# Консультация для родителей.

Логические игры с блоками Дьенеша

**«Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий.**

**Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».**

**В. А. Сухомлинский**

В дошкольном возрасте **игра** является ведущим видом деятельности, но не потому, что современный ребенок, как правило, большую часть времени проводит в развлекающих его **играх**, — **игра** вызывает качественные изменения в психике ребенка. Через игру ребёнок входит в мир взрослых, овладевает духовными ценностями, усваивает предшествующий социальный опыт.

**Игра – это деятельность**, в которой ребенок сначала эмоционально, а затем интеллектуально осваивает всю систему человеческих отношений.

**Игра** – это особая форма освоения действительности путем ее воспроизведения, моделирования.

**Игра** является сквозным механизмом развития ребёнка, посредством которой реализуются содержание пяти образовательных областей:

*«Социально - коммуникативное развитие»*;

*«Познавательное развитие»*;

*«Речевое развитие»*;

*«Художественно - эстетическое развитие»*;

*«Физическое развитие»*.

**Игра** является основным видом деятельности детей, а так - же формой организации детской деятельности в детском саду.

**Игры с** **логическими *блоками Дьенеша***.

Комплект **логических блоков** дает возможность вести детей в их развитии от оперирования одним свойством предметов к оперированию двумя, тремя и четырьмя свойствами.

В процессе различных действий с **блоками** дети сначала осваивают умения выявлять и абстрагировать в предметах одно свойство (цвет, форму, размер, толщину, сравнивать, классифицировать и обобщать предметы по каждому из этих свойств).

Затем они овладевают умениями анализировать, сравнивать, классифицировать и обобщать предметы сразу по двум свойствам (цвету и форме, форме и размеру, размеру и толщине и т. д.).

Несколько позже по трем (цвету, форме и размеру; форме, размеру и толщине; цвету, размеру и толщине) и по четырем свойствам *(цвету, форме, размеру и толщине)*.

Наряду с **логическими блоками** в работе применяются карточки, на которых условно обозначены свойства **блоков***(цвет, форма, размер, толщина)*.

**Логические**«**Блоки Дьенеша***»* представляют собой набор из 48 геометрических фигур:

а) четырех форм *(круг, треугольник, квадрат, прямоугольник)*;

б) четырех цветов *(красный, синий, желтый)*;

в) двух размеров *(большой, маленький)*;

г) двух видов толщины *(толстый, тонкий)*.



Каждая геометрическая фигура характеризуется четырьмя признаками: формой, цветом, размером, толщиной.

**В наборе нет ни одной одинаковой фигуры!**

Для знакомства с **блоками Дьенеша** начните с простых игр таких, как:

**1) Найди такие же фигуры, как эта, по цвету** *(покажите, например желтую фигуру)*. Затем можно попросить ребенка показать все **блоки треугольной формы***(или все большие фигуры и т. д.).*

**2) Найди не такие фигуры, как эта, по форме***(по размеру, по толщине, по цвету)*

**3) Найди такие же фигурки по цвету, но не такие по форме**; или такие же по форме, но не такие по цвету.

**4)Дай мишке все синие фигуры, зайчику - желтые, а мышке – красные;** затем распределяем фигуры по размеру, форме, толщине.

**5)Назови, какая эта фигура по цвету** *(по форме, по размеру, по толщине)*

**6)** Выкладываем в ряд 3 разные фигурки. Малыш закрывает глазки, одну фигурку убираем. **Какой не хватает?**

**7)**Выкладываем в ряд 3 разные фигурки. Малыш закрывает глазки, меняем две фигуры местами. **Что изменилось?** Затем, перед ребенком выкладывается несколько фигур, которые нужно запомнить, а потом одна из фигур исчезает или заменяется на новую, или две фигуры меняются местами. **Ребенок должен заметить изменения**.

**8)** Выкладываем в ряд 3 фигурки *(2 общие по какому-то принципу, одна нет)*. **Что лишнее?** (Пример, кладем 2 синих фигурки и одну красную. Кладем 2 квадрата и 1 круг и т. д).

**9) Ставим фигурку большую и ищем ей пару маленькую.** Можно искать также пары по цвету.

**10) Складываем фигурки в мешочек и ищем нужную фигурку на ощупь.** Все фигурки складываются в мешок. Попросите ребенка на ощупь достать все круглые **блоки***(все большие или все толстые)*.

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

**Более сложные варианты игр с** **блоками Дьенеша**

**Домино**

В этой игре одновременно может **участвовать** не более четырех детей, фигуры делятся поровну между **участниками**. Каждый игрок поочередно делает свой ход. При отсутствии фигуры ход пропускается. **Выигрывает тот**, кто **первым выложит все фигуры**. Ходить можно по-разному. Например:

a) фигурами другого цвета *(формы, размера)*;

б) фигурами того же цвета, но другого размера или такого же размера, ко другой формы;

в) фигурами другого цвета и формы *(цвета и размера, размера и толщины)*;

г) такими же фигурами по цвету и форме, но другого размера *(такими же по размеру и форме, но другими по цвету)*;

д) ход фигурами другого цвета, формы, размера, толщины.

**Цепочка**

Суть **игры заключается в том**, что следует построить цепочку из фигур, причем как можно длиннее. Допустим, можно предложить несколько вариантов построения цепочки: чтобы рядом не было двух одинаковых фигур по форме, или же по цвету или наоборот, чтобы друг за другом шли две одинаковые по цвету *(форме, размеру)* фигуры и т. д.

**Продолжи цепочку, чередуя блоки по цвету**: красный, желтый, красный, желтый *(можно чередовать по форме, размеру и толщине)*.

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

Выкладываем цепочку, 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.)*.

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

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

**Игра “Найди клад”**

Необходимо 8 квадратных **блоков**: 4 синих *(большой тонкий, маленький тонкий, большой толстый, маленький толстый)* и 4 красных *(большой тонкий, большой толстый, маленький тонкий, маленький толстый)*.

Выкладываем перед ребенком 8 **блоков**, и пока он не видит, под одним из них прячем *«клад»* *(монетку, вырезанную картинку и т. п.)*. Ребенку надо задавать наводящие вопросы, а отвечать можно только "да" или "нет": ***«Клад под синим******блоком****?»* - *«нет»*, ***«Под красным?»*** - *«нет»* (ребенок делает вывод, что **клад под желтым блоком**, и расспрашивает дальше про размер, форму и толщину). Затем "клад" прячет ребенок, а взрослый задает наводящие вопросы.

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

**Игра “Угадай-ка”**

Необходимы логические **блоки**, игрушка.

Ведущий от имени какого-либо игрового персонажа, например, Мишка, обращается к детям: «Я очень люблю делать приятное своим друзьям, а больше всего — дарить подарки. Подарков у меня целая коробка *(показывает коробку с****блоками****)*. Я уже выбрал подарок для Зайчика. Вы тоже можете выбрать подарки своим друзьям. Но для этого вам надо угадать, какого цвета игрушку я приготовил Зайчику. Сейчас я ее достану 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.

Каждый раз в игре угадывается только одно свойство **блока**.

**Игра “Дорожки”**

Необходимы логические **блоки**, три домика *(макеты или изображения домиков или их условные обозначения)*.

На полу по кругу на расстоянии не менее метра один от другого расставлены три домика — дома Наф-Нафа, Ниф-Нифа и Нуф-Нуфа. Между ними нужно проложить дорожки так, чтобы поросятам удобно было ходить в гости друг к другу. Но дорожки надо строить по правилам.

Как построить **первую дорожку**, предлагает взрослый. Например, так, чтобы в ней рядом не было фигур одинакового цвета.

Каждую новую дорожку желательно строить по новому правилу. Дорожки можно выкладывать так, чтобы рядом не было фигур одного размера, или одной толщины, или одной формы.

Для поддержания интереса детей взрослый меняет игровые задачи: построить мост через речку, сделать из фигур праздничную гирлянду, составить поезд из **блоков-вагончиков и т**. д.

**Также можно предложить ребёнку:**

1. С одной стороны выкладывается 2 **блока**, с другой 3. Спросите ребенка, где **блоков** больше и как их уравнять.
2. Выкладываем в ряд 5-6 любых фигур. Нужно построить нижний ряд фигур так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы *(цвета, размера)*.
3. Из **блоков** можно составлять плоскостные изображения предметов: машинка, паровоз, дом, башня.
4. Мама убирает в коробку только прямоугольные **блоки**, а ребенок все красные, затем мама убирает только тонкие фигуры, а ребенок – большие и т. д.
5. Нужно распределить фигуры между мамой и ребенком таким образом, чтобы маме достались все круглые, а малышу все желтые **блоки**. **Блоки** складываются в два обруча или отмеченные веревкой круги. Но как поделить круг желтого цвета? Он должен находиться на пересечении двух кругов.
6. Ребенку надо подбирать **блоки по карточкам**, где изображены их свойства.

**цвет** обозначается пятном

**величина** - силуэт домика *(большой, маленький)*.

**форма** - контур фигур *(круглый, квадратный, прямоугольный, треугольный)*.

**толщина** - условное изображение человеческой фигуры *(толстый и тонкий)*.

Ребенку показывают карточку с изображенным на нем одним свойством или несколькими. Например, если ребенку показывается синее пятно, то нужно отложить все синие фигуры; синее пятно и двухэтажный домик – откладываем все синие и большие фигуры; синее пятно, двухэтажный домик и силуэт круга – это синие большие круги и т. д.

**Затем задания с карточками постепенно усложняются.**