

Консультация для родителей  
Что такое игры-головоломки

Игры головоломки или геометрические конструкторы известны с незапамятных времён. Сущность игры состоит в том, чтобы воссоздавать 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.

Развивающее, воспитывающее и обучающее влияние геометрических конструкторов многогранно. Они развивают пространственные представления, воображение, конструктивное мышление, комбинаторные способности, сообразительность, смекалку, находчивость, целенаправленность в решении практических и интеллектуальных задач, 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 из ребят эти игры сразу не заинтересуют или привлекут самые простые, возможно, что то не будет получаться. Не стоит огорчаться из-за этого. Процесс развития ребёнка, его интеллектуальных способностей идёт неравномерно: то что одному доступно, интересно и по силам, другой освоит позже. Поэтому лучше на некоторое время отложить эти игры и подождать, пока малыш «созреет». Сотрудничество со взрослым, его помощь, контакты с более опытными сверстниками, интерес и вкус к решению интеллектуальных задач.

Все игры результативны: получается плоскостное, силуэтное изображение предмета. Оно условно, схематично, но образ легко угадывается по основным, характерным признакам предмета, строению, пропорциональному соотношению частей, форме.

Изготовить игры чрезвычайно просто. Используется самый разнообразный материал: плотная бумага, картон, пластик, фанера и т.п. Чертёж наносится на выбранный материал и по основным линиям делаются разрезы. Размер деталей набора можно по желанию увеличить или уменьшить, соблюдая при этом соотношение между частями.

У некоторых ребят возникают затруднения при составлении силуэта по нерасчленённому образцу при реализации своего замысла, а это вызывает угасание интереса к играм. Полезно вначале организовать увлекательные упражнения с геометрическими фигурами. Цель подобных упражнений - способствовать совершенствованию практической ориентировки детей в геометрических фигурах (уметь называть их, вычленять стороны, их пропорциональное соотношение; уметь соединять фигуры с целью получения новой, располагать их в пространстве, предвидеть видоизменение фигур в связи с изменением расположения составляющих частей; развивать воображение, пространственные представления, сообразительность, инициативу).

Знакомить детей с играми надо постепенно. Вначале ребёнок узнаёт название игры, рассматривает набор фигур. Полезно поупражнять его в различении и правильном назывании геометрических фигур, входящих в комплект игры. Затем можно предложить сгруппировать фигуры по форме, размеру, составить из нескольких (вначале из двух) новую: выложить квадрат из двух треугольников, четырёхугольник из квадрата и двух треугольников, треугольник из имеющихся фигур и т.д. Взрослый может предложить ребёнку составить новые геометрические фигуры по чертежу, а затем по собственному замыслу. Желательно при этом спрашивать, как называется новая фигура, из чего и как она получилась.

Важно, чтобы дети усвоили и хорошо запомнили основные правила игры: при составлении силуэтных изображений используется целиком весь комплект, детали геометрического конструктора при этом плотно присоединяются друг к другу.

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.

Гребешок аленький,  
Кафтанчик рябенький,  
двойная борода,  
важная походка  
раньше всех встаёт,  
голосисто поёт (Петух)

длинная шея,  
красные лапки,  
щиплет за пятки,  
беги без оглядки (Гусь)

стоит бычище,  
проклёваны боцища (Дом)

бежит, гудит,  
в два глаза глядит,  
Ярко-красный глазок мигает (Машина)

Из горячего колодца  
Через нос водица льётся (Чайник)

Дети могут дать ответ на загадку, составив силуэт; из нескольких загадок выбрать ту, которая больше соответствует полученному изображению; вспомнить все знакомые загадки про грибы, белку, зайца и т.д.