

Название	Цель	Содержание
«Найди клад»	Развитие умений выявлять в предметах форму, размер, абстрагировать цвет.	У ведущего карточки-свойства. Количество блоков – 16. Игрокам нужно угадать 2 свойства той фигуры, под которой спрятан клад. При поиске клада они указывают сразу 2 свойства. На каждое угаданное свойство ведущий выставляет карточку с соответствующим знаком.
«Домино»	Развитие умений выделять и абстрагировать цвет, форму, размер; сравнивать предметы по заданным свойствам.	В игре участвуют 4 человека. Фигуры делятся поровну между игроками. В правилах игры указываются 2 свойства, которые должны учитывать игроки. Один из игроков делает первый ход – кладёт на стол любую фигуру. Остальные по очереди выкладывают свои фигуры в соответствии с правилами.
«Где чей гараж»	Развитие умений классифицировать по двум признакам (цвет и форма, форма и размер).	Перед детьми таблица. У каждого ребёнка блоки (машины). Нужно поставить каждую машину в свой гараж. Знаки на развилке дорог показывают на какую дорожку должны свернуть машины.
«Автогирасса»	Развивать умение выделять свойства в предметах, абстрагировать эти свойства от других, следовать определённым правилам при решении практических задач.	Перед детьми таблица, на полу блоки. Игровая задача: построить дорожки для пешеходов и автомобилей в городе (фигур). Правила построения дорожек записаны в таблице. В ней стрелки показывают, какой за каким блок должен идти. Используются правила, которые требуют ориентировки на 2 свойства блоков. Блоки выкладывают по очереди.
«Помоги утятам»	Продолжать развивать умения классифицировать по 2-ум признакам (цвет и форма, форма и размер)	Перед детьми таблица. У каждого ребёнка блоки (утята). Нужно помочь утятам приплыть к своему озеру. Знаки на развилках речки показывают, показывают в какую сторону нужно свернуть, чтобы оказаться «дома».
«Две дорожки»	Продолжать развивать умения классифицировать и абстрагировать свойства; развивать умения сравнивать предметы по самостоятельным выделенным свойствам.	Игроки делятся на пары. Каждый берёт из набора 10 разных фигур, перемешивает и складывает столкой. Игроки по очереди складывают дорожку из своих фигур. Сначала первый игрок выкладывает все фигуры перед собой в ряд – получается дорожка. Вторым по порядку к каждой фигуре соперника приставляет свою, начиная с верхней. Если он находит заданное заранее сходство или отличие по 2-ум свойствам, то забирает себе его фигуру. Побеждает тот, у кого окажется больше фигур.
«Помоги Крошке Еноту добраться домой»	Развивать умения выделять, абстрагировать и называть 3 свойства (цвет, форму, размер), следовать определённым правилам при решении практических задач.	Дети помогают Крошке Еноту добраться домой. Они строят дорожки по правилам, которые требуют учёта 3-х свойств: цвет, размер, форма. Правила построения записаны в таблице. Стрелка показывает, какой за каким блок должен идти. Дети кладут по одному блоку друг за другом.

март

сентябрь

октябрь

ноябрь



«Мы - спасатели»	Развивать умения классифицировать предметы по 3-м признакам	Перед детьми таблица. У каждого ребёнка блок (зверёк). Нужно помочь зверятам выбрать из лесной чащи и найти свой дом. Знаки на развилках дорог показывают на какую тропинку нужно свернуть зверятам. Дети по очереди помогают зверятам отыскать свой дом.
«Засели домики»	Развитие классификационных умений.	Перед детьми таблица. На ней нарисован новый двухэтажный дом. Но жители города фигур никак не могут расселиться в нём. Добрый Домовой решил помочь им. Он нарисовал вокруг дома знаки – подсказки. Они подсказывают какие фигуры должны поселиться на каждом этаже и в каком подъезде дома. Дети должны помочь расселиться фигурам. При заселении домиков дети классифицируют фигуры по 2-м свойствам. В конце называют какие фигуры оказались в каждой клеточке.
«Угадай—ка»	Развивать умения выделять, абстрагировать и называть 3 свойства (цвет, форму, размер), развивать умения обозначать словом отсутствие какого-либо конкретного свойства предмета.	Буратино принёс целую коробку подарков. Он предлагает выбрать подарки для своих друзей. Но для этого надо угадать 3 свойства предмета (блока). Буратино прячет один из блоков, а дети пытаются угадать цвет, форму и размер. В случае, когда дети угадывают одно из свойств, Буратино подтверждает, что названо верно и выставляет соответствующую карточку- свойство (красный, но не круглый и не большой). Тот, кто угадывает, получает право выбрать подарок для своего друга. Он прячет блок и просит угадать его свойства.
«У кого в гостях Вини-Пух и Пятачок?»	Развивать способность анализировать, сравнивать, обобщать по 2-м свойствам.	Винни-Пух и Пятачок отправились в город логических фигур. В каждом доме они побывали только у одной фигуры. Зашли они в первый дом. У какой фигуры в гостях Вини-Пух и Пятачок? В упражнении используются таблицы, которые требуют анализа, сравнения и обобщения фигур по 2-м свойствам. Дети определяют недостающую фигуру и подбирают её.
«Игра с двумя обручами»	Формирование логической операции, обозначаемой союзом «и», классификация по 2-м свойствам.	Перед началом игры необходимо выяснить, где находятся 4 области, определяемые на игровом поле 2-мя обручами. Затем один из играющих называет правило игры. Например, разложить фигуры так, чтобы внутри красного обруча оказались все красные фигуры, а внутри зелёного - все круглые. В соответствии с заданным правилом играющие выполняют ходы.
«Раскодируем кодовый замок»	Продолжать развитие классификационных умений.	Перед детьми таблица (см. «Засели домики»). Им нужно определить какая геометрическая фигура (блок) будет находиться в каждой пустой клетке, ориентируясь при этом на знаки – символы сбоку и внизу клеток. Дети выполняют задание. Затем называют какие фигуры оказались в каждой клетке. Замок «раскодирован».

ноябрь

декабрь



<p>«Поможем Машеньке с подружками найти дорогу домой»</p>	<p>Развивать логическое мышление, умение рассуждать</p>	<p>Перед детьми таблица. На ней изображён лес, в котором заблудились Машенька и её подружки. Нужно помочь им выбраться из чащи. Сначала дети устанавливают, для чего на разветвлениях дороги расставлены знаки. Затем определяют: не перечёркнутые знаки разрешают идти по своей дорожке только таким фигурам, какие они сами; перечёркнутые – всем не таким, как они сами фигурам. Если внимательно посмотреть на корзинки (фигуры) и на знаки в лесу, можно легко выбраться из чащи. Дети берут корзинки (блоки) и, по очереди выводят подружек из леса. При этом рассуждают вслух, на какую дорожку каждый раз надо свернуть, ориентируясь на 2 свойства.</p>
<p>«Буквы по местам!»</p>	<p>Развивать умение расшифровывать информацию о наличии или отсутствии определённых свойств у предметов по их знаково-символическим обозначениям.</p>	<p>В Логическом городе живут буквы, они очень любят играть в прятки. Буквы хотят, чтобы их нашли и составили слово. На полу лежат геометрические фигуры, под которыми спрятались буквы. С помощью загадок «без слов» (карточки со знаками-символами) дети определяют под какой фигурой спряталась буква. По очереди определяют, поднимают фигуру и отыскивают букву. Затем составляют слово. В игре используются знаки-символы 3-х свойств: цвет, форма, размер.</p>
<p>«Разгадаем шифр мест, где спрятаны наши друзья»</p>	<p>Продолжать развивать способность анализировать, сравнивать, обобщать</p>	<p>Воспитатель заранее прочет в группе «друзей» и обозначает эти места шифрами (фигурами). Детям предлагается таблица с недостающими фигурами (имеющиеся отличаются цветом, формой и размером). Дети определяют недостающие фигуры и кладут в пустые клетки таблицы. При поиске анализируют, сравнивают, обобщают фигуры в таблице. По угаданым фигурам отыскивают заранее спрятанных «друзей».</p>
<p>«Изобретатели»</p>	<p>Развитие способности к анализу, абстрагированию; развитие умения строго следовать правилам при выполнении цепочки действий (разветвлённый алгоритм); творческого мышления, воображения.</p>	<p>Детям предлагается изобрести новый вид транспорта. Правила построения записаны в таблице с изображением геометрических фигур и стрелок. Фигуры отличаются 2-мя свойствами. Взрослый помогает детям на какое свойство фигур надо смотреть, с какой фигуры начинать строить (с той, от которой отходят все стрелки). Присоединяются фигуры к любой стороне предыдущей фигуры. Каждый ребёнок изобретает свой вид транспорта по индивидуальной таблице.</p>
<p>«Мы – сапёры»</p>	<p>Продолжить развивать логическое мышление, внимание.</p>	<p>Детям предстоит «разминировать» «заминированную» поляну. Определить с помощью знаков-символов на карточках геометрические фигуры. Используются карточки, которые требуют выделения 3-х свойств. Фигуры лежат на «поляне», а карточки вокруг. Дети анализируют карточки и подбирают соответствующие фигуры (убирают с «поляны», кладут на карточку). Когда фигуры раскодированы правильно и на «поляне» не остаётся ни одной «попылки» считается «разминированной».</p>



<p>Формирование логической операции, обозначающей союзом «и» классификация по 3-м свойствам</p>	<p>«Садовники» из серии «Игра с 3-мя обручами».</p>	<p>Прежде всего, дети выясняют, как следует называть каждую из 8-ми образовавшихся областей. Затем детям предлагается посадить цветы (блоки) на клумбе в соответствии с правилом (например, все красные «цветы» внутри красного обруча, все маленькие – внутри синего, все круглые – внутри белого. После этого выясняется, какие фигуры лежат в каждой из 8-ми областей, образованных 3-мя обручами.</p>
<p>Развитие способности к анализу, абстрагированию; умения строго следовать правилам при выполнении цепочки действий, творческого мышления, воображения.</p>	<p>«Удивительный узор»</p>	<p>Детям предлагается составить узоры на фартуках в подарок мамам – зайчихам. Правила построения узора записаны на таблице с изображением геометрических фигур и стрелок. Фигуры отличаются 3-мя свойствами. Дети самостоятельно анализируют таблицы, составляют узоры в соответствии с правилами.</p>
<p>Продолжать развивать логическое мышление, внимание.</p>	<p>«Построй дом»</p>	<p>В игре принимают участие 5 человек: ведущий и строители. У ведущего мешочек с фигурами. У каждого строителя карточка – домик и прямоугольники – «кирпичи». Задача строителя – построить свой дом. Используются карточки, которые требуют выделения 3-х свойств. Ведущий, вынимая фигуры из мешочка, называет их цвет, форму и размер. Тот, кто находит соответствующее обозначение на карточке, закрывает его «кирпичиком». Тот, кто первый правильно закроет все знаки на своей карточке, становится ведущим.</p>
<p>Развитие умений разбивать множество по 3-м совместным свойствам, производить логические операции «не», «и», «или», доказательность мышления.</p>	<p>«Наведём порядок» из серии «Игра с 3-мя обручами»</p>	<p>Детям предлагается помочь малышам навести в комнате порядок: разложить игрушки по местам. Дети раскладывают игрушки (блоки) в три обруча по 3-м свойствам. Действия выполняются по очереди. Замечив ошибку, дети говорят: «Стоп!» и, допустивший ошибку исправляет неточность. Пользуясь отрицательным союзом «не», союзом «и» дети называют получившиеся группы предметов, характеризуют пересечения (общие области) и предметы, остающиеся вне обручей.</p>
<p>Продолжать развивать способности к анализу, абстрагированию; умения строго следовать правилам при выполнении цепочки действий; творческого мышления, воображения.</p>	<p>«Космический корабль»</p>	<p>Игра аналогична игре «Удивительный узор».</p>
<p>Формирование представления о действии и о композиции (последовательном выполнении) действий.</p>	<p>«Фабрика игрушек»</p>	<p>На «фабрике» меняются «машины», изменяющие цвет, форму и размер фигуры. Стрелки между машинами показывают, какая «машина» начала работает, какая потом. Игруют по двое. Один из играющих детей кладет какую-нибудь фигуру на стрелку, ведущую в «машину», другой «преобразовывает» фигуру, показывает и объясняет, какая «игрушка» (фигура) получилась. Затем играющие меняются ролями. В игре преобразуются 2 свойства фигуры.</p>

<p>«Разложи бандероли по полкам»</p>	<p>Продолжать развивать логическое мышление, внимание.</p>	<p>Дети вместе с воспитателями вспоминают обязанности почтовых работников. «Почтальон» просит детей помочь разложить бандероли по полкам в соответствии с заданным порядком. Перед детьми плакат с изображением ячеек, в ячейках знаки -- символы (с выделением 3-х свойств фигур), набор блоков Дьенеша. Дети располагают блоки в ячейки в соответствии со свойствами фигур.</p>
<p>«Найди цветок»</p>	<p>Продолжать развивать умение выделять и абстрагировать цвет, форму, размер; сравнивать предметы по заданным свойствам.</p>	<p>Перед детьми поляна с «цветами» (из геометрических фигур, отличающихся цветом, формой и размером). Задание для детей: найти цветок, который цветёт только в начале весны – его лепестки должны быть одинаковыми по размеру и цвету, но разными по форме. Дети отыскивают, объясняют, почему так решили. Затем загадывают другой цветок и, игра продолжается.</p>
<p>«Фабрика»</p>		<p>См. апрель месяц – «Фабрика игрушек». В игре преобразуются 3 свойства фигуры.</p>
<p>«Мы – капитаны»</p>	<p>Аналогично игре «Помоги Машеньке с подружками найти дорогу домой». (Нужно вывести корабли из бушующего моря)</p>	