**Классификация игр по возрастам:**

Ранний возраст (1-3 года).

Младший дошкольный возраст (3-4 года). Средний дошкольный возраст (4-5 лет).

Старший дошкольный возраст (5-7 лет). **Классификация игр в аспекте реализации ФГОС ДО:**

**Социально-коммуникативное развитие**

Яркими примерами могут выступать коллективные настольные игры («Планета умножения», «Домино», «Чудо-крестики 2», «Чудо-соты 1»), игры-соревнования с конструкторами (Геоконт», «Прозрачный квадрат» и пр.).

**Познавательное развитие**

Изначально игры и пособия, созданные В.В. Воскобовичем, были направлены преимущественно на развитие интеллектуальных качеств детей, поэтому практически все игры, так или иначе, подходят для решения задач познавательного развития дошкольников. («Математические корзинки», «Счетовозик», «Кораблики «Плюх-Плюх», «Брызг-Брызг», «Буль-Буль», «Игровой квадрат» и пр.).

**Речевое развитие**

С позиции подготовки к обучению грамоте, можно выделить игры и пособия, входящие в состав комплекта «Чтение через игру»: «Теремки», «Читайка», «Складушки», «Шнурзатейник», «Яблонька» и пр., а также игры «Геоконт.Алфавит», «Конструктор букв», графический тренажер «Игровизор» с приложениями, комплект «Коврограф Ларчик», комплект «МиниЛарчик», «Фиолетовый лес».

**Художественно-эстетическое развитие** Реализуются практически через весь состав комплекта «Эталонные конструкторы», «Складушки СД», игровые комплексы. **Физическое развитие**

Формирование мелкой моторики пальцев рук эффективно осуществляется при использовании конструкторов, игр со шнурками, крупная моторика задействуется при применении РППС «Фиолетовый лес», игрового комплекса «Коврограф Ларчик», игры «Шнур-затейник», «Яблонька», «Парусник», «Ромашка».

**Образовательный результат:**

Педагоги развивают у детей умение гибко, оригинально мыслить, видеть предмет под новым углом зрения, развивают наблюдательность, исследовательский подход к явлениям и объектам окружающей действительности, развивают у детей логику вместе с творчеством. Достижения ребенка: ребенок это знает, он понимает это и умеет применять в любых жизненных обстоятельствах (в любом месте, с разными людьми, с разными предметами и т.п.). Ребенок становится компетентной личностью.



С деятельностью компании «Развивающие игры Воскобовича», со всеми играми, пособиями и технологией можно познакомиться на сайте: www.geokont.ru на блоге: [www.voskobovich.su](http://www.voskobovich.su)

ООО «Развивающие игры Воскобовича

***Сказочные лабиринты игры***

«Развивающие игры В.В. Воскобовича»

Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей



**февраль**

**2019г.**

**Технология «Сказочные лабиринты игры» -** это модель развивающего обучения детей дошкольного возраста с поэтапным использованием игр и постепенным усложнением образовательного материала в совместной деятельности взрослого и детей. **Технология «Сказочные лабиринты игры»** - это игровое обеспечение детских видов деятельности и их интеграция.

**Технология «Сказочные лабиринты игры»** - это полноценное развитие личности ребенка во всех образовательных областях. **Технология «Сказочные лабиринты игры» -** это оборудование, необходимое для реализации ФГОС ДО.

**Цель технологии**: построение

педагогического процесса, способствующего интеллектуальнотворческому развитию детей в игре.

**Принцип технологии:** «Развитие – Познание – Творчество».

**Новизна технологии** **«Сказочные лабиринты игры»:** вариативное дидактическое сопровождение становления интеллектуальных, социальных и творческих умений детей в организованной совместной деятельности взрослого и ребенка / детей. **Практическая значимость технологии** «Сказочные лабиринты игры»: повышение образовательного потенциала предметноразвивающей среды ДОО и повышение эффективности воспитательнообразовательного процесса. **Задачи технологии:**

* Развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнавать новое.
* Развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.
* Развитие воображения, креативности мышления.
* Развитие у детей эмоционально - образного и логических начал.
* Формирование базисных представлений об окружающем мире, математических, речевых умений. **Характерные особенности технологии**

«Сказочные лабиринты игры»:

* Широкий возрастной диапазон участников игры.
* Многофункциональность развивающих игр.
* Вариативность.
* Сказочность.
* Взаимосвязь развивающих пособий.
* Поэтапность.
* Широта использования.
* Творческий потенциал каждой игры.
* Комфортность.
* Технология с «открытым» кодом. **Структурные элементы технологии**

В основу классификации игр, входящих в технологию «Сказочные лабиринты игры», положены разные признаки: направленность, возраст детей, соответствие ФГОС ДО. **Классификация игр по направленности:**

***Методический блок*** – (технология, методика; сказочная область «Гора Успеха», главный персонаж «Фгосик»).

***Универсальный блок*** - универсальные игровые средства, сказочные образы:

* РППС «Фиолетовый лес», сказочная область «Фиолетовый лес», главный персонаж «Луч Владыка».
* Комплект «Коврограф Ларчик», сказочная область «Ковровая поляна», главный персонаж «Слон Лип-Лип».
* Комплект «МиниЛарчик», сказочная область «Ковровая полянка», главный персонаж «Слоник Ляп-Ляп».
* Комплект «Игровизор» с приложениями, сказочная область «Маркенленд», главный персонаж «Околесик».

**Предметный блок -** предметные средства направлены на решение узких задач:

* Комплект «Играем в математику», сказочная область «Королевство Муравия», главный персонаж «Королева Мурана».
* Комплект «Чтение через игру», сказочная область «Царство Попугавия», главный персонаж «Король Попугай».

**Конструктивный блок -** конструктивные средства связаны с развитием конструктивных умений:

* Конструктор «Геоконт», сказочная область «Чудесная Поляна Золотых плодов», главный персонаж «Малыш Гео».
* Конструктор «Прозрачный квадрат», сказочная область «Озеро Айс», главный персонаж «Незримка Всюсь».
* Конструктор «Игровой квадрат», сказочная область «Страна Волшебных превращений», главный персонаж «Ворон Метр».
* Комплект «Чудо-конструкторы», сказочная область «Чудо-Острова», главный персонаж «Чудесик».
* Комплект «Эталонные конструкторы», сказочная область «Долина Тайн», главный персонаж «Дракон Лого».