

# Игры – головоломки для детей старшего дошкольного возраста.

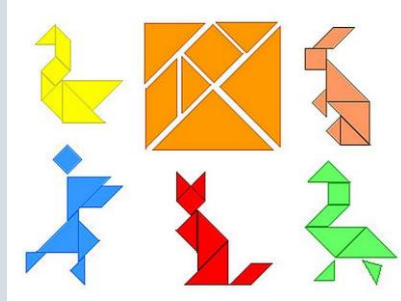
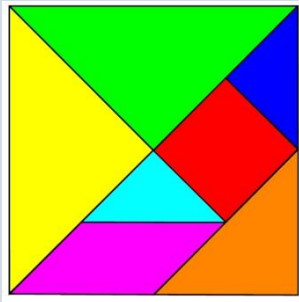
Игры – головоломки, или геометрические конструкторы известны с незапамятных времен. Сущность игры состоит в том, чтобы воссоздать на плоскости силуэты предметов по образцу или замыслу. Долгое время эти игры служили для развлечения взрослых и подростков. Но современными исследованиями установлено, что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

Игры-головоломки: «Танграм», «Волшебный круг», «Головоломка Пифагора», «Колумбово яйцо», «Вьетнамская игра», «Пентамино» все эти игры объединяет общность цели, способов действия и результата. Они расположены по принципу от простого к сложному. Овладев одной игрой, ребенок получает ключ к освоению следующей.

Головоломки для детей – это своеобразная игра, которая стимулирует многие аспекты их развития. Когда ребенок играет в головоломки, он развивается. Играя в эту непростую, но веселую и захватывающую игру, у детей развивается:

- концентрация, так как он должен сосредоточить свое внимание на задаче;
- терпение, так как ребенку приходится искать, где разместить детали головоломки. Для этого он предпринимает ни одну попытку;
- восприятие цвета, формы и пространства;
- координация глаз-рука, когда ребенок берет составляющий элемент игры и направляет в соответствующее место, он собирает и разбирает детали игры;
- способности думать, когда ребенок рассматривает формы каждой составляющей головоломки детали, ищет по очертаниям место для установки соответствующих деталей;
- память, когда ребенок возвращается заново к головоломкам, которые уже решал неоднократно, пытается вспомнить, каким образом и где собирались составные части головоломки;
- внимание к деталям, особенно у детей дошкольного возраста, которые решают (собирают) головоломки, состоящие из более мелких частей;
- уверенность в себе, потому что ребенок чувствует самоуважение, когда решение головоломки будет завершено, особенно если он сделал это самостоятельно или почти один.

Чтобы заронить интерес у детей к такой игре как головоломка необходимо подбирать их по уровню сложности, соответствующие возрасту ребенка. Здесь важно для родителей взвешенно подходить к развитию ребенка, не форсировать ситуацию, думая, что ребенок опережает других детей в развитии и выбирая слишком сложные по уровню головоломки для ребенка. Так как со временем это может вызвать негативную реакцию со стороны ребенка, и он надолго оставит в покое эту интересную и полезную для него игру.



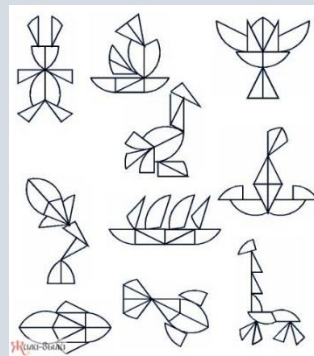
## ТАНГРАМ

Это древняя китайская игра. Если разделить квадрат на семь геометрических фигур, как это показано на рисунке, то из них можно составить огромное количество самых

разнообразных силуэтов: человека, предметов домашнего обихода, игрушек, различных видов транспорта, фигур, цифр, букв и т.д. Игра очень проста. Квадрат (величина его практически может быть любой: 5+5, 7+7, 10+10, 12+12 см и т.д.) разрезается так, чтобы получилось пять прямоугольных треугольников разных размеров (два больших, один средний, два маленьких); один квадрат, равных размеров (два больших, один средний, два маленьких); один квадрат, равный по размерам двум маленьким треугольникам; параллелограмм, по площади равный квадрату.

Игра «Танграм» вызывает у детей 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. При составлении силуэтов взрослый постоянно напоминает детям, что необходимо использовать все части набора, плотно присоединяя их друг 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.



## ВОЛШЕБНЫЙ КРУГ

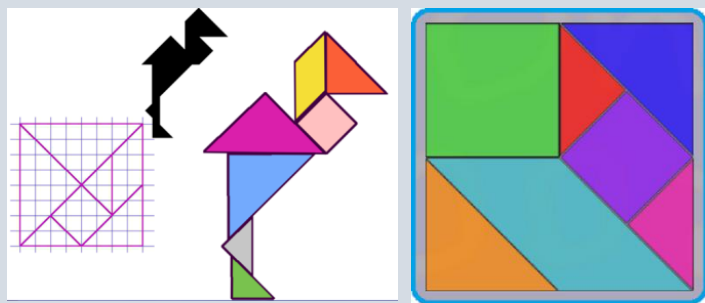
Игра «Волшебный круг» дает возможность создавать силуэты человека, домашних и диких животных, рыб, птиц, предметов обихода и т.д. Округлость форм придает им

особую выразительность. По желанию дети раскрашивают силуэты, дорисовывают их, наклеивают в виде аппликации на лист бумаги, включают силуэтные изображения в сюжетно-ролевые игры.

Детали игры получаются в результате деления круга на десять частей, как это показано на рисунке. В наборе образуется несколько пар одинаковых по форме и симметричных частей, поскольку деление круга происходит по принципу «каждый раз пополам». Величина круга существенного значения не имеет: большие наборы можно использовать для игр на полу, фланелеграфе, меньшие - на столе.

В составлении силуэтов должны быть использованы все части набора. Однако на первых порах можно не требовать строгого выполнения этого правила. По мере

овладения игрой ребенок использует все детали одного- двух наборов.



## ГОЛОВОЛОМКА ПИФАГОРА

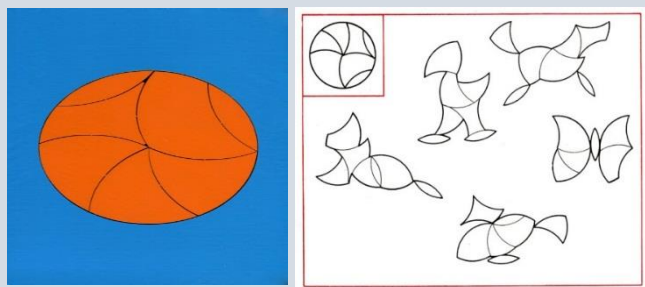
Эта игра напоминает «Танграм»: квадрат делится на семь частей. Однако детали игры получаются иные. Эту общность и различия в играх можно показать детям. В набор «Головоломки Пифагора» входят два квадрата (большой и маленький), четыре треугольника (два больших и два маленьких) и один параллелограмм.

Изобразительные возможности игры достаточно велики и позволяют создавать силуэты разнообразных предметов и геометрических фигур сложной конфигурации, которые отдаленно напоминают объекты реальной действительности.

Самый простой вариант игры - это создание силуэтного изображения путем последовательного укладывания деталей на расчлененный образец, выполненный в том же масштабе, что и набор для игры. Такой способ действия практически исключает поиски, пробы, ошибки. Тем же способом можно получать силуэтные изображения, пользуясь нерасчлененным образцом, хотя это более сложная для ребенка задача. Если образцы берутся большего или меньшего размера, чем создаваемое силуэтное изображение, то ребенок постоянно прибегает к зрительному контролю своих действий.

Когда в качестве образца используется рисунок предмета или силуэт составляется по замыслу, то для достижения цели дети вынуждены прибегать к мысленным или практическим пробам. На этом пути возможны ошибки, неудачи. Но это полезный опыт, который многому научит дошкольника. Не стоит искусственно оберегать его от неудач, подсказывая каждый раз решение. Вместе с тем необходимо предотвратить постоянные разочарования, действия, не ведущие к положительному результату. Предлагая образцы разной степени сложности, можно поддерживать интерес к игре, достижению результата, учить преодолевать трудности.

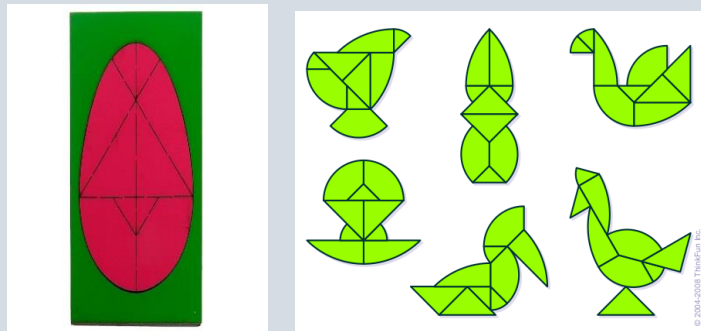
Полезно составление силуэтов на одну тему: человек, выполняющие разнообразные движения, разные породы собак, различные виды кораблей, заданий и т. д.



## ВЬЕТНАМСКАЯ ИГРА

Игра предназначена для развития умственных и творческих способностей детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Суть игры заключается в конструировании на плоскости разнообразных предметных силуэтов, напоминающих животных, людей, предметы быта, транспорт, буквы, цифры, цветы и т.д.

Все действия ребенка целесообразно облечь в игровую форму, стимулировать проявление смекалки, сообразительности, находчивости как в выдвигании замысла, так и в самостоятельном поиске способа осуществления задуманного. Желание достичь результата стимулирует активные действия, повышает интерес к процессу составления. А удачно найденное самостоятельное решение вызывает радость, положительный настрой на требующую умственного напряжения деятельность. Увлекает детей наряду с составлением силуэтов подрисовка, создание фона, сюжета.



## КОЛУМБОВО ЯЙЦО

Известно несколько разрезов фигуры овальной формы с целью получения игры «Колумбово яйцо». Головоломка представляет собой овал, который необходимо разрезать на 10 частей. В результате получатся треугольники, трапеции с равными и округлыми сторонами. Именно из этих частей необходимо сложить силуэт предмета, животного, человека и т. п. Особенно выразительными получаются силуэты пеликана, лебедя, клоуна.

Вначале следует ознакомить ребенка с игрой. Показать элементы, сгруппировать их по форме и размерам, найти одинаковые. Пусть малыш сам попробует проявить фантазию и создать простейшее изображение без схемы. После предложите выполнить конкретное задание, показав рисунок с определенным очертанием. Для этого предлагаю распечатать нижеприведенные схемы, ребенок будет собирать фигурки, смотря на шаблон.

Такая игра развивает пространственное воображение, сообразительность, смекалку, комбинаторные способности, усидчивость и мелкую моторику.