

## *Игры-головоломки – увлекательное занятие для всей семьи*

*«Логика – Бог мыслящих»  
Л.Фейхтвангер*

*«Если бы это было так, это бы ещё ничего. Если бы, конечно,  
оно так и было. Но так как это не так, так оно и не этак.  
Такова логика вещей.»*

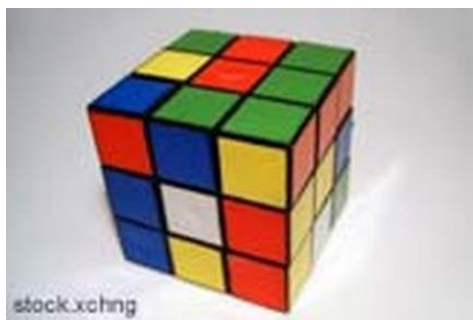
*Льюис Кэрролл  
«Алиса в стране чудес»*



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».

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



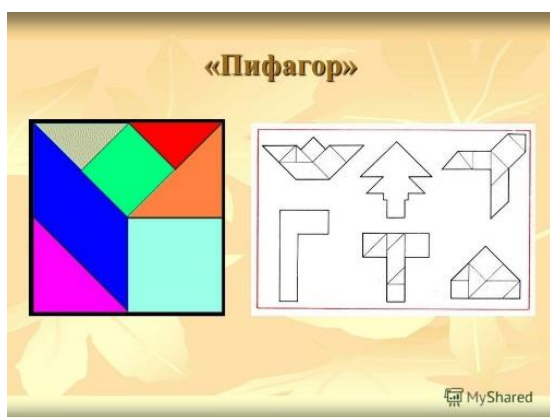
Разнообразие геометрических конструкторов, разная степень их сложности позволяют учитывать возрастные и индивидуальные особенности детей, их склонности, возможности.

Возможно, ребёнка эти игры не заинтересуют сразу или привлекут самые простые, возможно, что-то не будет получаться. Не стоит огорчаться. Процесс развития ребёнка идёт неравномерно: то, что интересно и доступно одному, другой освоит позже.

Поэтому лучше отложить эти игры и подождать, когда ребёнок «созреет».

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.

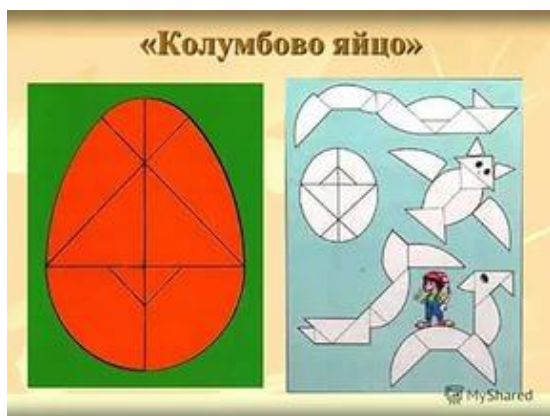


Если силуэт, составленный играющим, интересен, нов, оригинален, то это свидетельствует о сформированности у ребёнка наглядно-образного и логического мышления.

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.



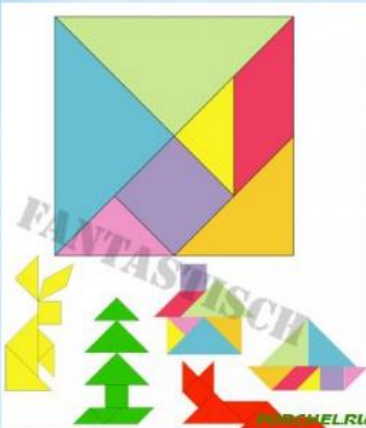
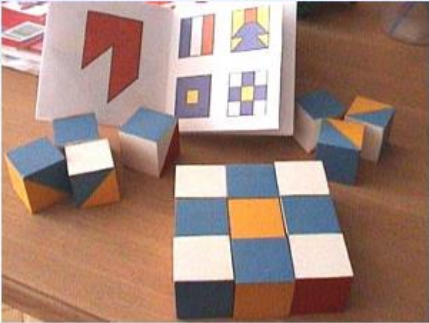
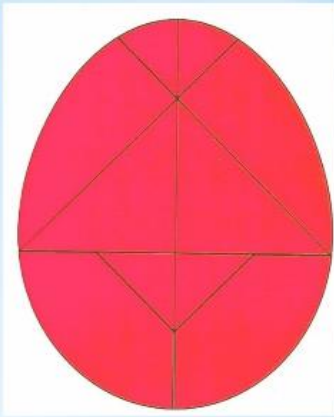
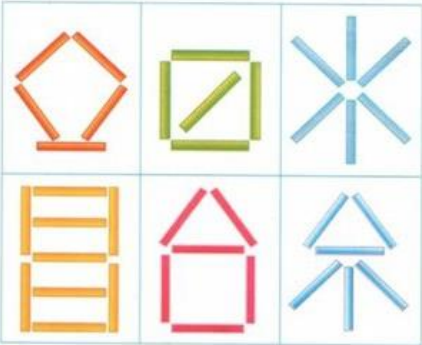
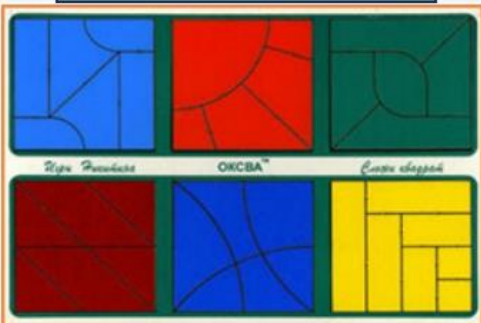

Если интерес к играм снижается или пропадает, их надо убрать на некоторое время из поля зрения ребёнка.

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 с родителями, их помощь, разбудят дремлющие силы, интерес и вкус к играм-головоломкам.

**Игры-головоломки**

 <p><b>Танграм</b></p>	 <p><b>Сложи узор</b></p>	 <p><b>Колумбово яйцо</b></p>
 <p><b>Счетные палочки</b></p>	 <p><b>Сложи квадрат</b></p>	 <p><b>Листик</b></p>

*«Школа правильно руководимой игры открывает ребенку окно в мир шире и надежнее, чем чтение»*

*Фабр Ж.*

*Консультацию подготовила Соколова Л.Н.*

*Использованы Интернет-ресурсы*