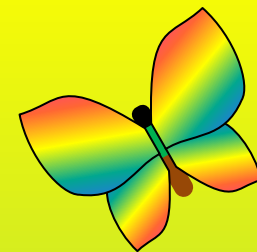
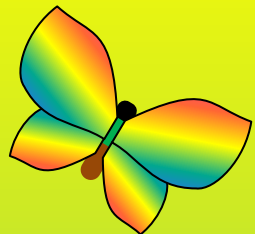
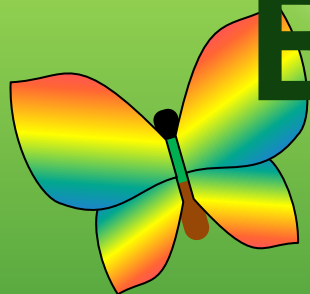


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Лицей им. Г. Ф. Атякшева  
/дошкольные группы/



# РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ В. ВОСКОБОВИЧА



Подготовила:  
Сенина Яна Валерьевна  
Воспитатель



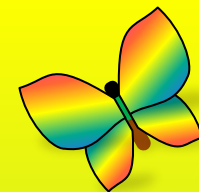


**Вячеслав Воскобович** – изобретатель, который придумал более 50 пособий для развития умственных и творческих способностей ребенка.

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.





**Целью** его игр является развитие творческих, познавательных, интеллектуальных, умственных и математических способностей.

Его игры - эффективное средство формирования таких качеств, как организованность, самоконтроль, творчество, интеллектуальное развитие, мышление...

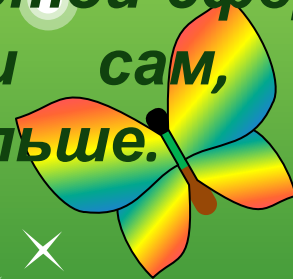
**Актуальность** состоит в том, что эти игры учат детей действовать в "уме" и "мыслить", а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает их творческие возможности и способности.

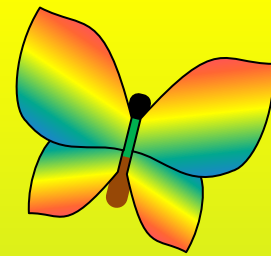


# Что отличает игры Воскобовича от всех остальных?

## 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. Специфика его игр в том, что это не всегда понятные и очевидные вещи, что как раз и развивает ребенка и сам автор считает, что присутствие взрослого желательно детям до трех лет. После трех все зависит от родителей, если они хотят дать ребенку больше, должны быть все - таки рядом в этой сфере. Ребенок будет выполнять задания и сам, но присутствие рядом взрослого даст ему больше.

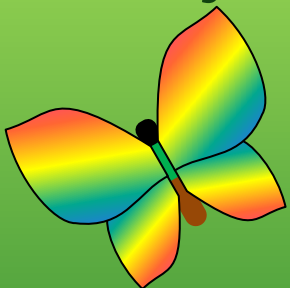


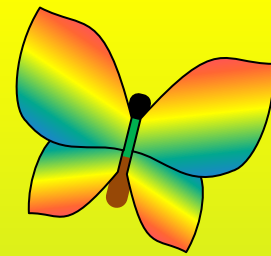


## **Многофункциональность**

**Это то, что отличает игры Воскобовича от всего коробочного, что стоит в магазинах игрушек.**

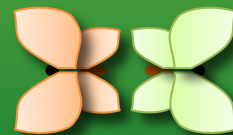
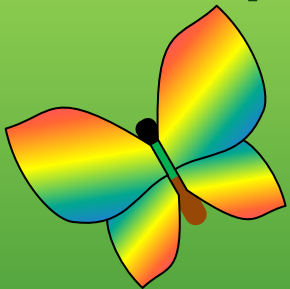
**С помощью игр решаются сразу несколько образовательных задач: сначала нужно из деталей головоломки составить и придумать сказочный мир, в это время ребенок незаметно для себя запоминает и узнает цвет, развивает память и мышление, мелкую моторику, внимание.**



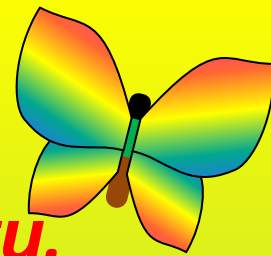


## **Творческий потенциал**

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

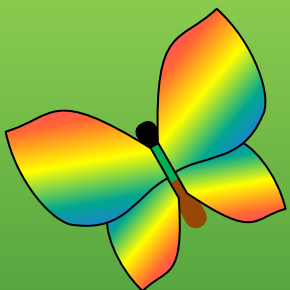






## **Сочетание сказки и головоломки.**

**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».**



## **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.





# Прозрачный квадрат

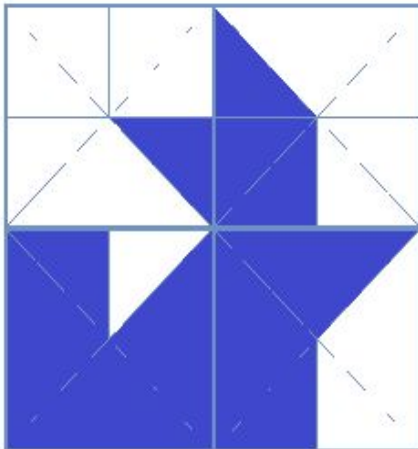
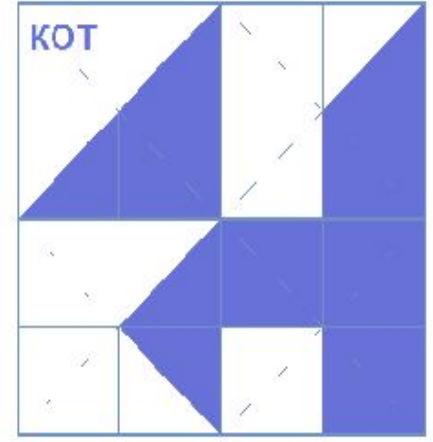
## Что развивает

- освоение названий и структуры геометрических фигур, их размера;
- умение составлять геометрические фигуры из частей, понимание соотношения целого и части;
- умение конструировать предметные силуэты путем наложения или приложения пластинок.
- внимание, память, воображение, умение анализировать, сравнивать, творческие способности, речь, мелкую моторику рук.

Ребенок накладывает пластинки друга на друга, совмещает закрашенные части и составляет из них геометрические предметные силуэты. Предметные силуэты можно составлять и путем приложения геометрических фигур друг к другу.



# Прозрачный квадрат



# Чудо крестики

## Что развивает

- сенсорные способности (различение цветов радуги, геометрических фигур, их размера);
- умение «читать» схемы, сравнивать и составлять целое из частей;
- внимание, память;
- воображение, творческие способности;
- мелкую моторику рук;
- умение определять количество предметов и порядковый номер.

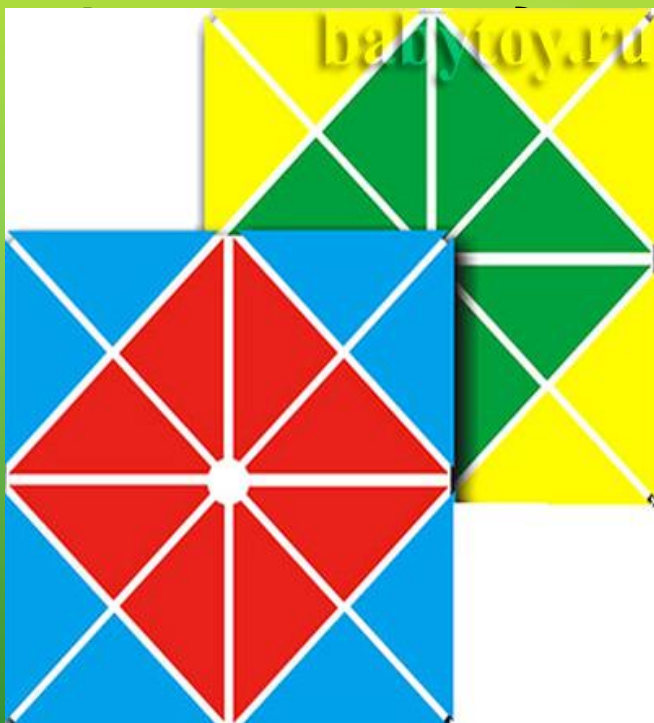




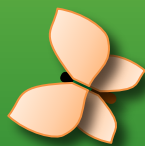
# "Квадрат Воскобовича" ("Игровой квадрат")

или "Кленовый листок", "Косынка", "Вечное оригами".  
32 жестких треугольника наклеены на гибкую основу с двух сторон. Квадрат легко трансформируется, позволяя конструировать как плоскостные, так и объемные фигуры.

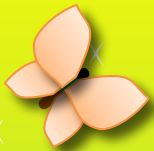
Дети осваивают алгоритм конструирования, находят спрятанные в "домике" геометрические



скажут себе, что это предмет для игры, поиграть, развить внимание, память, пространственное воображение и тонкую моторику, а также знакомит с основами геометрии, пространственной координацией, объемом, является счетным материалом, основой для моделирования, творчества,







**1**

**2**

**3**

**12**

9 Башмачок

**13**

6 Мышка

**14**

# 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. В комплекте с Игровизором разнообразные приложения: (Катя, Рыжик и рыбка, Лабиринты цифр, Лабиринты букв, Предметный мир вокруг нас).**





# Игровизор



РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ  
ВОСКОБОВИЧА

детям 3-8 лет

## ЛАБИРИНТЫ БУКВ

главные

**А О У Ы Э** **Я Ё Ю И Е**

- развитие интеллекта
- подготовка руки к письму
- подготовка к обучению чтению
- развитие навыков чтения

РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ  
ВОСКОБОВИЧА

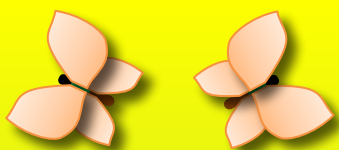
детям 3-6 лет

## ЛАБИРИНТЫ ЦИФР

- развитие познавательных способностей
- подготовка руки к письму
- освоение математического содержания







# Игровизор



**ЛАБИРИНТ БУКВЫ А** 1

А Н Я

А С Т Р А

**ЛАБИРИНТ БУКВЫ Я** 6

Я Ш А

Я Б Л О К О

Я Х Т А

**ЛАБИРИНТ БУКВЫ Ё** 7

Ё Ж

П Ё С

М Ё Д

INTELTOYS.RU





# Пространственные карточки

Образные карточки "Лев-Павлин-Пони-Лань" с возможностью крепления на ковровом поле используются для формирования и развития пространственных представлений ребенка (ассоциативно указывают на "Левый Верхний", "Правый Верхний", "Правый Нижний", "Левый Нижний" угол)







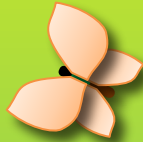
# Радужные гномы

Данное приложение представляет собой набор карточек из плотной бумаги с Радужными гномами: Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи. Приложение к "Коврографу Ларчик"





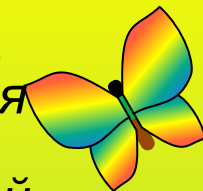
# Коврограф





**«Геокоонт»** - резиновый конструктор. За счет растяжения резинка позволяет создавать множество геометрических форм. На доске находится 33 гвоздика, один черный в центре, остальные объединены в лучи. Белый луч, который находится сверху, попав в центр, разделяется на 7 лучей, которые соответствуют цветам радуги. Каждый луч обозначен буквой по названию цвета: с - синий и т.п. Дополнительно каждый гвоздик в луче имеет свой номер 1, 2, 3 или 4. Получается, что каждому гвоздику можно дать имя: о1.

Отрезок, угол, луч – все это легко запомнить, играя с «волшебными гвоздиками и Паутинкой паука Юкка». Игра знакомит с работой координатной сетки, учит конструировать на плоскости, развивает логику, воображение, *сть.*





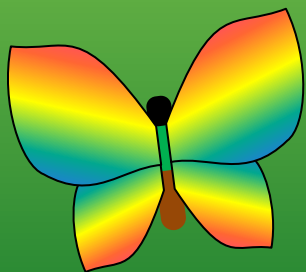
Во время занятий с детьми по играм Воскобовича педагогам надо обратить внимание на следующее:

**Подготовка.** Перед тем, как предлагать ребенку игру – ознакомьтесь с методическими рекомендациями и самой игрой.

**Речь.** В основном дети работают руками и мало говорят. Во время занятий спрашивайте ребенка, что он делает, почему выбрал именно эту фигуру, а не другую, просите пересказать сказочное задание или придумать свой сюжет.

**Статичность.** Занимаясь с игровыми материалами, ребенок чаще всего находится в одной и той же сидячей позе. Необходимо учитывать возрастные особенности детей и вовремя отвлекать «заигравшихся».

**Усидчивость.** Для игры с пособиями Воскобовича требуется усидчивость, а это не каждому ребенку по душе и по силам.



**Игры В. Воскобовича** - необыкновенные пособия, которые соответствуют современным требованиям в развитии дошкольника. Их простота, незатейливость, большие возможности в плане решения воспитательных и образовательных задач неоценимы в работе с детьми. Игры подобного рода психологически комфортны. Ребенок складывает, раскладывает, упражняется, экспериментирует, творит, не нанося ущерба себе и игрушке. Игры мобильны, многофункциональны, увлекательны для малыша. Играя в них, дети становятся раскрепощенными, уверенными в себе, подготовленными к обучению в школе.



**Спасибо за  
внимание!**

