

Актуальность состоит в том, что эти игры учат детей действовать в "уме" и "мыслить", а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает их творческие возможности и способности.

Игры Воскобовича не зря называются лабиринтами. Все они постепенно усложняются, поддерживая детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Каждая игра направлена на получение конкретного результата, который малыш имеет возможность наблюдать и гордиться им в конце игры.

Это особенная, самобытная, творческая и очень добрая технология. В её основу заложены три основных принципа – интерес, познание, творчество. Это не просто игры – это сказки, интриги, приключения, забавные персонажи, которые побуждают малыша к мышлению и творчеству.

Толчком к изобретению игр послужили собственные дети. Они родились у инженера-физика Вячеслава Воскобовича в эпоху Перестройки, и походы по магазинам игрушек вгоняли молодого отца в тоску. Там предлагались игры, в которые играли еще бабушки наших бабушек. А в стране уже активно велись разговоры об альтернативной педагогике. И Вячеслав Валерьевич решил внести собственную лепту в передовые методы воспитания.

Первые игры Воскобовича появились в начале 90-х. "Геоконт", "Игровой квадрат" (сейчас это "Квадрат Воскобовича"), "Складушки", "Цветовые часы" сразу привлекли к себе внимание. С каждым годом их становилось все больше - "Прозрачный квадрат", "Прозрачная цифра", "Домино", "Планета умножения", серия "Чудо-головоломки", "Математические корзинки". Появились и первые методические сказки. Практика Воскобовича быстро вышла за рамки семьи. С просьбами поделиться опытом его стали приглашать на семинары, сначала в родном городе (тогда еще Ленинграде) а потом и за его пределами. Чуть позже был создан центр ООО «Развивающие игры Воскобовича» по разработке, производству, внедрению и распространению методик и развивающих и коррекционных игр.

Отличительные особенности игр Воскобовича:

- Возрастной диапазон.

Одна и также игра привлекает детей и трёх, и семи лет, так как в ней есть и действия для малышей и многоступенчатые задания для старших детей.

- Многофункциональность.

С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя ребёнок осваивает цифры и буквы, узнаёт и запоминает цвет, форму,

тренирует мелкую моторику рук, совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

- Творческий потенциал.

Все игры - свободный полет воображения, которое может вылиться в какое-нибудь открытие. Создавая из деталей головоломок бабочек, птиц, животных, ребенок может идентифицировать себя с этим животным, сочинить про него целую историю. Любая получившаяся фигура, может разжечь воображение малыша до такой степени, на которую мы, взрослые, просто не способны

- Сказочная «огранка».

В данной технологии автор скомбинировал игру и сказку. Образовательные задачи включены в ход игры. Сказки же – это мотивация, способ заинтересовать ребёнка. Технология действует практически безотказно – взрослый читает ребёнку сказку и задаёт ему по ходу чтения вопросы, малыш отвечает на эти вопросы, а также выполняет некоторые задания и решает задачи.

Важно, что дети, выполняя различные задания в играх Воскобовича, быстро не утомляются. Ведь ребенок самостоятельно выбирает темп и нагрузку занятия, переключаясь с одного задания на другое.

Дети с помощью игр учатся быстро анализировать и сравнивать полученную информацию, отлично ориентироваться на плоскости, легко считать, иметь навыки чтения, различать геометрические фигуры и цвета. Кроме этого, ребята с помощью игр Воскобовича учатся долго концентрировать свое внимание на выполнении поставленных задач, всегда доводить дело до логического конца.

Головоломка «Чудо-крестики»

«Чудо-крестики» являются многофункциональным пособием для развития у детей математических и творческих способностей. Данная игра представлена в виде рамки с различными вкладышами, которые отличаются друг от друга по форме и цвету. Все геометрические фигуры разрезаны на отдельные части. На начальном уровне ребенку предлагается собрать фрагменты фигур в единое целое. Затем задания усложняются. Малыш должен, используя схемы, собрать различные образы фигур и предметов. Для наглядности к игре прилагается «Альбом фигурок». Ребенок собирает сначала дорожки, башни, а затем драконов, человечков, солдатиков, насекомых и многое другое. Игра развивает внимание, память, воображение, творческие способности, «сенсорику» (различение цветов радуги, геометрических фигур, их размера), умение «читать» схемы, сравнивать и составлять целое из частей.

«Чудо-крестики» помогают ребенку освоить:

- цвета и формы,
- развивают умения сравнивать и анализировать
- формируют понятия целое и части
- учится использовать схемы для решения поставленных задач.

Игра-конструктор «Геокоонт»

Игра-конструктор «Геокоонт» представлена в виде фанерной дощечки с гвоздиками, которые расположены на ней в определенной последовательности. К игре прилагается набор цветных резинок и иллюстрированное пособие, содержащее творческие задания различного уровня сложности.

Дети не просто выполняют задания, а путешествуют с малышом Гео, помогают ему с помощью конструирования разноцветных геометрических фигур преодолеть различные препятствия в Фиолетовом Лесу. В пособие описаны схемы рисунков, которые в итоге должны получиться у малышей.

- «Геокоонт» вводит детей в мир геометрии
- развивает мелкую моторику рук
- помогает изучить цвета, величины и формы
- ребенок учится моделировать, складывать схемы по образцу, ориентироваться в системе координат, искать сходства и различия между рисунками, нестандартно мыслить
- развивает психологические процессы малыша.

Конструктор букв.

Развивающая игра «Конструктор букв» является прекрасным помощником в период знакомства ребенка с буквами. В состав игры входит специальная фанерная основа с резинками, которые фиксируют части букв. Также детям предлагаются 15 деталей различной формы.

Ребенок в ходе игры складывает графические образы различных букв, превращая их из одной в другую. Помогают ему в этом сказочные обитатели Фиолетового Леса, которые желают узнать о секрете фокусника Филимона Коттерфильда.

«Конструктор букв» помогает малышу:

- понять взаимосвязь между звуком и буквой
- формирует у него правильный графический образ буквы
- развивает фантазию и мелкую моторику

Цветной квадрат

Игра представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных с двух сторон на расстоянии 3-5 мм друг от друга на гибкую тканевую основу. С одной стороны «Квадрат»

- зеленого, с другой –красного. «Квадрат» легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях по принципу «оригами» для получения объемных и плоскостных фигур. Потому-то эту игру называют еще «Вечное оригами» или «Квадрат– трансформер».

На начальном этапе дети складывают домик с красной или зеленой крышей, конфетку. Более взрослые дети осваивают алгоритм конструирования, находят спрятанные в «домике» геометрические фигуры, придумывают собственные предметные силуэты, конструируют объемные фигуры. . «Квадрат Воскобовича» можно легко трансформировать, создавая разнообразные объемные и плоские фигуры. Данные фигуры можно собирать по предложенным схемам или придумывать собственные образы. Вариантов сложения насчитывается около сотни и более.

Этот квадрат-головоломка позволяет не только поиграть, развить пространственное воображение и тонкую моторику, но и является материалом, знакомящим с основами геометрии, стереометрии, счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.

Шнур-затейник.

Игра представляет собой деревянную дощечку с 9 рядами отверстий по 3 отверстия в каждом и 3 разноцветных шнура. В каждое отверстие вставлена железная кнопка, благодаря этому шнур можно не только продевать в отверстия, но и огибать кнопку шнуром, и закручивать шнур вокруг кнопки. С помощью шнурков составлять узоры, дорожки из стежков, можно писать буквы и цифры. Взрослые могут провести с ребенком «графический диктант». Работа со шнурками отлично тренирует мелкую моторику рук ребенка. А «графические диктанты» учат ориентироваться в пространстве, быть внимательным и сосредоточенным.

Счётовозик

Развивает:

Освоение порядкового и количественного счёта;

Соотнесение цифры и количества;

Сравнение чисел первого и второго десятка, состав чисел второго десятка;

Сложение чисел, решение простейших задач;

Внимание, память, элементы логического мышления.

Игровизор

"Долгоиграющая" папка. На ее верхнем прозрачном листе можно рисовать фломастером, раскрашивать и не бояться ошибки. Ошибка легко стирается салфеткой, поэтому становятся ненужными многочисленные листы с заданиями.

Волшебная восьмерка

Игра представляет собой небольшую дощечку, имеющую отверстия, в которые продета круглая резинка. Под нее ребенок должен подкладывать разноцветные части цифр, но не в хаотичном порядке, а используя особую считалку, обозначающую названия цветов. Благодаря «Волшебной восьмерке» ребенок научится различать цвета и составлять цифры.

«Кораблик Брызг – брызг»

«Кораблик Брызг – брызг» представляет собой игровое поле из коврового материала в виде корабля с приклеенным фанерным корпусом и нанесенными цифрами от 1 до 7. К мачте на корпусе нужно прикреплять по цветам радуги и по необходимому количеству флажки на липучках - паруса.

Игра развивает мелкую моторику, внимание, память, мышление, дает представление о математических понятиях, о цвете, высоте, пространственном расположении предметов.

Коврограф «Ларчик»

Находит широкое применение в работе д/с. Коврограф представляет собой поле, расчерченное на квадраты 10x10 см. Это особенно удобно для нашего д/с, так как наши доски не расчерчены на клетки.

В комплект также входят:

- приспособления для фиксации на нем дидактического материала (пособия «Разноцветные липучки», «Кармашки»);
- приложения «Разноцветные веревочки», «Цветные карточки», «Буквы и цифры».
- методическое пособие «Ларчик».

Например: Воспитатель ставит красную точку (липучку). Просит первого ребенка поставить синюю точку через 2 клетки вправо. Второму ребенку предлагается поставить желтую точку через 3 клетки вниз от красной и т.д. Когда дети поставят 4 цветные точки, воспитатель спрашивает их, какая фигура получилась. После правильного ответа детей, воспитатель разноцветной веревочкой «чертит» ромб на коврографе. Таким образом, используя разноцветные веревочки, можно заниматься графическими диктантами на коврографе или создавать различные картины. Коврограф позволяет в игровой форме решать самые разнообразные задачи. Например: "Росли в лесу два дерева — одно высокое, другое — низкое. (Длинную и короткую веревочку располагаем недалеко друг от друга на коврик). Высокое деревце любило похвастать: "Я — самое высокое дерево, Я — самое сильное." А низкое дерево стояло в тени высокого, вздыхало и помалкивало. Забрел как-то в те леса гуляка ветер. Какое деревце приметил? Высокое. Стал раскачивать его из стороны в сторону. (показываем на коврик). В конце концов дерево сломалось и у упало к

корням низенького (сгибаем длинную веревочку, чтоб получить букву И). Последнее, что успело прокричать высокое дерево: "Помоги-и-и-и...". Еще долго-долго последний звук носило лесное эхо." Какой звук? Звук И. А какую мы букву построили — букву И.

«Прозрачный квадрат Воскобовича»

«Прозрачный квадрат» - это увлекательная игра и эффективное средство развития ребенка дошкольного возраста.

Игры с геометрическими фигурами способствуют успешному освоению детьми эталонов формы. Выполняя игровые задания, ребенок учится считать, отсчитывать нужное количество, знакомится с пространственными отношениями и величиной. Составление одной фигуры из нескольких помогает понять ребенку-дошкольнику соотношение целого и части. В играх с «Прозрачным квадратом» совершенствуется память и воображение. Ребенок, играя, пересказывает сказочную историю, придумывает свои рассказы, доказывает правильность своих решений. Игра предоставляет огромные возможности детям и взрослым для реализации собственных творческих идей.

Правила конструирования квадрата.

1. При складывании квадратов пластинки накладываются друг на друга всей плоскостью.
2. При наложении пластинок друг на друга не допускается совмещение (пересечение) цветных элементов.

Анализ геометрических фигур, соотношение целого и части.

- Предложите ребенку выложить точно такой же ряд из четырех пластинок.
- Какая пластинка лишняя? Чем она отличается от всех остальных? (Пластинка с квадратом, потому что на остальных пластинках изображены треугольники)
- Найди лишнюю пластинку и докажи, что ты прав. (Лишняя пластинка с треугольником, потому что на остальных пластинках четырехугольники)
- Предложите ребенку выложить точно такой же ряд из пластинок. Спросите, что объединяет пластинки. (На всех пластинках четырехугольники)
- Найди закономерность и продолжи ряд. Чем отличаются пластинки друг от друга? (каждая пластинка больше предыдущей на 1 маленький треугольник)
- Посмотри на рисунок и положи перед собой такие же пластинки. Какие из них нужно наложить друг на друга, чтобы получились две одинаковые геометрические фигуры. (Вторую и третью, получится треугольник, как на первой пластинке)
- Какую геометрическую фигуру надо добавить, чтобы получился непрозрачный квадрат? Какую часть от целого квадрата она составляет? Из каких частей сложен этот квадрат (равных, неравных)? Придумай и сложи свой квадрат из двух равных частей.

- А теперь сложи квадрат из трех фигур, например таких, как на рисунке. Придумай и сложи свои квадраты из трех частей. Сколько их получилось?

Складывание квадрата из частей

- Сложи 9 квадратов из всех пластинок. Сначала 5 квадратов из одинаковых геометрических фигур и 4 из разных. Потом сложи 9 квадратов из разных геометрических фигур.

- Коллективная игра

«Вертикальное домино»

В нее играют 2-6 человек и делают ходы по очереди. Задача игроков: сложить квадраты из пластинок и набрать как можно больше очков.

Правила игры:

- Соберите все пластинки вместе и положите на середину стола. Это банк.

- Тот, кто ходит первым, берет пластинку из банка и кладет ее на стол.

- Следующий игрок берет пластинку из банка и, если она подходит, накладывает на первую, собирая таким образом квадрат из частей (см. правила конструирования квадрата).

- Игрок, который построит квадрат, (то есть положит последнюю пластинку), забирает его себе (выигрывает).

- Сколько пластинок в квадрате — столько очков.

- Если пластинка не подходит, игрок кладет ее на стол рядом с недостроенным квадратом.

В дальнейшем игроки могут собирать два квадрата по выбору. (Одновременно можно складывать три, четыре и более квадратов.)

Выигрывает тот, у кого больше всего пластинок или очков.