

РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ ВОСКОБОВИЧА

Хабирова Танзиля Хакимьяновна
воспитатель первой
квалификационной категории
МБДОУ «ДС № 305 г. Челябинска

Первые игры Вячеслава Воскобовича появились в начале 90-х. В основном, это игры-конструкторы и головоломки, сопровождающиеся сказочными сюжетами.

Самые известные из них – «Геоконт» и «Квадрат Воскобовича».

Игры развивают конструкторские способности, пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение, мелкую моторику, умение сравнивать, анализировать и сопоставлять. Есть и более сложные игры, которые учат детей моделировать, соотносить части и целое.

В таких играх дети через практику постигают теорию. Также автором придуманы пособия, направленные на изучение цифр (например, «Волшебная восьмерка») и букв («Конструктор букв»), на обучение чтению (например, по универсальному пособию «Складушки»). Игры Воскобовича многофункциональны и предназначены для детей от 2 до 10 лет (хотя можно и до 99 лет).

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: «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.

• 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 – сопровождая ребенка по игре, учат его не только математике, чтению, логике, но и человеческим взаимоотношениям.

Самые популярные игры Воскобовича

«Геоконт»

«Геоконт» ещё 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.

Игровой набор сопровождается методическая сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и Я, дядя Слава» (в названии сказки зашифровано слово «геометрия»).

А начинается сказка так:

Однажды малышу Гео приснился сон. Идёт он по белу свету день, второй, третий, и вдруг – навстречу Красный Зверь. Испугался малыш, побежал, и вдруг – голос: «Не бойся Красного Зверя, прогони его оранжевым криком». Крикнул малыш оранжевым криком – исчез Красный Зверь, но появилось дерево, на вершине которого сидела Желтая Птица. Взмахнула Желтая Птица крылами, закружила, Малыш испугался и побежал. И снова голос: «Не бойся Желтую Птицу – прогони ее зеленым свистом». Свистнул малыш зеленым свистом – исчезла Желтая Птица. Появилось озеро, на берегу стояла лодочка. Сел Малыш в лодочку, сделал несколько гребков и вдруг выплывает Голубая Рыба. Снова испугался Малыш, подналег на весла, но не тут-то было. И снова голос: «Не бойся Голубую Рыбу, прогони ее синим шепотом». Шепнул Малыш синим шепотом – исчезло озеро, исчезла лодочка. Гео стоял перед входом в Фиолетовый Лес.

Таким образом, малыш не просто создает изображения на «Геоконте», а делает паутинку паука Юка, лучи и отрезки, которые называются «оранжевым криком Красного зверя», «зеленым свистом Желтой птицы» или «синим шепотом Голубой рыбы». В книжке приводятся схемы-рисунки того, что должно у ребенка получиться.

В результате игр с «Геоконтом» у детей развивается моторика кисти и пальчиков, сенсорные способности (освоение цвета, формы, величины), мыслительные процессы (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей), творчество.



«Квадрат Воскобовича»

«Квадрат Воскобовича» или «Игровой квадрат» бывает 2-х цветным (для детей 2-5 лет) и 4х цветным (для 3-7-летних детей)

Игра представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных с двух сторон на расстоянии 3-5 мм друг от друга на гибкую тканевую основу. С одной стороны «Квадрат» – зеленого и желтого цвета, с другой – синего и красного. «Квадрат» легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях по принципу «оригами» для получения объемных и плоскостных фигур. Потому-то эту игру называют еще «Вечное оригами» или «Квадрат-трансформер».

Игру сопровождает методическая сказка «Тайна Ворона Метра, или сказка об удивительных превращениях-приключениях квадрата». В ней «Квадрат» оживает и превращается в различные образы: домик, мышку, ежика, котенка, лодку, туфельку, самолетик, конфетку и т.п. Ребенок собирает фигуры по картинкам в книжке, где показано, как сложить квадрат, и дано художественное изображение того же предмета.

Этот квадрат-головоломка позволяет не только поиграть, развить пространственное воображение и тонкую моторику, но и является материалом, знакомящим с основами геометрии, стереометрии, счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.



«Чудо-крестики»

«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. Далее задание усложняется: по схемам в «Альбоме фигурок» (прилагается) ребенок собирает сначала дорожки, башни, а затем драконов, человечков, солдатиков, насекомых и многое другое.

Игра развивает внимание, память, воображение, творческие способности, «сенсорику» (различение цветов радуги, геометрических фигур, их размера), умение «читать» схемы, сравнивать и составлять целое из частей.



Кораблик «Брызг-брызг»

Кораблик «Брызг-брызг» представляет собой игровое поле из ковролина в виде корабля с приклеенным фанерным корпусом и нанесенными цифрами от 1 до 7. К мачте на корпусе нужно прикреплять по цветам радуги и по необходимому количеству флажки на липучках – паруса.

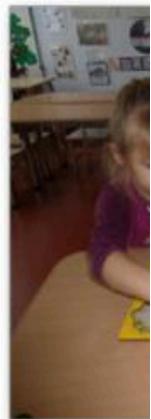
Игра развивает мелкую моторику, внимание, память, мышление, дает представление о математических понятиях, о цвете, высоте, пространственном расположении предметов, условной мерке, количестве предметов, их порядковом номере и цифровом ряде.



«Математические корзинки»

«Математические корзинки» – это пособие поможет ребенку буквально «на ощупь» закрепить счет, уяснить состав чисел, а также понять смысл сложения и вычитания. Малышу нужно вкладывать в корзинки с разным количеством выемок определенное количество вкладышей-грибов.

По сказочному сюжету ребенок вместе с зверятами-цифрятами: Ежиком-Единичкой, Зайкой-Двойкой, Мышкой-Тройкой и другими собирает грибы в корзинки, считает их, раздает зверятам равное количество грибочков и проверяет у кого корзинки полные, а у кого нет. Зверята собирают грибы, а малыш выясняет, кто собрал больше, а кто меньше.



«Забавные буквы»

«Забавные буквы» – это карточки с изображениями гласных букв русского алфавита в виде шутов-акробатов: первый шут изогнулся как буква *А* и зовут его Арлекин, другой шут скрутился буквой *О* и его имя – Орлекин, *У* – представляется Урлекином, также существуют Ярлекин, Ырлекин, Юрлекин и т.д.

Играя с карточками и пропевая имена шутов, ребенок знакомится с буквами, упражняется в звуковом анализе слов; развивает внимание, память, мышление, воображение и речь.

«Теремки Воскобовича»

«Теремки Воскобовича» – это уникальное пособие для обучения чтению на наглядной основе. Игра состоит из 12 деревянных кубиков-теремков разного цвета (2 белых, 2 голубых, 2 желтых, 2 лиловых, 2 коричневых) с согласными буквами на гранях, а так же 12 картонных кубиков-сундучков (2 синих, 2 зеленых, 6 двойных сине-зеленых, 2 знаковых) 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. На гранях первого кубика белого цвета живут буквы *Б, П, В* и *Ф*. Ребенок поворачивает кубик разными сторонами и называет звуки. Затем придумывает, какие животные могли бы поселиться в этом теремке: бабочка, попугай, волк, филин. Таким же образом ребенок знакомится с остальными «теремками».

Теперь подключаются кубики-вкладыши с гласными-шутами. В синем кубике живут *А, О, У, Э, Ы* (гласные, показывающие твердость звука), в зеленом – *Я, Ё, Ю, И, Е* (гласные, показывающие мягкость гласного звука).

На втором этапе учимся составлять слоги. Вкладываем в первый «терем» кубик с буквой *А* и читаем получившийся слог: «Па».

На третьем этапе можно составлять и читать простые слова. Устройство кубиков-теремков позволяет превратить процесс обучение чтению в серию

увлекательнейших игр. Например, игра в «превращалки», где «дом» легко станет «дым»ом, а «лёд» в «мёд»ом.



«Складушки»

Воскобович переработал идею складов Зайцева, создавшего кубики со складами, и создал свою игру-пособие «Складушки», которая предназначена для обучения детей чтению в складовой системе.

Пособие выполнено в виде книжки, на каждой странице яркая картинка и стихотворная подпись с выделенными складами. Так же имеется CD-диск с озвученными складовыми песенками, например, одна из них. На что следует обратить внимание

На что следует обратить внимание

- Подготовка. Перед тем как предлагать игру ребенку, ознакомьтесь с методическими рекомендациями и самой игрой.
- Речь. В основном дети работают руками и мало говорят. Во время занятий расспрашивайте 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 их от слишком долгого сидения.
- Усидчивость. Для игры с пособиями Воскобовича требуется усидчивость, а это не каждому малышу по душе и по силам.