

**Формирование
математических
способностей у детей
дошкольного возраста с
использованием различных
игр-головоломок**



Главная особенность
головоломок – их
универсальность: вне
зависимости от возраста,
ситуации и стадии обучения они
эффективны для развития
ребенка.



Головоломки позволяют весело и с интересом формировать логико-математические способности и математическую интуицию, сенсорные способности и речевые навыки.



Суть головоломок не просто в собирании первоначальной фигуры, а в конструировании фигур по предложенным схемам и силуэтам, а также придумывании собственных фигур.



Пифагор



Рис. 1

Головоломка «Пифагор» предназначена для применения в качестве настольной игры, развивает сообразительность, пространственное мышление и является увлекательным занятием для заполнения досуга.

1. КОМПЛЕКТНОСТЬ
 Коробка пластмассовая — 1 шт.
 Фигуры — 7 шт.
 Руководство по эксплуатации — 1 шт.

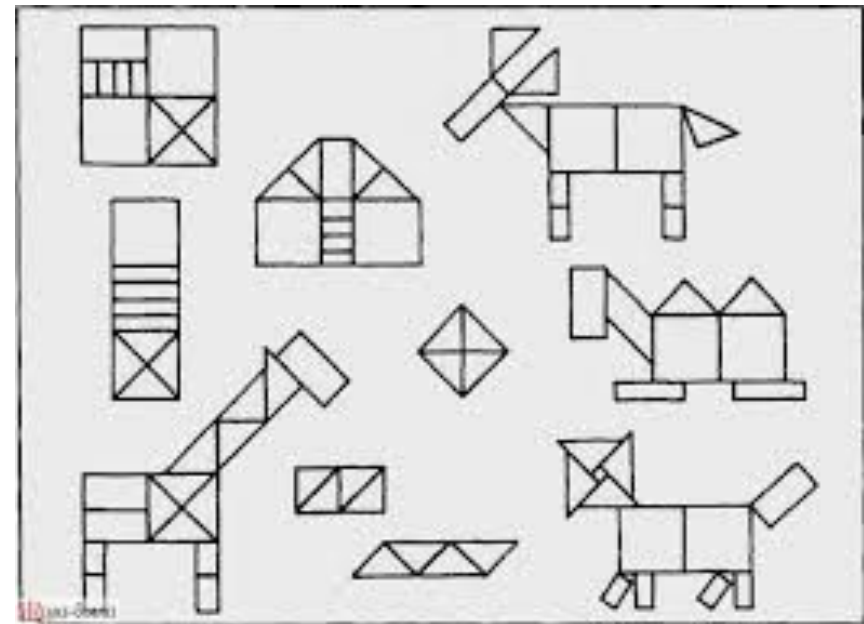
2. ПРАВИЛА ИГРЫ
 Доставьте из коробки фигуры и соберите одну из 100 фигур, изображенных в настоящем руководстве по эксплуатации, при этом обязательно используйте все семь фигур. 100 фигур — не предел. Ваше творчество при составлении новых фигур не ограничено. Придуманные фигуры предложите собрать родственникам, знакомым.

Укладку фигур в коробку произведите в соответствии с рисунком — 1 из 101 фигура, сложить которую можно предложить Вашим знакомым.

<p>1</p>	<p>2</p>	<p>3</p>	<p>4</p>	<p>5</p>	<p>6(3)</p>	<p>7</p>	<p>8</p>	<p>9</p>	<p>10</p>	<p>11</p>	<p>12</p>	<p>13(3)</p>	
<p>14</p>	<p>15</p>	<p>16</p>	<p>17</p>	<p>18</p>	<p>19</p>	<p>20</p>	<p>21</p>	<p>22</p>	<p>23</p>	<p>24</p>	<p>25</p>	<p>26</p>	<p>27(3)</p>
<p>28</p>	<p>29</p>	<p>30</p>	<p>31</p>	<p>32</p>	<p>33</p>	<p>34</p>	<p>35</p>	<p>36</p>	<p>37</p>	<p>38</p>	<p>39</p>	<p>40</p>	<p>41</p>
<p>42</p>	<p>43</p>	<p>44</p>	<p>45</p>	<p>46</p>	<p>47</p>								

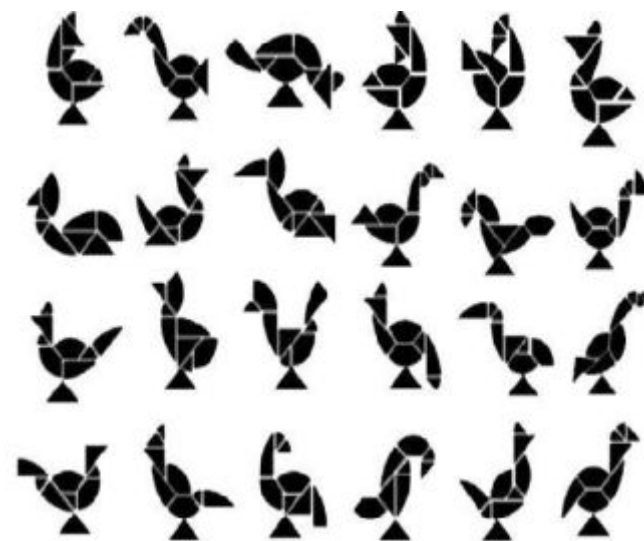


Монгольская игра



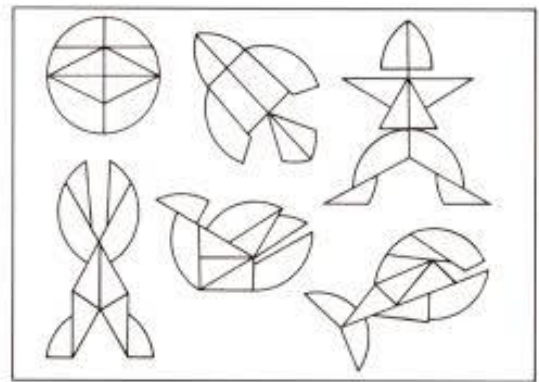
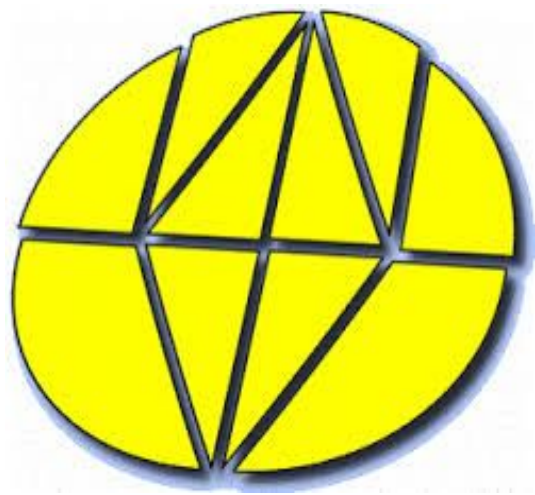


Колумбово яйцо



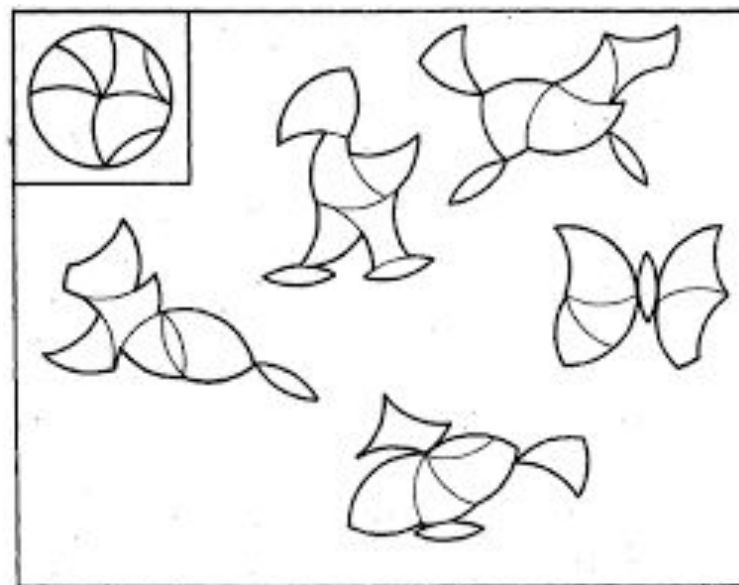
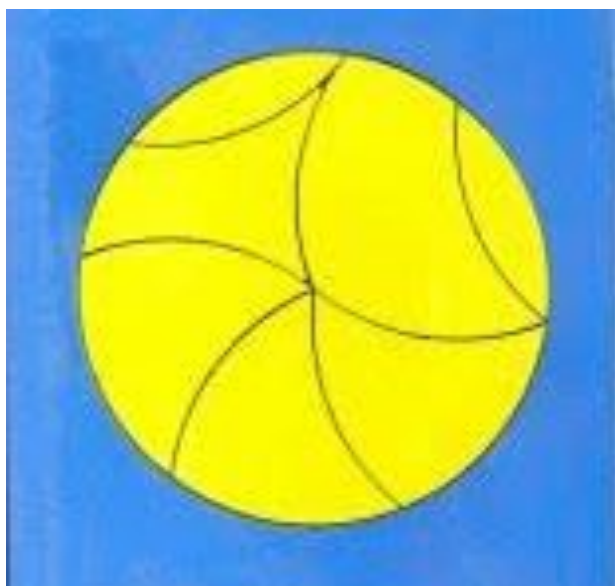


Волшебный круг



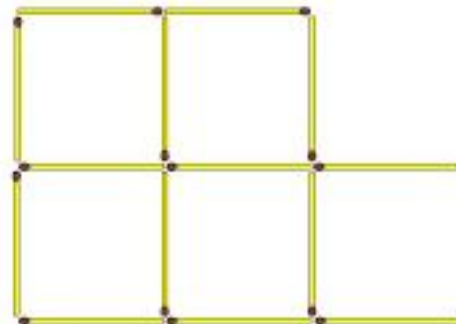
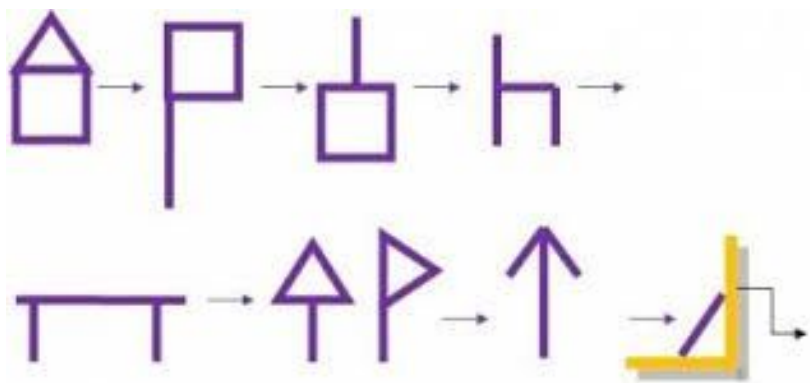


Вьетнамская игра





Игры со счетными палочками



Палочки Кюизенера



ГОЛОВЛОМКА ПЯТНАШКИ

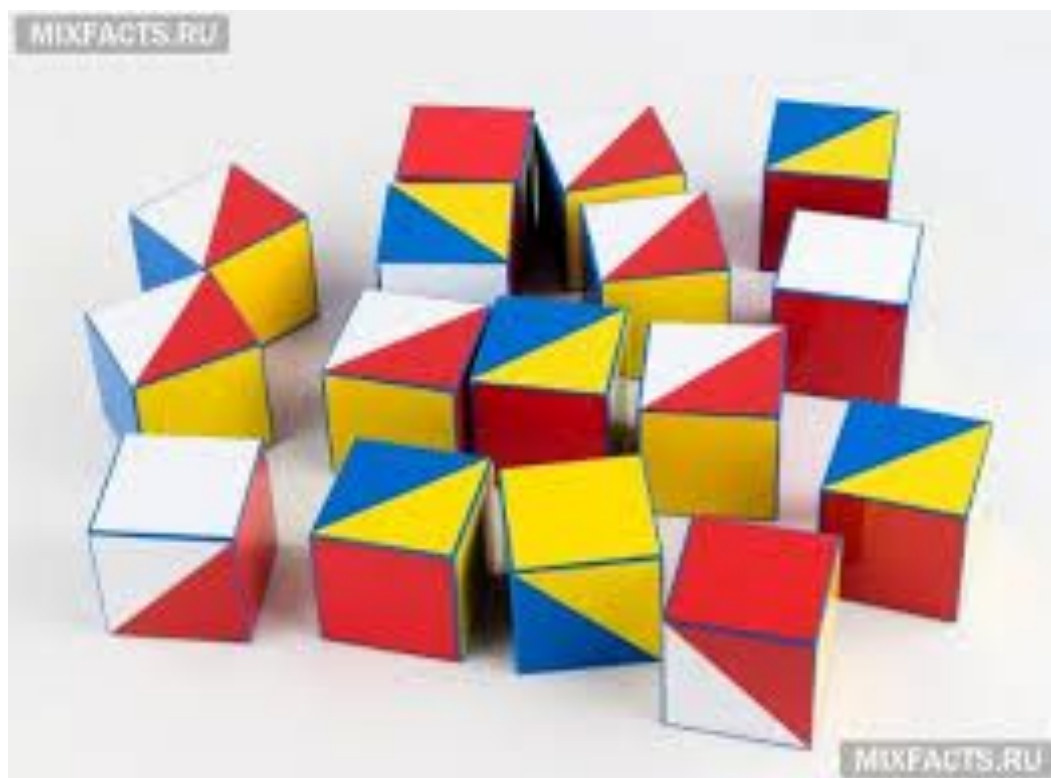


При всей кажущейся простоте это далеко не такая уж лёгкая логическая игра, но она интересна практически каждому ребёнку и взрослому.





кубики Никитина





Различные старинные индийские и китайские игры-головоломки «Лудо»,



Настольная игра

Лудо

— настольная стратегическая игра с элементом случайности для 2-4 игроков (существуют адаптации для 6 и 8 игроков) родом из Испании. Эта игра также называется: Парнис, лудо (Ludo), Луди ("Lud" на Карибском острове), Фва ("Fwa" в Швеции), Мело-егри-је-плет (Нидерланды), "Не сердись!" ("Mensch ärgere dich nicht" в Германии).

Свои истоки Лудо берет из более старинной индийской игры пачиси. В пачиси вместо игровой кости использовались раскрашенные куурн, которые при выбросе дают максимально 25 очков, что и объясняет этимологию названия игры ("пачис" на хинди (распространенный язык в Индии) означает "двадцать пять").

Правила игры

Число игроков от 2 до 4.
 В игре — один кубик. Бросок кубика осуществляется нажатием на полусферу находящуюся в центре игрового поля.
 Для каждого игрока на игровом поле имеется база в углу поля, выход из базы (Start), место финиша (Домик) — дорожка перпендикулярная базе. Цель игры: привести все свои фишки в дом первым. Фишки движутся по часовой стрелке с выхода из базы и по общей дорожке должны дойти до своего домика.
 Перед началом игры все игроки расставляют свои фишки по углам игрового поля, в базы в соответствии с их цветом.
 Дальше игроки бросают по очереди кубик. Кто первый выбрасывает "6", начинает игру и выставляет свою фишку на Start. Только при выпадении шестерки можно выводить очередную фишку на общую дорожку. Также цифра "6" на кубике дает право на внеочередной ход. Игрок может выбирать, ходить ему дальше уже имеющимися фишками на поле или вывести в игру еще одну фишку.
 Движение фишек по игровой доске, идет по часовой стрелке. Фишки других игроков можно обгонять (перепрыгивать через них). Если же ваша фишка попадает в одну ячейку с фишкой соперника, то фишка соперника, возвращается на исходную позицию — на базу и ждет там очередной шестерки, что бы опять выйти в игру.
 Для того, чтобы ваша фишка попала в домик (дорожка перпендикулярная базе), необходимо выбросить нужную цифру на кубике, равную оставшемуся числу шагов до свободной ячейки в домике. Попад на одну из клеток домика, вы можете перепрыгнуть на другую клетку в сторону центра поля.
 Побеждает тот, кто первым приведет все свои фишки в домик.
 Есть еще вариант правил в эту игру с "блоком". Если две фишки игрока попадают на одну ячейку, то считается, что проход для фишек противника заблокирован, до тех пор пока одна из фишек оттуда не уйдет. На одной ячейке дорожки может находиться максимум две фишки.



различные старинные индийские и китайские игры-головоломки «Закрой коробку»



Вместо крышки у этой коробки дощечки с цифрами. Как ни старайся, все игровое поле они не закроют - размер маленький, да и передвижение крайне ограничено: дощечки нанизаны на прут и могут только подниматься и опускаться. Цель - опустить все дощечки.

Делается это с помощью кубиков. Кидаем два кубика и считаем сумму выпавших чисел.

Например, выпало 3 и 4 - в сумме 7. Значит, игрок может опустить те дощечки, сумма цифр на которых даст 7:

- 7
- 1 и 6
- 2 и 5
- 3 и 4
- 1, 2 и 4

Если опустить дощечки невозможно, то игрок получает штраф, равный сумме чисел на всех поднятых дощечках.

Побеждает тот, чей штраф меньше! В идеале, конечно, нужно постараться опустить все дощечки.



различные старинные индийские и китайские игры-головоломки «Манкала»



megacuber.com



megacuber.com

механические головоломки С переворачивающимися цветными квадратами

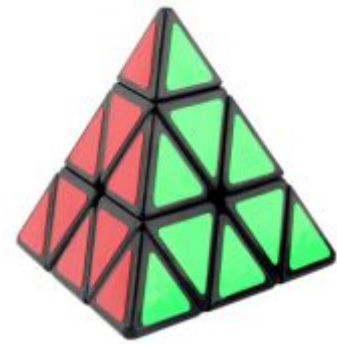


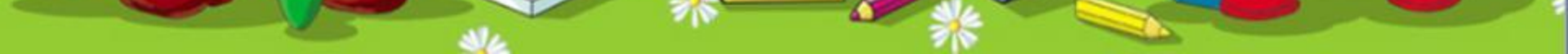
Игрушечное

МЕХАНИЧЕСКИЕ ГОЛОВОЛОМКИ











- развивающая головоломка
Цилиндр

Кому-то головоломка напомнит детство, а кто-то в первый раз возьмёт в руки головоломку Цилиндр. Это интересная механическая головоломка задача которой совместить каждый цвет в линию. Вроде, не так сложно, но это и не так просто.



головоломка ОБЛО пазл

Предназначена для развития детей от двух лет, но и взрослый человек с увлечением и массой положительных эмоций будет решать эту трёхмерную головоломку. Наши рекомендации

Механическая головоломка для детей будет в игровой форме развивать интеллектуально мышление у ребёнка и способна послужить началом для умного приключения длиною в







настольная игра JENGA (ДЖЕНГА)
Эта отличная настольная игра
обладает небольшими
размерами и способна
порадовать интересным и
весёлым времяпровождением.
Стоит только попробовать и будет
непросто остановиться.



Веревочные головоломки



- Верёвочные головоломки интересны тем, что внешняя, видимая, простота самой головоломки возведена на высший уровень, но при этом сложность в нахождении решения остаётся довольно высокой.





Металлические ГОЛОВЛОМКИ



Человек, ведущий активную мыслительную жизнь всегда будет более здоров, чем бессмысленно смотрящий телевизор каждый день. Умственные усилия, прилагаемые для решения головоломок, задействуют нейронную сеть и активизируют взаимосвязи. Тем самым мозг получает зарядку, он тренируется. Регулярное занятие с непростыми задачами схоже с физическими тренировками, когда тело само желает получить новую порцию мышечных удовольствий.

Металлические головоломки «Гигант» помогут в умственном фитнесе и в повышении мозговой активности. Эти головоломки отличаются своей внешней простотой, настолько подкупающей, что кажется, что с помощью таких головоломок можно с большой натяжкой назвать настоящие полноценные головоломки, над которыми можно биться часами. А их размер даже не детский.






лабиринты

Что это такое головоломка «Лабиринтус»? Это прозрачный шар и внутри него располагается сложный лабиринт разноцветной дорожки. Она идёт влево-вправо-вверх-вниз-изгибается и поворачивается. По этому лабиринту нужно прокатить маленький металлический шарик. Для этого надо вертеть прозрачный шар. Причём надо делать это так чтобы маленький шарик не упал за пределы дорожки. И провести шарик требуется по всему лабиринту, от первой контрольной точки до последней. Все точки перемещения отмечены цифрами на дорожках лабиринта так что потеряться невозможно. Гораздо труднее не совершить неловкое движение в результате которого металлический шарик упадёт и придётся начинать всё заново.



Игры-головоломки можно использовать во всех формах работы по формированию элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста: НОД, в повседневной жизни, активном отдыхе, самостоятельной и игровой деятельности.

- 
- Играя с ребёнком, вы получаете ощущение радости, открываете в нём новые, удивительные черты характера, прививаете ему желание учиться, познавать новое.



Спасибо
за внимание!