



**БИБЛИОТЕКА ВОСПИТАТЕЛЯ**

---

Н.А. Модель

# ТАЙНЫ ТАНГРАМА: УМНЫЕ ФИГУРЫ ДЛЯ НЕОБЫЧНЫХ ИГР

На книги этой серии  
(в комплекте с журналом «Воспитатель ДОУ»)  
можно подписаться на почте по каталогам:  
«Урал-пресс» — 80899,  
«Почта России» — П2974.

Библиотека Воспитателя выходит ежемесячно



Издательство «ТЦ СФЕРА»

## **Игры с танами на развитие критического мышления, креативности, коллаборации (кооперации) и коммуникации**

Критическое творческое мышление — это способность и стремление оценивать разные утверждения и делать объективные суждения на основе хорошо обоснованных доказательств.

*К. Уейд, К. Таврис*

Основные ценности XXI в. — интеллект, креативность, коммуникации, умения и др. — развиваются на протяжении всей жизни. Каждый родитель хочет видеть своего ребенка успешным, здоровым и умным. Здоровьесберегающая настольная игра Танграм в этом поможет, ибо отвечает всем параметрам запроса родителей, а также развивает 4 необходимых современных навыка, которые помогут в учебе и карьере и называются качествами успеха — 4К: креативность, критическое мышление, командность (коллаборация), коммуникация. Сегодня это самые востребованные навыки современных профессий. Умение творчески мыслить, общаться с людьми, договариваться, выстраивать стратегию достижения целей, решать проблемные ситуации, все это помогает не только в учебе, но и в жизни. Игра Танграм — одна из головоломок, отвечающих требованиям современного мира.

### **Креативность**

Предложите ребенку придумать несколько способов использования треугольника. Предложите обвести фигуры-тананы и попросите дорисовать их. Попросите объяснить, кто что нарисовал. Любое прохождение квеста — это развитие креативности и нестандартного мышления. Организуйте квест-игры с фигурами-танами! Игрокам нужно выбрать стратегию действий, сделать выбор, провести анализ и т.д. Креативность позволяет находить решения и создавать новые продукты (сделать из 2 треугольников квадрат).

Креативность называют творческим мышлением, она подразумевает создание нового на основе собственного воображения и знаний, например, с фигурами без шаблонов и образцов. Попросите из фигур сделать кровать для игрушечного зайца, и вы увидите, сколько вариантов кроватей создадут дети!

### **Критическое мышление**

Чтобы составить какую-то фигуру из танов, нужно, прежде всего, проанализировать изображение. Каждый игрок понимает, что задание можно выполнить, а можно и «застрясть» на чем-то. Анализируя успех и неудачу выполнения задачи, игроки понимают, что к этому привело, какие знания или незнание чего-либо, что помешало выполнить задание. Чтобы научить креативно мыслить, нужно научить анализировать ситуацию и задачи. Это есть одна из задач Танграма. Невозможно построить фигуру по теневой картинке, не проанализировав изображение (на что оно похоже, какие нужны фигуры, сколько нужно фигур, как образовать из двух фигур одну и т.д.). Педагоги и специалисты, изучающие качества будущего, указывают, что критическое мышление — самостоятельное, когда каждый игрок формулирует свои идеи в достижении цели (например, как разрешить проблемную ситуацию и помочь герою игрового сеанса), каждый высказывает свое мнение.

### **Командность (коллаборация, кооперация)**

Напольная игра Танграм предоставляет огромное количество возможностей. Поскольку это игра коллективная, она учит не только договариваться и дружить, но аргументировать свое мнение, рассказывать о командных проектах, учиться быть частью команды и вносить свой вклад в реализацию командных идей. Коллаборация (сотрудничество) — это умение построить работу в команде, уметь принимать помощь от игроков, отстаивать точку зрения и др. Умение быть командным игроком, работать на общий результат — очень сложный навык не только для дошкольников и младших школьников. Чем раньше каждый ребенок научится быть частью команды и понимать свою роль, тем проще ему будет жить в дальнейшем.

### **Коммуникация (коммуникабельность)**

Люди с развитой коммуникабельностью легко находят общий язык с окружающими, налаживают контакт общения, умеют слышать собеседника.

Важно научиться контролировать свои эмоции, громкость голоса, тон, жесты, мимику. Важный навык — умение высказать свое мнение и услышать мнение окружающих, сформулировать мысли так, чтобы они были понятны окружающим. Так как напольная игра Танграм — командная, без взаимодействия и сотрудничества не обойтись. Ведь умение установить контакт, договориться, дружить, создать единый проект — минимальный набор коммуникативных компетенций.

### **Игра «На что это похоже и зачем это нужно?»**

Учит создавать образы в воображении на основе танов. Идеальна для развития внимания, логического мышления, памяти, креативности, коммуникативности и т.д.

Для игры нужны карточки из набора напольного варианта игры Танграм и фигуры-танов. Игроков нужно разделить на пары, тройки, мини-команды. Игроки вытаскивают из мешочка карточку. Им дается время, чтобы рассмотреть ее, сделать изображение из фигур-танов и рассказать всем, что они построили и зачем это нужно.

Можно использовать эти карточки из набора напольной игры Танграм.

### **Игра «Подбери к картинкам фигуры»**

Разделите группу на команды или мини-группы. Каждая группа получает карточки, на которых нарисованы предметы разной формы. Это может быть шкаф, стол, скворечник, воздушный змей и др. Задача игроков — определить, на какую фигуру похож предмет, и собрать эту фигуру из фигур-танов. Чья команда справилась с заданием быстрее всех — получает фишку и следующее задание. Кто набрал больше всего фишек — тот и победил!

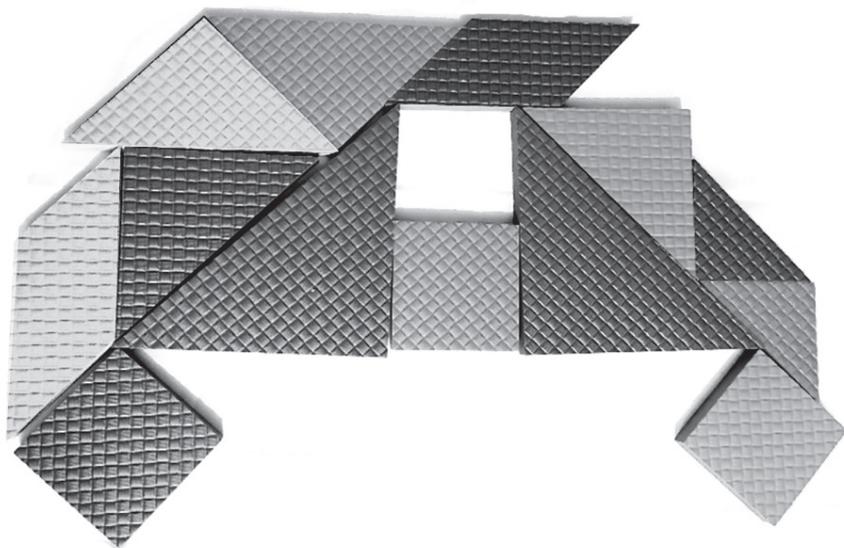
Например, игроки получили карточку, на которой нарисован скворечник, и определили, что его форма похожа на пятиугольник. Какие фигуры нужно взять, чтобы построить пятиугольник? С обратной стороны карточки с картинкой можно сделать подсказку: какие фигуры нужно взять игрокам.

### **Игра «Летает, едет, плывет»**

Придумайте игровую ситуацию. Например, в гости к игрокам пришел какой-то герой, который принес картинки, но не знает, что там нарисовано. Герой просит у детей помощи. Дети рассматривают

карточки с изображением транспорта (из набора напольной игры), называют его. Спросите, что нарисовано на карточках? (*Транспорт.*)

Попросите отсортировать карточки по способу передвижения. Выполнив сортировку, игроки обнаружат, что нет наземного транспорта. В наборе есть карточка, на которой изображен человек, едущий на лошади. Можно ли считать лошадь наземным транспортом? Какой транспорт относится к наземному? Спросите, можно ли из фигур-танов составить машину или автобус? Если самостоятельно у детей не получится, покажите карточку, как можно сделать машину или автобус. Чтобы сделать изображение машины, должно быть развито воображение, ведь круга в комплекте игры нет. Как можно сделать колеса (рис. 23)? (Добавить из другой игры круги или сделать схематичное изображение из квадратов и т.д.)



*Рис. 23*

### **Игра «Почему нет круга?»**

Попросите рассмотреть все фигуры игры. Пусть дети возьмут их в руки, расскажут о каждой фигуре, узнают, что у них общего (у всех есть углы) и т.д.

Предложите игрокам составить изображение по карточке (можно использовать теньевые картинки).