* ***Игры, направленные на логико-математическое развитие***

Целью всех игр, объединенных в эту группу, является их направленность на развитие мыслительных операций. В ходе игры дети манипулируют свойствами предметов, геометрическими фигурам и цифрами.

К данной группе можно отнести следующие игровые пособия: «Геоконт-конструктор», «Геовизор» и «Игровизор», «Квадрат Воскобовича», «Цифроцирк», «Чудо-крестики» и «Чудо-соты», «Ларчик», «Кораблик Плюх-Плюх», «Кораблик Брызг-Брызг», «Прозрачная цифра», «Математические корзинки», «Конструктор цифр», эталоны цвета «Лепестки» и эталоны форм «Фонарики», «Счетовозик» и «Черепашки», «Змейка» и «Домино Воскобовича».

* ***Игры с буквами, звуками, слогами и словами***

Эти игры направлены на развитие речи и мышления. Ребенок решает логические задачи с буквами, путешествует по лабиринтам, составляет слоги и слова, учится словотворчеству. Основная задача игр этой группы –

превратить сложный процесс обучения чтению в занимательную и веселую игру.

К играм этой группы относятся: «Складушки», «Теремки Воскобовича», «Конструктор букв», «Тысячеслов», «Читайка-1» и «Читайка-2», «Шнур-Малыш» и «Шнур-затейник», Эрудит «Ромашка» и «Яблонька», «Забавные буквы». «Складушки», «Теремки Воскобовича», «Конструктор букв», «Тысячеслов», «Читайка-1» и «Читайка-2», «Шнур-Малыш» и «Шнур-затейник», Эрудит «Ромашка» и «Яблонька», «Забавные буквы».

***«Геоконт»***

|  |  |
| --- | --- |
| Представляет собой игровое поле с закрепленными пластмассовыми гвоздиками, на которые натягиваются разноцветные резинки и получаются контуры разных геометрических фигур, предметные силуэты, узоры, цифры, буквы. Малыш создаёт их по примеру взрослого или по собственному замыслу, а ребёнок старшего возраста – по схеме-образцу и словесной модели. | Изображение |

Игра способствует:

-развитию сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины);

-совершенствованию интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи); тренировке мелкой моторики кисти и пальцев;

-освоению геометрических представлений, пространственных отношений, букв и цифр;

-развитию творческих способностей.

***«Игровизор»***

|  |  |
| --- | --- |
| C:\Users\Дмитрий\Desktop\1028436734 - копия.jpg | Представляет из себя своеобразный альбом формата А4, состоящий из двух листов, скрепленных пружиной: нижний картонный и верхний из прозрачного пластика. Под пластиковый слой можно положить развивающие задания, которые ребенок выполняет маркером. Используя прилагаемый к тренажеру маркер, ребёнок может рисовать различные геометрические фигуры и превращать их в предметы и целые сюжетные картины, писать цифры и буквы, выполнять графические диктанты, решать примеры, играть в морской бой или крестики-нолики, выполнять множество разных интересных заданий. |

Ребенок учится ориентироваться в пространстве, разбирается в формах и размерах, изучает понятие «симметрия» и сравнивает изображения по всем этим признакам. Также он продолжает творить, развивая свое воображение. В игре ребенок укрепляет руку, совершенствует координацию, развивает мелкую моторику пальцев рук. Пособие является дополнительным помощником в обучении письму и счету.

***«Квадрат Воскобовича»***

|  |  |
| --- | --- |
| Это квадратная основа из ткани с наклеенными на нее треугольниками из плотного картона. Основные цвета игры : красный, желтый, синий и зеленый. Для детей возрастной категории от 2 до 5 лет предлагается для игр двухцветный квадрат, а для старших детей разработан четырехцветный квадрат. «Квадрат Воскобовича» можно легко трансформировать, создавая разнообразные объемные и плоские фигуры: самолет, конфету, домик, ворону, черепаху и т.д. | https://azbukivedia.ru/wa-data/public/shop/products/75/07/775/images/3734/3734.750x0.jpg |

Игра способствует:

-развитию пространственного мышления, сенсорных способностей;

-развитию мыслительных процессов, умения конструировать;

-развитию мелкой моторики пальцев рук.

***«Математические корзинки»***

|  |  |
| --- | --- |
| ***https://www.maam.ru/upload/blogs/detsad-344161-1610189586.jpg*** | Это обучающая игра, с помощью которой ребенок осваивает состав числа в пределах пяти, десяти, второго десятка. Учится считать, складывать и вычитать. Знакомится с такими понятиями, как «полное», «неполное» и «пустое множество». Отличительной особенностью этой дидактической игры является комплексное использование трех анализаторов ребенка: слухового, зрительного и тактильно-осязательного. Это помогает наилучшему освоению им состава числа и счетной деятельности. |

В игре развиваются:

-сенсорные способности (восприятие цвета);

-психические процессы (внимание, память, мышление);

-мелкая моторика руки (ребенок манипулирует грибками и корзинками, обводит их карандашом, раскрашивает или заштриховывает изображение).

***«Чудо – Соты»***

|  |  |
| --- | --- |
| Это пособие представляет собой деревянную рамку с пятью разноцветными вкладышами, по форме напоминающими «соты». Каждая «сота» состоит из нескольких частей – геометрических фигур. Ребенок сможет играть, собирая все «соты» воедино в рамке или конструируя из 4 них всевозможные фигуры и силуэты. Предметы можно складывать из геометрических фигур по предложенной схеме (замок, кабриолет, павлина, платье, кувшинку, верблюда, такси, ракету, медведя, парусник, вара, зайца, оленя, самовар, розу, человечков, делающих утреннюю гимнастику и многое другое) или придумывать их самому. | C:\Users\Дмитрий\Desktop\Ubfaf04180369450f8c345f4972ab9c7fN - копия.jpg |

Игра способствует:

-развитию воображения, творческих и сенсорных способностей

(восприятие цвета, формы, величины);

-совершенствованию интеллекта (внимание, память, мышление, речь);

-тренировке мелкой моторики руки, тактильно-осязательных анализаторов; освоению количественного счета, пространственных отношений.

***«Чудо-Крестики»***

|  |  |
| --- | --- |
| ***C:\Users\Дмитрий\Desktop\700.jpg*** | Представляют собой игру с вкладышами. Вкладыши сделаны из кругов и крестиков. Крестики разрезаны на части в виде геометрических фигур. На начальном этапе ребёнок учится собирать разрезанные фигуры в единое целое. Далее задание усложняется: по схемам ребенок собирает сначала дорожки, башни, а затем драконов, человечков, солдатиков, насекомых и многое другое. собой игру с |

Игра способствует:

-развитию внимания, памяти, воображения, творческих способностей;

-различению цветов радуги, геометрических фигур, их размера;

-развивает умение «читать» схемы, сравнивать и составлять целое из частей.

***Кораблик «Плюх-Плюх»***

|  |  |
| --- | --- |
| Пятимачтовый кораблик «Плюх-Плюх» – игра для самых маленьких. Ребенок снимает флажки с мачт кораблика и одевает их обратно. Нанизывает флажки на шнурок, как гирлянды. Ребенок узнает, что значит *высокий и низкий*, определяет, где флажков на мачтах *много, мало, поровну*. | ***C:\Users\Дмитрий\Desktop\6714528bc0c0eb2e2c3befdb794ebcc6.jpeg*** |

Игра способствует развитию:

-сенсорных способностей (ребенок раскладывает предметы в группы по одному признаку – цвету);

-внимания, мышления, памяти, речи;

-математических представлений (ребенок узнает, что значит высокий и низкий, определяет, где флажков на мачтах много, мало, поровну, учится считать);

-мелкой моторики пальцев рук.

***Кораблик «Брызг-брызг»***

|  |  |
| --- | --- |
| ***C:\Users\Дмитрий\Desktop\korablik-bruzg-bruzg3.jpg*** | Представляет собой игровое поле из ковролина в виде корабля с приклеенным фанерным корпусом и нанесенными цифрами от 1 до 7. К мачте на корпусе нужно прикреплять по цветам радуги и по необходимому количеству флажки на липучках – паруса. |

Игра развивает:

-мелкую моторику, внимание, память, мышление;

-представление о математических понятиях, о цвете, высоте, пространственном расположении предметов, условной мерке, количестве предметов, их порядковом номере и цифровом ряде.

***«Прозрачный квадрат»***

|  |  |
| --- | --- |
| В состав игры входят: 30 квадратных пластинок из прозрачной пленки ПВХ. На каждую пластинку нанесено изображение одной геометрической фигуры – квадрата, прямоугольника, треугольника, прямоугольной трапеции, пятиугольника или шестиугольника; схемы сложения фигур; методика-сказка «Подарок хранителя озера Айс». Ребенок накладывает пластинки друга на друга, совмещает закрашенные части и составляет из них геометрические фигуры или предметные силуэты. Предметные силуэты можно получить и путем приложения геометрических фигур на пластинках друг к другу. | https://fodar.ru/upload/iblock/049/0498ece76ed04d13c45963a4c3ab3f19.jpg |
|  |  |

Игра развивает:

-освоение названий и структуры геометрических фигур, их размера;

-умение составлять геометрические фигуры из частей, понимание соотношения целого и части;

-умение конструировать предметные силуэты путем наложения или приложения пластинок;

-внимание, память, воображение, умение анализировать, сравнивать, творческие способности, речь, мелкую моторику пальцев рук.

***«Прозрачная цифра»***

|  |  |
| --- | --- |
| https://litgen.ru/upload/iblock/7a7/7a79cf56e0bc43fb01076cce84d5ea28.jpg | В состав игры входят 24 прямоугольные пластинки из прозрачной пленки ПВХ. На пластинках нарисованы цветные (красные, желтые, синие, зеленые) полоски в различном пространственном положении. Бумажные карточки-трафареты с цветными (красными, желтыми, синими, зелеными) цифрами от 0 до 9 (по принципу электронной восьмерки). Ребенок накладывает пластинки друга на друга, совмещает полоски и составляет цифры сначала по образцу, потом по памяти. Конструирует из полосок на пластинках предметные силуэты. |

Игра развивает:  
-умение сортировать пластинки по цвету, количеству и пространственному расположению полосок;   
-умение составлять цифры от 0 до 9 по образцу и памяти;  
-объем и концентрацию внимания, память, умение анализировать, сравнивать;  
-воображение, творческие способности;  
-мелкую моторику пальцев рук.

***«Счетовозик»***

|  |  |
| --- | --- |
| В состав игры входит игровое поле (фанера, шелкография) в форме паровозика. На поле закреплены кнопки тремя рядами (1-й – цифры первого десятка, 2-й – цифра 0 и арифметические знаки, 3-й – цифры второго десятка); шнурок. Ребенок продевает шнурок сквозь отверстия, обкручивает его вокруг кнопки и таким образом выделяет нужные цифры, знаки, решает задачи. | https://www.umka-dv.ru/upload/goods_pic_big/1704.jpg |

Игра способствует:

- освоению порядкового и количественного счета;   
- соотнесению цифры и количества;   
- сравнению чисел первого и второго десятка, пониманию состава числа;  
- сложению чисел, решению простейших арифметических задач;  
- развитию внимания, памяти, элементов логического мышления;   
- развитию мелкой моторикипальцев рук.

***«Чудо-цветик»***

|  |  |
| --- | --- |
| https://woodentoys.ru/Content/Images/%D0%92%D0%BE%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B1%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D1%87/%D0%A7%D1%83%D0%B4-050-600.jpg | В состав игры входят: рамка (фанера, цветная пленка); 2 составные фигуры-вкладыши в форме цветка (фанера, цветная пленка). Один цветок состоит из десяти равных частей («лепестков»), второй – из четырех неравных частей («лепесток», «двудолька», «трехдолька» и «четырехдолька»). Альбом фигурок. Методика-сказка «Долька, Малыш Гео и тайна «Чудо-цветика»».Ребенок составляет в игровом поле или на столе цветки - «двудольки», «трехдольки», «четырехдольки», «пятидольки» и так до десяти. По схемам в альбоме складывает забавные фигурки (лошадок, бабочек, лягушек, черепах и многое другое). И, конечно, придумывает сам , составляет предметные силуэты и сюжетные картинки. |

Игра развивает:

- навык состава числа в пределах 10, соотношения целого и части (дробей);   
-умение составлять целое из частей по схематичному рисунку и собственному замыслу;  
-умение анализировать, сравнивать;   
-внимание, память;   
-воображение, творческие способности;   
-мелкую моторику пальцев рук.

***«Лепестки (эталоны цвета)»***

|  |  |
| --- | --- |
| В состав игры входят 8«лепестков» (фанера, цветная пленка красного, оранжевого, желтого, зеленого, голубого, синего, фиолетового и белого цветов) с держателями и липучкой; подложка (ковролин). Ребёнок прикрепляет «лепестки» к коврографу в виде цветка с одним, двумя, тремя и т.д. лепестками; составляет различные ряды, складывает фигурки по собственному замыслу. | ***Изображение*** |

Игра развивает:

- навык счета, пространственного расположения и его смыслового отражения в речи;   
-умение считать, отсчитывать нужное количество, определять порядковый номер;   
-внимание, память, воображение.

***«Шнур-затейник»***

|  |  |
| --- | --- |
| ***Изображение*** | В состав игры входят: поле (фанера, цветная пленка) с тремя рядами отверстий и закрепленными в них металлическими кнопками; 3 цветных шнурка; схемы узоров, цифр и слов; методика-сказка «Филимон Коттерфильд, знаменитый факир». Ребенок продевает шнурок через кнопку, обкручивает его вокруг кнопки, и таким образом «вышивает» по схеме или словесному диктанту узоры, цифры, буквы, слова, различные предметные силуэты. |

Игра развивает:

-умение ориентироваться на плоскости (верхний, средний, нижний ряд);   
-умение «вышивать» различные узоры по схеме и графическому диктанту;   
-освоение моторного образа цифры, буквы, составление слов и их написание;  
-внимание, память, мышление;   
-пространственное воображение, творческие способности;  
-мелкую моторику пальцев рук.

***«Логоформочки 3»***

|  |  |
| --- | --- |
| В состав игры входят: игровое поле (фанера, белая пленка, шелкография); фигуры-вкладыши (фанера, белая пленка, шелкография): 3 эталонные (круг, треугольник, квадрат) и 6 составных фигур; подвижная линейка, части эталонных фигур.Ребенок в увлекательных играх «Вершки-корешки», «Перекрестки» и «Мозаика» конструирует из частей эталонных фигур предметные силуэты («грибки», «качели», «бантики» и многое другое) на игровом поле при помощи линейки, на столе, по словесному диктанту. | https://robinzoniya.ru/wp-content/uploads/2018/04/375d9cf00724c4b719492cf63b50aba0-1.jpg |

Игра способствует:

- освоению названий и структуры геометрических фигур, пространственных отношений (верх, низ, лево, право);   
- составлению предметных силуэтов из частей;  
- развитию внимания, памяти, воображения;   
- развитию умения сравнивать, анализировать, синтезировать;   
- развитию мелкой моторики пальцев рук.

***«Логоформочки 5»***

|  |  |
| --- | --- |
| В состав игры входят: игровое поле (фанера, белая пленка, шелкография); фигуры-вкладыши (фанера, белая пленка, шелкография): 5 эталонных (круг, треугольник, квадрат, прямоугольник, овал) и 20 составных фигур; подвижная линейка, части эталонных фигур. Ребенок в увлекательных играх конструирует из частей эталонных фигур предметные силуэты («грибки», «качели», «бантики» и многое другое) при помощи линейки на игровом поле, на столе, по словесному диктанту. Предлагаемые игры: «Вершки-корешки», «Перекрестки», «Мозаика», «Логомозаика», «Крестики-нолики», «Чудесный логомешочек». | https://wadoo.ru/upload/iblock/262/262a0f2fb059284fa7bff3a211ebd713.jpg |

Игра способствует:

- освоению названий и структуры геометрических фигур, пространственных отношений (верх, низ, лево, право);   
-составлению предметных силуэтов из частей;  
- развитию внимания, памяти, воображения;   
- развитию умения сравнивать, анализировать, синтезировать;   
- развитию мелкой моторики пальцев рук.

***«Теремки Воскобовича»***

|  |  |
| --- | --- |
| https://montessori-piter.ru/generic/catalog/all/1726_image.jpg | Это уникальное пособие для обучения чтению на наглядной основе. Игра состоит из 12 деревянных кубиков–теремков разного цвета (2 белых, 2 голубых, 2 желтых, 2 лиловых, 2 коричневых) с согласными буквами на гранях, а так же 12 картонных кубиков-сундучков (2 синих, 2 зеленых, 6 двойных сине-зеленых, 2 знаковых) с гласными на гранях, которые вкладываются в кубики-теремки, чтобы получались слоги. А из нескольких «теремков» можно составить слово. Теремки Воскобовича способствуют подготовке к обучению чтению.  На первом этапе игры ребенок знакомится со звуками и буквами. На гранях первого кубика белого цвета живут буквы Б, П, В и Ф. Ребенок поворачивает кубик разными сторонами и называет звуки.  На втором этапе учимся составлять слоги. Вкладываем в первый «терем» кубик с буквой «А» и читаем получившийся слог: «Па».  На третьем этапе можно составлять и читать простые слова. |

Игра направлена на:

-совершенствование процессов внимания, памяти, мышления;

-расширение словарного запаса: ребенок узнает значение незнакомых слов, придумывает новые , постигает процесс словообразования.



***Главное - это не учить ребенка по играм, а, играя в сказку, узнавать с ним что-то новое и необычное. Вы и сами не заметите, как развивающие игры Воскобовича раскрасят жизнь вашего ребёнка яркими красками веселого познания!***