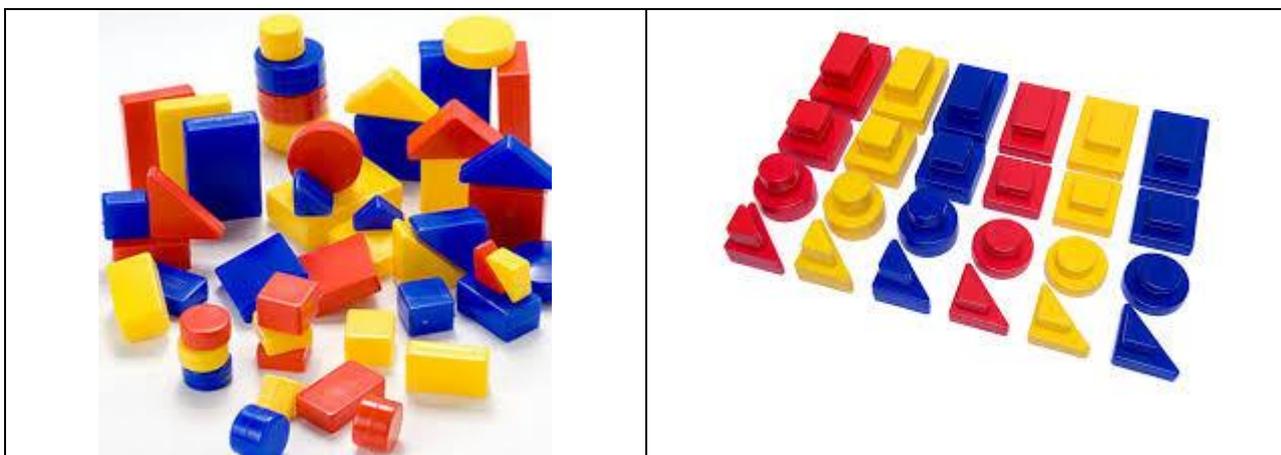


ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ С БЛОКАМИ ДЪЕНЕША



Игры и упражнения этой группы помогут развить у малышей умения выделять в предметах от одного до четырех различных свойств (цвет, форму, размер, толщину), абстрагировать одни от других, называть их. С их помощью дети получают первые представления о замещении свойств знаками-символами, освоят умение строго следовать правилам при выполнении действий, приблизятся к пониманию того, что нарушение правил не позволяет получить верный результат

«Где спрятался ежик?»

Цель: Развитие умения выявлять и называть цвет, форму, размер, толщину предмета.

Материал: блоки, плоская фигурка ежика. Руководство: В игре участвует 3-5 детей на столе или на полу. Детям даются 6 блоков разные по цвету и форме, но одинаковые по размеру и толщине. Сначала малыши прячут ежика под один из блоков, а взрослый ищет его.

- Я постараюсь угадать елочку, под которой сидит ежик. Если я правильно назову ее цвет или форму, вы говорите «Да», а если я ошибусь, то отвечайте «Нет».

- Ежик под синей елочкой? Под желтой?

- Ежик под круглой елочкой? Под треугольной?

Затем педагог прячет ежика, а дети ищут его. Тот, кто первым находит, становится ведущим. Можно усложнить игру: треугольные заменить квадратными или маленькие треугольные на большие. Количество блоков и их различительных свойств следует постепенно увеличивать и блоки могут обозначать домики, норки, корзинки, где кто-то живет или прячется.

«Поможем белочке»

Цель: Развитие умений выявлять свойства предметов и абстрагировать их, находить устойчивую связь между свойством и словом.

Материал: блоки, мешочки по числу детей.

Руководство: у играющих 12 блоков разных по форме и цвету но одинаковые по размеру и толщине. Дети раскладывают по группе блоки-грибы, получают мешочки.

Педагог:- Надо помочь белочкам собрать на зиму все грибы с квадратными шляпками и как найдете такой гриб, то быстро прячьте в мешочек. Затем проверяется «урожай» каждого ребенка.

При повторении игры педагог называет другие свойства, меняет персонажей и приписывает блокам другие образные значения: цветы, листочки, рыбки.

В средней группе данную игру можно усложнить: увеличивая количество блоков и свойства (взять блоки на размер и толщину) Усложнить задачу: выбрать только синие круглые, красные большие, треугольные маленькие, желтые толстые. Более развитым детям предложить собрать блоки с 3-мя свойствами (собрать синие круглые большие или красные квадратные маленькие)

«Найди сестру»

Цель: Развитие зрительного анализа, формирование навыков абстрагирования, сравнения.

Материал: 18 блоков-зайчат-все одинаковой толщины, но разные по цвету, размеру и форме.

Руководство: педагог делит блоки на 2 части: одна часть (зайчата –девочки) у детей, вторая (зайчата-мальчики)-у педагога. Игровая задача: помочь найти каждому зайчику-мальчику свою сестру. Педагог выкладывает на стол один из своих блоков (зайчика-мальчика), называет, чем похожи братья и сестры, указывая только на одно свойство (цвет, форму или размер) Дети ищут пару-сестру. Кто правильно и первым составит пару, забирает ее себе. Затем педагог выкладывает все блоки, а дети подбирают к ним пары. Кто больше найдет «сестер» может попробовать себя в роли ведущего. Количество блоков увеличивается, включаются блоки разной толщины. Усложнение: составить пары блоков, учитывая сразу 2 свойства (одинаковые по цвету и форме, по форме и размеру, по цвету, но разные по форме)

«Построй мостик»

Цель: развитие зрительного анализа, формирование навыков абстрагирования, сравнения.

Материал: 16-16 блоков –все одинаковые по толщине, но разные по цвету, форме и размеру, 2 игрушки, 2 домика.

Руководство: на полу расположены обручи-домики, рядом игрушки. Задача: проложить между домиками дорожку, чтобы друзьям было удобно ходить в гости друг к другу, но дорожку нужно выкладывать так, чтобы рядом не лежали одинаковые по цвету блоки, а начинать строительство дорожки можно с любого по цвету блока. Для каждой дорожки предлагать новое правило: чтобы рядом не находились фигуры одного размера, одинаковой формы. Одновременно можно строить несколько дорожек. Для поддержания интереса игровая задача периодически меняется: построить мост через речку, составить поезд из блоков-вагончиков, построить улицу из блоков- домиков.

Усложнение: строить дорожки с учетом 2 свойств- чтобы рядом были блоки одинаковой формы, но разного цвета, одинакового размера, но разной формы, разной формы и толщины.

«Спрячь мышку»

Цель: развитие классификационных умений, способности видеть общие признаки группы.

Материал: блоки- мышки 16-20 штук, различаются 2-3 свойствами, игрушка – кошка, большие таблицы с изображением домиков-норок.

Руководство: На полу расположена одна таблица с норками для мышей.

Задача:

спрятать мышек от кошки в норках (каждую мышку в своей норке)

Рассмотреть знаки в таблице, которые подсказывают, где какие мышки живут. Дети разбирают мышек и прячут их от кошки в своих норках. Мышка, которая попала в чужую норку, достается кошке. Спрятав мышек, дети рассказывают, какие из них попали в одну норку (все большие, все маленькие) Затем включаются блоки с другими свойствами, увеличивая их количество, меняются игровые задачи.

«Змейка»

Цель: развитие умения сравнивать, способности к кодированию и декодированию информации о свойствах, формирование элементарных алгоритмических умений «читать» правила и строго следовать им.

Материал: блоки, таблицы с правилами.

Руководство: педагог отбирает 15-18 блоков, различающихся 2-3 свойствами и предлагает игровую задачу составить из блоков змейку. Правила составления змейки в таблице.

1. Стрелки показывают очередность блоков по цвету: за красным блоком идет желтый, за желтым-синий, за синим-красный. Решают, с какого блока начнут строить змейку.

2. Меняются игровые задачи: построить улицу из домиков-блоков, собрать праздничную гирлянду для новогодней елки, проложить тропинку для Машеньки,

чтоб помочь убежать от медведя. Количество блоков и их свойств можно увеличивать.

«Найди клад»

Цель. Развитие умений выявлять в предметах, абстрагировать и называть цвет, форму, размер, толщину.

Материал. 8 квадратных логических блоков, круги из бумаги («клады»), карточки со знаками цвета, формы, размера, толщины.

Перед детьми лежат 8 квадратных блоков: 4 синих (большой тонкий, маленький тонкий, большой толстый, маленький толстый) и 4 красных (большой тонкий, большой толстый, маленький тонкий, маленький толстый).

Дети — кладоискатели, кружок из бумаги — клад. Кладоискатели отворачиваются, ведущий под одним из блоков прячет клад. Кладоискатели ищут его, называя различные свойства блоков. Тот, кто находит клад,

забирает его себе, а под одним из блоков прячет новый клад. Ведущий (это может быть воспитатель, родитель или ребенок) вначале сам выполняет роль кладоискателя и показывает, как вести поиск клада. Называет различные свойства блоков. Если ведущий правильно указывает свойства блока, под которым находится клад, дети должны говорить «да», если неверно — «нет». Например, ведущий спрашивает:

— Клад под синим блоком?

— Нет, — отвечают дети.

— Под желтым?

— Нет.

— Под большим?

— Нет.

— Под толстым?

— Да.

Кладоискатель проверяет. Если находит клад, забирает его себе, если нет — продолжает поиск. Выигрывает тот, кто найдет больше кладов. При повторении игры блоки меняют по форме и цвету (желтые и красные треугольники, синие и желтые прямоугольники или синие и красные круги и т.д.), увеличивается их количество за счет присоединения фигур оставшегося цвета.

«Угадай-ка»

Цель. Развитие умения выявлять, абстрагировать и называть свойства (цвет, форму, размер, толщину) предметов, обозначать словом отсутствие какого-либо конкретного свойства предмета (не красный, не треугольный и т. д.).

Материал. Логические блоки, игрушка Буратино, карточки-свойства (

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 можете выбрать подарки своим друзьям. Но для этого вам надо угадать, какого цвета игрушку я приготовил Мальвине. 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.

«Помоги муравьишкам»

Цель. Развитие устойчивой связи между образом свойства и словами, которые его обозначают, умений выявлять и абстрагировать свойства.

Материал. Набор логических блоков, непрозрачные открывающиеся коробочки с прорезью сверху (домики) по числу детей.

Перед детьми выложены блоки (муравьишки). Взрослый 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 обратно, некоторые даже теряются в большом лесу. Решила

мама-муравьиha научить их быстро возвращаться в свой дом. Но одной ей не справиться, и она просит помощи у детей. Каждый ребенок получает домик. Ведущий называет, какие муравьишки должны спрятаться в домиках (например, красные), а дети прячут в свои домики соответствующие блоки. В конце домики открывают и проверяют, не попал ли туда блок (муравьишка) другого цвета. После проверки и исправления ошибок блоки возвращают на место. Ведущий дает новую команду: спрятаться всем большим муравьишкам (всем круглым или всем не квадратным, не синим, не толстым и т.д.). Сначала роль ведущего (мамы-муравьиhi) выполняет взрослый, затем по очереди дети. При повторении упражнения игровые задачи меняются (помочь мышкам спрятаться от кота, собрать все съедобные грибы и т.д.)

«Дорожки»

Цель. Развитие умений выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам.

Материал. 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 пороссятам 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. Дети по очереди выкладывают блоки. Тот, кто заметит ошибку, забирает «ошибочный» блок себе. Ребенок, собравший наибольшее число таких блоков, получает право первым начать строительство. Он выбирает, между какими домиками будет строиться следующая дорожка. 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. (В старшем дошкольном возрасте дети могут не выкладывать, а рисовать в тетрадях дорожки, цепочки, мостики из фигур.)

«Домино»

Цель. Развитие умений выделять и абстрагировать цвет, форму, размер; сравнивать предметы по заданным свойствам.

Материал. Логические фигуры или блоки.

Содержание

В игре участвуют четыре человека. Фигуры делятся поровну между игроками. Игроки договариваются о правилах игры: прикладывать к выложенным фигурам только фигуры другого цвета. Один из игроков (его можно определить считалкой) делает первый ход — кладет на стол любую фигуру. Остальные по очереди выкладывают свои фигуры в соответствии с правилами. Тот, кто первым выложит все фигуры, становится ведущим и делает первый ход в следующей игре. Правила меняются: ходить фигурами другой формы или другого размера.

«Найди пару»

Цель. Развитие восприятия, внимания, умения анализировать и сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам.

Материал. Логические фигуры или блоки.

Содержание

В игре участвуют пять — семь человек. Один набор фигур у ведущего в мешочке (коробке), второй — у игроков (расположен так, чтобы все видели фигуры и могли взять любую). Если у игроков блоки, то половина их у ведущего, а вторая половина у них. Фигуры — зайчата: те, которые у игроков, — зайчата-девочки, которые у ведущего — зайчата-мальчики. Игровая задача заключается в том, чтобы помочь каждому зайчику-мальчику найти свою сестру. Ведущий называет, чем похожи братья и сестры (например, цветом), и выкладывает на стол одну из фигур (зайчика-мальчика). Дети ищут к ней пару (сестру), приставляют фигуру такого же цвета. Кто первым правильно составит пару — забирает ее себе. Далее ведущий поочередно выкладывает остальные фигуры, а дети ищут к ним пары. Тот, кто соберет больше фигур, становится ведущим. Пары можно составлять на основе как сходства, так и различия свойств: одинаковые по цвету, разные по цвету; одинаковые по размеру, разные по размеру; одинаковые по форме, разные по форме

«Засели домики»

Цель. Развитие классификационных умений.

Материал. Логические блоки или фигуры, карточки с изображением домиков

Содержание

Перед детьми — таблица. На ней нарисован новый дом в городе логических фигур. Но жители города — фигуры — никак не могут расселиться в нем. А заселить дом надо так, чтобы в каждой комнате оказались одинаковые по размеру жильцы (фигуры). Знаки внизу домика подсказывают, какие фигуры в каких комнатах должны поселиться. Дети разбирают фигуры и раскладывают их в домике. В конце проверяют, называют, чем похожи все фигуры в каждой клетке (квартире), какие они. Упражнение повторяется с таблицами 14, б, в. Сначала дети классифицируют фигуры по указанным основаниям (заполняют домики со знаками), а затем самостоятельно выделяют признак, по которому можно разделить фигуры (заполняют домики без знаков). Взрослый поощряет самостоятельный выбор основания классификации. Примечание. Для упражнений с блоками необходимо увеличить изображения домиков. Их можно располагать на полу, на столе, на коврик и в другом удобном месте.

«У кого в гостях Винни=Пух и Пятачок?»

Цель. Развитие способности анализировать, сравнивать, обобщать.

Материал. Карточки с логическими таблицами, логические фигуры.

Содержание Винни-Пух и Пятачок отправились в город логических фигур. В каждом доме они побывали только у одной фигуры. Зашли они в первый дом (табл. 15, а).