На полках магазинов сегодня можно отыскать множество игр. Игры-головоломки нравятся и детям, и взрослым: они увлекательны, развивают сообразительность и нестандартность мышления, поднимают самооценку, не требуют специальных знаний. Кроме того, такие игры являются отличной заменой электронным гаджетам, захватившим время и разум современных людей ***(слайд с играми головоломками).*** Пожалуй, одной из самых известных головоломок является танграм. Такую головоломку можно приобрести в магазине, но можно сделать игру самостоятельно. Процесс ее создания также может оказаться для ребенка очень занимательным! Поэтому сегодня я хочу предложить вам самостоятельно сделать головоломку «Танграм».

Танграм в переводе с китайского означает «семь дощечек мастерства». Это головоломка, которая представляет из себя квадрат, разрезанный на 7 частей определенным образом.

Из полученных частей можно складывать самые разнообразные фигуры

Существуют различные легенды о появлении танграма, одну из них я сейчас вам расскажу.

Легенда о том, как три мудреца придумали танграм.

Почти две с половиной тысячи лет тому назад у немолодого императора Китая родился долгожданный сын и наследник.

Шли годы. Мальчик рос здоровым и сообразительным не по летам. Одно беспокоило старого императора: его сын, будущий властелин огромной страны, не хотел учиться. Мальчику доставляло большее удовольствие целый день забавляться игрушками. Император призвал к себе трех мудрецов, один из которых был известен как математик, другой прославился как художник, а третий был знаменитым философом, и повелел им придумать игру, забавляясь которой, его сын постиг бы начала математики, научился смотреть на окружающий мир пристальными глазами художника, стал бы терпеливым, как истинный философ и понял бы, что зачастую сложные вещи состоят из простых вещей. Три мудреца придумали головоломку «Ши-Чао-Тю» — квадрат, разрезанный на семь частей.

Позднее игру – головоломку завезли в Америку китайские моряки, из Америки она уже попала в Европу, где и получила свое название «Танграм», что в переводе обозначает «тан» - китаец, «грам» - буква.

Танграм – игра простая и бесхитростная. Правила ее заключаются в следующем:

* Из деталей танграма нужно сложить изображение животного, человека, предмета, буквы, цифры, геометрической фигуры;
* Собранная фигура должна включать все 7 частей танграма;
* Детали должны соприкасаться, не перекрывая друг друга;
* Сложение фигуры начинается с нахождения места большого треугольника.

В создании игры малыш может принимать активное участие. Итак, делаем «Танграм» своими руками ***(Видео изготовления).*** <https://youtu.be/VTPowcR3WN8>

Вот мы и сделали «Танграм» своими руками! Как видите, на его изготовление ушло всего 5-7 минут.

**Что развивает танграм:**

* усидчивость (как и любая другая головоломка, танграм требует времени);
* внимание, умение концентрироваться на деталях;
* воображение – ребенок представляет себе конечный результат и способы его достижения;
* логическое мышление, поскольку ребенок создает из частей целое, анализирует варианты;
* умение действовать по правилам.

Все эти качества и навыки являются важными не только для обучения, но и для жизни в целом.

Вы можете сделать все детали головоломки одного цвета, но интереснее и красивее будет создать разноцветный, яркий танграм. Обклейте получившиеся детали (если они не цветные или однотонные) с обеих сторон цветной бумагой или пленкой. Если ребенок делает танграм сам, при желании он может раскрасить каждую деталь карандашами или фломастерами.

Играть с танграмом можно по одному, а можно и устраивать соревнования между игроками.

Познакомить ребенка с танграмом можно уже в **3-4 года.** Начать следует с объяснения, как называются его детали. Самый простой вариант игры – складывание фигур по контурам, расчерченным по элементам.

Ребенку нужно найти очертание нужной фигуры и наложить ее сверху. Позже он научится собирать композиции не поверх, а рядом с фигуркой-образцом, которая будет другого размера.

Попрактиковавшись, малыш постепенно сможет перейти к сложению фигур, видя лишь их наружный контур, или же будет придумывать фигуры сам.

Задания развивающей игры «Танграм» для детей **4-5 лет.**

Для малышей 4 - 5 лет достаточно сложным заданием будет наложить фигурки танграма на готовый образец (ответ) головоломки. При этом детям нужно сопоставить размер и форму фигурок, найти правильное положение, да и точно размесить фигурку на основе-подсказке не так-то просто как кажется. Естественно, что фигуры на карточке должны точно соответствовать размерам фигур игрушки.

Такие же задания нужно использовать и с детьми постарше, начиная их знакомить с этой развивающей игрой. Достаточно дать два-три таких задания и, если ребенок легко с ними справляется, можно переходить к более сложным заданиям.

Задания развивающей игры «Танграм» для детей **5-6 лет.**

Для детей этого возраста будет по силам складывать модели из фигурок танграма уже рядом с карточкой-ответом. В этом случае, карточка может не соответствовать реальным размерам деталей танграма. Как только ребенок легко будет справляться с такими заданиями, можно переходить к следующему этапу. Ребенку предлагают собрать модель, предъявляя только карточку с силуэтом фигурки, С чего начать?

Самое первое упражнение с такой игрой - составление фигуры из двух-трех элементов. Например, из треугольников составить квадрат, трапецию. Ребенок должен сориентироваться в головоломке: посчитать все треугольники, сравнить их по размеру.

Потом можно просто прикладывать детали друг к другу и смотреть,что получится: грибок, домик, елочка, бантик конфетка.

Через несколько уроков и игр с танграмом, можно переходить к упражнениям по складыванию фигурок по заданному примеру. В этих заданиях нужно использовать все 7 элементов головоломки.

Складывание фигурок по образцу – контуру. На этом этапе дети визуально делят образец на геометрические фигуры.

Можно придумать множество игр с танграмом. Например, сочинять сказки, где все предметы собраны из танграмов… Можно делать оригинальные украшения…

Можно с детьми сочинять сказки. Например,:

***1 сказка.***

В некотором царстве, в математическом государстве жил – был Квадратик. Было ему очень скучно, ведь никто с ним не играл.Тогда Квадратик решил позабавиться: начал он бегать, прыгать и упал. Раскололся он на несколько (7) геометрических фигур. Подошёл к квадрату маленький мальчик и решил собрать его из частей, но 1 геометрическую фигуру он положил неправильно и вместо квадрата у мальчика получился кораблик. «А квадратик – то стал волшебным» - воскликнул мальчик. Ведь из него можно собирать множество фигурок. С тех пор с Квадратиком стали играть много детей и имя ему дали «Танграм». Квадратик обрадовался, что у него появилось много друзей, ведь с друзьями жить веселей.

А вы, догадайтесь как можно из квадрата получить кораблик, переложив 1 геометрическую фигуру.

***2 сказка.***

За семью горами, за семью холмами в королевстве математики жили - не тужили мудрые человечки. Они были весёлыми, добрыми и дружили со сказочными животными и птицами.

Приближался праздник – день рожденье принцессы Математики. Дворец был украшен цветными геометрическими фигурами и цифрами. Были приглашены на праздник все жители математического королевства, животные и птицы близлежащих лесов. И вот,когда гости стали праздновать, над дворцом пролетел злой колдун. «О» - воскликнул он. «А про меня то забыли». И тут он взмахнул своей волшебной палочкой и превратил всех в квадраты: и принцессу Математики, и мудрых человечков, и птиц, и зверей. Даже дворец и ёлки, стали квадратными. А расколдовать их могут только добрые и сообразительные дети. Ребята, давайте мы с вами снимем заклятие злого колдуна со сказочного Математического королевства.

Приступаем к работе.

С помощью танграма можно обыгрывать русские народные сказки. Например «Теремок».

Стоит в поле теремок- теремок, он не низок не высок. Кто в тереме живёт, кто в невысоком живёт. Ребята, а каких животных можно поселить в теремок? (дети собирают из танграма различных животных).

Расскажи мне – и я услышу,

Покажи мне – и я запомню,

Дай мне сделать самому – И я пойму! (Японская пословица)

Приятного вам время провождения за игрой.