Консультация для родителей

«Игра – головоломка «Танграм»»

Материал подготовила Чащина С.Н.,
воспитатель МБДОУ «Детский сад №3»

ТАНГРАМ - Одна из первых древних игр – головоломок. Эта геометрическая головоломка пришла к нам из древнего Китая, и уже тот факт, что ей более тысячи лет, говорит о том, что она увлекательна и полезна. Слово, несколько непривычное для носителей русского языка, в переводе с китайского означает «семь дощечек мастерства». Суть игры проста: из семи геометрических фигур на плоскости необходимо построить нечто, заданное схемой. Это может быть фигурка человека или животного, растений, каких-то бытовых предметов, игрушек, а дошкольникам постарше можно предложить построить цифры и буквы. Состав набора таков: треугольники (их пять) различаются по размеру – больших и малых по два, средний один; параллелограмм; квадрат. Интересно, что если сложить элементы в определенной последовательности, то получится квадрат. Можно купить готовую головоломку, а еще интереснее – сделать ее самостоятельно из плотного картона, раскрашенного в разные цвета, – так малышу будет проще ориентироваться в схемах.

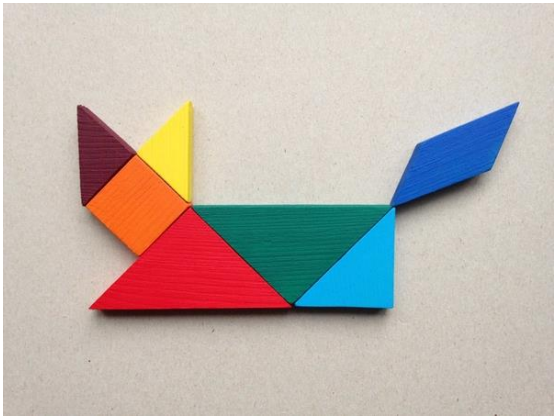
При решении головоломки требуется соблюдать следующие условия:

- В каждую собираемую фигуру должны войти непременно все семь элементов.
- При составлении фигуры элементы не должны накладываться друг на друга.
- Элементы фигур должны примыкать один к другому.
- Начинать нужно с того, чтобы найти место самого большого треугольника.

Успешность освоения игры в дошкольном возрасте зависит от уровня сенсорного развития детей. У детей должно быть развито умение анализировать простые изображения, выделять в них и в окружающих предметах геометрические формы, видоизменять фигуры, путем разрезания и составления из частей.

Педагогическое значение игры «ТАНГРАМ»

Игра способствует развитию у детей умения играть по правилам и выполнять инструкции, наглядно-образного мышления, воображения, внимания, понимания цвета, величины и формы, восприятия, комбинаторных способностей. В результате упражнений и заданий к этой игре ребёнок научится анализировать простые изображения, выделять в них геометрические фигуры, научится визуально разбивать целый объект на части и наоборот составлять из элементов заданную модель. Увеличится словарный запас и улучшится связная речь. Кроме того, для детей игра «Танграм» станет ещё и пальчиковым тренажером.



Последовательность работы с детьми по схемам «Танграм» проходит в несколько этапов **от простого к сложному:**

1 этап. На начальном этапе игры в «Танграм» детям лучше не давать сложных заданий — ребенку нужно время, чтобы разобраться в сути головоломки. И если его первый опыт окажется неудачным, из-за сложности задания и непонимания, интерес к игре у него наверняка пропадет.

Для начала можно составить изображения из двух-трех элементов. Например, из треугольников составить квадрат, трапецию. Ребенку можно предложить посчитать все детали, сравнить их по размеру, найти среди них треугольники.

2 этап. Немного позже можно переходить к упражнениям по складыванию фигурок по заданному примеру, в котором выделена каждая геометрическая фигура. В этих заданиях нужно использовать все 7 элементов головоломки.

3 этап. После того, как дети освоили принцип выкладывания фигур, ставится более сложная и интересная для ребят задача - воссоздание изображений по образцам-контурам. Это упражнение требует зрительного членения формы на составные части, то есть на геометрические фигуры. Такие задания можно предлагать ребятам 5-6 лет.

4 этап. Составление фигур по собственному замыслу. Ребенок сам придумывает фигуры для составления, что очень хорошо развивает его воображение. Дети могут придумывать сказку, иллюстрировать стихотворения, составлять рассказ и т.д.

Начиная с 4 лет можно предлагать ребёнку собирать простые картинки: дом, рыбу. На этом этапе не нужно использовать сразу все таны. Можно попросить соединить два треугольника так, чтобы образовался квадрат.

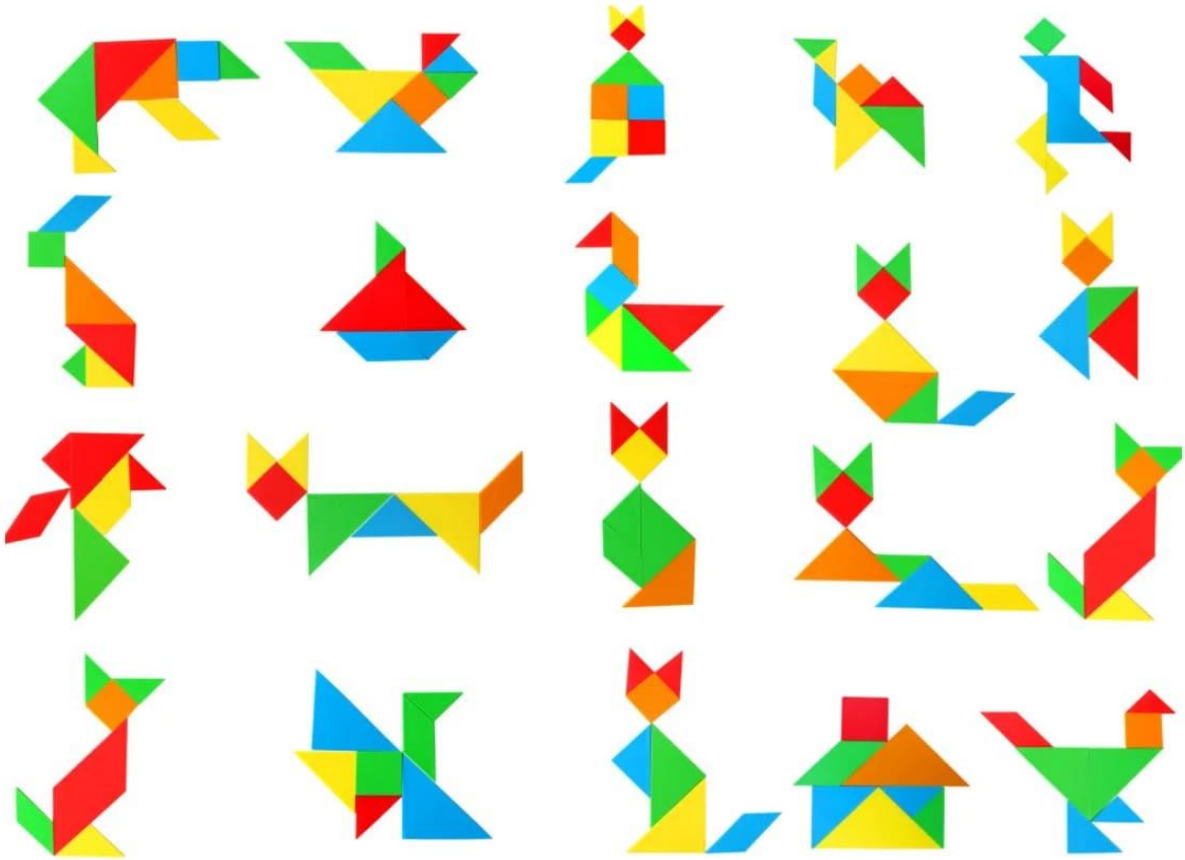
В 5 и 6 лет уже можно усложнить задания, в соответствии с темпами развития ребёнка: собранный силуэт должен включать все детали.

Варианты схем и фигур

Образцы схем танграма можно найти в самой игре, в специальных книгах и в интернете. Также, для более высокого интеллектуального уровня их можно создавать самостоятельно.

Составлять таны можно в фигуры для танграма по категориям:

- люди,
- животные,
- птицы,
- орудия труда,
- цифры,
- транспорт,
- дома,
- предметы домашнего использования.



В заключение хочется сказать, что комбинируя на плоскости элементы разрезанного на части квадрата, можно создавать множество новых фигур,

как геометрических, так и жанровых - очертания животных, людей, бытовых предметов и т.д. Эта головоломка развивает умственные и творческие способности, пространственное воображение, комбинаторные способности, логическое мышление, сообразительность, смекалку, а также усидчивость и мелкую моторику, формирует внимательность, упорство в достижении цели, способствует творческому поиску чего – то нового, учится терпению и последовательности. Несмотря на изобилие компьютерных игр механические головоломки, в том числе Танграм, доставляют и детям и взрослым интеллектуальное удовольствие. Вообще, игры - головоломки – это хорошая разрядка от трудных ежедневных проблем и они просто интересны!

Желаю успеха!

Литература:

1. Владимирова Е. Е., Васильева С. Н. «Танграм от истории к современности» Юный ученый. 2015. - №2.
2. Михайлова З. А. «Игровые занимательные задачи для дошкольников». - М., Просвещение. 1990.
3. Надеждина В. «Танграм 1000+1 фигура» - Минск: Харвест, 2007.
4. Драко М.В.«Китайский танграм. Магический круг. Вьетнамская игра: Игры - головоломки»-Попури, 2009г.
5. Ярмарка мастеров. В мире «Танграм», Игрушка на все времена, https://www.livemaster.ru/topic/463495-v-mire-tangram-igrushka-na-vse-vremena