

## ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ ДЕТЕЙ 5-6 ЛЕТ

*Аннотация. В статье изложен опыт работы по развитию логического мышления посредством интеллектуальных настольных игр.*

*Ключевые слова: логическое мышление, интеллектуальные игры, бестемше, якутские настольные игры, собирание пазлов.*

Актуальность. Сегодня остается открытым вопрос о приемлемых и действенных формах обучения дошкольников, позволяющих решать проблему развития мышления. В связи с этим, возникает противоречие между необходимостью структурного развития мышления и отсутствием эффективного средства, позволяющего осуществить это на практике.

Переход к логическому мышлению определяется появлением условной внутренней позиции. Развитие логического мышления у детей происходит как минимум в два этапа. На первом из них ребенок усваивает значения слов, относящихся к предметам и действиям, научается пользоваться ими при решении задач. А на втором этапе им познается система понятий, обозначающих отношения и усваиваются правила логики рассуждений.

Именно этот вид мышления позволяет установить наиболее общие закономерности, определяющие развитие природы и общества в целом. Благодаря этому виду мышления, ребенку удастся наиболее абстрактно решать мыслительные задачи.

Сенсорное развитие ребенка в интеллектуальной игре происходит в неразрывной связи с развитием у него логического мышления и умения выражать свои мысли в слове. Чтобы решить игровую задачу, требуется сравнивать признаки предметов, устанавливать сходство и различие, обобщать, делать выводы. Таким образом, развивается способность к суждениям, умозаключению, умение применять свои знания в разных условиях. Это может быть лишь в том случае, если у детей есть конкретные знания о предметах и явлениях, которые составляют содержание игры.

Увлекательные интеллектуальные игры создают у дошкольников интерес к решению умственных задач: успешный результат умственного усилия, преодоление трудностей приносит им удовлетворение. Все это делает интеллектуальную игру важным средством развития мышления дошкольников. Учитывая всё вышесказанное, можно считать тему актуальной.

**Цель:** обучение детей традиционным якутским настольным играм



хабылык, тырыынка, казахской интеллектуальной игре бестемше и собиранию пазлов.

#### **Задачи:**

- содействие правильному физическому и психическому развитию;
- развивать интеллектуальную гибкость, умение взглянуть на ситуацию с разных сторон;
- развивать способности к логическим действиям и операциям;
- воспитание воли, настойчивости, трудолюбия и дисциплинированности;
- обучать основной технике настольной игры хабылык, тырыынка, бестемше и собиранию пазлов.

#### **Методы и формы обучения**

Для повышения интереса занимающихся к занятиям и более успешного решения образовательных, воспитательных и оздоровительных задач рекомендуется применять разнообразные формы и методы проведения этих занятий.

С целью создания представления об играх используются такие методы:

- словесные (рассказ, беседа, объяснение);
- наглядные: применяются в виде показа упражнения, показ мультимедийных презентаций, видеофильмов. Можно к занятиям приглашать мастеров настольных игр хабылык, тырыынка и бестемше. Эти методы помогут создать у детей конкретные представления об изучаемых действиях
- практические: предусматривают метод упражнений, игровой, открытого занятия и соревновательный. Основным из них является метод упражнений, который предусматривает многократные повторения движений. Игровой метод даёт наибольший эффект при сочетании игры и обучения. Пробы социального опыта и открытые занятия дают возможность показать и реализовать детям свои знания и умения, т.е. тому, чему научились. Игры и упражнения, составляющие основу занятий, способствуют снятию эмоционального напряжения, снижению импульсивности, тревоги и агрессии, совершенствованию коммуникативных, игровых и двигательных навыков, развитию познавательных процессов. Собирание пазлов, особенно без подсказки или с минимальными подсказками взрослых, учит ребенка принимать самостоятельные решения. Формируется понятие части и целого.

Формы обучения: индивидуальная, фронтальная, групповая.

Продолжительность одного занятия: 20 - 25 мин.

Количество: 1 раз в неделю.

Количество детей в группе – 10.

Работа с родителями:

- помощь родителей в обновлении атрибутов для игр;
- памятки для родителей;



- организация и проведение конкурсов для родителей.

### **Игра «Хабылык»**

Правила игры: игра по хабылык состоит из 2-х попыток. Участник, приглашенный по жеребьевке, подходит к столу и по 5 хабылык (палочек) кладет на стол для проверки. Затем собирает все хабылык и тренируется в течение 20 сек. По команде судьи «Бэлэм!» (внимание, подготовиться!) игрок берет основную стойку, а через 2-3 секунды по сигналу «Чэ!» (старт!) начинает играть. Игра длится две минуты.

#### **1) Постановка руки. Подбрасывание и ловля хабылык:**

В начале игры все 20 хабылык должны свободно лежать на открытой, плоской ладони руки. Часть руки от локтя до кисти должна находиться выше уровня игровой поверхности стола на 10 см. Игрок должен стараться держать руку без напряжения. По сигналу «Чэ!» (старт!) он должен подбросить и поймать тыльной стороной ладони все хабылык. Теперь задача игрока, подбрасывая с тыльной стороны кисти вверх, ловить один хабылык. Следует ловить его, зажав между указательным и большим пальцем. Этот хабылык кладет в сторону. Рассыпавшие быстро собирает и продолжает подбрасывать и ловить. Если наберет 15 хабылык, оставшиеся 5 хабылык подбрасывает вверх, ловит тыльной стороной кисти все 5, подбрасывая еще раз вверх должен поймать все 5 хабылык. 5 – означает нечетное число, поэтому игрок берет себе один хабылык. Оставшиеся 4 подбрасывает вверх, ловит тыльной стороной кисти все 4 хабылык, еще раз подбрасывая, берет только одну. 3 хабылык подбрасывает вверх, ловит тыльной стороной ладони все 3, подбрасывает их и ловит все 3. 3 – означает нечетное число, поэтому игрок берет себе один хабылык. Оставшиеся 2 берет в ладонь, подбрасывает их вверх, ловит тыльной стороной кисти 2, еще раз подбрасывая вверх, берет одну. А последний хабылык осторожно подбрасывает вверх, ловит тыльной стороной кисти, потом подбрасывая его вверх, должен подхватить его между двумя пальцами – мизинцем и безымянным.

2) Когда хабылык падает со стола, игрок должен сам поднять за счет зачетного времени, то есть 2-х минут. При этом зрители не имеют права поднимать, а могут только указывать, где упал хабылык.

### **Игра «Тырыынка»**

Правила игры тырыынка. Могут играть двое и более детей. Очередность определяется по жребью или считалке. Первый игрок держит палочки вертикально в одной руке, упирает их нижними концами в стол и резко ослабляет их захват. Палочки рассыпаются по столу, образуя замысловатую кучу. Первый игрок собирает откатившиеся от кучи палочки и откладывает их в сторону. После этого он руками или с помощью «помогалочки» очень осторожно вытаскивает палочки из кучи по одной. В случае малейшего движения других палочек право хода передается следующему игроку. Когда куча закончится, по наибольшему количеству набранных палочек



определяется победитель. В следующем коне он начинает игру.

Варианты правил:

- один игрок не может тянуть больше трёх (или пяти) палочек подряд;
- если при вытаскивании палочки куча шелохнулась, то эту палочку возвращают в кучу сверху;
- игра продолжается, пока кто-то не наберёт некоторое оговоренное число палочек.

### **Игра «Бестемше»**

Бестемше – казахская интеллектуальная настольная игра. Для нее используют четырехугольную доску, имеющую 10 продолговатых лунок (отау). В промежутке между рядами вырезаны еще две большие лунки круглой или продолговатой формы (казан). Каждый из двух игроков имеет по 25 шариков, а в лунки кладут по пять. Ходы делаются поочередно.

Игрок из одной из своих лунок выкладывает по шарик в разные лунки соперника. Если количество шаров в лунке противника составляет четное число, то игрок забирает шары в свой «казан», если же нечетное, шары остаются на месте. Есть в игре как нападение, так и защита, и забрать шары у противника – не такое легкое дело.

Выигравшим считается тот, кто забрал из лунок противника большее количество шаров. Если к концу игры количество шаров равно, то есть по 25 шаров, игра считается ничейной. Партия может продолжаться четыре-пять часов. В ходе игры соперникам приходится использовать все четыре основных математических действия, и чем быстрее вы будете считать, тем, естественно, выгоднее. Но игра строится не только на скорости подсчета, но и на тактике. Раньше, как пишут историки, игра была настолько популярной, что игроки могли обходиться без доски. Для этого участники выкапывали необходимые лунки прямо на земле и проводили партии. Игра называется бес-темше (пятеркой), потому что в основу 25 (5x5) и тогызкумалак 81 (9x9) положено число 9, считавшееся у древних монголов и тюрков священным.

Игроки делают ходы поочередно. Делая ход, игрок берёт все шарики кроме одного из любой непустой лунки на своей половине, и раскладывает их в лунки по одному против часовой стрелки. Если последняя лунка окажется вражеской и количество камешков в ней стало чётным, то камешки из этой лунки переходят в казан игроку, совершившему ход. После этого ход переходит к его сопернику. Игра ведётся до тех пор, пока один из двух игроков не наберёт в свой казан больше 25 камешка (этот игрок побеждает), либо они оба набирают 25 камешек (ничья).

### **Игра «Сборка пазлов»**

Правильно собирать пазлы тоже нужно уметь. Какие этапы есть при сборке деталей:

- Первым делом нужно найти поверхность, свободную от вещей,



чистую и гладкую где вы будете пазлы раскладывать. При выборе места учитывайте конечный размер картинка.

- Первым делом собираем рамку. Понять, где рамка среди кучки деталей можно, рассмотрев все элементы – у рамки одна из сторон или две - если это угловая фигурка – будут гладкой.

- Сортируем оставшиеся детали. Легче всего сортировать по цветам. Белое – в отдельную кучку, красное – в отдельную и т. д. Так будет гораздо проще в процессе сборки.

- Выкладывайте небольшие блоки. Если две детали скреплены между собой, уже становится значительно проще идти дальше. Так понемногу собирается вся картинка.

Наши воспитанники занимали призовые места на улусных и республиканских соревнованиях. Привлекательность игр заключается в возникновении новых возможностей у воспитанников. Эти возможности можно реализовать в свободной и интересной для детей форме - в форме игры, которая безусловно воспитывает детей, раскрывает их таланты, учит общению со сверстниками.

#### Использованная литература

1. Желонкина Ю. Н. Логическое мышление в дошкольном возрасте //Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. – 2017. – С. 49-52.
2. Ахметов Ж. О. и др. Интеллектуальная игра «Тогызкумалак» как средство развития творческих способностей детей младшего школьного возраста //Теория и методика физической культуры. – 2020. – №. 4. – С. 86-91.
3. Донской А.И., Сыромятников Д.В. Хабылык, хаамыска: өбүгэлэр оонньуулара (Быраабыла). – Дьокуускай: Офсет, 2005.
4. Якутские настольные игры. Автор Иннокентий Готовцев. - Якутск: 2012.

