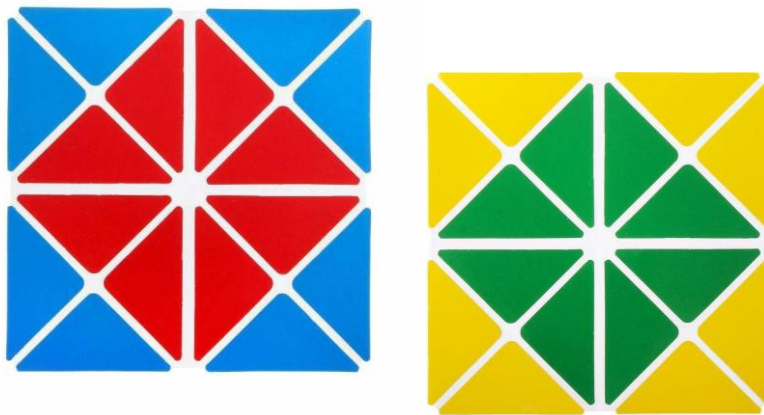


## Популярные игры Воскобовича

### *Квадрат*



Пособие содержит 32 треугольника разного цвета. Они располагаются на установленном расстоянии по отношению друг к другу и приклеены к тканевой основе, которая отлично сгибается. В игре работают 4 основных цвета: красный, желтый, синий, зеленый. Для малышей до 5 лет для игры предусмотрен квадрат из двух цветов, а для [ребят](#) постарше квадрат из 4 цветов.

**«Квадрат Воскобовича» с легкостью трансформируется в разные формы: самолет, черепаха, дом и другие.** Формы собираются как плоские, так и объемные. Можно воспользоваться для сборки готовыми схемами, а можно пофантазировать и придумать свой образ. Всего схем сложения более 100.

Занимательная сказочная история о тайнах ворона Метра и материалы, которые потребуются в процессе игры, предложены в комплекте. Такие герои, как мама Трапеция, папа Прямоугольник, дедушка Четырехугольник, кроха Квадрат помогают ребятам справиться с предлагаемыми задачами.

#### **Игра может оказать содействие в формировании у ребенка:**

- умения смотреть на ситуацию в целом, не заикливаясь на мелких деталях;
- способности к моделированию;
- хорошего уровня развития ориентирования в пространстве;
- креативности, памяти, внимательности, старательности.

Можно услышать такие названия этой игры, как «Кленовый лист», «Косынка», «Вечное оригами».

### *Игровизор*

Игра, позволяющая сэкономить много бумаги на рисовании, прохождении лабиринтов и выполнении других различных заданий, которые требуют прорисовки.

### **Игровизор состоит из:**

- подложки – листа заламинированного картона, на котором расчерчена сетка;
- прозрачный пластик, рисуют по которому маркерами на водной основе.



Между собой листы скреплены пружиной. На подложке в углах нарисованы животные. С их помощью малышу легче ориентироваться на листе. Лев живет в левом верхнем углу, лань в левом нижнем углу, павлин красуется в правом верхнем углу, а пони в правом нижнем углу.

### **С помощью игровизора можно:**

- просто рисовать;
- под пластиковый лист положить развивающее пособие и обводить (показывать путь по лабиринту, обводить по контуру, проводить по дорожкам);
- можно писать [графические диктанты](#), обучающие ребенка ориентированию на плоскости, изображать фигуры, копировать изображение по клеточкам, знакомить с понятием симметрии и т.д.

Достоинствами игровизора будут являться его экономичность (заданиями можно пользоваться неоднократно), вариативность (с помощью одного листа можно решить несколько задач), самоконтроль (ребенок сможет самостоятельно увидеть ошибку и принять меры для ее исправления).

### ***Чудо-крестики***

Эта головоломка имеет много функций и будет содействовать формированию начальных математических представлений, фантазии, оказывает поддержку ребенку в его изобретательных проявлениях.

Игра выглядит как рамка с вкладышами, отличающимися формой и цветом. Использующиеся геометрические фигуры собираются из отдельных частей. Именно такие упражнения предлагаются ребенку при первых играх. Когда кроха начнет хорошо справляться с этими упражнениями, они усложняются. С помощью предложенных схем малыш будет составлять разнообразные образы фигур и предметов. В «Альбоме фигурок» представлена наглядность к головоломке.

Игра поможет ребенку познакомиться с основными цветами, поспособствует развитию умений сравнивать и производить анализ, сформирует представления о целом и части, научит пользоваться схемами.



### *Логоформочки*



Поле этой замечательной развивающей игры составлено из квадратов 3\*3 см. Снизу расположена подвижная линейка, пользуясь которой можно смоделировать геометрическую фигуру или составную. Составляются они из 3 эталонных красных фигур (круг, треугольник, квадрат) и 6 зеленых составных. Составные фигуры, которые образованы с помощью объединения верха и низа эталонных, получили свое название по схожести с предметами, которые они напоминают (ваза, грибок). Названия можно увидеть в инструкции. Можно предложить ребенку самому придумать названия.

Фигуры в горизонтальных и вертикальных рядах расположены в строгой последовательности. В вертикальных рядах все фигуры имеют одинаковый верх (вершки), в горизонтальных – низ (корешки). При помощи гвоздика расположенного на всех фигурах их удобно доставать и вкладывать обратно, как в формочки, так и на другие поверхности.

## *Шнур затейник*



Это пособие выполнено в виде деревянной досочки с 27 сквозными отверстиями. В комплекте также идут красный, синий и зеленый шнурки. Задача малыша в том, чтобы пользуясь предоставленными схемами продевать шнурки в отверстие или наматывать их на крепления. В результате он получает рисунок или написанное слово.

Сказку «Филимон Коттерфильд», по сюжету которой основана игра, необходимо рассказать малышу предварительно. Нужно сопоставить волшебство фокусника и досочку, показав, как следует работать.

С помощью пособия можно провести графический диктант, что ускорит запоминание ребенком букв и цифр. Работая со шнурками, ребенок будет развивать мелкую моторику. Ориентирование в трех рядах креплений будет способствовать развитию пространственного мышления. У детей развивается внимательность, память, вырабатывается усидчивость.