

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 в универсальности.*

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

- *Систематизированный по возрастам в образовательным задачам готовый развивающий дидактический материал.*

- *Методическое сопровождение.*

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



Задания.

1. Угадай, какую фигурку сплел из Паутинки Ромбик. Ее «шифр» - К3-О4-Ж2-33-Г2-С4-Ф3-Ф2-К2. Соедини линиями на своей схеме эти точки, и получится...

2. Паучку Плюсику нравятся геометрические фигуры. Он построил из Паутинки в центре Поляны сначала маленький квадрат, потом несколько квадратов побольше.

Сколько всего квадратов можно построить в центре Поляны? Нарисуй и сосчитай их

3. Паучок Вопросик любит загадывать загадки. Он построил три фигуры. Первая - Ф4-К4-Ж4-Г4, вторая - Ф4-С3-Г4-Ж4-О3-К4-Ф4, третья - Ф4-С2-Г4-Ж4-О2-К4-Ф4.

Обведи три фигуры разноцветными резинками и найди закономерность. Какая фигура будет следующей?

4. Вопросик сделал из Паутинки вазочку Ф4-К4-К2-Ж4-Г4-Ф2-Ф4. Одно движение умелых лапок, и вазочка превратилась... в табуретку. Как это получилось?



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 постсоветским игрушкам, натолкнулся на опыт Никитина и Зайцева, но решил пойти своим путем. Так появились его первые творческие игры: «Геокоонт», «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 игр

коррекционных игр.



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".



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.

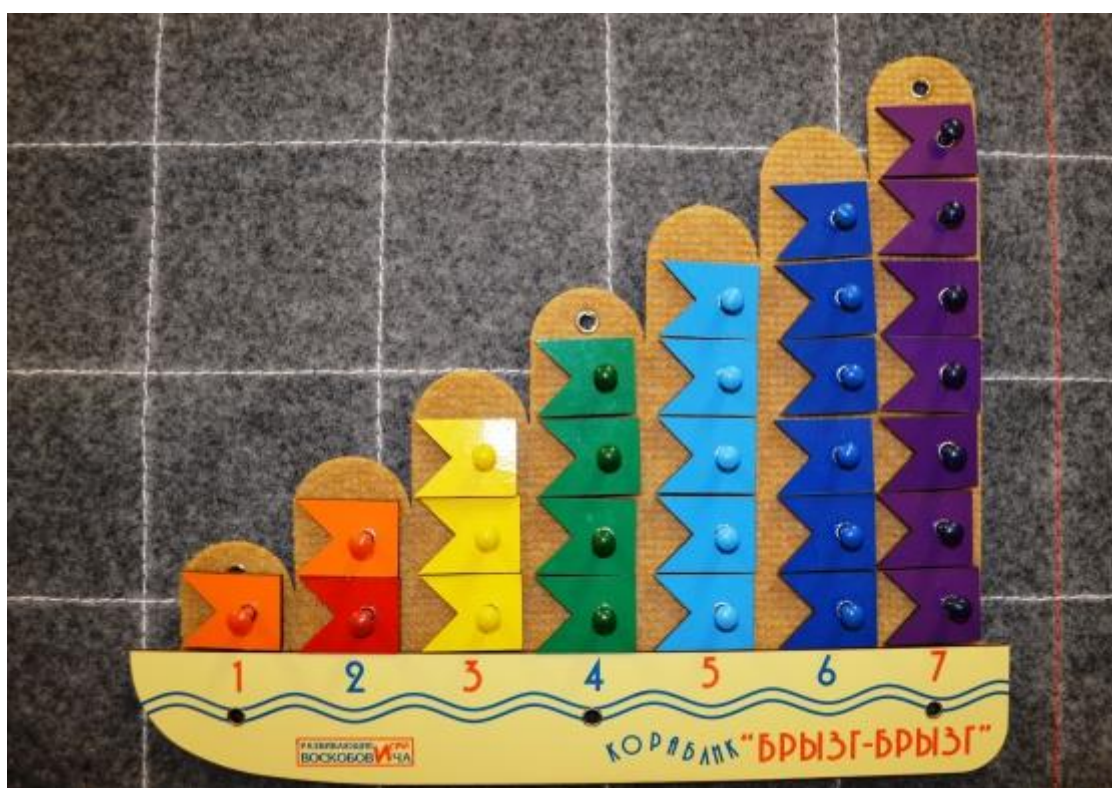
В комплект игры «Геоконт» входит методическая работа «Умелые лапки». Это сказочная история о Пауке Юкке и его внучатах – паучатах, игровые задания, схемы.

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 преодолеть возникающие на их пути препятствия.



Кораблик «Брызг-Брызг»

- уникальное пособие, которое разработал Вячеслав Воскобович для детей старшего дошкольного возраста. Игра учит различать цвета, знакомит с порядковым и количественным счетом, помогает понять, как решать логико-математические задачи.



Пособие представляет собой кораблик с семью мачтами. На каждой их них размещаются флажки в соответствии с цветами радуги. Количество флажков отражает порядковый номер мачты. Получается, что на первой расположен один красный флажок, а на последней мачте - семь фиолетовых.

Воскобович допускает, что кораблик может быть полезен и для занятий с малышами. Тогда рекомендуется немного упростить задания, учитывая возрастные особенности ребенка и его навыки. Количество мачт лучше всего сократить до трех и использовать или основные цвета (красный, желтый, зеленый), или первые цвета радуги (красный, оранжевый, желтый). Логико-математические задачи рекомендуется решать со взрослыми или не касаться их вовсе.



Обучающая сказка «Кораблик Плюх-Плюх»: игры для детей 2-4 лет

Каждая игра Воскобовича – это не просто набор элементов, но еще и увлекательная история. Какой же захватывающий сюжет автор сочинил на этот раз?

Кораблик рассекает волны под разноцветными парусами. На его борту – отважная команда: Лягушки-матросы и Гусь-капитан. Вместе с вашим ребенком эти веселые персонажи отправились в путешествие по морю знаний. В их компании малышу будет еще интереснее выполнять различные игровые задания.

Сами задания встречаются по ходу сюжета. То есть взрослый просто рассказывает сказку, а малыш попутно выполняет те или иные действия:



Страна Муравья.



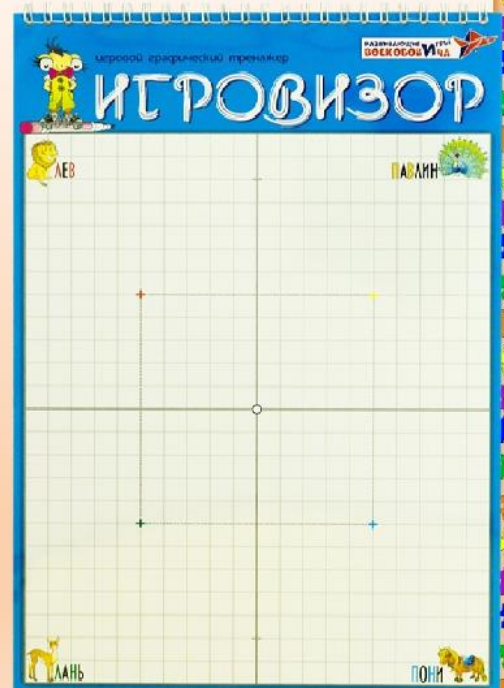
«Игровые графические тренажеры»

Игровизор : На специальный картонный лист Игровизора нанесена сетка, с помощью которой ребенок рисует любые фигуры, переносит изображения по клеточкам, выполняет графические диктанты на ориентировку в пространстве листа.

Геовизор : Многофункциональное игровое пособие, на котором ребенок

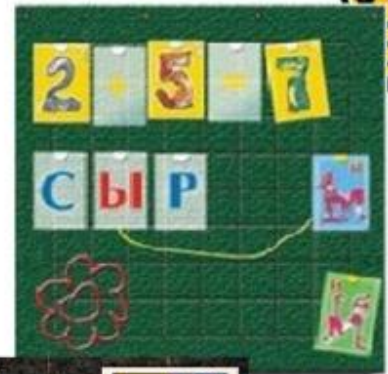
маркером отмечает точки координатной сетки, соединяет их линией на пленке

или листе бумаги и создает предметные силуэты, геометрические фигуры, цифры, узоры, буквы по образцу, словесному алгоритму и собственному замыслу.



Коврограф «Ларчик»

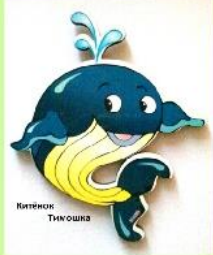
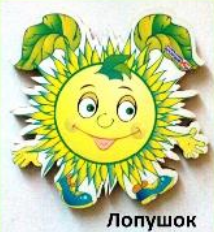
- Коврограф «Ларчик», веревочки («прилипают» к коврику). Коврограф, игровой обучающий комплекс, чрезвычайно распространенный в дошкольных учреждениях, заменяет собой фланелеграф. Коврограф позволяет в игровой форме решать самые разнообразные задачи.



Развивающая игра «Коврограф»

Даёт возможность заниматься измерительной деятельностью, пользоваться условной меркой, выстраивать сериационные ряды по длине, уменьшать или увеличивать длину; заниматься аппликацией не традиционно, ориентироваться на площадке, развивает сенсорные познавательные и творческие способности.





И поскольку дети особенно в младшем возрасте всё воспринимают наглядно, то красочные персонажи фиолетового леса будут как нельзя кстати!

