**Картотека игр для детей 5-7 лет с блоками Дьенеша**

**Дидактическая игра " Сколько? "**

Материал: учебно-игровое пособие **блоки Дьенеша**.

Цель игры: развивать умение задавать вопросы, умение выделять свойства **блоков и называть их**.

Описание игры: Дети делятся на две команды. Воспитатель раскладывает логические **блоки** в любом порядке и предлагает детям придумать вопросы, начинающиеся со слов "Сколько. "

За каждый правильный вопрос фишка. Выигрывает команда, набравшая большее количество фишек.

Варианты вопросов: "Сколько больших **блоков**?" "Сколько красных **блоков в первом ряду**?" (по горизонтали, "Сколько круглых маленьких **блоков**?" и т. д.

**Дидактическая игра " Художники "**

Материал:

• "Эскизы **картин**". Листы большого цветного **картона**.

•Дополнительные детали из **картона** для составления композиции **картины**.

• Набор **блоков**.

Цель игры:

• развивать умение анализировать форму предметов.

• развивать умение сравнивать по их свойствам

• развивать художественные способности (выбор цвета, фона, расположения *(композиции)*.

Описание игры:

Детям предлагается "написать **картины**" по эскизам. Одну **картину могут**"писать" сразу несколько человек.

Дети выбирают "эскиз" **картины**, бумагу для фона, детали к будущей **картине**, необходимые **блоки**. Если на эскизе деталь только обведена *(контур детали)*- выбирается тонкий **блок**, если деталь окрашена - толстый **блок**. Так, например, к эскизу **картины**со слонами ребенок возьмет дополнительные детали: 2 головы слоников, солнышко, озеро, верхушку пальмы, кактус, животное и **блоки**.

В конце работы художники придумывают название к своим **картинам**, устраивают выставку

**картин**, а экскурсовод рассказывает посетителям выставки, что изображено на **картине**.

**Дидактическая игра «Магазин»**

Материал: Товар *(****карточки****с изображением предметов)*. Логические **блоки Дьенеша**.

Цель игры:

• развитие умения выявлять и абстрагировать свойства

• развитие умения рассуждать, аргументировать свой выбор

Описание игры:

Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор игрушек. У каждого ребенка 3 логические фигуры "денежки". На одну "денежку" можно купить только одну игрушку.

Правила покупки: купить можно только такую игрушку, в которой есть хотя бы одно свойство логического **блока**. Выбор игрушки можно усложнить. По двум свойствам *(например, большой квадрат, синий квадрат и т. д.)*

**Дидактическая игра «Что изменилось»**

Цель: Совершенствовать знания **детей о блоках Дьенеша**, их цвете, величине, толщине

-Развивать мышление.

Материал: Набор **блоков Дьенеша**.

Ход игры: Перед ребенком на стол выкладывается несколько **блоков**, которые нужно запомнить, а потом один из **блоков** исчезает или заменяется на другой, или две **блока меняются местами**. Ребенок должен заметить изменения.

**Дидактическая игра «Хоровод»**

Цель: классификация **блоков Дьенеша** по двум признакам – цвету, форме; по трём признакам цвету – форме – размеру.

Материал: набор логических **блоков Дьенеша**.

Ход игры.

Воспитатель предлагает выстроить в веселый хоровод волшебные **блоки**. Хоровод получится красивым и нарядным.

**Блоки** выкладываются по кругу. Произвольно берется любой **блок**, затем присоединяется **блок**, в котором будет присутствовать один признак предыдущего **блока и так далее**. Последний **блок** должен совпадать с первым **блоком**, по одному какому – либо признаку. В этом случае игра заканчивается – *«хоровод»* закрыт.

**Дидактическая игра «Второй ряд»**

Задачи:

-Развивать умение анализировать, выделять свойства **блоков**, находить **блок**, отличающийся по одному признаку.

Материал: Набор логических **блоков Дьенеша**.

Ход игры: Выложить в ряд 5-6 любых фигур. Построить под ними второй ряд, но так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы *(цвета, размера)*; такой же формы, но другого цвета *(размера)*; другая по цвету и размеру; не такая по форме, размеру, цвету.

**Дидактическая игра «Найди клад»**

Задачи: Совершенствовать знания **детей о блоках**, их цвете, величине, толщине. Развивать мышление.

Материал: Набор **блоков Дьенеша**.

Выкладываем перед ребенком 8 логических **блоков Дьенеша**, и пока он не видит, под одним из них прячем *«клад»* *(монетку, камешек, вырезанную****картинку и т****. п.)*. Ребенок должен задавать вам наводящие вопросы, а вы можете отвечать 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 воспитатель задает наводящие вопросы.

Затем в эту игру могут играть сами дети, соревнуясь в нахождении клада.

**Дидактическая игра «Игра с одним обручем»**

Задачи: Развивать умение разбивать множество по одному свойству на два подмножества, производить логическую операцию *«не»*.

Материал: Обруч, комплект логических **блоков Дьенеша**.

Ход игры: У каждого ребёнка в руке один **блок**. Перед началом игры выясняют, какая часть игрового листа находится внутри обруча и вне его,устанавливают правила: например, располагать **блоки так**, чтобы все красные **блоки***(и только они)* оказались вне обруча. После расположения всех **блоков спросить**: «Какие **блоки лежат внутри обруча**? Какие **блоки** оказались вне обруча? (Предполагается ответ: *«вне обруча лежат все не красные****блоки****»*). При повторении игры дети могут сами выбирать, какие **блоки** положить внутри обруча, а какие снаружи.

**Дидактическая игра «Игра с двумя обручами»**

Задачи: Развитие умения разбивать множество по двум совместимым свойствам, производить логические операции *«не»*, *«и»*, *«или»*.

Материал: 2 обруча, комплект логических **блоков Дьенеша**.

Ход игры: перед началом игры необходимо выяснить, где находятся четыре области, определяемые на игровом листе двумя обручами,а именно: внутри обоих обручей; внутри красного, но вне зеленого обруча; внутри зеленого, но вне красного обруча и вне обоих обручей *(эти области нужно обвести указкой)*.

1. Рассказать правило игры. Например, расположить **блоки так**, чтобы внутри красного обруча оказались все красные **блоки**, а внутри зеленого все круглые.

2. после решения практической задачи по расположению **блоков** дети рассказывают о том, какие **блоки** лежат внутри обоих обручей; внутри зеленого, но вне красного обруча; Игру с двумя обручами целесообразно проводить много раз, варьируя правила игры.

**Дидактическая игра «Цепочка»**

Цель: Развитие умения анализировать, выделять свойства **блоков**, находить **блоки** по заданному признаку.

Материал: Набор логических **блоков Дьеныша**.

От произвольно выбранного **блока** постарайтесь построить как можно более длинную цепочку.Варианты построения цепочки:

Чтобы рядом не было **блоков одинаковой формы***(цвета, размера, толщины)*;

Чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету **блоков***(по цвету и размеру, по размеру и толщине и т. п.)*;

Чтобы рядом были **блоки** одинаковые по размеру, но разные по форме и т. д. ;

Чтобы рядом были **блоки** одинакового цвета и размера, но разной формы *(одинакового размера, но разного цвета)*.

**Дидактическая игра «Украсим елку бусами»**

Материал: Изображение елки, 15 **карточек с символами**, комплект логических **блоков**.

Цель: Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства. Умение *«читать схему»*. Закрепление навыков порядкового счета.

Ход игры: Надо украсить елку бусами. На елке должно быть 5 рядов бус. В каждом ряду три бусинки. Цифра на **карточке** указывает порядковый номер нитки бус *(счет начинаем с верхушки елки)*. Повесим первый ряд бус *(****карточки с цифрой 1****)*. Закрашенный кружок показывает нам место бусинки на ниточке. Первая бусинка маленький желтый круг, вторая большой желтый квадрат, третья маленький желтый треугольник. Аналогично развешиваем остальные бусы.

**Дидактическая игра «Найди меня»**

Цель: Развитие умение читать кодовое обозначение **блоков** и находить соответствующий **блок**.

Материал: Набор **блоков**, 3 экземпляра кодовых **карточек***(2 – с обычным кодом, 1 – с кодом отрицания)*.

Ход игры: Дети делятся на две группы. Одна берет **карточки**, другая – **блоки**. Дети первой группы по очереди читают *(раскодируют)* **карточки**. **Блоки**, **блоки разные**: желтые, синие и красные. Всем нам они знакомые. Найдите меня. Ребенок из второй группы, у которого оказался соответствующий **блок**, выходит и показывает **блок**.

**Дидактическая игра «Спасатели приходят на помощь»**

Цель: Развивать умение расшифровывать информацию, заданную в знаках-символах.

Ход игры: Дети выбирают **карточку** и расшифровывают информацию на ней. Затем выбирают нужные **блоки** и делают модель транспорта.