**Развивающие игры Воскобовича**

Первые игры Вячеслава Воскобовича появились в начале 90-х. В основном, это игры- конструкторы и головоломки, сопровождающиеся сказочными сюжетами.
Самые известные из них – «Геоконт»  и «Квадрат Воскобовича».
Игры развивают конструкторские способности, пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение, мелкую моторику, умение сравнивать, анализировать и сопоставлять. Есть и более сложные игры, которые учат детей моделировать, соотносить части и целое.
В таких играх дети через практику постигают теорию. Также автором придуманы пособия, направленные на изучение цифр (например, «Волшебная восьмерка»)  и букв («Конструктор букв»),  на обучение чтению (например, по универсальному пособию «Складушки»). Игры Воскобовича многофункциональны и предназначены для детей от 2 до 10 лет (хотя можно и до 99 лет).

**Немного истории**

Вячеслав Вадимович Воскобович - живет в Санкт-Петербурге. Им разработано более 40 развивающих игр и пособий. В прошлом Вячеслав Вадимович инженер–физик.
Толчком к изобретению игр послужили двое собственных детей и «пустые» магазины игрушек в эпоху Перестройки. Воскобович, пытаясь найти альтернативу обычным постсоветским игрушка, натолкнулся на опыт Никитина и Зайцева, но решил пойти своим путем. Так появились его первые творческие игры: «Геоконт», «Игровой квадрат», «Цветовые часы».
«Мы отказались от «одноразовых» продуктов: собрал-разобрал и отложил в сторону, мы создаем универсальные игры, которые можно неоднократно творчески использовать», - говорит Вячеслав Воскобович.
Чуть позже был создан центр ООО «Развивающие игры Воскобовича» по разработке, производству, внедрению и распространению методик и развивающих и коррекционных игр.

**Цели занятий с игровыми материалами Воскобовича**

•    Развитие у ребенка познавательного интереса и исследовательской деятельности.

•   Развитие наблюдательности, воображения, памяти, внимания, мышления и творчества.

•    Гармоничное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал.

•  Формирование базисных представлений об окружающем мире, математических понятиях, звукобуквенных явлениях.

•    Развитие мелкой моторики.

**Особенности развивающих игр Воскобовича**

***- Игры разработаны, исходя из интересов детей*.**

Занимаясь с такими игровыми пособиями дети получают истинное удовольствие и открывают для себя всё новые и новые возможности.

***- Широкий возрастной диапазон.***

В одну и ту же игру могут играть дети от 2-х до 7 лет и старше.

Игра начинается с простого манипулирования, а затем усложняется за счет большого количества разнообразных игровых заданий и упражнений.

***- Многофункциональность и универсальность****.*

Занимаясь только с одним игровым пособием, ребенок имеет возможность проявлять свое творчество, всесторонне развиваться и осваивать большое количество образовательных задач (знакомиться с цифрами или буквами, цветом или формой, счетом и т.д.).

***- Систематизированный по возрастам и образовательным задачам готовый развивающий дидактический материал.***

***- Методическое сопровождение.***

Многие игры сопровождаются специальными методическими книгами со сказками, в которых переплетаются различные сюжеты с интеллектуальными заданиями, вопросами и иллюстрациями. Сказки-задания и их добрые герои - мудрый ворон Метр, храбрый малыш Гео, хитрый, но простоватый Всюсь, забавный Магнолик - сопровождая ребенка по игре, учат его не только математике, чтению, логике, но и человеческим взаимоотношениям.

**Самые популярные игры Воскобовича**

**«Геоконт»**  - её еще называют «дощечкой с гвоздиками» или «разноцветные паутинки" -. представляет собой фанерную дощечку с нанесенной на неё координатной пленкой. На игровом поле закреплены пластмассовые гвоздики, на которые натягиваются разноцветные «динамические» резинки. В результате такого конструирования получаются предметные силуэты, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы.

Игровой набор сопровождает методическая сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и Я, дядя Слава» (в названии сказки зашифровано слово «геометрия»).

*А начинается сказка так: «Однажды малышу Гео приснился сон. Идет он по белу свету день, второй, третий, и вдруг - навстречу Красный Зверь. Испугался малыш, побежал, и вдруг - голос: «Не бойся Красного Зверя, прогони его оранжевым криком». Крикнул малыш оранжевым криком – исчез Красный Зверь, но появилось дерево, на вершине которого сидела Желтая Птица. Взмахнула Желтая Птица крылами, закружила, Малыш испугался и побежал. И снова голос: «Не бойся Желтую Птицу – прогони ее зеленым свистом». Свистнул малыш зеленым свистом – исчезла Желтая Птица. Появилось озеро, на берегу стояла лодочка. Сел Малыш в лодочку, сделал несколько гребков и вдруг выплывает Голубая Рыба. Снова испугался Малыш, подналег на весла, но не тут-то было. И снова голос: «Не бойся Голубую Рыбу, прогони ее синим шепотом». Шепнул Малыш синим шепотом – исчезло озеро, исчезла лодочка. Гео стоял перед входом в Фиолетовый Лес».*

Таким образом, малыш не просто создает изображения на «Геоконте», а делает паутинку паука Юка, лучи и отрезки, которые называются "оранжевым криком Красного зверя", "зеленым свистом Желтой птицы" или "синим шепотом Голубой рыбы". В книжке приводятся схемы-рисунки того, что должно у ребенка получиться.

***В результате игр с "Геоконтом" у детей развивается моторика кисти и пальчиков, сенсорные способности (освоение цвета, формы, величины), мыслительные процессы (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей), творчество.***

**«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 мл 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, стериометрии, счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.***

**«Чудо-крестики»** представляют собой игру с вкладышами. Вкладыши сделаны из кругов и крестиков. Крестики разрезаны на части в виде геометрических фигур. На начальном этапе дети учатся собирать разрезанные фигуры в единое целое. Далее задание усложняется: по схемам в «Альбоме фигурок» (прилагается) ребенок собирает сначала дорожки, башни, а затем драконов, человечков, солдатиков, насекомых и многое другое.

***Игра развивает внимание, память, воображение, творческие способности, «сенсорику» (различение цветов радуги, геометрических фигур, их размера), умение «читать» схемы, сравнивать и составлять целое из частей.***

**"Кораблик «Брызг-брызг"**  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, дает представление о математических пнятиях, о цвете, высоте, пространственном расположении предметов, условной мерке, количестве предметов, их порядковом номере и цифровом ряде.***

**«Математические корзинки»** - ***это пособие поможет ребенку буквально «на ощупь» закрепить счет, уяснить состав чисел, а также понять смысл сложения и вычитания.*** Малышу нужно вкладывать в корзины с разным количеством выемок определенное количество вкладышей-грибов.
По сказочному сюжету ребенок вместе с зверятами-цифрятами: Ежиком-Единичкой, Зайкой-Двойкой, Мышкой-Тройкой и другими собирает грибы в корзинки, считает их, раздает зверятам равное количество грибочков и проверяет у кого корзинки полные, а у кого нет. Зверята собирают грибы, а малыш выясняет, кто собрал больше, а кто меньше.

**«Забавные буквы»** - это карточки с изображениями гласных букв русского алфавита в виде шутов-акробатов: первый шут изогнулся как буква *А* и зовут его Арлекин, другой шут скрутился буквой *О* и его имя – Орлекин, *У* – представляется Урлекином, также существуют Ярлекин, Ырлекин, Юрлекин и т.д.
***Играя с карточками и пропевая имена шутов, ребенок знакомится с буквами, упражняется в звуковом анализе слов; развивает внимание, память, мышление, воображение и речь.***

**«Теремки Воскобовича»**  - 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.

***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. Затем придумывает, какие животные могли бы поселиться в этом теремке: бабочка, попугай, волк, филин. Таким же образом ребенок знакомится с остальными "теремками".

***Теперь подключаются кубики-вкладыши с гласными-шутами.***В синем кубике живут *А, О*, *У, Э, Ы* (гласные, показывающие твердость звука), в зеленом – *Я, Ё, Ю, И, Е* (гласные, показывающие мягкость гласного звука).

***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****.*  Устройство кубиков-теремков позволяет превратить процесс обучение чтению в серию увлекательнейших игр. Например, игра в «превращалки», где «дом» легко станет «дым»ом, а «лёд» в «мёд»ом.

**«Складушки»***.*  Воскобович переработал идею складов Зайцева, создавшего кубики со складами.

***Игра-пособие "Складушки" предназначена для обучения детей чтению в складовой системе.***Пособие выполнено в виде книжки, на каждой странице яркая картинка и стихотворная подписью с выделенными складами. Так же имеется CD-диск с озвученными складовыми песенками, например, одна из них:

Гусь с гусынею гусяток
Насчитали лишь десяток.
Гусь с гучыней обсчитались
Все на месте оказались.