



Управление образования Нижнесергинского муниципального района Свердловской области
Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 19 г. Михайловска
(МКДОУ детский сад № 19)
623080, Свердловская область, Нижнесергинский район, г. Михайловск, ул. Рабочая, 25
тел. (343-98) 68-6-72



Картотека игр с блоками Дьенеша и палочками Кюизенера

Составитель
воспитатель
Мурина И.В.

г. Михайловск
2021 г.



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).

С детьми от 2 лет уместны простые игры.

В помощь к блокам имеются альбомы (для каждого возраста свои)

Первый из альбомов – Блоки Дьенеша для самых маленьких (для детей с 2 до 3 лет).



Накладывая цветные блоки на цветные изображение в альбоме, ребенок будет в восторге от того, как под его руками плоскостные изображения превращаются в объемные.

Игры для 2-3 лет:

- **Нужно найти фигуры, которые соответствуют определенному признаку:**
- найди все фигуры красного (желтого, синего) цвета;
- найди все фигуры как эта по цвету (воспитатель показывает фигуру и спрашивает, какого она цвета);
- найди все фигуры в форме круга (воспитатель треугольника, квадрата, прямоугольника);
- найди все фигуры как эта по форме (воспитатель показывает и спрашивает, какая она по форме); найди все маленькие (большие фигуры);
- найди все фигуры как эта по размеру (воспитатель показывает и спрашивает, какая она по размеру – большая или маленькая);
- **Более сложный вариант – найти не такие фигуры: все не красные, не круглые, не тонкие и т.д.**

Дай мишке все синие фигуры, зайчику – желтые, а мышке – красные; затем распределим фигуры по размеру, форме

- **Составь плоскостные изображения предметов:** для этих игр используется как готовый альбом «Блоки Дьенеша для самых маленьких», так и свои разработанные карточки, при выкладывании которых, используются все фигуры комплекта. Накладывая цветные блоки на изображения, дети испытывают радость создателя, наблюдая, как под их руками плоскостные изображения превращаются в объемные предметы.
- **Игра «Волшебный мешочек».** Все фигуры складываются в мешок. Попросить детей на ощупь достать фигурку и характеризовать ее по одному или нескольким признакам. Либо назвать форму, размер или толщину, не вынимая из мешка.
- **Игра «Что изменилось».** Перед детьми выкладывают несколько фигур (начиная от 3-4 до 5-6), просим внимательно рассмотреть и запомнить их. Потом считалочкой «Раз, два, три, четыре, пять, будем глазки закрывать!» просим закрыть глаза и убираем одну из фигур. Произносим считалочку: «Раз, два, три, четыре, пять, можно глазки открывать!»

и просим сказать, какой фигуры не стало. Когда дети уже хорошо справляются с заданием, усложняем его: фигурки не убираются, а меняются местами.

- **Игра «Магазин».** Все фигуры раскладываются на «витрине». Это магазин, где продается самое вкусное «печенье». Дети по очереди выступают в роли продавца (покупатель – взрослый) в начале года, и покупателя (продавцом может быть и взрослый, и другой ребенок) в конце учебного года. Взрослый говорит: «Здравствуйте! Я хотела бы купить большое красное печенье. Продай мне его, пожалуйста» Ребенок-продавец должен найти и «продать» именно то печенье, которое просит «покупатель».

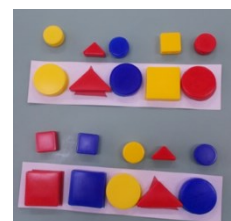
Таким образом, используя логические блоки Дьенеша в системе сенсорного развития детей 2-3 лет, не только закрепляются полученные знания, но и развиваются мыслительные умения малышей: сравнение, анализ, классификация, обобщение.

В результате к концу учебного года дети самостоятельно выделяют и называют цвет, форму, размер предметов, группируют и соотносят их по выделенным свойствам, свободно умеют выделить в предмете 2-3 признака.

Игры для 3-4 лет

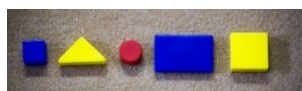
С детьми 3-4 лет уместны простые игры и упражнения, цель которых освоение свойств, слов "такой же", "не такой" по форме, цвету, размеру, толщине.

«Найди пару».



Варианты игры:

- 1) Найди такие же фигуры, как эта, по цвету (*по форме, по размеру, по толщине*) Положите перед ребенком любую фигуру и попросите его найти все фигуры, которые такие, как эта, по цвету.
- 2) Найди не такие фигуры, как эта, по форме (*по размеру, по толщине, по цвету*) Положите перед ребенком любую фигуру и попросите его найти все фигуры, которые такие, как эта, по цвету и форме.
- "Найди не такие фигуры, как эта" по цвету и размеру.
- "Найди такие же, как эта" по цвету, но другой формы или такие же по форме, но другого размера или такие же по размеру, но другого цвета.
- Положите перед ребенком любую фигуру и предложите ему найти такие же фигурки по цвету, но не такие по форме или такие же по форме, но не такие по цвету.
- 3) Дай зайчику синие фигуры (треугольные, красные, квадратные, большие, желтые, тонкие, толстые, маленькие, круг
- 4) Назови, какая эта фигура по цвету (*по форме, по размеру, по толщине*)
- 5) Выкладываем в ряд 3 разные фигурки. Малыш закрывает глазки, одну фигурку убираем. Какой не хватает?
- 6) Выкладываем в ряд 3 разные фигурки. Малыш закрывает глазки, меняем две фигуры местами. Что изменилось?
- 7) 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.
- 8) Ставим фигурку большую и ищем ей пару маленькую. Можно искать также пары по цвету.
- 9) Складываем фигурки в мешочек и ищем нужную фигурку на ощупь.



«Цепочка»: от произвольно выбранной фигуры постараться построить как можно более длинную цепочку. Варианты построения цепочки – чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины); чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету фигур (по толщине и размеру, по размеру и форме и т.д.); чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, но

разные по цвету; чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы и др.

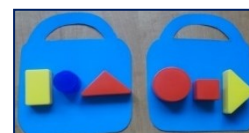
«**Домино**»: в игре участвуют не больше четырех играющих. Все фигуры делятся поровну между участниками. Каждый поочередно делает свой ход. При отсутствии фигуры ход пропускается. Выигрывает тот, кто первым выложит все фигуры. Ходить можно по-разному – фигурами другого цвета (формы, размера); фигурами того же цвета, но другой формы; фигурами другого цвета и формы; такими же фигурами по цвету и форме, но другого размера; фигурами другого цвета, формы, размера, толщины и т.д.

«**Уборка**»: задача — 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.

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

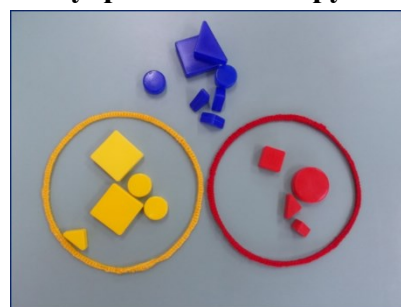
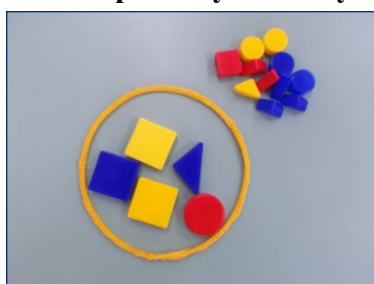
«**Дополни картинку**»: детям предлагаются различные картинки, которые нужно дополнить с помощью блоков Дьенеша (обозначены контуры фигур). При этом учитывается только их форма.

«**Третий лишний**». На картонку выкладываются 3 фигурки. Две можно объединить по какому-то свойству, одна – лишняя.



Подвижная игра «Автомобили». Для игры понадобятся ворота (гараж), на которых наклеены геометрические фигуры, например: большой синий квадрат и маленький красный круг, такие же блоки лежат на столе. Дети выбирают понравившиеся фигуры (фигура обозначает марку машины). Пока звучит музыка, «машины» двигаются по площадке, по окончании музыки «автомобили» заезжают в свой «гараж».

Дьенеш разработал логические игры с обручами, которые отлично развивают у детей способность логически мыслить и ориентироваться в пространстве. Перед игрой нужно объяснить ребенку основную терминологию – «внутри» и «вне» обруча.



- «**Рыбки в пруду**» Договоритесь с ребенком, что все большие (маленькие, желтые, красные и т.д.) блоки – это рыбки, их нужно «запустить в пруд» (в обруч).
- **Игра «Печенье для Мальвины и Буратино»** Для игры приготовьте логические блоки и обручи, отличающиеся цветом (красный и синий). Разместите на твердой поверхности обручи, чтобы они имели общую часть после пересечения. Детям предлагается разделить печенье (блоки) между Мальвиной и Буратино. У Мальвины - все круглые, а у Буратино - все красные.

Игры с обручами помогают малышам развивать внимание, память, образное мышление, обучают операциям синтеза и анализа, также мы ненавязчиво подводим детей к изучению одного из вопросов математики и информатики в школе – Кругов Эйлера.

Игры для 4-5 лет

«**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.

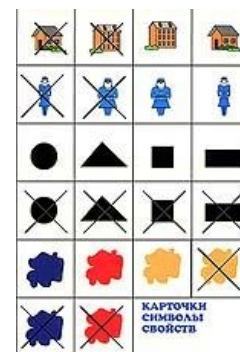
«**Дополни ряд**»: взрослый выкладывает ряд из нескольких блоков. Ребёнок должен построить внизу ещё один из фигур, отличающихся только формой (цветом, размером, толщиной).

«**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).

Игры для 5-6 лет

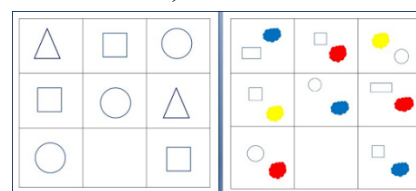
Знакомство детей с карточками-символами:

- с обозначением цвета: кляксы красная, синяя, желтая;
- для обозначения формы: круг, квадрат, треугольник, прямоугольник;
- для обозначения размера: большая фигура обозначается многоэтажным домиком,
- маленькая фигура — одноэтажным домиком;
- для обозначения толщины: толстая фигура обозначается толстым человечком, тонкая — худым.

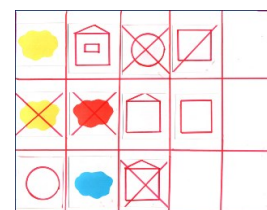


«**Найди свой домик**». Нужно выбрать все фигуры, соответствующие данному знаку (разложить по коробкам со значками).

«**Какой фигуры не хватает**» Квадрат разделите на 9 частей. В 8 из них определенные значки. В квадрате может быть указан один или два признака фигурки.



«**Загадки**». Для этой игры понадобятся карточки-загадки, на которых нарисованы 2 свойства фигуры.



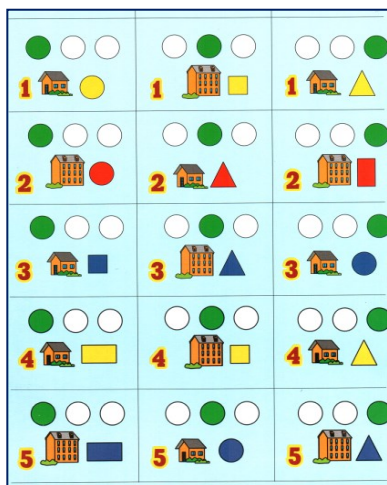
«**Волшебный кубик**» На грани кубика наклейте символы-знаки. Ребенок или взрослый бросает кубик и выбирает соответствующие фигуры. Если кубиков 2,3,4, можно усложнить игру и выбирать фигуры с опорой на 2,3,4 свойства.



«Найди клад». Разложите фигуры на поверхности, под одну из них спрячьте «клад». 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.

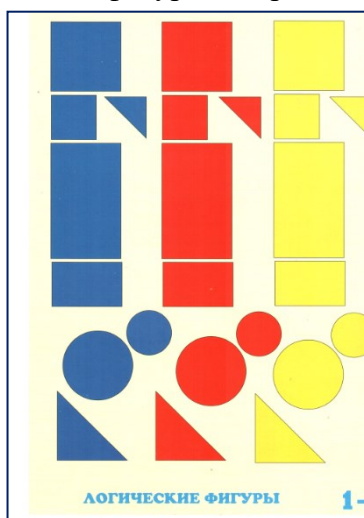
Игра «Украсим елку бусами».

Для работы нужно подготовить изображение елки, логические фигуры и карточки с символами. Цель игры заключается в том, чтобы украсить елку пятью рядами бус. Каждый ряд насчитывает три бусы. На карточке цифра обозначает порядковый номер нитки. Украшать елку нужно сверху вниз. По схеме необходимо украсить первый ряд бусами. Например, большой синий круг, маленький синий треугольник и большой синий квадрат. По аналогии размещаем оставшиеся бусы. При этом заштрихованный кружок указывает на местоположение бусинки на нитке.



Игра «Магазин».

В процессе игры понадобятся логические фигуры и карточки с картинками различных предметов. Ребенок представляет себе, что он приходит в магазин детских игрушек. Для покупки товара используются специальные деньги – логические фигуры. На одну купюру разрешается приобрести только один товар. Правила покупки заключаются в том, что можно купить ту игрушку, в которой присутствует только одно свойство логической фигуры.



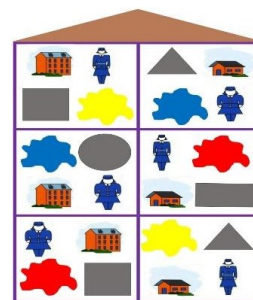
Игры для 6-7 лет

«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, Маши), говорит, что любит дарить подарки друзьям. Их у нее целая коробка. Маша уже выбрала подарок для Мишки и предлагает ребятам выбрать их и для своих друзей. Но чтобы это сделать, нужно угадать, какого цвета игрушка приготовлена для Мишки. Маша 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.

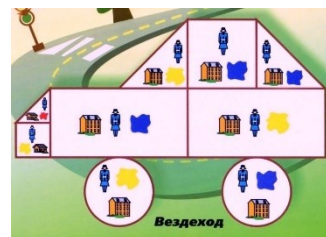
«Проложи дорожки к домикам»: воспитатель выставляет 3 макета домиков (это могут быть и картинки) для трёх поросят. Между ними нужно выстроить дорожки, но по определённым принципам. Например, в первой дорожке рядом не должны находиться фигуры одного цвета, во второй — одной формы, в третьей — одного размера. 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 надевать 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).



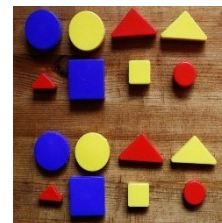
«Сколько?»: дети делятся на две команды. Воспитатель раскладывает логические фигуры в любом порядке и предлагает детям придумать вопросы, начинающиеся со слов "Сколько..." За каждый правильный вопрос фишка. Выигрывает команда, набравшая большее количество фишек.

Варианты вопросов: "Сколько больших фигур?" "Сколько красных фигур в первом ряду?" (по горизонтали), "Сколько кругов?" и т.д.

«Художники»: 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.

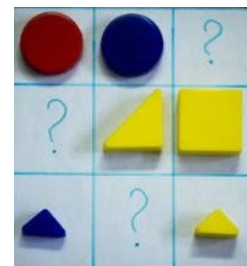
В конце работы художники придумывают название к своим картинам, устраивают выставку картин, а экскурсовод рассказывает посетителям выставки, что изображено на картине.

«Что изменилось»: перед ребенком на стол выкладываются несколько фигур, которые нужно запомнить, а потом одна из фигур исчезает или заменяется на новую, или две фигуры меняются местами. Ребенок должен заметить изменения.

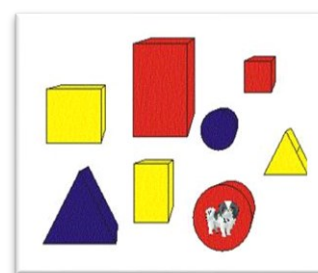


«Хоровод»: воспитатель предлагает выстроить в веселый хоровод волшебные фигуры. Хоровод получится красивым и нарядным. Блоки выкладываются по кругу. Произвольно берется любой блок, затем присоединяется блок, в котором будет присутствовать один признак предыдущего блока и так далее. Последний блок должен совпадать с первым блоком по одному какому – либо признаку. В этом случае игра заканчивается – «хоровод» закрыт.

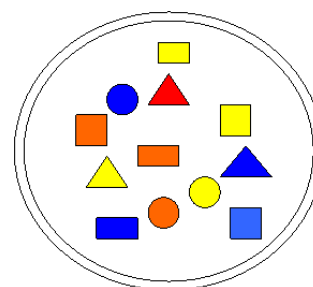
«Второй ряд»: выложить в ряд 5-6 любых фигур. Построить под ними второй ряд, но так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы (цвета, размера); такой же формы, но другого цвета (размера); другая по цвету и размеру; не такая по форме, размеру, цвету.



«Найди клад»: 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.



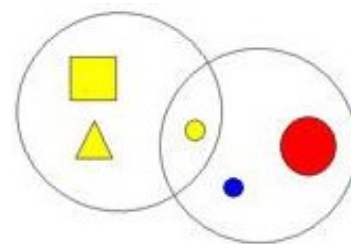
«Игра с одним обручем»: перед началом игры выясняют, какая часть игрового листа находится внутри обруча и вне его, устанавливают правила: например, располагать фигуры так, чтобы все красные фигуры (и только они) оказались вне обруча. После расположения всех фигур предлагается два вопроса: какие фигуры лежат внутри обруча? Какие фигуры оказались вне обруча? (Предполагается ответ: «вне обруча лежат все не красные фигуры»). При повторении игры дети могут сами выбирать, какие блоки положить внутри обруча, а какие вне.



«Игра с двумя обручами»: 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).

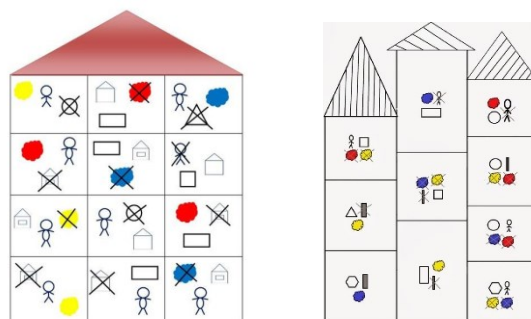
1.затем называется правило игры. Например, расположить фигуры так, чтобы внутри красного обруча оказались все красные фигуры, а внутри зеленого все круглые.

2.после решения практической задачи по расположению фигур дети отвечают на вопросы: какие фигуры лежат внутри обоих обручей; внутри зеленого, но вне красного обруча; Игру с двумя обручами целесообразно проводить много раз, варьируя правила игры.

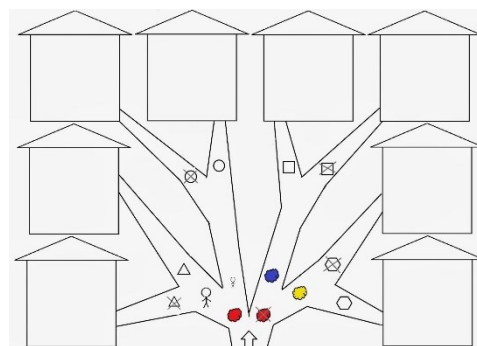


Примечание: В вариантах 5 и 6 общая часть остается пустой. Надо выяснить, почему нет фигур одновременно красных и зеленых, а также нет фигур одновременно круглых и квадратных.

«Заселим в домики»: перед детьми таблица. Ребенку нужно помочь каждой фигуре попасть в свой домик, ориентируясь на знаки-указатели.



«На свою веточку»: на рисунке изображено дерево, на котором должны «вырасти» фигуры. Чтобы узнать, на какой ветви какая «вырастет» фигура, возьмем, например, зеленый, маленький прямоугольник и начнем двигать его от корня дерева вверх по веткам. Следуя указателю цвета, мы должны двигать фигуру по правой ветви. Дошли до разветвления. По какой ветви двигаться дальше? По правой, у которой изображен прямоугольник. Дошли до следующего разветвления. Дальше елочки показывают, что по левой веточке должна продвигаться большая фигура, а по правой – маленькая. Значит, мы пойдем по правой веточке. Здесь и должен «вырасти» маленький зеленый прямоугольник. Так же поступаем с остальными фигурами. Аналогично проводится игра со следующим рисунком.



«Цепочка»: от произвольно выбранной фигуры постарайтесь построить как можно более длинную цепочку. Варианты построения цепочки:

- Чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины);
- Чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету фигур (по цвету и размеру, по размеру и толщине и т.п.);
- Чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, но разные по форме и т.д.;
- Чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (одинакового размера, но разного цвета).



«Помоги сказочному герою»

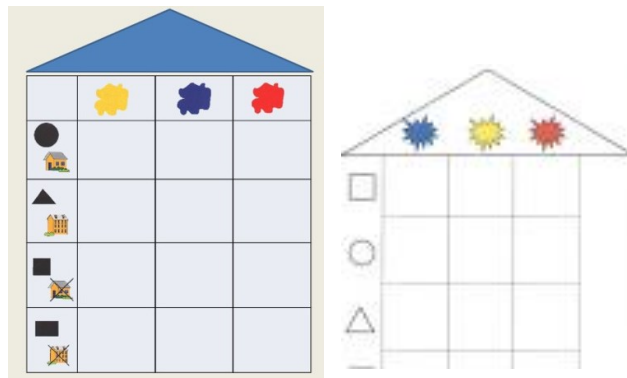
Задание:

- Разделите фигуры между сказочными героями так, чтобы:
- У Буратино оказались все синие квадраты
- Чтобы Карандашу достались все желтые
- Чтобы Незнайке достались все желтые и большие

«**Этажи**»: предлагаем выложить в ряд несколько фигур – 4-5 шт. Это жители первого этажа. Теперь строим второй этаж дома так, чтобы под каждой фигурой предыдущего ряда оказалась деталь другого цвета (или размера, формы).

Вариант 2: деталь такой же формы, но другого размера (или цвета).

Вариант 3: строим дом с другими деталями по цвету и размеру.



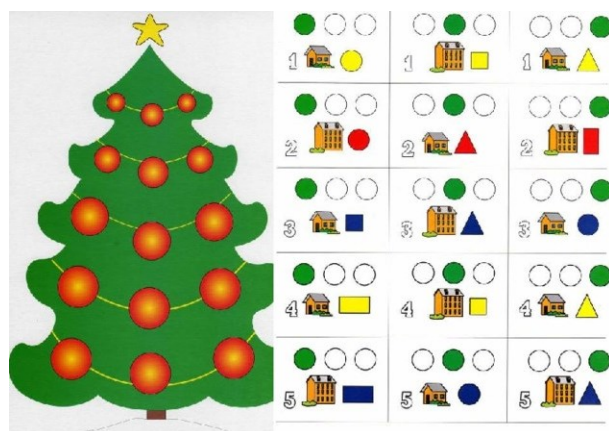
Игра - Сказка «В царстве блоков»: дети выбирают цвет для своего царства (желтый, синий, красный). Ведущий рассказывает сказку, а дети назначают блоки на роли героев, и строят из них своё царство.

«В некотором царстве, в некотором государстве жил-был царь. Он был сильный, большой, толстый и похож на прямоугольник (детям выбирают блок – большой толстый прямоугольник). У царя была царица, очень похожая на него, только тоньше (выбираем блок – большой тонкий прямоугольник). Жили они очень счастливо, и было у них двое детей, похожих на них, только маленьких (маленький толстый и тонкий прямоугольники). И вот однажды...»

Варианты: далее сказку можно продолжить по замыслу детей или в соответствии с темой. (Пошли в лес за грибами..., взяли домашнего питомца... и т.п.)

В играх с блоками Дьенеша очень удобно использовать в качестве дополнительного материала карточки с символами свойств и логические кубики, представленные в дидактическом наборе «Давайте вместе поиграем».

«**Украсим елку бусами**»: 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.



Игры и упражнения с палочками Дж. Кюизенера.

Цветные палочки являются многофункциональным математическим пособием, которое позволяет "через руки" ребенка формировать понятие числовой последовательности, состава числа, отношений «больше – меньше», «право – лево», «между», «длиннее», «выше» и др.

Набор способствует развитию детского творчества, развития фантазии и воображения, познавательной активности, мелкой моторики, наглядно-действенного мышления, внимания, пространственного ориентирования, восприятия, комбинаторных и конструкторских способностей.

На начальном этапе палочки используются как игровой материал. Дети играют с ними, как с обычными кубиками, палочками, конструктором, по ходу знакомятся с цветами, размерами и формами.

На втором этапе палочки уже выступают как пособие для маленьких математиков. И тут дети учатся постигать законы загадочного мира чисел и других математических понятий.

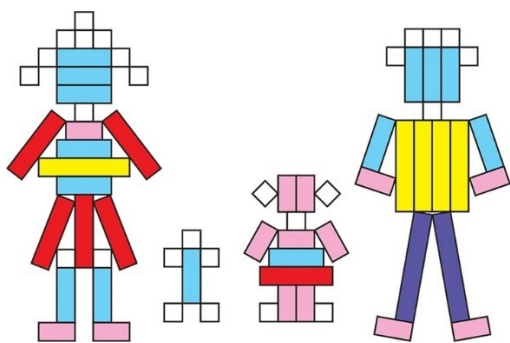
Игры и занятия с детьми 3 - 5 лет

Знакомимся с палочками.

- Можно выкладывать из палочек на плоскости дорожки, заборы, поезда, квадраты, прямоугольники, предметы мебели, разные домики, гаражи.
- Выкладываем лесенку из 10 палочек от меньшей (белой) к большей (оранжевой) и наоборот. Пройдитесь пальчиками по ступенькам лесенки, можно посчитать вслух от 1 до 10 и обратно.
- Можно строить как из конструктора объемные постройки: колодцы, башенки, избушки и т.п.
- Раскладываем палочки по цвету, длине.
- Выложите несколько палочек, предложите ребенку их запомнить, а потом, пока ребенок не видит, спрячьте одну из палочек. Ребенку нужно догадаться, какая палочка исчезла.
- Выложите перед ребенком две палочки. Какая палочка длиннее? Какая короче?
- Найди любую палочку, которая короче синей, длиннее красной.
- Попросите показать вам красную палочку, синюю, желтую.
- Покажи палочку, чтобы она была не желтой.
- Назовите число, а ребенку нужно будет найти соответствующую палочку (1 - белая, 2 - розовая и т.д.). И наоборот, вы показываете палочку, а ребенок называет нужное число. Тут же можно выкладывать карточки с изображенными на них точками или цифрами.
- Из нескольких палочек нужно составить такую же по длине, как бордовая, оранжевая.
- Сколько белых палочек уложится в синей палочке
- Возьми любые 2 палочки и положи их так, чтобы длинная оказалась внизу.
- Положите параллельно друг другу три бордовые палочки, а справа четыре такого же цвета. Спросите, какая фигура шире, а какая уже.
- У меня в руках палочка чуть-чуть длиннее голубой, угадай ее цвет.
- Назови все палочки длиннее красной, короче синей и т.д.
- Найди две любые палочки, которые не будут равны этой палочке.
- Строим из палочек пирамидку и определяем, какая палочка в самом низу, какая вверху, какая между голубой и желтой, под синей, над розовой, какая палочка ниже: бордовая или синяя.
- Выложи из двух белых палочек одну, а рядом положи соответствующую их длине палочку (розовую). Теперь кладем три белых палочки – им соответствует голубая и т.д.

- Возьми в руку палочки. Посчитай, сколько палочек у тебя в руке.
- Из каких двух палочек можно составить красную? (состав чисел)
- У нас лежит белая палочка. Какую палочку надо добавить, чтобы она стала по длине, как красная.
- Из каких палочек можно составить число 5? (разные способы)
- На сколько голубая палочка длиннее розовой?
- Составь два поезда. Первый из розовой и фиолетовой, а второй из голубой и красной.
- Один поезд состоит из голубой и красной палочки. Из белых палочек составь поезд длиннее имеющегося на 1 вагон.
- Составь поезд из двух желтых палочек. Выстрой поезд такой же длины из белых палочек.
- Сколько розовых палочек уместится в оранжевой?
- Выложи четыре белые палочки, чтобы получился квадрат.
- Из палочек можно строить лабиринты, какие-то замысловатые узоры, коврики, фигурки

Существуют определенные схемы, по которым можно составить целый сюжетный рисунок.



Для работы с детьми можно использовать готовые альбомы.



Игры и занятия с детьми 6 - 7 лет

Игровое упражнение «Веселое путешествие»

Цель: закрепить представление детей о том, что палочки (полоски) каждого цвета имеют определенное число; продолжать упражнять в соотношении цвета и числа; формировать навык самоконтроля.

Материал: набор палочек Кюизенера (цветные полоски белого, розового и голубого цвета); цифры от 1 до 3.

Вариант 1. Игровые действия: педагог предлагает детям построить необычный «поезд» из цветных палочек (полосок).



«Пассажирами» этого «поезда» будут зайчики — белые палочки, каждая из которых обозначает число 1. Педагог предлагает посадить «зайчиков» в «вагончики» и узнать, сколько «пассажиров» поместится в каждом «вагончике». Дети практическим путем находят ответ: берут белые палочки (полоски) и накладывают на «вагончики» каждого цвета. Таким образом ребята могут найти ответы на вопросы: «Сколько "пассажиров" поедет в каждом "вагоне"? Почему?». Благодаря практическим действиям дети замечают, что в розовом «вагончике» помещается только два «пассажира», в голубом — три, т. е. палочка каждого цвета всегда обозначает определенное число. Затем педагог предлагает обозначить количество «пассажиров» цифрой.

Вариант 2. Игровые действия: предложить составить «поезд» из пяти палочек (желтого, белого, голубого, розового, красного цвета).



Игровое упражнение «Найди колпачок для гномиков»

Цель: упражнять детей в подборе палочки (полоски) нужного цвета и числового значения согласно словесному указанию взрослого; подвести к пониманию, что у каждого числа есть свой цвет; формировать навыки самоконтроля.

Материал: набор палочек Кюизенера (цветные полоски).

Игровые действия: педагог знакомит детей с «гномиками» (белые палочки), сообщает, что им очень не нравится быть одним, они любят совместные игры, поэтому ребятам нужно сгруппировать их по 2, 3, 4 и 5. Затем воспитатель предлагает подобрать каждой группе «гномиков» колпачок — палочку, равную по длине составленным вместе белым палочкам.

Игровое упражнение «Найди свой домик»

Цель: закрепить умение соотносить цветную палочку с цифрой; развивать память.

Материал: набор палочек Кюизенера; набор цифр от 1 до 5.

Вариант 1. Игровые действия: педагог, раскладывая цифры, сообщает, что каждый «домик» имеет свой номер, и предлагает заселить в домики «жильцов» (цветные палочки) так, чтобы каждой цифре соответствовала определенная цветная палочка.

Вариант 2. Игровые действия: подобрать для цветной палочки соответствующую цифру.

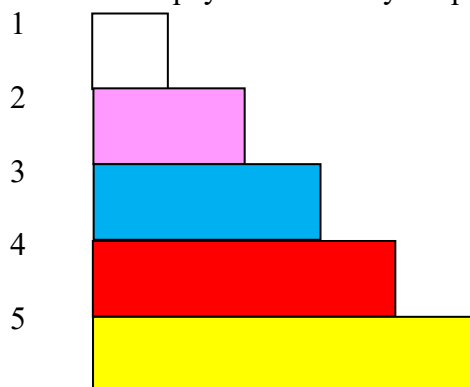


Игровое упражнение «Построй лесенку»

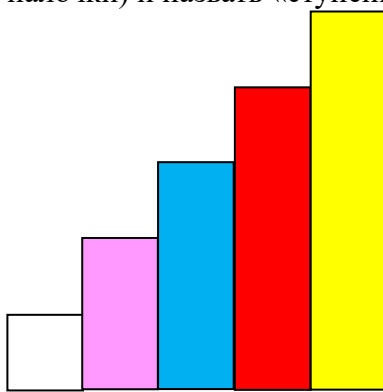
Цель: закрепить умение считать в прямом и обратном порядке до 5 (порядковый счет); развивать глазомер.

Материал: набор палочек Кюизенера (цветные полоски).

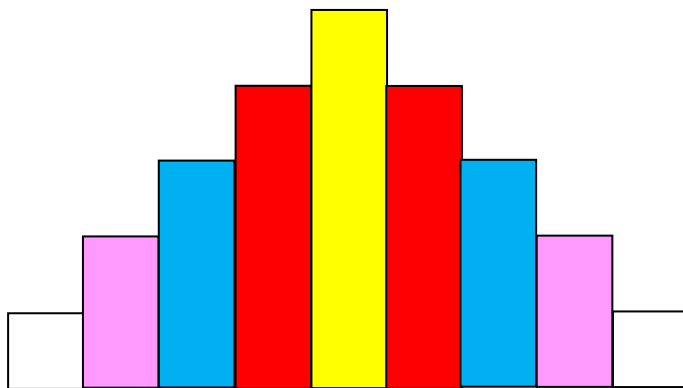
Вариант 1. Игровые действия: педагог предлагает составить «лесенку» для зверят из пяти палочек (от самой короткой до самой длинной). Затем дошкольники должны назвать «ступеньки» сверху вниз и снизу вверх, посчитать их по порядку.



Вариант 2. Игровые действия: составить вертикальную «лесенку» (от самой низкой до самой высокой палочки) и назвать «ступеньки», посчитать их по порядку.



Вариант 3. Игровые действия: построить двустороннюю лесенку с направлениями снизу вверх и сверху вниз, затем назвать «ступеньки» и посчитать их по порядку.



Игровое упражнение «Найди ступеньки»

Цель: закреплять умение называть числа-«соседей», сравнивать смежные числа; учить устанавливать логические связи и закономерности, развивать глазомер.

Материал: набор палочек Кюизенера (цветные полоски).

Вариант 1. Игровые действия: составить «лесенку» и назвать все числа-«ступеньки», которые обозначают числа больше 3 (меньше 4; больше 2, но меньше 5; больше 3, но не 4 и т. д.).

Вариант 2. Игровые действия: назвать числа «ступеньки», соседствующие со «ступенькой», обозначающей число 2 (3, 4).

Вариант 3. Игровые действия: назвать числа «ступеньки», обозначающие числа до 4 (после 2; от 3 до 5; между 1 и 3 и т. д.).

Игровое упражнение «Лесенка сломалась»

Цель: подвести к пониманию того, что каждое число натурального ряда должно быть больше предыдущего на 1; развивать глазомер, память.

Материал: набор палочек Кюизенера (цветные полоски).

Игровые действия: педагог составляет из палочек «лесенку», преднамеренно пропуская одну из палочек «ступенек». Обращает внимание дошкольников на то, что «лесенка» сломалась и предлагает им определить, какой «ступеньки» не хватает, а после — «отремонтировать» «лесенку» (вставить недостающую палочку).

Игровое упражнение «Составь палочку»

Цель: закреплять умение составлять число из двух меньших чисел в пределах пяти; развивать количественные представления; подводить к действиям сложения и вычитания.

Материал: набор палочек Кюизенера; набор цифр; арифметические знаки.

Вариант 1. Игровые действия: составить для голубой палочки аналогичную по длине, но из двух меньших. Затем детям предлагается с помощью цифр и знаков записать соответствующие примеры и определить результат: $2 + 1 = 3$; $1 + 2 = 3$.

Вариант 2. Игровые действия: «забрать» от голубой палочки белую и узнать, какая палочка останется, а затем записать данные действия в виде числового выражения с применением арифметических знаков: $3 - 1 = 2$.

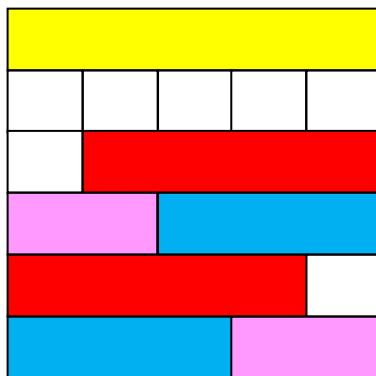
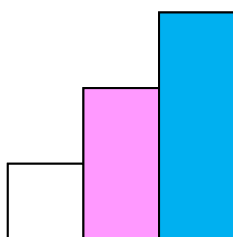


Игровое упражнение «Составь коврик»

Цель: учить составлять число из двух меньших чисел; формировать навык самоконтроля и самооценки.

Материал: набор палочек Кюизенера (или цветные полоски); набор цифр.

Вариант 1. Игровые действия: взять палочку, обозначающую число 5, и положить ее перед собой, затем из двух меньших палочек составить число 5, подбирая всевозможные варианты.



После выполнения задания кто-нибудь из ребят называет, из каких двух меньших чисел состоит число 5. Например: 1 и 4 будет 5; 2 и 3 будет 5 и т. д. *Вариант 2. Игровые действия:* предложить взять цифры и, глядя на «коврик», составить примеры: $1 + 4 = 5$; $2 + 3 = 5$; $3 + 2 = 5$; $4 + 1 = 5$.

Игровое упражнение «Назови число — найди палочку»

Цель: упражнять в нахождении соответствия между числом и палочкой.

Материал: набор палочек Кюизенера (или цветные полоски).

Игровые действия: педагог называет число, а дети определяют соответствующую ему палочку, затем показывает палочку, а дети называют число, которое она обозначает.

Например: белая — 1; розовая — 2; голубая — 3 и т. д. Сначала числа называются по порядку, а затем вразбивку.

Величина.

Игровое упражнение «Дорожки длинные и короткие»

Цель: содействовать развитию представления о длине; закреплять понятия «длинный», «короткий», умение сравнивать предметы «на глаз»; развивать глазомер.

Материал: набор палочек Кюизенера (или цветные полоски).

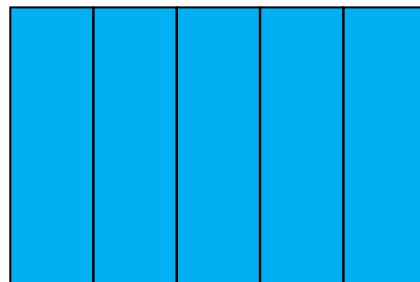
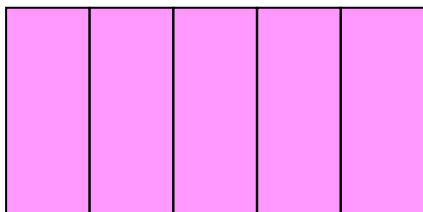
Игровые действия: составить две «дорожки»: одну длинную для волка, вторую короткую для Красной Шапочки. «Дорожка» для волка должна быть как можно длиннее, чтобы ему не удалось попасть в домик к бабушке. Дети составляют «дорожки» из палочек любого количества и цвета, потом сравнивают их «на глаз».

Игровое упражнение «Заборчик»

Цель: содействовать развитию представлений о высоте; закреплять понятия «высокий», «низкий»; учить сравнивать два предмета по высоте «на глаз»; развивать глазомер.

Материал: палочки Кюизенера (полоски); игрушки двух размеров (или силуэты).

Игровые действия: «построить» «заборчики» для животных в соответствии с их ростом: высокий забор — для высокого животного, а низкий — для низкого. Воспитатель уточняет размеры животных, просит показать высокое и низкое. Дети самостоятельно отбирают палочки необходимой длины и «строят» «заборчик». Возможны разнообразные варианты.



Воспитатель. Покажи низкий (высокий) «заборчик». Для какого животного ты его «построил»? Почему? — Какого цвета заборчик выше: белого или розового? Какого цвета заборчик ниже?

Игровое упражнение «Ленточки для котят»

Цель: содействовать развитию представлений о длине (длинный, короткий); учить сравнивать предметы по длине путем наложения и приложения; развивать глазомер.

Материал: палочки Кюизенера (полоски); игрушечные котята.

Вариант 1. Игровые действия: педагог предлагает вниманию детей игрушечных котят и сообщает, что они очень любят играть с разноцветными ленточками, но ветер разбросал их вокруг. Воспитатель просит дошкольников собрать все «ленточки» (из цветных палочек): сначала красного цвета, затем розового. Дети составляют «ленточки» из палочек одинакового цвета, а потом педагог предлагает сравнить их, например: «Одинаковые ли красные «ленточки» по длине?». Дети сравнивают эти «ленточки» методом наложения и убеждаются, что красные «ленточки» одинаковы по длине, так как концы палочек совпали (одна «спряталась» под другой). Аналогично сравниваются розовые «ленточки». Затем педагог предлагает сравнить между собой розовую и красную «ленточки» и ответить на вопрос: «Какая из них длиннее, а какая короче?».

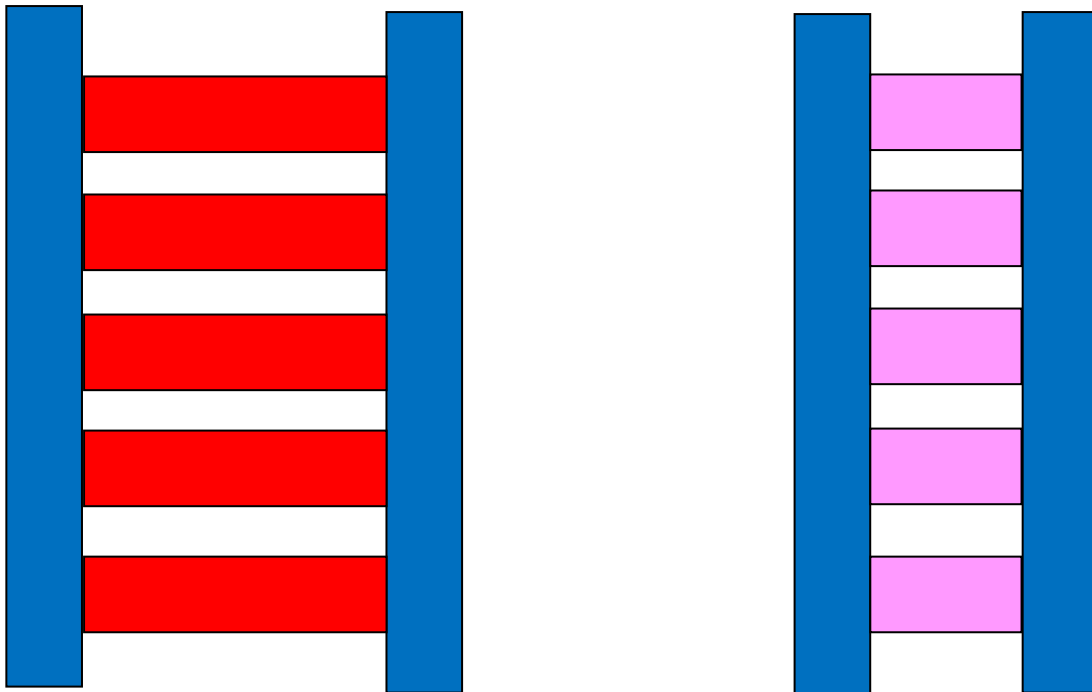
Вариант 2. Игровые действия: сравнение «ленточек» происходит методом приложения.

Игровое упражнение «Лесенка широкая и узкая»

Цель: развивать представление о ширине (широкая, узкая); учить сравнивать два предмета по ширине; развивать глазомер.

Материал: по четыре синие палочки (полосы) для «стоек»; по четыре розовые и красные палочки (полосы) для «перекладин»; изображение Винни-Пуха и Пятачка.

Игровые действия: детям предлагается «построить» по две «лесенки»: широкую — для Винни-Пуха и узкую — для Пятачка. Задание выполняется самостоятельно.



Затем дошкольникам можно предложить ответить на вопросы. Воспитатель. Какую лесенку построили для Винни Пуха? (Широкую,) — Какую лесенку построили для Пятачка? (Узкую.) — Чья лесенка уже? Шире?

Игровое упражнение «Чудесный мешочек»

Цель: продолжать развивать представления о длине; учить подбирать палочки одинаковой и разной длины на ощупь, закрепляя метод наложения.

Материалы: палочки Кюизенера; мешочек.

Игровые действия: педагог предлагает детям найти на ощупь в мешочке сначала две палочки одинаковой длины, затем разной. Вынимая палочки из мешочка, дети убеждаются в правильности или ошибочности своего выбора.

Игровое упражнение «Кроватки для трех медведей»

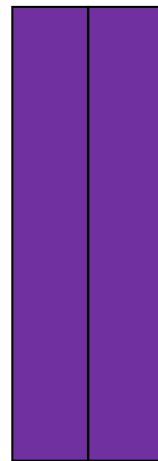
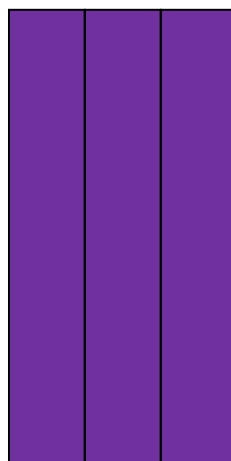
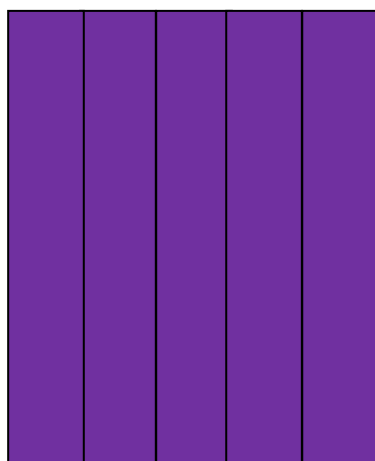
Цель: упражнять детей в построении сериационного ряда по принципу от широкого к узкому; закреплять умение сравнивать предметы по ширине; развивать глазомер, конструктивные способности.

Материал: палочки Кюизенера (полоски); персонажи из русской народной сказки «Три медведя».

Вариант 1. Игровые действия: педагог предлагает «сконструировать» для трех медведей разные по ширине «кровати». Дети совместно с педагогом решают, для кого они сделают самую широкую «кровать», для кого — по уже, а для кого — самую узкую. Задание выполняется самостоятельно.

После выполнения задания педагог предлагает показать «кровати» от широкой до узкой («самая широкая», «уже», «самая узкая») и назвать, для кого они их сделали.

Вариант 2. Игровые действия: показать и назвать «кровати» по ширине от узкой до широкой («самая узкая», «шире», «самая широкая»).

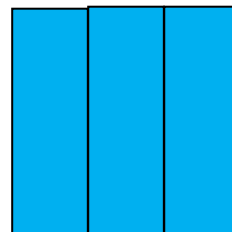
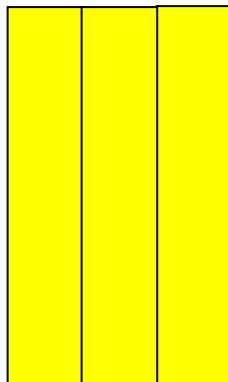
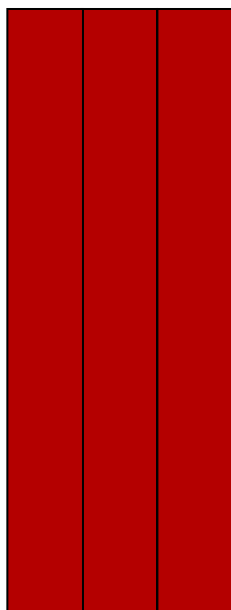


Игровое упражнение «Башенки высокие и низкие»

Цель: упражнять детей в построении сериационного ряда по высоте (от высокого до низкого или от низкого до высокого); закреплять умение сравнивать предметы по высоте; развивать глазомер, конструктивные способности.

Материал: палочки Кюизенера (цветные полоски); игрушечный заяц.

Игровые действия: «построить» для зайчика три «башенки» разной высоты: от самой низкой до самой высокой. Дети самостоятельно выполняют задание, выкладывая палочки горизонтально (используются палочки одного цвета) или вертикально (используются палочки разных цветов).



Ориентировка в пространстве.

Игровое упражнение «Поезд»

Цель: содействовать формированию пространственных представлений («справа», «слева», «между»).

Материал: цветные палочки (полоски).

Игровые действия: взять голубую и розовую палочки и составить их так, чтобы розовая была справа от голубой; затем взять белую палочку и положить ее справа от розовой — выстраиваются «вагоны» «поезда». Воспитатель. Сколько в поезде «вагонов»? — Где находится белый «вагон»? (Справа от розового.) — Где находится голубой «вагон»? (Слева от розового.) — Какой «вагон» находится между голубым и розовым? (Между ними нет «вагона».) — Какой «вагон» находится справа от голубого и слева от белого? (Розовый.) И т.д.



Игровое упражнение «Башенки»

Цель: содействовать формированию пространственных представлений («ниже», «выше», «между», «над», «под»).

Материал: цветные палочки (5 шт.).

Игровые действия: взять палочки и построить «башенку» (положить палочки друг на друга). Воспитатель,

Какая палочка ниже: красная или синяя?

— Какая из палочек выше: желтая или синяя?

— Какая палочка лежит между желтой и голубой?

— Какая палочка лежит над голубой?

— Какая палочка лежит под голубой?

— Какая палочка лежит выше всех?

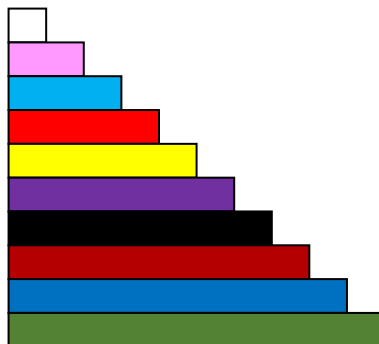
— Какая палочка лежит ниже всех? И т. д.

Игровое упражнение «Построй лесенку»

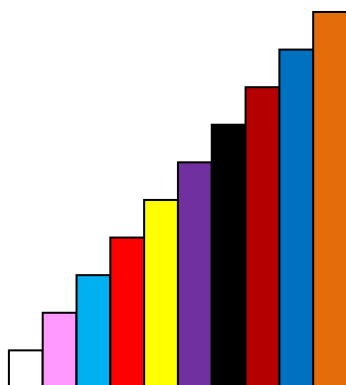
Цель: закреплять умение считать в прямом и обратном порядке в пределах 10; развивать глазомер.

Материал: набор палочек Кюизенера (цветных полосок).

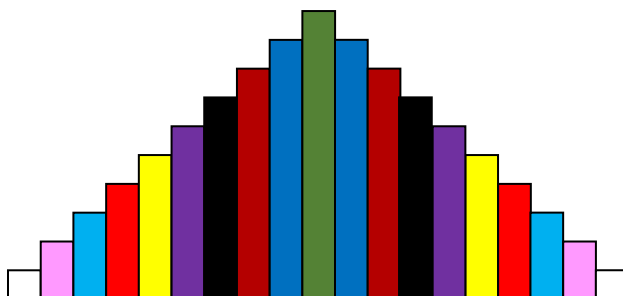
Вариант 1. Игровые действия: составить «лесенку» из 10 палочек: от самой короткой до самой длинной; сосчитать «ступеньки» сверху вниз и снизу вверх.



Вариант 2. Игровые действия: составить вертикальную «лесенку» от самой «низкой» до самой «высокой»; сосчитать «ступеньки» слева направо и справа налево.



Вариант 3. Игровые действия: составить «лесенку» в двух направлениях: вверх и вниз, а затем пройти по ней, называя ступеньки.



Игровое упражнение «Едем на поезде»

Цель: продолжать упражнять в порядковом счете; закреплять понятие, которое обозначает синтаксическая конструкция «который, по счету...»; развивать внимание, глазомер, речь.

Материал: набор палочек Кюизенера (цветные полоски).

Игровые действия: педагог предлагает детям отправиться в путешествие. Для этого необходимо составить поезд из палочек- «вагонов»: от самой короткой до самой длинной, «цепляя» каждый «вагон» с левой стороны. Затем педагог предлагает сосчитать «вагоны» по порядку. Воспитатель:

- Какой по порядку красный «вагон» (черный, фиолетовый и т. д.)? и
- «Вагон» какого цвета стоит шестым (вторым, седьмым и т. д.)?
- Какой по порядку «вагон» стоит между розовым и красным? И т. д.

Игровое упражнение «Весёлые лягушата»

Цель: упражнять в счете через один в прямом и обратном порядке; развивать внимание.

Материал: набор палочек Кюизенера.

Вариант 1. Игровые действия: педагог предлагает детям составить «лесенку» из 10 палочек и сообщает, что им придется прыгать по ступенькам, словно лягушата, т. е. «перепрыгивать» через одну «ступеньку». Дети упражняются в счете через одну «ступеньку» в прямом и обратном порядке.

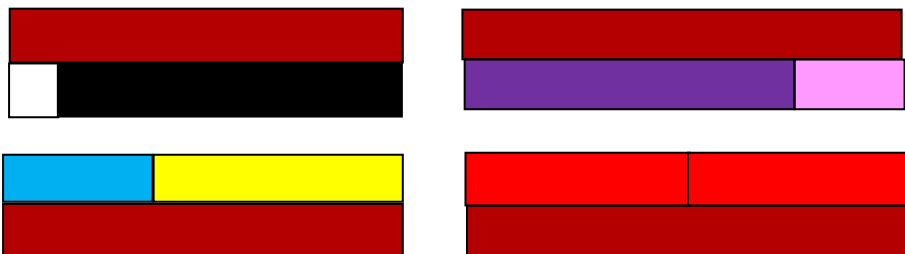
Вариант 2. Игровые действия: если дети справляются с данным заданием без труда, педагог предлагает «попрыгать» через две «ступеньки», упражняясь в счете через два в прямом и обратном порядке.

Игровое упражнение «Составь палочку»

Цель: закреплять умение составлять число из двух меньших чисел в пределах 10; развивать количественные представления; подводить к действиям сложения и вычитания; развивать самостоятельность.

Материал: набор палочек Кюизенера; набор цифр; арифметические знаки.

Вариант 1. Игровые действия: составить аналог бордовой палочки из двух меньших. Каждый ребенок должен придумать свой вариант. Например:



Затем с помощью цифр и знаков воспитатель предлагает записать пример и прочесть его: $1 + 7 = 8$; $2 + 6 = 8$; $3 + 5 = 8$. И т. д. Похожим образом дети работают с другими числами.

Вариант 2. Игровые действия: от бордовой палочки «забрать» розовую и узнать, палочка какого цвета получится (фиолетовая)] используя цифры и знаки арифметических действий, записать соответствующий пример.

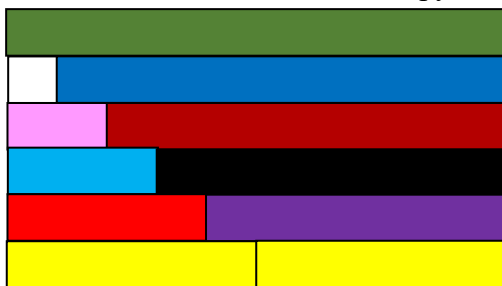
Вариант 3. Игровые действия: «составить» бордовую палочку из любых меньших и сделать запись с помощью цифр и знаков. Например: $3 + 4 + 1 = 8$. Воспитатель поощряет разнообразие вариантов.

Игровое упражнение «Составь коврик»

Цель: закреплять умение составлять число из двух меньших чисел в пределах 10; формировать навыки самоконтроля.

Материал: набор палочек Кюизенера (цветные полоски); набор цифр; арифметические знаки.

Вариант 1. Игровые действия: дети берут палочку, обозначающую число 10, затем из двух меньших палочек составляют число 10, комбинируя палочки во всевозможных вариантах. Например:



После выполнения задания дети называют, из каких двух меньших чисел состоит число 10. Например: 1 и 9 будет 10; 2 и 8 будет 10. И т. д.

Вариант 2. Игровые действия: дети, глядя на «коврик», составляют примеры. Например: $1 + 9 = 10$; $2 + 8 = 10$. И т. д.

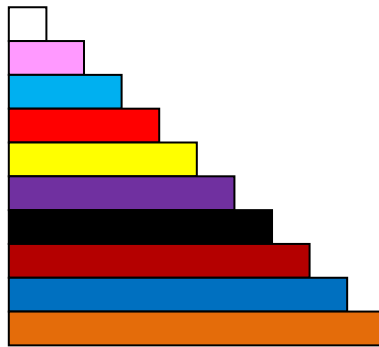
Игровое упражнение «Спор чисел»

Цель: закрепить умение сравнивать числа, находить большее и меньшее число; учить определять практическим путем, на сколько одно число больше или меньше другого; развивать внимание и глазомер.

Материал: набор палочек Кюизенера (цветные полоски); набор цифр и знаков.

Вариант 1. Игровые действия: педагог организует игровую ситуацию, рассказывая детям, что цветные числа очень дружные, всегда находятся рядом друг с другом, но однажды они затеяли спор: кто из них больше, а кто меньше. Необходимо помочь цветным числам

разрешить этот спор. Для этого педагог предлагает построить лесенку, а затем ответить на вопросы. Воспитатель. Какое число больше — 6 или 5? Почему? (Число 6 больше, потому что фиолетовая полоска длиннее желтой.) — На сколько? (На 1.) Почему? (Для того, чтобы желтая палочка по длине соответствовала фиолетовой, к ней нужно добавить белую, равную 1.)



Таким же образом сравниваются другие числа.

Вариант 2. Игровые действия: назвать все числа больше 6 (4). И т. д. (Ребенок будет «спускаться» по лесенке вниз.) Назвать все числа меньше 7 (5). И т. д. (Ребенок убеждается, что надо «подниматься» по лесенке вверх.)

Вариант 3. Игровые действия: взять желтую и голубую палочки (полоски), ответить на вопросы воспитателя. Воспитатель. Какие числа обозначают эти палочки? (Пять и три.) — Как узнать, какое число больше или меньше? (Приложить их друг к другу.)



Дети выполняют задание и практическим путем убеждаются, что пять больше трех, а три меньше пяти. Затем с помощью цифр и знаков делают запись: $5 > 3$; $3 < 5$.

Вариант 4. Игровые действия: педагог предлагает узнать, на сколько одно число больше другого. Дети добавляют к голубой палочке розовую, чтобы их общая длина сравнялась с длиной желтой палочки. Розовая палочка обозначает число 2, значит 5 больше 3 на 2, а 3 меньше 5 на 2.



Таким же образом проводится работа с другими числами.

Игровое упражнение «Путешествие по лесенке»

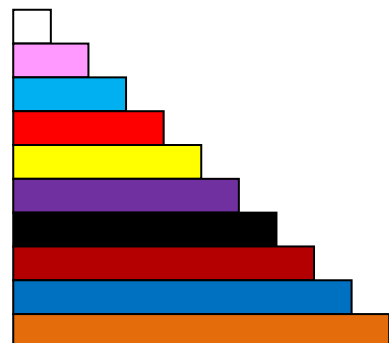
Цель: закрепить умение считать от заданного числа вверх и вниз, находить «соседей», «подниматься» или «опускаться» по «лесенке» на заданное количество шагов; учить устанавливать логические связи и закономерности; развивать глазомер.

Материал: набор палочек Кюизенера (цветные полоски).

Игровые действия: «построить» лесенку из 10 палочек и отправиться по ней в путешествие, выполняя разнообразные задания.

Воспитатель. Посчитай от 5 вверх (от 7 вниз).

- Посчитай от 4 до 8.
- Назови «соседей» числа 7.
- Назови числа не больше 7, но не меньше 3.
- Назови числа до 8, но после 4.
- Сделай два шага вверх от 6 (вниз от 5). И т. д.



Игровое упражнение «Угадай число»

Цель: закреплять умение находить большее и меньшее число по правилу; учить вести прямой и обратный счет; развивать внимание.

Материал: набор палочек Кюизенера (цветные полоски).

Вариант 1. Игровые действия: «построить» лесенку и поиграть в игру «Угадай число».

Педагог предупреждает, что ребятам нужно быть очень внимательными. Затем загадывает число, а дети, глядя на числовую лесенку, отгадывают его.

Воспитатель. Угадайте число, которое больше 5 на 2.

— Угадайте число, которое меньше 7 на 2.

— Найдите число, которое больше 3, но меньше 5.

— Найдите число, которое меньше 8 на 1 (больше 7 на 1).

Вариант 2. Игровые действия: выполнить задание, используя палочки, но не строя лесенку. Воспитатель. Найдите число больше, чем 5 на 3. Дети берут палочки, обозначающие число 5 и 3 (желтую и голубую), ставят их рядом и ищут палочку, равную по длине этим двум - это бордовая палочка, или число 8 и т.д.