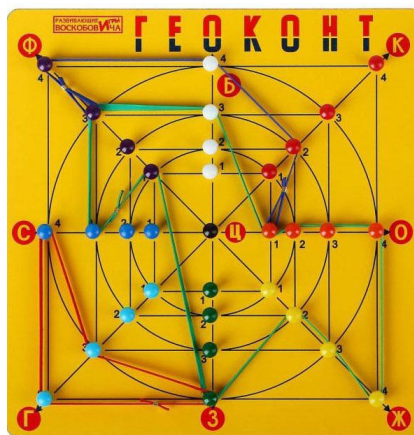


Таким образом, малыш не просто создает изображения на «Геоконте», а делает паутинку паука Юка, лучи и отрезки, которые называются «оранжевым криком Красного зверя», «зеленым свистом Желтой птицы» или «синим шепотом Голубой рыбы».



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

## Развивающие игры В.В.Воскабовича



«Геоконт» - 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. 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. Идет 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».

**Игра** – это ведущая деятельность детей во всем дошкольном периоде. Использование уникальных игр Вячеслава Вадимовича Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» поможет развитию творческих и познавательных интересов у детей, а также интеллектуальных, умственных и математических способностей. В каждой игровой зоне действуют свои герои, которых связывает сказка. Она «оживляет» разные понятия, делая их интересными и доступными для детей. Выполняя задания, ребенок помогает сказочным персонажам преодолеть возникающие на их пути препятствия. Это не просто игры – это сказки, приключения, забавные персонажи, которые побуждают малыша к мышлению и творчеству.

### В чем же особенности игр Воскобовича?



1. Каждая игра имеет свои отличительные конструктивные элементы. Например, в «Геоконте» - это динамическая резинка, в «Прозрачном квадрате» - прозрачные и непрозрачные части.

2. Игры Воскобовича интересны для детей дошкольного возраста. Для малышей предусмотрены несложные упражнения, для старших ребят есть сложные многоступенчатые задачи.

3. Одна игра дает возможность решать множество образовательных задач. Малыш одновременно осваивает буквы, цифры, учится различать цвет, форму, тренирует память, внимание, развивает мышление, воображение, а также тренирует мелкую моторику рук.

4. В играх Воскобовича заложен огромный творческий потенциал. Сколько интересного можно придумать и сделать из деталей "Чудоголоволомок", "Квадрата Воскобовича": самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы - целый сказочный мир!

5. Все игры Воскобовича имеют сказочную огранку. Ребенку намного интереснее играть не просто с квадратами и треугольниками, а с Нетающими Льдинками или разноцветными паутинами Паука Юка.

6. Главная отличительная особенность игр – образность и универсальность. Игра интригует, мобилизует внимание малыша. Малыш образно попадает в ситуацию, последовательно анализирует свои действия, поставленные задания, осознает цели и находит варианты решения. Взрослый – это равноправный партнер в игре, которая «сама» занимается обучением. Для каждого занятия с персонажами можно придумывать новые истории и путешествия

7. Игры не просто учат «читать-считать», они развивают такие качества личности-творца, как оригинальность и творческое мышление, а также учат человеческим взаимоотношениям.

8. 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.

