо угадать.

В повторных играх дети угадывают форму, размер или толщину блока.

##### II

Буратино прячет блок (подарок) и предлагает угадать сразу два его свойства (например, какого цвета и формы платок он выбрал для черепахи Тортиллы). При отгадывании дети обязательно должны называть два свойства подарка. Если же они указывают только одно свойство, Буратино напоминает правило. В случае, когда дети угадывают одно из двух свойств, Буратино говорит, что названо верно, а что не верно, и выставляет соответствующую карточку-свойство (рис. 11). Тот, кто угадывает оба свойства, сменяет Буратино — выбирает подарок и указывает, какие два его свойства надо угадать (цвет и форму, форму и размер, размер и толщину и др.).

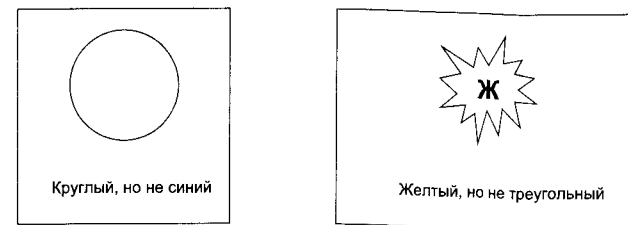


Рис. 11

### III

В этом варианте игры требуется угадать сразу три свойства блока. Например, ведущий (булатинно) берет блок и предлагает угадать его цвет, форму и размер (форму, размер и толщину, цвет, форму и толщину). Игроки при отгадывании должны обязательно уточнить все три свойства. Если они угадывают одно или два из указанных свойств, ведущий говорит, что названо верно, а что не верно, и выкладывает соответствующие карточки-свойства (рис. 12).

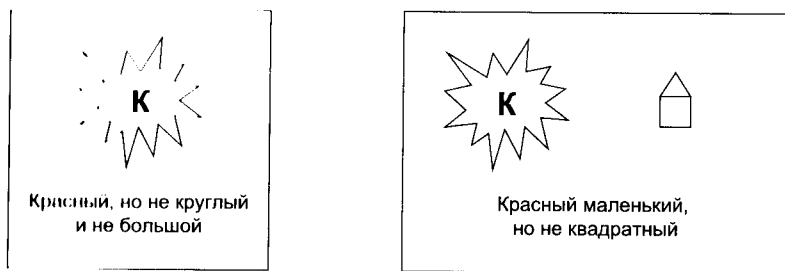


Рис. 12

В дальнейшем следует усложнить задачу: предложить угадать все четыре свойства блока.

Эту игру можно организовать по типу известной телеигры «Что? Где? Когда?». Для нее дополнительно потребуются игровое поле, разделенное на секторы по количеству игроков (в качестве поля может выступать круг, начерченный на полу или вырезанный из бумаги и расположенный в любом удобном месте), волчок со стрелкой (в центре игрового поля), непрозрачные коробочки по числу секторов.

До начала игры ведущий кладет в каждую коробку по одному блоку и ставит по одной коробке на каждый сектор игрового поля. Игроки занимают места вокруг игрового поля. Ведущий вращает волчок. Остановившаяся стрелка указывает, в какой коробке лежит блок, свойства которого надо угадать, и кто начинает отгадывать. Ведущий снимает коробку с игрового поля, смотрит, какой блок находится в ней (игрокам не показывает), и предлагает угадать два или больше его свойств. Тот, кто угадал все свойства блока, становится ведущим. Он заполняет пустую коробку (игроки не должны видеть ее содержимое) и снова вращает волчок.

### И. 1.3. Найди клад

**Материал.** Логические блоки, круги из бумаги (клады), карточки со знаками цвета, формы, размера, толщины (для II и III вариантов).

#### Содержание

#### I

Перед детьми лежат 8—10 логических блоков. Дети — кладоискатели, кружок из бумаги — клад. Его нужно отыскать — угадать цвет, форму, размер или толщину блока, под которым спрятан кружок.

Кладоискатели отворачиваются, ведущий под одним из блоков прячет кружок клад — и сообщает правило его поиска: чтобы найти клад, нужно угадать цвет блока. Тот, кто находит клад, забирает его себе и становится ведущим.

Вначале педагог исполняет роль кладоискателя. Он показывает, как производить поиск клада. Если кладоискатель правильно указывает свойство блока, под которым находится клад, дети говорят «да», если не верно — «нет». Например, педагог спрашивает:

- Клад под красным блоком?
- Нет, — отвечают дети.
- Под желтым?
- Нет.
- Под синим?
- Да.

Педагог-кладоискатель осуществляет проверку и, если находит клад, забирает его себе. После этого кладоискателями становятся дети. Победителем становится тот, кто нашел больше всего кладов.

При повторении игры дети угадывают другие свойства блоков — их форму, размер, толщину.

#### II

У ведущего — карточки-свойства. Количество блоков увеличивается до 16. Чтобы найти клад, игрокам нужно угадать два свойства блока, под которым он спрятан. После уточнения свойства ведущий выставляет карточку с соответствующим знаком. Ход игры может быть, например, таким.

- Клад под круглой большой фигурой? — спрашивает кладоискатель.
- Нет, — отвечает ведущий.
- Под квадратной маленькой?
- Под квадратной (ведущий выкладывает карточку с нарисованным на ней квадратом), но не под маленькой.
- Под квадратной большой?
- Да (ведущий добавляет к ранее выложенной карточке еще одну (см. рис. 13)).

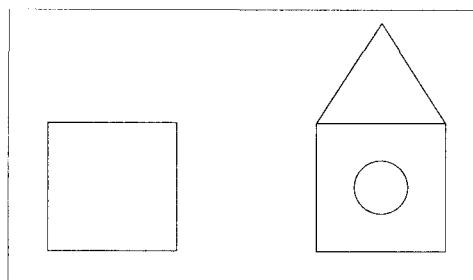


Рис. 13

Поднять блок и проверить, есть ли под ним клад, может только тот, кто правильно указал оба свойства блока.

При повторении игры дети угадывают другую пару свойств: цвет и толщину, цвет и форму, форму и толщину.

### III

Количество блоков увеличивается до 24.

Кладонскатели должны угадать сразу три свойства блока. Ведущий подтверждает каждое угаданное свойство карточками. Например:

Клад под красным, большим, круглым блоком?

Под красным (*выкладывает карточку*), но не под большим и не под круглым.

Под красным маленьким треугольником?

Под красным маленьким блоком (*добавляет к выложенной карточке еще одну*), но не под треугольником.

Под красным маленьким квадратом?

Да (*выставляет еще одну карточку (рис. 14)*).

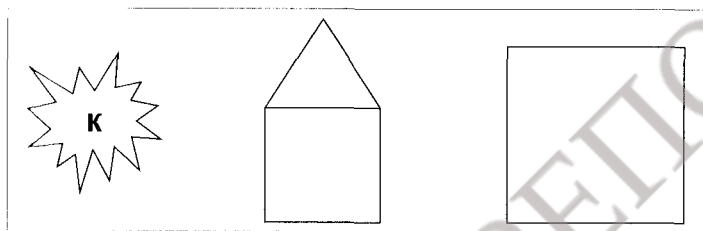


Рис. 14

Тот, кто правильно назвал все три свойства, поднимает указанный блок и забывает клад.