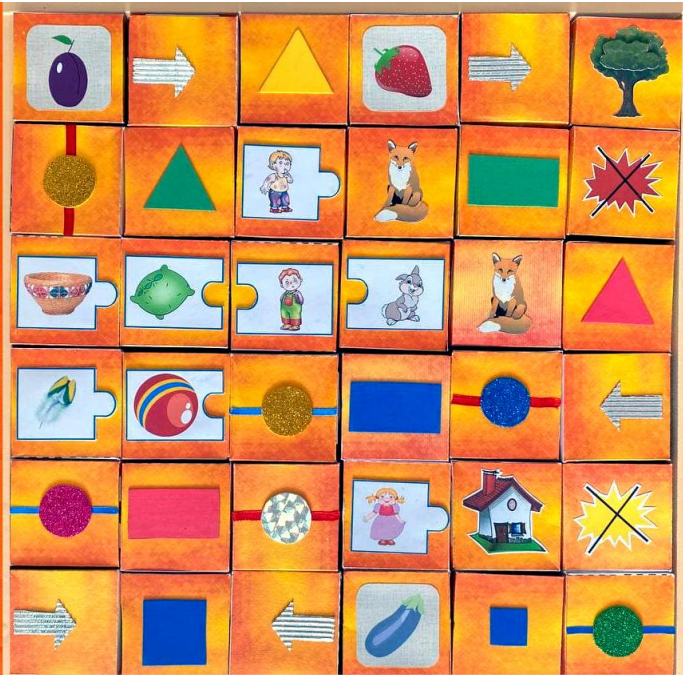


# Логические кубики



## Дидактический игровой набор «Логические кубики»

В набор входит 36 кубиков с картинками животных, геометрических фигур, цветной палитрой, карточки-задания.

«Логические кубики» позволяют играть в 8 игр из Сборника игр и упражнений по четырем темам образовательной программы «Информатика без розетки» для дошкольников, а именно:

- «Логическое отрицание»
- «Ложные и истинные высказывания»
- «Отрицание по аналогии»
- «Логическая операция И».

Идея игры:  
государственное учреждение образования  
«Ясли-сад №36 г.Борисова»

# Игра «Найди свою пару»

Игра направлена на формирование умения называть признак, противоположный данному признаку.

Возможные формы проведения игры: в парах и в командах.



## Играем в парах

На столе выкладываются только кубики с изображениями предметов с противоположными признаками (мячик большой – мячик маленький, девочка веселая – девочка грустная). Обратите внимание, что не на всех кубиках из набора есть такие картинки.

Воспитатель приглашает к столу двух воспитанников и дает каждому из них по одному кубику. Задача игроков – найти второй кубик с противоположным признаком предмета изображенного на первом кубике.

## Играем в командах

Воспитатель выбирает из воспитанников две команды по 2-3 человека. Команды стоят за отдельными столами.

На каждый стол выкладываются по 18 кубиков из набора.

По команде воспитателя командам необходимо найти пары кубиков с изображениями предметов с противоположными признаками. Обратите внимание, что не на всех кубиках будут такие картинки.

Побеждает команда, которая за установленное время соберет большее число пар кубков с изображениями предметов с противоположными признаками.

# Игра «Покупки»

Игра направлена на формирование умения строить отрицание простых признаков с частицей «НЕ».

Формы проведения игры: коллективная.



Воспитатель выкладывает на столе 4 кубика с изображениями символов отрицания цвета. Отдельно выкладываются все кубики с изображениями овощей, фруктов и ягод. Для участия в игре приглашаются три человека.

Воспитатель составляет комбинацию из нескольких кубиков с изображениями символов отрицания цвета (например, не красный цвет, не синий цвет и т.д.).

Каждому воспитаннику предлагается внимательно рассмотреть данную комбинацию и выбрать (купить) соответствующий фрукт, овощ или ягоду (например, купите овощ не красного и не синего цвета).

Побеждает тот воспитанник, который первым правильно выберет нужный кубик, с изображением фрукта (овоща, ягоды) и назовёт вслух отрицание признака цвета с частицей НЕ в отношении изображенного на кубике предмета (например, я покупаю НЕ красный, НЕ синий овощ. Это – огурец. Он зеленый).

# Игра «Что ты знаешь о животных»

Игра направлена на формирование умения проводить аналогию между предметами и формулировать отрицание по аналогии.

Возможные формы проведения игры: коллективная.



Воспитатель выкладывает на столе 6 кубиков с изображением животных. Все дети становятся вокруг стола. Воспитатель выбирает из детей по желанию игрока и предлагает ему выложить в один ряд кубики с картинками животных согласно заданным условиям.

*Например:*

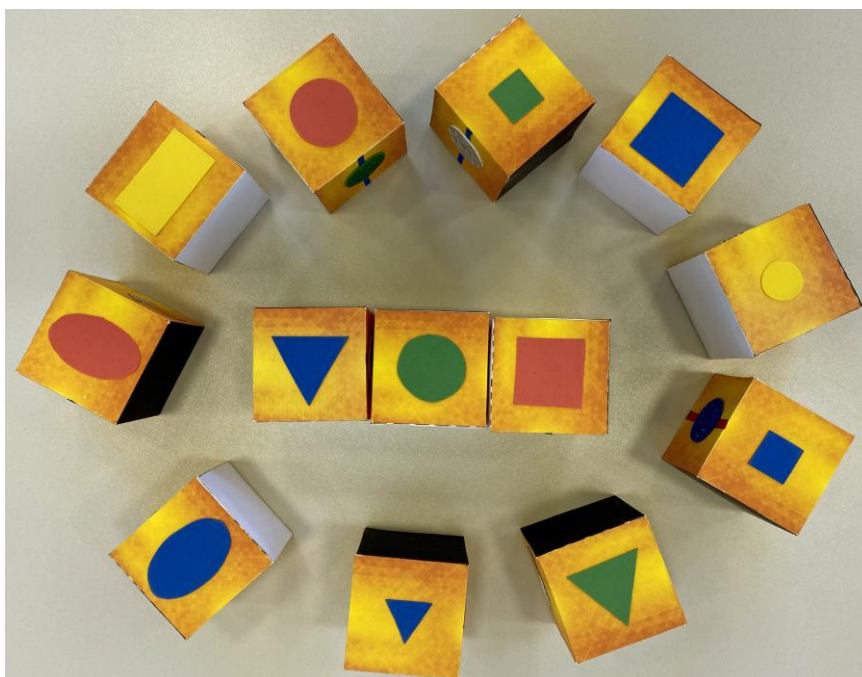
- выложи в ряд кубики с картинками всех не хищных животных (верблюд, зебра, носорог);
- выложи в ряд кубики с картинками всех не хищных животных, которые не живут в лесу (верблюд, зебра, носорог);
- выложи в ряд кубики с картинками всех хищных животных, которые не живут в лесу (тигр, лев, лиса).

Вся группа оценивает, правильно ли выбраны кубики и обсуждает почему.

# Игра «Скажи правильно»

Игра направлена на формирование умения строить простейшие высказывания с помощью логических связок «верно/неверно».

Формы проведения игры: в парах.



На столе выкладываются только кубики с изображениями геометрических фигур. Воспитатель приглашает к столу двух воспитанников. Один из них выкладывает в ряд несколько кубиков с изображением геометрических фигур и называет истинное или ложное высказывание, которое соответствует выложенным кубикам. Второй воспитанник в ответ строит простейшее высказывание с помощью логических связок «верно/неверно».

Например:

*1 воспитанник - выкладывает 3 кубика с изображением круга, квадрата и треугольника и называет ложное высказывание: «Все фигуры круглые».*

*2 воспитанник - строит простейшее высказывание с помощью логических связок «верно/неверно»: «НЕВЕРНО, что все фигуры – круглые».*

Дополнительно кроме кубиков с изображением геометрических фигур, можно использовать кубики с изображением фруктов, овощей, ягод, животных, цветов палитры, посуда и т.д.

# Игра «Верный путь»

Игра направлена на формирование умения выбирать возможные варианты действий из числа предложенных.

Возможные формы проведения игры: коллективная.



Воспитатель изготавливает игровое поле размером 6х6 клеток на листе формата А3 и раскладывает его на ковре. На поле произвольно выкладываются кубики с изображением домика, цыпленка и препятствий в виде деревьев. Отдельно возле поля размещаются кубики с изображением стрелок. Все дети садятся на ковер вокруг игрового поля.

Необходимо провести цыпленка к своему домику, обходя деревья. Воспитатель выбирает из детей по желанию игрока и предлагает ему, используя кубики с изображением стрелок, выложить путь цыпленка согласно маршрута, который диктует воспитатель.

Воспитатель:

- Чтобы дойти до домика, цыпленок должен пройти одну клетку вверх, три клетки направо.

Игрок выкладывает на игровом полотне стрелки в соответствии с маршрутом продиктованном воспитателем.

Дети должны сказать, верный или неверный путь выложил игрок, обсуждают почему.

Воспитатель спрашивает у детей:

- Верный путь?

Дети отвечают:

- Неверный.

Далее воспитатель дошкольного образования диктует следующий маршрут для нового игрока.

# Игра «Дорожки»

Игра направлена на формирование умения сравнивать предметы по заданным свойствам.

Возможные формы проведения игры: коллективная.



На ковре выкладываются на расстоянии два кубика с изображением домиков и кубики только с изображениями геометрических фигур. Воспитатель выбирает из детей по желанию игрока и предлагает ему выложить «дорожки» из кубиков с изображением геометрических фигур в соответствии с заданными правилами:

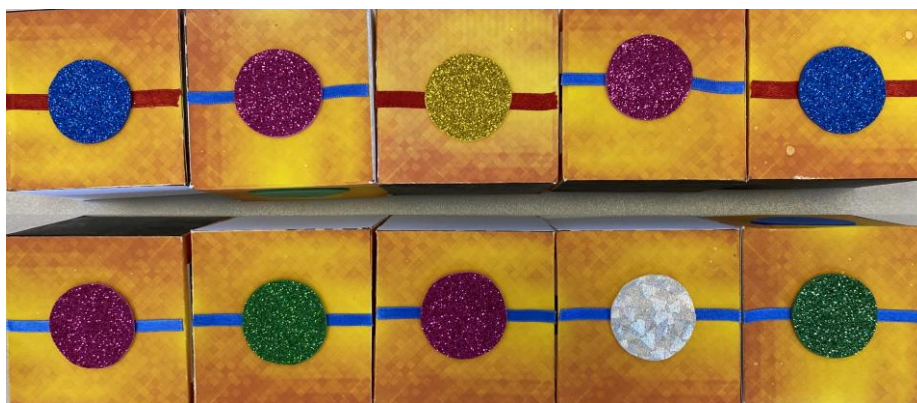
1. Дорожки по одному признаку предмета (например, выложи дорожку так, чтобы рядом были кубики с геометрическими фигурами одинаковыми по цвету);
2. Дорожки по двум признакам предмета (например, выложи дорожку так, чтобы рядом были кубики с геометрическими фигурами одинаковыми по форме, но разными по цвету);
3. Дорожки по трем признакам предмета (например, выложи дорожку так, чтобы рядом были кубики с геометрическими фигурами одинаковыми по форме и размеру, но разными по цвету).

Вся группа оценивает, правильно ли выбраны кубики и обсуждает почему.

## Игра «Нарисуй бусы»

Игра направлена на формирование умения сравнивать предметы по заданным свойствам.

Возможные формы проведения игры: подгрупповая.



Воспитатель выкладывает на двух столах по 10 кубиков с изображениями разноцветных бусинок на ленточках. Делит детей на две подгруппы и предлагает каждой подгруппе составить из кубиков бусы, которые будут соответствовать условиям, озвученным воспитателем.

*Например:*

*Первая подгруппа составляет бусы таким образом, чтобы рядом не было одинаковых по цвету бусинок.*

*Вторая подгруппа составляет бусы таким образом, чтобы бусинки были только на синих ленточках.*

*и т.д.*



# Игра «Короткий путь»

Игра направлена на формирование умения сравнивать предметы по заданным свойствам.

Возможные формы проведения игры: коллективная.



Воспитатель на листе формата А3 готовит игровое поле, в котором 36 клеточек (6х6), раскладывает его на столе по центру. Выкладывает только кубики с изображением геометрических фигур. Согласно заданию воспитателя дети на игровом полотне составляют дорожки из геометрических фигур в соответствии с определенным признаком.

**Например:**

*Предлагает детям внимательно рассмотреть геометрические фигуры, которые изображены на кубиках: их форму, цвет, величину, затем подумать и назвать их сходство и отличия. После обсуждения воспитатель предлагает двум воспитанникам на игровом полотне проложить дорожки, используя один признак предмета: или форму, или цвет, или величину.*

*– Наташа выкладывает дорожку только из кубиков, на которых изображены геометрические фигуры круглой формы;*

*– Саша выкладывает дорожку только из кубиков, на которых изображены геометрические фигуры зеленого цвета; и т.д.*