Серия

Блоки Дьенеша

для старших (5–8 лет)

Родителям, воспитателям дошкольных учреждений,
педагогам дополнительного образования, гувернерам

Спасатели приходят на помощь

ООО «ОРВЕТ»

схемы, интеллектуальные загадки, лабиринты

Альбом «Спасатели приходят на помощь»
является составной частью игрового методического комплекса к дидактическому материалу «Логические блоки Дьенеша».
См. «Давайте вместе поиграем», «Блоки для самых маленьких», «Поиски затонувшего клада», «Праздник в стране блоков» ООО «Корвет».

Альбом «Спасатели приходят на помощь» предназначен для работы с детьми 5-8 лет и как все материалы игрового методического комплекса служит для развития интеллектуальных способностей у детей.

Наши юные друзья!

(А это - все дети, которые будут играть в наши игры)

Наверное, каждый из Вас мечтает стать спасателем, а может просто ими восхищается. Во все времена и у всех без исключения народов были свои герои, которые, преодолевая различные препятствия, всегда спешили на помощь. О них написаны мифы, сказки, легенды ...

Но, ведь и в обычной нашей жизни нам часто приходится оказывать помощь своим родным, друзьям, просто прохожим, животным. Стремление прийти на помощь, доброта, ум, внимательность к людям - это достоинства человека. И, конечно же, спасателю нужна сообразительность, быстрота реакции, умение рассуждать, выбирать наилучший путь.

Мы надеемся, что наши игры помогут Вам овладеть этими качествами.

ООО «Корвет»

Описание игр

Игра 1. Ступени успеха

Если ты решил стать спасателем, тебе предстоит выполнить тренировочные задания (***см. таблицу 1***). Они помогут развить память, внимание.

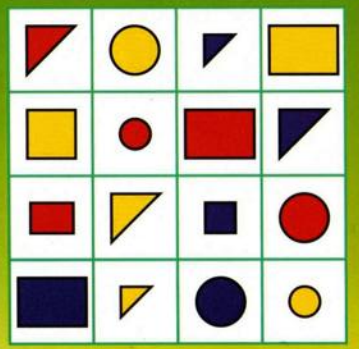


Таблица 1

Тренировочные задания
1-ого уровня сложности

1. Сосчитай, сколько красных, сколько синих, сколько желтых фигур.
2. Сосчитай, сколько треугольных фигур, сколько круглых, сколько квадратных, сколько прямоугольных фигур.
3. Достань из коробки с «Логическими блоками Дьенеша» только тонкие блоки и, подумав, скажи каких из них нет в таблице.

Ответ:

Задания 2-го уровня сложности

1. Сосчитай, сколько красных и синих фигур в таблице.
Считай так: одна красная, одна синяя, две красных, одна синяя и т.д.
2. Как ты думаешь, сколько еще красных и синих фигур (тонких) не вошли в таблицу. Объясни, почему ты так думаешь.
3. Выложи из блоков (тонких или толстых), символы которых даны в таблице 1, что хочешь. Придумай название своей работе.

Задания 3-ого уровня сложности

1. Сосчитай, сколько красных, сколько синих, сколько желтых фигур в таблице.
Считай так: одна красная, одна желтая, одна синяя, одна красная, две желтых, одна синяя и т.д.
2. Какие тонкие из комплекта «Логические блоки Дьенеша» не вошли в таблицу. Выскажи предположение, проверь и приведи разные способы доказательства.
3. Выбери из коробки с «Логическими блоками Дьенеша» блоки со свойствами, указанными в таблице (только тонкие или только толстые). Раздели их на 2 кучки. Объясни, по каким свойствам ты их распределял.
Сколько разных способов, выполнения задания ты можешь предложить (красные - некрасные, большие - маленькие, треугольные - нетреугольные и т.д.).

Игра 2. «Житейские истории»

История 1 - «О коте» ***История 2 - «О зайке»***

Мы надеемся, что ты успешно выполнил все тренировочные задания, и у тебя появилась возможность оказать помощь героям стихов А.Барто, а заодно освоить декодирование (по знакам-символам выбирать нужные блоки). Тебе предстоит «починить» грузовик (*история №1*), отвести продрогшего зайку домой (*история №2*), выложив их из блоков (стр. 3, 4). Очень хорошо, если ты сможешь сам прочесть стихотворения.

Игра 3. «Я загадаю - вместе отгадаем»

Ты, конечно, знаешь, что ты обязан заботиться о младших, помогать им. Мы уверены, что ты многому сможешь научить малышей, играя с ними. Попробуй загадывать загадки, а ответ - портрет героя - выкладывать из блоков вместе с ними (стр. 5, 6).

Примечание: Использованы загадки Лифановой Т.М. «Дидактические игры на уроках естествознания», М., 2001 г.

Игра 4. «Транспорт к выезду готов»

К несчастью, в жизни бывают чрезвычайные ситуации, бедствия. Задача спасателей - подготовить транспорт к выезду в район бедствия. Лучше, если ты будешь делать это с друзьями.

Попроси взрослых засечь время, за которое ты сможешь выложить из блоков транспорт по схемам, при первой попытке, при второй (стр. 7).

Игра 5. «Восстанавливаем разрушенный город»

Задача спасателей из блоков по схемам (стр. 8), Как можно быстрее, выложить дома. Придумайте и зарисуйте свои дома, которые возможно будут стоять на улице Спасателей.

Игра 6. «Доставка грузов»

Когда ты выполняешь любую работу, очень важно выполнить ее качественно, точно, найти наилучший способ выполнения.

Вариант 1. Надо доставить ценные грузы - блоки из города А в город Б (названия городов можешь придумать сам). Везти груз ты можешь по любому из предложенных 12 маршрутов (см. схемы маршрута стр. 9).

В пути с грузами происходят изменения. Если «груз» был большой, то станет маленьким , а маленький - станет большим, так же происходит изменение толщины - , (был тонкий, станет толстым, и наоборот). Изменение цвета и формы происходит по часовой стрелке (один шаг). Пример того, как перевозили груз (круглый, желтый, большой) по 12 маршрутам приведен на стр. 9. Перевозить грузы ты можешь вместе со своими друзьями, договорившись по каким маршрутам, вы будете их провозить. Если каждый из 12 человек «перевезет» 4 блока, вы сумеете перевезти всю коробку блоков (48 штук).* Как ты думаешь, можно ли получить одинаковый результат, проходя по разным дорогам.

Вариант 2. По виду доставленного в город Б груза, зная по какому его пути перевозили, догадаться, как он выглядел в городе А. Как ты думаешь, есть ли еще варианты пути, кроме 12, сколько их, изобрази их.

*** Примечание: Для игры понадобится 2-4 коробки блоков.**

Игра 7. «Лабиринты»

*(греч. **labyrinthos** - сооружение со сложным и запутанным планом)*

Перед тобой четыре лабиринта: **А**, **Б**, **В**, **Г**. Если сумеешь пройти лабиринт **А**, то поможешь принцу освободить заколдованную принцессу (блоки - волшебные камни для освобождения принцессы). Проходя лабиринт **Б**, ты будешь участвовать в доставке чая в Англию из Индии (блоки - контейнеры с чаем). Пройдя лабиринт **В**, ты сможешь доставить продовольствие в затопленный район (блоки - пакеты с продовольствием). Лабиринт **Г**, гонцы передают важные донесения (блоки - пакеты с донесением).

Правила прохождения блоков общие для лабиринтов А, Б, В.

1. Берем любой блок и передвигаем его по лабиринту.
2. Блоки можно передвигать из клетки в клетку только по прямой, наискосок ходить нельзя.
3. Черные клетки - ловушки, их нужно обходить стороной.
4. Путь блока надо выстраивать в соответствии со знаками-символами, размещенными в клетках.
5. По пустым клеточкам может идти любой блок.

В круговом лабиринте **Г** переходить можно с одной окружности на другую.

Варианты прохождения лабиринта **А** ты найдешь на стр. 11. «Подорожные грамоты» прохождения лабиринтов **А**, **Б**, **В** - на 4-ой странице обложки.

Попробуй сам составить «подорожную грамоту». Пройти лабиринты очень нелегко и если ты с этим справился, а также с другими заданиями, то ты достоин носить вот такой значок:

СПАСАТЕЛЬ
Обращайтесь за помощью

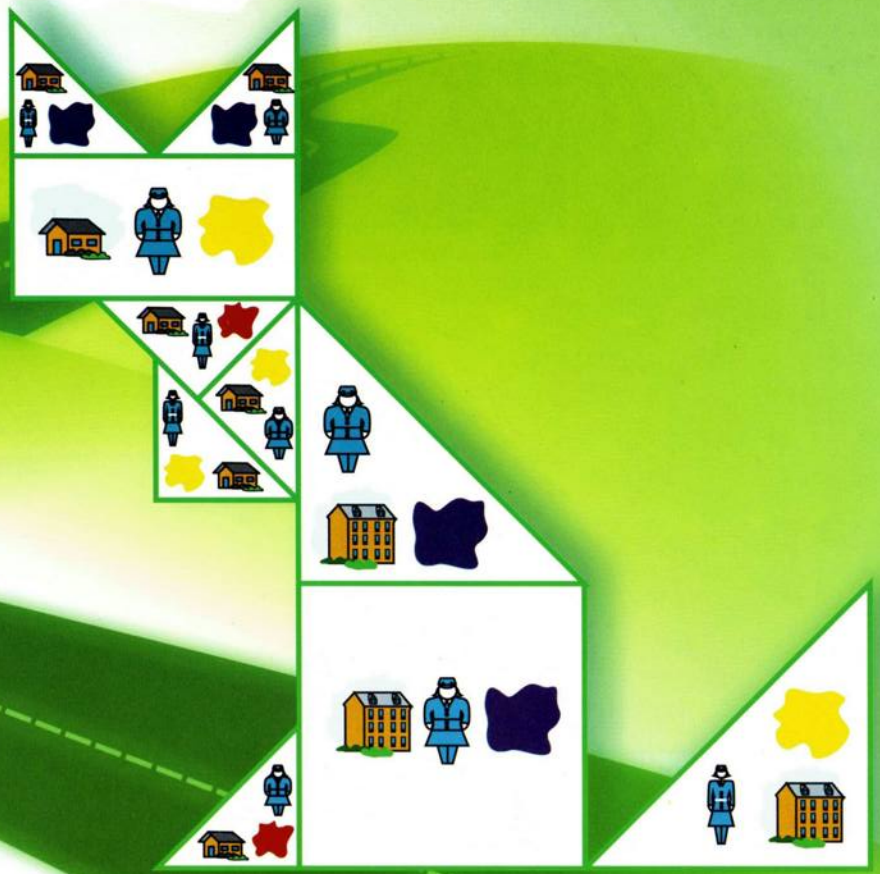
Успехов тебе в благородном труде спасателя.

Игра 2. «Житейские истории»

История 1 - «О коте»

Нет, напрасно мы решили
прокатить кота в машине
Кот кататься не привык
Опрокинул грузовик

(А.Барто)

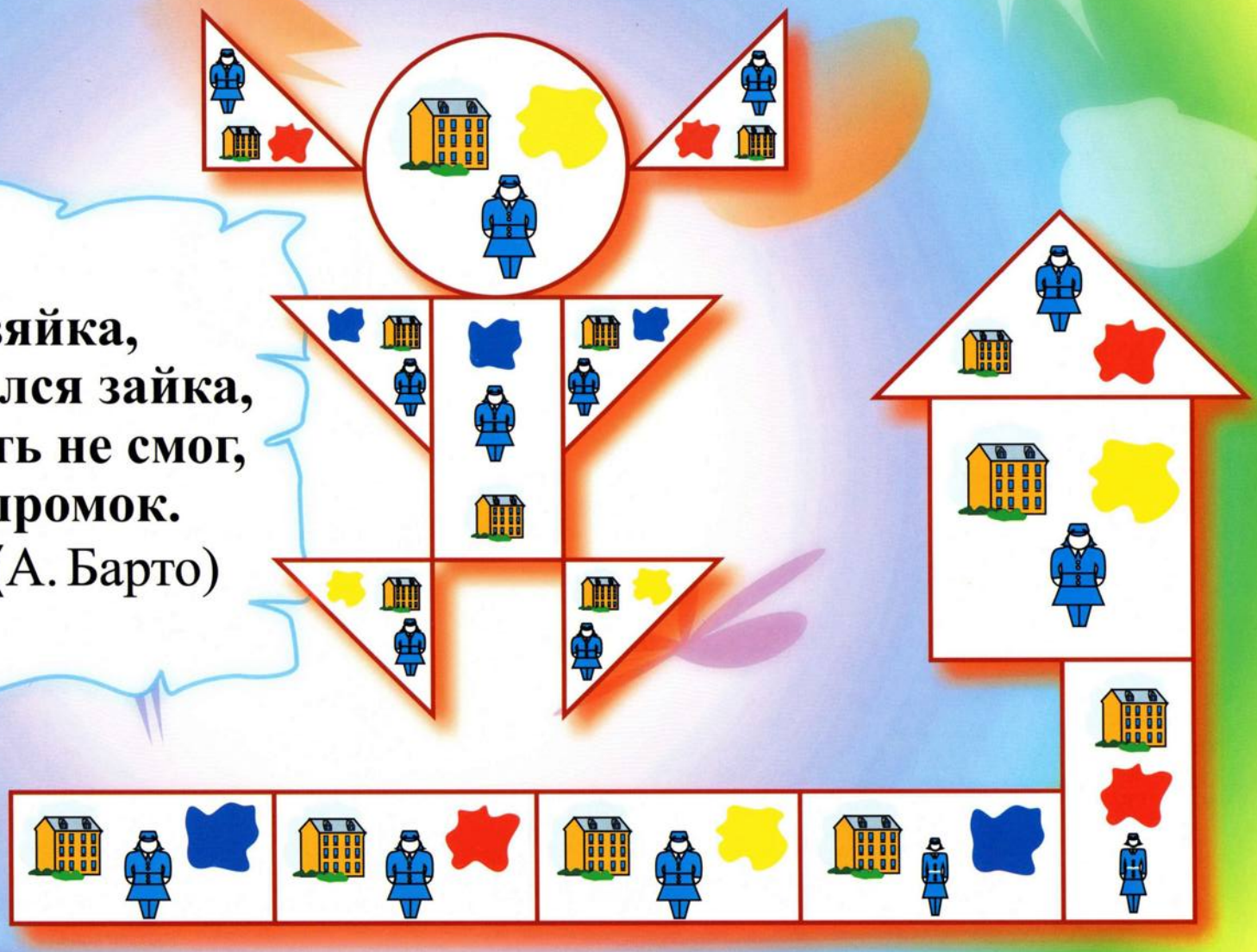


Игра 2. «Житейские истории»

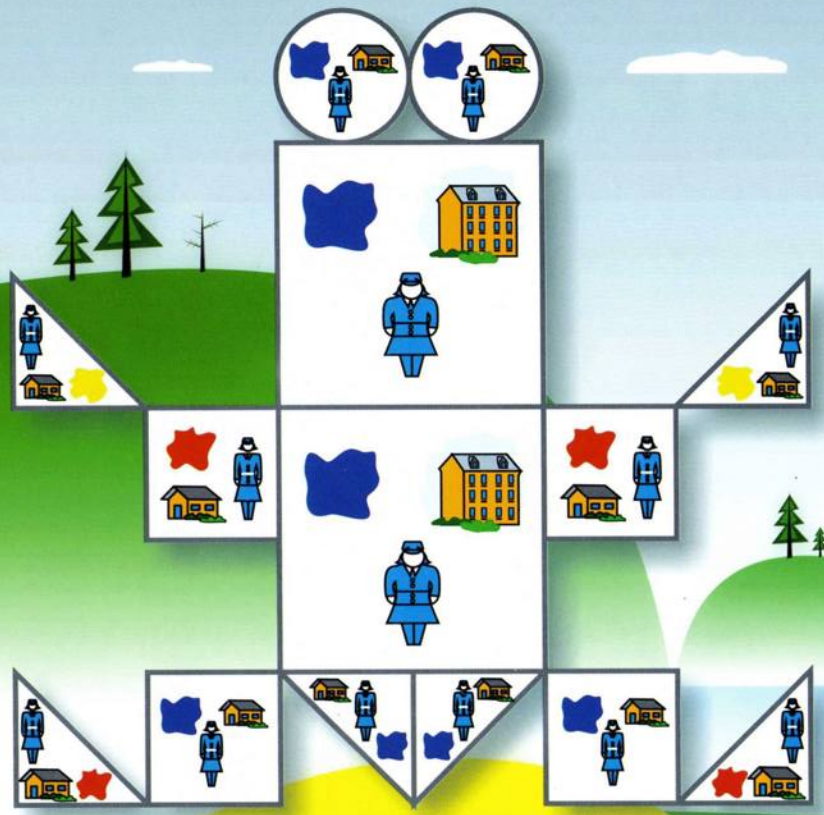
История 2 - «О зайке»

Зайку бросила хозяйка,
Под дождем остался зайка,
Со скамейки слезть не смог,
Весь до ниточки промок.

(А. Барто)

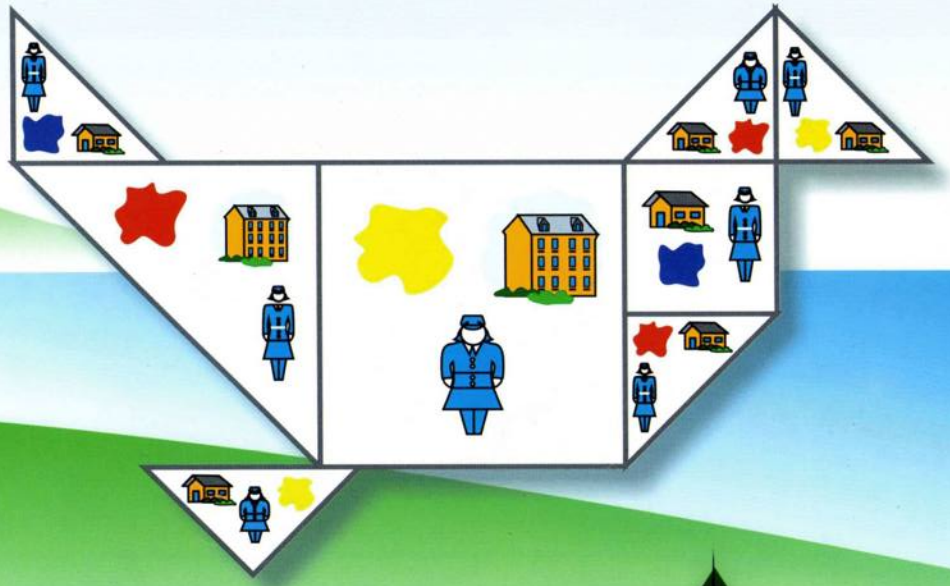


Игра 3. «Я загадаю - вместе отгадаем»



Пёстрая крякушка
Ловит лягушек,
Ходит в развалочку
Спотыкалочкой.

(Утка)



Скачет зверушка —
не рот, а ловушка,
Попадают в ловушку
И комар, и мушка

Летом на болоте
Вы её найдёте
Зеленая квакушка,
Кто это? ...

Зелены мы, как трава,
Наша песенка: "Ква-ква".

(Лягушка)

Игра 3. «Я загадаю - вместе отгадаем»

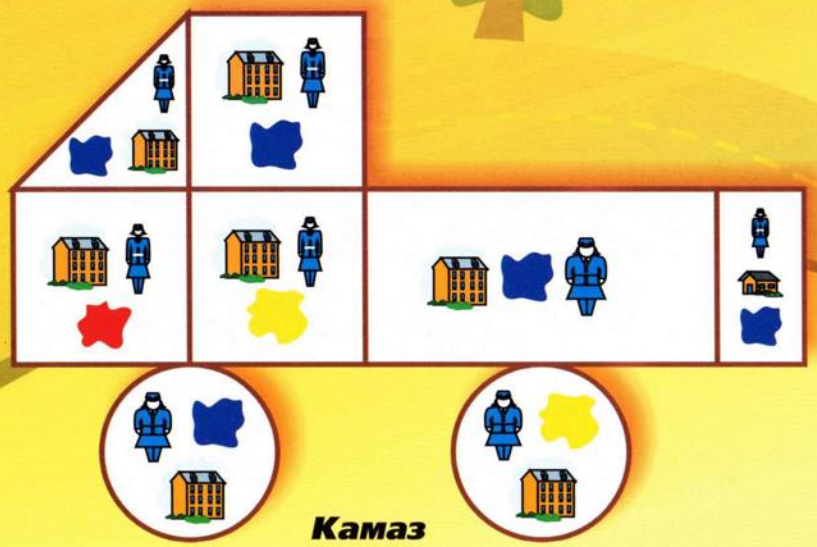
Не птица, а с крыльями,
Не пчела,
а над цветком летает.
Шевелились у цветка
Все четыре лепестка.
Я сорвать его хотел,
Он вспорхнул и улетел.

(Бабочка)

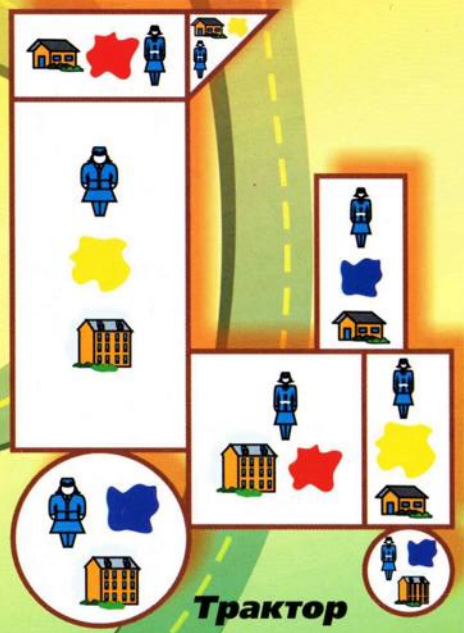
Две росинки
Чудеса!
Полетели в небеса ...
Но моргнули,
Как глаза
Оказалась ...

(Стрекоза)

Игра 4. «Транспорт к выезду готов»

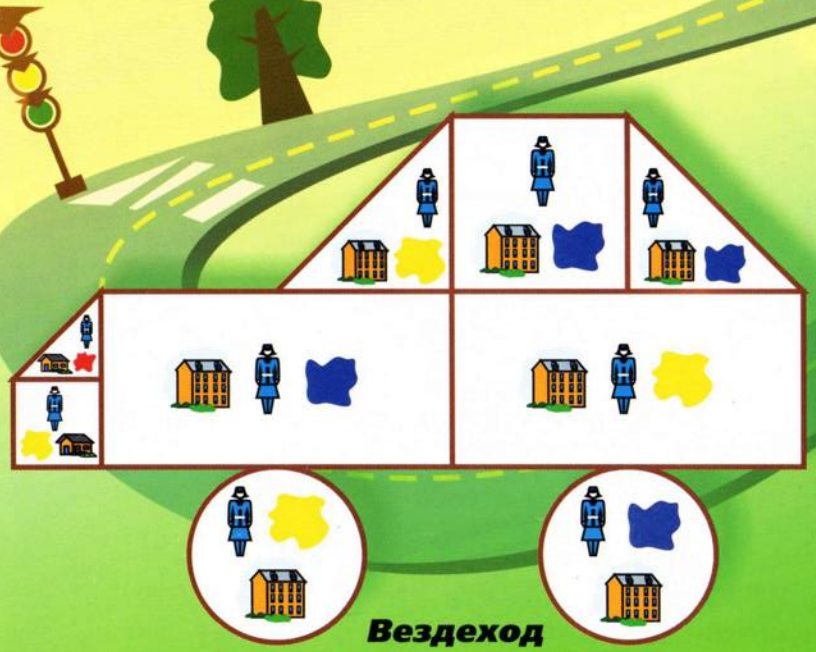


Камаз



Трактор

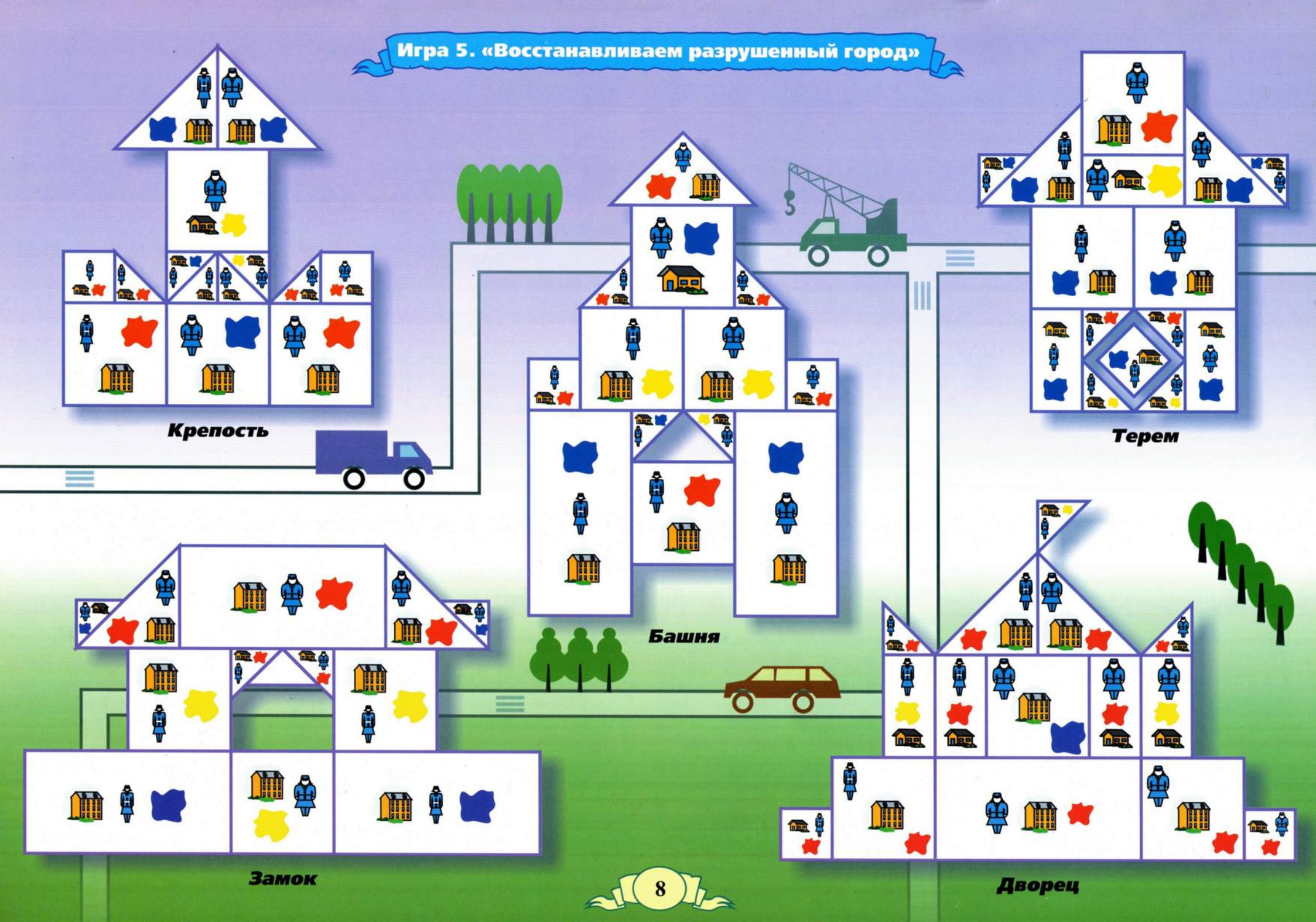
Грузовик



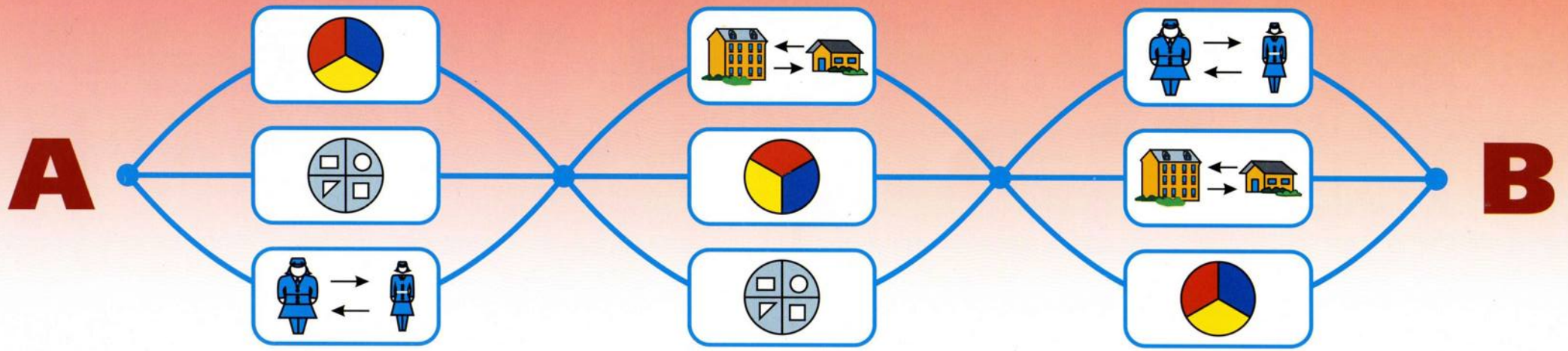
Вездеход

Самосвал

Игра 5. «Восстанавливаем разрушенный город»

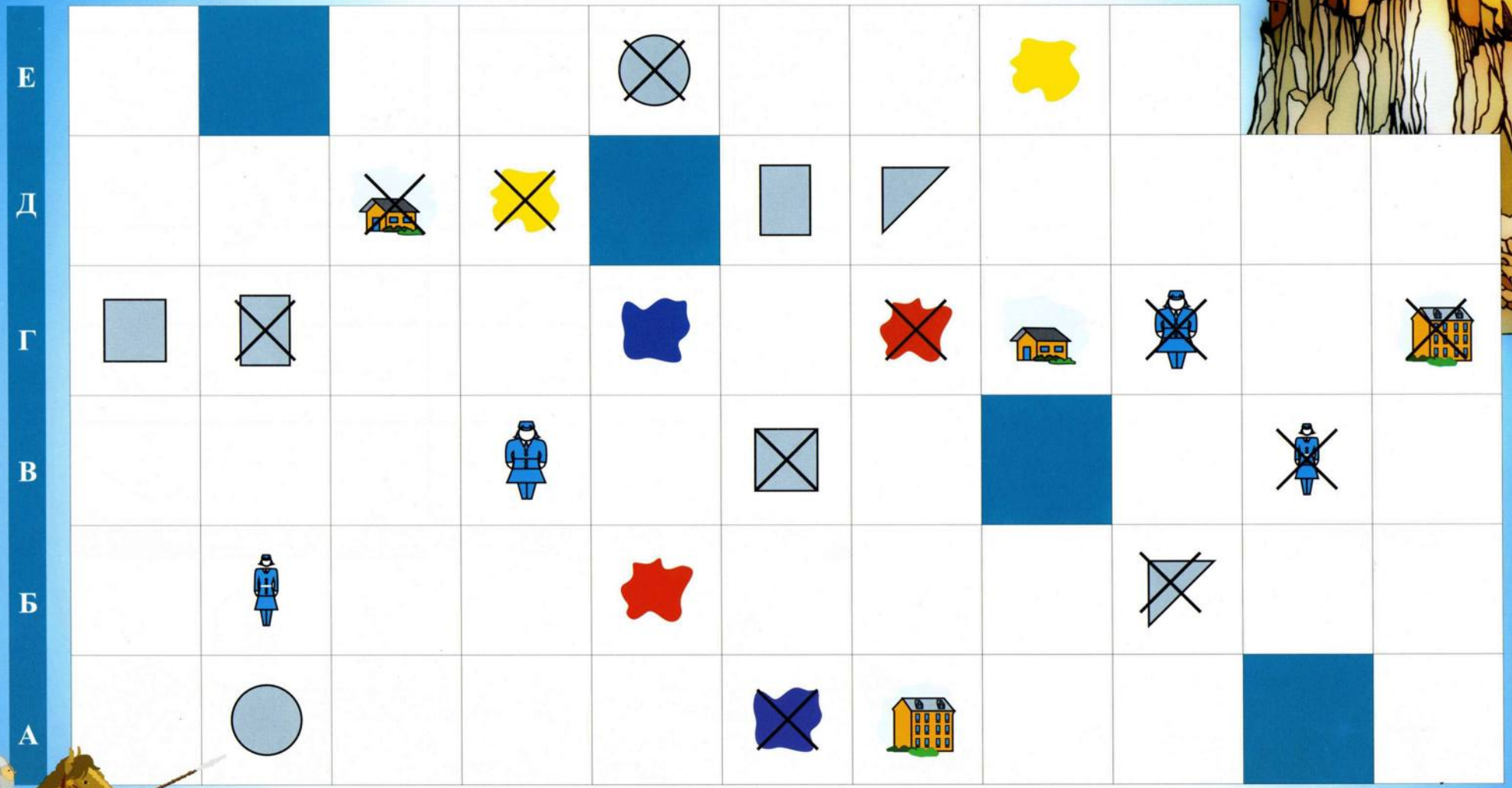


Игра 6. «Доставка грузов»



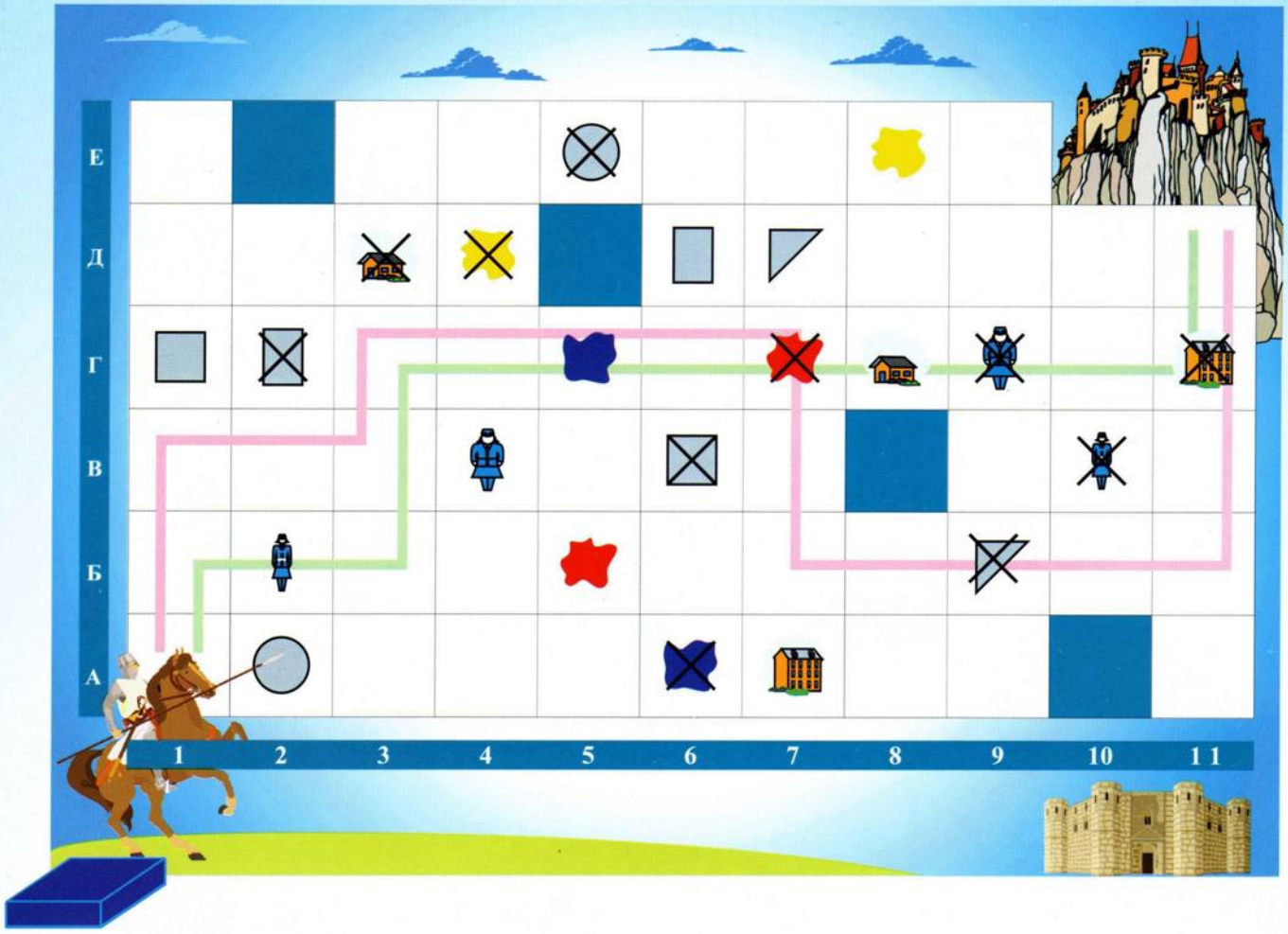
Номер	Схема маршрута	Ответ
1.		круглый, красный, маленький, тонкий
2.		маленький, круглый, красный, толстый
3.		маленький, красный, квадрат, толстый
4.		большой, красный, квадратный, толстый
5.		маленький, синий, круглый толстый
6.		маленький, синий, круглый толстый

Номер	Схема маршрута	Ответ
7.		маленький, красный, квадратный, толстый
8.		большой, круглый, синий, тонкий
9.		большой, синий, квадратный, толстый
10.		большой, красный, квадратный, тонкий
11.		большой, синий, треугольный, толстый
12.		большой, красный, квадратный, тонкий



Лабиринт А

Принц освобождает заколдованную принцессу



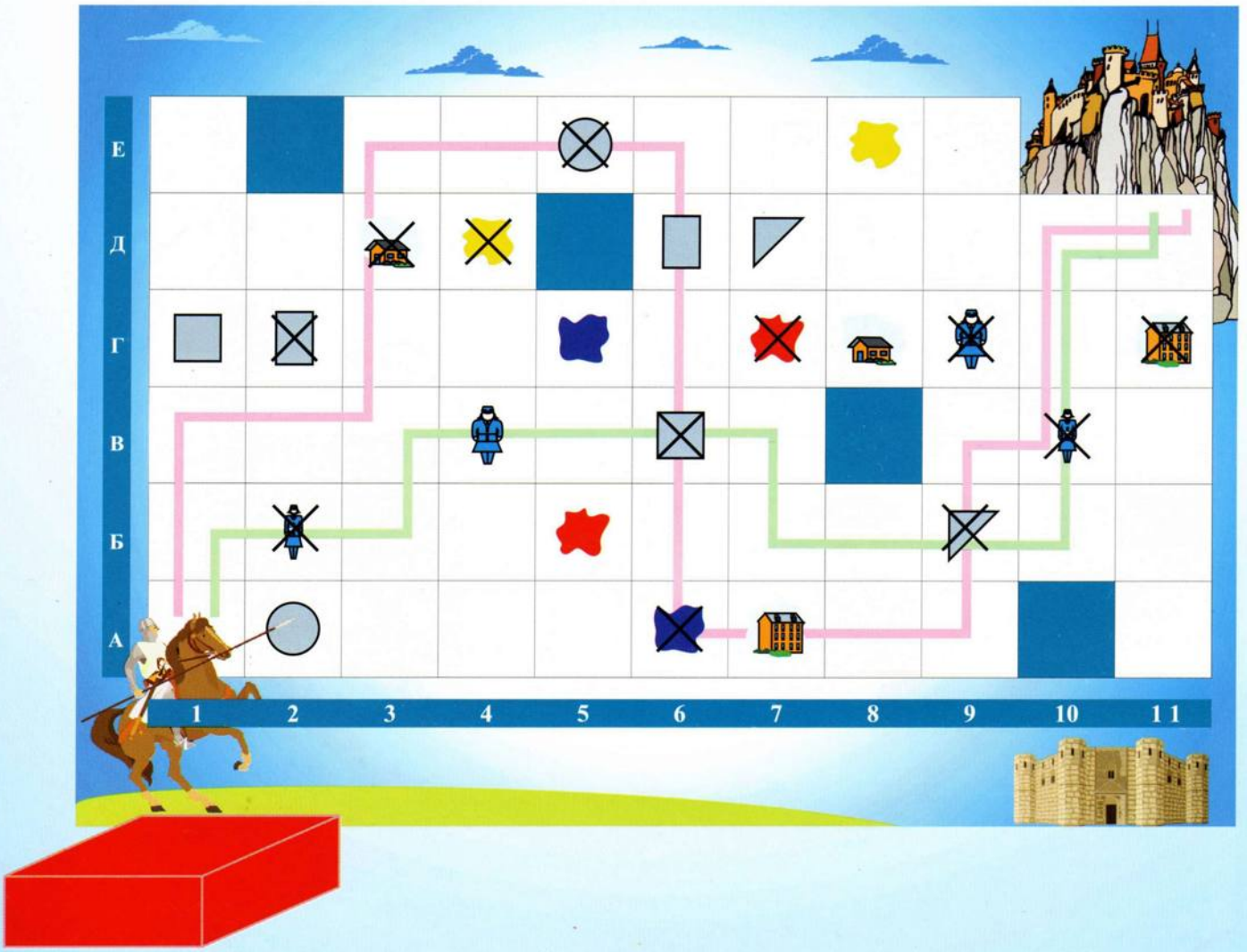


Схема пути блоков

11

Лабиринт А

Лабиринт Б

Ж
Е
Д
Г
В
Б
А

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

Игра 7. «Лабиринты»

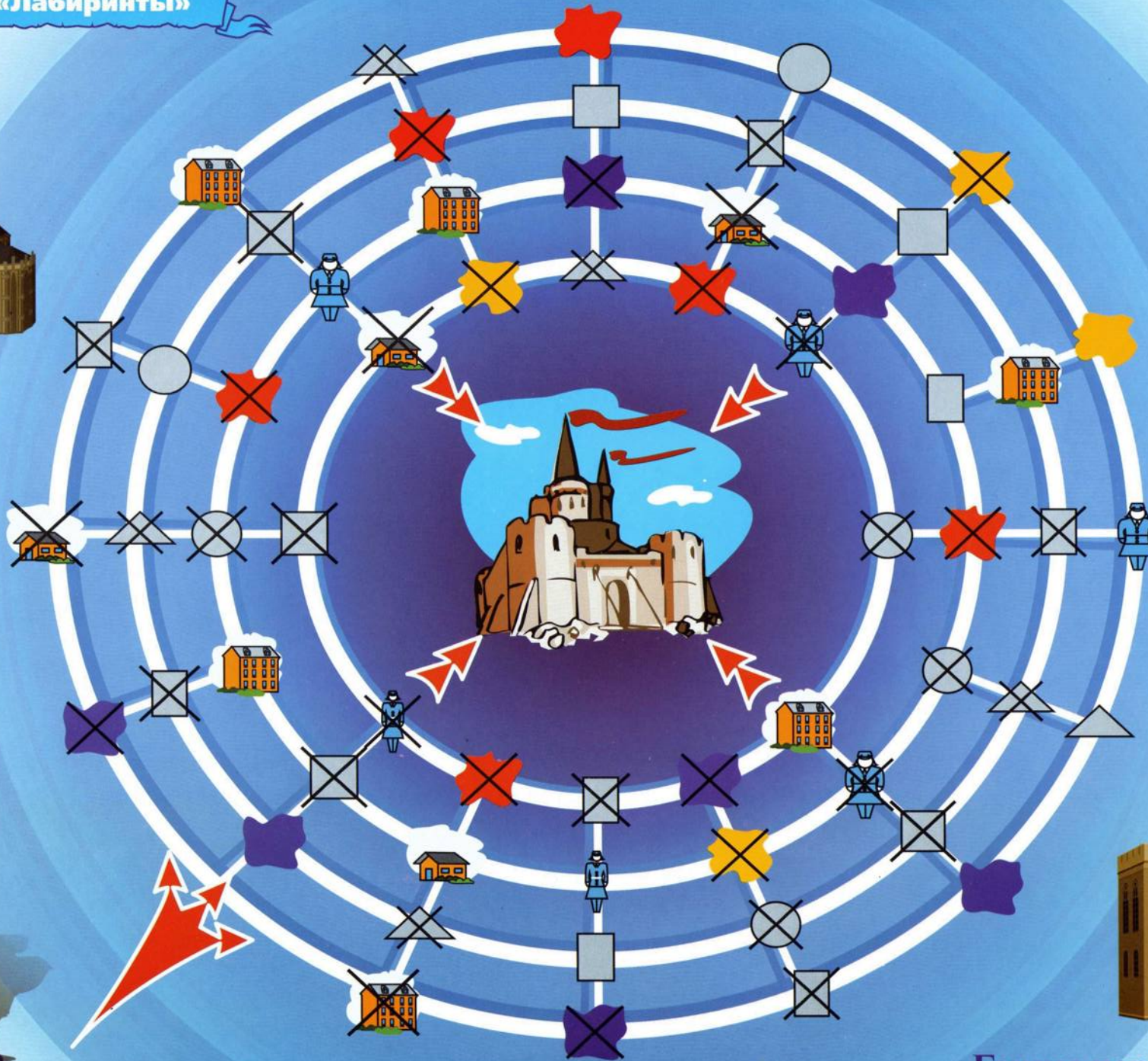
З
Ж
Е
Д
Г
В
Б
А

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

Лабиринт В

Доставка продовольствия в затопленные районы

Игра 7. «Лабиринты»



Лабиринт Г

Гонцы передают
важные сообщения