

# КОНСУЛЬТАЦИЯ «РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ ВОСКОБОВИЧА»

Воспитатель МБДОУ № 9  
Камышева И.И.



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

Детки, которые развиваются по методике Воскобовича, отлично подготовлены к школе. Они умеют ориентироваться на плоскости, читать, считать, логически мыслить.

**Цели занятий** с игровыми материалами Воскобовича:

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

## **Игры Воскобовича**

**«Геокопт»** - её еще называют «дощечкой с гвоздиками» или «разноцветные паутинки» - представляет собой фанерную дощечку с нанесенной на неё координатной пленкой. На игровом поле закреплены пластмассовые гвоздики, на которые натягиваются разноцветные «динамические» резинки. В результате такого конструирования получаются предметные силуэты, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы.

### **«Квадрат Воскобовича» или «Игровой квадрат»**

бывает 2-х цветным (для детей 2-5 лет) и 4х цветным (для 3-7летних детей).

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

«Квадрат» легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях по принципу «оригами» для получения объемных и плоскостных фигур.

**«Теремки Воскобовича»** - это уникальное пособие для обучения чтению на наглядной основе. Игра состоит из 12 деревянных кубиков–теремков разного цвета с согласными буквами на гранях, а так же 12 картонных кубиков–сундучков с гласными на гранях, которые вкладываются в кубики-теремки, чтобы получались слоги. А из нескольких "теремков" можно составить слово. На первом этапе игры ребенок знакомится со звуками и буквами.

Теперь подключаются кубики-вкладыши с гласными-шутами.

На втором этапе учимся составлять слоги.

На третьем этапе можно составлять и читать простые слова.

**«Складушки».** Это красочное игровое пособие, в котором малыш встретит разных персонажей. Вместе с ними ребенок сможет подпевать веселые песенки и слушать забавные стихи. В результате занятий-игр по этой книге ребёнок будет намного интереснее и быстрее осваивать слияние слогов.

**«Волшебная восьмерка»** – своеобразный конструктор, который позволит ребенку запомнить цифры и цвета радуги, также поможет развить внимание, память, логическое мышление, координацию глаз-рука и мелкую моторику.

В состав игры входит фанерное игровое поле для конструирования цифр. На поле изображены восьмерки с написанными на них словами считалки - шифра цветов радуги (КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ).

Игра имеет несколько этапов, различающихся по степени сложности. Первый этап игры – конструирование цифр по схеме.

Когда ребенок научился собирать цифры можно осваивать и цветную сторону палочек. Расскажите ребенку о радуге и о том, что цвета в ней располагаются в определенном порядке. Можно выложить «радугу» из деталей конструктора. Затем попробуйте вместе с ребенком собрать восьмерку на игровом поле, пользуясь написанной на ней подсказкой: КОХЛЕ – красный, ОХЛЕ – оранжевый, ЖЕЛЕ - желтый, ЗЕЛЕ- зеленый, ГЕЛЕ- голубой, СЕЛЕ- синий, ФИ – фиолетовый. Освоив порядок цветов в восьмерке можно поиграть в игру «Найди ошибку».

**Логоформочки** . В большую общую рамку вложено игровое поле 3х3. Такое расположение позволяет ребенку лучше воспринимать фигуры-вкладыши и

их части. На поле располагаются эталонные фигуры – вкладыши: круг, квадрат, прямоугольник и 6 составных фигур – вкладышей. Также в набор входят три подвижные линейки и части эталонных фигур – вкладышей – «вершки» и «корешки».

Для знакомства с материалом предложите ребенку вынуть все вкладыши и заполнить рамку. Затем придумайте образные названия всем фигурам – примеры приводятся в инструкции к игре.

Затем объясните, как можно конструировать фигуры с помощью подвижных линеек. Это можно делать на игровом поле или на столе. Конструировать можно эталонные и составные фигуры.

Можно попросить ребенка составить фигуру по словесному алгоритму: «Составь часть круга и часть треугольника. Что получится?».

**Игра «Вершки и корешки»** учит ребенка находить закономерности в расположении фигур. У фигур в горизонтальных рядах одинаковая нижняя часть – «корешок», а у фигур в столбиках – верхняя часть – «корешок».

**Коврограф "Ларчик"**. В комплект входят: коврограф, разноцветные верёвочки, разноцветные липучки, цветные карточки, буквы, цифры, забавные буквы, забавные цифры, кармашки, стрелочка и круговерть.

В этом пособии дано множество игровых мини-ситуаций с упражнениями и задачами, которые можно выполнить с помощью коврографа. Главными героями игр станут Лопушок и Гусеница Фифа, которым, конечно, потребуется помощь ребят.

**«Чудо - КРЕСТИКИ»** представляют собой игру с вкладышами.

Вкладыши сделаны из кругов и крестиков. Крестики разрезаны на части в виде геометрических фигур. На начальном этапе дети учатся собирать разрезанные фигуры в единое целое. Затем дети учатся конструировать фигуры из альбома и по собственному замыслу.

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

Математические корзинки – развивающая игра, призванная помочь ребенку в освоении состава числа, обучающая счету и простым операциям с числами.

Игра представляет собой поле с грибочками и пятью корзинкам, которые вмещают в себя по 10 грибочков. В каждой корзинке отсутствует определенное число грибочков. Ребенку будет необходимо внимательно рассмотреть корзинки, посчитать количество недостающих грибочков и подумать, сколько еще поместится. Корзинки можно сопоставлять между собой, выясняя, где больше грибочков и сколько необходимо добавить, чтобы сравнять их количество.

**«Счетовозик»**- пособие, призванное обучить малышей счету. С помощью шнура ребёнок научится решать примеры.

**Игровизор**– пособие Вячеслава Воскобовича, чья программа «Сказочные лабиринты игры» направлена на все стороннее развитие ребенка и формирование логического мышления. Игровизор состоит из картонной основы, поверх которой ложится лист из прозрачной пленки. Подложка и пленка скреплены «пружинкой» подобно блокноту.

На картонной основе расположено рабочее поле в крупную клетку. Оно в свою очередь разделено на четыре зоны по типу системы координат. В углу каждой изображено животное, в названии которого присутствуют первые буквы «координаты». Левый верхний угол сторожит ЛеВ, в правом нижнем размещен ПоНи. Также для удобства выделен центр всего рабочего пространства и центры четырех квадратов. На прозрачном листе можно писать маркером на водной основе, а затем стирать бумажной салфеткой. Игровизор удобен тем, что под верхний лист легко подложить любое пособие, выполнить задание, стереть и при необходимости использовать еще раз.

Для полноценных занятий разработаны специальные приложения: «Игровой калейдоскоп 1», «Лабиринты цифр», «Лабиринт букв. Гласные» и другие.

**Геовизор** дает возможность рисовать под диктовку или по образцам, представленным в альбоме фигур. Занятия могут проводиться как с использованием игры Геоконт, так и самостоятельно, когда взрослый диктует координаты (например, Ф2-К4, а ребенок соединяет названные точки. Такой способ позволяет познакомить малыша с понятием отрезка.

### **Конструктор букв.**

Игра представляет собой дощечку с отверстиями, через которую протянута эластичная лента, а также 15 деревянных деталек, из которых составляются буквы. К пособию прилагается инструкция с альбомом фигур.

Таким образом, развивающие игры делают учение интересным занятием для малыша, снимают проблемы мотивационного плана, порождают интерес к приобретаемым знаниям, умениям, навыкам.

