

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад № 3 «Ласточка» с. Мишкино

Методические разработки на тему:  
**«Развивающие игры В. В. Воскобовича»**

Разработала: ст. воспитатель Бикбулатова Т. В.

2018г

## **Биография.**

Вячеслав Вадимович родился в Запорожье. Школьные годы провёл в Херсоне, оттуда уехал в Ленинград (ныне Санкт-Петербург), где закончил Политехнический институт по специальности инженер-физик. Отслужив два года в армии, вернулся в родной город. Помимо физики, имел параллельное увлечение - участвовал в бардовском движении: писал стихи, музыку, песни, выступал на различных площадках.

Как признается сам Вячеслав Вадимович Воскобович, в педагогику его «привели» собственные дети, сыновья. В начале 90-х родилась методика В. Воскобовича. Вячеслава Вадимовича стали приглашать на семинары в Санкт-Петербурге.

В 1993 году состоялся первый выездной семинар в Краснодаре.

В начале 90-х Вячеслав Вадимович Воскобович организовал фирму по выпуску игр. В настоящий момент это ООО «Развивающие игры Воскобовича» — единственный производитель игр и пособий; записал два диска песен для взрослых.

Не зря говорят, талантливый человек — талантлив во всем.

## **Характеристика развивающих игр Воскобовича:**

### *1. Многофункциональность*

В каждой игре можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

### *2. Широкий возрастной диапазон участников игр*

Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет, а иногда даже учеников средней школы. Это возможно потому, что в ней есть как упражнения в одно-два действия для малышей, так и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.

### *3. Сказочная «огранка»*

Сказочный сюжет для детей – это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Ребята с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетающими Льдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, не осваивают отношения целого и части, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Новое, необычное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.

### *4. Творческий потенциал*

Игры дают ребенку возможность воплощать задуманное в действительность. Много интересного можно сделать из деталей «Чудо-головоломки»,

разноцветных «паутинок» «Геоконта», гибкого «Игрового квадрата». Машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы – целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество не только детям, но и взрослым.

### *5. Конструктивные элементы*

Каждая игра отличается своеобразными конструктивными элементами. В «Геоконте» - это динамичная «резинка», в «Игровом квадрате» - жесткость и гибкость одновременно, в «Прозрачном квадрате» - прозрачная пластинка с непрозрачной частью, а в «Шнуре-затейнике» - шнурок и блочка.

### **Основные принципы технологии**

- *Игра плюс сказка*

Первым принципом технологии "Сказочные лабиринты игры" является игровое обучение детей дошкольного возраста. Особенность ее в том, что в этой игре реально выстраивается почти весь процесс обучения ребенка.

"Сказочные лабиринты игры" - это форма взаимодействия взрослого и детей через реализацию определенного сюжета (игры и сказки). При этом образовательные задачи включены в содержание игры.

Дополнительную игровую мотивацию создают и методические сказки. В их сюжеты органично вплетается система вопросов, задач, упражнения, заданий. Очень удобно - взрослый читает сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на вопросы, решает задачи, выполняет задания.

- *Интеллект*

Второй принцип технологии Воскобовича - построение такой детской игровой деятельности, в результате которой развиваются психические процессы внимания, памяти, воображения, мышления, речи. Постоянное и постепенное усложнение игр ("по спирали") позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то "предметного" результата.

Авторы технологии "Сказочные лабиринты игры" не являются сторонниками раннего форсированного развития детей. Весь материал является сензитивным, то есть наиболее благоприятным для восприятия детей дошкольного возраста, с учетом их психологических особенностей.

- *Творчество*

Третий принцип "Сказочных лабиринтов игры" - раннее творческое развитие дошкольников. Игра создает условия для проявления творчества, стимулирует развитие творческих способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности.

- *Развивающая среда - Фиолетовый лес*

По сути, это развивающая сенсомоторная зона. Ее делают из фанеры, ковролина, рисуют на стене, ткани. Ребенок действует здесь самостоятельно: играет, конструирует, тренируя те умения, которые приобрел в совместной деятельности со взрослым. В Фиолетовом Лесу обязательно находятся сказочные персонажи.

Каждая игра занимает определенную область в Фиолетовом Лесу и имеет своего персонажа:

- Игра «Геоконт» - Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи – Малыш Гео, Ворон Метр, Паук Юк, паучата Ромбик, Плюсик, Вопросик, Фантик, Лучик.
- Игра «Геовизор» - Школа Волшебства, персонажи – Околесик, Гномы Разделяй-Объединяй, Больше-Меньше, Крути-Верти, Появись-Исчезни.
- Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) – Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи - Ворон Метр.
- Игра «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) – Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи – шуты Дион, Дван, Трин.
- Игра «Прозрачный квадрат» - Озеро Айс, персонажи – Хранитель Озера Айс, Малыш Гео, Ворон Метр, НезримкаВсюсь.
- Игра «Прозрачная цифра» - Цифроцирк, персонажи – Магнолик.
- Игры «Математические корзинки», «Счетовозик» - Цифроцирк, персонажи Магнолик, Ежик Единичка, Зайка Двойка, Мышка Тройка, Крыска Четверка, Пес Пятерка, Кот Шестерка, Крокодил Семерка, Обезьяна Восьмерка, Лиса Девятка.
- Комплект «Игровизор» - Страна Муравия, персонажи – Околесик, королева Мурана и ее поданные, муравей Мурашик.
- Комплект «Ларчик» - Ковровая Полянка, персонажи Лопушок и Гусеница Фифа.
- Игры «Чудо-крестики», «Чудо-соты» - Чудо-острова, персонажи – Пчелка Жужа, Китенок Тимошка, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч.
- Игра «Чудо-цветик» - Поляна Чудесных цветов, персонажи – Малыш Гео, девочка Долька.
- Игра «Геремки Воскобовича» - Город Говорящих Попугаев, персонажи – Шуты Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин, Ярлекин, Ерлекин, Юрлекин, Ирлекин, Ерлекин.
- Игры «Конструктор цифр» - Город Говорящих Попугаев, персонажи – попугаи Эник и Бэник.

- Игры «Конструктор букв», «Шнур-затейник» - Цифроцирк, персонажи – Филимон Коттерфильд.
- Игры «Логоформочки» - персонажи – Восклицатик.

С этими персонажами Вы встретитесь в сказках-методиках к каждой игре.

### Примеры игр

1. «Теремки Воскобовича» - базовая разработка. Есть кубик, есть теремок. Кубик вкладывается в теремок – получается слог. Такое конструирование помогает детям понять принцип слияния звуков в слоге. Теремки с кубиками соединяются вместе и таким образом составляются слова. Всего в комплекте 12 кубиков, 12 теремков - очень компактная, удобная конструкция.

В рамках статьи невозможно описать всю игру. Остановимся только на двух кубиках – синем и зеленом, так называемых кубиках первого этапа обучения чтению. Цвета «синий» и «зеленый» – символы мягкости и твердости согласного звука - впоследствии для детей станут подсказкой. Что расположено на пяти гранях этих кубиков? Пары: буква и ее образ. Вот шут показывает букву А, зовут его Арлекин. Если шут представляет букву О, то его имя - Орлекин. А если У – догадались? – Урлекин. На шестой грани – подсказка, где какая буква находится. Ярлекин, Ырлекин, Юрлекин и т.д. – сказочные персонажи, с которыми ребенку интересней до поры до времени, чем со знаком.

Персонажи, цвет кубиков, теремков, букв, высота граней у теремков, форма окошек, звездочки запрета, попугай Эник и многое другое – все это игровые моменты, изначально заложенные в «Теремках».

Игровое пособие «Теремки» можно использовать как с дошкольниками, так и со школьниками.

2. «Конструктор букв». Из его элементов-модулей можно сложить любую букву алфавита. Такое конструирование помогает ребенку запомнить моторный образ буквы и в дальнейшем не путать П и Н, Б и В, С и О.

3. *Читайки 1 и 2.* Игры на развитие навыков чтения. Ребенок, загибая попеременно уголки, получает разные слова. На маленьком «пяточке» прочитывается 4 слова, а в игре – больше сотни.

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

Маленький пример «работы» сказочного оператора преобразования:

«Росли в лесу два дерева – одно высокое, другое – низкое. (Длинную и короткую веревочку располагаем недалеко друг от друга на коврике). Высокое деревце любило похвастать: «Я – самое высокое дерево. Я – самое

сильное. Низкое дерево стояло в тени высокого, вздыхало и помалкивало. Забрел как-то в те леса гуляка-ветер. Какое деревце он заметил? Высокое. Стал раскачивать его из стороны в сторону (показываем на коврике). В конце концов, дерево сломалось и упало к корням низкого (сгибаем длинную веревочку, чтоб получить букву И). Последнее, что успело прокричать высокое дерево: «Помоги-и-и-и...». Еще долго-долго последний звук носило лесное эхо». Какой звук? - Звук И. А какую мы букву построили? – Букву И. Звук и буква – через сказку, через образ, через детские руки.

5. *ГЕОКОНТ* в народе называется просто — дощечка с гвоздиками. Через гвоздики протянута разноцветная резинка таким образом, что получаются контуры геометрических фигур. Задания различаются в зависимости от возраста детей:

- маленькие просто выдумывают свою геометрическую фигуру,
- дошкольники постарше – «натягивают» фигуру по шаблону.

Правда, от слова геометрия веет какой-то серьезностью, поэтому для детей – это сказка про Малыша Гео, Ворона Метра и дядю Славу.

Игру можно превратить и в настоящую викторину: если ребенок правильно ответит на вопрос, то препятствие (натянутая на поле резинка) исчезает и открывает путь для дальнейшей игры.

6. *Квадрат Воскобовича* - Косынка, Вечное Оригами, Кленовый листок – все это синонимы Квадрата Воскобовича. Выглядит он довольно просто: на квадратной основе из ткани наклеены треугольники. С одной стороны – красного цвета, с другой – зеленого.

Квадрат может складываться в различные фигуры: малыши с легкостью сделают домик с зеленой крышей или конфетку в красной обертке, детки постарше смогут различить спрятанные в домике геометрические фигуры. Решать задачи ребенку помогают мама Трапеция, папа Прямоугольник и дедушка Четырехугольник. Вариантов сложения – 1.000.000 (!).

Во многих дошкольных учреждениях создается «вертикальная» развивающая среда в виде Фиолетового Леса. По сути, Фиолетовый Лес – это сенсомоторный уголок, в котором ребенок действует самостоятельно: играет, конструирует, тренируя те умения, которые приобрел в совместной деятельности с взрослым; занимается исследованием, экспериментированием.

Дома можно и нужно создавать развивающую среду, и не обязательно в виде Фиолетового Леса. Можно ли играть в эти игры без авторских сказок? Конечно, можно. Взрослым просто нужно придумать свой способ привлечь внимание ребенка к игре. Сегодня с логотипом "Развивающие игры Воскобовича" предлагаются десятки игр, пособий, игровых развивающих комплексов.

### Список литературы.

- Газета «Школьный психолог», № 3, 2000г, г. Москва
- Газета «Школьный психолог», № 5 - 6, 1998 г, № 16, 1999 г, г. Москва
- Журнал «Мама и Малыш», № 2, 2005 г, г. Москва
- Журнал «Дошкольная педагогика», № 3 (7) июль, август 2002 г.
- Сайт [www.umka.by](http://www.umka.by).
- Сайт [www.mama.ru](http://www.mama.ru)
- Сайт [www.deti.domateplo.ru](http://www.deti.domateplo.ru)
- Сайт [www.7ya.ru](http://www.7ya.ru)

### Мастер - класс «*Этот волшебный квадрат*»

Одной из важнейших задач, стоящих перед воспитателем, является развитие самостоятельной логики мышления, которая бы позволила детям строить умозаключения, приводить доказательства, высказывать суждения, логически связанные между собой, обосновывать свои суждения, делать вывод и в конечном счёте самостоятельно приобретать знания.

Дети с высоким уровнем интеллекта и креативности уверены в своих способностях, имеют адекватный уровень самооценки, обладают внутренней свободой и высоким самоконтролем. Проявляя интерес ко всему новому и необычному, они инициативны, успешно приспосабливаются к требованиям социального окружения, сохраняя, тем не менее, личную независимость суждений и действий.

Как показывают исследования психологов, креативность имеет пик в возрасте от 3,5 до 4,5 лет и впоследствии возрастает только в первые три года школьного обучения. Развитие творчества не происходит само собой, а требует создания определённых физических и психологических условий.

Игры Вячеслава Воскобовича развивают и формируют все вышеназванные умения и качества ребёнка.

Уважаемые коллеги, я думаю что, Вы уже хорошо знакомы с **играми В. В Воскобовича**.

Сегодня я Вас подробнее ознакомлю с игрой:

1. интеллектуальным тренажером»**квадратом Воскобовича**»

который Вы можете использовать в практической деятельности для игр с детьми.

Двухцветный **квадрат** Воскобовича представляет собой тканевую основу, на которую наклеены пластиковые треугольники. Они зеленые с одной стороны

и красные с другой. Между треугольниками остаются полоски ткани, по которым **квадрат можно сгибать**.

Занятия с «**Квадратом Воскобовича**» развивают умение различать геометрические фигуры, определять их свойства и размеры, пространственное мышление, воображение, логику, внимание, умение сравнивать и анализировать, гибкость мышления, моторику рук и творческие способности, сенсорные способности, умение конструировать.

Складывая «**Квадрат**» можно познакомить ребенка с геометрическими фигурами (**квадратом, прямоугольником и треугольником**) и их свойствами.

А еще «**Квадрат Воскобовича**» можно взять с собой в дорогу. Он легко поместится в карман и развлечет ребенка во время путешествия!

В своей работе я использую игры В. В. Воскобовича. Но не всегда можно купить все эти игры. Некоторые игры теряют свой первоначальный вид, как например **квадрат** Воскобовича и я решила сделать самостоятельно **этот** тренажер по оригиналу, но с использованием другого материала.

Изготовление **квадрата Воскобовича**.

Вырезаем заготовку из плотной пленки в виде равностороннего **квадрата** стороны которого равны 14 см. ;

1. Заготовка сгибается пополам, по вертикали и диагонали, потом по диагоналям и по краям угла. Сгибы можно обозначить с помощью карандаша или фламастера. Основа готова.
2. Дополнительными деталями **квадрата** Воскобовича служат треугольники двух цветов: красного и зелёного. На листе зелёной самоклеющейся пленки рисуем и вырезаем прямоугольник длина которого 17 см, ширина 8,5 см.
3. Прямоугольник делится на 2 **квадрата со сторонами 8,5 см**. **Квадраты** делятся вертикально и горизонтально пополам, а затем по диагонали. Образуются 16 треугольников 2 стороны которого равны 4,3 см, а основание 6 см; вырезаем треугольники и начинаем прикладывать.
4. Треугольники из самоклеющейся пленки прикладываются к основной заготовке так, чтобы были видны зазоры для сгибания. Фото№4
5. Приложили треугольники на основу. Фото№5
6. А теперь на каждом треугольнике отделяется защитный слой бумаги, треугольник наклеивается на основу.