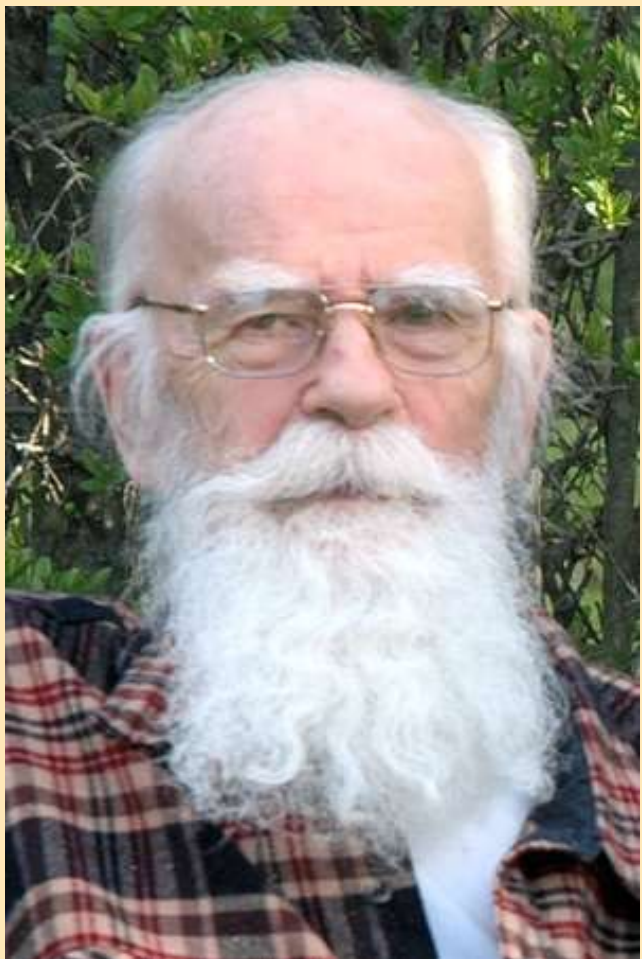
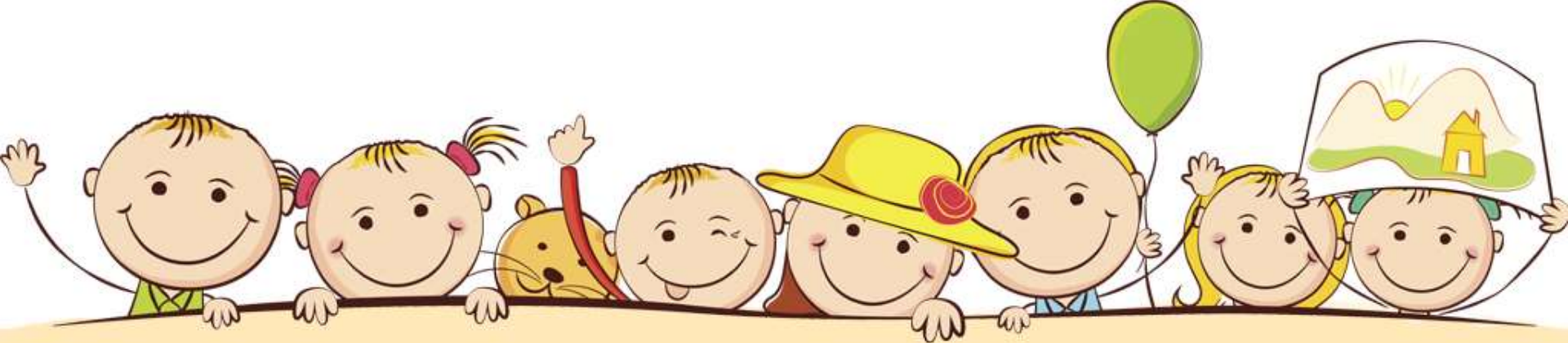




Игры и упражнения  
с блоками Дьенеша



Золтан Пал Дьенеш  
(венг. Zoltán Pál Dienes; 1916-2014)  
— венгерский математик, психолог  
и педагог, профессор  
Шербрукского университета.  
Научная сфера – методы обучения  
математике. Автор игрового  
подхода к развитию детей, идея  
которого заключается в освоении  
детьми математики посредством  
увлекательных логических игр,  
песен и танцев.



## Логические блоки Дьенеша:

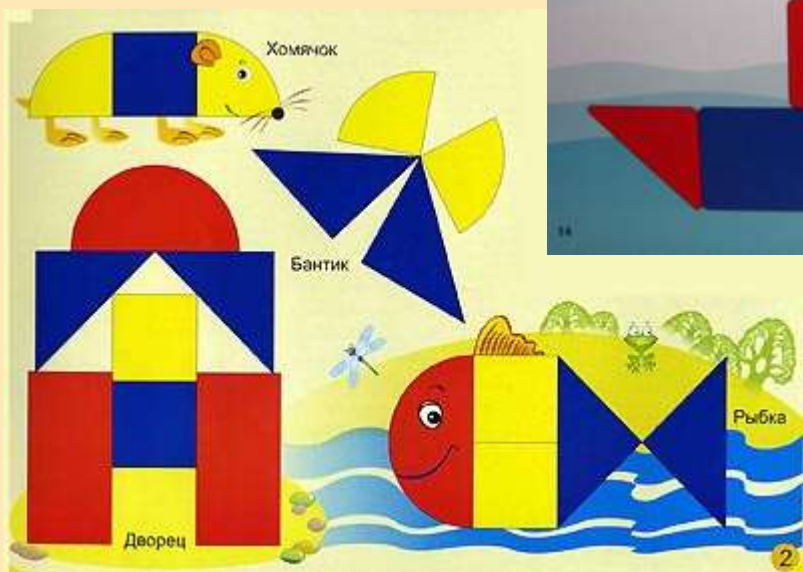
знакомят с формой, цветом,  
размером и толщиной;  
развивают мыслительные  
операции анализа, сравнения,  
классификации, обобщения,  
логическое мышление  
познавательные процессы,  
(восприятие, память, внимание,  
воображение),  
творческие способности.

Предназначены для детей от 3 лет

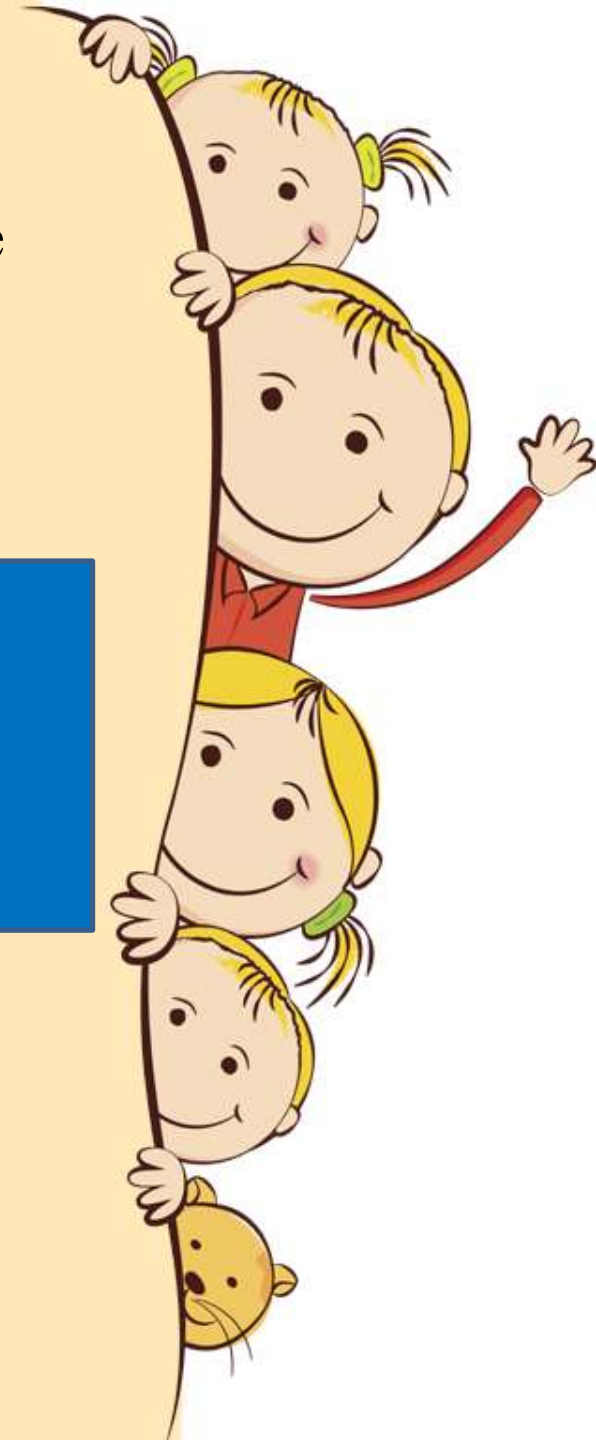
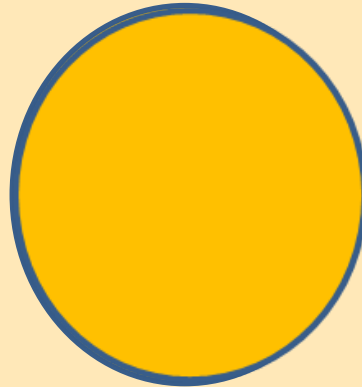
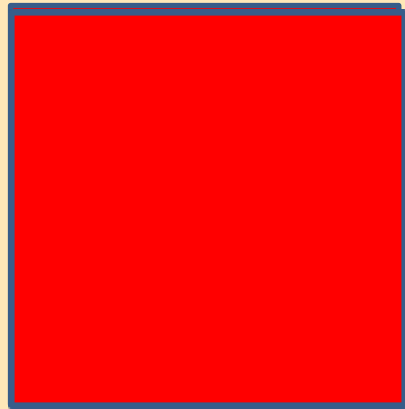




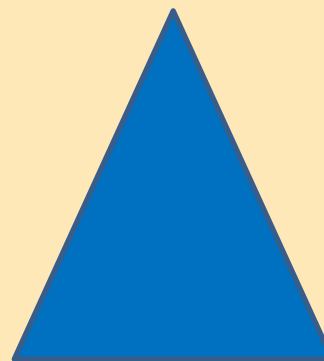
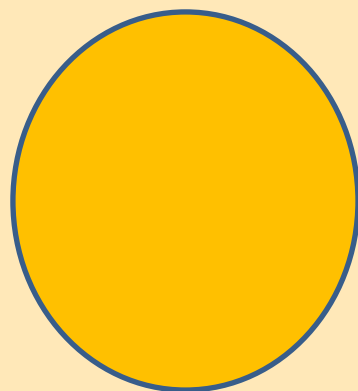
## Выкладывание плоскостных фигур



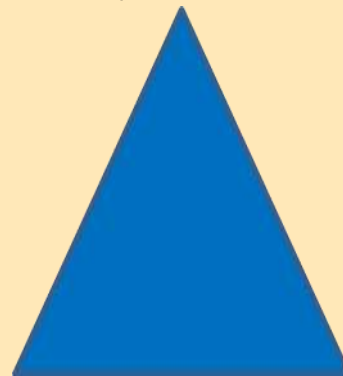
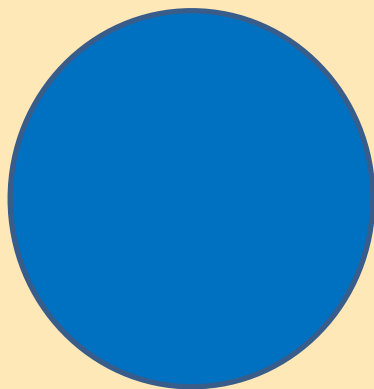
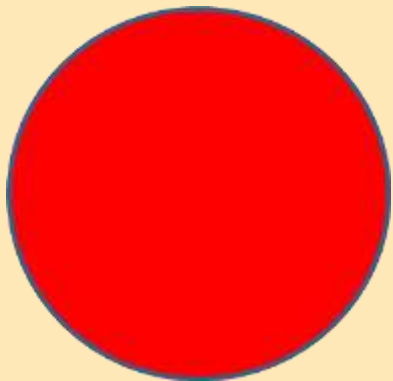
Выкладывается несколько фигур, которые  
нужно запомнить. Затем одна из фигур  
заменяется на новую.



Фигуры меняются местами

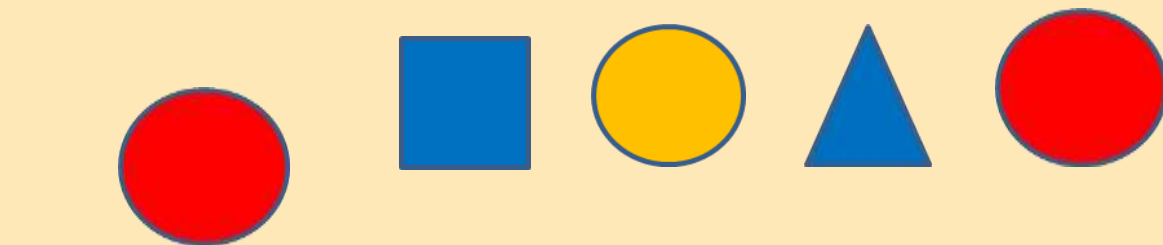
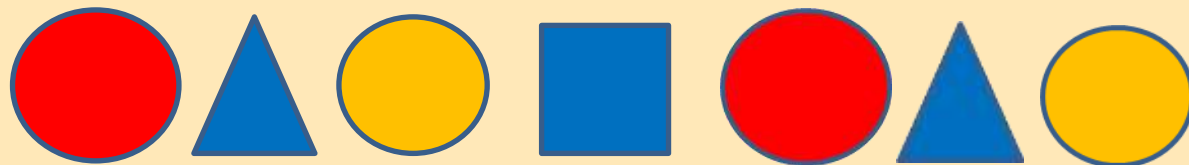


Какая фигура лишняя и почему?



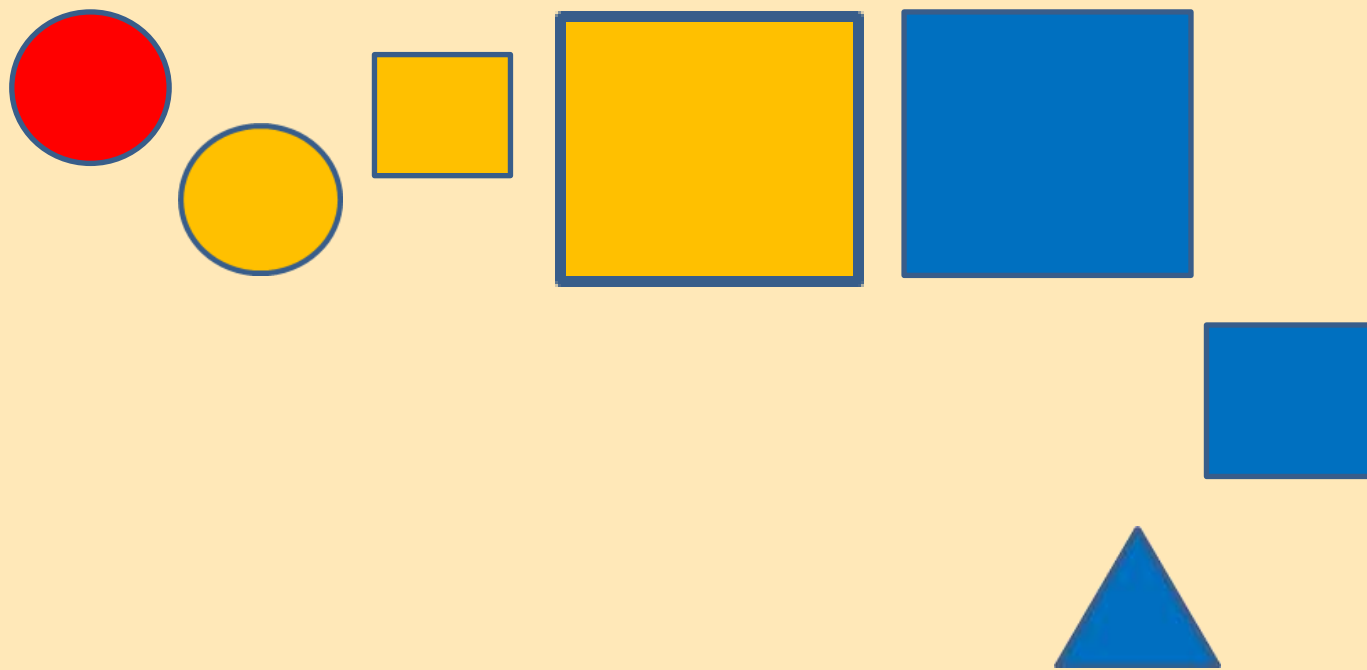


Продолжи цепочку (собери бусы)



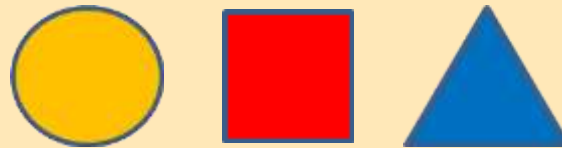
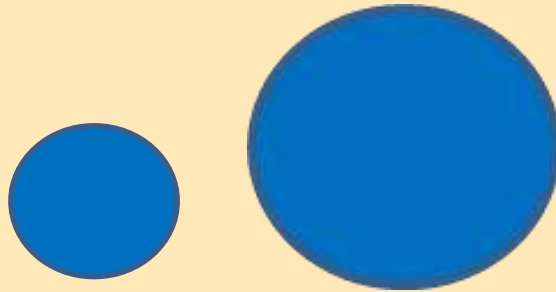
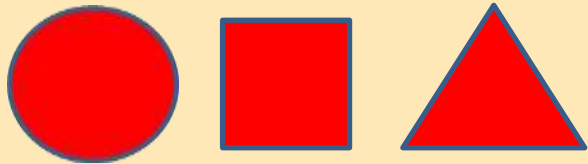


Продолжи цепочку так, чтобы каждая последующая фигура отличалась от предыдущей одним признаком (цветом, формой, величиной или толщиной)

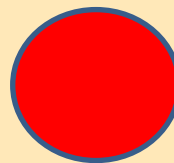
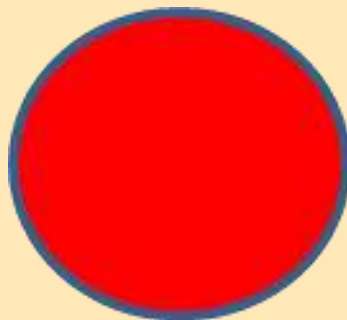
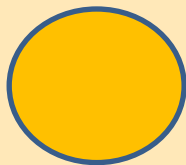
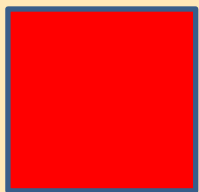


# Найди фигуры

одинаковые по цвету и размеру, но разные по форме  
(одинаковые по форме и цвету, но разного размера,  
одинакового размера, но разного цвета и т.д.)



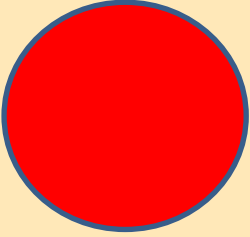

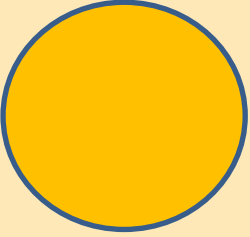


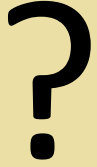

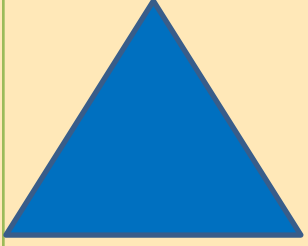
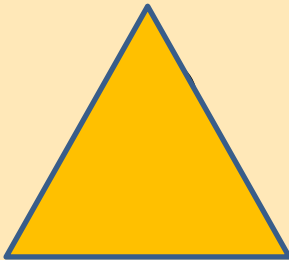
Выложить 8 блоков, под одним прячем «клад».  
Ребенок задает наводящие вопросы про цвет,  
про форму, про размер. Отвечать «да» или «нет».

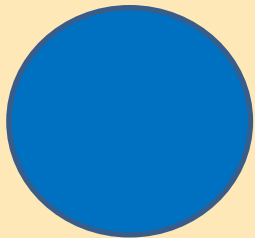
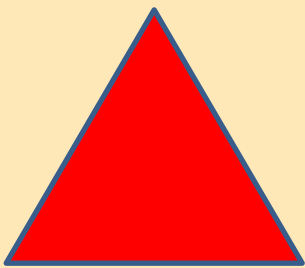




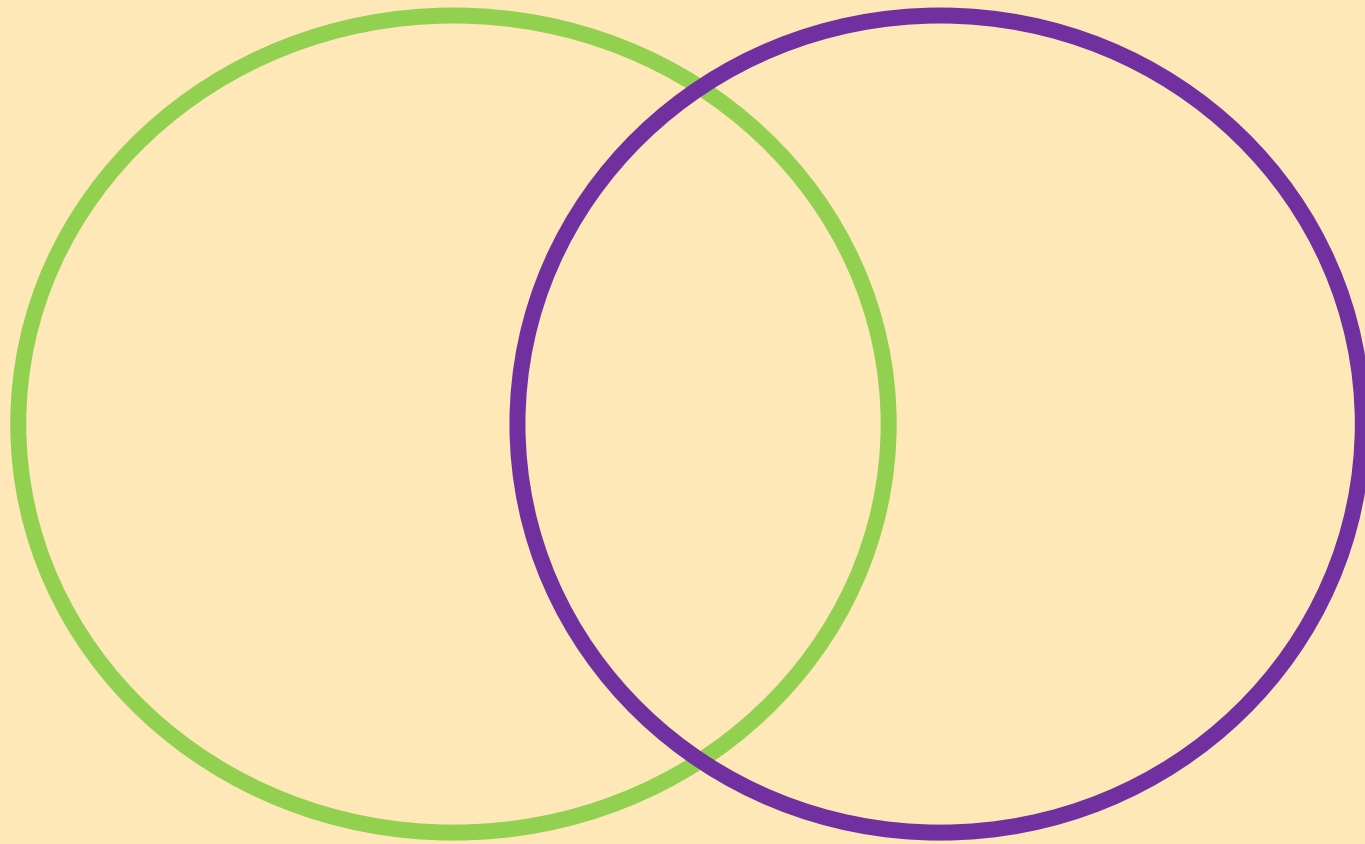
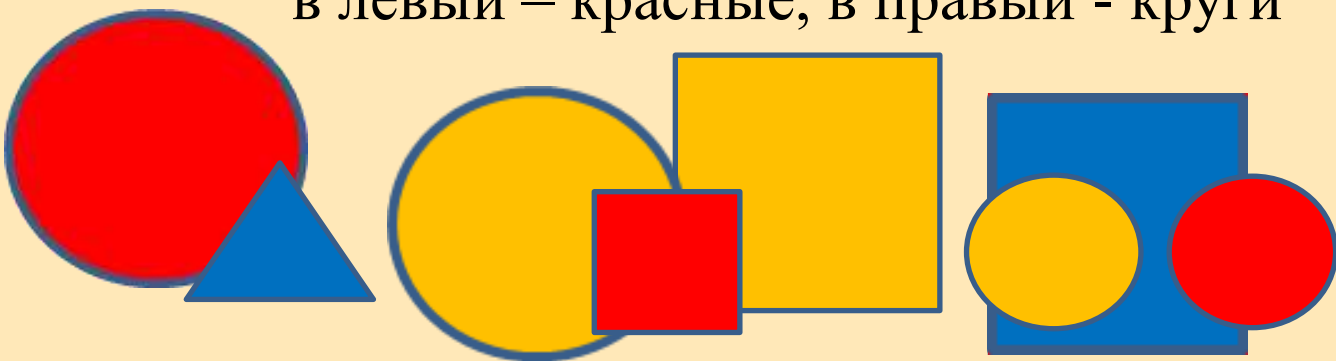
В таблице из 9 клеток подобрать недостающие блоки

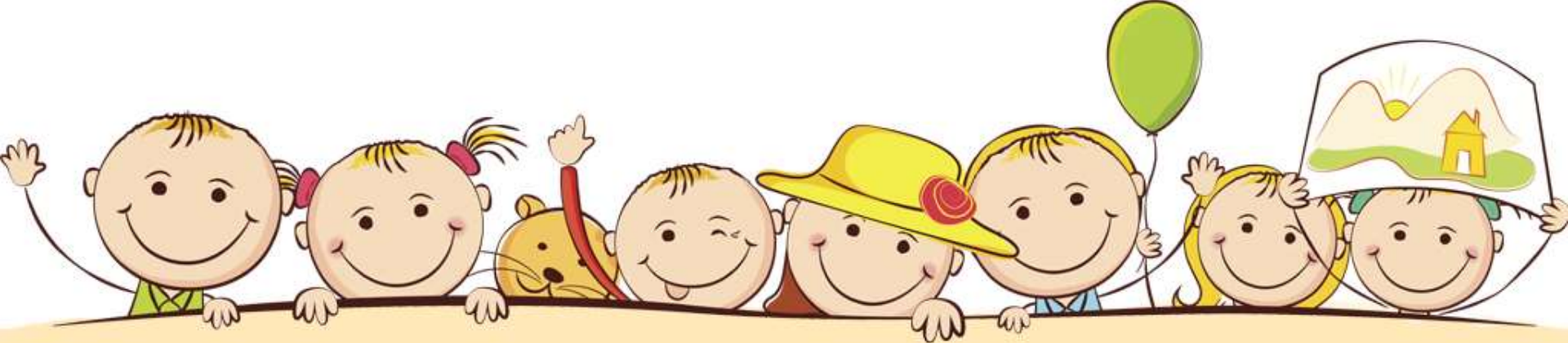




Распределить фигуры в два обруча:  
в левый – красные, в правый - круги





## Подбор блоков по карточкам с изображением их свойств

