

Консультация  
«Применение развивающих игр В.Воскобовича  
в работе с детьми раннего возраста»

*Подготовила:*

*Медведева О.Н., старший воспитатель*

*МАДОУ "Детский сад комбинированного вида №10 г.Шебекино"*

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 В.В. Воскобович, пытаясь найти альтернативу обычным постсоветским игрушка, натолкнулся на опыт Никитина и Зайцева, но решил пойти своим путем. Так появились его первые творческие игры: «Геококт», «Игровой квадрат», «Цветовые часы».

Чуть позже был создан центр ООО «Развивающие игры Воскобовича» по разработке, производству, внедрению и распространению методик развивающих и коррекционных игр.

**РИВ основаны на трех основных принципах:**

- познание,
- интерес,
- творчество.

**Цели занятий с игровыми материалами В. В. Воскобовича:**

- развитие у ребенка познавательного интереса и исследовательской деятельности.
- развитие наблюдательности, воображения, памяти, внимания, мышления и творчества.
- гармоничное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал.
- формирование базисных представлений об окружающем мире, математических понятиях, звукобуквенных явлениях.
- развитие мелкой моторики.

Занимаясь с такими игровыми пособиями, дети получают истинное удовольствие и открывают для себя всё новые и новые возможности.

Игра начинается с простого манипулирования, а затем усложняется за счет большого количества разнообразных игровых заданий и упражнений.

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

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.

**Цель технологии В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры»** - построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально-творческому развитию детей в игре.

Игры разработаны для детей разного возраста: ранний возраст, дошкольный возраст, младший школьный возраст и для детей с ОВЗ.

Развивающая сенсомоторная зона, состоящая из нескольких игровых областей. В каждой из них действуют свои герои, которые учат детей играть в различные игры В. В. Воскобовича

Всех героев 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, интриги, приключения, забавные персонажи, которые побуждают малыша к мышлению и творчеству.

Фиолетовый лес – своеобразный мир, населенный сказочными существами и разделенный на сказочные области. Он объединяет все игры Воскобовича в одну единую сказку.

Главный герой этого сказочного мира - любознательный мальчик Гео. Он смелый, всегда приходит на помощь сказочным героям Фиолетового леса, помогает решать различные логические задачи. Очень удобно - взрослый читает сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на вопросы, решает задачи, выполняет задания. Эту авторскую игровую технологию Воскобович назвал «Сказочные лабиринты».

Особенности "Сказочных лабиринтов игры" таковы, что не надо перестраивать работу детского сада. Технология органично вплетается в уже существующие порядки. В отношениях "взрослый-ребенок" предполагаются только партнерские отношения. Ребенок окружается непринужденной, веселой, интеллектуально-творческой атмосферой.

Задачи, которые мы можем решать:

- Ознакомление детей с окружающим миром (времена года, природные явления, растительный и животный мир);

- Развитие познавательных процессов (пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение);

- Развитие способностей к анализу, сравнению, обобщению, сериации, классификации.

- Развитию аргументированной и доказательной речи;

Например, для детей раннего возраста очень важным является сенсорное развитие, и здесь мы знакомим детей с формой, цветом, величиной. Это три главных элемента, с которыми мы должны их познакомить. Если говорить о цвете, то для детей раннего возраста желательно использовать 4 цвета: красный, желтый, синий и зеленый. Знакомим с величиной – большой и маленький.

**«Помоги ежику собрать листочки»**

**Задачи:** закрепить умение выделять признак - большой и маленький; развивать умение группировать по размеру.

**Материалы и оборудование:** листочки двух размеров, ежики двух размеров

**Игровая ситуация:** ежики гуляли по Фиолетовому лесу и увидели много красивых листочков. Они им так понравились, что ежики решили украсить листочками свои дома. Большой ежик решил собрать большие листочки, а маленький – маленькие. Но сами они никак не могут справиться. Давайте поможем ежатам.

**Задание:** одеть на колючки большому ежику большие листочки, маленькому – маленькие.

Листочки могут быть развешены по всему Фиолетовому лесу, их можно раздать детям или, для того чтобы совместить занятие с физическим развитием, листочки можно разбросать на полу. И тогда дети будут подходить, наклоняться и поднимать их.

### **«Подарим гномам листочки»**

**Задачи:** развивать внимание, память; закреплять знание основных цветов; развивать умение группировать по цвету.

**Оборудование и материалы:** листочки 4 цветов, гномы.

**Игровая ситуация:** веселые гномы гуляли в Фиолетовом лесу и увидели много разноцветных листочков. Они им так понравились, что гномы решили собрать листья в букеты.

**Задание:** помочь гномам собрать листочки своего цвета.

### **Ознакомление с окружающим миром.**

Животные леса осенью начинают готовить себе норки-домики на зиму и начинают их утеплять листочками. Ежики тоже решили утеплить свои норки.

**Задачи:** закрепить умение выделять размер: большой, маленький; развивать умение группировать по размеру.

**Оборудование и материалы:** желтые листочки двух размеров, ежики двух размеров.

**Игровая ситуация:** В фиолетовом лесу наступила осень, листья на деревьях пожелтели и начали опадать. Ежики начали готовиться к спячке, но в норках холодно, надо бы их утеплить. Чем можно утеплить норки? Бегая по лесу, ежики увидели желтые листочки, упавшие с деревьев, и решили ими утеплить свои норки. Большой ежик решил собрать большие листочки, маленький – маленькие.

**Задание:** помочь ежикам и мышке насобирать листочки нужного им размера.

Всегда надо ориентироваться на способности, знания и умения детей. Для кого-то мы начинаем с одного цвета и разных размеров, а кому-то можно подключать и цвет, и размер.

### **«Украсим деревья листочками»**

**Задачи:** закрепить представления об основных цветах; развивать умения группировать листья на основе цвета.

**Оборудование и материалы:** деревьев и разноцветные листочки.

**Игровая ситуация.** Ночью в Фиолетовом лесу был сильный ветер, такой сильный, что сдул с деревьев все листочки. В лесу сразу стало мрачно и скучно. Как же быть?

**Задание.** Украсить деревья листочками так, чтобы они стали непохожими друг на друга (одно дерево украсить красными и зелеными листочками, второе – синими и желтыми).

При помощи двцветного квадрата Воскобовича ребёнок учится конструировать, моделировать, мыслить абстрактно и ориентироваться в пространстве. В раннем возрасте предложите детям складывать его. Получается шоколадка в зеленом (красном) фантике для гномов, печенье (маленький квадрат). Сложив по диагонали, получаем горочку, по ней могут кататься пальчики по очереди или различные персонажи. При этом активизируем речь.

На базе развивающих игр Воскобовича можно строить образовательный процесс, начиная с раннего дошкольного возраста. В зависимости от возраста просто усложняется задание и увеличивается количество действий для его решения. Одна и та же игра будет приносить пользу на протяжении нескольких лет. Игра интригует и захватывает кроху. Чтобы добиться результата и получить эмоциональное удовлетворение, ему приходится думать, представлять, анализировать, подбирать варианты решений. А взрослый, не как руководитель, а как равноправный партнёр участвует в игре, направляя обучение в нужное русло.