

**«Развивающие игры  
Воскобовича.  
Геокопт,  
как средство развития  
творческих способностей »**

**Воспитатель : Авербух С.В.**



# Игры Воскобовича

## Немного истории

Вячеслав Вадимович Воскобович - живет в Санкт-Петербурге. Им разработано более 40 развивающих игр и пособий. В прошлом Вячеслав Вадимович инженер-физик.

Толчком к изобретению игр послужили двое собственных детей и «пустые» магазины игрушек в эпоху Перестройки. Воскобович, пытаясь найти альтернативу обычным советским игрушкам, натолкнулся на опыт Никитина и Зайцева, но решил пойти своим путем. Так появились его первые творческие игры: «Геоконт», «Игровой квадрат», «Цветовые часы».

«Мы отказались от «одноразовых» продуктов:

собрал-разобрал и отложил в сторону, мы

создаем универсальные игры, которые

можно неоднократно творчески использовать»,

- говорит Вячеслав Воскобович.

Чуть позже был создан центр

ООО «Развивающие игры Воскобовича»

по разработке, производству, внедрению и

распространению методик и развивающих и

коррекционных игр.



# Цели занятий с игровыми материалами Воскобовича

- Развитие у ребенка познавательного интереса и исследовательской деятельности.
- Развитие наблюдательности, воображения, памяти, внимания, мышления и творчества.
- Гармоничное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал.
- Формирование базисных представлений об окружающем мире, математических понятиях, звукобуквенных явлениях.
- Развитие мелкой моторики.



# Особенности развивающих игр

## Воскобовича

*- Игры разработаны, исходя из интересов детей.*

Занимаясь с такими игровыми пособиями дети получают истинное удовольствие и открывают для себя всё новые и новые возможности.

*- Широкий возрастной диапазон.*

В одну и ту же игру могут играть дети от 2-х до 7 лет и старше.

Игра начинается с простого манипулирования, а затем усложняется за счет большого количества разнообразных игровых заданий и упражнений.

*- Многофункциональность и универсальность.*

Занимаясь только с одним игровым пособием, ребенок имеет возможность проявлять свое творчество, всесторонне развиваться и осваивать большое количество образовательных задач (знакомиться с цифрами или буквами, цветом или формой, счетом и т.д.).

*- Систематизированный по возрастам и образовательным занятиям готовый развивающий дидактический материал.*

*- Методическое сопровождение.*

Многие игры сопровождаются специальными методическими книгами со сказками, в которых переплетаются различные сюжеты с интеллектуальными заданиями, вопросами и иллюстрациями. Сказки-задания и их добрые герои - мудрый ворон Метр, храбрый малыш Гео, хитрый, но простоватый Всюсь, забавный Магнолик - сопровождают ребенка по игре, учат его не только математике, чтению, логике, но и человеческим взаимоотношениям.

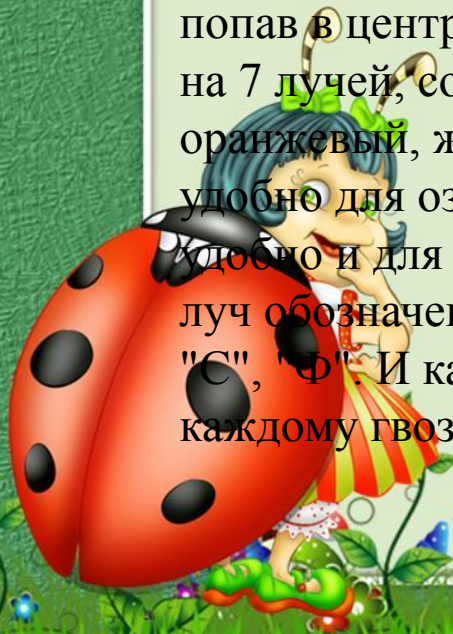


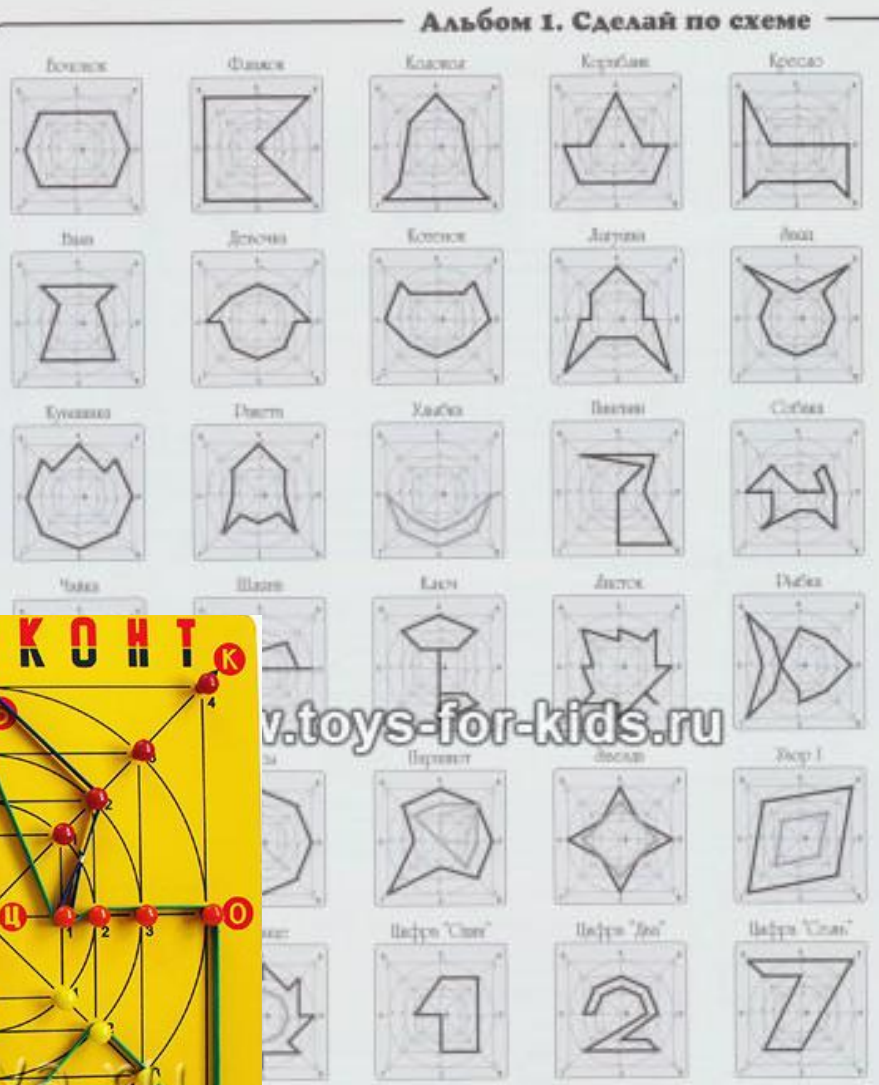
# ГеоКОНТ

Игра представляет собой фанерный планшет с пластмассовыми гвоздиками, расположенными особым образом, и набором цветных резинок.



Детский народ называет Геоконт "дощечкой с гвоздиками" или "разноцветными паутинками". Это, действительно, игровое пособие, приложение к сказке. "Пособие" Геоконта представляет собой фанерную дощечку. На дощечке укреплены координатная пленка и разноцветные пластмассовые гвоздики. На эти гвоздики во время детских игр и фантазий натягиваются разноцветные "динамические" резинки. В результате такого конструирования получаются предметные силуэты, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы. Всего на доске Геоконт находится 33 гвоздика: один центральный черный, а остальные объединены в группы гвоздиков разных цветов, кроме верхних белых гвоздиков. Верхние белые гвоздики символизируют белый луч свет. По законам оптики белый цвет состоит из 7 цветов, соответствующих 7 цветам радуги. Поэтому белый верхний лучик, попав в центр доски Геоконта, то есть в черный гвоздик, "разделяется" на 7 лучей, соответствующих цветам радуги -- красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый. Это удобно для ознакомления детей с цветовой гаммой. Это удобно и для ознакомления ребенка с системой координат. Каждый луч обозначен буквой в соответствии с цветом: "Б", "К", "О", "З", "Г", "С", "Ф". И каждый гвоздик в луче имеет номер 1, 2, 3 или 4. Значит, каждому гвоздику можно дать имя. Например "О1" или "З4".





К игре "Геоконт" прилагается сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и Я, дядя Слава». Сказка позволяет познакомить ребенка с Малышом Гео и другими героями Фиолетового леса, которые с помощью "Геоконта" открывают мир геометрических и образных превращений, разноцветных приключений. Взрослые читают сказку детям, а они по ходу сюжета складывают фигуры на «Геоконте», отвечают на вопросы.

- **Ворон Метр и Я, дядя Слава**



**Малыш Гео**





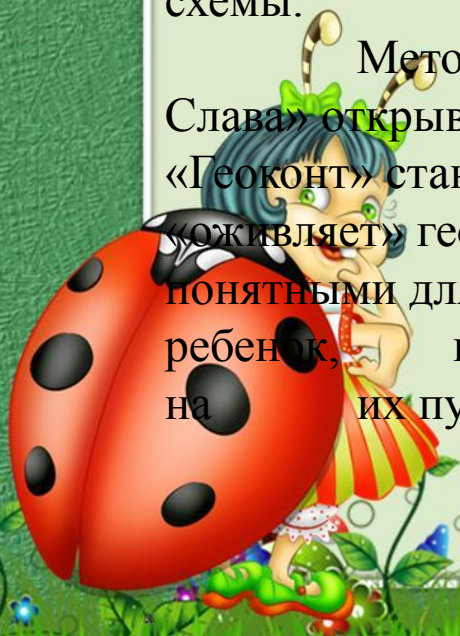
## Описание игры.

Игра «Геоконт» представляет собой деревянное поле с закрепленными на нем «гвоздиками», на которых в ходе игры натягиваются разноцветные резинки. Каждый «гвоздик» имеет свои координаты (например, Ж-2 – желтый «луч», второй «гвоздик»).

«Геоконт» - оригинальный конструктор. С помощью разноцветных резинок на игровом поле можно создавать геометрические фигуры различного размера, разноцветные контуры предметных форм окружающего мира, симметричные несимметричные узоры.

В комплект игры «Геоконт» входит методическая работа «Умелые лапки». Это сказочная история о Пауке Юкке и его внучатах – паучатах, игровые задания, схемы.

Методическая сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и я, дядя Слава» открывает цикл сказочных историй Фиолетового Леса. В ней «Геоконт» становится Чудесной Поляной Золотых Плодов. Сказка «оживляет» геометрические понятия, делает их интересными и понятными для дошкольников. Ее сюжет построен таким образом, что ребенок, выполняя задания, помогает сказочным персонажам преодолеть возникающие на их пути препятствия.



# Игра развивает:

- различение цветов радуги;
- освоение названий и структуры геометрических фигур, их размера;
- умение строить симметричные, несимметричные фигуры, узоры, ориентироваться в пространстве;
- умение конструировать фигуры по схеме, картинке, словесному алгоритму и собственному замыслу;
- внимание, память, элементы логического мышления;
- воображение, творческие способности;
- пальцевую и кистевую моторику рук.



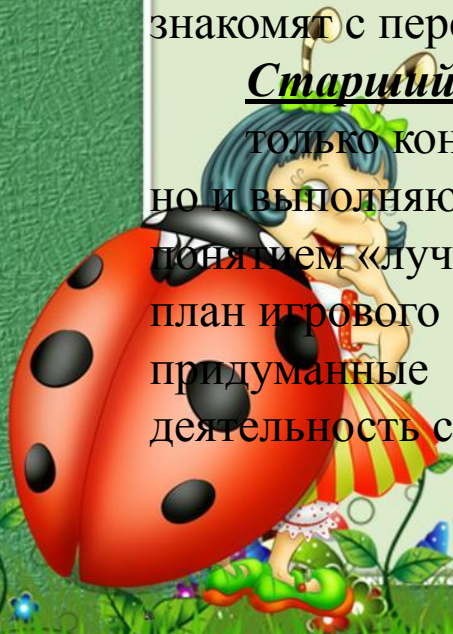
## Методические рекомендации.

Игра «Геоконт» используется для математического развития дошкольников, знакомства их с предметным миром, формирования навыков конструирования и решения творческих задач. Кроме того, сказочная среда помогает опосредованному восприятию дошкольниками основной обучающей задачи. Например, в процессе игры перед детьми возникает «препятствие» (задание, вопрос, задача и т.д.).

Олицетворением этого препятствия является натянутая в поле «Геоконта» резинка («паутинка») любого цвета. В случае правильного решения задачи она «исчезает».

**Младший дошкольный возраст.** Осваивая игру «Геоконт», дети младшего дошкольного возраста просто натягивают резинки на «гвоздики». Затем конструируют простые геометрические фигуры, элементарные контуры предметных форм и создают образы объектов по собственному замыслу. Малышей знакомят с персонажами сказки и рассказывают ее упрощенный вариант.

**Старший дошкольный возраст.** Дети старшего дошкольного возраста не только конструируют геометрические фигуры или предметные формы, но и выполняют более сложные развивающие игровые задания, знакомятся с понятием «луч», «прямая», «кривая», «отрезок». Дошкольники рисуют план игрового поля, запоминают координаты точек, переносят на план придуманные и построенные на «Геоконте» фигуры. Игровая деятельность с «Геоконтом» строится на основе сказочного сюжета.





СПАСИБО  
ЗА ВНИМАНИЕ!