**«Развивающие игры В.В. Воскобовича –**

**как средство развития познавательной деятельности у дошкольников»**

Игры Воскобовича не зря называются лабиринтами. Все они постепенно усложняются, поддерживая детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Каждая игра направлена на получение конкретного результата, который малыш имеет возможность наблюдать и гордиться им в конце игры.

Толчком к изобретению игр послужили собственные дети. Они родились у инженера-физика Вячеслава Воскобовича в эпоху Перестройки, и походы по магазинам игрушек вгоняли молодого отца в тоску. Там предлагались игры, в которые играли еще бабушки наших бабушек. А в стране уже активно велись разговоры об альтернативной педагогике, и Вячеслав Валерьевич решил внести собственную лепту в передовые методы воспитания.

Первые игры Воскобовича появились в начале 90-х. «Геоконт», «Игровой квадрат» (сейчас это «Квадрат Воскобовича»), «Складушки», «Цветовые часы» сразу привлекли к себе внимание. Появились и первые методические сказки. Практика Воскобовича быстро вышла за рамки семьи. С просьбами поделиться опытом его стали приглашать на семинары, сначала в родном городе (тогда еще Ленинграде), а потом и за его пределами. Чуть позже был создан центр ООО «Развивающие игры Воскобовича» по разработке, производству, внедрению и распространению методик и развивающих и коррекционных игр.

**Характеристика развивающих игр В.В. 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. 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-головоломок», 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.

**Основные принципы технологии:**

1. **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.

1. **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 позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата.
2. **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.
3. **Развивающая среда - Фиолетовый лес**. Предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес» полностью соответствует и выполняет требования к среде ФГОС ДО: насыщенность предметно-пространственной среды «Фиолетовый лес» соответствует возрастным особенностям детей, обеспечивает игровую, познавательную, исследовательскую, творческую активность детей, в том числе двигательную (развитие мелкой и крупной моторики), дает возможность для самовыражения детей, их эмоционального благополучия.

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.

**Головоломка «Чудо-крестики»**

«Чудо-крестики» являются многофункциональным пособием для развития у детей математических и творческих способностей. Данная игра представлена в виде рамки с различными вкладышами, которые отличаются друг от друга по форме и цвету. Все геометрические фигуры разрезаны на отдельные части. На начальном уровне ребенку предлагается собрать фрагменты фигур в единое целое. Затем задания усложняются. Малыш должен, используя схемы, собрать различные образы фигур и предметов. Для наглядности к игре прилагается «Альбом фигурок». 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.

«Чудо-крестики» помогают ребенку освоить:

* цвета и формы,
* развивают умения сравнивать и анализировать
* формируют понятия целое и части
* учится использовать схемы для решения поставленных задач.

**Игра-конструктор «Геоконт»**

Игра-конструктор «Геоконт» представлена в виде фанерной дощечки с гвоздиками, которые расположены на ней в определенной последовательности. К игре прилагается набор цветных резинок и иллюстрированное пособие, содержащее творческие задания различного уровня сложности.

Дети не просто выполняют задания, а путешествуют с малышом Гео, помогают ему с помощью конструирования разноцветных геометрических фигур преодолеть различные препятствия в Фиолетовом Лесу. В пособие описаны схемы рисунков, которые в итоге должны получиться у малышей.

* «Геоконт» вводит детей в мир геометрии
* развивает мелкую моторику рук
* помогает изучить цвета, величины и формы
* ребенок учится моделировать, складывать схемы по образцу, ориентироваться в системе координат, искать сходства и различия между рисунками, нестандартно мыслить
* развивает психологические процессы малыша.

**Конструктор букв.**

Развивающая игра «Конструктор букв» является прекрасным помощником в период знакомства ребенка с буквами. В состав игры входит специальная фанерная основа с резинками, которые фиксируют части букв. Также детям предлагаются 15 деталей различной формы.

Ребенок в ходе игры складывает графические образы различных букв, превращая их из одной в другую. Помогают ему в этом сказочные обитатели Фиолетового Леса, которые желают узнать о секрете фокусника Филимона Коттерфильда.

«Конструктор букв» помогает малышу:

* понять взаимосвязь между звуком и буквой
* формирует у него правильный графический образ буквы
* развивает фантазию и мелкую моторику

 **Цветной квадрат**

Игра представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных с двух сторон на расстоянии 3-5 мл друг от друга на гибкую тканевую основу. С одной стороны «Квадрат» - зеленого, с другой –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».

 На начальном этапе дети складывают домик с красной или зеленой крышей, конфетку. Более взрослые дети осваивают алгоритм конструирования, находят спрятанные в «домике» геометрические фигуры, придумывают собственные предметные силуэты, конструируют объемные фигуры. . «Квадрат Воскобовича» можно легко трансформировать, создавая разнообразные объемные и плоские фигуры. Данные фигуры можно собирать по предложенным схемам или придумывать собственные образы. Вариантов сложения насчитывается около сотни и более.

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

**Шнур-затейник**.

Игра представляет собой деревянную дощечку с 9 рядами отверстий по 3 отверстия в каждом и 3 разноцветных шнурка. В каждое отверстие вставлена железная кнопка, благодаря этому шнур можно не только продевать в отверстия, но и огибать кнопку шнуром, и закручивать шнур вокруг кнопки. С помощью шнурков составлять узоры, дорожки из стежков, можно писать буквы и цифры. Взрослые могут провести с ребенком «графический диктант». Работа со шнурками отлично тренирует мелкую моторику рук ребенка. А «графические диктанты» учат ориентироваться в пространстве, быть внимательным и сосредоточенным.

**Счётовозик**

Развивает:

Освоение порядкового и количественного счёта;

Соотнесение цифры и количества;

Сравнение чисел первого и второго десятка, состав чисел второго десятка;

Сложение чисел, решение простейших задач;

Внимание, память, элементы логического мышления.

**Игровизор**

"Долгоиграющая" папка. На ее верхнем прозрачном листе можно рисовать фломастером, раскрашивать и не бояться ошибки. Ошибка легко стирается салфеткой, поэтому становятся ненужными многочисленные листы с заданиями.

**Волшебная восьмерка**

Игра представляет собой небольшую дощечку, имеющую отверстия, в которые продета круглая резинка. Под нее ребенок должен подкладывать разноцветные части цифр, но не в хаотичном порядке, а используя особую считалку, обозначающую названия цветов. Благодаря «Волшебной восьмерке» ребенок научится различать цвета и составлять цифры.

**«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.

**Коврограф «Ларчик»**

Находит широкое применение в работе д/с. Коврограф представляет собой поле, расчерченное на квадраты 10х10 см. Это особенно удобно для нашего д/с, так как наши доски не расчерчены на клетки.

В комплект также входят:

- приспособления для фиксации на нем дидактического материала (пособия «Разноцветные липучки», «Кармашки»);

- приложения «Разноцветные веревочки», «Цветные карточки», «Буквы и цифры».

- методическое пособие «Ларчик».

Например: Воспитатель ставит красную точку (липучку). Просит первого ребенка поставить синюю точку через 2 клетки вправо. Второму ребенку предлагается поставить желтую точку через 3 клетки вниз от красной и т.д. Когда дети поставят 4 цветные точки, воспитатель спрашивает их, какая фигура получилась. После правильного ответа детей, воспитатель разноцветной веревочкой «чертит» ромб на коврографе. Таким образом, используя разноцветные веревочки, можно заниматься графическими диктантами на коврографе или создавать различные картины. Коврограф позволяет в игровой форме решать самые разнообразные задачи. Например: "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." А низкое дерево стояло в тени высокого, вздыхало и помалкивало. Забрел как-то в те леса гуляка ветер. Какое деревце приметил? Высокое. Стал раскачивать его из стоны в сторону. (показываем на коврике). В конце концов дерево сломалось и у упало к корням низенького (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.

**«Прозрачный квадрат Воскобовича»**

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

Игры с геометрическими фигурами способствуют успешному освоению детьми эталонов формы. Выполняя игровые задания, ребенок учится считать, отсчитывать нужное количество, знакомится с пространственными отношениями и величиной. Составление одной фигуры из нескольких помогает понять ребенку-дошкольнику соотношение целого и части. В играх с «Прозрачным квадратом» совершенствуется память и воображение. Ребенок, играя, пересказывает сказочную историю, придумывает свои рассказы, доказывает правильность своих решений. Игра предоставляет огромные возможности детям и взрослым для реализации собственных творческих идей.

Правила конструирования квадрата.

1. При складывании квадратов пластинки накладываются друг на друга всей плоскостью.

2. При наложении пластинок друг на друга не допускается совмещение (пересечение) цветных элементов.

Анализ геометрических фигур, соотношение целого и части.

- Предложите ребенку выложить точно такой же ряд из четырех пластинок.

- Какая пластинка лишняя? Чем она отличается от всех остальных? (Пластинка с квадратом, потому что на остальных пластинках изображены треугольники)

- Найди лишнюю пластинку и докажи, что ты прав. (Лишняя пластинка с треугольником, потому что на остальных пластинках четырехугольники)

- Предложите ребенку выложить точно такой же ряд из пластинок. Спросите, что объединяет пластинки. (На всех пластинках четырехугольники)

- Найди закономерность и продолжи ряд. Чем отличаются пластинки друг от друга? (каждая пластинка больше предыдущей на 1 маленький треугольник)

- Посмотри на рисунок и положи перед собой такие же пластинки. Какие из них нужно наложить друг на друга, чтобы получились две одинаковые геометрические фигуры. (Вторую и третью, получится треугольник, как на первой пластинке)

- Какую геометрическую фигуру надо добавить, чтобы получился непрозрачный квадрат? Какую часть от целого квадрата она составляет? Из каких частей сложен этот квадрат (равных, неравных)? Придумай и сложи свой квадрат из двух равных частей.

- А теперь сложи квадрат из трех фигур, например таких, как на рисунке. Придумай и сложи свои квадраты из трех частей. Сколько их получилось?

Складывание квадрата из частей

- Сложи 9 квадратов из всех пластинок. Сначала 5 квадратов из одинаковых геометрических фигур и 4 из разных. Потом сложи 9 квадратов из разных геометрических фигур.

- Коллективная игра

«Вертикальное домино»

В нее играют 2-6 человек и делают ходы по очереди. Задача игроков: сложить квадраты из пластинок и набрать как можно больше очков.

Правила игры:

- Соберите все пластинки вместе и положите на середину стола. Это банк.

- Тот, кто ходит первым, берет пластинку из банка и кладет ее на стол.

- Следующий игрок берет пластинку из банка и, если она подходит, накладывает на первую, собирая таким образом квадрат из частей (см. правила конструирования квадрата).

- Игрок, который построит квадрат, (то есть положит последнюю пластинку), забирает его себе (выигрывает).

- Сколько пластинок в квадрате — столько очков.

- Если пластинка не подходит, игрок кладет ее на стол рядом с недостроенным квадратом. В дальнейшем игроки могут собирать два квадрата по выбору. (Одновременно можно складывать три, четыре и более квадратов.)

Выигрывает тот, у кого больше всего пластинок или очков.