**Из опыта работы «Головоломки – игры для ума».**

 В соответствие с современными тенденциями развития образования, дошкольная образовательная организация (ДОО) должна выпустить, человека любознательного, активного, способного решать интеллектуальные задачи.

Исследования учёных доказали, что основные логические умения на элементарном уровне формируются у детей, начиная с 5-6-летнего возраста.

Игры-головоломки – это игры, в которых интегрируются сообразительность, логико-математическое мышление, пространственное воображение, конструкторские способности, способности к моделированию. Головоломки были и остаются показателем культуры человечества, а значит впереди нас ждут новые интересные легенды.

Головоломки – это средство для тренировки мозга, их еще называют зарядкой для ума.

Как известно, с самого рождения ребенок видит, реагирует на звуки, но, чтобы ребенок развивался, его необходимо учить рассматривать, слушать и понимать то, что он воспринимает; анализировать, делать выводы, умозаключения. Из множества заданий и упражнений, которые предлагает взрослый ребенку, игры – головоломки – одно из действенных средств умственного развития.

Головоломки обладают рядом характерных особенностей.

 Во-первых, головоломка – это интересная игра.

 Во-вторых, ребенок, выбирая варианты решения головоломок, невольно становится самостоятельным, целеустремленным.

В-третьих, ребенок, который умеет играть с головоломками, научится быстро читать, писать, считать и решать задачи.

В-четвертых, головоломки способствуют интеллектуальному развитию, а именно таких качеств, как сообразительность, находчивость, а также развитию математических способностей. К тому же, решение головоломок – это не простое времяпровождение. Головоломки способствуют созданию воображаемого образа. Любая получившаяся фигура, может развить воображение малыша до такой степени, на которую не способны даже взрослые. Так как решения головоломок чаще всего нестандартные, это позволяет развивать творческие способности ребенка, формирует умение находить выход из любой ситуации, в то же время развивает умение мыслить последовательно и системно. И чем чаще ребенок будет решать головоломки, тем больше у него будет нестандартных путей решения той или иной задачи. Ребенок имеет возможность самостоятельного решения, убеждается в важности, ценности его собственных поисков и усилий. Это развивает самостоятельность, осознанность действий. Знаменитый автор головоломок Борис Кордемский отмечал: «Творческая активность, находчивость, изобретательность и смекалка достигают высшего напряжения и получают отличную тренировку, когда мысль захвачена стремлением решить заинтересовавшую задачу. Найденное решение или даже чтение изложенного остроумного решения всегда вызывает умственное удовлетворение, эстетическое наслаждение [1]. В процессе игры ребенок решает конкретно заданную задачу. Это есть достижимая для него цель, в процессе реализации этой цели за определенный промежуток времени ребенок получает измеримый, значимый для него результат.

Игры-головоломки могут быть использованы для решения следующих элементарных математических задач:

− Обучение счету (деталей и манипуляции с ними).

 − Обучение сравнению (путём наложения, приложения деталей или на глаз).

− Обучение ориентировке в пространстве (перемещение деталей на плоскости листа / поверхности карточки: влево, вправо, вверх, вниз, в верхний правый угол и т.п.)

− Работе со схемами (складывание фигуры по схеме).

 −Выполнение логических упражнений (развитие логического мышления).

**Игра-головоломка «Слагалица» (автор – Красноухов)**, в ней разнообразные и уникальные типы заданий.

«Слагалица» - совершенно самобытный и очень гармоничный набор, способный надолго увлечь любителя головоломок и принести ему массу радостных открытий. «Слагалица» – подойдёт и начинающему, и опытному любителю головоломок. Все они найдут в «Слагалице» новые возможности и новые типы задач, требующие новых уровней мышления. Такие богатые головоломки появляются крайне редко, это большой успех.

Суть игры:

1. Составление жанровых картинок.

2. Составление фигур по заданным силуэтам.

3. Составление фигур с заданными свойствами.

**Объемные головоломки.**

**Головоломка «Осенний кубик»**

Представляет собой набор из 6 деревянных игровых элементов.

Суть игры – составление конструкций 2D и 3D моделирования.

**Головоломка** предполагает решение нескольких задач, для

выполнения которых нужно использовать все имеющиеся детали.

**Головоломка «Гала-куб»**

В состав **головоломки**"Гала-куб" входят:

деревянная коробочка и 8 рабочих элементов *(это кубики и параллелепипеды)*. Перед вами две замысловатые задачи, которые нужно разгадать.

Суть игры – выполнить различные постройки из элементов набора.

**Игра-головоломка «Репка» -** это набор из 12 деревянных элементов разной конфигурации, уложенных в коробочку. Суть игры – составление различных образов из элементов набора на основе технологии смарт-тренинга для дошкольников. Для работы с детьми 5-7 летнего возраста рекомендуем использовать серию карточек с заданиями разного уровня сложности. Геометрические игры-головоломки хорошие попутчики в дальних поездках, друзья семейных вечеров и спутники интеллектуальных конкурсов.

Мы в своей работе используем не только игры набора "Мир головоломок", но и игры-лабиринты (5-7 лет). Такие игры просты в использовании. Их могут проводить как в образовательной деятельности в детском саду, так и в досуговых играх дома.

Их мы разделили на 2 уровня сложности, учитывая принцип *«от простого к сложному»*:

1 уровень - простой

2 уровень *(повышенной сложности)*.

Цель: развитие наглядно-схематического пространственного, логического мышления.

В заключении хочется процитировать Владимира Ивановича Красноухова *(автора****головоломок****)*:

«Самое замечательное свойство **головоломок в том,** что они доказывают человеку: безвыходных ситуаций не бывает. Выход всегда есть, и зачастую даже не один! Поэтому **головоломки**– это не только умное развлечение. Решение **головоломок**укрепляет веру человека в свои силы, в могущество своего разума, приучает искать выход из положений, кажущихся на первый взгляд безвыходными. И это особенно актуально в наше нелегкое время!»

Использованная литература

 1. Казунина И.И. «Мир головоломок» смарт-тренинг для дошкольников»

2. Михайлова З.А. «Игровые занимательные задачи для дошкольников»