**Мастер-класс по теме « Игры Виктора Кайе»**

**Шейдакова Т.А.**

**Цель:** Познакомить воспитателей ДОУ с развивающей предметно-игровой системой В.А. Кайе на примере игр «Соты Кайе», «Лабиринты», «Маленький дизайнер.

Задачи:

• Показать педагогам варианты применения развивающих игр Кайе с детьми старшего дошкольного возраста.

• Обучить участников мастер-класса методам и приёмам использования развивающих игр в педагогической деятельности.

План:

1. Вступительная часть. Объявление темы, цели и задач мастер-класса.

2. Теоретическая часть. Использование развивающих игр Кайе для развития детей старшего дошкольного возраста.

3. Практическая часть. Проведение с педагогами игр, игровых упражнений с использованием развивающих игр Кайе.

Ход:

1. Вступительная часть. Объявление темы, цели и задач мастер- класса.

2. Теоретическая часть. **Слайд 2 Виктор Августович Кайе** - инженер-техник, поэт, бард, изобретатель. В его авторской коллекции более 1000 игр и игрушек, сделанных своими руками. В отличие от традиционных пазлов, игры Кайе являются открытой системой —имеют несколько игровых функций (вариантов игры), а вариантов сборки —великое множество. При этом в отличие от мозаики они развивают не только эстетическое чувство и мелкую моторику, но и пространственное мышление .

**Слайд 3** Лабиринты "Интеллектуальная игра для детей и взрослых, получившие признание в Европе. В серии «Лабиринты» вошло 4 игры по 160 пластиковых карточек в каждой. В этой серии карточки - квадратные. «Речной» и «Солнечный» лабиринты-двухцветные, «Лесной» - трехцветный, а «Радужный» - четырехцветный. Названия даны по цветовой гамме, однако собирать из них можно что угодно: изображения, напоминающие живые существа, предметы, транспортные средства, цифры, абстрактные картины из линий или геометрических фигур. Карточки этих игр между собой не совместимы, поскольку в них используются разные цвета и расположение рисунков на карточках. Однако если ребенок хочет экспериментировать, то может создать огромную мозаичную картину из карточек разных наборов. Начинать лучше с двухцветных лабиринтов, поскольку оперировать с ними ребенку проще. Серия «Удивительные лабиринты» - новые интеллектуальные игры для детей и взрослых, получившие признание в Европе. Игры способствуют развитию мышления и творческих способностей детей любого возраста.  
Складывать карточки нужно так, чтобы линии и цвета соприкасались. Так возникают неожиданные, красивые формы и образы. 160 карточек - это миллиарды вариантов соединения. Собирать можно орнаменты, фантазийные узоры, изображения предметов, цифр, букв. Играть можно одному или в группе, количество игроков не ограничено. Победителем считается тот, кто быстрее собрал свою композицию; или сделал ее более сложной, оригинальной; или придумал большее количество трансформаций.

1. **Речной лабиринт**- Наиболее подходящая игра для начинающих знакомиться с миром Удивительных лабиринтов. Простые линии и наличие всего двух цветов делают ее доступной даже для двухлетнего ребенка.
2. **Солнечный лабиринт**- Самая сложная игра в серии Удивительные лабиринты. Линии на карточках подобраны таким образом, что композиции и орнаменты, сложенные из них получаются более графичными, взрослыми. Сочетание цвета и тонких линий стимулирует интеллектуальную активность ребенка

**Слайд 4**

1. **Лесной лабиринт**. В игре есть карточки, сделанные по принципу негатив-позитив. Они имеют одинаковый рисунок, но раскрашены наоборот. Благодаря этому можно получать более интересные композиции и давать ребенку более сложные задания. Например, собрать по образцу рисунок такой же, но другого цвета
2. **Радужный лабиринт**. В игре используются карточки четырех цветов, что делает ее более интересной и привлекательной для ребенка. Собранные композиции получаются яркими, похожими на мозаику.

**Слайд 5 .**  **Соты Кайе .** Игра для детей от 3 до 11 лет. В ней используются объемные элементы в виде правильной шестигранной призмы. Всего 84 элемента, с одной стороны все элементы желтого цвета, с другой стороны 4 элемента синего цвета, на остальных элементах на желтом фоне есть правильные.

**Многофункциональность** - это возможность использования набора:

* в качестве графического конструктора для создания фигур из частей рисунков на элементах;
* в качестве графического трансформера для изменения полученных фигур;
* в качестве плоской крупной мозаики;
* для использования в качестве головоломки;
* для конструирования и экспериментирования в области детского дизайна и архитектуры;
* для игры в детское домино.

**Вариативность** - это: несколько вариантов взаимного расположения двух, трех и более элементов, несколько вариантов взаимного расположения элементов и т.д., множество вариантов геометрических рисунков и фигур, получаемых после соединения элементов на горизонтальной плоскости (элементы касаются друг друга боковой поверхностью). геометрические фигуры по 4 элемента каждого варианта.

**Слайд 7 Как же играть в соты?**

**В игру входит 4 карточки (4 слота), вот с такими фигурками. С одной стороны как вы заметили, одноцветные, с другой стороны имеет определенный рисунок. В набор входит альбом с авторской программой изобретателя. В альбоме указано, возможности которые дает данная игра и каким образом можно в нее играть. Указаны образцы которые могут собрать дети. Далее фигуры усложняются и уже собирать фигуры можно двухцветные. Достаточно интересно, развивает координацию движения, фигурки сами по себе приятные, мягкие.**Соты можно использовать просто как крупную мозаику, перевернув их желтой стороной вверх. Если ребенок мал, пусть он учится соединять шестигранники сторона к стороне, не оставляя зазоров и понимая, что он может выложить целую композицию или узнаваемый образ из прилагаемого к игре буклета. В отличие от классической мозаики соты довольно крупные, можно не опасаться, что малыш их проглотит или они потеряются среди игрушек.

2. Покажите ребенку изображение из буклета и попробуйте вместе собрать фигуру из элементов. В брошюре задания располагаются от простого к сложному, поэтому начинать лучше с самого начала. Помогите ребятам, покажите, как это работает. Обычно самые маленькие игроки испытывают полный восторг, когда видят, как из частей получается цельное изображение. Потом ребенок пробует создать картинку самостоятельно. В буклете также есть задания на перестановку, когда из одной картины нужно сделать другую, переместив элементы.

3. Когда ребенок освоит принцип создания единых образов, он может попытаться построить что-то свое, отличное от предложенных образцов. Так он освоит принцип симметрии, будет развивать эстетическое чувство и навык конструирования, а также образное мышление.

**Слайд 8.** Игры Кайе красивы, увлекательны и при этом очень полезны. Вот какие навыки мышления можно развивать с их помощью:

* пространственные представления: Ребенок учится мысленно разбивать целое на части,
* видеть похожие элементы у разных фигур, мысленно проектировать зрительные образы.
* внимание: Поиск карточек с подходящим рисунком требует визуальной памяти, абстрагирования и внимания. Одноцветные конструкции проще, чем разноцветные, поэтому начинать можно с них. Во время занятий и игр ребенок тренирует концентрацию внимания и способность долго удерживать ее.
* образное, ассоциативное и творческое мышление. Для самостоятельного проектирования требуется замысел и понимание возможностей набора. Однако его опции настолько широки, что он развивает ребенка значительно лучше, чем пазлы.

3. Практическая часть. Выкладывание предметов-образов с использованием игр Кайе (на столах педагогов разложены игры и схемы).

-А сейчас я предлагаю вам поиграть.

У пчелки Жужи появились интересные соты желто-синие. Она решила найти две одинаковые. Смогла ли она это сделать? (нет, одинаковых сот нет)

**Слайд 8:** Игра: «Найди одинаковые соты»

Это задание предполагает , что соты одинаковые есть, а на самом деле одинаковых сот нет, они все разные. В этом задании у детей развивается самостоятельность т.к. задание требует определенное осмысление. (т.к. сот одинаковых нет).

**Слайд 9**: Так как пчелка Жужа не смогла найти одинаковые соты, тогда решила найти две похожие соты или у каких сот рисунок похож, но чем-то

отличается.

**Слайд 13: Игра: «На что похож рисунок»?**

- развивает творческое воображение ребенка. (рисунок похож на рыбку, воздушный змей)

**Слайд 15: Игра: «Найти по описанию»**

В этой игре дети воспринимают задачу на слух, сравнивают соты между собой, находят нужные по описанию.

**«Помоги найти Пчелке Жуже соты в рисунке которых встречается один синий треугольник и один желтый треугольник».**

**Слайд 17: «Найди соты по описанию»**

Найди соты разделенные пополам. На что похож рисунок?

Найди соты рисунок которых похож на флажок? Сколько их?

4. Итог. - Спасибо большое, было очень интересно, а теперь подумайте и скажите, как данная развивающая игра способствует развитию речи детей? - Развивающая игра «Соты Кайе» подтверждает тот неоспоримый факт, что развивая психические процессы, мы развиваем речь, а развивая речь, мы развиваем психические процессы.