

## **Игры-головоломки в развитии мышления дошкольников.**

Для познания окружающего мира особое значение имеет развитие мыслительной деятельности. В таком случае используются разнообразные методы и средства обучения, в том числе занимательные задачи и развивающие игры. Они способствуют развитию самостоятельного творческого мышления, рефлексии, а в целом формированию интеллектуальной готовности к обучению в школе.

Одним из видов игр, специально созданных для умственного развития, являются всем нам известные игры – головоломки, т.е. загадки, задачи, требующие для своего решения догадливости, сообразительности, т.е. присутствуют такие мыслительные операции, как сравнение, анализ, синтез, обобщение, аналогия и др.

Любая задача на смекалку несет в себе определенную умственную нагрузку, т.к. головоломки классифицируются:

- арифметические (угадывание чисел);
- геометрические (на разрезание, с проволокой);
- буквенные (кроссворды, шарады);
- старинные головоломки (головоломки с палочками).

Познакомившись с различными видами головоломок, мы остановили свое внимание на играх-головоломках со шнурком.

Опыт использования данного вида головоломок в работе с детьми старшего дошкольного возраста показал: дети, проявляя заинтересованность, желание продолжать игру, часто затруднялись в применении схемы, не использовали счетные навыки и умения ориентироваться в пространстве. Пришлось придерживаться определенной последовательности при организации игр-головоломок со шнурком, включающей два этапа: подготовительный и основной. На подготовительном этапе решались следующие задачи: развивать инициативу и самостоятельность детей; знакомить детей с планом, его использованием в игровой деятельности; развитие элементов логического мышления. Использовались игровые упражнения типа «Дорисуй», «Дострой». Ставились дополнительные вопросы: «На что похожа эта деталь (фигура, линия)? Что можно построить, нарисовать, используя эту деталь (фигуру, линию)? и др. геометрических фигур. В ходе игр, дети работали ножницами и с цветной и белой бумагой, выкладывая и наклеивая.

Использовались геометрические очки (треугольные, квадратные, круглые, прямоугольные). Воспользовавшись волшебными очками, ребятам предлагалось найти в окружающем, предметы этой формы. Например: глядя в круглые очки круглой формы и т.д. (особо отмечались ответы, в которых дети называли предметы, разные по свойствам и признакам). Затем дети по своему замыслу составляли картинки из геометрических фигур. Развивая и проявляя свое творчество и воображение. Отсюда следует обучение детей схематическому изображению предметов. Предлагались задания с палочками (спичками) сначала простые: «из спичек разных на столе, ты нарисуй картину мне», затем более сложные, активизирующие счетные умения, навыки пространственной трансформации («составь два треугольника из 5 палочек», «из шести палочек построй дом», «переставь две палочки так, чтобы получился флажок» и др.).

Завершением подготовительного периода является работа по совершенствованию ориентировки детей в пространстве с помощью плана. Первоначально задания по выходу из лабиринта, составление схемы уголка природы, игрового уголка с использованием заместителей реальных объектов, групповой комнаты (внимание детей обращается на условные обозначения, количество предметов) т.к. мы работаем по программе «Развитие»,

мы и на занятиях это часто используем. Например, всем нам известная игра «секрет» (обозначив его на плане, начинаем движение по указанному маршруту). Таким образом, непосредственно подвели к играм головоломкам со шнурком.

Основной этап включает в себя знакомство с атрибутами игры, составления плана досок, творческие задания, знакомство с принципом игры по схемам. Игры называются: «Шнурковые головоломки». Например: Воспитатель – (обращаясь к ребятам) ... «Героями нашей игры будут: божья коровка, кузнечик и муравей, улитка. Ползая по доскам, насекомые могут оставлять различные следы, обозначенные шнурком. Они могут пойти между колышками налево, вверх, обойти колышки, сделать петельку, составить замысловатые узоры (показываем детям называемые действия). Предлагалось придумать, кто живет на их шнурке. Составление маршрута на досках и сочинить сказку о своем герое. Дети, выбрав маршрут, составляли свои сказки.

В ходе дальнейшего знакомства с игрой-головоломкой дети составляют карты схемы, зарисовывают на них придуманные маршруты.

Трудностью для отдельных детей является взаиморасположение заместителей колышков на листе, соблюдение интервалов в горизонтальных, вертикальных рядах. В этом случае им предлагается наложить лист бумаги на доски, отметив точками места расположения колышков (особое внимание обращается на равные расстояния между ними).

#### **Последовательность заданий.**

- Определить к какой доске относится карта-схема, т.е. (количество колышков в ряду должно совпадать с количеством кружков по схеме)
- определить, где на схеме концы шнурка;
- провести рукой по линии на схеме (можно вслух проговорить движения) и попробовать повторить её на доске шнурком. В случае затруднений в работе с 18 и 20 колышками детям предлагается с минимальным количеством колышков (12-16), более простые схемы с двумя, тремя поворотами, яркими зрительными образами, при этом дети внимательно рассматривают количественное и пространственное расположение колышков на доске и схеме.

#### **Вывод.**

Игры-головоломки со шнурком можно использовать во всех блоках педагогического процесса для развития элементарных математических представлений (ориентировка в пространстве, счетные умения), изобразительности (навыки контурного изображения), речи (при составлении загадок, сказок о составленных маршрутах), а также для формирования нравственно-волевой и мотивационной сферы личности, что очень важно в процессе подготовки детей к обучению в школе.