

## «Сложи узор» или кубики Никитина.

В этой игре хорошо развивается способность детей к анализу (разложение образца на составляющие) и синтезу (соединение частей в единое целое), этим важным мыслительным операциям, используемым почти во всякой интеллектуальной деятельности, необходимой для конструкторской работы.

Игра состоит из 16 одинаковых пластмассовых кубиков. Ребро кубика - 4 см. Все грани кубика раскрашены по-разному. Четыре грани одноцветные: белая, красная, синяя, желтая. Две - двухцветные: белая с красным и синяя с желтым.

В ходе игры предлагается составлять из кубиков разноцветные узоры различной сложности. Варианты узоров приведены в книжечке - описании.

Для маленьких детей предлагается 16 простых рисунков в масштабе 1:1. В таком случае ребенок может составлять узор, накладывая кубики на изображение. Более старшие дети учатся составлять узоры по маленькой схеме.

В приложении приведено большое количество заданий, разбитых по темам: квадраты, зоопарк, предметы, русский и латинский алфавит, цифры.

На нескольких рисунках в заданиях не приведено разбиение узоров на квадраты. В этом случае ребенок сам должен проанализировать рисунок и решить из каких кубиков нужно составить узор.

И, наконец, кубики предоставляют ребенку огромное поле для фантазии, ведь количество узоров, которое можно придумать самому, ничем не ограничено.

**Интеллектуальные игры Никитиных имеют немаловажное значение в развитии ребенка.** Как же в них играть? У Никитиных существуют несколько правил для успешного освоения интеллектуальных игр:

1. Радоваться детским успехам, хвалить малыша, проявлять искреннюю заинтересованность. Это поддерживает у ребенка интерес к игре, к движению вперед, к совершенствованию.
2. Никогда не следует доводить занятия с малышом до пресыщения, до того, что ребенку больше не хочется играть. Заканчивайте игру, как только промелькнет первый признак потери интереса у крохи.
3. Взрослый не должен выполнять задания за ребенка, не должен подсказывать ему ни словом, ни жестом, ни взглядом. У ребенка должен развиваться самоконтроль.
4. С какой игры начать? Конечно, это все индивидуально, однако не следует сразу браться за сложные задачи, это отпугнет малыша. Для начала подойдут «Сложи узор», «Рамки и вкладыши Монтессори», позже можно вводить «Уникуб», «Сложи квадрат», «Обезьянка», «Точечки», «Внимание», «Кирпичики».
5. Если малыш теряет интерес к игре – оставьте ее на какое-то время.
6. Для самых маленьких (1.5-3 года) оживляйте игру сказкой, давайте имена узорам, рисункам, фигурам.

### Мы начинаем играть

Способ игры зависит от возраста ребенка и уровня его развития. У детей 1,5–2 лет развита способность копировать, “обезьянничать”, они любят делать так, как старшие. Вот эту особенность малыша – схватывать большое, главное, самое заметное и надо использовать.

Кроме того, надо помнить о первых впечатлениях от игры. Совсем не безразлично, как вы высыпали первый раз кубики на стол. Поэтому старайтесь демонстрировать положительные способы обращения с кубиками (доставать их из коробки аккуратно друг за другом и сразу строить из них “дорожку”, или квадрат, или “поезд”).

Но если малышу уже 3–4 года, он знает цвета и может найти нужную грань и оценить красоту узора, то, прежде чем дать ему игру, выберите самый привлекательный, на ваш взгляд, узор-задание серии В или Д и сложите заранее по этому узору кубики в коробку. Открывая впервые коробку с кубиками, малыш вместе с вами полюбуется узором.

Сколько узоров можно сложить за одну игру, сказать трудно. Может быть 5, а может быть и 10 – все зависит от настроения ребенка и его возможностей. Если работа идет споро, доволен и малыш, довольны и вы; значит, все в порядке.

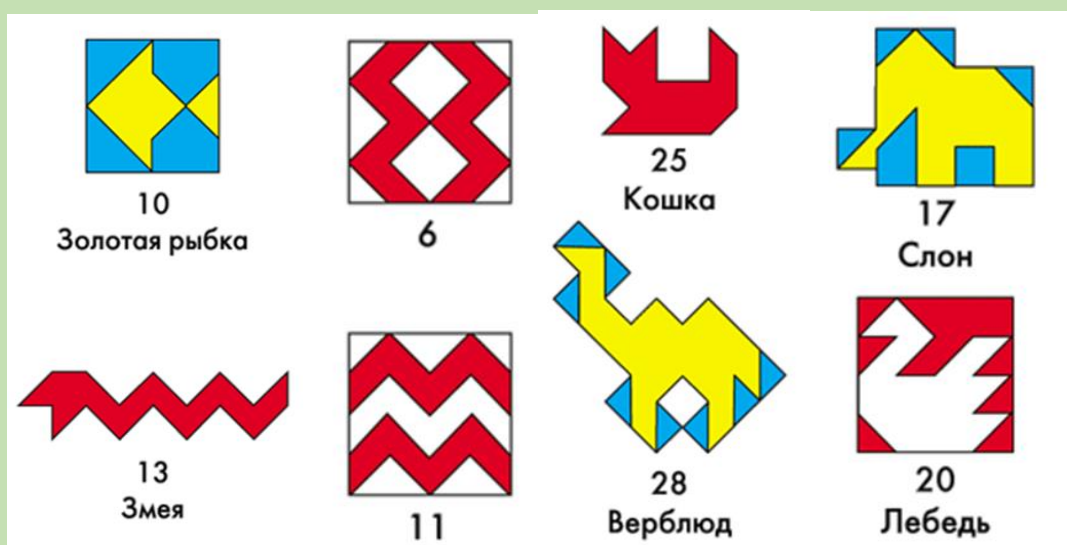
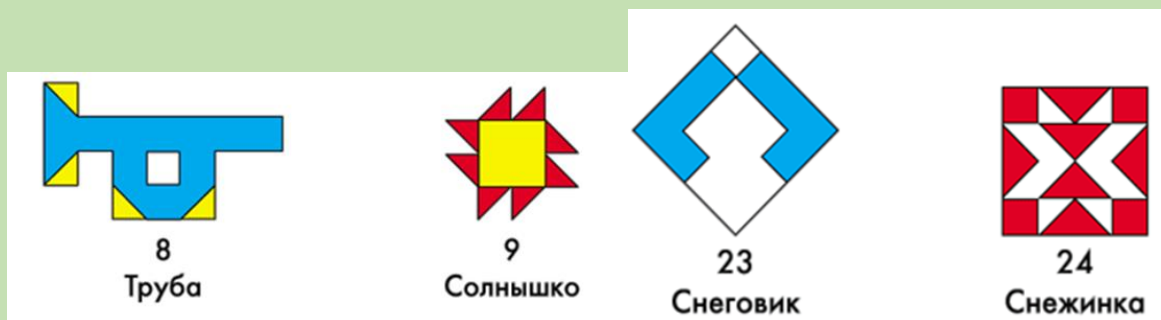
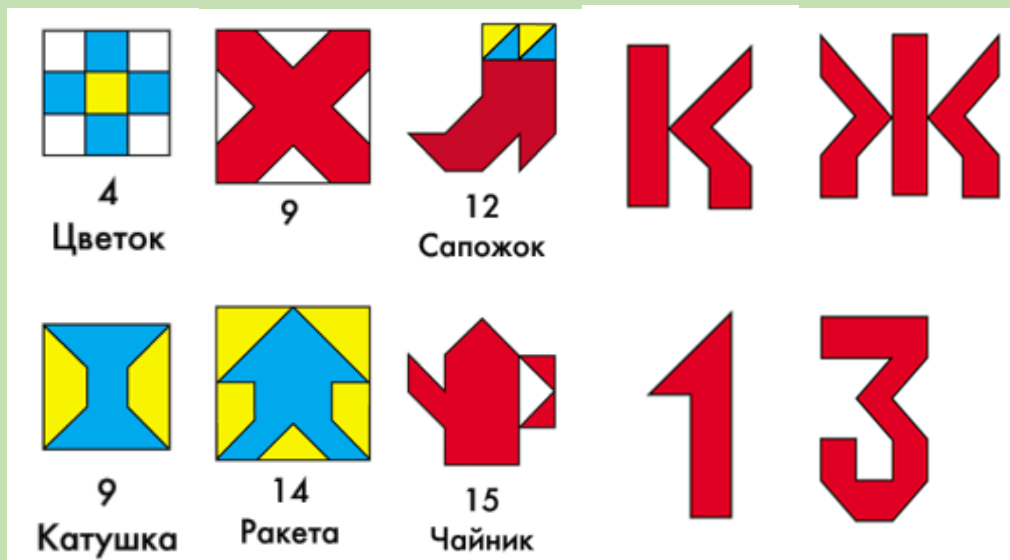
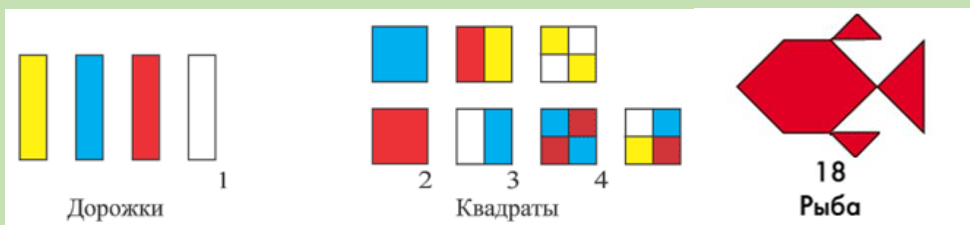
Обязательно найдите возможность поиграть и “завтра вечером”, и послезавтра, и через 2–3 дня... Такая “волна” интереса к игре, когда малыш играет в кубики несколько дней подряд, например 5-7, наиболее удачное начало. Во-первых, за это время и вы, и малыш сможете втянуться в игру, почувствовать какой-то интерес к ней. Во-вторых, малыш успеет пройти через все уже посильные для него задания, и вы узнаете его “потолок” возможностей в данное время. В-третьих, вы за неделю можете научиться “чувствовать малыша” (если раньше вам не приходилось этого делать) в такой игре, где вы не можете ни объяснять, ни подсказывать, ни помогать, а только наблюдать за самостоятельным его движением и продвижением и создавать условия для него. А это умение – чувствовать малыша – очень важное умение для руководства развитием в любой области.

### **Играем вчера, сегодня, завтра**

Теперь можно обратить внимание на связь вчерашней игры с сегодняшней и сегодняшней с завтрашней. От этого в немалой степени зависит и интерес к игре, и успех в продвижении “вверх по лесенке” заданий. Так, каждый раз “для разгона” надо сложить несколько прежних, уже покорившихся узоров, и только потом давать новые. Величину “разгона” тоже надо изменять. Если впереди трудный узор, например, при переходе от одноцветных граней к двухцветным (этот период ощутим во всех 3 сериях А, Б, В), то “разбег” следует брать больше, а новых узоров давать меньше, вплоть до 1–2.

Вообще переход к составлению трудных узоров – пробный камень и для искусства старших играть с малышами, и испытание для самих детей. Легче всего преодолеть его – “забыть” о нем на месяц – два. После перерыва, с новыми силами и взяв “большой разгон”, т. е. вернувшись к сравнительно легким узорам, малыш может почти сразу взять неприступный прежде узор.

Игрушки и игры для детей - это одно из самых сильных воспитательных средств. Игру принято называть основной формой деятельности дошкольника. Именно в игре проявляются и развиваются разные стороны его личности, удовлетворяются многие интеллектуальные и эмоциональные потребности, складывается характер.





29  
Белочка



30  
Рак



18  
Крабик



19  
Медаль



20  
Красный крест

Материал подготовила воспитатель Паршева Е.А.