

Использование игр и упражнений на
воссоздание из геометрических фигур
образных и сюжетных изображений в
работе по развитию геометрических
представлений и пространственного
мышления в старшем дошкольном
возрасте

составила

Сафиуллина Л.Р.

«Геометрическое лото»

Цель: продолжать учить детей различать геометрические фигуры, закрепить название фигур, развивать пространственное мышление, воспитывать бережное отношение к атрибутам

Руководство: играют от 2-7. Ведущий раздает карточки по количеству детей. Затем вынимает по одной маленькой карточке и спрашивает: «Что за геометрическая фигура изображена?»

Ведущий отдает карточку тому, у кого есть соответствующая фигура того же цвета.

Усложнение: Ребенок отвечает на вопрос «Где расположена фигура?». Также игру можно проводить в форме соревнования команд.

Возраст: от 3-7 лет.



«Собери правильно»

Цель: учить детей правильно составлять по схеме, находя нужные элементы для данной схемы, закрепить названия геометрических фигур, развивать мышление, внимательность.

Руководство: в игре может принять один ребенок или группа.
Карты – схему ребенок выбирает сам.

Выбрав нужное количество элементов, составляет картинку.

Усложнение: игру можно провести в форме соревнования: «Кто из детей быстрее соберет схему. »

Возраст: от 3-7 лет



«Геометрическая мозаика»

Цель: развитие базовых представлений о пространстве, величине, форме, операциях с множествами, а также обработка элементарных навыков сравнения, обобщения, классификация. В то же время представляет собой хороший материал для плоскостного конструирования.

Руководство: воспитатель раздает конверты с геометрическими фигурами и предлагает выполнить задания.

Задания к игре:

- Построить домик, справа от него –елочку, между домиком и елочкой машину.
- Построить желтый, красный.. Синий домики так,, чтобы желтый был слева от красного. А синий –слева от желтого.
- Показ нарисованного домика цветными карандашами. Предложить составить такой же из фигур,, заменить фигурки другого цвета . Но той же формы.
- Составить орнамент в полосе, в круге, в квадрате
- Составить из фигурок дом, елочку. Машину. Цветочек. Фигуру человека и т. д

Усложнение: кто быстрее выполнит задание.

Возраст: от 5-7 лет.

Колумбово яйцо



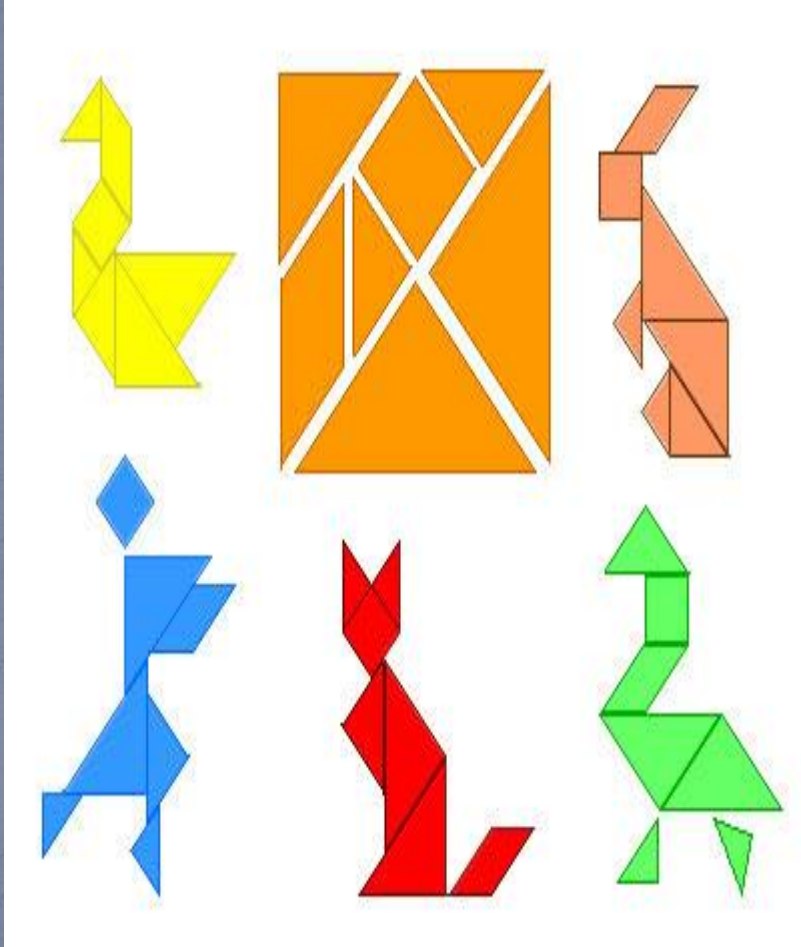
Цель: развивать усидчивость, творческое воображение, смекалку и сообразительность, логическое и образное мышление, сенсорные способности.

Принцип игры – составление различных фигурок зверей, птиц из частей. В процессе составления фигуры должны использовать все детали конструктора. А еще, части конструктора не должны перекрывать друг друга.

Возраст: от 3 до 8 лет.

Танграм

Танграм- головоломка, состоящая из семи плоских фигур, которые складывают определённым образом для получения другой, более сложной, фигуры (изображающей человека, животное, предмет домашнего обихода, букву или цифру и т. д.). Фигура, которую необходимо получить, при этом обычно задаётся в виде силуэта или внешнего контура. При решении головоломки требуется соблюдать два условия: первое - необходимо использовать все семь фигур танграма, и второе - фигуры не должны перекрываться между собой. Из геометрических фигур головоломки «Танграм» можно составить несколько сотен силуэтов людей, животных, предметов домашнего обихода, игрушек, цифр, букв и т.д. Занятия с ним способствуют развитию у детей умения играть по правилам и выполнять инструкции, наглядно-образного мышления, воображения, внимания, понимания цвета, величины и формы, восприятия, комбинаторных способностей, мелкой моторики.

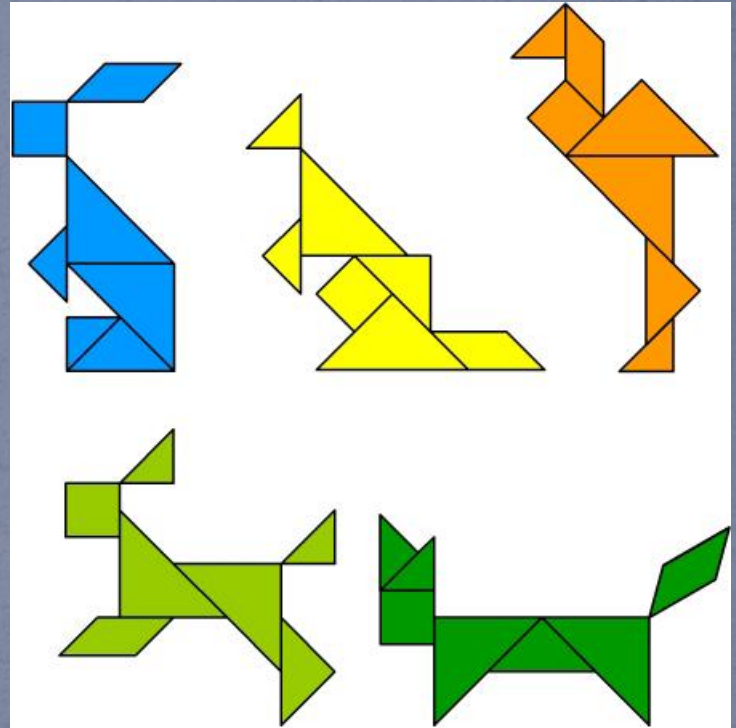
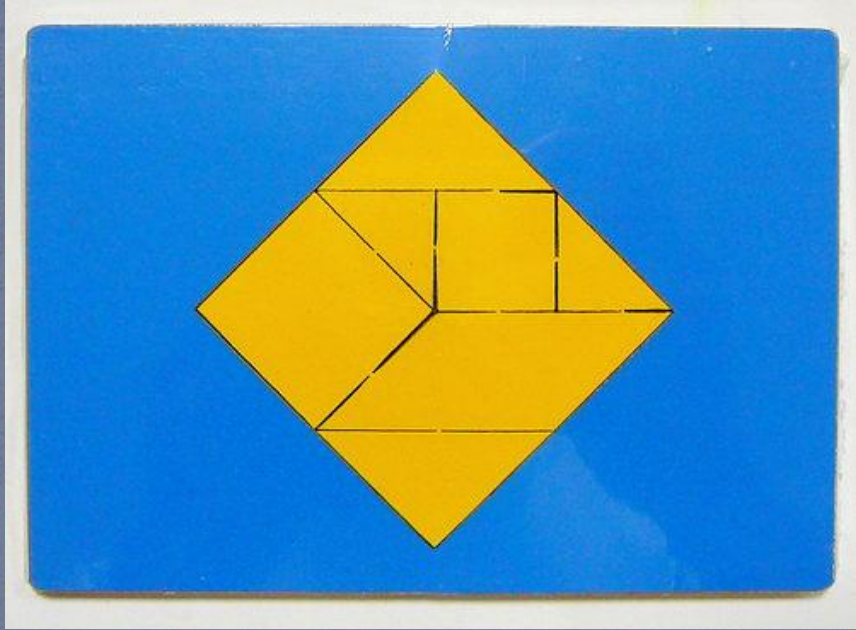


Пифагор

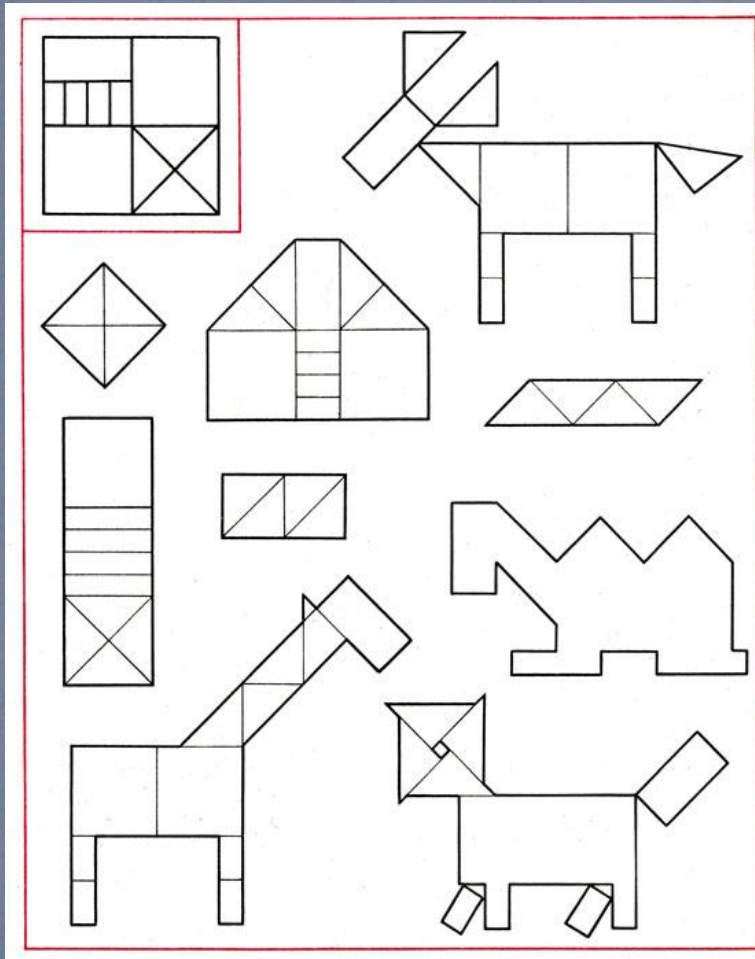
Детская развивающая игра «Головоломка Пифагора» - это набор из 7-ми геометрических фигур, полученных при делении квадрата.

Прежде всего, необходимо собрать все фигуры так, чтобы получился квадрат.

Попутно можно изучить основные геометрические фигуры, понятие больше-меньше, освоить принцип сравнения. Особый интерес представляет складывание из имеющихся в наличии фигур различные предметы и силуэты, развивая при этом творческие способности, фантазию. Игра способствует развитию наглядно-образного мышления, внимания, логики, математических способностей, творческих способностей. Являются эффективным средством развития умственных, игра развивает 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. В результате игры получается плоскостное силуэтное изображение. Оно условно, схематично, но образ легко угадывается по основным характерным признакам предмета, его строению, пропорциональному соотношению частей и форме (от 4-10 лет)



Монгольская игра

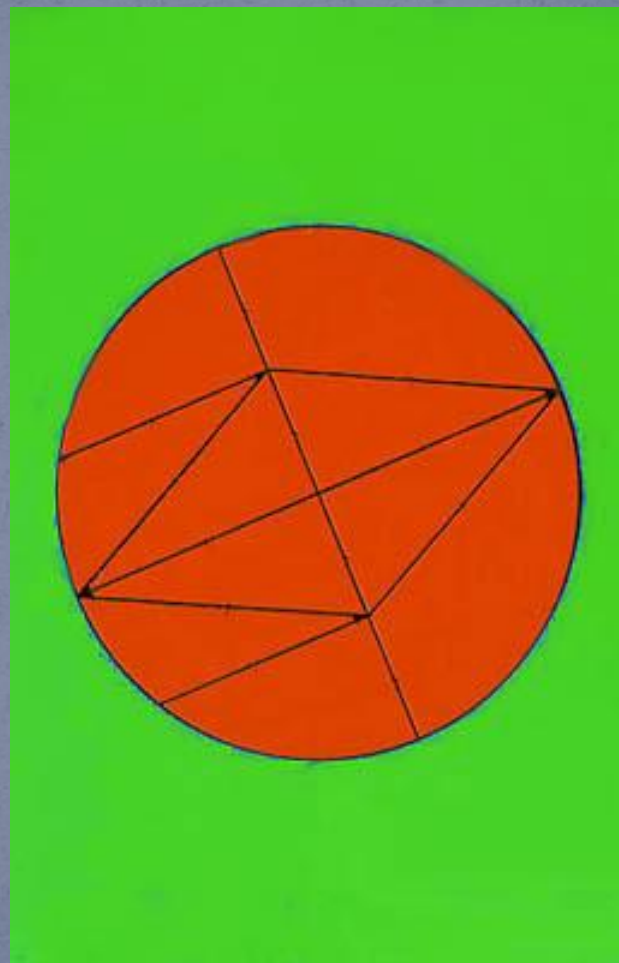


Монгольская игра состоит из 11 частей: среди них 2 квадрата, 4 треугольника, 5 прямоугольников (4 маленьких и 1 большой).

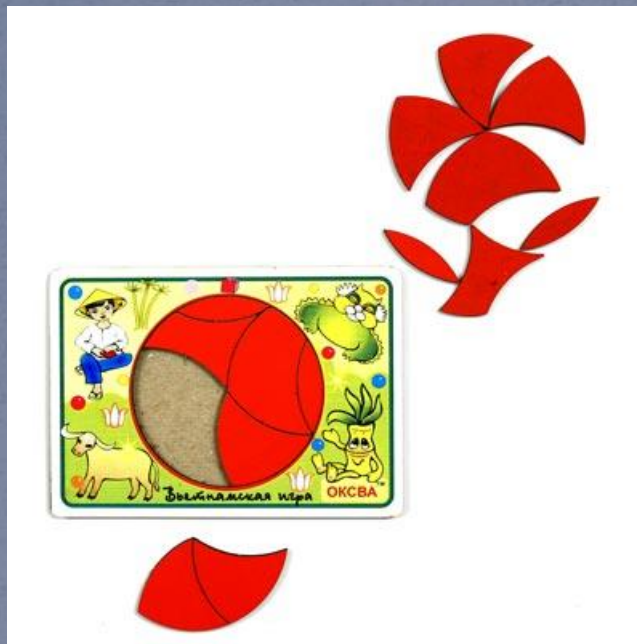
Усвоение детьми способов присоединения одной фигуры к другой с целью получения новой - необходимый и начальный этап освоения игры. Дети должны уметь практически составлять новые геометрические фигуры из имеющихся и представлять, какая фигура получится в результате присоединения, трансфигурации. После этого дети составляют фигуры-силуэты по образцам (расчлененным и контурным), по замыслу

Волшебный круг

Волшебный круг - очень популярная головоломка. Она состоит из круга, разделенного на части по принципу «каждый раз пополам» (набор из 10-ти фигур). Суть игры в этой головоломке в первую очередь даже не в том, чтобы из разрозненных частей собрать целое, а наоборот - разбудить фантазию ребенка в процессе геометрического конструирования с помощью деталей головоломки



«Вьетнамская игра»



«Вьетнамская игра» состоит из 7 замысловатых элементов с обтекаемыми контурами, получившиеся в результате деления круга на части. Суть игры заключается в построении из плоских геометрических фигур различных силуэтов – животных, людей, растений, предметов окружающего мира. Игры развивают восприятие формы, способность выделять фигуру из фона, способность к выделению основных признаков объекта, глазомер, воображение (репродуктивное и творческое), зрительно-моторную координацию, мышление, зрительный анализ/синтез, умение работать по правилам.

Задания, связанные с составлением
и преобразованием геометрических
фигур при помощи счетных
палочек.

