

**муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 103»**

Адрес: улица Кутузова, дом 33, город Каменск-Уральский, Свердловская область, Россия, 623430  
Тел. 8(3439)357-313, e-mail: [dou103ku@mail.ru](mailto:dou103ku@mail.ru), сайт: dou103.obrku.ru

**Программа по кружковой деятельности  
«Математический калейдоскоп»  
в старшей группе**



**Старшая группа «Ромашки»  
Разработчик:  
Воспитатель  
Мальцева Екатерина Алексеевна**

**г. Каменск-Уральский  
2023 г.**

**Программа по кружковой деятельности  
«Математический калейдоскоп»  
в старшей группе.**

**1. Пояснительная записка.**

**Цель:** обеспечение математического развития детей дошкольного возраста посредством игровой деятельности с блоками Дьенеша.

**Задачи:**

- знакомство детей с основными геометрическими фигурами; учить различать их по цвету, форме, величине, толщине;
- развитие умения выявлять свойства в объектах и называть их, адекватно обозначать их отсутствие, обобщать объекты по их свойствам, объяснять сходства и различия объектов, обосновывать свои рассуждения;
- развитие логического мышления у детей, представления о множестве, операции над множествами (сравнение, разбиение, классификация, абстрагирование);
- развитие пространственных представлений;
- развитие психических процессов: восприятие, внимание, память, воображение;
- развитие творческих способностей детей, способности к моделированию.

**Формы и режим проведения занятий**

Усвоению достаточно сложных математических знаний, формированию интереса к ней помогает игра - одно из самых привлекательных для детей занятий. Занятия с блоками Дьенеша реализуются через организацию игровой деятельности с детьми. Использование игровых методов и приемов, сюжетов, сказочных персонажей, схем вызывает постоянный интерес к игре с фигурками. Игровые приемы обеспечивают динамичность процесса обучения, максимально удовлетворяют потребности ребенка в самостоятельности – речевой и поведенческой (движения, действия и т.п.) Игры и игровые упражнения представлены в определенной системе, постепенно они усложняются, как по содержанию, так и по способам взаимодействия со средством. Предложенные дидактические игры и игровые упражнения могут проводиться в комплексе и самостоятельно, в зависимости от уровня развития и подготовленности ребенка к восприятию.

**В рабочей программе предусмотрено использование различных видов дидактических игр:**

- На восприятие формы;
- На развитие восприятия цвета;
- На восприятие качеств величины;
- На количество предметов;
- На развитие речи, мышления;
- На развитие способности действия наглядного моделирования.

**Организационно-методическое обеспечение программы.**

Кружок проводится раз в неделю, во второй половине дня.

**Результатом программы следует считать развитие у детей следующих умений и способностей:**

- умение выделять в геометрических фигурах одновременно три признака цвета, формы и величины;
- способность классифицировать геометрические фигуры по заданным признакам: цвет, форма, величина.

- способность наглядного моделирования, умения давать характеристику геометрических фигур с помощью наглядных моделей;
- способность конструировать по цветной схеме, умение планировать действия, как по анализу схемы, так и по воспроизведению ее в конструкции.

## 2. Содержательный раздел

месяц	тема	цель
Сентябрь	1) «Давайте познакомимся»	развитие умений правильно называть весь объем свойств у предмета. Материал: набор логических блоков Дьенеша.
	2) «Дружат – не дружат»	развитие умений находить сходство и различие между предметами.
	3) «Найди свой домик»	развитие умений группировать предметы по наличию и отсутствию одного свойства.
	4) «Найди свою дорожку»	развитие умений группировать предметы по наличию/отсутствию двух свойств.
Октябрь	1) «Собери бусы для куклы»	развитие умений находить фигуру по знаково – символическим обозначениям свойств.
	2) «Помогите Мишке собрать фигуры»	развитие умений определять символику свойств.
	3) «Два обруча»	развитие умений разделять фигуры на две группы по двум свойствам. Производить логические операции «не», «и», «или».
	4) «Хоровод»	развитие умений классифицировать блоки по двум – трем признакам: цвету, форме; цвету – форме – размеру.
Ноябрь	1) «Отрицание цвета»	развитие умений подбирать фигуры по инструкции, пользуясь символикой отрицания цвета.
	2) «Отрицание формы»	развитие умений использовать детали в соответствии с символикой отрицания формы.
	3) «Отрицание размера»	развитие умений подбирать фигуры по символике отрицания размера.
	«Отрицание толщины»	развитие умений выделять свойства предмета в соответствии с символикой отрицания толщины.
Декабрь	1) «Загадки без слов»	развитие умений расшифровывать информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково – символическим обозначениям.
	2) «Украсим ёлку бусами»	развитие умений выявлять и абстрагировать свойства, умений «читать» схему.
	3) «Найди клад»	развитие умений выявлять в предметах

		цвет, форму, размер, толщину.
	4) «Волшебные камни»	развитие умений называть расположение предмета «внутри» и «вне» круга.
<b>Январь</b>	1) «Найди пару»	ознакомление с символами свойств, развитие зрительной памяти.
	2) «Где, чей гараж»	развитие умений классифицировать по общим свойствам.
	3) «Цветок»	развитие умений классифицировать блоки по трем признакам: цвету, форме и размеру.
	4) «Садовники»	развитие умений классифицировать блоки по трем признакам: цвету, форме и размеру.
<b>Февраль</b>	1) «Угадай-ка»	развитие умений 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.)
	2) «Рассели жильцов»	развитие умений правильно классифицировать свойства.
	3) «Где спрятался Джерри?»	развитие умений логически мыслить, умению кодировать информацию с помощью знаков – символов и декодировать ее.
	4) «Лабиринт»	развитие умений «читать» карточки – символы. Выбирать необходимый блок из нескольких.
<b>Март</b>	1) «Дорожки»	развитие умений выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам.
	2) «У кого в гостях Винни-Пух и Пятачок»	развитие умений использовать приемы анализа, сравнения, обобщения.
	3) « Два обруча»	развитие умения разбивать множество по двум совместным свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».
	4) «Гусеница»	Упражнять детей в классификации блоков по трём признакам: цвету, форме, размеру.
<b>Апрель</b>	1) «Кошки – мышки»	развитие умений правильно называть свойства фигур, использовать эти знания в игре.
	2) «Какую фигуру я задумал?»	развитие умений загадывать фигуру с помощью карточек, обозначающих свойства блоков.
	3) «Волшебное дерево»	развитие умений классифицировать блоки по трем признакам (цвет – форма – размер) и выделять основные признаки.
	4) «Паровозики»	развитие умений классифицировать блоки по двум, трем признакам: цвету и форме; форме и размеру;

<b>Май</b>	1) «Угадай фигуру»	развитие умений логически мыслить, умению кодировать и декодировать информацию о свойствах.
	2) «Помоги фигурам выбраться из леса»	развитие умений логически мыслить, умению рассуждать.
	3) «Построим дома»	развитие умений разбивать множество по трем и четырем свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».
	4) «Кошки-мышки»	развитие умений классифицировать блоки по 4 признакам (цвет – форма – размер – толщина) и выделять основные признаки.

### **3. Практическая часть.**

#### **«Собери бусы для куклы»**

Цель: развитие умений находить фигуру по знаково – символическим обозначениям свойств.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки с обозначением свойств (кроме отрицания).

Ход игры.

«Ребята, у куклы Маши скоро день рождения, она очень хочет, чтобы ей подарили красивые бусы. Давайте соберем бусы для Маши».

Воспитатель показывает карточку с обозначением свойств (кроме отрицания), а дети находят соответствующую фигуру и выкладывают последовательно на столе.

#### **«Помогите Мишке собрать фигуры»**

Цель: развитие умений определять символику свойств.

Материал: игрушка – мишка, корзина, набор логических блоков Дьенеша, карточки с обозначением свойств (кроме отрицания).

Ход игры.

У Мишки в корзинке были фигуры, а он уронил ее и смешал с другими фигурами. Мишка, не помнит какие фигуры лежали в его корзине. Нам нужно помочь ему, а в этом помогут карточки – символы. Воспитатель показывает карточки с обозначением трех свойств, а дети находят соответствующую фигуру и кладут Мишке в корзину.

#### **«Два обруча»**

Цель: развитие умений разделять фигуры на две группы по двум свойствам. Производить логические операции «не», «и», «или».

Материал: 2 обруча, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

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

Правило игры. Например, расположить фигуры так, чтобы внутри красного оказались все красные фигуры, а внутри зеленого все круглые.

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.

#### **«Хоровод»**

Цель: развитие умений классифицировать блоки по двум – трем признакам: цвету, форме; цвету – форме – размеру.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

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.

### **«Отрицание цвета»**

Цель: развитие умений подбирать фигуры по инструкции, пользуясь символикой отрицания цвета.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки обозначающие отрицание цвета, игрушка зайца, коробка.

Ход игры.

В гости к детям приходит зайчик, у него в лапках коробка в которой лежат карточки, обозначающие цвет, форму, размер, толщину, но все они перечеркнуты. Зайчик не может понять, почему они перечеркнуты. На первом занятии воспитатель знакомит с карточками, обозначающими отрицание цвета (воспитатель достает из коробки зайчика, карточки с перечеркнутыми обозначениями цвета).

Упражнения на закрепление:

«Покажи фигуру»: - не красную и не синюю;

- не синюю и не желтую;

- не желтую и не красную;

- прямоугольную, не синюю и не красную;

- треугольную, не желтую и не красную;

- квадратную, большую, не желтую и не синюю;

- прямоугольную, маленькую, не красную и не желтую;

- треугольную, тонкую, не синюю и не желтую;

- круглую, толстую, не синюю и не красную.

### **«Отрицание формы»**

Цель: развитие умений использовать детали в соответствии с символикой отрицания формы.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки обозначающие отрицание формы, игрушка зайца, коробка.

Ход игры.

Воспитатель достает из коробки зайчика карточки с перечеркнутыми обозначениями формы и объясняет, что каждая карточка обозначает.

Упражнения на закрепление:

«Покажи фигуру»: - не прямоугольные, не круглые, не треугольные;

- не квадратные, не прямоугольные, не круглые;

- не прямоугольные, не квадратные, не треугольные;

- не треугольные, не круглые, не квадратные.

### **«Отрицание размера»**

Цель: развитие умений называть размер предмета, показывать предмет.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки обозначающие отрицание размера, игрушка зайца, коробка.

Ход игры.

Воспитатель достает из коробки карточки с перечеркнутыми обозначениями и объясняет, что они обозначают.

Упражнение на закрепление:

«Покажи фигуру»: - квадратную, красную, не маленькую;

- треугольную, желтую, большую;

- прямоугольную, желтую, не большую;

- треугольную, синюю, не маленькую.

### **«Отрицание толщины»**

Цель: развитие умений выделять свойства предмета в соответствии с символикой отрицания толщины.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки, обозначающие отрицание толщины, игрушка зайца, коробка.

Ход игры.

Воспитатель достает из коробки зайчика, последние карточки, которые обозначают отрицание толщины. Воспитатель объясняет, что они обозначают.

Упражнение на закрепление:

«Покажи фигуру» - не тонкую;

- не толстую;

- треугольную, желтую, не большую;

- круглую, красную, не толстую и т.д.

### **«Загадки без слов»**

Цель: развитие умений расшифровывать информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково – символическим обозначениям.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки с обозначением свойств.

Ход игры.

Воспитатель предлагает детям отгадать необычные загадки: «Это загадки без слов». «Я буду показывать карточки со знаками. Знаки подсказывают, какие фигуры загаданы. А вы отгадайте фигуру и покажите».

Загадываются три совместных свойства:

Например: - форма, размер и толщина;

- цвет, форма, размер;

- цвет, форма, толщина и др.

### **«Найди клад»**

Цель: развитие умений выявлять в предметах цвет, форму, размер, толщину.

Материал: 16 блоков одного цвета (разной формы, размера и толщины), круги бумажные (клады), карточки – символы.

Ход игры.

Дети – кладоискатели, кружок из бумаги – клад.

Кладоискатели отворачиваются, ведущий под одним из блоков прячет клад. У ведущего карточки – символы, 16 блоков (одного цвета, но разной формы, размера и толщины), кладоискатели называют два свойства той фигуры, под которой спрятан клад, на каждое правильно угаданное свойство, воспитатель выставляет карточку. Угадав два свойства, ребенок забирает клад себе. При повторении игры следует взять блоки другого цвета.

### **«Волшебные камни»**

Цель: развитие умений называть расположение предмета «внутри» и «вне» круга.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, обруч.

Ход игры.

«Ребята, сегодня наши логические блоки превратились в волшебные камни, сейчас мы с ними поиграем».

1. Все красные треугольные камни положить внутри обруча, а синие круглые вне обруча.

2. Положить желтые толстые камни вне обруча, а желтые тонкие внутри обруча и т.д.

### **«Найди пару»**

Цель: развитие умений проявлять внимание, способность анализировать и сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам, используя карточки – символы с отрицанием свойств. Работать в парах.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Предложить детям разделить на пары. У каждой пары – набор логических блоков, игроки поровну делят фигуры между собой и по очереди выкладывают их. Сначала первый участник выкладывает свою фигуру, второй ищет к ней пару, если он правильно составляет пару, то забирает обе фигуры себе, если же ошибается, то его фигура попадает к первому игроку. Далее свою фигуру выставляет второй игрок.

Побеждает тот, кто соберет больше фигур.

#### **«Где, чей гараж»**

Цель: развитие умений классифицировать по общим свойствам.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, таблицы две штуки.

Ход игры.

У воспитателя две большие таблицы, на них изображены гаражи для машин. У каждого ребенка блоки (машины). Нужно поставить каждую машину в свой гараж. Знаки на развилке дорог показывают, на какую дорожку должна свернуть машина. Дети по очереди ищут гараж для своих машин.

#### **«Цветок»**

Цель: развитие умений классифицировать блоки по трем признакам: цвету, форме и размеру.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, обручи, карточки – символы.

Ход игры.

Воспитатель предлагает детям построить красивый цветок из волшебных фигур. Для этого раскладывается четыре обруча, так, чтобы каждый обруч имел две области пересечения, путем наложения одного на другой (перпендикулярные обручи кладутся встык). В каждый обруч положить карточки – символы. Разные варианты: например: круглые, красные, квадратные, маленькие. Необходимо разложить блоки в обручи и области их пересечения, в соответствии с признаками.

#### **«Угадай-ка»**

Цель: развитие умений 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: набор логических блоков Дьенеша, игрушка Буратино, карточки – символы.

Ход игры.

В гости пришел Буратино. Буратино прячет блок (подарок) и дает задание угадать сразу два свойства.

Например: какого цвета и формы платок он выбрал для черепахи Тортилы. При отгадывании дети каждый раз обязательно должны называть два свойства подарка. Если же они указывают только одно свойство, Буратино напоминает правило. В случае, когда дети угадывают одно из двух свойств, Буратино подтверждает, что названо, верно, и выставляет соответствующую карточку – символ (квадратный, но не синий; желтый, но не треугольный и т.д.). Тот, кто угадывает, сменяет Буратино – выбирает подарок и указывает, какие два его свойства надо угадать (цвет и форму, форму и размер, размер и толщину и др.).

#### **«Рассели жильцов»**

Цель: развитие умений правильно классифицировать свойства.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки с изображением домиков.

Ход игры.

У детей на пару две таблицы (1 – двухэтажного дома, 2 – трехэтажного дома). В городе логических фигур появились новые двухэтажные и трехэтажные дома. Домовой просит помочь расселить фигуры по своим домикам, а помогут вам знаки – подсказки. Знаки подсказывают, какие фигуры должны поселиться на каждом этаже и в каждом подъезде дома.



### **«Где спрятался Джерри?»**

Цель: развитие умений логически мыслить, умению кодировать информацию с помощью знаков – символов и декодировать ее.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки - символы, мышонок Джерри (маленькая плоская фигурка).

Ход игры.

Перед детьми выкладывают 12 – 18 блоков. Дети отворачиваются. Ведущий под одним из блоков прячет мышонок. Дети поворачиваются обратно. Ведущий с помощью карточек обозначает два свойства того блока, под которым спрятан мышонок. Если ведущий обозначает свойства перечеркнутыми знаками, то сделать это должен как можно точнее. Для этого ему может понадобиться в некоторых случаях 3, 4 и более карточек.

### **«Лабиринт»**

Цель: развитие умений «читать» карточки – символы. Выбирать необходимый блок из нескольких.

Материал: «лабиринт» - стрелки из плотной бумаги, набор логических блоков Дьенеша, карточки с кодами геометрических фигур (цвет, форма, размер).

Ход игры.

На полу расположен «лабиринт», в конце которого стоит «домик», где лежат любимые игрушки детей (призы). Для того, чтобы дойти до этого «домика» нужно двигаться по направлению, которое указывают стрелочки и брать только те блоки, которые описаны знаками на карточках. Из нескольких фигур выбирается одна.

Усложнение игры: карточки с кодами геометрических фигур (цвет, форма, размер, толщина).

### **«Дорожки»**

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

Материал: набор логических блоков Дьенеша, три домика (макеты или изображения домиков или условные обозначения).

Ход игры.

На полу по кругу на расстоянии не менее одного 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. Построить дорожку так, чтобы рядом были фигуры одинакового цвета, но разной формы (одинаковой формы, но разного цвета; одинакового размера, но разной формы; разные по цвету и форме; разные по цвету и размеру). Правила построения дорожек придумывает не только взрослый, но и сами дети.

### **«У кого в гостях Винни–Пух и Пятачок»**

Цель: развитие умений использовать приемы анализа, сравнения, обобщения.

Материал: Карточки с логическими таблицами, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

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 Винни–Пух и Пятачок?

Дети находят недостающую фигуру и кладут в клетку, где нарисованы

Винни – Пух и Пятачок. Если дети не могут самостоятельно решить задачу, взрослый предлагает рассмотреть, какие фигуры находятся в верхнем и среднем рядах, установить, чем похожи эти ряды, и определит, какой фигуры недостает. При поиске недостающих фигур дети анализируют, сравнивают и обобщают фигуры в таблице по двум свойствам.

### **« Два обруча »**

Цель: развитие умений разбивать множество по двум совместным свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».

Материал: 2 обруча, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Воспитатель кладет на пол два обруча так, что образуется три отдельных области (пересечения). Внутри красного обруча захотели жить все красные фигуры, внутри синего – все круглые.

А в области пересечения двух обручей поселяются фигуры, обладающие:

- двумя общими признаками: цветом (красные) и формой (круглые);

- какие фигуры лежат вне обоих обручей? (все фигуры – не красные и не круглые; синие; желтые; зеленые; треугольные; квадратные).

#### **«Кошки – мышки»**

Цель: развитие умений правильно называть свойства фигур, использовать эти знания в игре.

Материал: маска кошки, жетоны для мышей и кота (из пособия «Праздник в стране блоков»)

Ход игры.

Дети выбирают жетоны мышей и надевают их через голову, встают в хоровод.

Посередине хоровода кот «Васька», рядом с ним «кошачьи» жетоны.

Хоровод движется со словами:

Мыши водят хоровод,

На лежанке дремлет кот.

Тише мыши, не шумите,

Кота Ваську не будите.

Вот проснется Васька кот,

И разгонит хоровод.

На последнем слове, «хоровод» кот быстро надевает один из четырех жетонов и поворачивается вокруг, чтобы все мыши его увидели. Его жетон – информация для мышей, каких именно «мышей» он собирается ловить. После слов «1,2,3,4,5 – начинаю догонять», - кот ловит мышей. Одна из пойманных мышей становится «котом».

#### **«Какую фигуру я задумал?»**

Цель: Создание условий по формированию умения загадывать фигуру с помощью карточек, обозначающих свойства блоков.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки с обозначением свойств.

Ход игры.

Дети по очереди загадывают фигуру, а чтобы остальные смогли отгадать, ребенок выставляет карточки с обозначением трех свойств.

#### **«Волшебное дерево»**

Цель: Создание условий по формированию умения классифицировать блоки по трем признакам (цвет – форма – размер) и выделять основные признаки.

Материал: Дерево с ветками без листьев, обозначен цвет веток, на ветках изображены символы фигур – листьев, набор блоков.

Ход игры.

Воспитатель предлагает вырастить волшебное дерево, на котором вместо листьев геометрические фигуры. Каждая ветка имеет свой цвет. Дети выбирают геометрические фигуры по цвету и располагают «листики» на ветках.

#### **« Паровозики»**

Цель: Создание условий по формированию умения классифицировать блоки по двум, трем признакам: цвету и форме; форме и размеру;

Материал: набор логических блоков Дьенеша, игрушки: медвежонок, заяц.

Ход игры.

Воспитатель: - Ребята, к нам пришла телеграмма от наших друзей Мишки и Зайки. Они пишут, что хотели приехать к нам в гости, но сейчас лесу намело много снега, и они не знают, что им делать, как добраться к нам. Они приглашают нас приехать к ним в гости, и

полнобоваться каким красивым стал зимний лес. Воспитатель предлагает детям построить волшебный паровозик для поездки в лес, чтобы навестить любимые игрушки. Паровозик нужно строить по правилам: - чтобы рядом не было фигур одинаковой формы( цвета, размера, толщины); - чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету фигур ( по цвету и размеру; размеру и форме; толщине); чтобы рядом были фигуры, одинаковые по размеру, но разные по форме; - чтобы рядом были фигуры, одинаковые по цвету и размеру, но разной формы. Воспитатель: Вот мы и построили волшебный паровозик, а теперь поедem в лес к друзьям. Загудел паровоз и вагончики повез. Вот приехали мы в лес, полный сказочных чудес. А вот и наши друзья: Мишка и Зайка. Они нас долго ждали и хотят с нами поиграть. Давайте поиграем вместе. Подвижная игра: « По порядку становись», « Найди свое место» и другие.

Мы весело играли с нашими друзьями, а теперь пора возвращаться домой. До свидания Мишка и Зайка. Теперь мы приглашаем вас в гости к нам.

### **« Угадай фигуру»**

Цель: развитие умений логически мыслить, умению кодировать и декодировать информацию о свойствах.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, два набора карточек – символов с перечеркнутыми знаками на каждую пару детей.

Ход игры.

Дети разбиваются на пары. Каждый выбирает себе одну фигуру так, чтобы не видел партнер. Игроки договариваются, какое свойство фигуры будут загадывать (цвет, форму или размер). Затем карточками обозначают загадываемое свойство своей фигуры. Каждый должен угадать, какая фигура у партнера, правильно назвать ее свойства. Сначала в играх загадывается только одно, какое – то свойство фигуры, затем два. Карточки, обозначающие каждое из двух свойств, игроки выкладывают в отдельные ряды или столбики.

### **«Помоги фигурам выбраться из леса»**

Цель: развитие умений логически мыслить, умению рассуждать.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, таблица.

Ход игры.

Перед детьми таблица. На ней изображен лес, в котором заблудились фигурки. Нужно помочь им выбраться из чащи. Сначала дети устанавливают, для чего на разветвлениях дорог расставлены знаки. Не перечеркнутые знаки разрешают идти по своей дорожке только таким фигурам, как они сами, перечеркнутые знаки – совсем не таким, как они фигурам. Затем дети разбирают блоки и по очереди выводят их из леса. При этом рассуждают вслух, на какую дорожку каждый раз надо свернуть.

### **«Построим дома»**

Цель: развитие умений разбивать множество по трем и четырем свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».

Материал: набор логических блоков Дьенеша, три игрушки (заяц, волк, лиса).

Ход игры.

Перед детьми в кругу расставлены игрушки. Нужно помочь им поделить блоки для строительства своих домиков.

Сначала взрослый помогает детям обозначить места для блоков, которые подходят всем игрушкам (1), волку и зайцу (2), зайцу и лисе (3), лисе и волку (4); которые никому не подходят (5).

Предлагает разделить фигуры так, чтобы у волка оказались все круглые, у зайца – все большие, у лисы – все синие. Чтобы дети легче запомнили правило, рядом с игрушками можно положить карточки – символы.

После практического решения задачи дети называют, какие фигуры оказались общими для всех игрушек (круглые, большие, синие); какие фигуры оказались только у волка (круглые, маленькие, не синие); у волка и лисы (круглые, синие, маленькие); у зайца и

лисы (большие, синие, не круглые); Какие фигуры не кому не подошли (маленькие, не круглые, не синие).

Если ребенок, характеризуя группу, называет только два из трех свойств, взрослый обращает его внимание на другие группы блоков, которые имеют указанные свойства; затем просит его еще раз назвать группу, но так, чтобы ее нельзя было спутать ни с какой другой.

При повторении упражнения правило разбиения блоков называют дети. Каждый раз указывается другое сочетание свойств – оснований разбиения блоков.

Например, разделить фигуры так, чтобы у волка оказались все тонкие, у зайца все – треугольные, у лисы все – маленькие или у волка – все большие, у зайца – все синие, у лисы – все толстые или у волка – все желтые, у лисы – все красные, у зайца – все квадратные и т.д.

Если в результате раскладывания блоков некоторые места окажутся пустыми, взрослый побуждает детей выяснить и рассказать, почему так получилось, при этом всячески стимулирует доказательность размышления. (Почему те или иные фигуры оказались здесь? Почему это или другое место без фигур? Почему нельзя те или иные фигуры положить вместе с другими?)

### Список детей кружка.

№ п/п	ФИ ребенка
1	Алиева Аиша
2	Андреев Даниил
3	Курицына София
4	Колпакова Дарья
5	Масленников Илья
6	Матлахова Маргарита
7	Медведев Иван
8	Нафикова Полина
9	Набиулина Карина
10	Нестулина Екатерина
11	Селивёрстова Мария
12	Силков Виталий
13	Сумин Дмитрий
14	Сычёва Валерия
16	Толмачёва Маргарита
17	Черноскутова Алёна
18	Шадрина Ангелина
19	Якубитская Арина

