

**Муниципальное бюджетное дошкольное  
образовательное учреждение города  
Керчи Республики Крым  
«Детский сад комбинированного вида № 2 «Капелька»**

## **«Неделя дидактических игр»**

**(Технология развития логического мышления  
дошкольников посредством игр – головоломок)**

**Воспитатель: Новосёлова Оксана Павловна**

**2022 г.**

## Цели:

- **Обучающие** – познакомить учащихся с играми – головоломками, закрепить умения выделять, отображать, перемещать фрагменты рисунка;
- Развивающие** – развивать оперативное мышление у детей, развивать поисковую, наглядное воображение, познавательную, творческую, деятельность, память, познавательный интерес, творческую активность;
- Воспитывающие** – воспитывать умение работать в группах, уважение общественного мнения, аккуратность и правильность в оформлении заданий.

**Задачи:** Развивать пространственные представления детей, конструктивное мышление, логику, воображение, сообразительность. Развивать мелкую моторику, для подготовки детей к школе. Воспитывать терпение и усидчивость.

## 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.

## Правила игры:

Заинтересуйте ребенка игрой, не навязывая ни себя, ни игру.

Играйте с ребенком на равных.

Обойдитесь без «не» (не получится, неумеха, не старайся, все равно ничего не выйдет).

Поощряйте ребенка добрым словом, похвалой.

Не сравнивайте ребенка с другими детьми.

Не обращайте внимания на временные неудачи. У него все получится.

Старайтесь выслушать ребенка до конца. Не перебивайте его.

Постарайтесь понять: каждый ответ ребенка правильный, даже если он расходится с Вашим представлением о чем-либо.

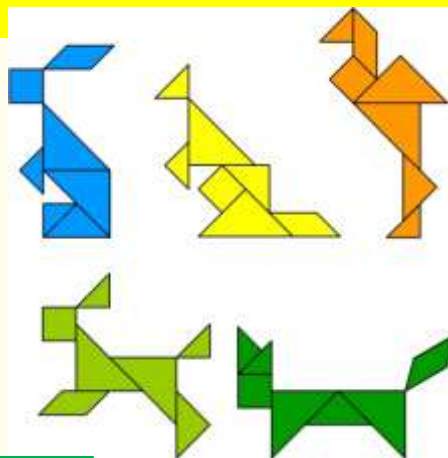
Учитывайте настроение ребенка.

Старайтесь не критиковать ребенка.

Пусть Ваши занятия с ребенком будут искренними, доступными и доброжелательными.

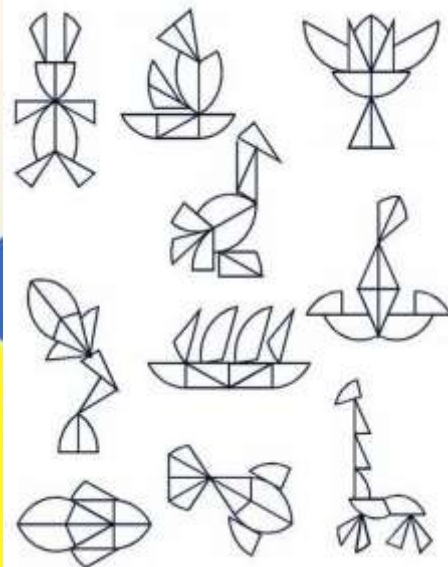
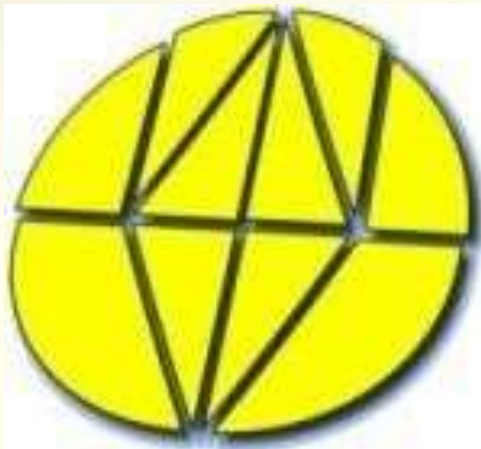
## Танграм

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.



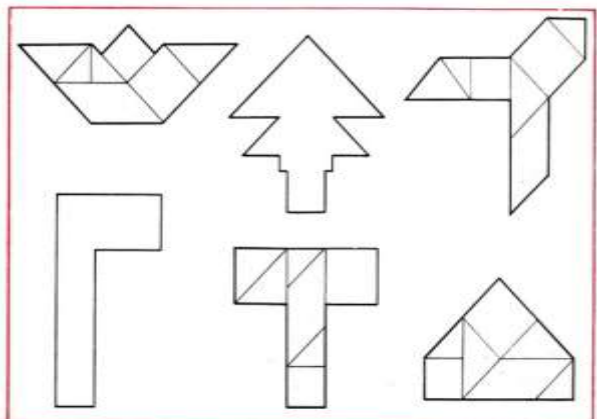
## Волшебный круг

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».



## Головоломка Пифагора

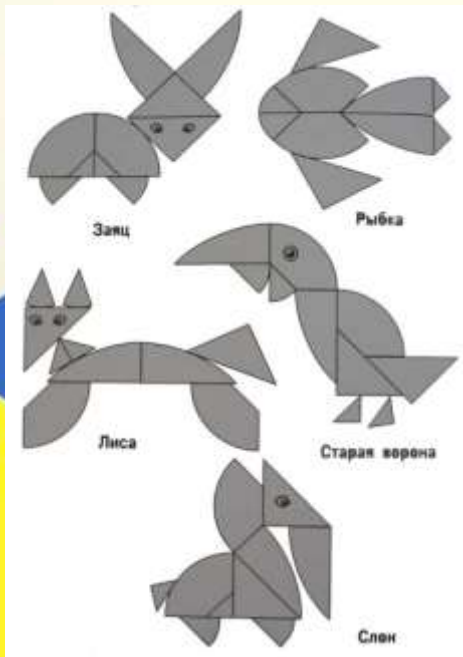
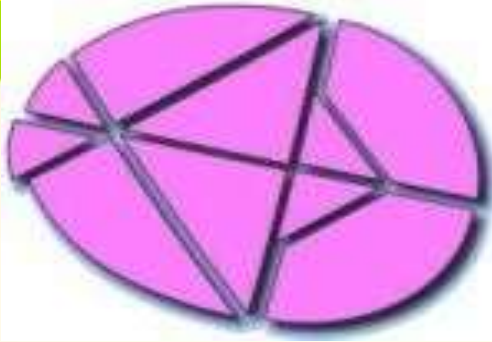
В набор входят два квадрата (большой и маленький), четыре треугольника (два больших и два маленьких) и один параллелограмм. Изобразительные возможности игры достаточно велики и позволяют создавать силуэты разнообразных предметов и геометрических фигур сложной конфигурации, которые отдалённо напоминают объекты реальной действительности.



## Колумбово яйцо

Известно несколько разрезов фигуры овальной формы с целью получения игры. 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.

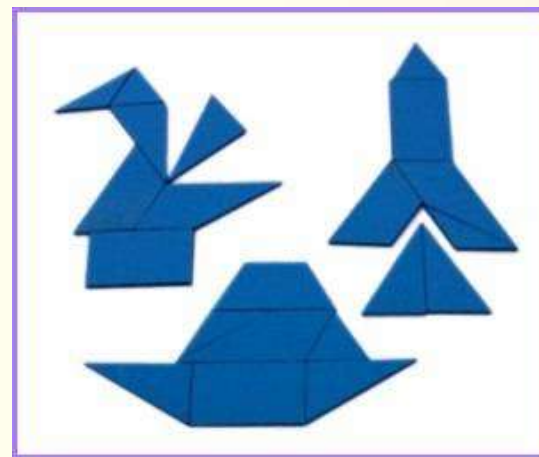




## Сфинкс

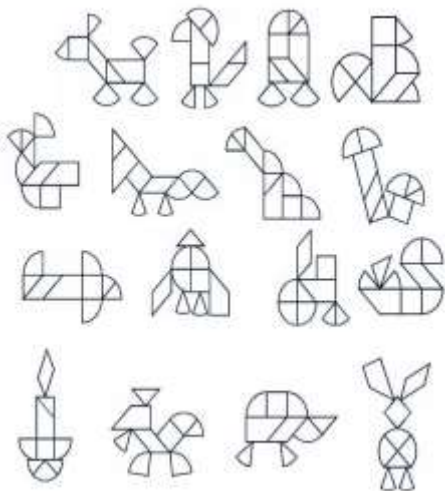
В наборе игры семь простых геометрических фигур: четыре треугольника и три четырёхугольника с разным соотношением сторон. Эти элементы получаются в результате разрезания прямоугольника (оптимальные размеры 6 на 10 см).

Внимание детей привлекают прежде всего образцы ракеты, самолёта, парусника, птиц.



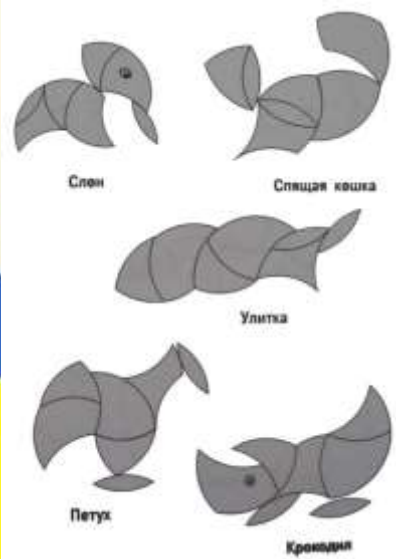
## Листик

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.



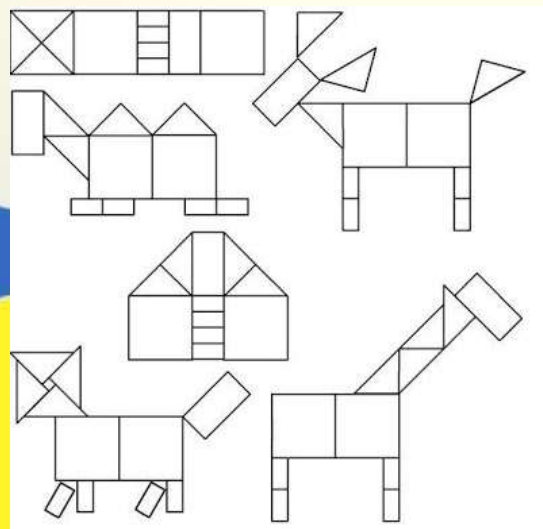
## Вьетнамская игра

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)



## Монгольская игра

Головоломка представляет собой квадрат разрезанный на 11 частей: 2 квадрата, один большой прямоугольник, 4 маленьких прямоугольника, 4 треугольника. Лучше всего изготовить такую головоломку из двустороннего картона или пластика.



# Затерянный мир

(коллективная работа по итогам тематической недели)

