

**Игры на воссоздание из  
геометрических фигур  
образных, и сюжетных  
изображений.**

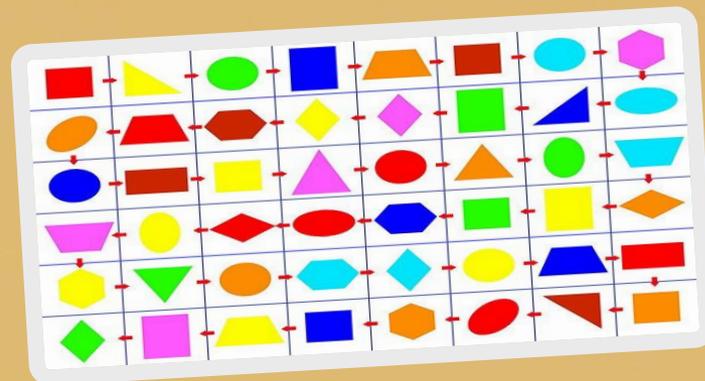
- **Сравнение** – это приём, направленный на установление признаков сходства и различия между предметами и явлениями.
- **Анализ** – выделение свойств объекта или выделение объекта из группы, или выделение группы объектов по определённому признаку.



- **Классификация** – это мысленное распределение предметов по классам в соответствии с наиболее существенными признаками.
- **Обобщение** – это мысленное объединение предметов или явлений по их общим и существенным признакам.



- **Сериация** – построение упорядоченных возрастающих или убывающих рядов по выбранному признаку.
- **Умозаключения** – мыслительный приём, состоящий в выведении из нескольких суждений одного – вывода, заключения.



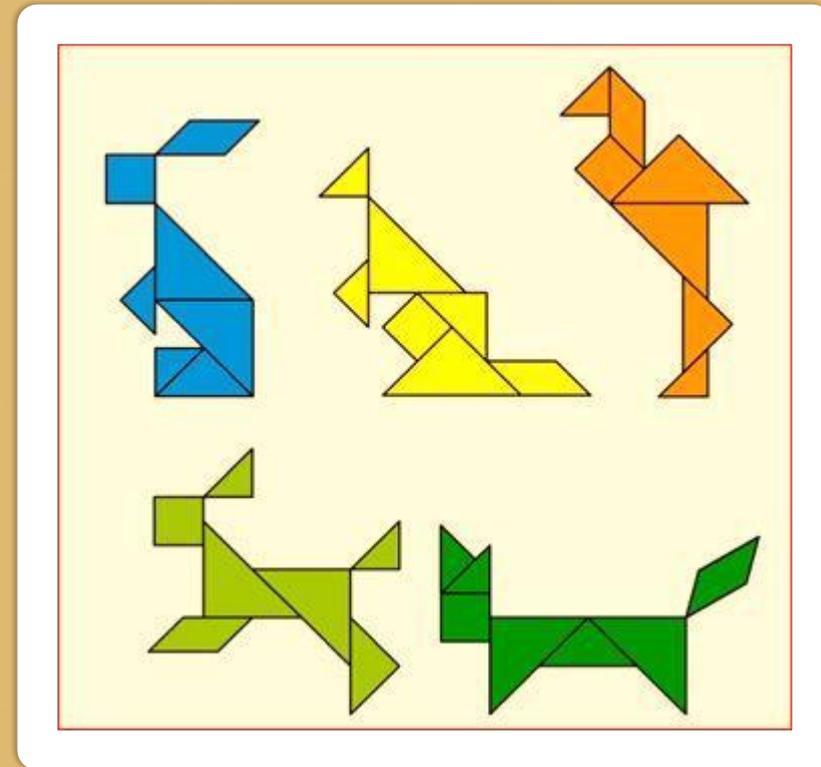
# **Игры-головоломки, на воссоздание из геометрических фигур образных и сюжетных изображений**

Наборы фигур представляют собой части разрезанной определенным образом фигуры: квадрата, прямоугольника, круга, овала. Они интересны детям. Детей увлекает результат - составить увиденное на образце или задуманное.

# Игры осваиваются в несколько этапов.

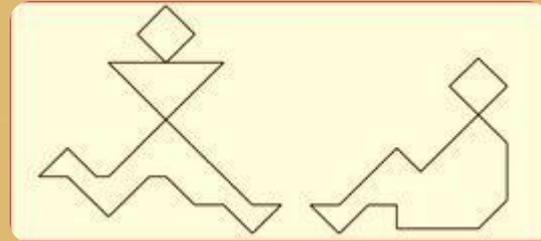
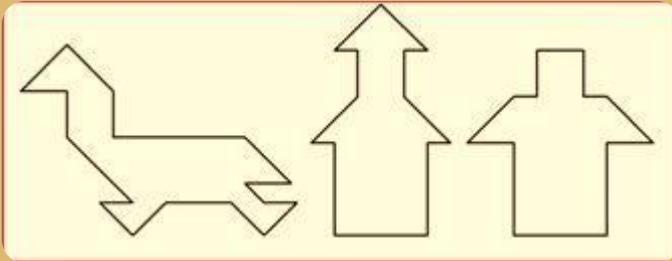
**Первый этап** – ознакомление с набором фигур к игре, преобразование их с целью составления из 2 – 3 имеющихся новой.

**Второй этап** – составление фигур-силуэтов по расчлененным образцам. Фигура-силуэт – это предметное плоское изображение, составленное из частей игры. На этом этапе происходит усвоение детьми плана анализа предъявляемого образца, начиная с основных частей.



# Игры осваиваются в несколько этапов.

**Третий этап** – воссоздание фигур по образцам контурного характера (нерасчлененным).



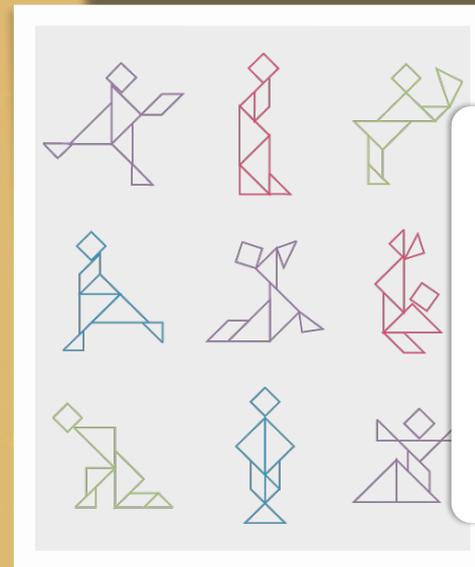
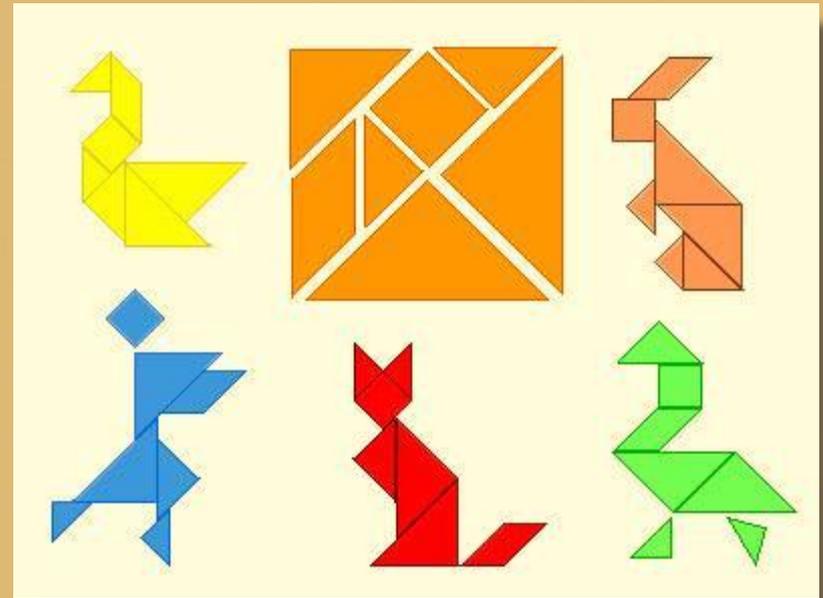
**Четвертый этап** – составление изображений по собственному замыслу.

# Танграм

Головоломка представляет собой квадрат разрезанный на 7 частей: 2 больших треугольника, один средний, 2 маленьких треугольника, квадрат и параллелограмм.

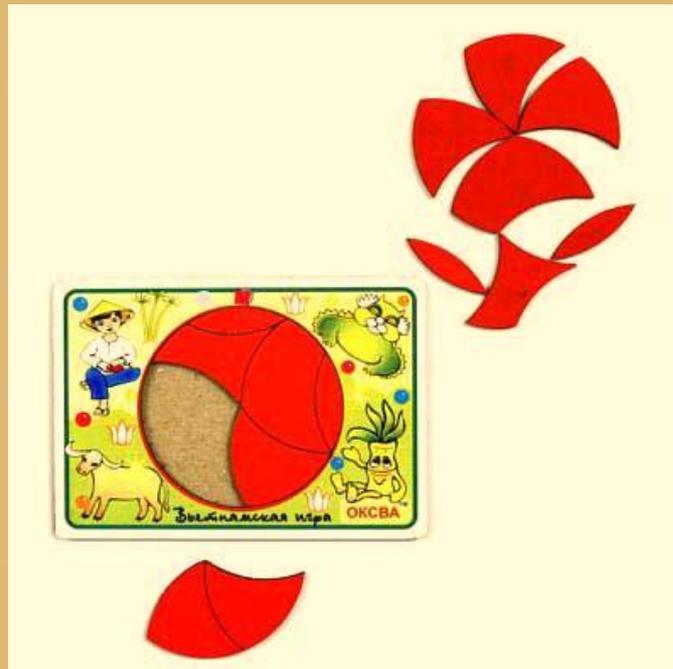
Суть игры - собирать всевозможные фигурки из данных элементов по принципу мозаики. Всего насчитывают более 7 000 различных комбинаций. Самые распространенные из них - фигуры животных и человека.

Игра способствует развитию образного мышления, воображения, комбинаторных способностей, а также умения визуально делить целое на части.



# Вьетнамская игра

Круг, разрезан на части таким образом, что элементы, его составляющие, имеют округлые контуры. Это позволяет конструировать из них большое количество силуэтов различных птиц, животных, цветов. Как и любая другая игра этой серии, данная головоломка оставляет и возможность для самостоятельного творческого конструирования.

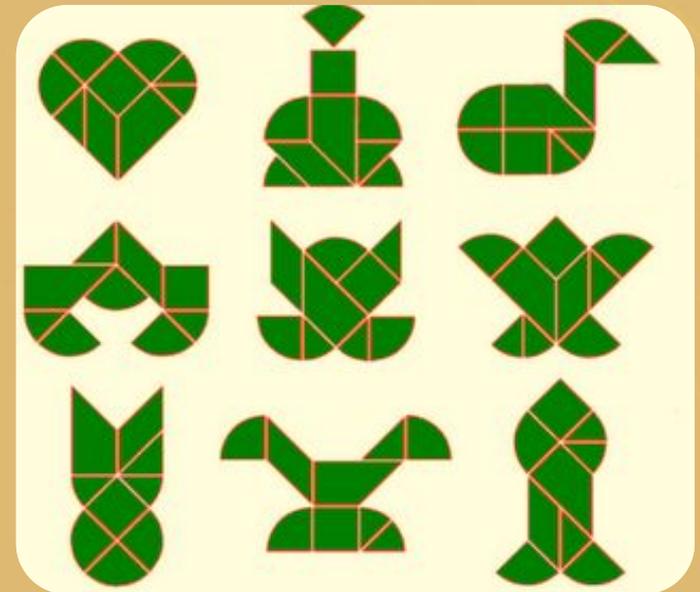


# Головоломка Листик

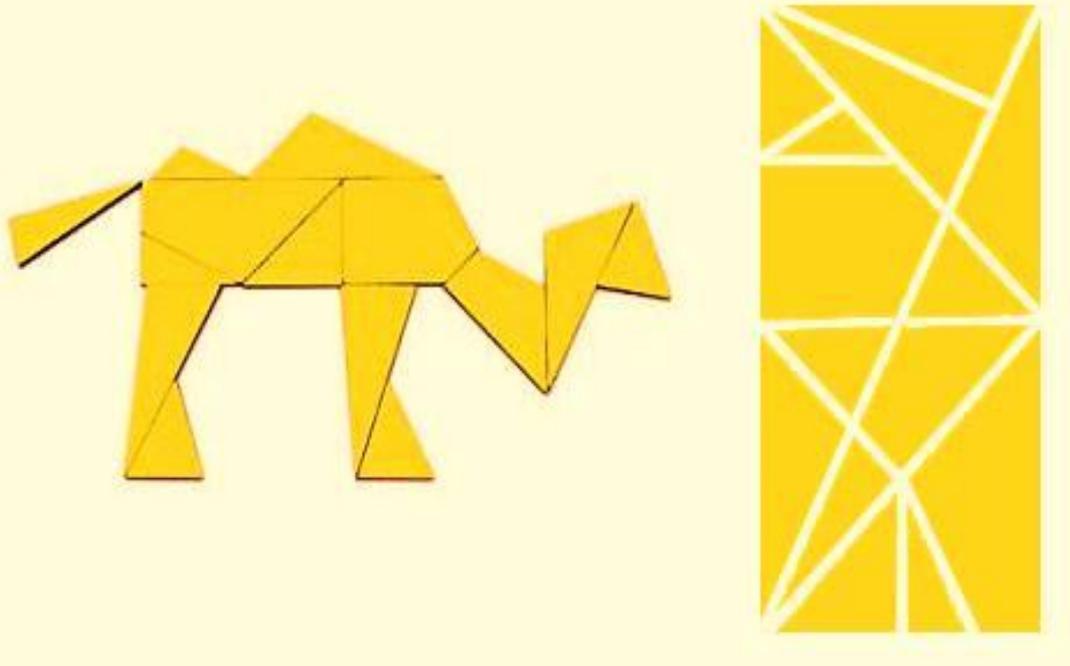
Игры - головоломки развивают пространственное воображение, комбинаторные способности, сообразительность, смекалку, находчивость, а также сенсорные способности. Суть игр заключается в конструировании на плоскости разнообразных предметных силуэтов.

Многообразие и различная степень сложности геометрических конструкторов позволяет учитывать возрастные особенности детей, их склонности, возможности, уровень подготовки.

Все игры - головоломки представляют собой различные геометрические фигуры, разделенные на части. В результате игры получается плоскостное силуэтное изображение.

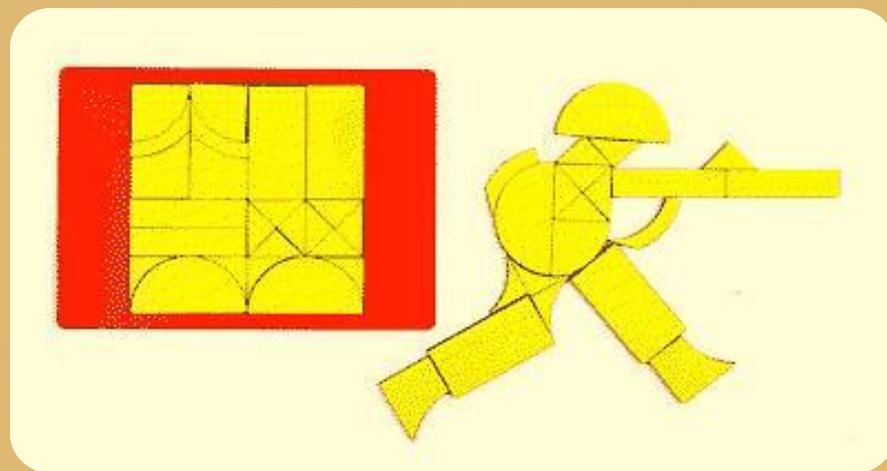


# Головоломка Архимедова игра



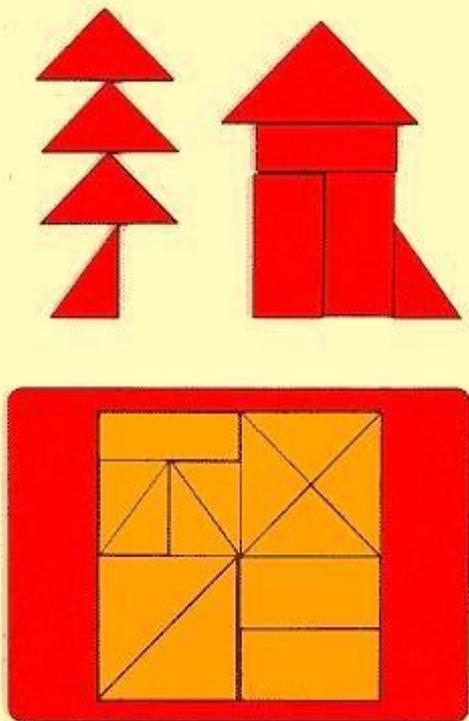
Мировые головоломки или геометрические конструкторы являются эффективным средством развития умственных и творческих способностей детей. Игры развивают пространственное воображение, комбинаторные способности, сообразительность, смекалку, находчивость, а также сенсорные способности. Суть игр заключается в конструировании на плоскости разнообразных предметных силуэтов.

# Головоломка Джунгли



Игры - головоломки развивают пространственное воображение, комбинаторные способности, сообразительность, смекалку, находчивость, а также сенсорные способности. Суть игр заключается в конструировании на плоскости разнообразных предметных силуэтов.

# Головоломка Летчик



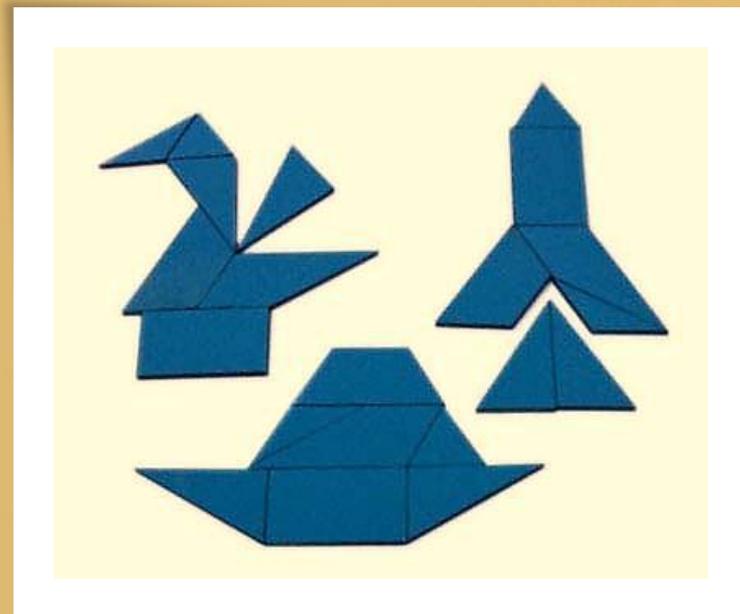
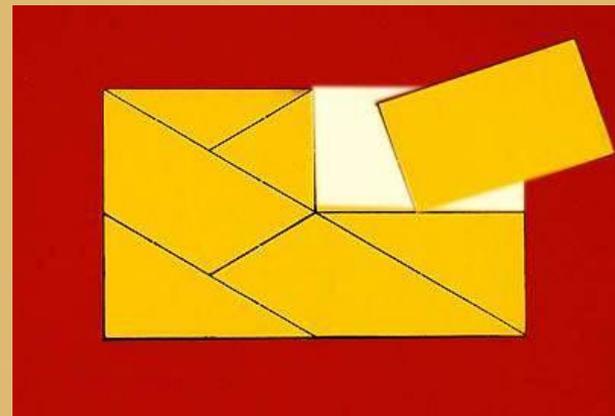
представляет собой квадрат 90х90мм, разделенный на 13 частей (10 треугольников и 3 прямоугольника). Суть игры заключается в конструировании на плоскости разнообразных силуэтов, напоминающих предметы и явления реального мира, различных животных и птиц. Игровое пособие является эффективным средством умственного и творческого развития детей. В процессе игры у ребенка развивается пространственное воображение, конструктивное мышление, комбинаторные способности, сообразительность, смекалка и находчивость.

# Головоломка Сфинкс

Набор из 7-ми геометрических фигур, полученных при делении прямоугольника. Суть игры в эти головоломки в первую очередь в том, чтобы разбудить фантазию ребенка в процессе геометрического конструирования с помощью деталей головоломки.

Вместе с головоломкой в комплекте есть инструкция, а также даны примеры фигур, которые можно сложить из деталей этой головоломки.

Для детей от 4 до 10 лет.



**Спасибо за внимание!**