

Серия

# Блоки Дзвенеша

Для старших (5-8 лет)

# Праздник в стране Блоков

Игры, интеллектуальные конкурсы, фокусы





## Уважаемые педагоги и родители!

Альбом «Праздник в стране Блоков» продолжает серию методических разработок к дидактическому материалу «Логические блоки Дьенеша» (см. «Давайте вместе поиграем» - ООО Корвет, «Блоки Дьенеша для самых маленьких» - ООО Корвет, «Тайна затонувшего клада» - ООО Корвет).

В этом альбоме Вы найдете игры, которые можно использовать при проведении интеллектуальных конкурсов, КВН, семейных праздников, а также в самостоятельной деятельности детей и в совместной со взрослыми (на занятиях, в игре).

Своеобразие игр этого альбома - направленность на социально-нравственное развитие детей: умение работать в коллективе, соблюдать правила. Соревновательный характер игр помогает воспитывать целеустремленность, настойчивость в достижении цели. Приятно разделить радость победы с друзьями, а вот сохранить стойкость духа при проигрыше, не спускаться, а поставить новую цель и достигнуть ее - чрезвычайно важная наука в жизни. Надеемся, что наши игры дадут повод взрослому своим примером, словом, делом, научить этому ребенка. Полагаем, что игры этого альбома, как и все игры серии будут способствовать развитию интеллектуальных способностей у детей.

Успехов Вам,

добрых и умных игр совместно с детьми  
желают ООО Корвет и авторы-составители альбома

Б. Финкельштейн и Л. Лабутина

## Содержание:

Описание игр .....	1-4
Знаменитый ясновидец .....	5
Кошки-мышки .....	6-9
Выкладываем дорожки .....	10-13
Код в сундуке .....	14

Праздник в стране Блоков начинается,  
а какой же праздник без чуда?

## Знаменитый Ясновидец

«Познание начинается с удивления», - так говорили древние. Удивлять почтенную публику будет знаменитый ясновидец. И, конечно, его роль может сыграть взрослый, старший брат или сестра. Для показа фокуса потребуются коробка с блоками Дьенеша, салфетка, конечно же, волшебные таблицы на стр. 5.

Из коробки с блоками достаем 12 штук (все большие толстые или все маленькие толстые; аналогично это могут быть большие тонкие или маленькие тонкие). «Ясновидец» отворачивается, а ребенок в это время выбирает любой блок и прячет его под салфетку и на бумаге зарисовывает символы его формы и цвета (можно выложить из готовых знаков-символов). Важно не показывать это «ясновидцу».

Например, ребенок выбрал  и зашифровал его .

Затем, в таблице №1 «ясновидца» он ищет свой блок по символам и говорит «ясновидцу» в каких рядах таблицы №1 он его встретил.

Например, задуманный им блок  (символы формы и цвета  ) он встретил в 1 и 3 рядах таблицы.

Важно, чтобы ребенок еще раз внимательно просмотрел все ряды, проверил, не ошибся ли он.

«Ясновидец», напуская «туман загадочности», после небольшой паузы отгадывает, какой именно блок задумал ребенок. Ребенок поднимает салфетку... И аплодисменты «ясновидцу».

Желающие стать «ясновидцами» обращайтесь в школу для ясновидцев.

## Алгоритм показа фокуса:

1. Предложить ребенку

- Задумать блок
- Спрятать его под салфетку
- Мысленно представить его символы цвета и формы (зарисовать, выложить)
- Поискать свой блок в 5 рядах таблицы №1 (см. страницу 5)
- Запомнить и сказать «ясновидцу», в каких рядах таблицы ты встретил свой блок
- Проверить себя



2. Отгадать, какой блок задумал ребенок, пользуясь таблицами №1 и №2 (см. страницу 5).




## Школа для «ясновидцев»

Как отгадать, какой именно блок выбрал ребенок?

Итак, ребенок сказал Вам, что свой блок он встречал в 1 и 3 рядах таблицы №1. Посмотрите в «хитрые письмена» (таблица №2) - 1 ряд (первая цифра 1) и Вы увидите цифр 1, 3 → 17.

Ищите в 1 ряду табл. №1 блок с №17 - это  - красный квадратный блок. Не правда ли, легко и просто. Потренируемся еще раз. Задуманный блок встречается во 2, 4, 5 рядах, смотрим табл. №2 «хитрые письмена» второй ряд, значит его номер 14 и это, смотрим 2 ряд таблицы 1 №14 - красный круглый блок .

Если задуманный блок встречается только в одном ряду (1 или 4, или в 5), то какой именно это блок мы увидим в «зеркале» таблицы 2.

Например, если блок встретился только в 1 ряду, то он синий прямоугольный - .

А для «ясновидцев», которые любят смотреть «в корень» секрет расшифровки фокуса прост. Каждый ряд таблицы №2 (второй столбик - «Зеркало») имеет свое число. Когда мы знаем, в каких именно рядах ребенок встречал свой блок, достаточно найти сумму чисел «Зеркала». Она-то и будет номером блока. Например, символы блока встречались во 2 и 4 рядах, его номер 12 (8+4), это желтый круглый блок.

## Игра «Выглядываем дорожки»

- Умение анализировать
- Умение «читать схему»
- Умение кодировать и декодировать информацию
- Умение ориентироваться на плоскости
- Развитие памяти, внимания
- Навыки самоконтроля
- Умение работать в коллективе

### Материал:

**I вариант.** Логические блоки Дьенеша (для одной команды толстые, для другой - тонкие).

**II вариант.** Плоскостные фигуры из комплекта «Давайте вместе поиграем» ООО «Корвет».

### Описание игры:

Игра может проводиться как соревнование между двумя командами. (В каждой команде 2, 4 или 6 человек) или играть может один ребенок, выполняя все задания на листе №1 или на листе №2.

Смысл соревнования заключается в том, кто быстрее выложит дорожку из плиток (плоскостных фигур) №3, 4 стр. 12. Форму, размер, цвет плиток выбирают согласно схемам №1, 2 (стр. 10).















На схеме №1 (лист 1) хорошо видно, что каждое свойство имеет свой «домик». Так «синий цвет» живет в домике , а «красный» - , «желтый» - , «круг» выбрал себе домик , «маленький» предпочитает жить в таком домике - , «большой» - , а в домике  - живет , дом  - .

Схема №2 подскажет нам, какие именно плитки (фигуры) надо выбирать для дорожки.

Всего в дорожке будет - 12 плиток: их форма закодирована в первом столбике схемы, размер - во втором и цвет в третьем.

Давайте вместе выберем первую плитку (схема №2, вариант 1, стр. 10).

Домик - , на схеме №1 находим, что в этом домике живет ,  - в этом домике - живет свойство «большой», а в домике  - синий цвет. Следовательно, наша плитка - большая треугольная синяя. Выбравем блок с этими свойствами или его плоскостное изображение. Проверим правильность выполнения задания по таблице «Проверь себя».

**Рациональный способ проверки: сначала проверить конечный результат - какая получилась плитка, и затем уже проверить, все ли три свойства выбраны верно.**

Дорожка выкладывается или из блоков или из плоскостных фигур, по порядку от 1 до 12 плитки.

Любое соревнование предполагает проведение тренировочных игр и упражнений.

### Тренировочные игры

#### 1 игра. «Познакомимся»

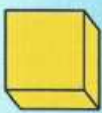
**I вариант.** Ребенок берет любой блок и рассказывает о его свойствах, например, я - синий, круглый, маленький, толстый - .

**II вариант.** Один ребенок рассказывает о свойствах, а второй - отгадывает: приносит блок, обладающий этими свойствами.



## 2 игра. Составляем «транспорт» блоков.

Ребенок выбирает блок и описывает его с помощью знаков-символов.



- желтый, квадратный, большой, толстый.



### Примечание:

Можно использовать знаки-символы из игры «Давайте вместе поиграем» ООО «Корвет».

## Упражнения на развитие

### памяти и навыков самоконтроля:

**I вариант:** На листе бумаги, разделенном линиями

по памяти выкладываются знаки-символы в соответствии со схемой 1, стр. 10.



**Последовательность работ:** Предлагаем детям

1. Рассмотреть схему 1 (5-7 секунд). Затем, схему убираем.
  2. Зарисовать знаки-символы в соответствии со схемой по памяти
  3. Проверить правильность выполнения задания (показываем схему).
  4. Внести необходимые изменения
- Аналогично можно выполнять упражнение со схемой №3, стр. 12.

**II вариант:** Рассмотреть внимательно схему №1 стр. 10 и зарисовать в «домиках» только знаки-символы цвета.

Например,

см. схему 1, стр. 10.

Аналогично, можно предложить детям зарисовать «домики» только со знаками-символами формы, размера.



## 3 игра. Составление бланка-заказа для приобретения для приобретения «пирожков» в магазине

Так, например, может выглядеть бланк-заказ для приобретения синих (см. ответы к варианту 1, стр. 11).

Аналогично, можно составить бланки-заказы, на плитки красного, желтого цвета.

Цвет	Количество				Всего
	Большие	Маленькие			
					4
	1	1	1	1	

## Игра «Кошки – мышки»

**Подготовка к игре.** Разрезать жетоны для мышей и кота, продеть тесемочки.

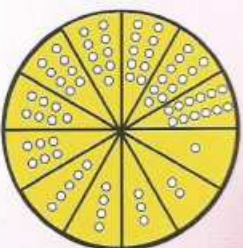
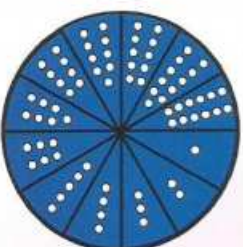
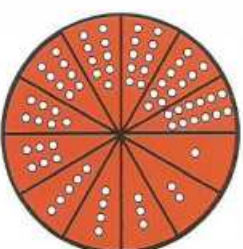
**I вариант.** Дети (4-9 человек) выбирают жетоны мышей и надевают их через голову, встают в хоровод. Посередине хоровода кот «Васяка» - (его можно выбрать, используя прекрасные считалки В. Левина). Рядом с ним - «кошачьи» жетоны.

Хоровод движется со словами:

- Мыши водят хоровод      Кота Васяку не будите  
 На лежанке дремлет кот      Вот проснётся Васяка-кот,  
 Тише, мыши, не шумите,      и разгонит хоровод.

На последнем слове «хоровод» кот быстро надевает один из 4 жетонов и поворачивается вокруг, чтобы все «мышки» его увидели. Его жетон - информация для мышей, каких именно «мышек» он собирается ловить. После слов «раз, два, три, четыре, пять - начинаю догонять», - кот ловит мышей. Пусть Васяка-кот надел жетон с . Это значит, что он будет ловить только треугольных мышей. Их знаки-символы: , , . Крутым ( ), квадратным ( ) мышкам Васяка не страшен, они могут веселиться, дразнить Васяку. Одна из пойманных мышей (вновь понадобится считалка) становится «котом» и игра продолжается.

**II вариант.** Перед началом игры каждая «мышка» получает по 4 кусочка сыра того цвета, какой у нее на жетоне. В игре участвует 9 мышек.





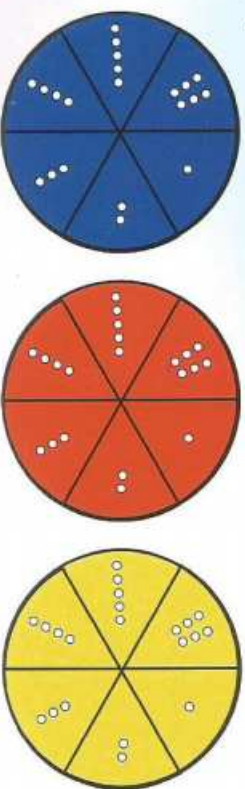
Игра идет, как в 1 варианте, но перед окончанием игры проводится соревнование, мышки какого цвета быстрее соберут сыр, причем количество дырочек в каждом следующем кусочке должно быть на один больше (по часовой стрелке).

**Примечание 1:**

Можно ввести «штрафные санкции» за трехкратное нарушение правил (первый раз - прощается, второй раз - запрещается, а на третий раз - не пропустим вас): 1 кусочек сыра мышка должна отдать, и тогда, у ее команды, увы, сыр будет неполный.

Вернуть свой кусочек сыра можно, рассказав одну из считалок.

У каждой мышки может быть 2 кусочка. Тогда собранные мышками сыры будут выглядеть так:



«Кошки-мышки» способствуют развитию быстроты реакции, вырабатывают умение соблюдать правила, работать в коллективе, развивают математические способности.

Эта игра может быть частью занятия по математике, а также может быть использована при проведении совместных КВН с родителями, на семейных праздниках.

**Примечание 2:**

Изготовить «сыр» очень просто: круг из цветной бумаги наклеивается на картон, на каждый сектор (см. рисунок) наклеиваются кружочки (дырки). «Дырки» лучше сделать дыроколом из белой бумаги. Затем, «сыры» разрезаются на части.

**Игра «Код в сундуке»**

Из трюма затонувшего в давние времена у Бермудских островов пиратского брита акавалантисты-любители подняли на борт своей яхты, старательно просмоленный старый матросский сундук, почти не поврежденный ни временем, ни морем.

С трудом открыли крышку. Внутри сундука множество футляров в

виде блоков, 6 из них с драгоценностями. А на крышке сундука - шесть табличек - шифрограмм с цифровыми кодами. Этими кодами зашифрованы свойства футляров с драгоценностями.

Там же был и шифр (см. стр. 14).

Эта игра может быть проведена как соревнование между командами. У каждой команды по три шифрограммы. Чья команда их быстрее расшифрует и найдет соответствующие шифрограмме блоки по указанным свойствам - именно в футлярах такой формы были спрятаны драгоценности.

Все расшифрованные слова - записываются печатными буквами, правильность их можно проверить (см. «Проверь себя» на обложке). Игра предполагает, что дети уже умеют читать и может быть использована при проведении КВН в подготовительной к школе группе, в 1 классе школы.

Если у детей появился интерес к шифrogramмам, важно поддержать их идею составления собственных шифrogramм.

**Считалки**

Вадим Левин

**Считалка для мышки**

Раз, два,	Вкусным будет сыр,
Три, четыре	Если в нем
Сосчитаем	Одна
Дыры в сыре	Дыра,
Если в сыре	Значит, вкусным
Много	Был
Дыр,	Вчера
Значит	

**Вторая считалка для кошки**

Раз, два, три,	К мышке
Четыре, пять.	Кошку.
Кошка	Получается ответ:
учится	«Кошка -
считать.	Есть,
Потихоньку,	А Мышки -
Понемножку	Нет!»
Прибавляет	

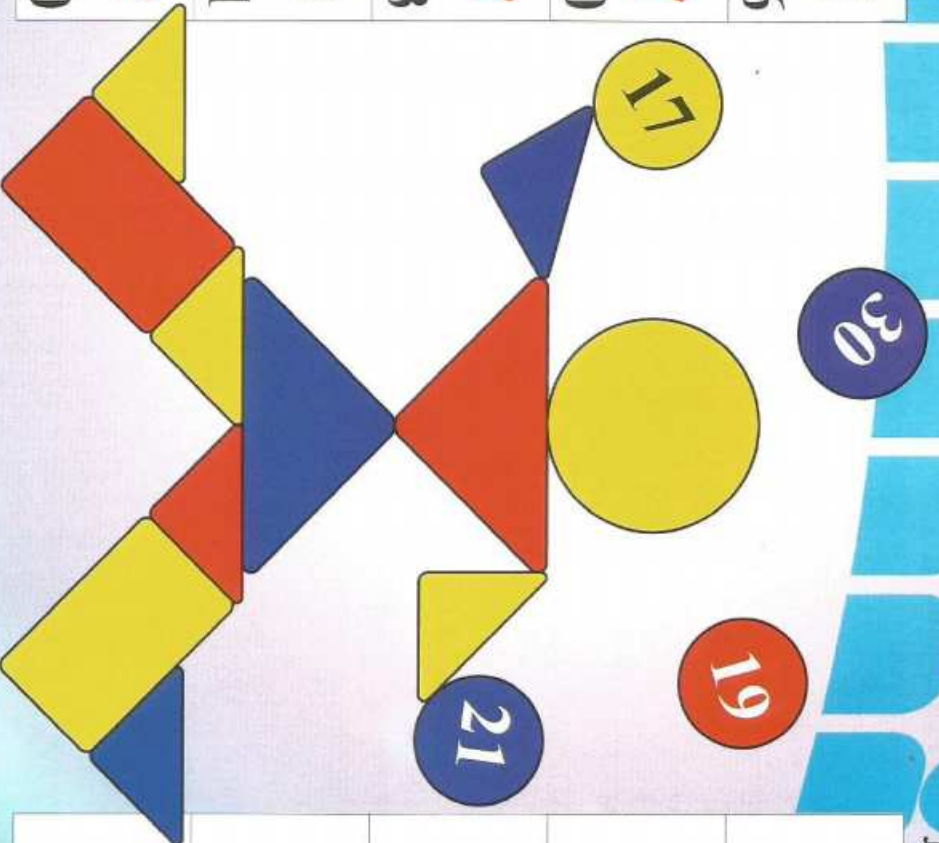


# Волшебные таблицы ясновидаца

(отгадывание мыслей на расстоянии)

№ ряда

1										16
2										10
3										13
4										21
5										10



№ ряда

1		16	1.3 → 17 1.3.5 → 19 1.3.4 → 21 1.2 → 24
2		8	2.5 → 10 2.4 → 12 2.3.4 → 13 2.4.5 → 14
3		1	3.5 → 3
4		4	
5		2	

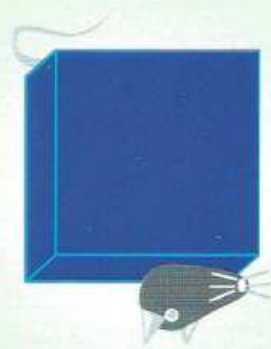
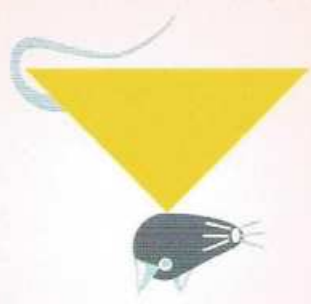
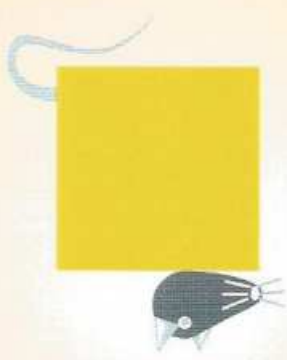
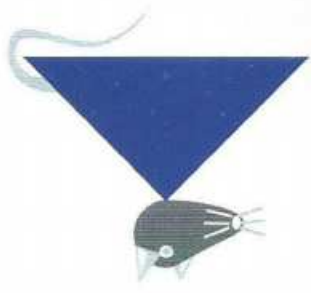
Зеркало  
Хитрые  
письмена

Таблица № 1

Таблица № 2

# Котыки-мгыткы

Жеңиш даа мгыткы  
(Бирер котка)

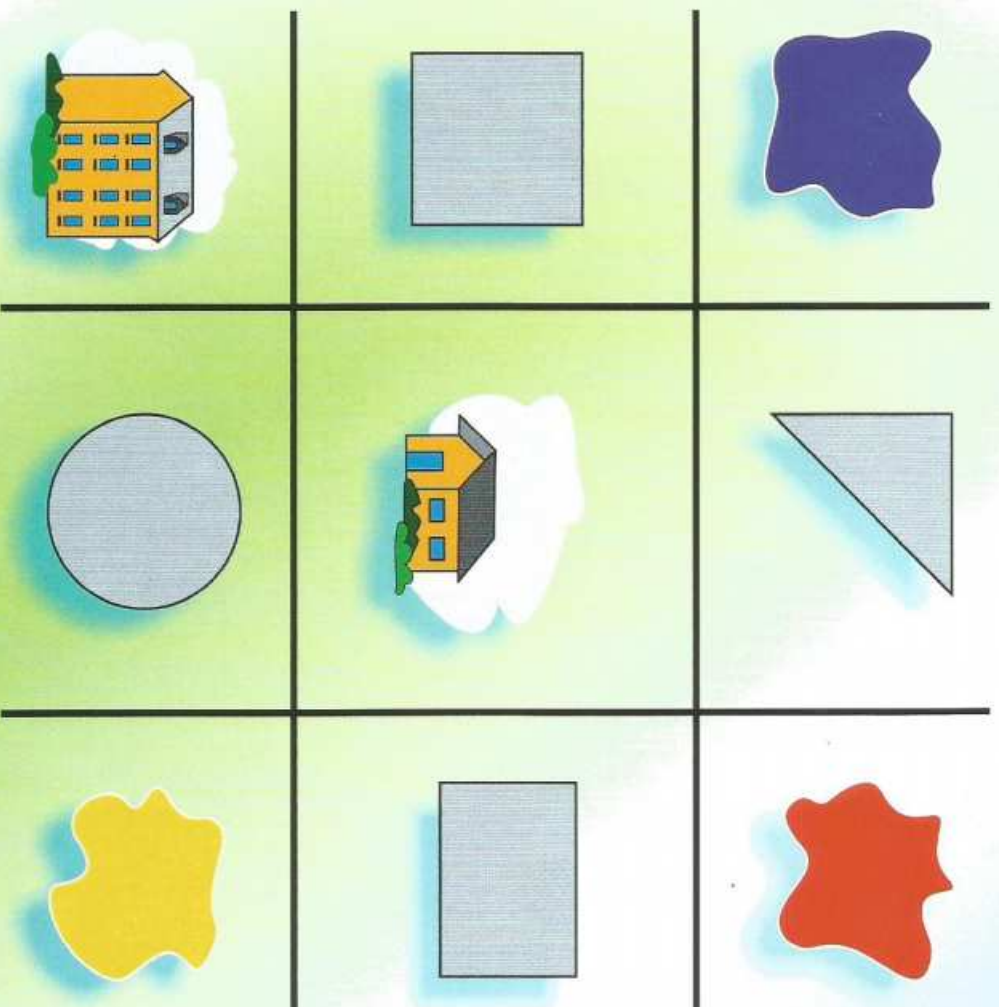












































# Игра «Выкладываем дорожки» вариант 1



1.  +  +  =
2.  +  +  =
3.  +  +  =
4.  +  +  =
5.  +  +  =
6.  +  +  =
7.  +  +  =
8.  +  +  =
9.  +  +  =
10.  +  +  =
11.  +  +  =
12.  +  +  =



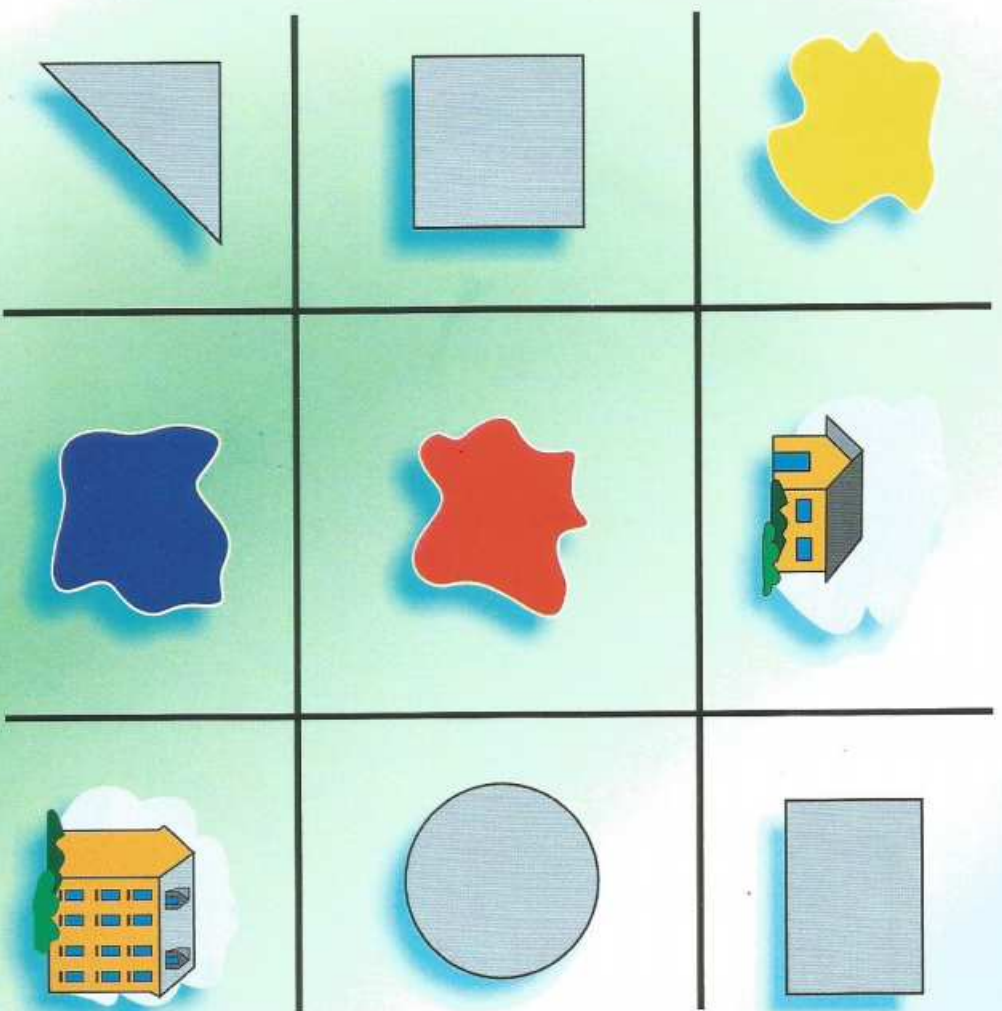
# Игра «Выкладываем дорожки»

1.		+		+		=	
2.		+		+		=	
3.		+		+		=	
4.		+		+		=	
5.		+		+		=	
6.		+		+		=	
7.		+		+		=	
8.		+		+		=	
9.		+		+		=	
10.		+		+		=	
11.		+		+		=	
12.		+		+		=	

Проверь себя (ответы к варианту №1)



# Игра «Выкладываем дорожку» вариант 2



1. + + =
2. + + =
3. + + =
4. + + =
5. + + =
6. + + =
7. + + =
8. + + =
9. + + =
10. + + =
11. + + =
12. + + =



# Игра «Выкладываем дорожки»

1. + + + = + + =

2. + + = + + =

3. + + + = + + =

4. + + = + + =

5. + + = + + =

6. + + = + + =

7. + + = + + =

8. + + = + + =

9. + + = + + =

10. + + = + + =

11. + + = + + =

12. + + = + + =

Проверь себя (ответы к варианту №2)



# Изра "Қод 8 сундыке" Шифр

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
A	B	B	Г	Д	E	Ё	Ж	З	И	Й
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
K	Л	M	H	O	П	P	C	T	У	Ф
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
X	Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я

## Шифрrogramмалар

**№1**  
 20 18 6 21 4 16 13 30 15 29 11  
 12 18 1 19 15 29 11  
 2 16 13 30 16 11  
 20 16 15 12 10 11

**№2**  
 12 3 1 5 18 1 20 15 29 11  
 19 10 15 10 11  
 2 16 13 30 16 11  
 20 16 13 19 20 29 11

**№3**  
 12 3 1 5 18 1 20 15 29 11  
 8 7 13 20 29 11  
 14 1 13 6 15 30 12 10 11  
 20 16 15 12 10 11

**№4**  
 12 3 1 5 18 1 20 15 29 11  
 12 18 1 19 15 29 11  
 14 1 13 6 15 30 12 10 11  
 20 16 13 19 20 29 11

**№5**  
 20 18 6 21 4 16 13 30 15 29 11  
 8 7 13 20 29 11  
 14 1 13 6 15 30 12 10 11  
 20 16 15 12 10 11

**№6**  
 12 3 1 5 18 1 20 15 29 11  
 19 10 15 10 11  
 2 16 13 30 16 11  
 20 16 15 12 10 11



Код в сумке. Проверь себя

№1

треугольный

красный

большой

тонкий



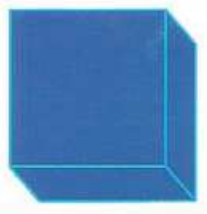
№2

квадратный

синий

большой

толстый



№3

квадратный

желтый

маленький

тонкий



16.0

№4

квадратный

красный

маленький

толстый



№5

треугольный

желтый

маленький

тонкий



№6

квадратный

синий

большой

тонкий



Авторы игры: Б. Финкельштейн и Л. Лабутина

Дизайнер: К. Вейгандт

Изготовитель: © "КОРВЕТ"

Юр. адрес: Россия, Санкт-Петербург, ул. Фуруштатская 19, пом. 35Н,

Для писем: 191119, а/я 219.

Т/ф: (812) 712-10-05 e-mail: corvet\_igra@mail.ru www.corvet-igra.ru



ГОСТ 25779-90

