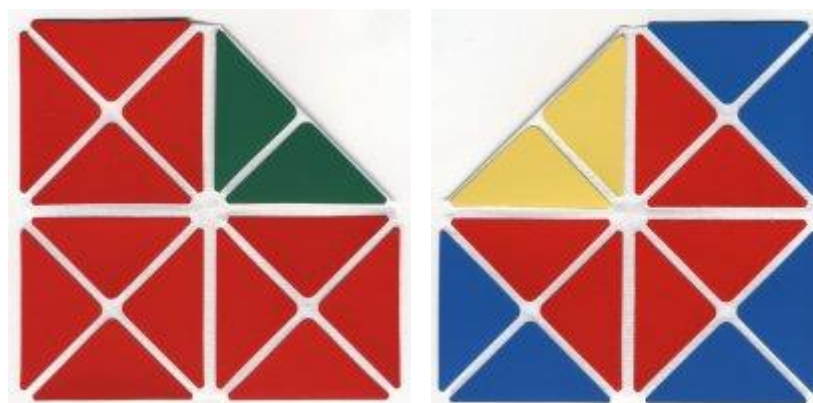


«Квадрат Воскобовича»



«Квадрат Воскобовича» или «Игровой Квадрат» бывает двухцветным (для детей 2-5 лет) и четырёхцветным (для 3-7-летних детей).

Игра представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных с двух сторон на расстоянии 3-5 мм друг от друга на гибкую тканевую основу. «Квадрат» легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях по принципу «оригами» для получения объемных и плоскостных фигур. Игру сопровождает методическая сказка «Тайна Ворона Метра или сказка об удивительных превращениях Квадрата». В ней «Квадрат» оживает и превращается в различные образы: домик, мышку, ежика, котенка, лодку, туфельку, самолетик и т.п. Ребенок собирает фигуры по картинкам в книжке, где показано, как сложить квадрат, и дано художественное изображение предмета.

Эта игра головоломка позволяет не только поиграть, развить пространственное воображение и тонкую моторику, но и является материалом, знакомящим с основами геометрии, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничение по возрасту.

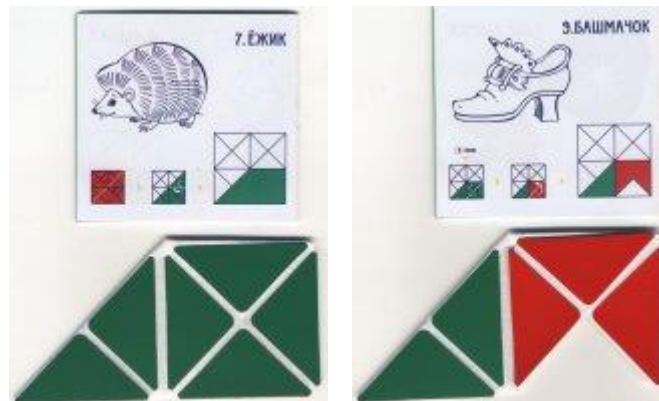
Сначала нужно прочитать ребенку сказку.



Затем найти схему сложения. Маленькому ребенку нужно показать, как складывать, ребенок постарше и сам догадается о последовательности действий.



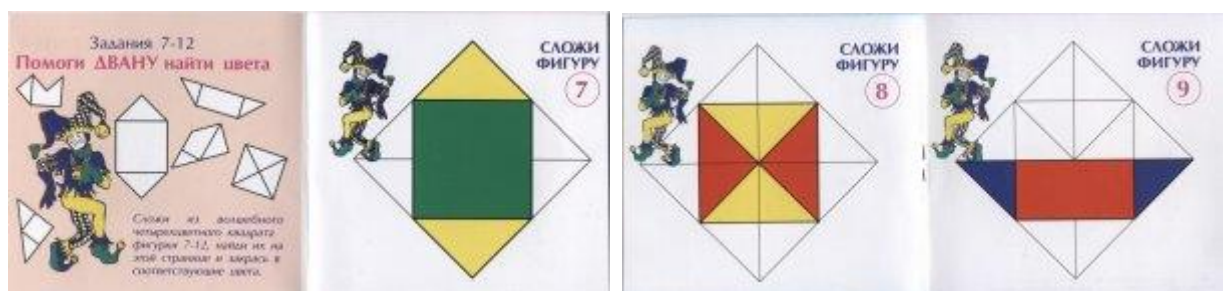
Некоторые схемы сложения начинаются не с квадрата, а уже со сложенной фигуры. Например, чтобы сложить башмачок, надо знать, как складывать ежика, или сложить его в процессе игры.



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 четырехцветного. Но главная задача четырехцветного квадрата — развитие логического мышления. Здесь нет готовых схем сложения, здесь надо так сложить квадрат, чтобы получилась фигура заданная героем книги. А всего героев три: Дион, Дван, Трин.



Разновидностью «Игрового квадрата» является

игра-головоломка «Змейка»

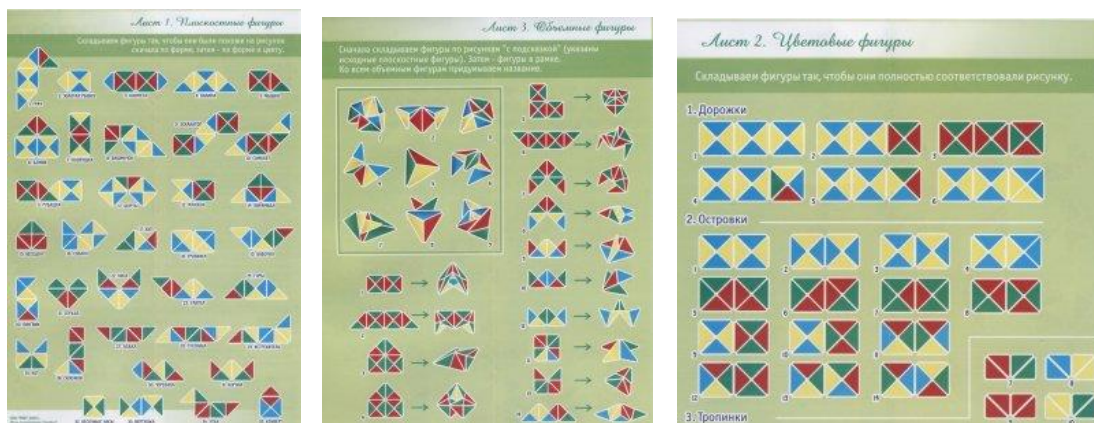


Одна сторона «Змейки» красно-зеленая. Другая — желто-синяя. «Змейку» можно складывать по вертикальным линиям, по диагональным, ее можно перекручивать, ставить вертикально, накладывать части друг на друга.

Конструирование можно разделить на три уровня сложности:

- 1 уровень — плоскостные фигуры (лист 1).
- 2 уровень — цветные фигуры (лист 2).
- 3 уровень — объемные фигуры (лист 3).

Наивысший уровень ребенок показывает, когда складывает из «Змейки» фигуры по собственному замыслу.



Занимаясь с ребенком играми — головоломками Воскобовича вы разовьете:

- Сенсорные способности. Научите различать и называть геометрические фигуры, определять их размеры.
- Интеллект: процессы внимания, памяти, умения сравнивать и анализировать, гибкость мышления, сообразительность, пространственное воображение.
- Мелкую моторику рук. Творческие способности.