

Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение «Детский сад комбинированной направленности № 9»
города Сосновоборска

**Консультация для родителей
«Что такое игры-головоломки»**



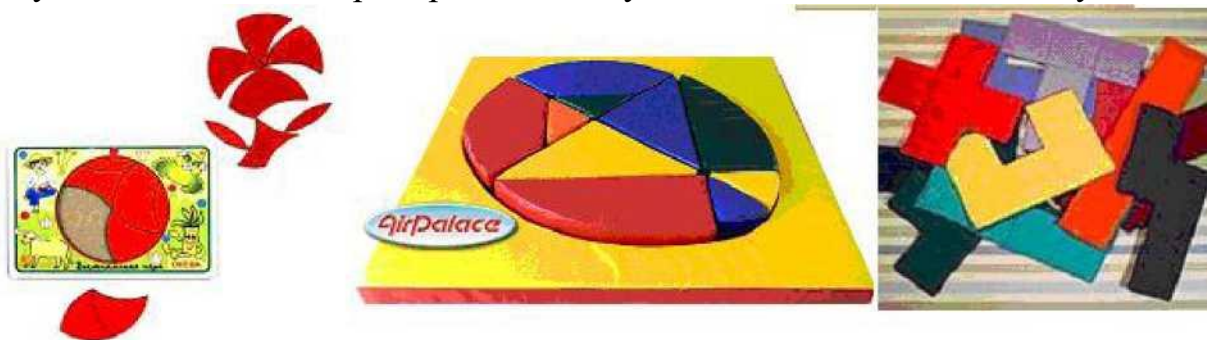
2018

Консультация для родителей

«Что такое игры-головоломки»

Игры-головоломки, или геометрические конструкторы известны с незапамятных времен. Сущность игры состоит в том, чтобы воссоздавать на плоскости силуэты предметов по образцу или замыслу. Долгое время эти игры служили для развлечения взрослых и подростков. Но современными исследованиями установлено, что они могут быть также эффективным средством умственного, и в частности математического, развития детей дошкольного возраста.

В предлагаемое пособие включены описания и чертежи 8 игр головоломок: «Танграм», «Волшебный круг», «Головоломка Пифагора», «Колумбово яйцо», «Вьетнамская игра», «Пентамино». Все игры объединяет общность цели, способов действия и результата. В пособии они расположены по принципу от простого — к сложному. Овладев одной игрой, ребенок получает ключ к освоению следующей.



Развивающее, воспитывающее и обучающее влияние геометрических конструкторов многогранно. Они развивают пространственные представления, воображение, конструктивное мышление комбинаторные способности, сообразительность, смекалку, находчивость, целенаправленность в решении практических и интеллектуальных задач, способствуют успешной подготовке детей к школе, полезны младшим школьникам.

Разнообразие геометрических конструкторов, разная степень их сложности позволяют учитывать возрастные и индивидуальные особенности детей, их склонности, возможности, уровень подготовки. Рекомендуется пособие прежде всего детям 5-7 лет, которых привлекает в играх занимательность, свобода действий и подчинение правилам, возможность проявить творчество и фантазию.

Возможно, кого-то из ребят эти игры сразу не заинтересуют или привлекут самые простые, возможно, что-то не будет получаться. Не стоит огорчаться из-за этого. Процесс развития ребенка, его интеллектуальных способностей идет неравномерно: то, что одному доступно, интересно и по силам, другой освоит позже. Поэтому лучше на некоторое время отложить эти игры и подождать, пока малыш «созреет». Сотрудничество со взрослым, его помощь, контакты с более опытными сверстниками и старшими ребятами разбудят дремлющие силы, интерес и вкус к

решению интеллектуальных задач.

Каждая игра представляет собой комплект геометрических фигур. Такой комплект получается в результате деления одной геометрической фигуры (например, квадрата в игре «Танграм» или круга в «Волшебном круге») на несколько частей. Способ деления целого на части дается в описании игры и показан на рисунке.

На любой плоскости (пол, стол, фланелеграф, магнитная доска, кусок картона, фанеры, пластика и т. д.) из геометрических фигур, входящих в набор, выкладываются силуэты дома, зайца, лисы, моста, человека или сюжетная картинка.

Способ действия в играх прост, однако требует умственной и двигательной активности, самостоятельности и заключается в постоянном преобразовании, изменении пространственного расположения частей набора(геометрических фигур).

Все игры результативны: получается плоскостное, силуэтное изображение предмета. Оно условно, схематично, но образ легко угадывается по основным, характерным признакам предмета, строению, пропорциональному соотношению частей, форме. Из любого набора можно составить абстрактные изображения разнообразной конфигурации, узоры, геометрические фигуры. Если силуэт, составленный играющим, интересен, нов, оригинален по характеру и решению, то это свидетельствует о сформированности у ребенка сенсорных процессов, пространственных представлений, наглядно-образного и логического мышления.

Каждая игра имеет свой комплект элементов, отличающихся от элементов других игр, и обладает только ей присущими возможностями в создании силуэтов на плоскости. Так, из деталей «Танграма» можно выкладывать силуэты животных, человека, предметы домашнего обихода, буквы, цифры, из «Колумбова яйца» — силуэты птиц, а «Листик» дает возможность составить силуэты различных видов транспорта. Опыт игровой деятельности, самостоятельные поиски решения, творческое воображение помогут ребятам не только определить оптимальные возможности и особенности той или иной игры, но и значительно расширить эти возможности за счет создания новых разнообразных силуэтных изображений предметов, форм, фигур.

Изготовить игры чрезвычайно просто. Малышам помогут родители, воспитатели, братья, сестры, старшие друзья. Используется самый разнообразный материал: плотная бумага, картон, пластик, фанера и т. д. Чертеж переносится на выбранный материал, и по основным линиям делаются разрезы. Размер деталей набора можно по желанию увеличить или уменьшить, соблюдая при этом соотношение между частями.

Для коллективной игры на больших плоскостях (фланелеграф, магнитная доска и т. д.) лучше сделать крупные детали, для индивидуальных игр подойдут

небольшие по размерам наборы. Окраска комплекта с обеих сторон должна быть одинаковой.

Взрослые вместе с ребятами могут изготовить свои образцы к играм, зарисовывая для этого наиболее интересные самостоятельные работы детей. Образцы можно выполнить в том же масштабе, что и детали игры (в этом случае составление силуэта облегчается), а также уменьшив или увеличив их.

У некоторых ребят возникают затруднения при составлении силуэта по нерасчлененному образцу, при реализации своего замысла, а это вызывает угасание интереса к играм. Поэтому, полезно вначале организовать увлекательные упражнения с геометрическими фигурами. Цель подобных упражнений — способствовать совершенствованию практической ориентировки детей в геометрических фигурах (уметь называть их, вычленять стороны, их пропорциональное соотношение; уметь соединять фигуры с целью получения новой, располагать их в пространстве, предвидеть видоизменение фигур в связи с изменением расположения составляющих частей; развивать воображение, пространственные представления, сообразительность, инициативу).

1. Составление простых изображений (домиков, снеговиков, лодок, корабликов и т. д.) из разнообразных цветных мозаик, комплектов геометрических фигур. Ребенок по представлению составляет то или иное изображение, отбирая для этого необходимые геометрические фигуры. Можно предложить детям картинки, но добиваться их копирования не следует. В жизни трех-, четырехлетних детей подобные игры занимают продолжительный период времени и проводятся систематически. Позже, в возрасте 4—5 лет, их следует рассматривать как один из этапов, освоение которого позволяет перейти к более сложным видам игровой деятельности.

2. Игра «Составь фигуру» (геометрическую): квадрат, угольник, прямоугольник с разными соотношениями сторон. Для этой игры дети вместе со взрослыми вырезают из плотной бумаги разнообразные фигуры (квадрат, прямоугольник, треугольник) двух-трех размеров, по несколько фигур одного вида и размера. В игре необходимо использовать равносторонние, прямоугольные, равнобедренные треугольники нескольких размеров.

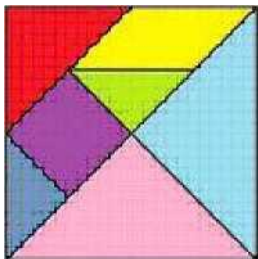
Важно, чтобы дети усвоили и хорошо запомнили основные правила игры: при составлении силуэтных изображений используется целиком весь комплект, детали геометрического конструктора при этом плотно присоединяются друг к другу.

Игровая деятельность детей организуется по-разному и может осуществляться двумя путями.

Предложенные игры нужно осваивать с детьми последовательно. По мере накопления умений в процессе одной игры или снижения интереса к ней можно

переходить к следующей, добиваясь положительных результатов и в ней. Таким образом, каждая игра — это необходимый этап подготовки к следующей, содержащей освоенные способы действий и новые, более сложные. Со временем можно предоставить ребенку возможность самому выбирать игру по желанию.

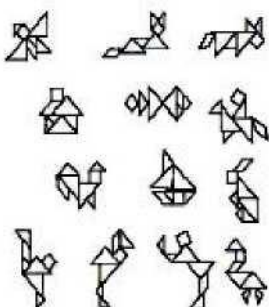
Если интерес к играм снижается или пропадает, их надо убрать на некоторое время из поля зрения ребенка.



Танграм

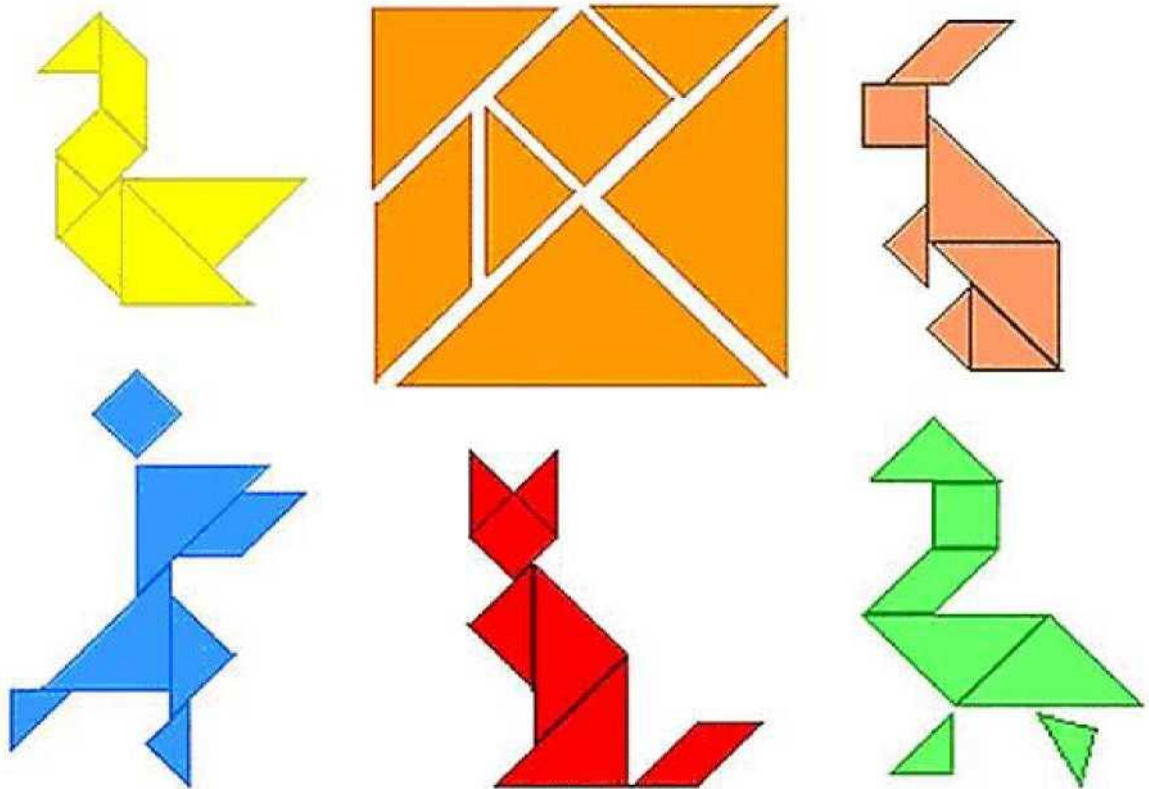
Это древняя китайская игра. Если разделить квадрат на семь геометрических фигур, как это показано на рисунке, то из них можно составить огромное количество (несколько сотен) самых разнообразных силуэтов: человека, предметов домашнего обихода, игрушек, различных видов транспорта, цифр, букв и т. д.

Игра очень проста. Квадрат (величина его практически может быть любой: 5x5, 7x7, 10x10, 12x12 см и т. д.) разрезается так, чтобы получилось пять прямоугольных треугольников разных размеров (два больших один средний, два маленьких); один квадрат, равный по размерам двум маленьким треугольникам; параллелограмм, по площади равный квадрату.



При составлении силуэтов взрослый постоянно напоминает детям, что необходимо использовать все части набора, плотно присоединяя их друг к другу.

Взрослый может применять некоторые приемы, которые помогут дошкольнику достичь наилучших результатов: предложить анализ образца в целом или наиболее сложной его части, указать на расположение одной-двух фигур в составляемом силуэте, начать выкладывание, а затем предложить ребенку закончить силуэт или, наоборот, завершить то, что начато ребенком. Следует постоянно подтверждать правильность хода мысли и действий ребенка, побуждать его планировать ход своей работы, обсуждать способы выкладывания и результаты, поощрять стремление доводить начатое дело до конца, преодолевая трудности в достижении поставленной цели, выполнении задуманного.



Помощь ребенку должна быть тактичной, побуждающей к самостоятельности, активности, настойчивости, инициативным действиям, ведущим к достижению результата. Прямых указаний, что и как делать, лучше избегать. Уместны такие советы детям: «Посмотри (рассмотри) картинку' внимательно. Из каких фигур она составлена?». «Попробуй сделать еще раз, но по-другому», «Вспомни, как ты выкладывал в прошлый раз, и начни так же», «Вначале хорошо подумай, а потом делай».

Игра «Танграм» вызывает у детей (и не только у них) огромный интерес, способствует развитию аналитико-синтетической и планирующей деятельности, открывает новые возможности для совершенствования сенсорики, развития творческого, продуктивного мышления, а также нравственно-волевых качеств личности.

Воспитатель Кубко Т.М..