

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

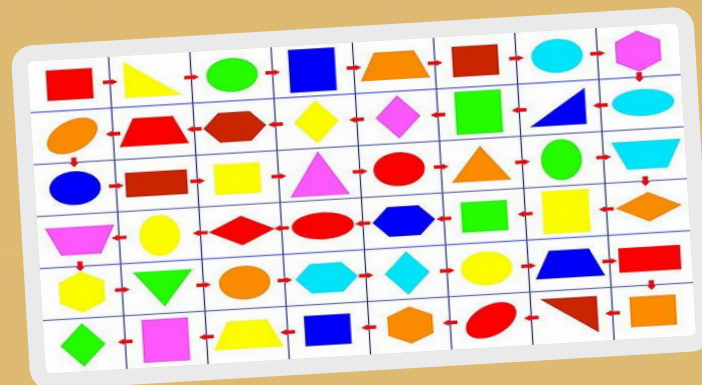
- **Сравнение** – это приём, направленный на установление признаков сходства и различия между предметами и явлениями.
- **Анализ** – выделение свойств объекта или выделение объекта из группы, или выделение группы объектов по определённому признаку.



- **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.



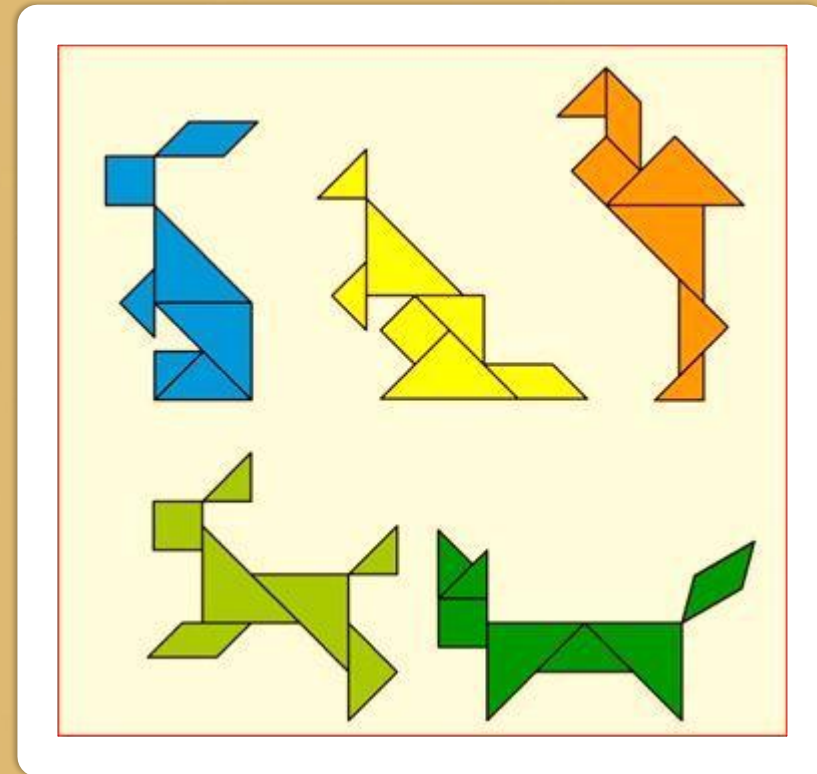
Игры-головоломки, на воссоздание из геометрических фигур образных и сюжетных изображений

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.

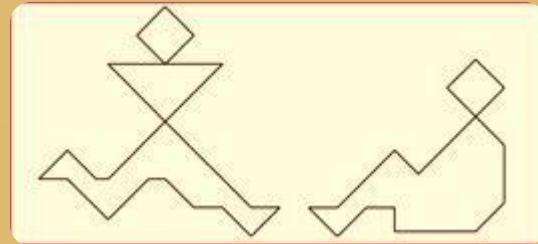
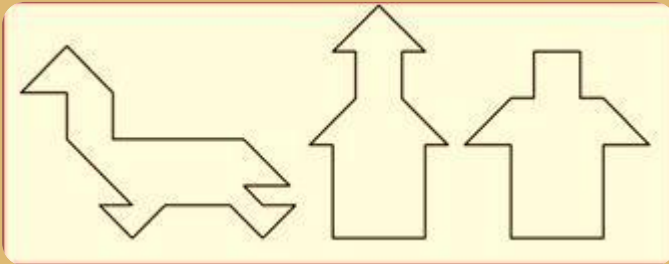
Первый этап – ознакомление с набором фигур к игре, преобразование их с целью составления из 2 – 3 имеющихся новой.

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).



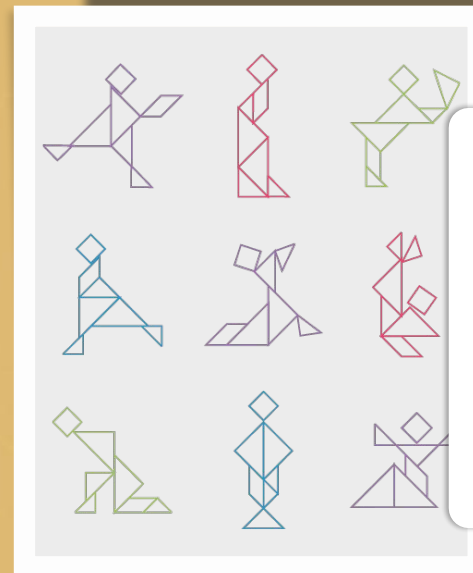
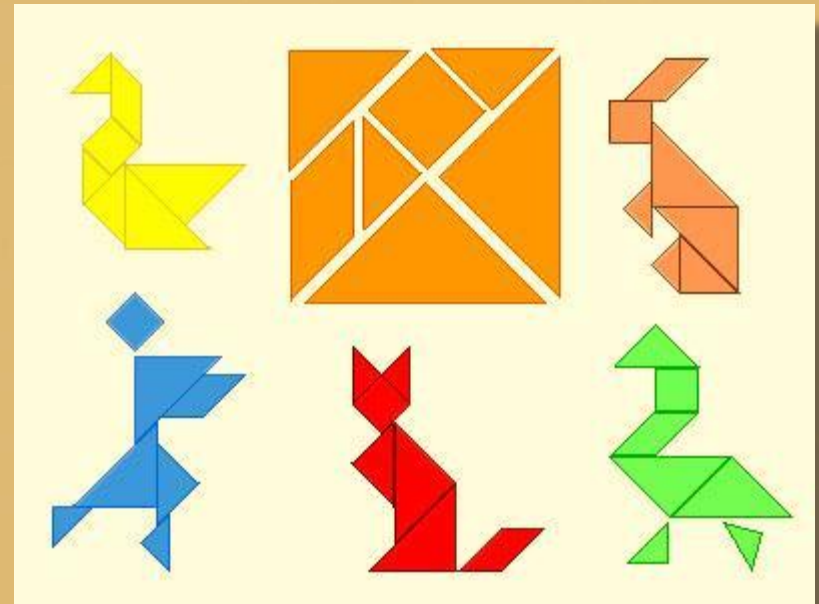
Четвертый этап – составление изображений по собственному замыслу.

Танграм

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

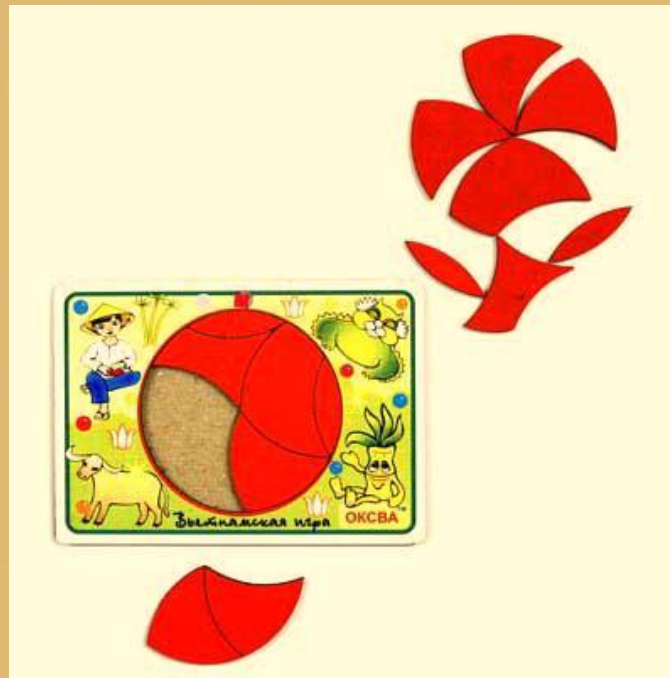
Суть игры - собирать всевозможные фигурки из данных элементов по принципу мозаики. Всего насчитывают более 7 000 различных комбинаций. Самые распространенные из них - фигуры животных и человека.

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.

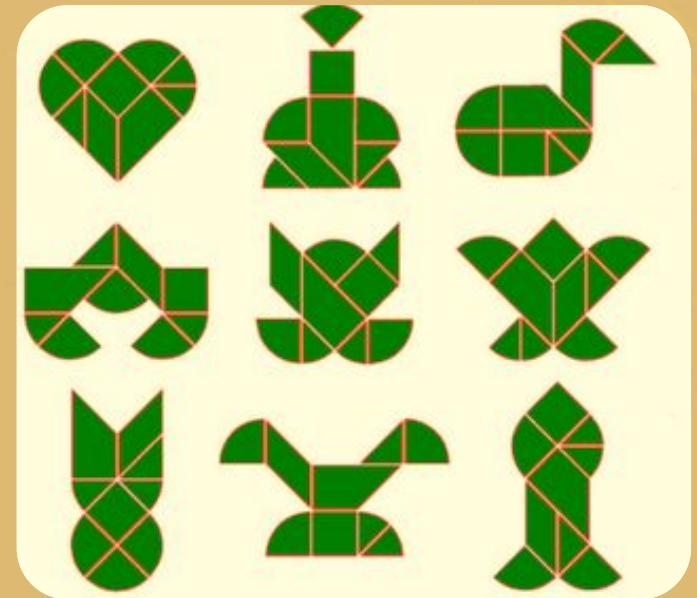


Головоломка Листик

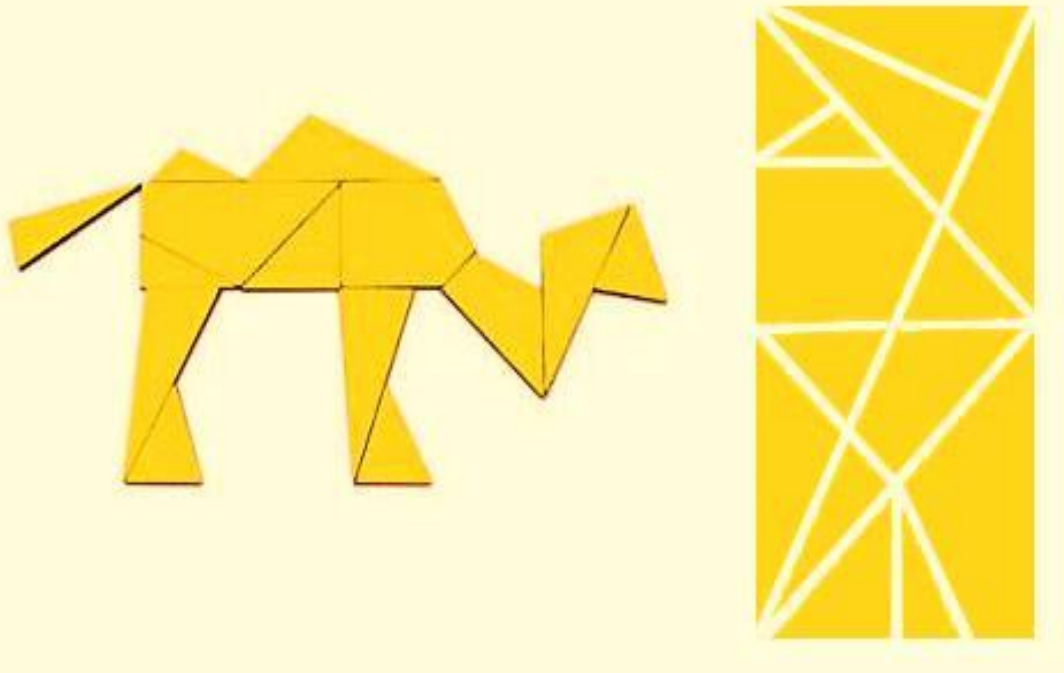
Игры - головоломки развивают пространственное воображение, комбинаторные способности, сообразительность, смекалку, находчивость, а также сенсорные способности. Суть игр заключается в конструировании на плоскости разнообразных предметных силуэтов.

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.

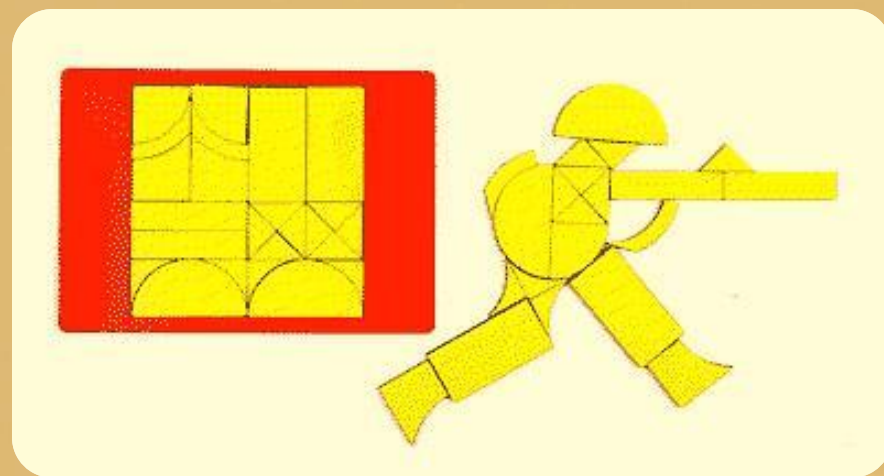


Головоломка Архимедова игра



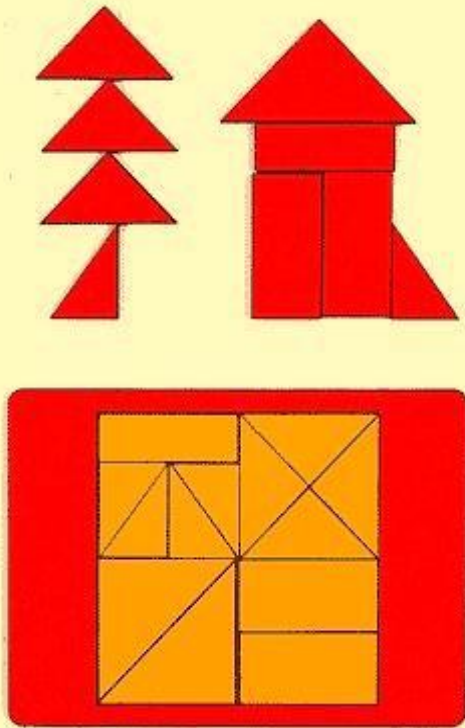
Мировые головоломки или геометрические конструкторы являются эффективным средством развития умственных и творческих способностей детей. Игры развивают пространственное воображение, комбинаторные способности, сообразительность, смекалку, находчивость, а также сенсорные способности. Суть игр заключается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



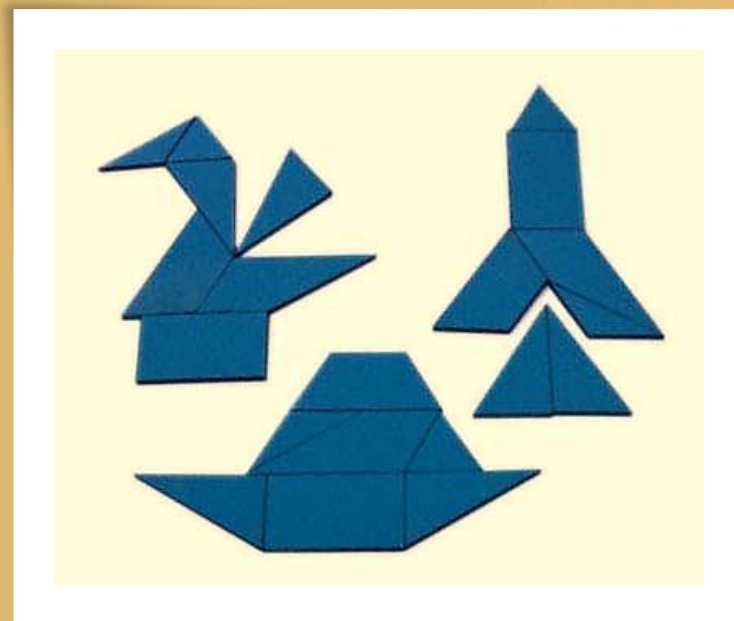
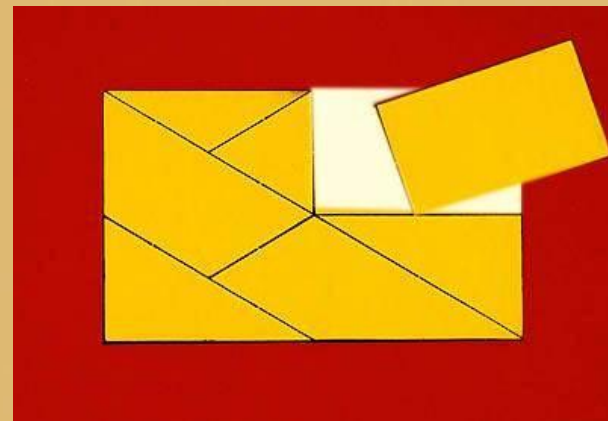
представляет собой квадрат 90х90мм, разделенный на 13 частей (10 треугольников и 3 прямоугольника). Суть игры заключается в конструировании на плоскости разнообразных силуэтов, напоминающих предметы и явления реального мира, различных животных и птиц. Игровое пособие является эффективным средством умственного 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!