



Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение – детский сад общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по познавательно-речевому развитию воспитанников № 479 «Берег Детства»

Консультации для родителей

Что такое игры-головоломки?

Игры-головоломки, или геометрические конструкторы известны с незапамятных времён. 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 логического, развития детей дошкольного возраста.

К играм-головоломкам относятся такие игры как: «Танграм», «Колумбово яйцо», «Головоломка Пифагора», «Волшебный круг» и другие.

Эти игры развивают пространственные представления, воображение, конструктивное и логическое мышление, смекалку, сообразительность, способствуют успешной подготовке детей к школе.

Разнообразие геометрических конструкторов, разная степень их сложности позволяют учитывать возрастные и индивидуальные особенности детей, их склонности, возможности, уровень подготовки.

Возможно, кого-то ребёнок эти игры сразу не заинтересуют или привлекут самые простые, возможно, что-то не будет получаться. Не стоит огорчаться. Процесс развития ребёнка идёт неравномерно: то, что доступно одному, интересно и по силам, другой освоит позже. Поэтому лучше отложить эти игры и подождать когда ребёнок «созреет». Сотрудничество с родителями, их помощь, разбудят дремлющие силы, интерес и вкус к играм-головоломкам.

Каждая игра представляет собой комплект геометрических фигур. Такой комплект получается в результате деления одной геометрической фигуры на несколько частей.

На любой плоскости (пол, стол, доска) из геометрических фигур, входящих в набор, выкладываются силуэты дома, зайца, лисы, человека или сюжетная картинка и др.

Если силуэт, составленный играющим, интересен, нов, оригинален, то это свидетельствует о сформированности у ребёнка наглядно-образного и логического мышления.

Каждая игра имеет свой комплект элементов. Так из деталей «Танграма» можно выкладывать силуэты животных, человека, предметы домашнего обихода, буквы, цифры, из «Колумбова яйца» - силуэты птиц.

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

Поддерживать интерес к играм помогают загадки, стихотворения, рассказы, сказки, скороговорки. Их тексты должны быть небольшими по объёму, ярко, образно характеризовать объект, соответствовать силуэтным изображениям по содержанию, описываемым признакам.

Игра "Сложи узор"

Игрушки, игры - одно из самых сильных воспитательных средств в руках общества. Игру принято называть основным видом деятельности ребёнка. Именно в игре проявляются и развиваются разные стороны его личности, удовлетворяются многие интеллектуальные и эмоциональные потребности, складывается характер. Вы думаете, что вы просто покупаете игрушку? Нет, вы проектируете при этом человеческую личность!

Б. П. Никитин

Игра "Сложи узор" состоит из набора в 16 кубиков, грани которых раскрашены в разные цвета, и направлена на формирование элементарных математических навыков.

Б. П. Никитин рекомендует начинать **играть** в неё с полутора лет.

Для начала просто рассмотрите кубики вместе с ребёнком. Обратите внимание малыша на то, в какие цвета они раскрашены. Вот и первые игры с кубиками для совсем маленьких: учим и закрепляем цвета; считаем кубики - учим понятие количества, формируем начальные навыки счёта.

Затем можно показать, как из кубиков строить дорожки. Подождите, пока ребенок захочет присоединиться к вам, и продолжайте **играть вместе с ним**.

Сначала строим одноцветные дорожки: "Посмотри, у меня получилась желтая дорожка, по ней весело прыгает белочка (*используйте любимые игрушки малыша*). А теперь, может, ты попробуешь построить зеленую дорожку для зайчика?" (*При этом повторяем и закрепляем цвета.*)

Когда ребёнок сможет уверенно справляться с этой задачей, предложите ему составлять разноцветные дорожки. Тут открывается большой простор для изучения понятий закономерности и последовательности: "Посмотри, какую дорожку я построила. Что ты замечаешь? - Да, один кубик желтый, другой синий, жёлтый, синий, жёлтый, какой будет следующий кубик? Продолжи дорожку. А теперь придумай сам разноцветную дорожку для своего зайчика".

Теперь можно обратить внимание на связь вчерашней игры с сегодняшней и сегодняшней с завтрашней. От этого в немалой степени зависит и интерес к игре, и успех в продвижении "вверх по лесенке" заданий. Допустим, что малыш первый раз **сложил 8 узоров** – 4 "дорожки" и 4 "квадрата". Давать ли следующий день эти же самые 8 **узоров**? Или переходить к новым? Практика показала, что лучше всего воспользоваться здесь методом "ледокола", т. е. каждую следующую игру начинать, отступив немного назад. На второй день можно дать несколько прежних **узоров**: 2–3 "дорожки", 1 "квадрат", а затем уже новые **узоры**-задания серии А – сколько малышу захочется.

Так, каждый раз “для разгона” надо **сложить несколько прежних**, уже покорившихся **узоров**, и только потом давать новые.

После освоения этих этапов можно приступать непосредственно к составлению **узоров из кубиков**. Составлять **узоры** необходимо строго в порядке возрастания **сложности**, так например, справившись с выполнением серии **узоров А**, малыш может переключиться на выполнение серии **узоров Б**, далее В, а уж потом серии Г и Д. Позже будет самое интересное: самостоятельное придумывание **узоров**. Новый **узор сложить нетрудно**. Но важно, чтобы это был красивый, симметричный, напоминающий своим видом какой-либо предмет. Только такие **узоры** можно считать достойными внимания. Малыши гордятся, когда им удается **сложить именно такой**. А чтобы не забыть новый **узор**, надо его немедленно зарисовать в тетрадку, иначе рассыпал кубики – и **узора больше нет**.

Из придуманных ребёнком **узоров** можно сделать целую серию и назвать её именем малыша. Ничего, если в ней только 5 или 10 **узоров**, их тоже можно нарисовать на отдельных бумажных квадратах или прямоугольниках, а можно наклеить, вырезав **узор** из цветной гуммированной бумаги.

Играя, малыш научится понимать схемы, распознавать реальные предметы в абстрактных рисунках, создавать новые комбинации из имеющихся элементов.

Развивающие игры Воскобовича

– Это особенная, самобытная, творческая и очень добрая технология. В её основу заложены три основных принципа – интерес, познание, творчество. Это не просто игры – это сказки, интриги, приключения, забавные персонажи, которые побуждают малыша к мышлению и творчеству. Первые игры Воскобовича появились в начале 90-х. "Геоконт", "Игровой квадрат" (сейчас это "Квадрат Воскобовича"), "Цветовые часы" сразу привлекли к себе внимание. С каждым годом их становилось все больше – "Прозрачный квадрат", "Прозрачная цифра", "Домино", серия "Чудо-головоломки". Появились и первые методические сказки. Практика Воскобовича быстро вышла за рамки семьи. С просьбами поделиться опытом его стали приглашать на семинары, сначала в родном городе (тогда еще Ленинграде) а потом и за его пределами. Чуть позже был создан центр ООО «Развивающие игры Воскобовича» по разработке, производству, внедрению и распространению методик и развивающих и коррекционных игр.

В чем же особенности игр Воскобовича?

1. Каждая игра имеет свои отличительные конструктивные элементы. Например, в «Геоконте» - это динамическая резинка, в «Прозрачном квадрате» - прозрачные и непрозрачные части, в «Квадрате Воскобовича» одновременно использованы жесткость и гибкость.
2. Игры Воскобовича подходят для детей широкого возрастного диапазона. Они интересны и для трехлеток, и для семилеток, и даже для учеников средней школы. Для малышей предусмотрены несложные одно- или двухшаговые упражнения, для старших ребят есть сложные многоступенчатые задачи.
3. Одна игра дает возможность решать множество образовательных задач. Малыш одновременно осваивает буквы, цифры, учится различать цвет, форму, тренирует память, внимание, развивает мышление, воображение, а также тренирует мелкую моторику ручек.
4. В играх Воскобовича заложен огромный творческий потенциал. С какой игрой ребенок играет дольше всего? Конечно, с той, которая дает ему возможность воплощать "задумки" в действительность. Сколько интересного можно придумать и сделать из деталей "Чудо-головоломок", разноцветных "паутинок" "Геоконта", "вечного оригами" "Квадрата Воскобовича": машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы - целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество и взрослым.
5. Все игры Воскобовича имеют сказочную огранку. Ребенку намного интереснее играть не просто с квадратами и треугольниками, а с Нетающими Льдинками или разноцветными паутинами Паука Юка. Вместо того, чтобы изучать дроби, ребенок разгадывает Секреты Чудо-Цветика, в чем ему помогает Малыш Гео. Новое и необычное всегда лучше привлекает внимание и легко запоминается.
6. Главная отличительная особенность игр – образность и универсальность. Игра интригует, мобилизует внимание малыша, его интерес, втягивая

ребенка в процесс решения. Малыш образно попадает в ситуацию, последовательно анализирует свои действия, поставленные задания, осознает цели и находит варианты решения. Взрослый – это равноправный партнер в игре, которая «сама» занимается обучением. Для каждого занятия с персонажами можно придумывать новые истории и путешествия. Игры Воскобовича можно применять как в домашней обстановке, так и в детских садах, развивающих центрах.

7. Игры не просто учат «читать-считать», они развивают такие качества личности-творца, как оригинальность и творческое мышление, дивергентность суждений, а также учат человеческим взаимоотношениям.

8. Методическое сопровождение. Многие игры сопровождаются специальными методическими книгами со сказками, в которых переплетаются различные сюжеты с интеллектуальными заданиями, вопросами и иллюстрациями. Сказки-задания и их добрые герои - мудрый ворон Метр, храбрый малыш Гео, хитрый, но простоватый Всюсь, забавный Магнолик - сопровождая ребенка по игре, учат его не только математике, чтению, логике, но и человеческим взаимоотношениям.

Самые популярные игры Воскобовича

«Геокоонт» - её еще называют «дощечкой с гвоздиками» или «разноцветные паутинки» -. представляет собой фанерную дощечку с нанесенной на неё координатной пленкой. На игровом поле закреплены пластмассовые гвоздики, на которые натягиваются разноцветные «динамические» резинки. В результате такого конструирования получаются предметные силуэты, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы.

Игровой набор сопровождает методическая сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и Я, дядя Слава» (в названии сказки зашифровано слово «геометрия»).

А начинается сказка так: «Однажды малышу Гео приснился сон. Идет он по белу свету день, второй, третий, и вдруг - навстречу Красный Зверь. Испугался малыш, побежал, и вдруг - голос: «Не бойся Красного Зверя, прогони его оранжевым криком». Крикнул малыш оранжевым криком – исчез Красный Зверь, но появилось дерево, на вершине которого сидела Желтая Птица. Взмахнула Желтая Птица крылами, закружила, Малыш испугался и побежал. И снова голос: «Не бойся Желтую Птицу – прогони ее зеленым свистом». Свистнул малыш зеленым свистом – исчезла Желтая Птица. Появилось озеро, на берегу стояла лодочка. Сел Малыш в лодочку, сделал несколько гребков и вдруг выплывает Голубая Рыба. Снова испугался Малыш, подналег на весла, но не тут-то было. И снова голос: «Не бойся Голубую Рыбу, прогони ее синим шепотом». Шепнул Малыш синим шепотом – исчезло озеро, исчезла лодочка. Гео стоял перед входом в Фиолетовый Лес».

Таким образом, малыш не просто создает изображения на «Геокоонте», а делает паутинку паука Юка, лучи и отрезки, которые называются "оранжевым криком Красного зверя", "зеленым свистом Желтой птицы" или

"синим шепотом Голубой рыбы". В книжке приводятся схемы-рисунки того, что должно у ребенка получиться.

В результате игр с "Геоконтом" у детей развивается моторика кисти и пальчиков, сенсорные способности (освоение цвета, формы, величины), мыслительные процессы (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей), творчество.

«Квадрат Воскобовича» или «Игровой квадрат» бывает 2-х цветным (для детей 2-5 лет) и 4х цветным (для 3-7летних детей)

Игра представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных с двух сторон на расстоянии 3-5 мм друг от друга на гибкую тканевую основу. С одной стороны «Квадрат» - зеленого и желтого цвета, с другой – синего и красного. «Квадрат» легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях по принципу «оригами» для получения объемных и плоскостных фигур. Потому-то эту игру называют еще «Вечное оригами» или «Квадрат– трансформер».

Игру сопровождает методическая сказка «Тайна Ворона Метра, или сказка об удивительных превращениях-приключениях квадрата». В ней "Квадрат" оживает и превращается в различные образы: домик, мышку, ежика, котенка, лодку, туфельку, самолетик, конфетку и т.п. Ребенок собирает фигуры по картинкам в книжке, где показано, как сложить квадрат, и дано художественное изображение того же предмета.

Этот квадрат-головоломка позволяет не только поиграть, развить пространственное воображение и тонкую моторику, но и является материалом, знакомящим с основами геометрии, стереометрии, счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.

«Чудо-крестики» представляют собой игру с вкладышами. Вкладыши сделаны из кругов и крестиков. Крестики разрезаны на части в виде геометрических фигур. На начальном этапе дети учатся собирать разрезанные фигуры в единое целое. Далее задание усложняется: по схемам в «Альбоме фигурок» (прилагается) ребенок собирает сначала дорожки, башни, а затем драконов, человечков, солдатиков, насекомых и многое другое. Игра развивает внимание, память, воображение, творческие способности, «сенсорику» (различение цветов радуги, геометрических фигур, их размера), умение «читать» схемы, сравнивать и составлять целое из частей.

«Прозрачный квадрат Воскобовича»

«Прозрачный квадрат» - это увлекательная игра и эффективное средство развития ребенка дошкольного возраста.

Игры с геометрическими фигурами способствуют успешному освоению детьми эталонов формы. Выполняя игровые задания, ребенок учится считать, отсчитывать нужное количество, знакомится с пространственными отношениями и величиной. Составление одной фигуры из нескольких помогает понять ребенку-дошкольнику соотношение целого и части. В играх

с «Прозрачным квадратом» совершенствуется память и воображение. Ребенок, играя, пересказывает сказочную историю, придумывает свои рассказы, доказывает правильность своих решений. Игра предоставляет огромные возможности детям и взрослым для реализации собственных творческих идей.

Методическая сказка «Нетающие Льдинки Озера Айс» - важная составляющая часть игры «Прозрачный квадрат». Сказочная история Малыша Гео служит прекрасной мотивацией для выполнения ребенком различных интеллектуальных заданий и, одновременно, является материалом для развития речи.

Правила конструирования квадрата.

1. При складывании квадратов пластинки накладываются друг на друга всей плоскостью.

2. При наложении пластинок друг на друга не допускается совмещение (пересечение) цветных элементов.

1. Анализ геометрических фигур, соотношение целого и части.

Предложите ребенку выложить точно такой же ряд из четырех пластинок.

- Какая пластинка лишняя? Чем она отличается от всех остальных?

(Пластинка с квадратом, потому что на остальных пластинках изображены треугольники)

- Найди лишнюю пластинку и докажи, что ты прав. (Лишняя пластинка с треугольником, потому что на остальных пластинках четырехугольники)

Предложите ребенку выложить точно такой же ряд из пластинок. Спросите, что объединяет пластинки. (На всех пластинках четырехугольники)

- Найди закономерность и продолжи ряд. Чем отличаются пластинки друг от друга? (каждая пластинка больше предыдущей на 1 маленький треугольник)

- Посмотри на рисунок и положи перед собой такие же пластинки. Какие из них нужно наложить друг на друга, чтобы получились две одинаковые геометрические фигуры. (Вторую и третью, получится треугольник, как на первой пластинке)

- Какую геометрическую фигуру надо добавить, чтобы получился непрозрачный квадрат? Какую часть от целого квадрата она составляет? Из каких частей сложен этот квадрат (равных, неравных)? Придумай и сложи свой квадрат из двух равных частей.

- А теперь сложи квадрат из трех фигур, например таких, как на рисунке. Придумай и сложи свои квадраты из трех частей. Сколько их получилось?

2. Складывание квадрата из частей

- Сложи 9 квадратов из всех пластинок. Сначала 5 квадратов из одинаковых геометрических фигур и 4 из разных. Потом сложи 9 квадратов из разных геометрических фигур.