Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад общеразвивающего вида №3 «Тополек»
муниципального образования город-курорт Геленджик

Мастер – класс для родителей
«Чему учат игры В.А. Кайе?»

Составитель:
Подойникова Светлана Анатольевна
воспитатель высшей
квалификационной категории
МБДОУ д/с № 3 "Тополек"

Геленджик
2017 год

Если вашему пытливому и любознательному ребенку интересны мозаики, пазлы и конструкторы, предложите ему игры

изобретателя Виктора Кайе.

Виктор Кайе — инженер, изобретатель и поэт. За 35 лет активной работы он придумал несколько сотен интересных игрушек и игр, часть из которых стали очень популярными и пришли в массовое производство. Главным катализатором творческой деятельности Виктора Августовича в конце 70-х стало рождение второго сына. Со старшим он изучил все доступные в то время игрушки, а для младшего стал фантазировать и творить сам!

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 и многое другое. Кайе считает, что пазл — хозяин над ребенком, а ребенок — хозяин над его играми.

Виктор Кайе придумал множество разнообразных игр на любой вкус. Большая часть из них — плоскостные, заниматься и играть с которыми нужно на столе или на полу. Есть и объемные, которые подойдут для детского сада или большой игровой комнаты. Общий принцип: малыш постепенно складывает целую конструкцию или образ (по примеру, по заданию или по замыслу) из частей — карточек, на которых имеется геометрический рисунок.

Общее правило: чтобы цвета соприкасающихся граней карточек и рисунков на них совпадали.

Разные игровые наборы Кайе имеют карточки, которые отличаются дизайном и цветом рисунка, цветом фона и окантовки. Для развития ассоциативного мышления больше подходят карточки с четким одноцветным геометрическим рисунком. Для создания ярких композиций — карточки разноцветные. Подрастает ребенок — раскрываются новые возможности набора.

К каждому набору прилагается брошюра с

методиками игры, готовыми примерами сборки композиций и образов, а дальше ребенок может фантазировать сам, создавая все новые и новые. В семьях играют в эти игры по многу лет.

Лабиринты

В серии «Лабиринты» вышло 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.

Варианты игры:
1. Пасьянс — самый простой вариант для начинающих.
2. Графический конструктор складывается по заданию из буклета.
3. Графический трансформер: в буклете показаны варианты, что и как в конструкции нужно изменить, чтобы получить другое заданное изображение.
4. Домино — простой подбор игроками по очереди подходящих карточек без задачи построить определенную конструкцию. Коллективное творчество при этом может оказаться довольно неожиданным и увлекательным.
5. Свободное проектирование-создание собственных образов и картин.

«Лабиринты» рекомендуют детям от 5 лет.
Однако начинать играть можно и в более раннем возрасте,

особенно если ребенок явно любит конструкторы, пазлы и прочие игры такого типа.

Для самых маленьких

Самым маленьким игрокам будут интересны книги **«Мосты и берега» и «Зеленые поляны»** (для детей от 2 до 5 лет). В них надо самим вынуть вкладыши и вырезать карточки. Вариантов рисунков на карточках намного меньше, что облегчает игровую задачу. Они двухцветные: белый фон и зеленый рисунок. Рисунок представляет собой геометрическую фигуру, касающуюся грани или расположенную в центре карточки (например, круг). Варианты игры и задачи, как в «Лабиринтах». Карточки сделаны из плотного картона. Карточки из двух книг совместимы друг с другом.

В результате можно освоить одну книгу, докупить другую и делать самостоятельные картины большего размера.
В каждой книге есть узнаваемые образы (20 в одной и 32 в другой). Начинать надо от простого (7 карточек) к сложному (28 карточек). Затем задача усложняется: ребенку нужно построить композицию или фигуру из большего количества карточек. Для малышей игра является прекрасным промежуточным этапом, на котором они обучаются конструированию и готовятся к работе с более сложным материалом, а для детей постарше это полноценная игра.

Соты Кайе

Игра для детей от 3 до 11 лет. В ней используются объемные элементы в виде правильной шестигранной призмы. Высота призмы (толщина элемента) — 4 мм.
Это дает дополнительную возможность — установить элемент вертикально.
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 геометрические фигуры по 4 элемента каждого варианта.
Как же играть в соты?

1. 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 малышу 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 малыш 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.

Чему учат игры Кайе?

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.

Игры Кайе подходят для дошкольной аудитории еще и потому, что в них исключается соревновательный момент. В них не бывает проигрыша, просто с их помощью можно создавать красивые, яркие фигуры или объекты. Возможность создавать большие композиции также является достоинством с точки зрения восприятия игры ребенком-дошкольником.

Словом, если всевозможные геометрические игры по душе вашей семье и старшим детям, то игры Кайе—

то, что надо и для младшего ребенка!