***А.А. Белкова***

***Использование головоломки «Танграм» в процессе формирования элементарных математических представлений у дошкольников***

Математические головоломки представляют собой задачки занимательной математики с игровыми элементами (правилами возможных действий, иногда — сюжетом), требующая в большей степени сообразительности, нежели математической подготовки или специальных знаний. Одной из таких математических головоломок является «Танграм».

Возникновение головоломки окутано легендами. Одна из них гласит, что танграм был создан 4000 лет назад китайским богом Тан и описан в семи его книгах. В каждой книге содержится около 1000 фигур, которые иллюстрируют сотворения мира и происхождения видов. 7 частей символизируют Луну, Венеру, Марс, Меркурий, Юпитер, Сатурн и Солнце.

Другая легенда рассказывает о китайском императоре, который заказал для своего дворца огромный лист стекла. Но в процессе транспортировки лист упал и раскололся на 7 частей. Мастера с большим трудом смогли собрать эти части в квадрат и в процессе поняли, что из этих элементов можно складывать и другие фигуры. Поэтому расколотые части были преподнесены императору как занимательная головоломка.

Первые упоминания танграма датируются концом XVIII столетия. Самое раннее издание с фигурами и схемами было напечатано в Китае в 1813 году.

В Китае же название «Танграм» неизвестно, а игра имеет название «Ши-Чао-Тю» (семь хитроумных фигур) или «Чи цзяо бань» (семь дощечек мастерства), которую придумали три мудреца (математик, философ, художник) по велению императора.

Танграм — головоломка, состоящая из семи плоских фигур (5 треугольников (2 больших, 1 средний и 2 маленьких), 1 параллелограмм, 1 квадрат), которые складывают определённым образом для получения другой, более сложной, фигуры (изображающей человека, животное, предмет домашнего обихода, букву или цифру и т. д.). Фигура, которую необходимо получить, при этом обычно задаётся в виде силуэта или внешнего контура.

Одна из целей танграма заключается в обучении детей самостоятельному поиску решения. Складывая фигурки в том или ином порядке, дошкольники пробуют различные варианты, выбирая оптимальную композицию в соответствии с заданными правилами. Магический квадрат, как и другие логические задачи и головоломки, отлично активизирует умственную деятельность, воспитывает характер.

Использование танграма в деятельности дошкольника позволяет:

* Развивать память, внимание, мелкую моторику рук, различные виды мышления (логическое, пространственное, образное, конструктивное), сообразительность, воображение;
* Формировать у детей восприятие цвета и формы;
* Научить соблюдать инструкцию и играть по заданным правилам;
* Вырабатывать усидчивость, терпение, как необходимые качества для будущего школьного периода;
* Воспитывать ответственность, серьезное отношение к выполнению поставленной задачи.

Для того, чтобы ребенок активно и с интересом осваивал танграм, необходимо последовательное знакомство в соответствии с возрастными особенностями ребенка.

Этапы освоения танграма ребенком:

1. Начинать знакомство с танграмом можно с младшего возраста. На данном этапе ребенку предлагается складывание фигур из двух-трех деталей совместно со взрослым (например: попросите ребенка сложить квадрат из двух треугольников);
2. На втором этапе ребенку предлагается складывание фигур по примерам, на которых четко видно расположение элементов (для этого можно использовать образец: сперва предложить построение путем наложения деталей на образец, а далее – усложнить задачу и предложить построение фигуры, выкладывая детали на поверхность). Задания второго этапа под силу детям среднего возраста (4-5 лет)
3. Постепенно усложняя задание, на третьем этапе предлагается складывание фигуры, которая изображены в виде контура. Задача ребенка сориентироваться, в каком порядке нужно выстроить детали, чтобы получить необходимую фигуру, совпадающую с контуром. Третий этап для детей старшего возраста (5-6 лет)
4. После освоения трех предыдущих этапов ребенок может включать свое воображение и придумывать собственные фигуры, ведь танграм дает бесконечное поле возможностей для детской фантазии.

Четкого разделения на возрастные категории нет несмотря на то, что я озвучила возраст на каждом этапе освоения. Ребенок может продвигаться по мере освоения игры от простого к сложному, опираясь на свои возможности.

Игра в танграм имеет ряд основных правил:

* Из деталей танграма нужно сложить изображение животного, человека, предмета, буквы, цифры, геометрической фигуры;
* Собранная фигура должна включать все 7 частей танграма;
* Детали должны соприкасаться, не перекрывая друг друга;
* Сложение фигуры начинается с нахождения места большого треугольника.