

**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр внешкольной работы»**

Методическая разработка

**В рамках реализации проекта «Интеллектуальная лига», по
проведению мастер-класса по изготовлению интеллектуальной
настольной игры «ТАНГРАМ»**

Педагога-организатора Мещеряковой Е.А.

Мастер класс по изготовлению интеллектуальной настольной игры «ТАНГРАМ»

Дорогие друзья, а вы знаете, в чем польза интеллектуальных игр?

Современные ученые уверены, что интеллектуальные игры тренируют память, развивают мышление и т.п. Особенно такая деятельность полезна для школьников, ведь у ребят, увлекающихся интеллектуальными играми, есть несколько преимуществ:

1. Умение работать в команде. Многие интеллектуальные игры – командные состязания. Игрокам необходимо научиться слышать и понимать друг друга, чтобы отыскать правильный ответ и получить заветные баллы.
2. Умение мыслить логически. Не всегда удается сразу найти правильный ответ, иногда игроки выстраивают длинную цепочку умозаключений, чтобы прийти к одной версии.
3. Широкий кругозор. Игроки постоянно пополняют знания, опираясь на свои интересы.
4. Умение быстро находить верное решение. На поиск ответа дается ограниченное количество времени, поэтому игрокам нужно найти правильное решение как можно быстрее.

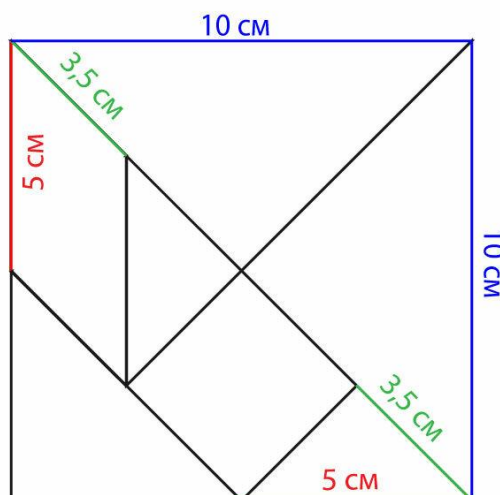
Это только некоторые из тех положительных качеств, которые можно развить, играя в интеллектуальные игры. Прежде всего, главное преимущество интеллектуальных игр – удовольствие и интерес к новым знаниям. Все эти качества, несомненно, помогут вам лучше учиться в школе.

Конечно, интеллектуальные игры можно купить в магазине, а можно сделать своими руками и играть самостоятельно или всей семьей вместе с родителями.

А когда наступит время для встреч, устроить турнир по ТАНГРАМ в подростковом клубе.

Для изготовления данной игры, нам понадобятся картон, линейка и ножницы, а также цветные фломастеры или цветная бумага, чтобы сделать геометрические фигуры разноцветными. Если вам трудно, попросите помочь родителей или кого-то из старших.

Начертите на картоне квадрат со стороной 10 см. Проведите линии, как на рисунке: сначала диагональ - получим 2 больших треугольника, затем на двух сторонах квадрата отложите отрезки по 5 см от противоположных углов квадрата (красный цвет). Поставьте красные точки, соедините линией. Получили треугольник среднего размера. Отложите на первой диагонали отрезки по 3,5 см, как показано на рисунке (зеленый цвет), поставьте зеленые точки. Проведите вторую диагональ квадрата, но чертите не до угла, а до пересечения со стороной треугольника среднего размера. Соедините точки линиями. Получится маленький треугольник и четырёхугольник. Вот и все! Остается только разрезать квадрат на семь частей.

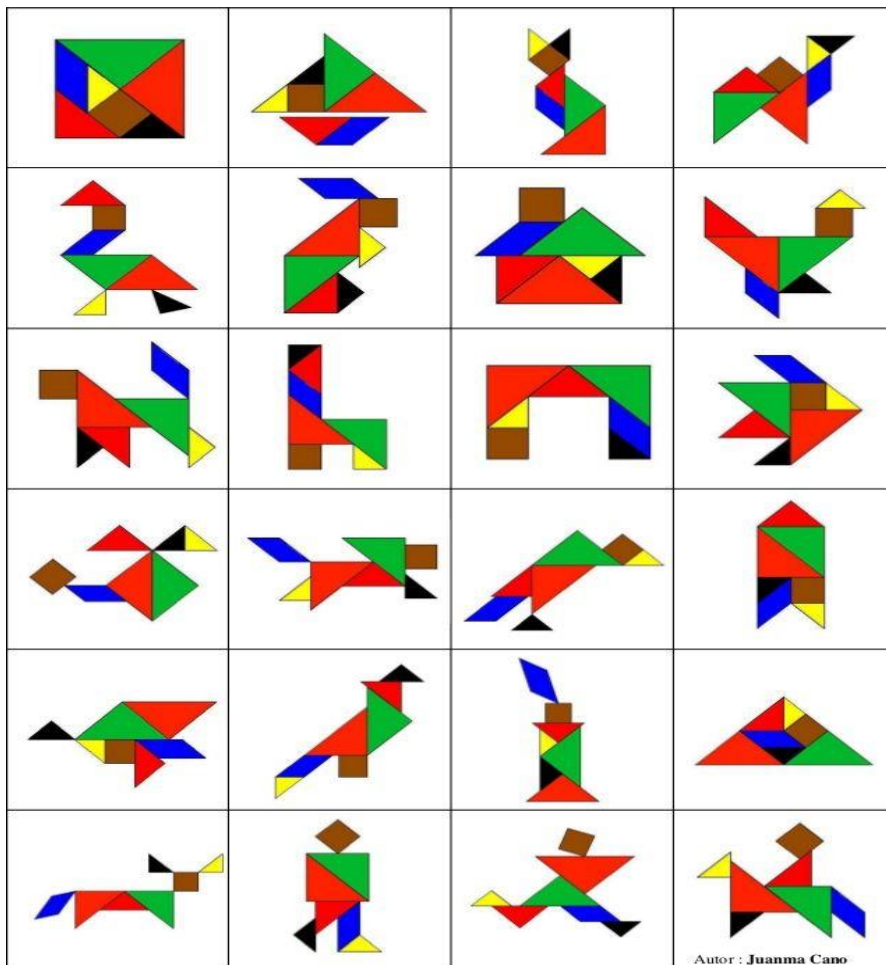
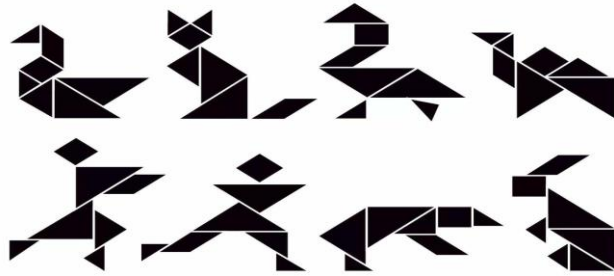
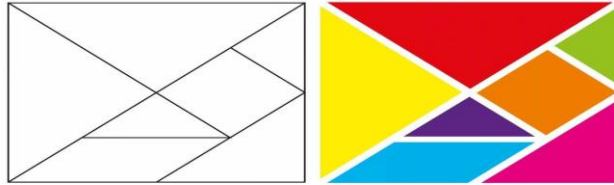


Шаблон для игры ТАНГРАМ можно и распечатать.

<https://pandia.ru/text/80/289/44597.php>

Интеллектуальная игра «Танграм»

TANGRAM



История:

Слово танграм впервые было использовано Томасом Хиллом в 1848 году, в дальнейшем президентом Гарвардского университета, в его брошюре «Головоломки для обучения геометрии». История танграма насчитывает около 4000 лет. Местом где была изобретена игра несомненно является Китай.

Дата создания определяется приблизительно 18 веком. Первой известной древней книгой по танграму является «Собрание фигур из семи частей» (Китай 1803г)

Существует легенда: три мудреца придумали «Ши-Чао-Тю».

У немолодого императора родился долгожданный сын и наследник. Шли годы. Мальчик рос здоровым и сообразительным. Но одно беспокоило императора: его сын не хотел учиться. Тогда император призвал к себе трех мудрецов: один был математик, другой художник, а третий философ. Император велел им придумать игру, забавляясь которой, его сын постиг бы начала математики, учился смотреть на окружающий мир пристальными глазами художника, стал бы терпеливым, как истинный философ, и понял бы, что зачастую сложные явления состоят из простых вещей. Тогда три мудреца придумали квадрат, разделенный на семь частей - дощечек мастера. Сын императора полюбил учиться и, когда вырос, стал таким же мудрым, как и его отец.

Используя все семь частей, плотно присоединяя их друг к другу, можно составить очень много различных изображений по образцам и по собственному замыслу.

Игра делится на два этапа сложности:

1 этап. Составление фигурок по заданному примеру, используя все семь элементов головоломки.

2 этап. Воссоздание фигур по образцам- конурам. Требуется зрительного членения формы на составные части, то есть на геометрические фигуры.

Предлагаем Вам схемы составления фигурок:

