

## ТАНГРАМ – КОМАНДНИЙ ПАЗЛ

Кількість гравців: **7–28, команди по 7 осіб**  
Вік гравців: **7+**  
Тривалість: **45 хвилин**

### Необхідні матеріали:

- танграм для кожної команди (подивіться, як зробити схему-пазл із картону самостійно або разом із класом),
- діaproєктор/мультимедійна дошка або роздруківки для кожної команди.

### Простір:

Облаштуйте місця для роботи кожної команди (наприклад, дві парти, зсунуті до купи) так, щоб під час складання головоломки усі учасники гри бачили екран. Для учнів молодших класів забезпечте можливість підходити до дошки (щоб показувати іншим членам команди обраний елемент головоломки).

### Перед початком гри:

1. Порахуйте кількість гравців.
2. Підготуйте достатню кількість наборів танграм-пазлів, щоби після поділу класу на команди по 6 або 7 осіб, кожна з них одержала по одному набору (якщо в команді менше людей, один або два елементи пазла будуть спільними для цілої групи).
3. Ознайомтеся зі змістом презентації, яка демонструватиметься в класі.
4. Підготуйте простір у класі так, щоб кожна команда мала місце для роботи.

### Перебіг гри:

1. Увімкніть презентацію під назвою **«Танграм-інструкція-презентація»**.
2. Розділіть учасників на команди по 7 осіб.

3. Визначте місця для роботи команд.
4. Перегляньте перші слайди: «Як почати».
5. Роздайте командам набори танграмів, щоб вони могли роздивитися їх.
6. Перегляньте слайд «Принцип танграму». Ознайомте клас із трьома основними принципами складання головоломки.
  - Головоломка складається із семи елементів. Під час укладання фігури усі вони використовуються. Жоден елемент не є зайвим.
  - Елементи завжди допасовуються один до одного, ніколи не накладаються – кожен із них укладається на столі впритул до іншого елемента або елементів.
  - Усі елементи можна вільно обертати – вони не мають «лицьової» чи «тильної» сторони.
7. Перейдіть до слайду «Розминка». Завдання для команд – скласти квадрат. Якщо група не бачила танграм раніше, покажіть картинку із зображеними на ній елементами. Якщо учасники групи вже склали танграм самостійно, запропонуйте їм пригадати елементи і скласти квадрат без картинки-підказки.
8. Коли всі команди складуть перший танграм, запитайте учасників гри про перші враження (наприклад, чи легко було скласти першу геометричну фігуру), а потім перейдіть до наступних слайдів: «Готові до наступної фігури?». Залежно від відповіді, переходьте до наступного слайду або обговорюйте сумніви з класом.
9. Після складання черепахи зі слайда ви переходите на наступний рівень складності – це означає впровадження нових правил гри! На слайді 12 показані основні правила командного складання танграмів:
  - Під час складання фігури можна торкатися лише свого елемента головоломки.
  - Не можна забирати елементи в інших гравців.
  - Якщо в групі менше 7 осіб, кожен може торкатися елементів, призначених для спільного використання.
  - Мета гри – скласти фігуру спільно з усіма членами команди, не забираючи собі елементів інших.
10. Після визначення спільних елементів у командах, де менше 7 осіб, учасники гри складають квадрат згідно із правилами. Після цього вони складають черепаху – це можливість засвоїти правила гри на фігурі, з якою гравці вже знайомі. Для вас це гарна нагода звернути увагу на роботу команд:
  - Чи стало в класі більш гамірно?
  - Як здебільшого комунікують гравці: словами чи діями?

Після того, як усі команди повідомлять про завершення роботи, поділіться з учнями власними висновками щодо спілкування команд під час роботи. Спільно з гравцями

підведіть підсумки цього етапу. Ось приклади деяких запитань, які варто поставити:

- Як працювалося? Чи було щось, що ускладнювало роботу?
  - Чи важко дотримуватися правил?
  - На що слід звернути увагу, щоб усім працювалося добре?
- 11.** Після складання черепахи настає час переходити до наступного рівня. Дотримуйтесь правил, складаючи нову фігуру! Можете запитати, чи хоче група побачити додаткову лінію. Наступні слайди містять підказки для малюнка №3 (кіт): на першому – одна додаткова лінія, на другому – дві, на третьому – всі елементи.
- 12.** Після того, як усі групи склали фігуру №3, можна переходити до фігури №4 (буйвіл/бик/собака) та №5 (серце). Дійте так само, як і з фігурою №3. Для кожної фігури є слайди з підказками.
- 13.** Потім учні мають вибір між чотирма фігурами, які потрібно скласти – кожна команда може обрати будь-яку фігуру з чотирьох варіантів. Клас також може вирішити, до прикладу, що всі команди одночасно викладатимуть фігури від 1 до 4. Нехай це рішення ухвалюють команди.
- 14.** Якщо одна із команд завершує роботу раніше або не хоче укласти запропоновані фігури, запропонуйте їй створити власну фігуру.

### Завершення гри:

Після складання фігур варто обговорити з класом враження від гри та її перебіг. Приклади запитань, які можна поставити після гри:

- Що учні спостерігали під час складання фігур? Які складнощі виникли?
- Що допомагало складати спільно фігури?
- Що вони відчували, коли закінчили складати фігуру?
- Чи хочуть зіграти в цю гру знову?

### Підказки:

Під час виконання вправи зверніть увагу на те, чи всі учасники команд складають фігуру, чи лише одна- дві особи. Також зверніть увагу на те, як спілкуються в різних командах – тихо чи голосно.

Якщо ви помітили в команді нервозність або розчарування, викликані нездатністю скласти фігуру, підкажіть гравцям, демонструючи слайд із додатковими лініями, або підійдіть до столу та покажіть, де саме покласти той чи інший елемент. Важливо, щоб для всіх гравців гра була цікавою і не була надто складним завданням, яке може спричинити конфлікт і посилити комунікаційні труднощі в групі.