

Картотека дидактических игр с использованием блоков Дьенеша



Вторая младшая группа

-«Волшебный мешочек»

Педагог помещает блоки Дьенеша в непрозрачный мешочек из ткани. Дети достают из него на ощупь только большие либо маленькие предметы (по заданию).

-«Уборка». Задача малышей — разложить в разные коробки тонкие и толстые блоки, большого и маленького размера, определённой формы. Как вариант, можно отдать одни предметы игрушечному зайчику, а другие — мишке.

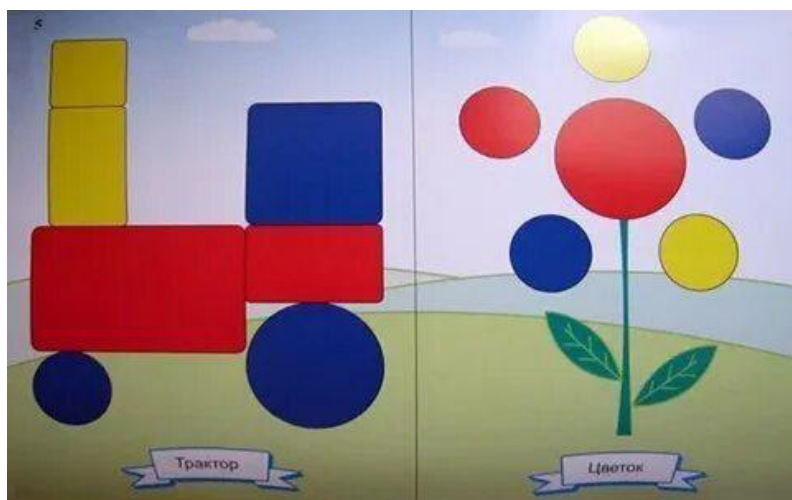
-«Найди лишнее». Педагог выкладывает в ряд 3 логических блока, 2 из них похожи по одному признаку, а третий отличается (например, 2 синих предмета и 1 жёлтый). Задача ребёнка — найти лишнюю фигуру и объяснить почему.

-«Найди пару» Выставляются фигуры, малыш должен каждой найти пару по определённому признаку (большой и маленький, толстый и тонкий).

-«Что изменилось» Педагог выставляет перед дошкольником несколько фигур, он их запоминает. Затем одна из них убирается либо заменяется на новую. Ребёнок должен определить изменение.

-«Продолжи цепочку» Малыш должен продолжить цепочку путём чередования блоков по цвету, форме, размеру либо толщине.

-«Дополни картинку» Детям предлагаются различные картинки, которые нужно дополнить с помощью блоков Дьенеша (обозначены контуры фигур). При этом учитывается только их форма.



Средняя группа:

-«Найди клад» Перед дошкольником размещаются несколько блоков, под одним из них находится клад (монетка, маленькая картинка и т. п.). Наводящие вопросы, которые малыш задаёт взрослому, помогают определить, где находится сокровище: например, «Клад под жёлтым блоком?», «Клад под толстой фигурой?» и т. п. После успешного завершения игры педагог и ребёнок могут поменяться ролями: клад прячет уже дошкольник.

-«Угадай, что в коробочке» Один блок прячется в коробку. Малыш путём наводящих вопросов должен догадаться, какая именно фигура там спрятана. Например, «В коробочке находится синий блок?», «Он большой?» и т. п.

-«Дополни ряд» Взрослый выкладывает ряд из нескольких блоков. Ребёнок должен построить внизу ещё один из фигур, отличающихся только формой (цветом, размером, толщиной).



-«Посади клумбу» Воспитатель предлагает ребятам разбить красивую клумбу по определённой схеме: например, в середине находится большой красный круг, вокруг него — разноцветные маленькие квадратики, а уже вокруг них — разноцветные большие треугольники. На каждом треугольнике расположен маленький квадратик контрастного цвета (сердцевина цветочка).

Старшая и подготовительная группа:

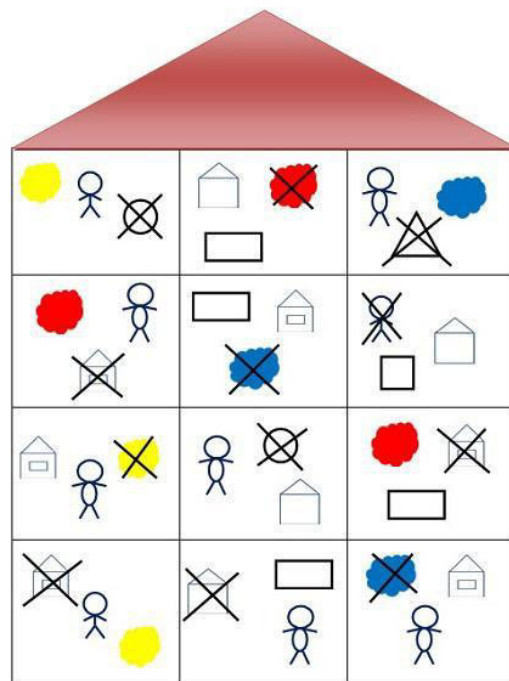
-«Логическое домино» Набор блоков распределяется поровну между детьми (не более четырёх участников), они поочерёдно делают ходы. При этом ходить можно разными способами: фигурой иного цвета, формы,

размера либо же блоком такого же размера, но иного цвета и формы. При отсутствии нужной детали участник пропускает ход.

-«Угадай-ка» Ведущий обращается к детям от лица игрушки (например, Лунтика), говорит, что любит дарить подарки друзьям. Их у него целая коробка. Лунтик уже выбрал подарок для кузнечика Кузи и предлагает ребятам выбрать их и для своих друзей. Но чтобы это сделать, нужно угадать, какого цвета игрушка приготовлена для Кузи. Лунтик прячет один блок, а дошкольники угадывают его цвет. Угадавший получает возможность выбрать подарок для своего друга: теперь уже он прячет одну деталь и просит угадать какое-то одно её свойство.

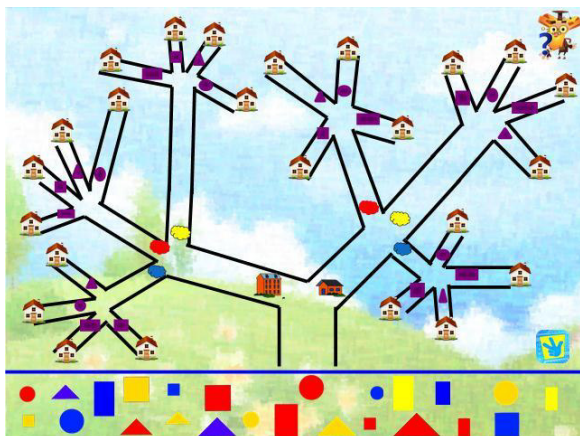
-«Проложи дорожки к домикам» Воспитатель выставляет 3 макета домиков (это могут быть и картинки) для трёх поросят. Между ними нужно выстроить дорожки, но по определённом принципу. Например, в первой дорожке рядом не должны находиться фигуры одного цвета, во второй — одной формы, в третьей — одного размера. По тому же принципу можно составлять гирлянды для нарисованной ёлочки, вагоны для поезда и т. д.

-«Рассели жильцов в доме» В городе блоков выстроили новый красивый дом, а жители (блоки) никак не могут расселиться в нём. Им должны помочь дошкольники: при этом в каждой квартире должны оказаться жильцы одного размера (либо толщины). В усложнённом варианте воспитатель не озвучивает условия, а использует символические картинки, где толщина — худой либо толстый человечек, размер — большой или маленький дом.



Настольно-печатная игра «Помоги блокам выбраться из заколдованного леса». Перед дошкольниками карта с изображением лесной чащи, в которой заблудились фигуры. Также нарисованы дороги, на их развилках есть знаки, указывающие, каким фигурам можно идти по этой тропе. Если знак перечёркнут — это значит, что по данной дорожке разрешено двигаться только фигуре, не такой, как нарисованная. Таким образом ребята поочерёдно выводят все блоки из волшебного леса, рассуждая, какую именно дорожку всякий раз нужно выбрать. Чтобы сделать сюжет игры более захватывающим, педагог каждый раз может наделять фигуры новыми образами: например, это могут быть корабли, которых нужно вывести из разбушевавшегося моря

(необходимо нарисовать соответствующую карту).



-«Составь картинку» Ребятам предлагаются изображения предметов с контурами составляющих их деталей. Каждый элемент имеет символическое обозначение, где указаны все его свойства (в то время как в более младшем возрасте ребята составляют подобные картинки, исходя только их формы блоков).

