

MĀ•TE JE DOMA? TYHLE "DIVNĀ%o" ĀCETVEREĀŌEKY...

StĀ™eda, 26 leden 2022

TĀ•mĀ•Ā™ se stoprocentnĀ- jistotou si troufĀjm tvrdit - Ā¾e tyhle nepravidelnĀ• Ā•tvereĀ•ky, ze kterĀ½ch se nĀjm po menĀj vynalo¾enĀ• nĀjmaze povede sloĀ¾it obrĀjzek, znĀj kaĀ¾dĀ½. Ā~eklo by se hraĀ•ka Ā• jenĀ¾e mĀjlokterĀj Ā•žhraĀ•ka Ā•lovĀ•ka jakĀ•hokoli vĀku, neboĀ• perfektnĀ• trĀ•nuje to, co nejvĀ-c potĀ™ebujeme: nĀjĀj mozek. MyslĀ-m tĀ-m pochopit klasickĀj puzzlĀjtku, kterĀj si musĀ-te ohmatat, rozsypat, rozloĀ¾itĀ• nikoli podobnĀ• hry na poĀ•Ā-taĀ•Ā-ch a mobilech.

Mj. ta neuvĀĀ™itelnĀj moĀ¾nost se kdykoliv na cokoliv zeptat na Google je podle odbornĀ-kĀ- velmi nebezpeĀ•nĀj Ā• neboĀ• dĀ-ky tomu ztrĀjicĀ-me svou krĀjtkodobou pamĀ•Ā• Ā• "jednoduĀje: pĀ™estĀjvĀjme svĀj mozek namĀihat, cviĀ•it, pouĀĀ-vatĀ•Po staletĀ- byly sklĀjdaĀ•ky oblĀ-benou zĀjbavou pro dĀ•ti i dospĀ•lĀ•. Je to ovĀjem nejen zĀjbava, ale i perfektnĀ- Ājkola a trĀ•nink mozku pro vĀjechny vĀkovĀ• kategorie. Jejich vĀ½hodou je, Ā¾e v sobĀ• skloubĀ- dvĀ• rozdĀ-lnĀj, avĀjak velmi dĀleĀ¾itĀj, pozitiva. JednĀj se totiĀ¾ svĀ½m zpĀ•sobem i o tvĀrĀ•Ā- Ā•innost, neboĀ• rozvĀ-jĀ- vaĀji kreativitu. ZĀjroveĀ• vĀjak sklĀjdĀjnĀ- puzzle klade i vysokĀ• nĀjroky na logickĀ• myĀjlenĀ-, kterĀ• se takto skvĀ•le procviĀuje.

Snad

bychom si mohli - pro jejich vĀtĀjĀ- pochopenĀ- - zopakovat nĀco o nĀjem mozku: lidskĀ½ mozek mĀj dvĀ• hemisfĀ•ry, pravou a levou. KaĀ¾dĀj z nich mĀj v nĀjem Ā¾ivotĀ• jinĀ½ Ā•kol. PravĀj je hlavnĀ• na emoce - vzĀjemnĀ• vazby a souvislostmi mezi vĀjĀ-m, co si jen dokĀjĀ¾eme pĀ™edstavit. LevĀj strana je lineĀjnĀ-, logickĀj a objektivnĀ-. A kaĀ¾dĀ½ z nĀjs je jinĀ½ - nĀkdo je vĀ-ce na city a emoce, a nĀkdo je zase spĀ•Āj logik a pragmatik.

KaĀ¾dopĀjdnĀ•,

pokud se nauĀ•me, aby obĀ• nĀje hemisfĀ•ry spolupracovaly a byly vyuĀĀ-vĀjny v rovnovĀze, tak si rozhodnĀ• zlepĀjĀ-me soustĀ™edĀ•nĀ-, koordinaci a pamĀ•Ā•. SamozĀ™ejmĀ•, Ā¾e nejlepĀjĀ- je s tĀ-m Ā•tĀ•ho dĀ•tstvĀ-.

Ano,

uĀ¾ dĀ•ti od jednoho roku se mohou hodnĀ• uĀ•it Ā• a zabavit - na dĀ™evĀ•nĀ½ch vklĀjdaĀ•kĀjch. TrĀ•nujĀ- si jimi koordinaci oko - ruka, poznĀjvajĀ- tvary a barvy, a zlepĀjujĀ- hrubou motoriku. KdyĀ¾ se malĀ• dĀ-tĀ• dĀ-vĀj na rĀ- znĀ• tvary a vyhodnocuje, kam se kterĀ½ kousek hodĀ- nebo nehodĀ-, rozvĀ-jĀ- tuto dĀleĀ¾itou dovednost. A tak zĀjbavnou formou, zpoĀ•Ājtku jednoduchĀ½m sklĀjdĀjnĀ-m Ā•i vklĀjdĀjnĀ-m sprĀjvnĀ½ch kouskĀ•, se uĀ•- pouĀĀ-vat vlastnĀ- mysl a nenĀjsilnou formou se uĀ•-, jak Ā™eĀjtit problĀ•my a myslet logicky.

A pak uĀ¾ je puzzle provĀjzĀ- celĀ½m dospĀ-vĀjnĀ-m Ā• je perfektnĀ-, kdyĀ¾ dĀ•ti spoleĀ•nĀ• pracujĀ- na sestavenĀ- celkovĀ•ho obrazu, neboĀ• mohou diskutovat o tom, kam by mĀ•l kterĀ½ kousek pĀ™ijĀ-t, a proĀ• se majĀ- v sestavovĀjnĀ- stĀ™Ā-dat; uĀ•- se v pohodĀ• a hrou spolu komunikovat a sdĀ•let radost z dokonĀ•enĀ- puzzle. Puzzle symbolizuje systematiĀ•nost a logickĀ• myĀjlenĀ-.

NenĀ- nĀjhoda, Ā¾e si prĀjvĀ• tento motiv vybrala do svĀ•ho

loga slavnĀj encyklopedie Wikipedie. PĀ™ekonĀjvĀjnĀ- problĀ•mĀ• spojenĀ½ch s Ā™eĀjenĀ-m dĀ•tem dĀjvĀj pocit Ā•spĀ•chu, zvyĀjuje se jim tĀ-m sebevĀ•domĀ- a pĀ™ipravuje je na dalĀjĀ- vĀ½zvy v Ā¾ivotĀ•. VĀ½zkumy ukĀjzaly, Ā¾e pokud dĀ•tem pĀ™edloĀ¾Ā-me hraĀ•ky, jako jsou bloky, puzzle a jinĀ• tvarovĀ• hry, pomĀjhĀjme tĀ-m rozvĀ-jet jejich prostorovĀ• schopnosti. PochopitelnĀ•, Ā¾e tyto dovednosti pak hraĀjĀ- dĀleĀ¾itou

roli pátmí rozvoji jejich prostorových vnímání a pátmí edeváním v jejich pozdáním átmejená- tátmat z oboru STEM (vada, technologie, strojárrenstvára- a matematika).

Je samozámějme, áe puzzle pro starání- dáti jsou uá¾ komplikovanájí- . Jednak jsou dá-lky menájí-, je jich podstatná- vce a je nutno vynaložit vátájí- psychickou námahu i vce áasu na sloá¾ená- celku. Dáti se uá¾ musá- vce soustámedit, sloá¾ená- trvá podstatná- dále a vyá¾aduje o mnoho vce pozornosti i vytrvalosti. Souáasná- je to hra, pátmi která mohou bá½t samy, stejná- tak jako s kamarády, rodiá-i, nebo ve vátájí-m počtu lidá-, támba s celou ájirá- rodinou. Nikdo nehraje proti nikomu, vájichni mají- spoleáná½ cá-l á€“ poskydat hezká½ obrázek.

A ta radost, kdyá¾ se zadaámá-, ta je k nezaplacená-.

Puzzle je rovná¾ nesmárná- vhodnou volbou pro seniory. Podle expertá- jde o skvá½ prostámedek k procviáená- postámedu a památi. Mnohá½m áždále dospá½má€ nechybá- vysoká- trpálivost a hravost, a tak se i s náiroánájí- skládaá-kou rádi ážpoperouá€. Je to zájba nejen na chvá-li, ale mnohády, pokud je na vá½sledná½ obraz potámba vátájí- mnoá¾stvára- dá-lká-, tak i na nákolik dná-. Pátmá-jemná- proá¾itá½ch, odpóáinková½ch a souáasná- nesmárná- prospá¾jána½ch.

Prvná- zmá-nky o táto kratochvá-li pocházejá- ze starováká- áceá-ny, kde cá-lem ale bylo spá-áje skládat tvary, neá¾ (tedy hlavolamy typu Tangram a podobná). Prvná- skládaá-ku toho typu tak, jak ji známe, vyrobil londá½nská½ kartograf a kreslá-átm map John Spilsbury, která½ byl studentem u Thomase Jefferysona, královskáho geografa kráje Jiátmá-ho III. V 1766 John nalepil mapu sváta na tvrdá dámedo a vyámedal podá hranic jednotlivá zemá. Tá-m vytvoámil uáebná- p vá½uku zemápisu pro dáti. Brzy se tato skládaá-ka stala taká oblá-bená½m rozptá½lená-m. Kdyá¾ se dostavil obchodná- áspách, vytvoámil John dalájá-ch sedm map. Vedle sváta taká Evropu, Asii, Afriku, Ameriku, Anglii a Wales, Irsko a Skots

Prvná- zmá-nky o táto

kratochvá-li pocházejá- ze starováká- áceá-ny, kde cá-lem ale bylo spá-áje skládat tvary, neá¾ obrázky (tedy hlavolamy typu Tangram a podobná).

Prvná- skládaá-ku toho typu tak, jak ji známe, vyrobil londá½nská½ kartograf a kreslá-átm map John Spilsbury, která½ byl studentem u Thomase Jefferysona, královskáho geografa kráje Jiátmá-ho III.

V roce 1766 John nalepil mapu sváta na tvrdá dámedo a vyámedal podá hranic jednotlivá zemá. Tá-m vytvoámil uáebná- pomá-cku pro vá½uku zemápisu pro dáti. Brzy se tato skládaá-ka stala taká oblá-bená½m rozptá½lená-m. Kdyá¾ se dostavil obchodná- áspách, vytvoámil John dalájá-ch sedm map. Vedle sváta taká Evropu, Asii, Afriku, Ameriku, Anglii a Wales, Irsko a Skotsko.

Vá-ce se dozvá-te ZDE: <https://mozkolam.cz/mechanicke-hlavolamy/puzzle/puzzle-historie-jednoho-z-nejznamejsich-hlavolamu/> Copyright © Mozkolam.cz

Prvná- zmá-nky o táto kratochvá-li pocházejá- ze starováká- áceá-ny, kde cá-lem ale bylo spá-áje skládat tvary, neá¾ obrázky (tedy hlavolamy typu Tangram a podobná).

Prvná- skládaá-ku toho typu tak, jak ji známe, vyrobil londá½nská½ kartograf a kreslá-átm map John Spilsbury, která½ byl studentem u Thomase Jefferysona, královskáho geografa kráje Jiátmá-ho III.

V roce 1766 John nalepil mapu sváta na tvrdá dámedo a vyámedal podá hranic jednotlivá zemá. Tá-m vytvoámil uáebná- pomá-cku pro vá½uku zemápisu pro dáti. Brzy se tato skládaá-ka stala taká oblá-bená½m rozptá½lená-m. Kdyá¾ se dostavil obchodná- áspách, vytvoámil John dalájá-ch sedm map. Vedle sváta taká Evropu, Asii, Afriku, Ameriku, Anglii a Wales, Irsko a Skotsko.

Vá-ce se dozvá-te ZDE: <https://mozkolam.cz/mechanicke-hlavolamy/puzzle/puzzle-historie-jednoho-z-nejznamejsich-hlavolamu/> Copyright © Mozkolam.cz

Prvná- zmá-nky o táto kratochvá-li pocházejá- ze starováká- áceá-ny, kde cá-lem ale bylo spá-áje skládat tvary, neá¾ obrázky (tedy hlavolamy typu Tangram a podobná).

Prvná- skládaá-ku toho typu tak, jak ji známe, vyrobil londá½nská½ kartograf a kreslá-átm map John Spilsbury, která½ byl studentem u Thomase Jefferysona, královskáho geografa kráje Jiátmá-ho III.

V roce 1766 John nalepil mapu sváta na tvrdá dámedo a vyámedal podá hranic jednotlivá zemá. Tá-m vytvoámil uáebná- pomá-cku pro vá½uku zemápisu pro dáti. Brzy se tato skládaá-ka stala taká oblá-bená½m rozptá½lená-m. Kdyá¾

se dostavil obchodní špičce, vytvořil John dalších sedm map. Vedle světa
tak i Evropu, Asii, Afriku, Ameriku, Anglii a Wales, Irsko a Skotsko.

Všude se dozvíte ZDE: <https://mozkolam.cz/mechanicke-hlavolamy/puzzle/puzzle-historie-jednoho-z-nejznamsich-hlavolam/> Copyright © Mozkolam.cz

Mnohokrát jsem to skládala ale kupodivu, už je
doma nemám.

Darovala jsem je!

ANDREA