

*Казенное учреждение ХМАО – Югры
«Нижневартовская общеобразовательная санаторная школа»*



«Попробуй повтори»

Нейропсихологическая игра

Подготовила учитель-дефектолог
Караваяева Н.А.

Попробуй повтори

В игровой набор входят два вида карточек



*Карточки, на которых
нарисованы только руки*

*Карточки, с нарисованными на
них человечками*



ПОПРОБУЙ ПОВТОРИ

**Знакомство с игрой лучше начинать
с карточек - рук**

- Карточки с изображением одной руки (кинестетический праксис)
- Карточки с изображением двух рук с параллельным расположением (пространственный праксис)
- Карточки с изображением двух рук с перекрестным расположением
- «НЕВОЗМОЖНЫЕ ПОЗЫ»

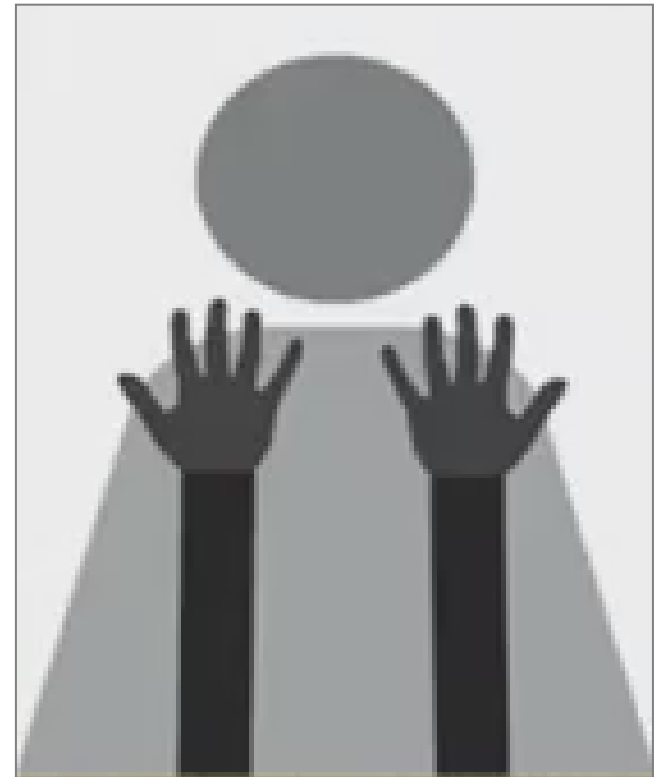
Важно: браслетик на руке маркирует правую руку

БАЗОВЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

- Стопка карт рубашками вверх
- Ведущий переворачивает верхнюю карту, а игроки как можно быстрее воспроизводят позу
- Тот, кто справился с заданием позже других, оставляет карточку себе
- Выигрывает тот, у кого окажется наименьшее количество карточек

НЕВОЗМОЖНЫЕ ПОЗЫ

➤ Если на карте изображены две перекрещенные руки, нужно положить руки себе на плечи параллельно: правую на правое, левую на левое.

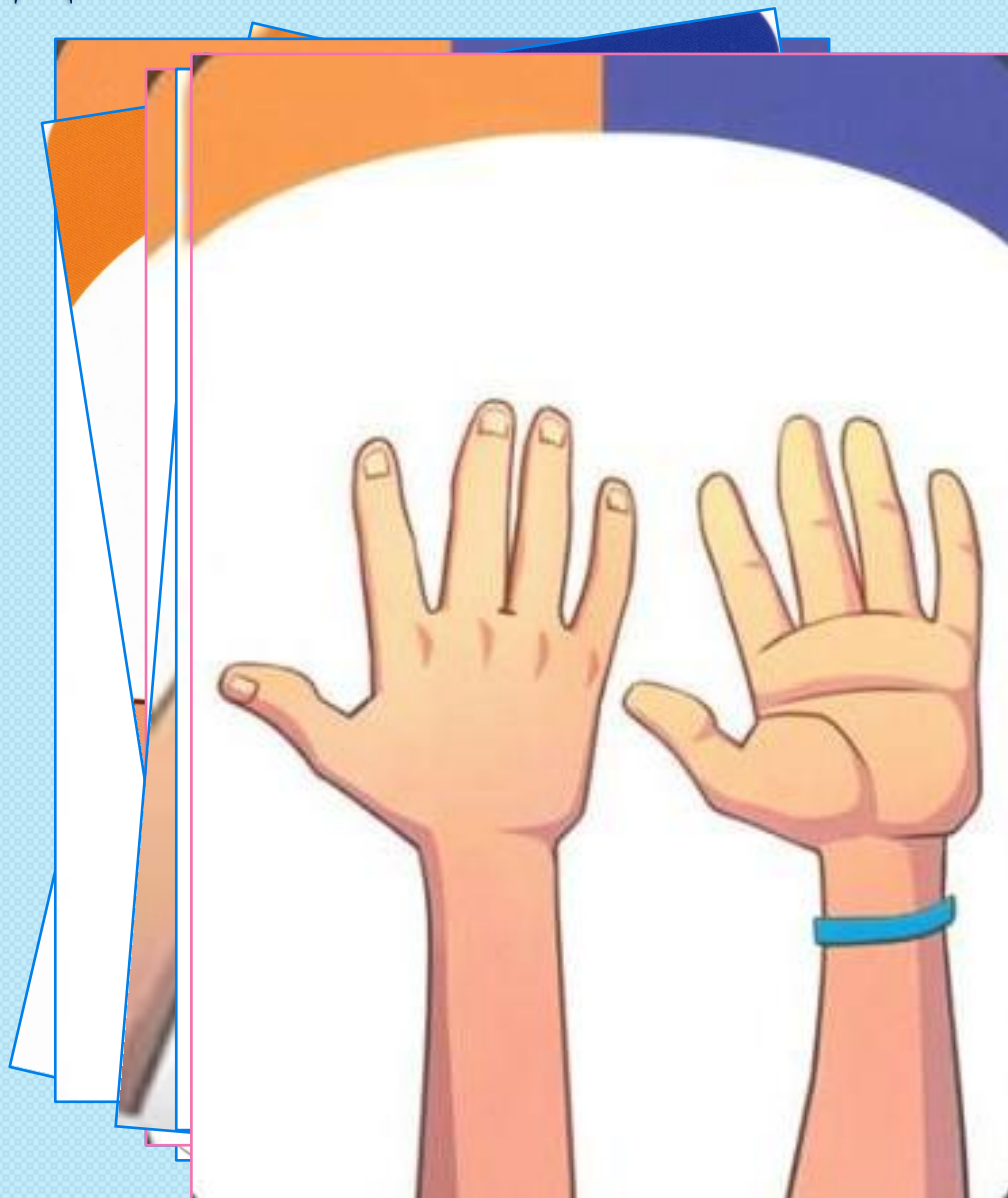


НЕВОЗМОЖНЫЕ ПОЗЫ

➤ *Если изображены не перекрещенные руки, то их нужно перекрестить: левую кисть положить на правое плечо, правую – на левое.*



ДАВАЙТЕ ПОИГРАЕМ



ПРОВЕРЬ СЕБЯ



МОДИФИКАЦИИ

❖ Вариант 1 – «Замри»

- Каждый из участников вытягивает по одной карточке. Переворачиваются они одновременно по команде ведущего. Участники внимательно рассматривают свою карточку, воспроизводят изображенные на них позы или жесты и замирают.**
- Через оговоренное время (можно использовать для этого таймер или песочные часы) ведущий проверяет правильность выполнения задания.**

МОДИФИКАЦИИ

❖ Вариант 2 – «Угадай»

- Карточки рубашками вниз свободно располагаются на столе или на полу. Количество карточек определяет ведущий. Затем ведущий (это может быть взрослый или ребенок) воспроизводит жест или позу, изображенную на одной из карточек. Задача остальных участников - показать ту карточку, с которой с которой воспроизводился жест или поза. Тот, кто первым правильно отгадает, становится ведущим.
- Важно: чем больше карточек, тем сложнее выбор; игроки и ведущий должны располагаться в один ряд.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ КОМАНДАМИ И В ПАРАХ

❖ Вариант 3 – «Объяснялки»

- **Проводиться в парах**
- **Один из участников выбирает случайным образом карточку, внимательно рассматривает её и, не показывая карточку партнёру, четко и понятно объясняет ему, что необходимо сделать, чтобы тот смог точно воспроизвести движение, изображенное на карточке.**

поиграем



ВАРИАНТЫ ИГРЫ КОМАНДАМИ И В ПАРАХ

❖ Вариант 4 – «Кто быстрее»

- **Участвуют две команды**
- **Участники каждой команды поочередно добигают до ведущего, он показывает каждому из них по карточке (каждому свою).**
- **Задача правильно воспроизвести жест или позу, изображенную на карточке. Участник добивается правильного исполнения и только после этого возвращается в команду.**
- **Игра завершается, когда в одной из команд все участники выполнят задание по одному разу. Эта команда считается выигравшей.**

ВАРИАНТЫ ИГРЫ КОМАНДАМИ И В ПАРАХ

❖ Вариант 5 – «Как один»

- **Проводиться в парах**
- **Изображенное на карточке движение пара должна воспроизвести так, как будто они являются одним человеком, то есть один член пары «становиться» левой рукой, а второй – правой. Вместе они должны показать доставшееся им движение**

ВАРИАНТЫ ИГРЫ КОМАНДАМИ И В ПАРАХ

❖ Вариант 6

- **Предназначен для индивидуальной работы**
- **Суть этого варианта состоит в том, что одновременно с выполнением основного задания, игрок должен читать стихи, повторять таблицу умножения, петь песенку, отвечать на вопросы ведущего и пр.**
- **Ведущий может придумать усложнения на свой вкус, исходя из задач работы, а может воспользоваться скороговорками, приведенными в приложении к игре**
- **Удобно использовать серию карточек**

ПОИГРАЕМ



Идеи:

- **«Зеркало»** - повтори наоборот
- **«Запомни последовательность»** 2-3 карты
- **«Скульптор»** - игра в паре (скульптор создает по карточке игроку с закрытыми глазами)
- **«Передай движение»** - игра в команде

Развивающий потенциал игры

- **Умение придерживаться правил** – формирует планирование, контроль и внимание – задействуются префронтальные отделы коры головного мозга
- **Формирование схемы тела** – базовая функция, как система координат по отношению к внешнему миру (теменные доли правого полушария)

Развивающий потенциал игры

- **Формирование представлений о положении своего тела в пространстве – ориентация в пространстве материальном, в пространстве языка (квазипространство), математические представления (числовой ряд) – теменные отделы, задняя ассоциативная зона**
- **Развитие точности и координации движений – подготовка к письму и рисованию (теменные доли)**
- **Умение взаимодействовать с партнером и быть членом команды (лобные доли)**

Диагностический потенциал игры

В процессе игры можно наблюдать:

- Ребенок путает правую и левую руки (номинативно или практически)
- Не может найти /соотнести заданную часть тела
- Выполняет движения импульсивно, без контроля
- Не может выполнить позу без помощи второй руки
- С трудом переносит позу с одной руки на другую
- Не может объяснить словами то, что видит или делает

Все эти затруднения мы не можем приписать исключительно НЕВНИМАТЕЛЬНОСТИ.

И даже НЕВНИМАТЕЛЬНОСТЬ имеет свою локализацию на карте мозга.

Неявные трудности



- Длительное выстраивание позы/поиск позы
- Смазанность, неточность движений
- Задержки и сбои дыхания
- Локальные очаги напряжения
- Несинхронное выполнение позы (лево/право, верх/низ) – значительное отставание во времени и пространстве
- Бурные проявление эмоций





Спасибо за сотрудничество