«Игры-головоломки для дошколят и их родителей».

Игры-головоломки или геометрические конструкторы известны всем давно. Сущность этих игр состоит в том, чтобы воссоздавать на плоскости силуэты предметов по образцу или замыслу. Исследованиями установлено, что они являются эффективным средством умственного и математического развития детей дошкольного возраста.

Итак, знакомимся с играми - головоломками: «Танграм», «Волшебный круг», «Головоломка Пифагора», «Колумбово яйцо», «Вьетнамская игра», «Пентамино». Все эти игры объединяет общая цель, способов действия и результат. Основной и важный принцип игр от простого — к сложному. Овладев одной игрой, ребенок получает ключ к освоению следующей.

Игры - головоломки развивают пространственные представления, воображение, конструктивное мышление комбинаторные способности, сообразительность, смекалку, находчивость, целенаправленность в решении практических и интеллектуальных задач, способствуют успешной подготовке детей к школе. 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. Поможет сотрудничество со взрослым, его помощь, контакты с более опытными сверстниками и старшими ребятами.

Выкладывать геометрические фигуры, входящих в набор можно на полу, столе, на магнитной доске. Способ действия в играх прост, однако требует умственной и двигательной активности, самостоятельности. Все игры результативны: получается плоскостное, силуэтное изображение предмета. Образ легко угадывается по основным, характерным признакам предмета, строению, пропорциональному соотношению частей, форме. 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 в домашних условиях. 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. Окраска комплекта с обеих сторон должна быть одинаковой. Образцы можно

выполнить в том же масштабе, что и детали игры (в этом случае составление силуэта облегчается, а также уменьшив или увеличив их).

"Волшебный круг". Круг из 10 частей: среди которых 4 равных треугольника, остальные части, попарно равны между собой, сходны с фигурами треугольной формы, но одна из сторон у них имеет закругление. Из частей игры удобно составлять человечков, птиц, ракеты и другие фигуры.

Правила игры те же, что и в других подобных играх: использовать для составления силуэта все 10 частей, не накладывая одну часть на другую.

Цель: учить анализировать, искать способы соединения одной части с другой; развивать у детей образное мышление, комбинаторные способности, практические и умственные действия. Благодаря сложности и многообразию геометрических фигур это развивает пространственное воображение, комбинаторные способности, сообразительность, смекалку, а также усидчивость и мелкую моторику.

Знакомиться с игрой стоит постепенно - вместе с ребенком рассмотрите элементы, сгруппируйте их по размерам, форме, найдите одинаковые. Потом попробуйте их по-разному скомбинировать друг с другом, чтобы понять принцип.

Из фигур игры составляются силуэты человека, животных, растений, рыб и т. д., которые потом можно перенести на бумагу - дорисовать и раскрасить.

По возможности помогайте малышу преодолевать трудности - сначала можно предлагать достраивать схемы или ваши рисунки, или же, наоборот, заканчивать начатую ребенком работу.

Развивающее, воспитывающее и обучающее влияние геометрических конструкторов многогранно.

Танграм - это древняя китайская игра. Если разделить квадрат на семь геометрических фигур, 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: 55, 77, 1010, 1212 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.