***Консультация для родителей «Развивающие игры Воскобовича для использования в домашних условиях».***

**Подготовила Смирнова М.С.**

 «Самое лучшее воспитание - это воспитание желаний. Можно бороться с желаниями ребенка, можно потакать его случайным прихотям. А можно воспитывать сами стремления, обогащать их.

Создавать почву, на которой попросту не будут расти желания-сорняки.

Помогать человеческой природе ребенка проявиться в её лучшем виде».

В. В. **Воскобович**

В последнее время дети очень много проводят у телевизора и компьютера. Уже с раннего возраста ребёнок умеет сам загрузить игру, вставить флешку, найти нужный канал с мультиками, и многие **родители этим гордятся**. А вот как **развита мелкая моторика**, сенсорное восприятие, творческое мышление ребёнка, об этом многие не задумываются, что является большой ошибкой и потом может вылиться в проблему в школе. Чтобы помочь своему ребёнку освоить все эти навыки и умения, подготовить его к учёбе, можно **использовать игровой метод В**. В. **Воскобовича и его развивающие игры**.

Игровая деятельность является для детей ведущей. В игре ребенок сначала эмоционально, а затем интеллектуально осваивает законы системы человеческих отношений. В процессе **игры у детей развиваются внимание**, память, мышление, интеллектуальные и творческие способности. Игровая ситуация оказывает постоянное влияние на всестороннее и умственное **развитие дошкольника**.

В ДОУ руководство игрой осуществляет воспитатель. Правильное руководство игрой делает её содержательной, подлинно ведущей в дошкольном возрасте, существенно расширяет кругозор ребёнка.

Именно поэтому наш детский сад решил обратиться к опыту Вячеслава

Вадимовича **Воскобовича - изобретателя**, который придумал более 50 пособий для **развития** умственных и творческих способностей ребенка. Это особенная, самобытная, творческая и очень добрая технология. В её основу заложены три основных принципы – интерес, познание, творчество. Это не просто **игры – это сказки**, интриги, приключения, забавные персонажи, которые побуждают малыша к мышлению и творчеству.

Его **игры развивают конструкторские способности**, пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение, мелкую моторику, умение сравнивать, анализировать и сопоставлять. **Использование методики Воскобовича В**. В. полностью соответствуют требованиям ФГОС.

Особенности **развивающих игр Воскобовича**:

1. Каждая игра имеет свои отличительные **конструктивные элементы**. Например, в *«Геоконте»* - это динамическая резинка, в *«Прозрачном квадрате»* - прозрачные и непрозрачные части, в *«Квадрате* ***Воскобовича****»* одновременно **использованы** жесткость и гибкость.

2. **Игры Воскобовича** подходят для детей широкого возрастного диапазона. Они интересны и для трехлеток, и для семилеток, и даже для учеников средней школы Игра начинается с простого манипулирования, а затем **усложняется** за счет большого количества разнообразных игровых заданий и упражнений. Для малышей предусмотрены несложные одно- или двухшаговые упражнения, для старших ребят есть сложные многоступенчатые задачи.

3. Одна игра дает возможность решать множество образовательных задач. Малыш одновременно осваивает буквы, цифры, учится различать цвет, форму, тренирует память, внимание, **развивает мышление**, воображение, а также тренирует мелкую моторику ручек.

4. В играх **Воскобовича** заложен огромный творческий потенциал. С какой игрой ребенок играет дольше всего? Конечно, с той, которая дает ему возможность воплощать "задумки" в действительность. Сколько интересного можно придумать и сделать из деталей "Чудо-головоломок", разноцветных "паутинок" "Геоконта", "вечного оригами" "Квадрата **Воскобовича**": машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы - целый сказочный мир! **Игры** дают возможность проявлять творчество и взрослым.

5. Все **игры Воскобовича** имеют сказочную огранку. Ребенку намного интереснее играть не просто с квадратами и треугольниками, а с Нетающими Льдинками или разноцветными паутинами Паука Юка. Вместо того, чтобы изучать дроби, ребенок разгадывает Секреты Чудо-Цветика, в чем ему помогает Малыш Гео. Новое и необычное всегда лучше привлекает внимание и легко запоминается.

6. Главная отличительная особенность игр – образность и универсальность. Игра интригует, мобилизует внимание малыша, его интерес, втягивая ребенка в процесс решения. Малыш образно попадает в ситуацию, последовательно анализирует свои действия, поставленные задания, осознает цели и находит варианты решения. Взрослый – это равноправный партнер в игре, которая *«сама»* занимается обучением. Для каждого занятия с персонажами можно придумывать новые истории и путешествия. **Игры Воскобовича** можно применять как в **домашней обстановке**, так и в детских садах, **развивающих центрах**.

7. **Игры не просто учат** *«читать-считать»*, они **развивают** такие качества личности-творца, как оригинальность и творческое мышление, а также учат человеческим взаимоотношениям.

8. 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.

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

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

Еще выше могут быть результаты, если с ребятами

занимаются **дома родители**. Папа и мама - главные цензоры для ребенка. Их оценка важнее всего. Совместная игра по **Воскобовичу** предполагает партнерские, а не доминирующие отношения. **Родители** только тактично направляют интерес малыша. Это создает веселую, непринужденную атмосферу. Ребенок не боится включать воображение, воплощать в жизнь творческие позывы. Это ощущение внутренней раскованности крайне важно для гармоничного **развития** личности маленького человека.

Во время занятий с ребенком по играм **Воскобовича**следует обратить внимание на:

• подготовку. Перед тем как предлагать игру ребенку - ознакомьтесь с методическими рекомендациями и самой игрой.

• речь. В основном дети работают руками и мало говорят. Во время занятий расспрашивайте ребенка, что он делает, почему выбрал именно эту фигуру, а не другую, просите пересказать сказочное задание или придумать свой сюжет.

• статичность. Занимаясь с игровыми материалами, ребенок чаще всего находится в одной и той же сидячей позе. Необходимо учитывать возрастные особенности детей и вовремя отвлекать "заигравшихся" от **игры**.

• усидчивость. Для **игры с пособиями Воскобовича** требуется усидчивость, а это не каждому ребенку по душе и по силам.

Для организации игровой деятельности **дома**, обратите внимание на самые популярные **игры Воскобовича**:

*«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.

Читая сказку, ребенок последовательно **конструирует предложенные фигуры**. Квадрат **Воскобовича способствует развитию** тонкой моторики руки, пространственного мышления и творческого воображения, **конструктивных навыков**. Это вечное оригами. Предлагаю несколько игр как знакомить детей с квадратом.

1.Знакомимся с квадратом:

- обведи меня пальчиком, пройди по сторонам квадратика, найди уголки, спустись по треугольникам сверху вниз, подымись на вершину, положи квадрат разными по цвету сторонами, загни уголок и т. д.

2.Играем в прятки:

- найди спрятанные квадраты меньшего размера, самые маленькие, обведи их пальчиком.

3. Сложи квадрат *(пополам разными способами)*:

- какие фигуры ты узнаешь? Сложи квадрат, чтобы получился большой, маленький треугольник, прямоугольник, квадрат.

4.Путешествие в квадрате:

- пройди по диагонали, знакомство с цветом, путешествие из центра в уголки по разным дорожкам.

*«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.

*«Прозрачный квадрат* ***Воскобовича****»*

*«Прозрачный квадрат»* - это увлекательная игра и эффективное средство **развития** ребенка дошкольного возраста.

**Игры** с геометрическими фигурами способствуют успешному освоению детьми эталонов формы. Выполняя игровые задания, ребенок учится считать, отсчитывать нужное количество, знакомится с пространственными отношениями и величиной. Составление одной фигуры из нескольких помогает понять ребенку-дошкольнику соотношение целого и части. В играх с *«Прозрачным квадратом»* совершенствуется память и воображение. Ребенок, играя, пересказывает сказочную историю, придумывает свои рассказы, доказывает правильность своих решений. Игра предоставляет огромные возможности детям и взрослым для реализации собственных творческих идей.

Методическая сказка *«Нетающие Льдинки Озера Айс»* - важная составляющая часть **игры** *«Прозрачный квадрат»*. Сказочная история Малыша Гео служит прекрасной мотивацией для выполнения ребенком различных интеллектуальных заданий и, одновременно, является материалом для **развития речи**.