|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Известно, что число возможных состояний Кубика Рубика равно 43 252  003 274 489 856 000 комбинаций. Но, несмотря на такое огромное число было доказано, что из любого из этих состояний головоломка может быть собрана не более чем за 20 ходов. Этот алгоритм решения головоломки был назван *«Алгоритмом Бога»*.  Индустрия головоломок в  современном мире развивается огромными темпами. На рынке постоянно появляются новые игры и конструкции**,** призванные тренировать мозг человека и держать его в тонусе. Появился даже вид спорта — Пазлспорт  — соревнование на скоростное решение головоломок. А с 1992 года проводятся регулярные Чемпионаты Мира по решению головоломок**.** | Появились они очень давно. Логические головоломки находят в древнегреческих манускриптах, на стенах египетских пирамид и во многих других исторических документах и памятниках. В конце IX века наблюдался расцвет в истории головоломок, что закономерно связано с ростом уровня образования в то время и уменьшением религиозной нетерпимости к различного рода наукам.  В конце XIX начале XX веков, благодаря американцу Сэму Лойду и англичанину Генри  Дьюдени головоломки получают очень широкое распространение. Они появляются во многих популярных изданиях и становятся популярны среди населения.  До 1974 года в мире головоломок наблюдалось  некоторое затишье пока на сцену не вышел венгр Эрне Рубик со своим всемирно известным изобретением. Но Кубик Рубика, который изначально вовсе не был головоломкой, стал не только игрушкой, но и объектом серьезного исследования инженеров и математиков. | Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  детский сад № 27 г.Кузнецка |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| – это один из лучших способов развития интеллектуальных способностей.  Головоломки несут несколько функций:   * внимательность; * умение сосредотачиваться; * развитие мышления; * смекалки; * развитию мелкой моторики кистей рук.   Решение головоломки не приносит, как правило, конкретных знаний, однако дает и малышам, и взрослым гораздо более широкие возможности по восприятию самых разных наук, в частности, математики, геометрии, логики. Гибкость мышления, умение рассматривать проблему под разными углами, развитое воображение — это те качества, которые пригодятся как в обучении, так и в повседневной жизни. | Цель программы: развитие умственных и творческих способностей у детей дошкольного возраста средствами игрового набора "МИР ГОЛОВОЛОМОК" в соответствии с ФГОС дошкольного образования.  Авторы игрового набора «МИР ГОЛОВОЛОМОК» руководствовались принципами «от простого к сложному» и «самостоятельно по способностям», способствующими поддержанию у ребенка интереса и веры в свои возможности в результате самостоятельно выполненного задания и создания условий для умственного и творческого развития личности дошкольника, способного к достижению цели. В основе игрового набора использованы авторские разработки Владимира Ивановича Красноухова, кандидата технических наук. | Для успешного обучения и поддержания интереса детей дошкольного возраста к играм-головоломкам, родителям следует:   1. Взрослому иметь личный интерес к головоломкам. 2. Правильно подойти к выбору   головоломки для дошкольника. Одним из моментов является подбор игр-  головоломок с учетом доступности их  решения, немало важно ориентироваться на возраст и индивидуальные возможности  ребенка. Любое дело может быть доведено до конца только в том случае, если оно по силам тому, кто его выполняет.   1. При приобретении игры-головоломки, определиться, будет ли ребенок играть в нее один, или несколько человек   одновременно.   1. Продумать место размещения   головоломок. Игры-головоломки должны находиться в специально отведенном месте в свободном доступе детей, отдельно от игрушек.   1. Помнить, что головоломок не должно быть много, так как ребенок дошкольник может переключиться на другую   головоломку, не закончив предыдущую, в силу своих личностных особенностей. |