**Подготовила: воспитатель подготовительной группы**

**Шевчугова Зинаида Игоревна**

**ГОЛОВОЛОМКИ**

**Последовательность этапов освоения игр:**

***Первый этап*** – ознакомление с набором фигур к игре, преобразование их с целью составления из 2-3 имеющихся новой.

***Второй этап***– составление фигур-силуэтов по расчлененным образцам.

***Третий этап –*** составление фигур-силуэтов по образцам без указания составных частей.

***Четвертый этап –*** составление фигур-силуэтов по собственному замыслу.

***Пятый этап –***  из 2-3 одинаковых наборов фигур к игре составить фигуру-силуэт, сюжетную картинку.

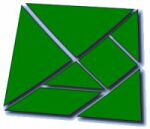
***Шестой этап*** – из наборов 2-3 игр составить фигуру-силуэт, сюжетную картинку.

Ё

**Правила игры:**

1. Заинтересуйте Ребенка игрой, не навязывая ни себя, ни игру.
2. Играйте с Ребенком на равных.
3. Обойдитесь без "не" (не получится, неумеха, не старайся, все равно ничего не выйдет).
4. Поощряйте Ребенка добрым словом, похвалой.
5. Не сравнивайте Ребенка с другими детьми.
6. Не обращайте внимания на временные неудачи. У него все получится.
7. Старайтесь выслушать Ребенка до конца. Не перебивайте его.
8. Постарайтесь понять: каждый ответ Ребенка правильный, даже если он расходится с Вашим представлением о чем-либо.
9. Учитывайте настроение Ребенка.
10. Старайтесь не критиковать Ребенка.
11. Пусть Ваши занятия с Ребенком будут искренними, доступными и доброжелательными.

Успешность освоения игры в дошкольном возрасте зависит от уровня сенсорного развития детей. Дети должны знать не только названия геометрических фигур, но и их свойства, отличительные признаки, владеть способами обследования форм зрительным и осязательно-двигательным путем, свободно перемещать их с целью получения новой фигуры. У них должно быть развито умение анализировать простые изображения, выделять в них и в окружающих предметах геометрические формы, практически видоизменять фигуры путем разрезания и составлять их из частей.

**[](http://baby-scool.narod.ru/media/games/geometr/tangram.html)**

**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 может быть практически любой) разрезается так, чтобы получилось пять прямоугольных треугольника 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 приёмы, 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 ребёнку закончить силуэт или, наоборот, завершить то, что начато ребёнком. Следует постоянно подтверждать правильность хода мысли и действий ребёнка, 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 ребёнку 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 ещё 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 огромный интерес, способствует развитию аналитико-синтетической и планирующей деятельности, открывает новые возможности для совершенствования сенсорики, развитие творческого, продуктивного мышления, а также нравственно-волевых качеств личности.

**[](http://baby-scool.narod.ru/media/games/geometr/volsch_krug.html)**

**ВОЛШЕБНЫЙ КРУГ**

Детали игры получаются в результате деления круга на десять частей, как это показано на рисунке. В наборе образуется несколько пар одинаковых по форме и симметрии 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 ребёнок использует все детали одного-двух наборов.

Игра «ВОЛШЕБНЫЙ КРУГ» даёт возможность создавать силуэты человека, домашних и диких животных, рыб, птиц, предметов обихода и т.д. Округлость форм придаёт им особую выразительность. По желанию дети раскрашивают силуэты, дорисовывают их, наклеивают в виде аппликации на лист бумаги, включают силуэтные изображения в сюжетно-ролевые игры.

Интерес к игре возрастает при внесении элементов соревнования: «Кто лучше составит», «У кого быстрее получится», «Составь лучше, чем я» и т.д. Взрослый может одновременно с детьми составлять силуэты, а затем сравнивать их между собой. По-иному разделив круг на части, ребята могут создавать свои варианты игры и, сопоставив их изобразительные возможности, выбрать лучшую. Детям, играющим «в школу», можно предложить обучать составлению силуэтов своих товарищей.

**[](http://baby-scool.narod.ru/media/games/geometr/pifagor.html)**

**ГОЛОВОЛОМКА ПИФАГОРА**

Эта игра во многом напоминает «ТАНГРАМ»: квадрат делится на семь частей (см. рисунок). 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 отдалённо напоминают объекты реальной действительности.

Самый простой вариант игры – это создание силуэтного изображения путём последовательного укладывания деталей на расчленённый 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 нерасчленённым образцом, хотя это более сложная для ребёнка задача. Если образцы берутся большего или меньшего размера, чем создаваемое силуэтное изображение, то ребёнок 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, выполняющий разнообразные движения, разные породы собак, различные виды кораблей, зданий и т.д.

Составленные детьми силуэты могут стать подарками друзьям, мамам к 8 Марта, папам к 23 Февраля, а также родным и близким в дни рождения.

**[](http://baby-scool.narod.ru/media/games/geometr/kolumb_ja.html)**

**КОЛУМБОВО ЯЙЦО**

Известно несколько разрезов фигуры овальной формы с целью получения игры «КОЛУМБОВО ЯЙЦО». Мы представляем один из наиболее распространённых вариантов разреза: из десяти фигур четыре представляют собой треугольники, остальные имеют округлую форму.

Округлость большинства фигур располагает к составлению из них силуэтов птиц, человека, животных. Особенно выразительными получаются силуэты пеликана, лебедя, клоуна.

Игра вызывает у детей большой интерес, поэтому сразу после её элементов можно предложить составить силуэт птицы, выбирая для этого необходимые детали. Учитывая индивидуальные возможности ребёнка, можно использовать все элементы набора или некоторые из них. В дальнейшем составленные детьми силуэты будут разнообразиться и усложняться по структуре, выразительности, степени сходства с реальными предметами. Если взрослые направляют деятельность ребёнка, то у него развиваются геометрическое воображение, пространственные представления, наблюдательность, умственные способности, необходимые для успешной учёбы в школе.

**[](http://baby-scool.narod.ru/media/games/geometr/sfinks.html)**

**СФИНКС**

В наборе игры семь простых геометрических фигур: четыре треугольника и три четырёхугольника с разным соотношением сторон. Эти элементы получаются в результате разрезания прямоугольника (оптимальные размеры 6 на 10 см).

Внимание детей привлекают прежде всего образцы ракеты, самолёта, парусника, птиц. Опора на образец поможет справиться с задачей. В дальнейшем ребёнку следует предлагать более сложные образцы разных размеров без указания составных частей или с обозначением места расположения одной из семи частей цифрой, точкой и т.п. Разнообразие образцов побуждает детей к творчеству, поиску и использованию различных приёмов. Дети овладевают умением самостоятельно реализовывать задуманное, свободно осуществляя практические действия, отыскивая нужное расположение элементов игры.

Относительно небольшое количество элементов игры даёт возможность составлять из двух одинаковых наборов силуэты человека, животных, видов транспорта.

**[](http://baby-scool.narod.ru/media/games/geometr/listik.html)**

**ЛИСТИК**

Набор игры включает девять элементов, получаемых в результате разрезания геометрической фигуры сложной конфигурации, напоминающей схематическое изображение сердца или форму листа растения. Округлые и угловые детали набора позволяют составлять всевозможные силуэты, передавать многообразие окружающего предметного мира. Полученные силуэтные изображения своей выразительностью, схематичностью и условностью напоминают детские рисунки.

Способы создания силуэтов остаются прежними, основанными на принципе: от простого к более сложному. Но поскольку у детей уже есть немалый опыт создания силуэтов из угловых («ТАНГРАМ», «ГОЛОВОЛОМКА ПИФАГОРА») и округлых деталей («КОЛУМБОВО ЯЙЦО», «ВОЛШЕБНЫЙ КРУГ»), то возможен иной путь: от замысла к воображению. Дошкольник может создавать силуэты, которых нет в образцах. Творческие поиски ребёнка надо всячески стимулировать и поощрять. Если при реализации замысла у него вначале остаются «лишние» детали, то затем их ему постоянно не хватает. Надо стремиться к полному использованию вначале одного, а потом и нескольких наборов. Так, изображение вертолёта составлено из двух комплектов. Полезны попытки изменить, усовершенствовать, перестроить уже готовое силуэтное изображение, добиваясь наибольшей выразительности, полного сходства его с реальным предметом.

Упражнения детей в составлении силуэтов благотворно сказываются на результатах изобразительной деятельности, в частности предметного рисования. Силуэты вполне пригодны и для аппликации. Периодически в детском саду можно устраивать выставки предметных рисунков и аппликаций на одну и ту же тему.

**[](http://baby-scool.narod.ru/media/games/geometr/vjetnamskaja.html)**

**ВЬЕТНАМСКАЯ ИГРА**

Элементы игры можно получить разрезав круг (лучше всего диаметром 8 см) на части. При разрезании необходимо строго следовать образцу (как показано на рисунке). В результате разрезания круга получается семь замысловатых элементов. Отдельные из них одинаковые по размерам.Все элементы игры имеют обтекаемые контуры, что побуждает ребёнка к составлению из них силуэтов животных (корова, лошадь, кошка, ворона, курица, цыплёнок, бабочка, стрекоза, рыба)

Вначале лучше освоить составление силуэтов из неполного набора элементов, затем – составление по образцам с указанием составляющих силуэт частей, и только после этого можно приступить к работе по контурному образцу, рисунку и собственному замыслу. Все действия ребёнка целесообразно облечь в игровую форму, стимулировать проявление смекалки, сообразительности, находчивости как в выдвижении замысла («Составлю рыбку»), 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. Удачные работы можно использовать для оформления вестибюля, комнаты, игрового уголка и т.д.