

**ББК 74.100.5**  
**К60**

К60 Колумбово яйцо. — СПб. : ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2022. — 32 с., цв. ил. — (Магнитная головоломка).

ISBN 978-5-907421-88-2

Геометрические конструкторы (головоломки) — эффективное средство умственного развития дошкольников. Они способствуют формированию логического мышления и познавательных способностей детей, помогают увидеть многообразие геометрических фигур.

Суть игры «Колумбово яйцо» — в выкладывании из фигурок другой, более сложной, фигуры (изображающей человека, животное, предмет домашнего обихода, транспорт и т. д.).

Игра способствует развитию пространственных представлений, наглядно-образного мышления, воображения, внимания, понимания цвета, величины и формы, восприятия, комбинаторных способностей, умения играть по правилам и выполнять инструкции.

Детали игры «Колумбово яйцо» магнитные: их можно раскладывать на магнитно-маркерной доске или просто на холодильнике, а также на любой горизонтальной поверхности.

Пособие предназначено для занятий с детьми в детских садах и дома.

ISBN 978-5-907421-88-2

ББК 74.100.5  
© ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО  
«ДЕТСТВО-ПРЕСС»,  
оформление, 2022



### **Колумбово яйцо**

Главный редактор С. Д. Ермолаев  
Редактор Н. Б. Кондратовская  
Художник К. И. Тихонова  
Корректор Т. В. Никифорова  
Дизайнер Н. С. Сенченкова  
Верстка А. В. Оськина

ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС»,  
197348 СПб., а/я 45. Тел.: (812) 303-89-58  
E-mail: detstvopress@mail.ru  
www.detstvo-press.ru

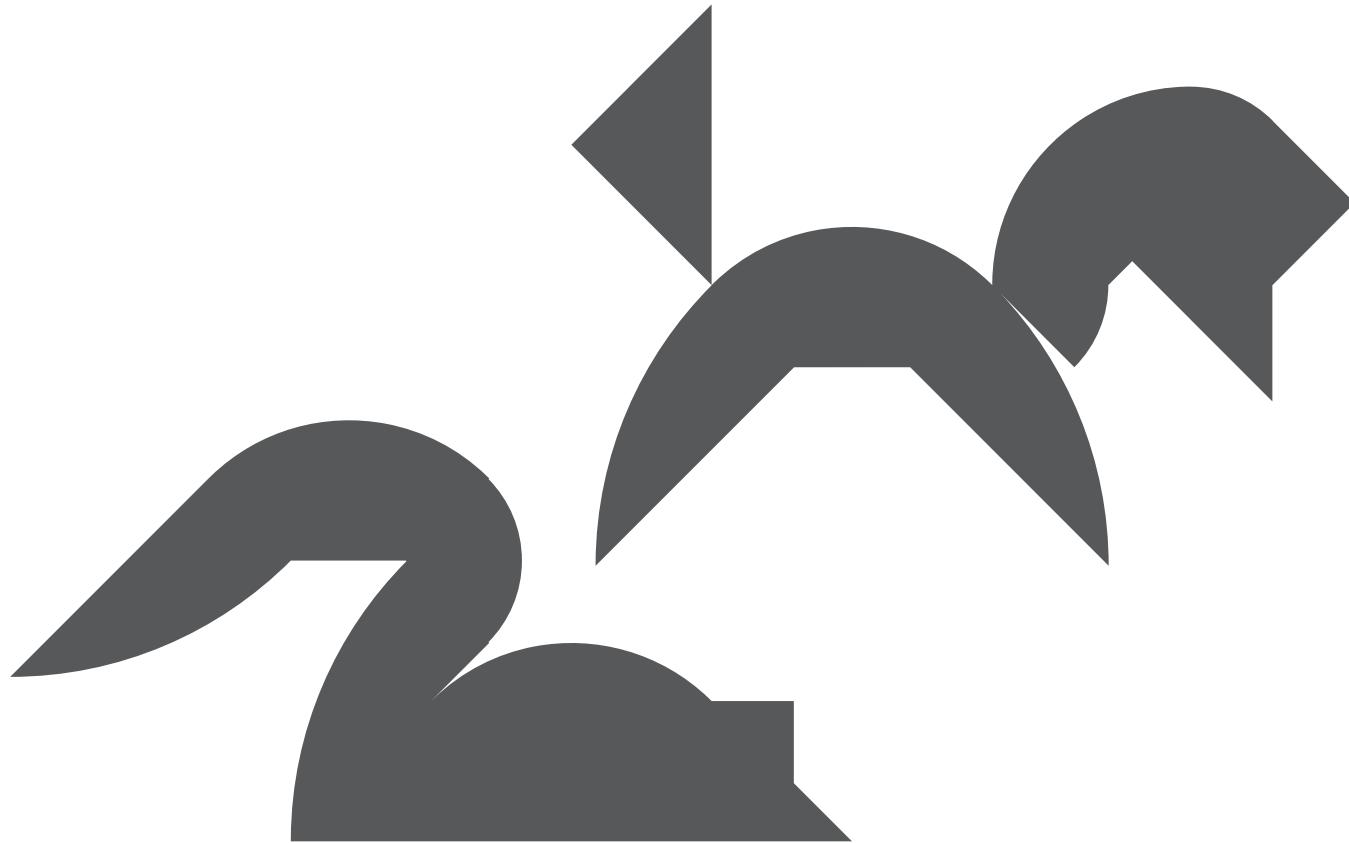
Представительство в Москве: МОО «Разум», 127434 Москва,  
Ивановская ул., д. 34. Тел.: (499) 976-65-33.  
E-mail: razum34@gmail.com, www.raz-um.ru

Служба «Книга — почтой»: ООО «АРОС-СПб», 192029,  
Санкт-Петербург, а/я 37. Тел.: (812) 973-35-09.  
E-mail: arosbook@yandex.ru

Подписано в печать 22.02.2022. Формат 60 x 90 1/16.  
Бумага офсетная. Печать офсетная. Гарнитура Calibri.  
Усл. печ. л. 2,0. Тираж 1000 экз. Заказ №

Отпечатано в типографии: «ПК Эталон», 198097, Россия,  
г. Санкт-Петербург, ул. Трефолева 2БН, тел.: (812) 603-777-9  
www.etalon.press





## 0 уровень

При первом предъявлении головоломки рассмотрите игру и все ее детали с ребенком, проговорите название фигур и цвета. Попросите ребенка поискать схожие между собой элементы, группировать их. Попробуйте подтолкнуть малыша к тому, чтобы пофантазировать, — сравните отдельные детали с какими-то знакомыми ему вещами, например, треугольники с округленной одной стороной похожи на крылья птицы.

## 1 уровень

Образцы, представленные в пособии, разделены по уровням сложности. Самые простые, доступные даже младшим дошкольникам — цветные образцы для накладывания. После извлечения магнитов, остается рамка с трафаретом для отрисовывания цветной фигуры на бумаге (ее можно взять из пособия или придумать свою). Дети рассматривают картинку и выкладывают детали игры прямо на получившийся образец. Несмотря на кажущуюся простоту задания, малышам иногда бывает сложно сообразить, как именно надо повернуть фигурку, чтобы она правильно легла на образец.

**Игра «Колумбово яйцо»** появилась в IX веке. Ее создатель — инженер Фридрих Рихтер. Название игрышло от крылатого выражения «Колумбово яйцо», обозначающего неожиданно простой выход из затруднительного положения.

«Колумбово яйцо» представляет собой овал, который поделен на 10 элементов:

- 4 треугольника — 2 больших и 2 маленьких;
- 2 трапеции, основа которых имеет округлую форму;
- 4 фигуры, которые напоминают по форме треугольник, две из них маленькие, другие две — большие, одна из сторон округлена.

Как и в других головоломках, суть игры — в выкладывании из фигурок другой, более сложной, фигуры (изображающей человека, животное, предмет домашнего обихода, транспорт и т. д.). Использовать нужно абсолютно все элементы, при этом их нельзя накладывать друг на друга. Детали устанавливаются стык в стык.

Игра способствует развитию пространственных представлений, наглядно-образного мышления, воображения, внимания, понимания цвета, величины и формы, восприятия, комбинаторных способностей, умения играть по правилам и выполнять инструкции.

В пособии представлены образцы всех видов.

Взрослый сам подбирает нужные, ориентируясь на возможности ребенка.

## 2 уровень

Когда мастерство ребенка вырастет, можно предложить ему цветной образец меньшего размера. Ребенок, глядя на образец, выкладывает фигуру из деталей игры. В процессе решения задач взрослый развивает гибкость мышления детей, причая их отказываться от неправильно выбранного пути решения («Не получилось — подумай, как можно сделать по-другому»), в случае особых затруднений подсказывает им частичное решение, поощряет верно найденные первые шаги («Эти фигуры ты положил правильно, подумай, что надо сделать дальше»).

Задачи должны быть посильны детям, иначе у них пропадет интерес к их решению. Если ребенок легко справляется с предыдущими заданиями, ему можно предложить полностью расчлененный не цветной образец. В этом случае дети должны ориентироваться только на форму и величину геометрической фигуры.

## 3 уровень

Самый сложный уровень (интересный даже взрослым) — составление изображения по силуэтному образцу. Взрослый может применять некоторые приемы, которые помогут ребенку достичь наилучших результатов: предложить анализ образца в целом или наиболее сложной его части, указать на расположение одной-двух фигур в составляемом силуэте, начать выкладывание, а затем предложить ребенку закончить силуэт или, наоборот, завершить то, что начато ребенком.

Е. Е. Хомякова