**Использование игры-конструктора на логопедических занятиях.**

Игра- конструктор «Танграм» – китайская головоломка, имеет 7 миллионов комбинаций складывания фигурок, называют «доской мудрости» или «геометрическим конструктором». Само слово танграм означает «семь дощечек мастерства». Это головоломка, состоящая из 7 плоских фигур, которые собирают определённым образом для получения новой другой, более сложной фигуры (изображающей человека, животное, предмет домашнего обихода, букву или цифру и т. д.). Фигура, которую необходимо получить обычно задаётся в виде силуэта или внешнего контура. Игра полезна для: восприятия цвета, формы, воображения; способствует развитию у детей наглядно-образного мышления, тренировки внимания, комбинаторных способностей.

В результате упражнений и заданий ребенок научится анализировать простые изображения, выделять в них геометрические фигуры, научится зрительно разбивать целый объект на составляющие элементы и наоборот составлять из частей заданную модель.

Головоломка развивает: логическое мышление, мелкую моторику рук, интеллектуальные способности, память, сообразительность, усидчивость.

Успешность освоения игры детей дошкольного возраста будет зависеть от уровня сенсорного развития детей. Играя, дети запоминают названия геометрических фигур, отличительные признаки, их свойства. Дети обследуют формы зрительным и осязательно-двигательным путем, перемещают их для получения новой фигуры. У детей развивается умение анализировать простые изображения, выделять в них, в окружающих предметах геометрические формы. в конечном итоге

В конечном итоге видоизменять фигуры можно путем разрезания и дальнейшего составления их из частей.

С помощью танграма ведется работа по лексико-грамматическим темам, закрепляются детские знания об окружающем мире. По многим темам игры «Танграм» разработаны всевозможные тематические картинки (дикие и домашние животные и птицы, деревья, дома, мебель, игрушки, посуда, транспорт, человек, семья, цветы, грибы, насекомые, рыбы и др.) [2].

Играя с картинками, выкладывая разные фигуры дети заучивают разнообразный речевой материал, закрепляют и автоматизируют поставленные звуки.

Этапы освоения игры:

Первый этап освоения игры «Танграм» связан с проведением упражнений, направленных на развитие у детей пространственного восприятия и представления элементов геометрического воображения, на выработку практических умений.

Детям предлагаются разные задания: составлять фигуры по образцу, устному заданию, замыслу.

На втором этапе освоения игры – составления фигур по образцам.

Для успешного построения фигур нужно уметь зрительно анализировать форму плоскостной фигуры и ее частей. Дети часто допускают ошибки в соединении фигур по сторонам и в пропорциональном соотношении.

Содержание работы на втором этапе развертывания игр: это обучение детей словесно выражать способы соединения пространственного расположения частей и анализа образцов.

Затем следуют упражнения в составлении фигур.

В случае затруднений дети обращаются к образцу. Его изготовляют на листе бумаги в виде таблицы такой же по размеру фигуры-силуэта, как и наборы фигур, имеющиеся у детей. Это помогает на первых занятиях производить анализ и проверку полученного изображения.

Правила игры:

1. В каждую собранную фигуру входить должны все семь элементов.
2. При составлении фигур элементы не налегают друг на друга.
3. Элементы фигур должны примыкать один к другому.
4. Начинать необходимо с того, чтобы найти место самого большого треугольника.

Игра достаточна проста в изготовлении. Квадрат из картона, пластика, одинаково раскрашенный с двух сторон разрезают на 7 частей. В результате получается 2 больших, 1 средний и 2 маленьких треугольника, квадрат и параллелограмм. Используя все 7 частей, присоединяя их друг к другу, можно построить много всевозможных изображений, как по готовым образцам и по собственному замыслу.

Изготовление тaнграма:

1. Начертите на картоне или бумаге квадрат нужного размера и разделите его на части.

2. В квадрате чертим диагональ - получается 2 треугольника.

3. Один из них разрезаем пополам на 2 небольших треугольника.

4. Отмечаем на каждой стороне большого треугольника середину. Отсекаем по этим отметкам средний треугольник и остальные фигуры.

Цель игры - собрать разнообразные фигуры из данных предложенных элементов используя принцип мозаики.

Задания развивающей игры «Танграм» для детей 3-6 лет Для малышей 4 лет достаточно сложным заданием будет наложить фигурки танграма на готовый образец головоломки. Детям необходимо сопоставить размер и форму фигур, найти правильное положение, точно разместить фигурку на основе-подсказке, это не просто как кажется. Естественно, что фигуры на карточке точно соответствуют размерам фигур игрушки.

Такие задания нужно использовать с детьми постарше, начиная их знакомить с этой данной игрой. Вполне хватает дать 2-3 задания, если ребенок с ними справился, то переходить можно к более сложным заданием.

Задания развивающей игры «Танграм» для детей 5-7 лет.

Для детей этого возраста будет по силам собирать модели из фигурок танграма уже рядом с карточкой-ответом. Карточка необязательно должна соответствовать собираемому образцу деталей тaнграма. Если ребенок научился работать с заданиями этого этапа можно переходить к следующему.

Задания развивающей игры «Танграм» для детей от 7 лет и старше.

Именно здесь «Танграм» становиться игрой-головоломкой. Ребенок по предлагаемому образцу, карточка с силуэтом фигурки, собирает модель. В семь лет дети могут справиться с такой задачей, только если они уже раньше играли в более легкие варианты [3].

Творческие задания к развивающей игре «Танграм».

Когда дети научились складывать фигурки игры-головоломки, то можно предложить им попробовать придумать свои фигуры-задания. Если играете со взрослыми детьми 10-12 лет, то такие фигурки зарисовать в 2-х вариантах – силуэтом и с линиями-подсказками. Можно задать тему. Например, животные Aфрики. И устроить конкурс на самую интересную фигуру. Если же дети дошкольники и не могут сами зарисовать придуманные фигурки, то зарисуйте сами или сфотографируйте, чтобы идея не пропала.

Объясняя по картинке, ребенок упражняется в согласовании прилагательного с существительным в роде, числе и падеже; в употреблении прилагательных сравнительной и превосходной степени (один предмет широкий, другой ещё шире, третий самый широкий).

Cоставляют предложения простые, сложные; можно составить даже рассказ о своих действиях при выкладывании картинки. Речевой материал к картинкам для игры «Танграм» подбирался так, чтобы загадки, стихи, скороговорки были короткими, веселыми, интересными, чтобы легко воспринимались и запоминались детьми. Дети должны получить эмоциональную разрядку, отдых, новые впечатления о своем новом придуманном объекте.