

# «Развивающие игры Воскобовича»



***Вячеслав Воскобович – изобретатель, который придумал более 50 пособий для развития умственных и творческих способностей ребенка. Во время перестройки разыскивая по магазинам какие-нибудь развивающие игрушки для своих двух детей и не найдя ничего подходящего, он решил сам придумать и смастерить игру. Бил и колотил все вручную. Копировать чужое не стал, и потому его новые игры вызвали такой интерес. Первые разработки Воскобовича носили конструктивный характер – это был поиск какой-то изюминки. Понимая, что задания и упражнения не так интересны детям как игра, подошел к делу творчески и соединил свои идеи с игровыми моментами.***

## «Краткое описание комплектов игровой технологии В.В. Воскобовича».

Название комплекта	Перечень игр входящих в комплект	Краткая характеристика
1. Игры с буквами, звуками, слогами и словами	"Складушки", "Теремки Воскобовича", "Конструктор букв", "Тысячеслов", "Читайка-1" и "Читайка-2", "Шнур-Малыш" и "Шнур-затейник", Эрудит "Ромашка" и "Яблонька", "Забавные буквы".	Эти игры направлены на развитие речи и мышления. Ребенок решает логические задачи с буквами, путешествует по лабиринтам, составляет слоги и слова, учится словотворчеству. Основная задача игр этой группы - превратить сложный процесс обучения чтению в занимательную и веселую игру.
2 Игры, направленные на логико-математическое развитие	"Геокоонт-конструктор", "Геовизор" и "Игровизор", "Квадрат Воскобовича", "Цифроцирк", "Чудо-крестики" и "Чудо-соты", "Ларчик", "Кораблик Плюх-Плюх", "Планета умножения", "Прозрачная цифра", "Математические корзинки", "Конструктор цифр", эталоны цвета "Лепестки" и эталоны форм "Фонарики", "Счетовозик" и "Черепашки", "Змейка" и "Домино Воскобовича".	Целью всех игр, объединенных в эту группу, является их направленность на развитие мыслительных операций. В ходе игры дети манипулируют свойствами предметов, геометрическими фигурам и цифрами.

# Характерные особенности развивающих игр В.В.Воскобовича

## *Характерные особенности игр В.В. Воскобовича*

1. Каждая игра представляет собой сказочный сюжет, узнавая сюжет за сюжетом ребёнок решает ряд игровых задач на основе какого-либо материала (эластичные шнуры, разноцветные резинки, прозрачные и гибкие пластинки).
2. Задания детям даются в различной форме: в виде модели, схемы, устной инструкции, что знакомит детей с различными способами приёма и передачи информации.
3. В основу игр положен принцип постепенного и постоянного усложнения материала.
4. Задания имеют широкий возрастной диапазон участников игр. С одной и той же игрой могут заниматься дети и 3-х и 4-х и 7-ми лет, а иногда и дети средней школы. Это возможно потому, что к постоянному физическому манипулированию присоединяется система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных задач.

# Сказочные герои

Пчелка Фифа



Малыш Гео



# Сказочные герои

Ворон Метр



Паук Юкк





# «Теремки» и «Складушки»





# Возрастной диапазон



- Одна и та же игра интересна и трехлетке и семилетке, так как в ней есть и действия для малышей и многоступенчатые задания для старших детей.



# Многофункциональность



- С помощью игр решаются сразу несколько образовательных задач: сначала нужно из деталей головоломки составить и придумать сказочный мир, в это время ребенок незаметно для себя запоминает и узнает цвет, развивает память и мышление, мелкую моторику, внимание.



# Творческий потенциал



- *Все игры - свободный полет воображения, которое может вылиться в какое-нибудь открытие.*



# Образность и универсальность

- *Игры наполнены ощущением сказки, особого языка, который мы, взрослые, утрачиваем за рациональными словоформами. Все игры обращены к главному участнику - ребенку.*



# Реализация технологии



- *В отношениях "взрослый-ребенок" здесь не предполагается положение взрослого над ребенком, только партнерские отношения. Ребенок окружается непринужденной, веселой, интеллектуально-творческой атмосферой.*

# Сказочная «огранка»



Методические сказки, которые содержат сюжеты о превращениях и приключениях веселых героев и одновременно логические вопросы, задания и упражнения по моделированию, преобразованию предметов. Эту авторскую игровую технологию Вячеслав Воскобович назвал «Сказочные лабиринты».

# "Сказочные лабиринты игры»

Он предлагает создать развивающую среду Фиолетовый лес. Как будет выглядеть ваш лес – придумываете Вы сами. Его можно нарисовать на стене, ткани, подобрать обои, ковер, повесить цветы. Вы должны создать атмосферу сказочного леса. Цвет леса не случаен – это один из основных цветов спектра, многие специалисты по дизайну цвета связывают его с какими-то находками, открытиями, созданием чего-то нового, он мистичен и загадочен. Это будет мир малыша, где он будет играть, конструировать, придумывать, собирать. Ребенок погружается в сказку, которую читает взрослый и путешествует по фиолетовому лесу, где встречается сказочных героев: например «чудо квадрат», которому скучно, по сюжету квадрат в руках ребенка превращается то в домик, то в зверушку. Путешествуя дальше, ребенок встречается чудо - соты, чудо - крестики, в которых детали мозаики превращаются в предметы любого цвета, животных. Ребенок слушает сказку и по ходу события отвечает на вопросы, выполняет игровые задания. Все сказки авторские.





Благодарю за внимание!