

«Квадрат Воскобовича» или «Игровой квадрат»

«Квадрат Воскобовича» - как один из способов развития моделирования детей дошкольного возраста.

Цель: развитие мелкой моторики, пространственного воображения, фантазии, логики и счётных навыков.



Состав игры.

«Квадрат Воскобовича» или «Игровой квадрат»

бывает 2-х цветным (для детей 2-5 лет) и 4х цветным (для 3-7летних детей)

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

Игру сопровождает методическая сказка «Тайна Ворона Метра, или сказка об удивительных превращениях-приключениях квадрата». В ней "Квадрат" оживает и превращается в различные образы: домик, мышку, ежика, котенка, лодку, туфельку, самолетик, конфетку и т.п. Ребенок собирает фигуры по картинкам в книжке, где показано, как сложить квадрат, и дано художественное изображение того же предмета.

Этот квадрат-головоломка позволяет не только поиграть, развить пространственное воображение и тонкую моторику, но и является материалом, знакомящим с основами геометрии, стереометрии, счетным

материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.

Назначение игры

Играя с ним, ребенок будет:

- учиться называть и отличать разные формы геометрических фигур;
- ориентироваться в размерах – большой, средний, маленький;
- формировать первые представления о пространственных отношениях и пространственном моделировании;
- уметь пользоваться предложенными схемами или придумывать свои для конструирования плоскостных и объемных фигур;
- запоминать цвета;
- развивать внимательность, мыслительные процессы, логику, память;
- развивать фантазию, творческие данные, креативность,

мелкую моторику.

Методика работы с игровым квадратом состоит из 3х основных этапов:

1й этап работы - это узнавание смоделированного образа!

На 2-м этапе - очень важно научить детей работать по словесной инструкции.

Например: «Сложите ваши игровые квадраты по диагонали, получилась большая гора- треугольник. Теперь вершину этой горы-треугольника согните к основанию, возьмите за нижний правый угол и поднимите его вверх. У нас получилась очень многофункциональная фигура! : это и ворона – зимующая птица, и житель морских глубин – морской конек, и потерянная золушкой туфелька».

3й этап – это творчество! В процессе свободного манипулирования с квадратом, дети обнаруживают признаки знакомых объектов живой или не живой природы, играют с ними, составляют рассказы.

Вместе с игровым квадратом, в магазине, в комплект часто входят методические рекомендации, разработанные самим В.В. Воскобовичем - «Квадратные забавы». Данные рекомендации предлагают сказочную историю с 18 цветными схемами сложения. Сказка «Тайна ворона Метра» с ее главными героями мамой Трапецией, папой Прямоугольником, малышом Квадратом, дедушкой Четырехугольником и другими персонажами увлечет малыша в мир приключений. Он с радостью согласится помогать преодолевать трудности, стоящие на пути героев.

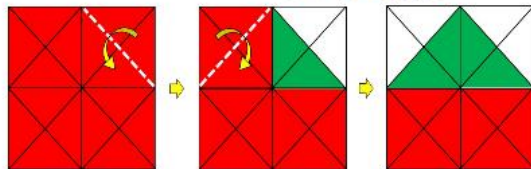
Схемы сложения квадрата Воскобовича

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ



- ЛИНИЯ СГИБА
- ЗАГНУТЬ НА «КВАДРАТ»
- ЗАГНУТЬ ПОД «КВАДРАТ»
- СЛОЖИТЬ ВОВНУТРЬ
- ПОВЕРНУТЬ
В ОДНОЙ ПЛОСКОСТИ
- СВЕСТИ В ОДНОЙ ТОЧКЕ
- НАЧИНАТЬ СЛОЖЕНИЕ
С ГОТОВОЙ ФИГУРЫ

1 ДОМИК



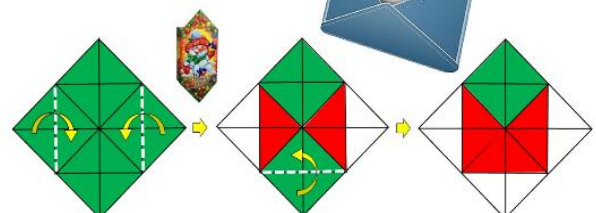
2 КОНФЕТА



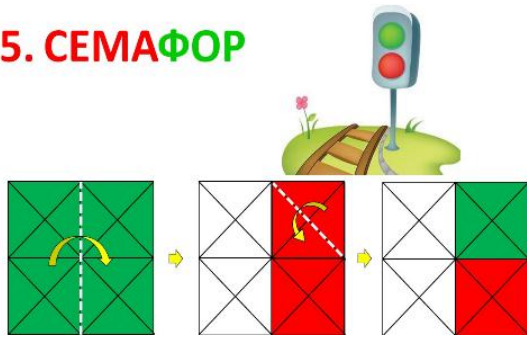
3. ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ



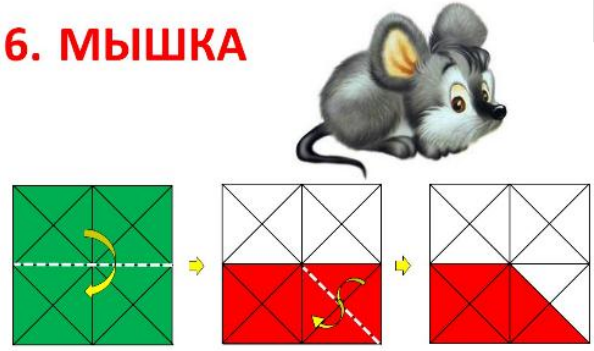
4. КОНВЕРТ



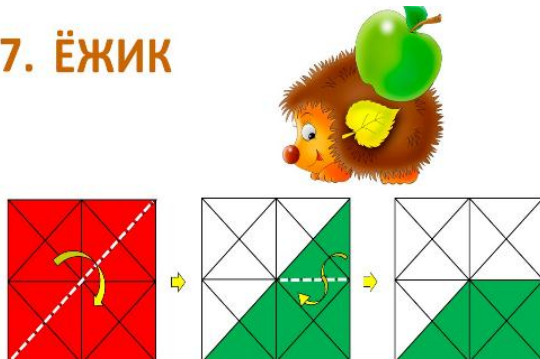
5. СЕМАФОР



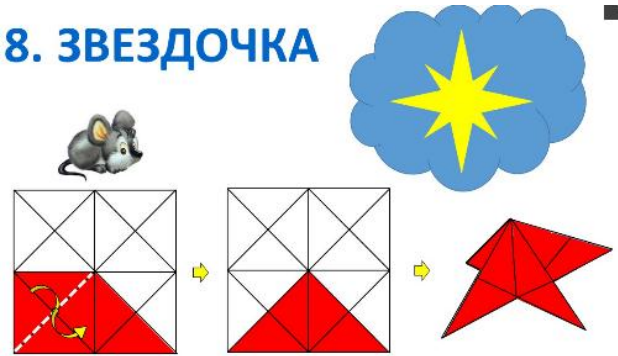
6. МЫШКА



7. ЁЖИК



8. ЗВЕЗДОЧКА



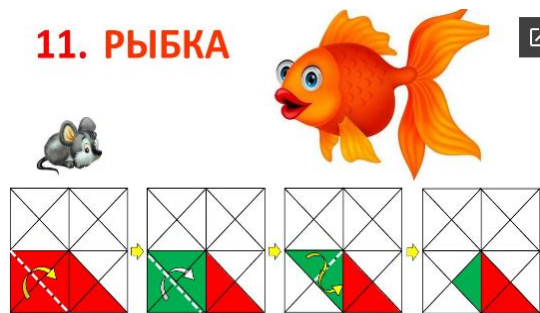
9. БАШМАЧОК



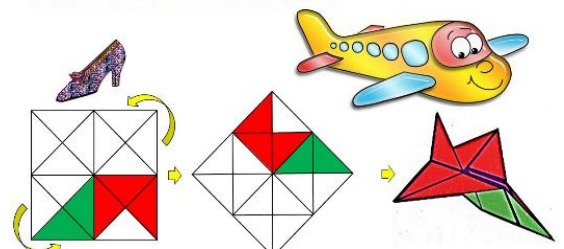
10. ЛОДОЧКА



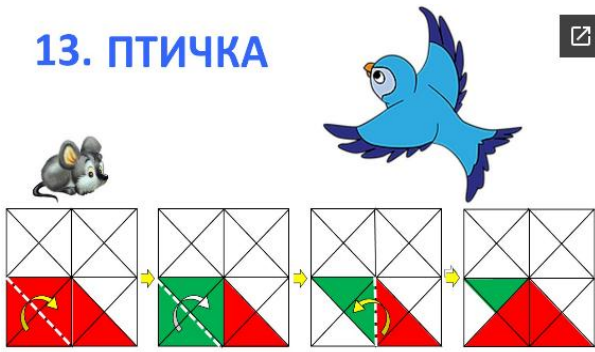
11. РЫБКА



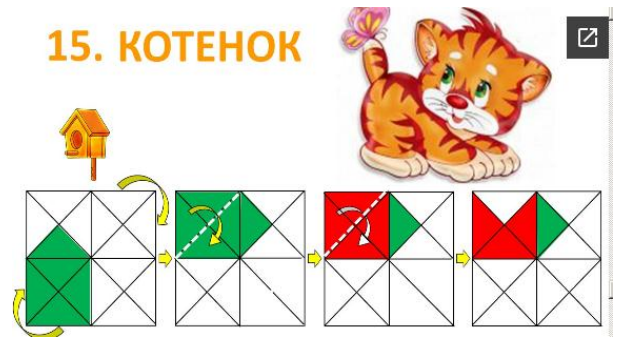
12. САМОЛЕТИК



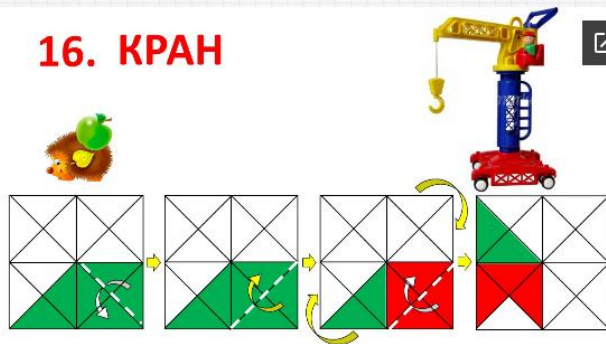
13. ПТИЧКА



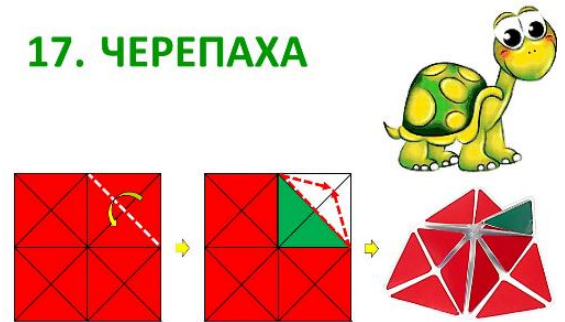
15. КОТЕНОК



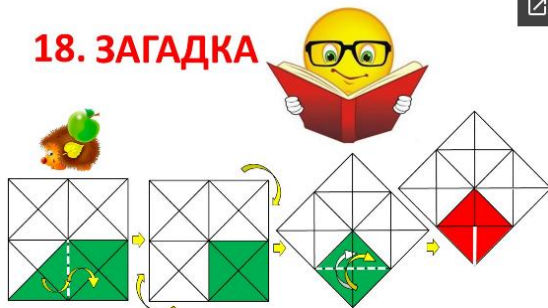
16. КРАН



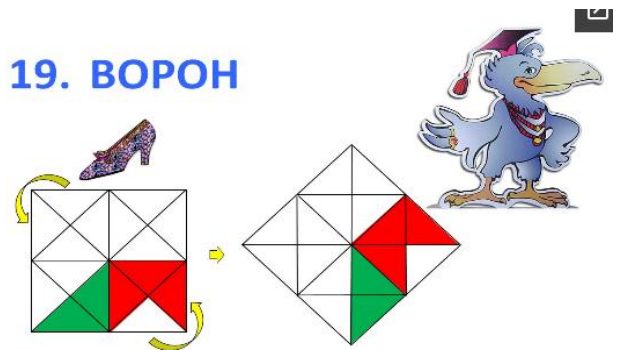
17. ЧЕРЕПАХА



18. ЗАГАДКА



19. ВОРОН



С мамой и папой (информация для родителей)

Дома можно и нужно создавать развивающую среду полезную для детей. Можно ли играть в эти игры без авторских сказок? Конечно, можно. Взрослым просто нужно придумать свой способ привлечь внимание ребенка к игре.

Как играть с ребенком

Сначала дайте квадрат ребенку в руки. Пусть он почувствует, что квадрат живой, что он легко сгибается в разных направлениях. Пусть ребенок согнет квадрат по горизонтали, по диагонали. Спросите его, какие фигуры получились.

Далее приступайте к игре на трансформацию фигур. Сначала прочтите ребенку сказку.

Затем найдите схему сложения. Маленькому ребенку покажите, как складывать, ребенок постарше и сам догадается о последовательности действий.

Некоторые схемы сложения начинаются не с квадрата, а уже со сложенной фигуры. Например, чтобы сложить башмачок, надо знать, как складывать ежика, или сложить его в процессе игры.

С помощью «Квадрата» можно получать и объемные фигуры, например самолетик. Для этого надо уже готовый башмачок повернуть против часовой стрелки, как показано на схеме, отогнуть крылья и самолетик готов.

Фигуры, которые складываются из двухцветного квадрата, можно сложить и из четырех цветного. Но главная задача четырехцветного квадрата — развитие логического мышления.

Находите время для игр со своим ребенком! Через некоторое время Вы увидите, что ребенок справляется с головоломками и без Вашей помощи, а порой и быстрее Вас!