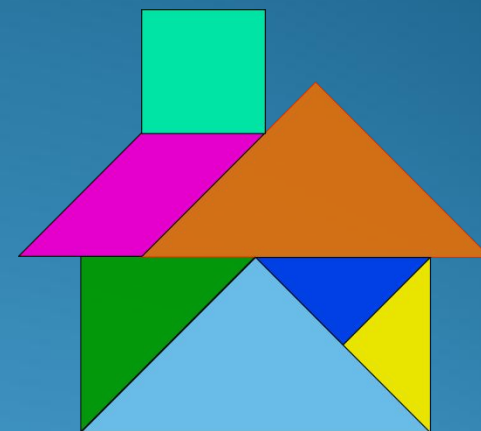
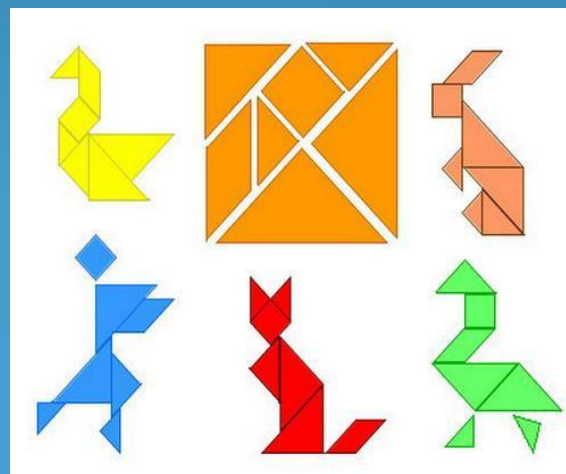


# «Танграм для дошкольников: древняя игра в современном детском саду»



Презентацию подготовила воспитатель старшей  
группы МБДОУ «с.Иваниха детский сад»  
Тимирова Нина Аязовна

Я услышала о старинной китайской игре - головоломке танграм. Меня очень заинтересовала эта игра. И захотелось, как можно больше узнать о танграме. Я решила подробно изучить историю возникновения этой головоломки и исследовать возможности этой игры, применение ее в форме игры.



**Цель.** Учить детей составлять из геометрических фигур животных, птиц, людей, архитектурные строения и т.д.

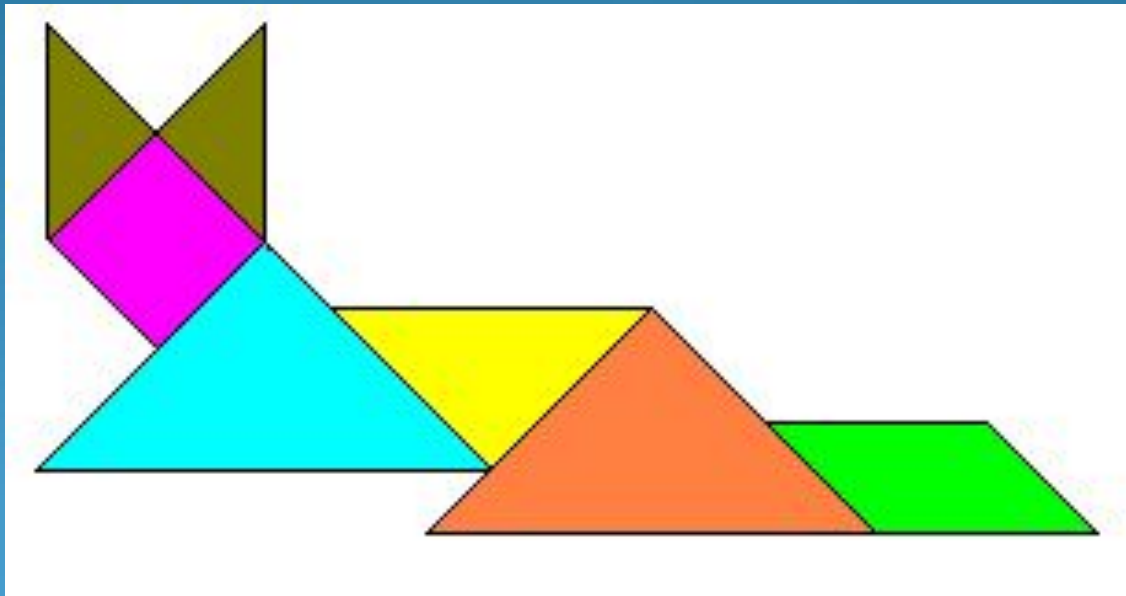
**Задачи.** Строить простейшие фигуры: квадрат, треугольник, прямоугольник, по заданным параметрам. Развитие познавательного интереса мелкой моторики, памяти, внимания, наглядно-образного мышления. Воспитание аккуратности, вежливости в совместной деятельности.

## Актуальность.

Головоломки – игрушки на все времена. До появления компьютерных и бурного развития настольных игр, одним из основных развлечений для большинства людей была игра - головоломка. И в наше время очень много людей увлекаются головоломками. Они любимы не только детьми, но и взрослыми. Игра помогает развивать логическое мышление, геометрическую интуицию.

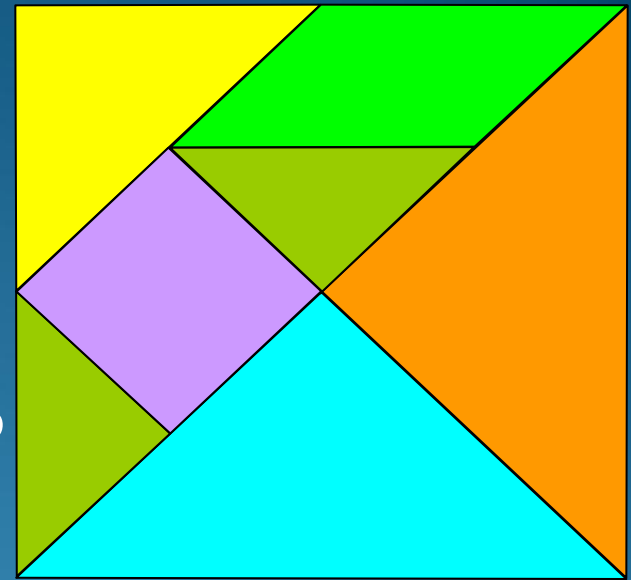


**Гипотеза:** если человек увлекается волшебной игрой Танграм, то он не только расширяет свой интеллектуальный кругозор, но и развивает мышление, воображение, зрительную память.



# ТАНГРАМ

- **Танграм** – в переводе с китайского языка обозначает «семь дощечек мастерства», а ещё её называют картонной головоломкой.
- Эта головоломка, состоящая из семи плоских фигур, которые складывают определённым образом для получения другой, более сложной, фигуры (изображающей человека, животное, предмет домашнего обихода и т. д.). Фигура, которую необходимо получить, при этом обычно задаётся в виде силуэта или внешнего контура.



# История происхождения

Две с половиной тысячи лет тому назад у немолодого императора Китая родился сын. Шли годы. Мальчик рос здоровым и сообразительным, однако будущий властелин не хотел учиться. Император призвал к себе трёх мудрецов: математика, художника и философа, и повелел им придумать игру, забавляясь которой, его сын постиг бы начало математики, научился смотреть на мир глазами художника, стал бы терпеливым как истинный философ, и понял бы, что зачастую сложные вещи состоят из простых вещей. Три мудреца придумали игру «Ши – Чао – Тю» - квадрат разрезанный на 7 частей. Позднее игру – головоломку завезли в Америку китайские моряки, а из Америки она уже попала в Европу, где получила название «Танграм» (тан – китаец, грам – буква).





# Педагогическое значение игры "Танграм"

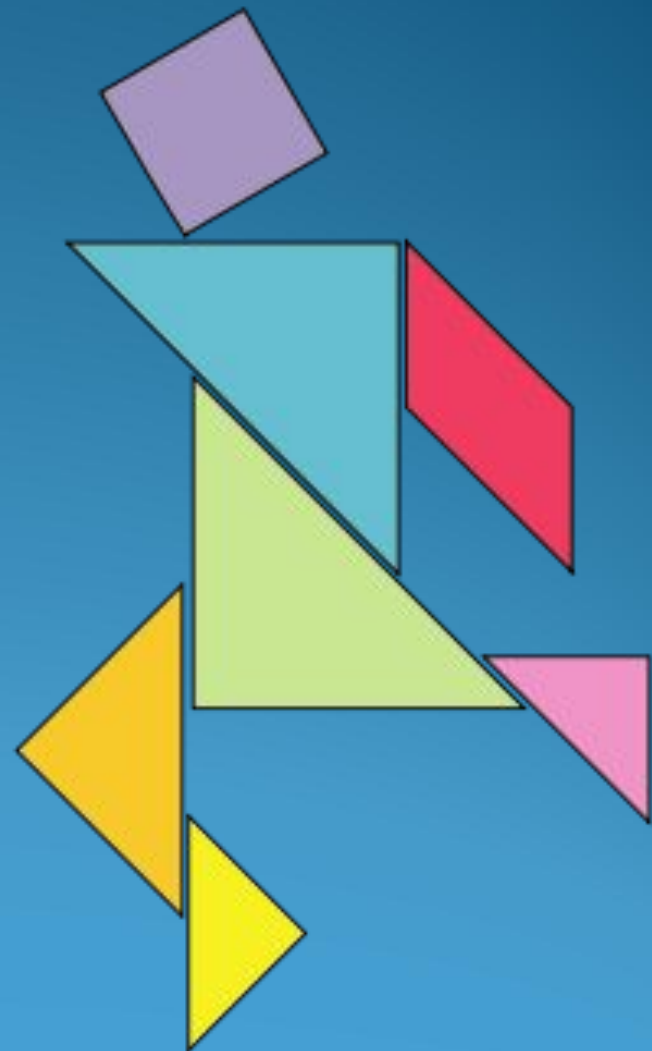
Игра способствует развитию у детей умения играть по правилам и выполнять инструкции, наглядно-образного мышления, воображения, внимания, понимания цвета, величины и формы, восприятия, комбинаторных способностей.





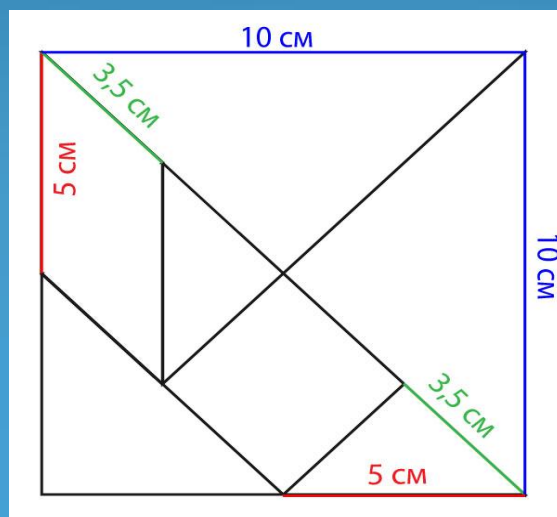
# Правила игры

- В каждую собранную фигуру должны входить все семь элементов.
- При составлении фигур элементы не должны налегать друг на друга.
- Элементы фигур должны примыкать один к другому.
- Начинать нужно с того, чтобы найти место самого большого треугольника.



# Изготовление танграма

Для изготовления танграм возьмите плотный картон, начертите на нем квадрат. Затем разлинуйте его так, чтобы получились следующие фигуры: 5 треугольников (2 больших, 1 средний и 2 маленьких), квадрат и параллелограмм — всего 7 фигур. Так же танграм можно изготовить из оргстекла, кусочка линолеума и других подручных средств.



# Применение танграма

Танграм может применяться на занятиях математики. Для начала можно составить изображения из двух-трех элементов. Например, из треугольников составить квадрат, трапецию. Ребенку можно предложить посчитать все детальки, сравнить их по размеру, найти среди них треугольники. Потом можно просто прикладывать детали друг к другу и смотреть, что получится: грибок, домик, елочка, бантик, конфетка и т.д.

- «Найди отличия» («Чем отличаются фигуры? – Formой, цветом, величиной»);
- «Выбери по цвету» («Фигуры какого цвета ты выберешь себе?»);
- «Раздели фигуры на группы»;
- «Найди похожие фигуры»;
- «Что на что похоже?».

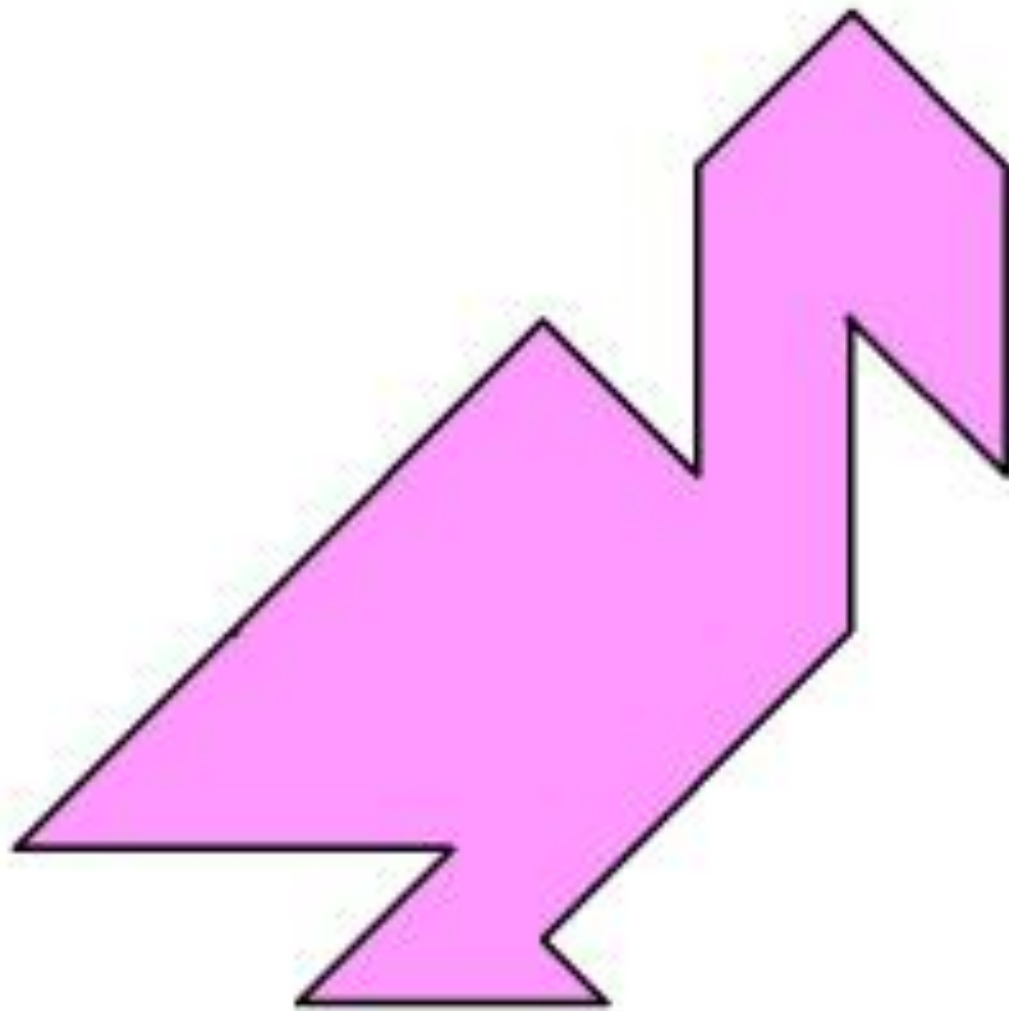
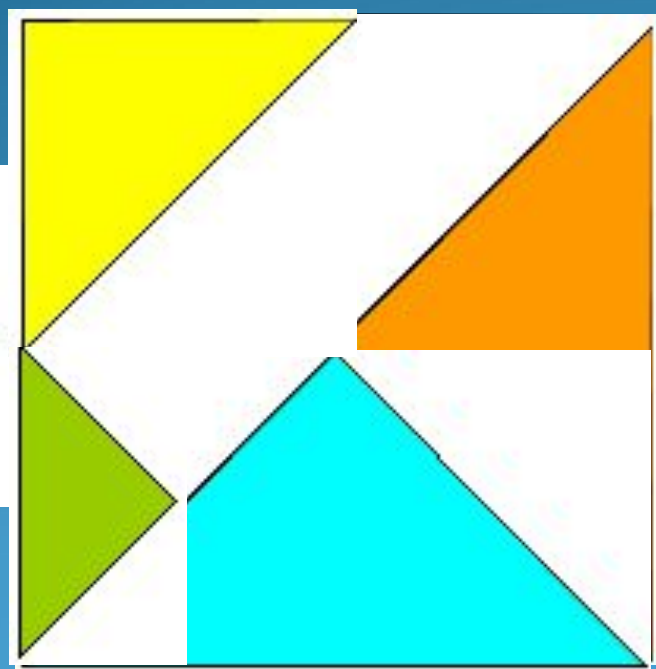




Использовать "Танграм" можно в развитии речи. Дети слушая сказку, составляют сюжетную картину по образцу, используя весь набор конструктора



В результате упражнений и заданий к этой игре ребёнок научится анализировать простые изображения, выделять в них геометрические фигуры, научится визуально разбивать целый объект на части и наоборот составлять из элементов заданную модель. Кроме того, для малышей игра «Танграм» станет ещё и пальчиковым тренажером.

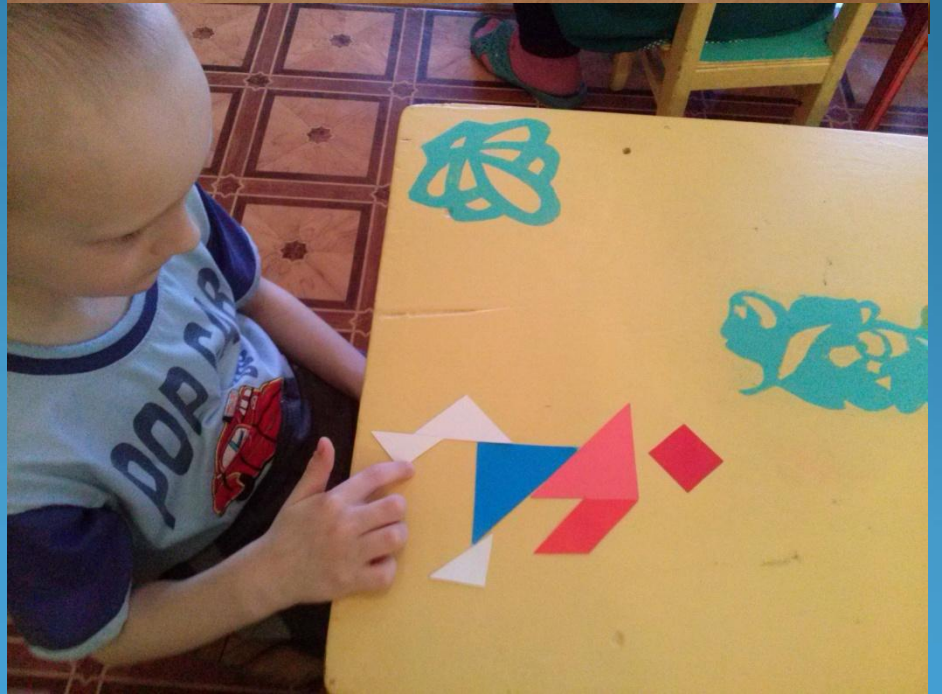


## Заключение

Исследовав практическое применение «Танграма», я пришла к выводу, что комбинируя на плоскости элементы разрезанного на части квадрата, можно создавать множество новых фигур, как геометрических, так и жанровых - очертания животных, людей, бытовых предметов, а также дети слушая сказку, составляют сюжетную картину по образцу. Эта головоломка развивает умственные и творческие способности, пространственное воображение, комбинаторные способности, логическое мышление, сообразительность, смекалку, а также усидчивость и мелкую моторику, формирует внимательность, упорство в достижении цели, способствует творческому поиску чего – то нового, учится терпению и последовательности.

Вообще, игры - головоломки – это хорошая разрядка от трудных ежедневных проблем и они просто интересны!

Закончить о танграмах можно словами М. Гарднера: "Очарование танграма состоит в простоте материала и в кажущейся его непригодности для создания фигурок, обладающих эстетической привлекательностью»



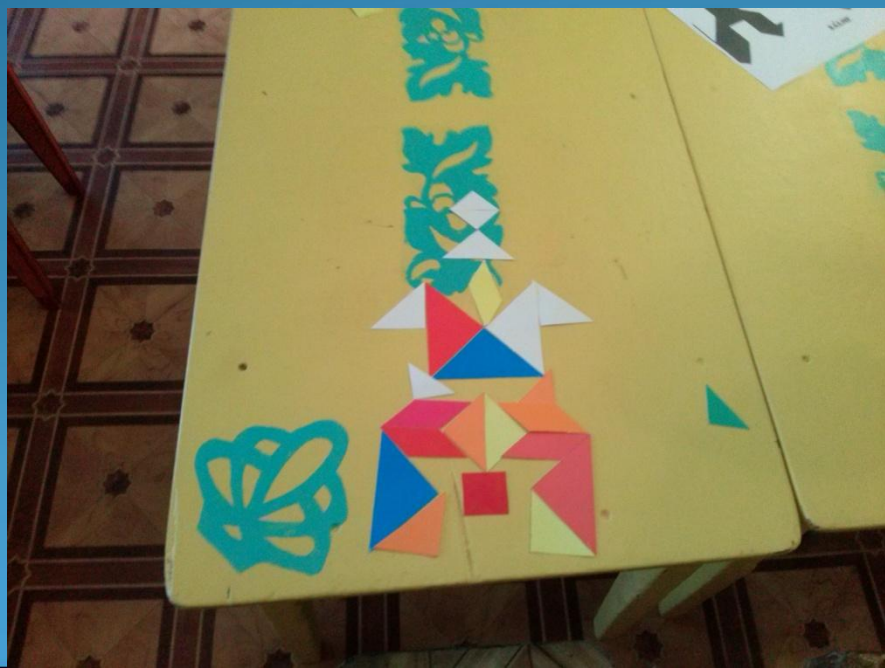




# Сказка «Заюшкина избушка»



По замыслу



Спасибо за внимание!

