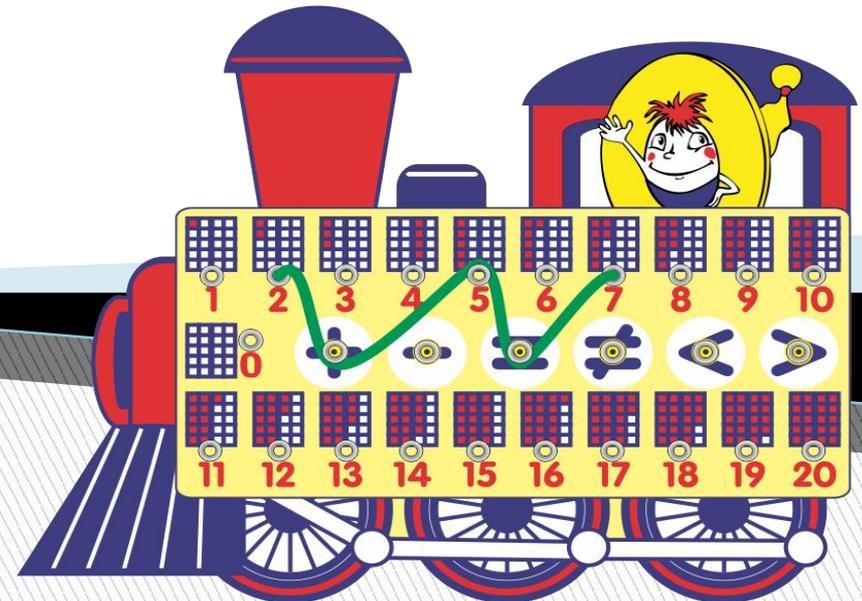


Презентация на тему: «Развивающие игры Воскобовича»



Цель игр Воскобовича

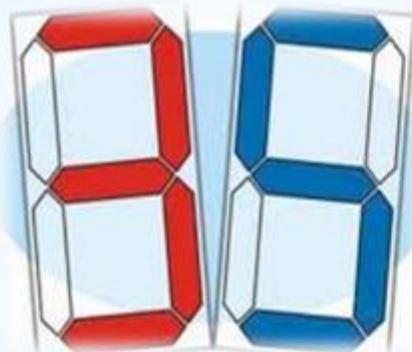
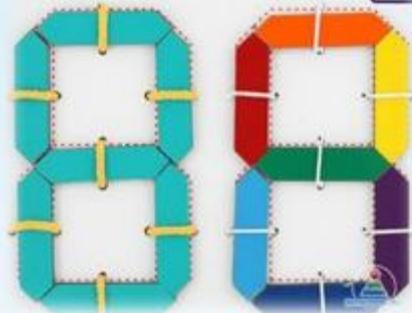
Целью его игр является развитие творческих, познавательных данных детей, интеллектуальных, умственных и математических способностей. Его игры - эффективное средство формирования таких качеств, как организованность, самоконтроль, творчество, интеллектуальное развитие, мышление... Актуальность состоит 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, обучающие счету



Математические
корзинки

Волшебная
ВОСЬМЕРКА²



Прозрачная цифра



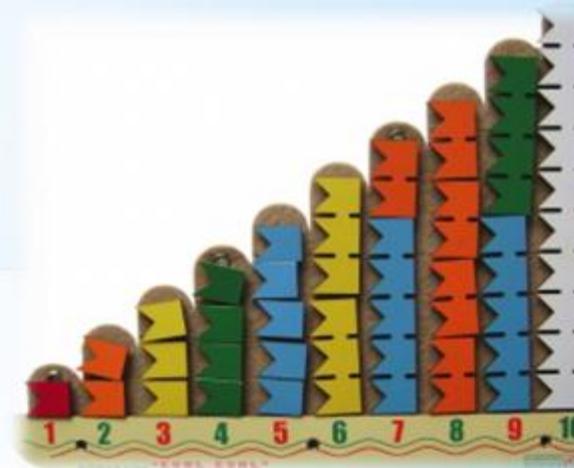
Счетовозик



Игровизор



Цифрята-зверята

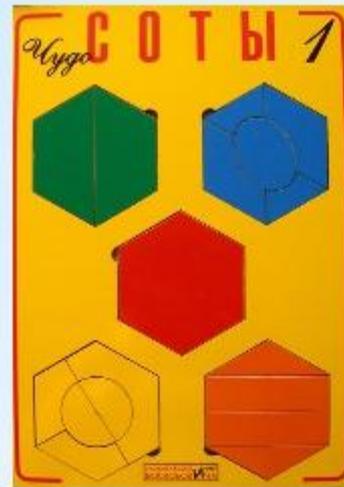


Кораблик Буль-Буль

Игры на развитие пространственной ориентировки и конструктивных способностей



Геоко́нт



Чудо-соты



Прозрачный квадрат



Чудо-крестики



Игровой двухцветный квадрат

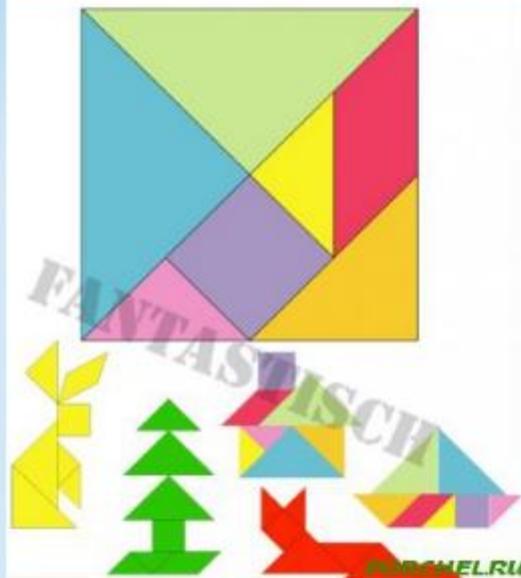


Чудо-цветик

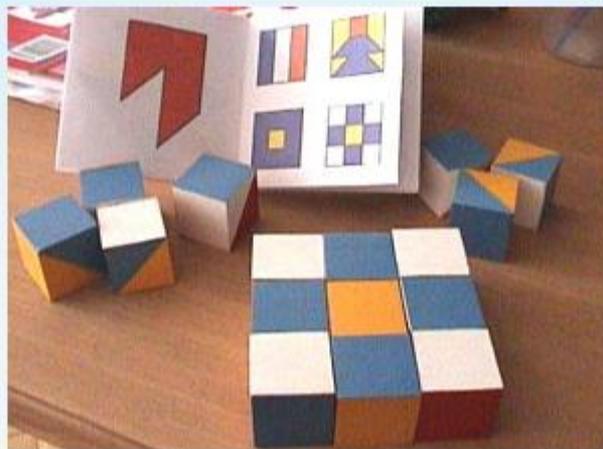


Лого-формочки

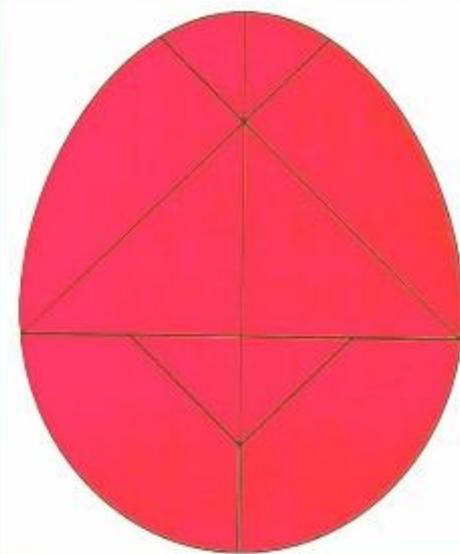
Игры-головоломки



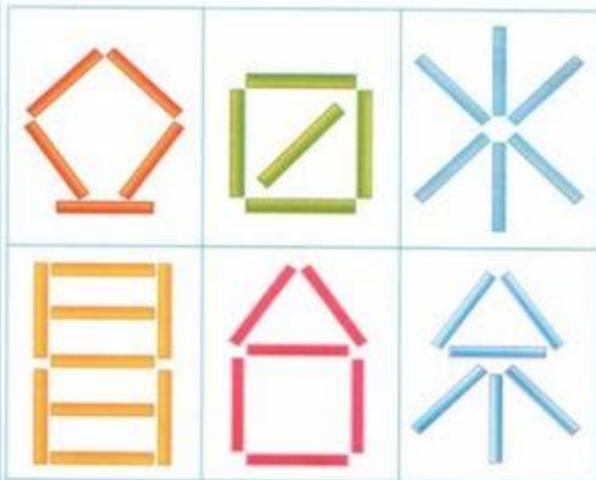
Танграм



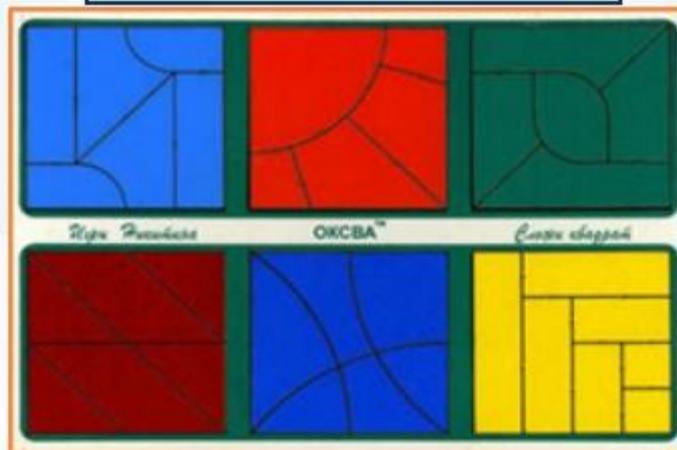
Сложи узор



Колумбово яйцо



Счетные палочки



Сложи квадрат



Листик

Развивающая игра «Прозрачный квадрат»



- Игра способствует развитию сенсорных познавательных и творческих способностей. Знакомит с эталонами формы и величиной, соотношением целого и части, пространственным соотношением предметов. Развивает произвольность и концентрированность внимания. Способствует совершенствованию памяти, элементов логического и пространственного мышления, творческого воображения. Знакомит с такими физическими свойствами, как гибкость и прозрачность. Развивает конструктивные навыки.

Развивающая игра «Цветное панно»



"Цветное панно" входят 20 карточек-квадратов с диагональным делением на два цвета и игровое поле с геометрической разметкой. Игра, принять участие в которой могут одновременно от 2 до 4 человек, направлена на развитие умения оценивать ситуацию, просчитывать свои ходы и действия соперников на несколько шагов вперед.

Правила игры "Цветное панно" заключаются в поочередном выставлении на игровое поле карточек-квадратов с обязательным касанием граней одного цвета ранее выложенных другими игроками карточек - так, чтобы образовать из двух карточек один цветной квадрат.

«Математическая корзинка»



Математические корзины – обучающая игра, которая поможет ребенку освоить счет, запомнить цифры, выучить состав числа до пяти, научиться складывать и вычитать, познакомиться с понятиями полное, неполное и пустое множество, больше, меньше, поровну.

Малыш в ходе игры помогает своим друзьям складывать в корзины грибы-вкладыши. При этом выясняя, кто собрал грибов больше, а кто меньше. Сколько грибов необходимо положить в корзину, чтобы она была полной. В предложенной автором инструкции описано более десяти игр, в которые можно поиграть с малышом. Также ребенок в ходе игры выполняет задания на развитие мелкой моторики рук: разукрашивает, обводит и штрихует грибы. «Математические корзины» являются универсальной игрой для детей от двух лет и старше.

ОЗЕРО



ГОЛОВОЛОМКА-
МОЗАИКА



Головоломка-мозаика ЛЕТО

Для полезного и приятного общения детей и взрослых

(автор-разработчик - В.Перельман)



Игра служит для развития **восприятия, пространственной ориентации, мелкой моторики, внимания, фантазии, речи.**

Рассмотрите с ребенком маленькие разноцветные фигурки, **придумайте**, на кого или что они похожи.

Сопоставьте "настоящие" кораблики на рисунке с их схематическими изображениями (на лицевой стороне игры), пусть ребенок сам соберет свое "море" из элементов мозаики на листе бумаги. Помогите ему обвести кораблики и закончить рисунок.

Большие образцы с подписями помогут самым маленьким собрать картинку **наложением деталей на их изображения.** Следующим шагом для ребенка будет собирание картинки **без наложения** деталей на образец, и далее - по уменьшенным образцам (без подписей), которые можно собрать только **ориентируясь на взаимное расположение** деталей.

Высший уровень сложности (задача для взрослого) - собрать картинку только по

маленьким образцам, расположенным на этом листе.

Предложенные для собирания фигурки **могут оказаться персонажами историй**, которые Вы придумаете вместе с Вашим ребенком. Например, историю о космическом путешествии (*ракета, космонавт, спускаемый аппарат, воздушный шар*), о дальнем плавании или парусных гонках (разные *кораблики*), о путешествии в зоопарк... Сложенные фигурки можно обвести и раскрасить, тогда получится иллюстрация к созданному Вами произведению. Пусть ребенок **сам придумает и сложит фигурку** (например, рыбку в компанию к крабу).

Собранные фигурки могут быть одноцветными (для облегчения восприятия силуэтного изображения) или разноцветными. Разноцветные элементы игры можно использовать для составления узоров.

Картинка на лицевой стороне игры - разрезная, она может стать отдельной игрой.



С ней ребенок познакомится с такими свойствами предметов, как гибкость и прозрачность; поймет, как классифицировать предметы по определенным признакам; научится сортировать пластинки по цвету, количеству, расположению полосок; усвоит, что один и тот же образ может быть воспроизведен различными способами; сможет составлять знаки и фигуры по образцу и по памяти. Игра способствует развитию внимания, памяти, логического мышления. Составляя из пластинок цифры, буквы и самые разные фигуры, ребенок будет развивать воображение и творческие способности, мелкую моторику рук и речь.

«Играя – учимся, Играя – познаём!»

- ▣ В.А. Сухомлинский считал, что духовная жизнь ребенка полноценна лишь тогда, когда он живет в мире игры, сказки, музыки, фантазии, творчества. Без того он – засушенный цветок.

