

**ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА**  
**«ТАНГРАМ»**

Автор:  
Мракова Наталья Александровна -  
воспитатель I кв. категории

Назарово

2024

## Введение

Игра «Танграм» древняя китайская головоломка. Название дословно означает: «мастерство семи дощечек». Базовым элементом игры являются таны - танграммы, которые получают при разрезании квадрата на семь геометрических фигур: квадрат, параллелограмм, два больших, два маленьких равнобедренных треугольника и один маленький прямоугольный треугольник. Из них можно собирать более сложные фигуры, это самая популярная игра из серии «геометрических конструкторов».

Игра «Танграм» - это тандем разных видов педагогических технологий. Сюда входят: технология развития критического мышления, технология развивающего обучения, игровые технологии, технология ТРИЗ и другие. Поэтому, игру – головоломку «Танграм» можно считать актуальной и современной педагогической технологией, так как Танграм развивает множество способностей, учит самостоятельному поиску решения. (Модель Н.А. «Тайны Танграма. Умные фигуры для необычных игр./ Методическое пособие/ М.: ТЦ Сфера, 2022г.-112с.)

Данную игру можно использовать в индивидуальных и групповых занятиях, собирать картинки на скорость в командах или между игроками, в свободной игровой деятельности, загадывать загадки, сочинять сказки, где все предметы собраны из танграмов, обыгрывать всеми известные сказки, например, «Теремок» - создать терем и животных.

«Танграм» можно купить, а можно сделать с детьми из подручного материала быстро и недорого, и это будет уникальный дидактический материал. Самостоятельное изготовление подогреет их интерес к самой игре.

Для того чтобы изготовить танграм необходимо:

- приготовить квадратный лист бумаги (картон), карандаш, линейку и ножницы
- разделить его особым образом на 7 частей
- аккуратно вырезать ножницами каждую часть головоломки (по возможности заламинировать).

Методические рекомендации к игре:

Начинать занятия можно с 4-5 лет. Сначала ребенок изучает элементы, находит и показывает фигуры, называет цвета, отличает маленькие геометрические фигуры от больших. Далее можно предложить ребенку схему в полную величину, чтобы он накладывал элементы на сам рисунок. Это могут быть домики, техника, животные, птицы, цветы, человечки. Постепенно задания усложняются. Предлагается схема, которая по размеру уже не соответствует

реальным фигуркам. Когда дети легко начинают справляться с такими заданиями можно переходить к усложненному этапу: собрать модель, опираясь на карточку с контурной схемой (силуэтом фигуры).

**Цель:** развитие логического мышления у детей посредством составления картинок из семи геометрических фигур по схеме или по собственному замыслу.

**Задачи:**

- формировать умение выкладывать картинки из геометрических фигур;
- способствовать развитию навыка составления фигур по образцу-схеме (как в команде, так и самостоятельно);
- тренировать зрительный анализатор (для игры необходимо оценить форму фигуры и ее размеры);
- развивать восприятие, т.е. понимать, что сложные вещи состоят из простых;
- развивать пространственное мышление;
- развивать внимание и воображение;
- развивать мелкую моторику рук;
- воспитывать усидчивость, терпение, ответственность, серьёзное отношение к выполнению поставленной задачи.

**Планируемые результаты:**

Складывая фигуру, ребенок тренирует способности планировать и мысленно представлять результат своих действий. Анализирует простые изображения, выделяя в них геометрические фигуры. Визуально разбивает целый объект на части и наоборот составляет из элементов заданную модель.

**Описание игры:** из семи геометрических фигур на плоскости необходимо построить нечто, заданное схемой. Это могут быть фигурки людей, животные, растения, домики и др., а также цифры и буквы.

**Условия игры:**

- при выкладывании предмета использовать все семь фигур танграма;
- фигуры не должны накладываться друг на друга;
- стороны фигур должны примыкать одна к другой.
- сложение фигуры начинается с нахождения места большого треугольника.

**Варианты игры:**

1. Предложить составить фигуру путём наложения элементов на образец, разделенный на составные части (самый простой).
2. Составить фигуры по образцу, разделённому на части-контурные элементы, из которых состоит фигура.
3. Составить фигуру по контурному образцу.

4. Составить фигуру без опоры на схему: составление фигуры по устному заданию или по собственному замыслу типа «Придумай сам».

Материалы к игре: схемы-изображения животных, птиц, морских обитателей, транспортных средств, домов и другие тематические картинки. Семь геометрических фигур разного цвета (одного цвета или черно-белые).

