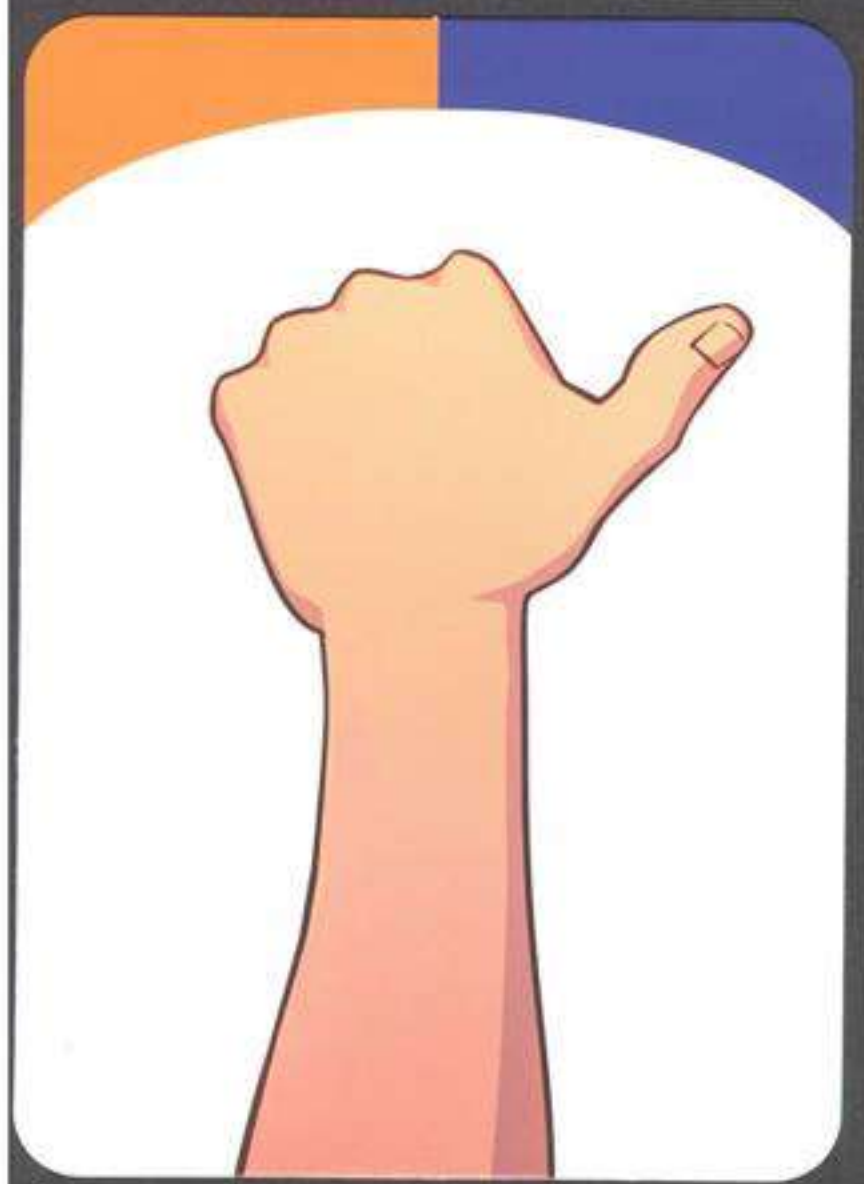


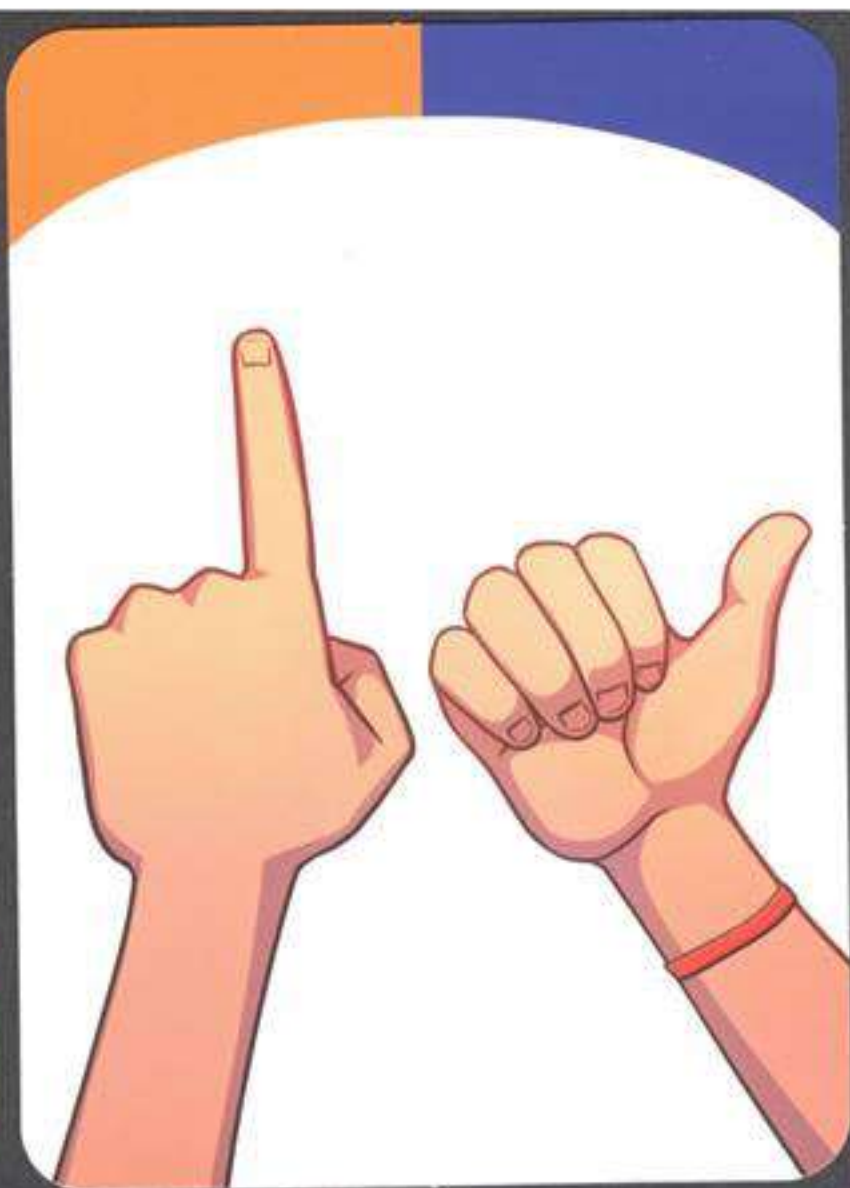


# ПОПРОБУЙ ПОВТОРИ!

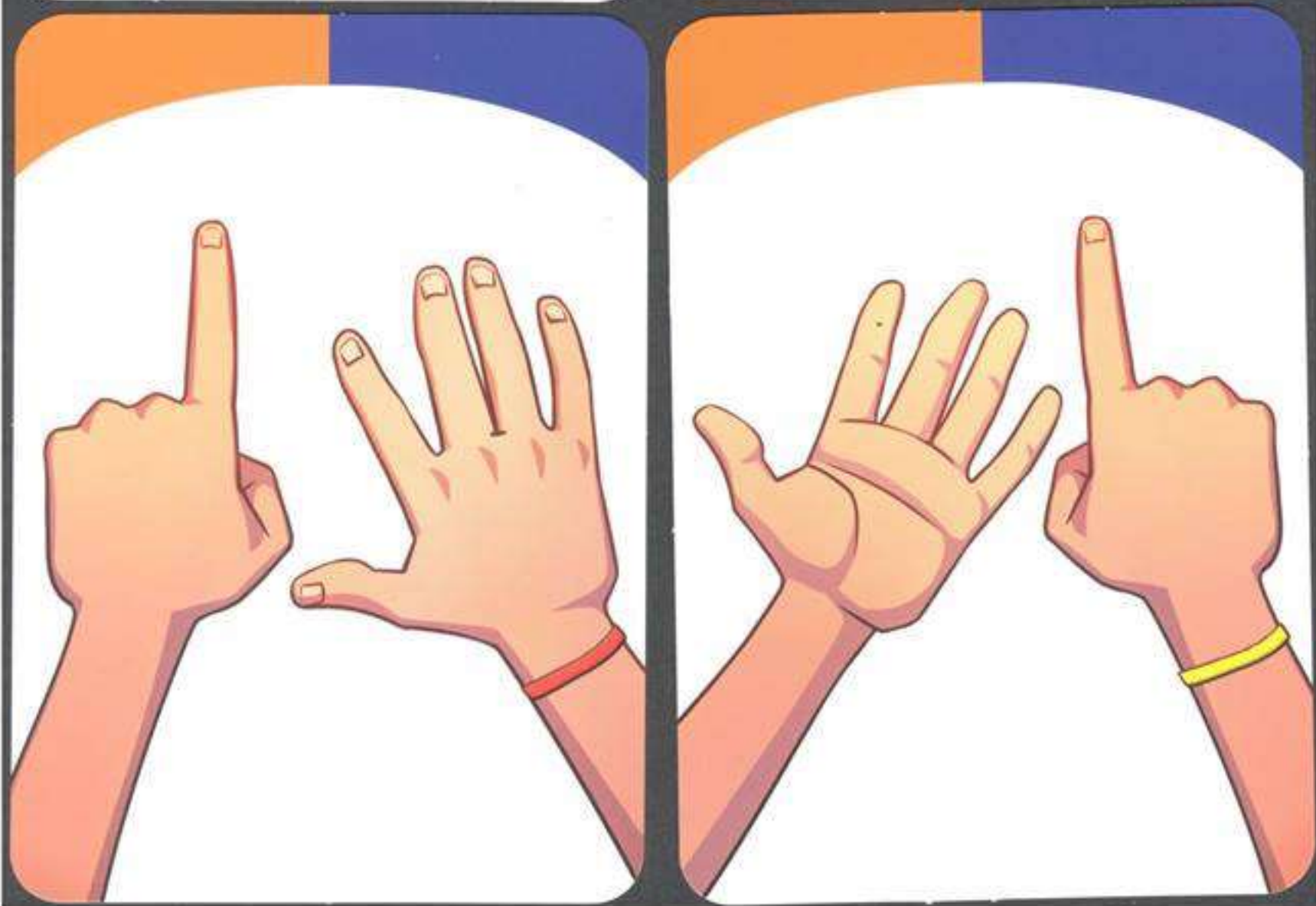
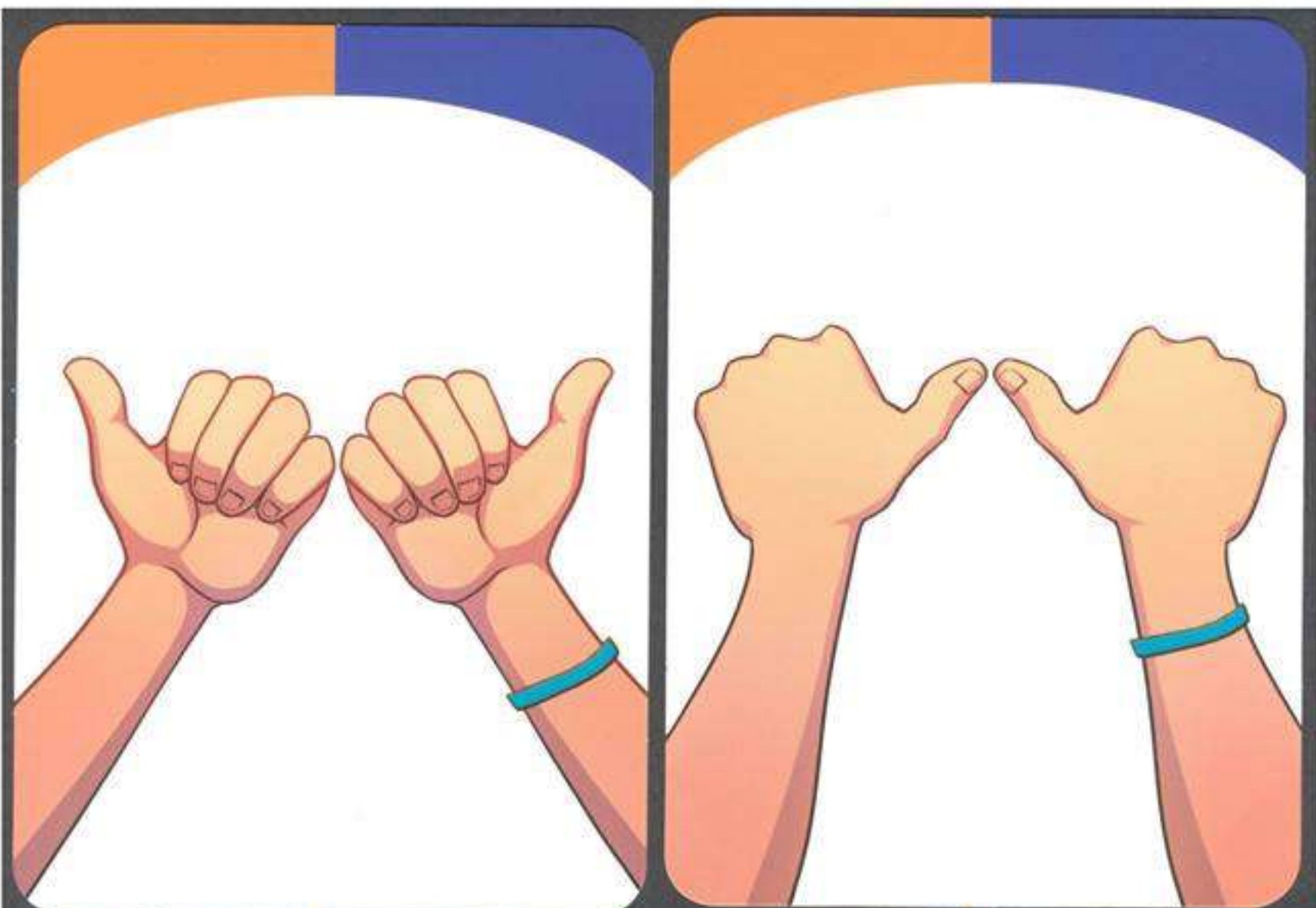


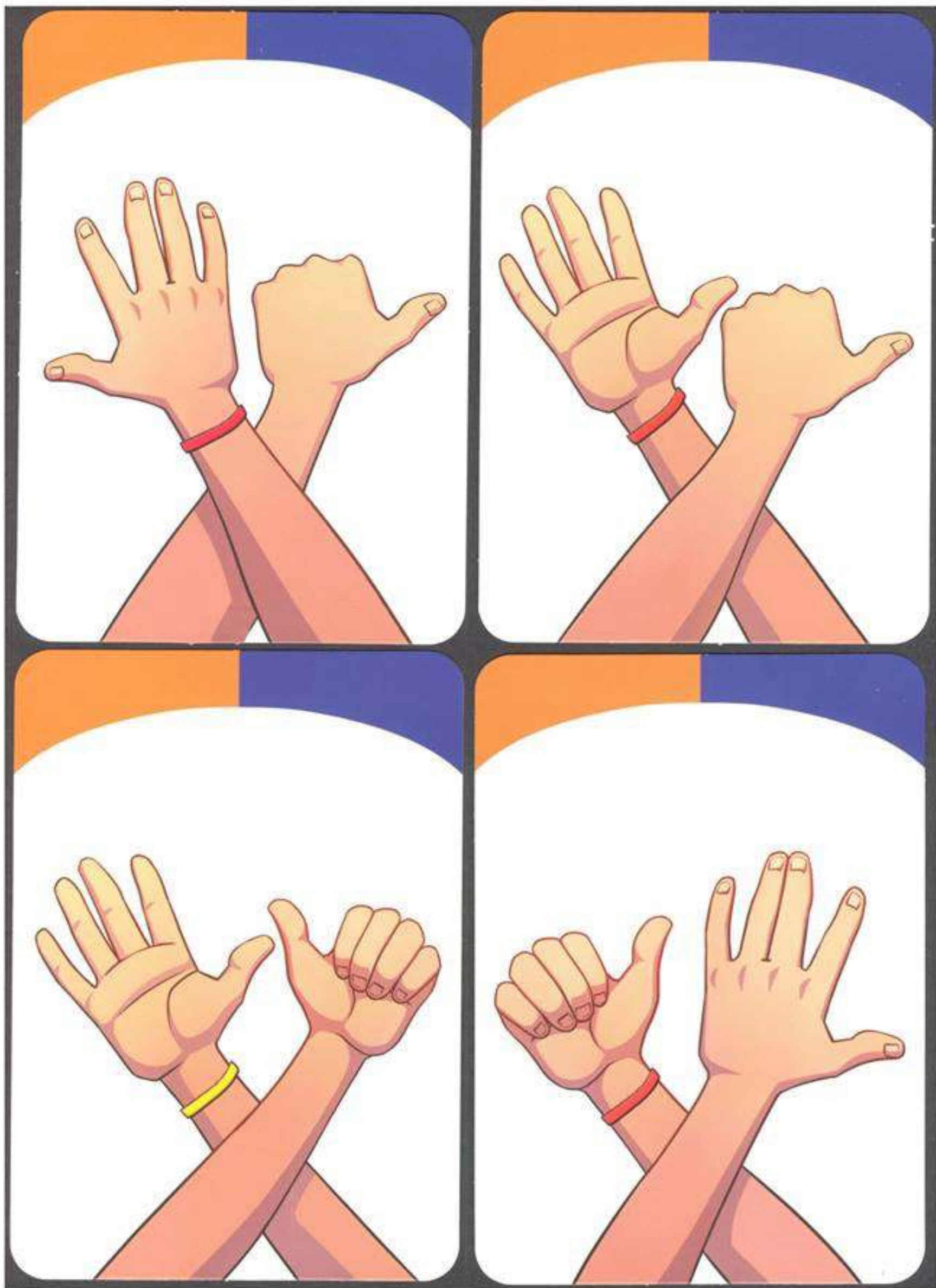
НЕЙРОПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА



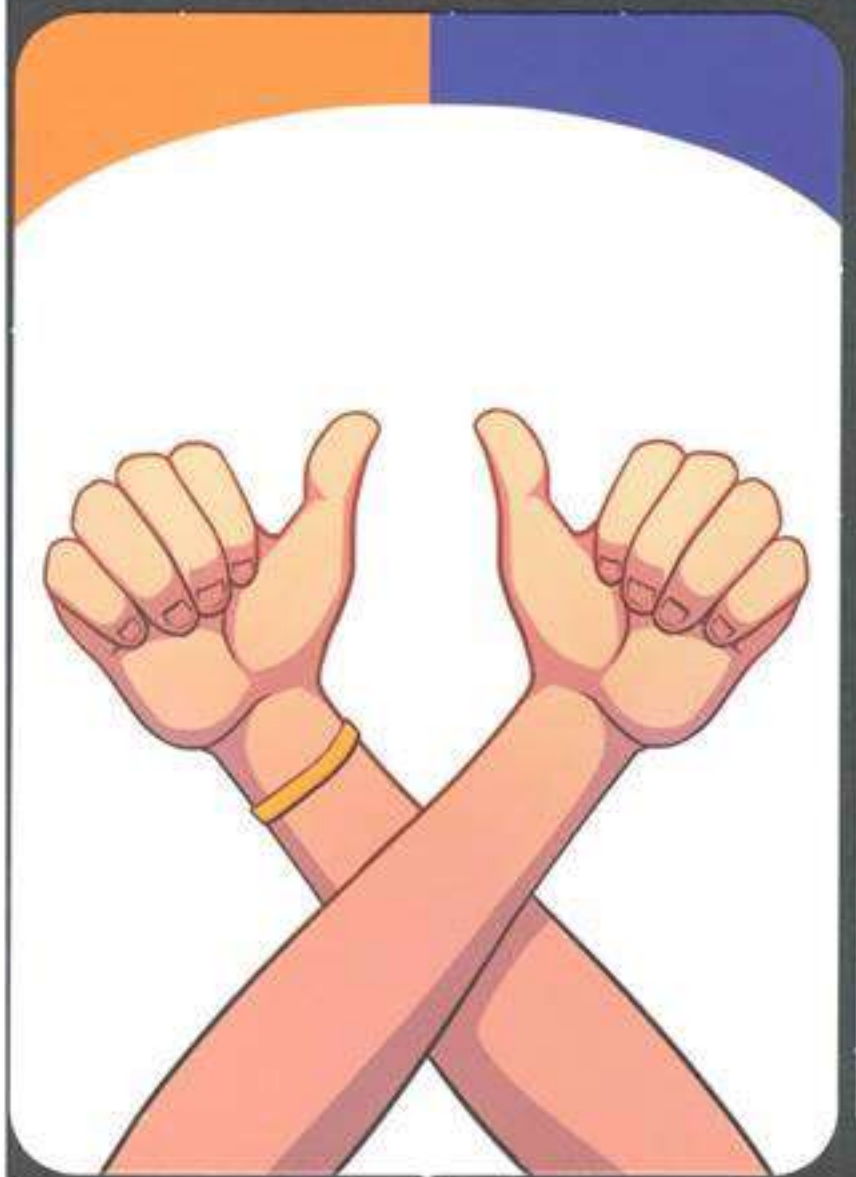
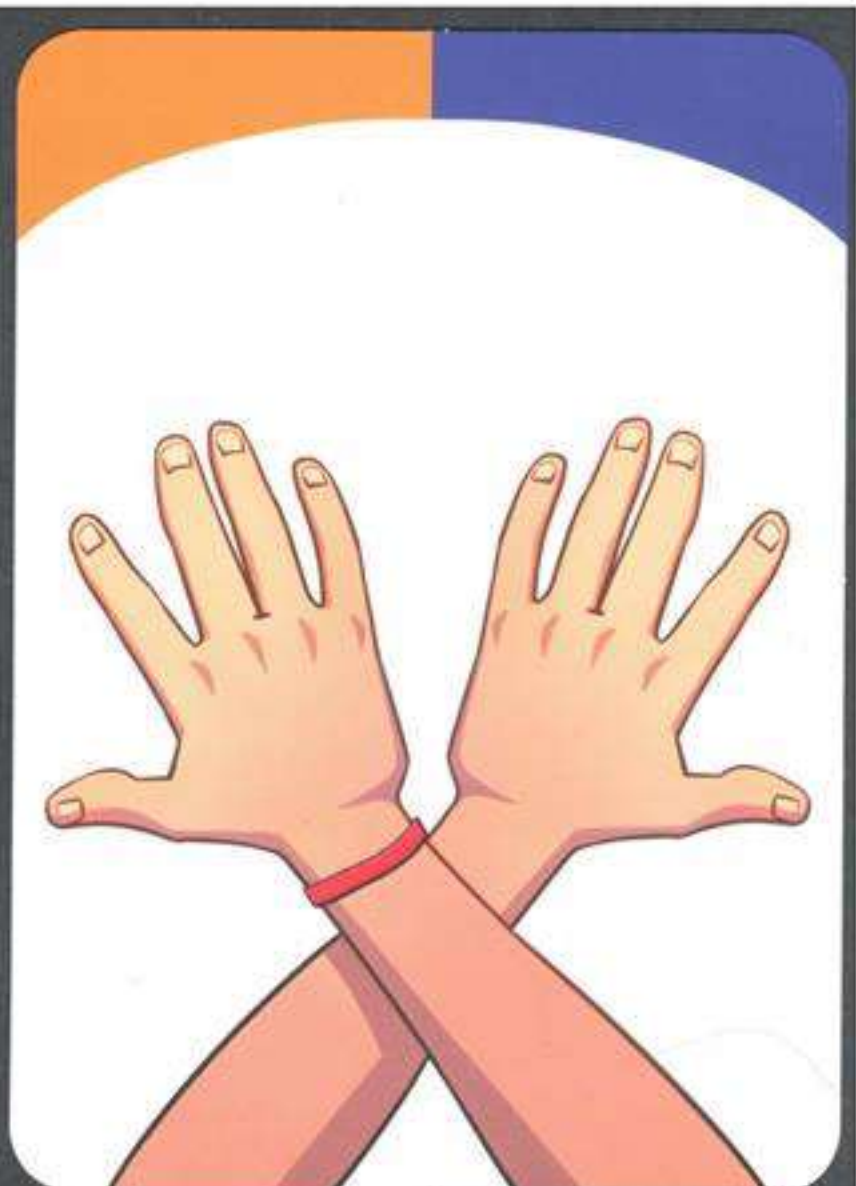
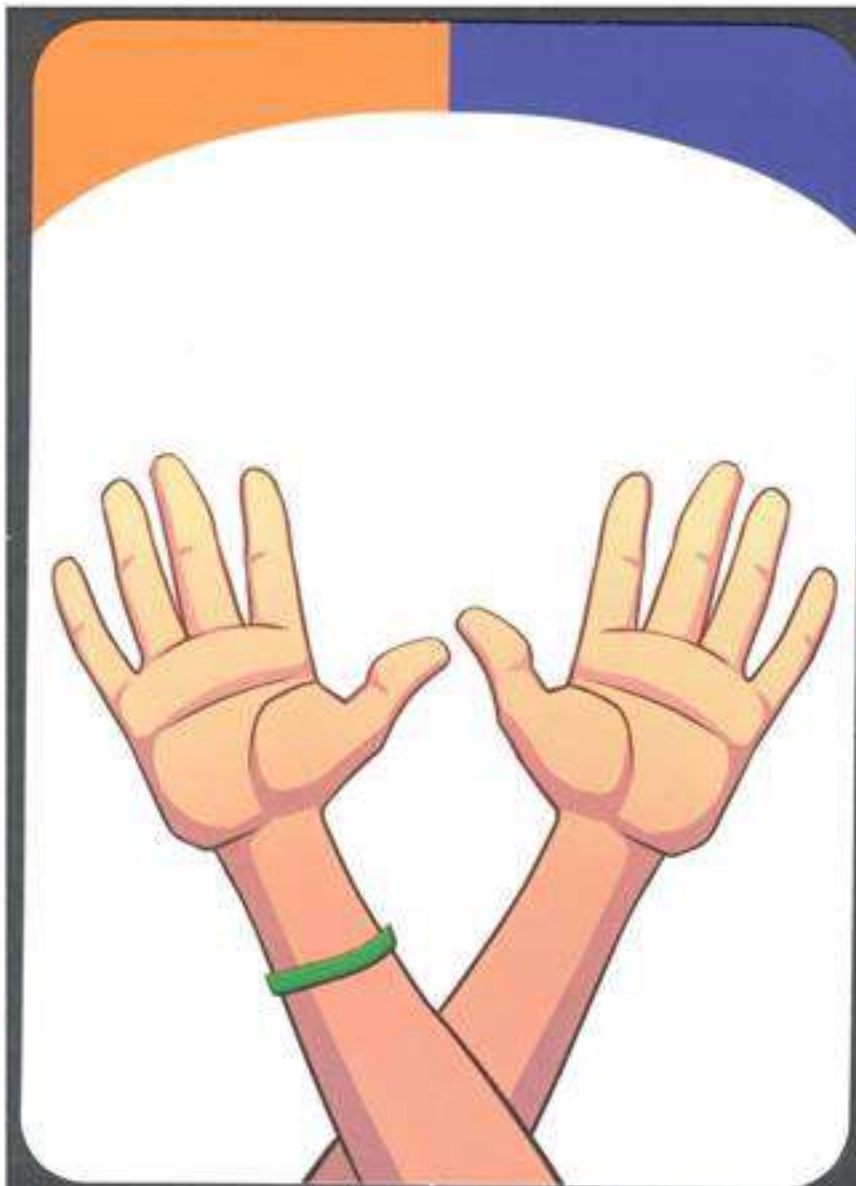


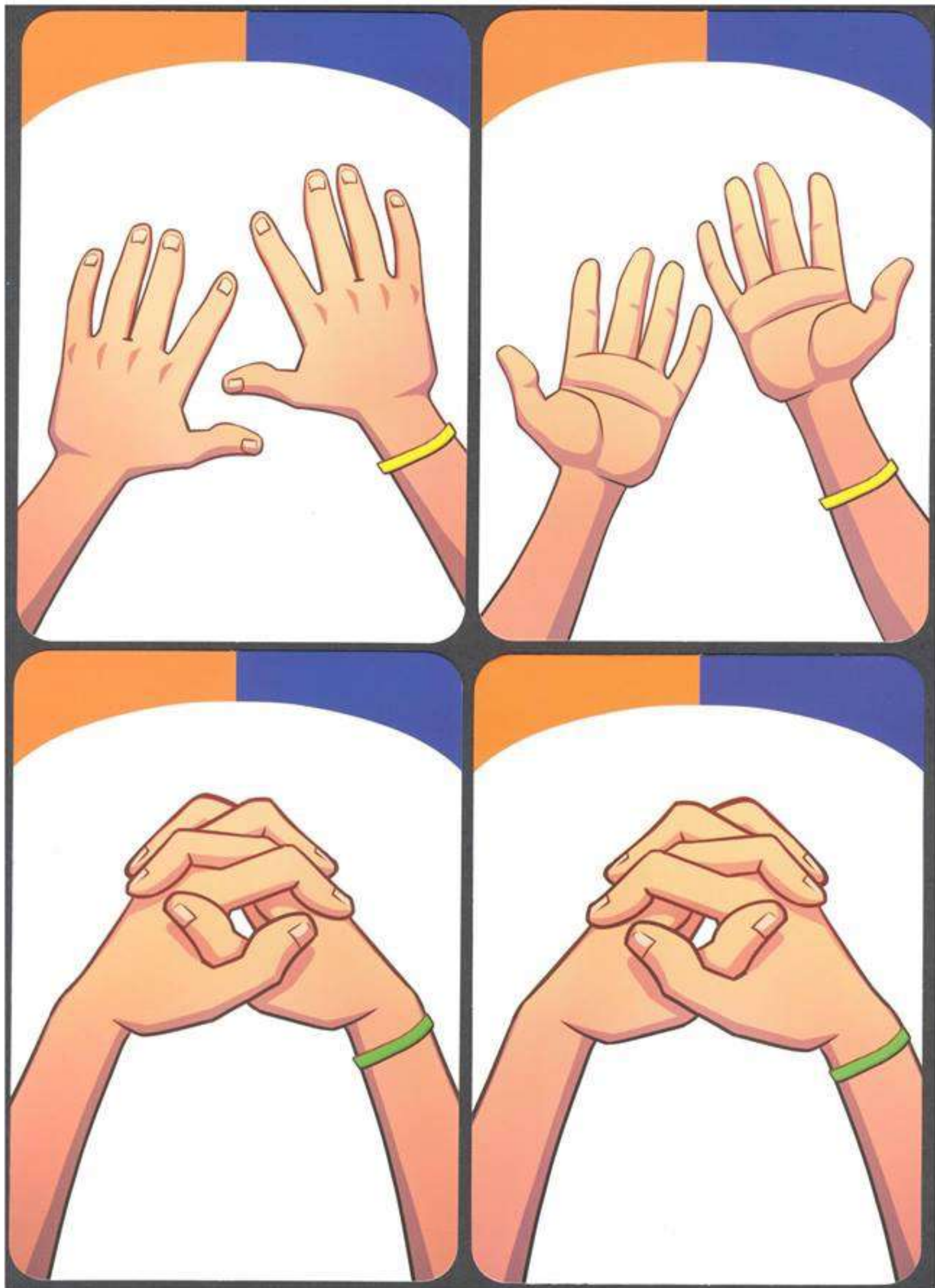








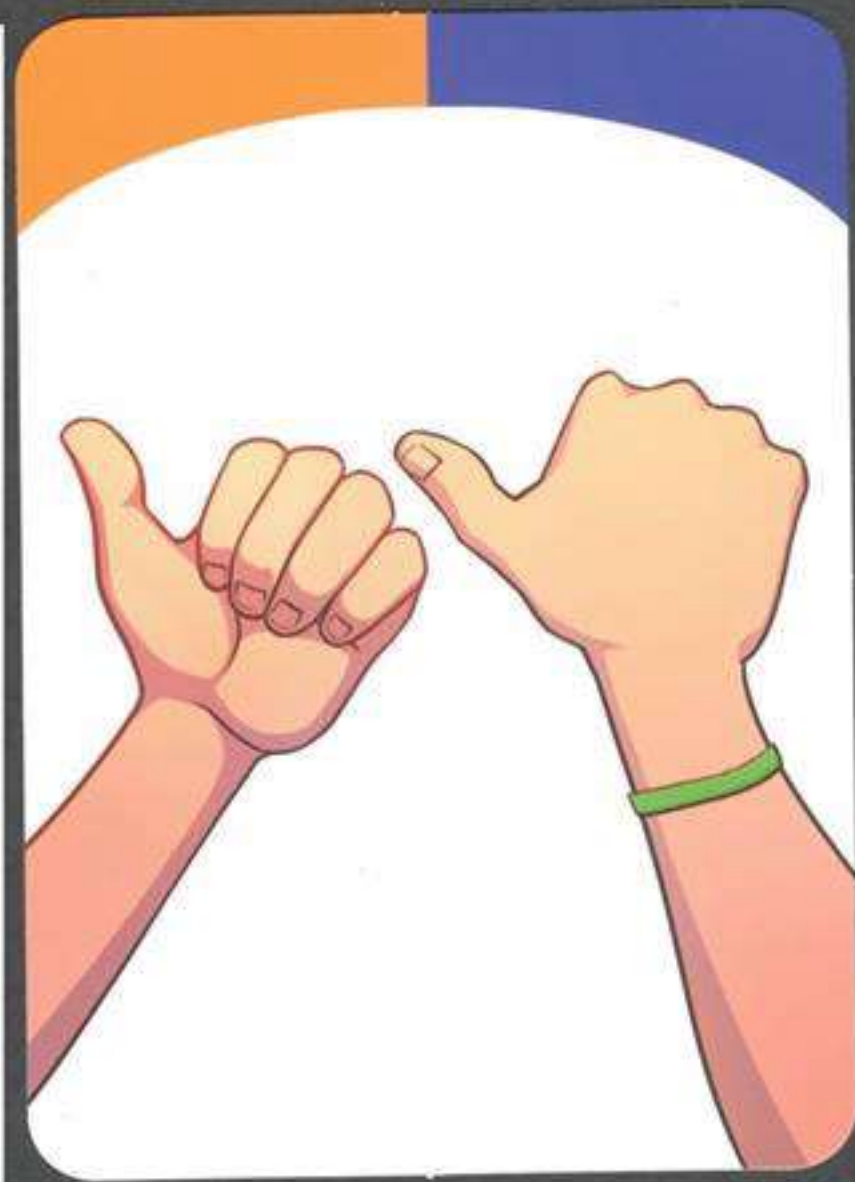
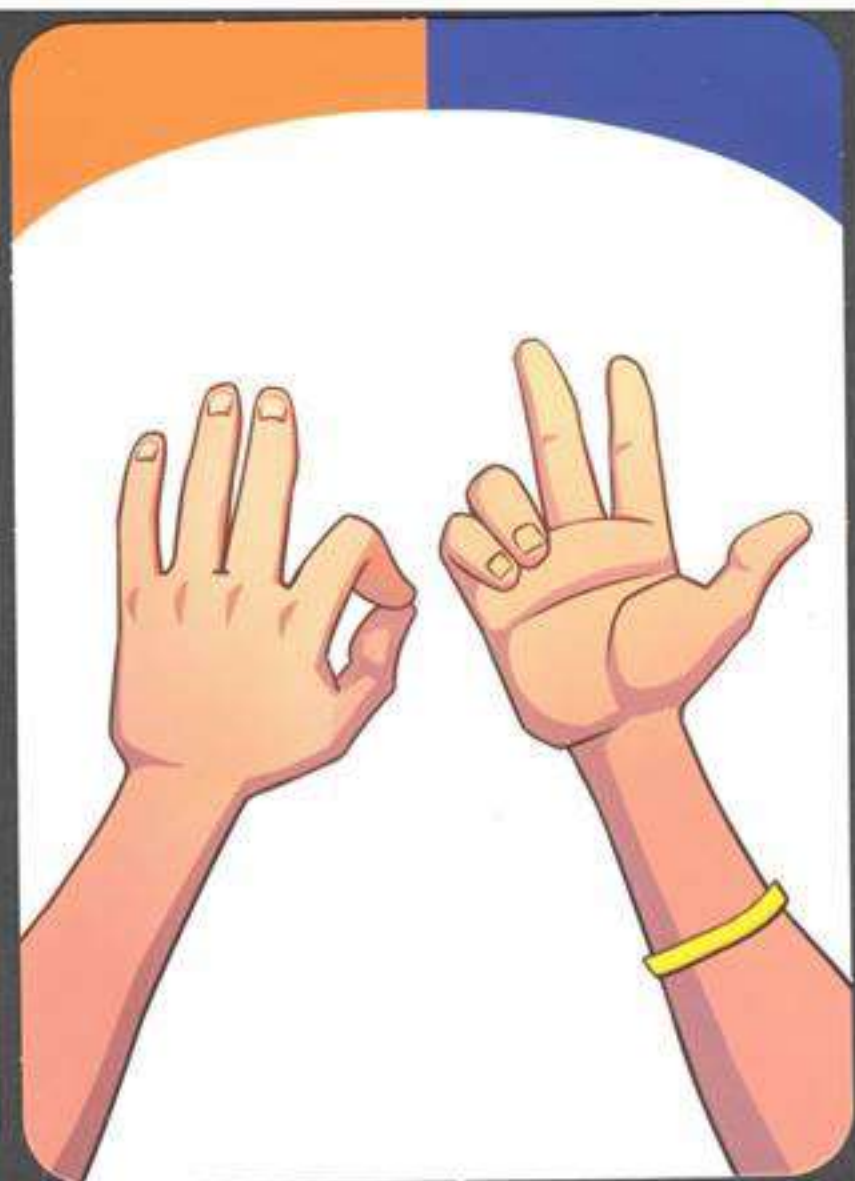


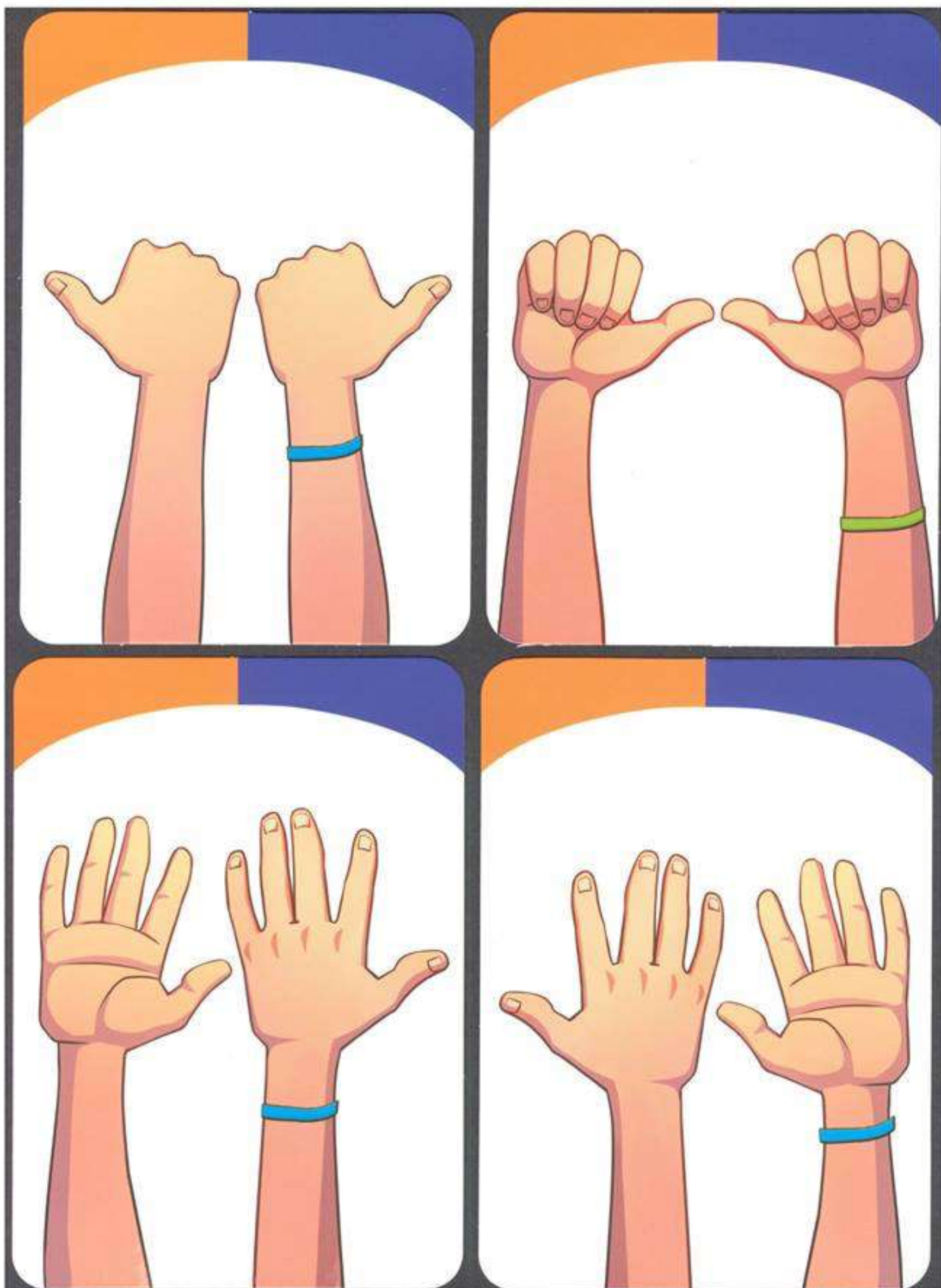




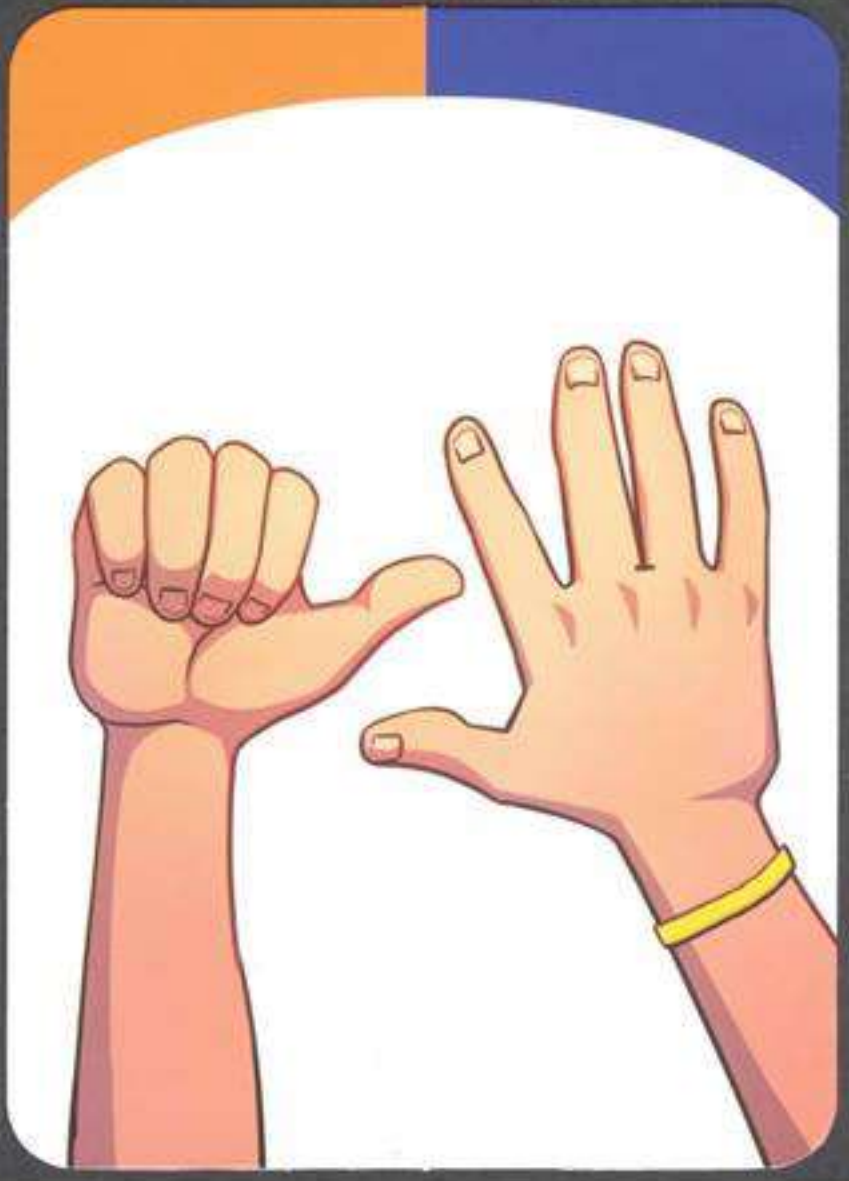
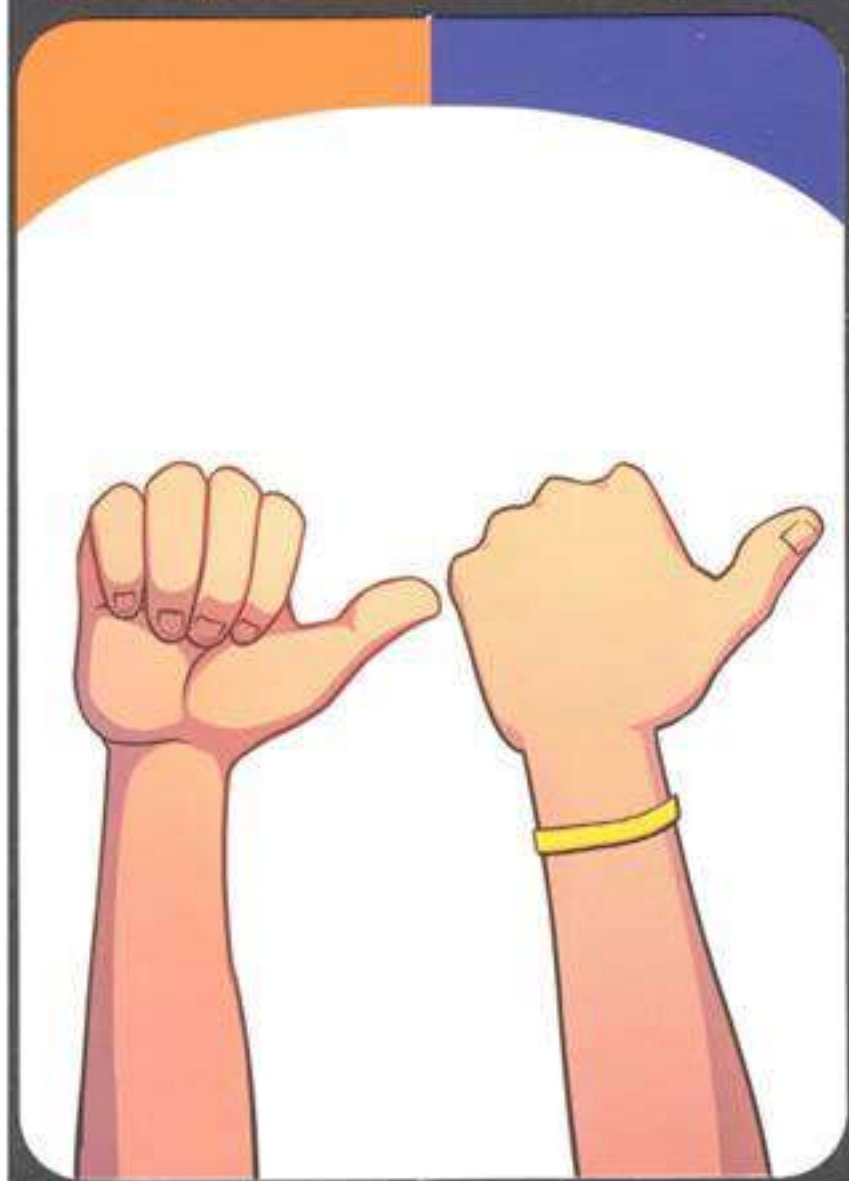
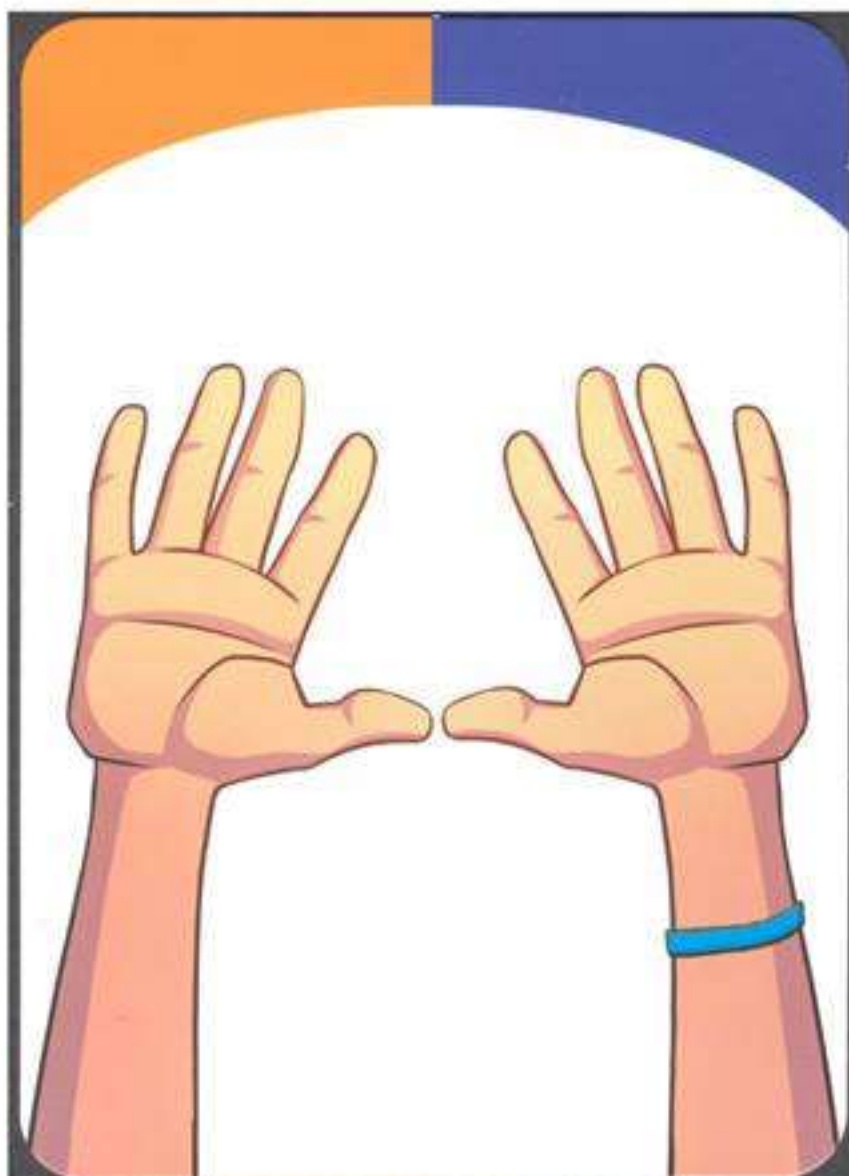
















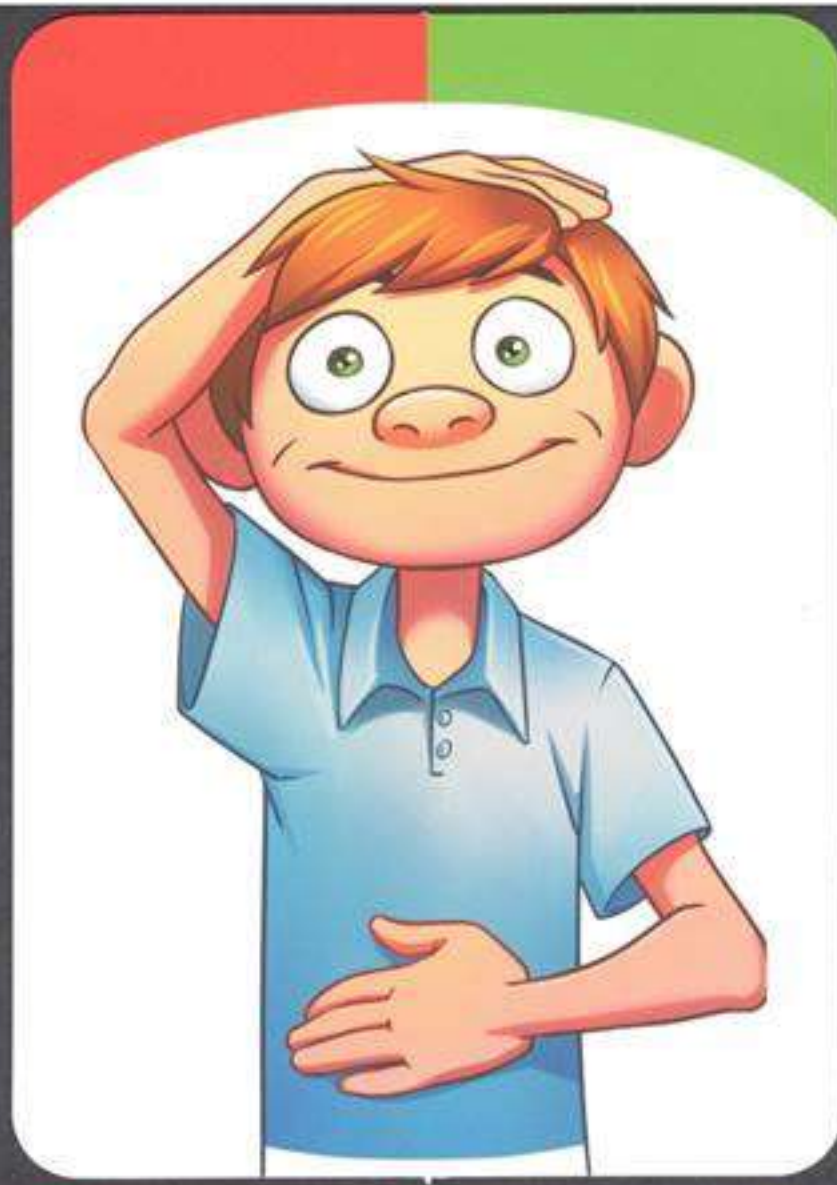




























# «ПОПРОБУЙ ПОВТОРИ!»

## Нейропсихологическая игра

### *В набор входят:*

- карточки с изображением
- инструкция

Игра предназначена для детей старшего дошкольного, младшего школьного возраста, подростков и даже взрослых. Играть можно как индивидуально, так и в группе.

Идея создания простой, удобной в использовании игры для сенсомоторного развития детей возникла у нас после знакомства с настольной игрой Жака Цаймета (Jacques Zeimet) «Руки вверх!» («Hands up!»).

Мы вспомнили наших добрых друзей, практических психологов из разных городов, занимающихся нейропсихологической коррекционной работой с детьми, – они давно ждут появления игры, которая включала бы в себя разнообразные движения – не только рук, но и всего тела. Благодаря их поддержке и заинтересованности мы решились создать игру «Попробуй повтори!». Мы также признательны детскому психологу, нейропсихологу Ольге Новиковой за ценные практические рекомендации.

### ОБ ИГРЕ

В этой игре участник должен воспроизвести положение рук или позу, которую он видит на картинке, для чего ему необходимо совершить некоторое конкретное движение. Воспроизведение нарисованных на карточках движений – задача нетривиальная. Трудность заключается не в том, что движения требуют особых физических способностей, а в их непривычности, непохожести на те, что люди осуществляют в быту каждый день. С первого раза некоторые движения не выполнит даже взрослый. Но трудная и при этом посильная задача поднимает настроение и рождает поиск, а поисковая активность, в свою очередь, вызывает возбуждение в глубинных структурах мозга, которые активизируют работу полушарий. Кроме того, игра способствует развитию внимания, пространственных представлений, улучшает реакцию. Набор движений, предложенный в игре, часто используется психологами в программах по психомоторному развитию и нейропсихологической коррекции детей и, несмотря на простоту и увлекательность, является эффективным инструментом работы. Проводить игру могут и неспециалисты, поскольку она проста и понятна.

## ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ СМЫСЛ ИГРЫ

Все мы прекрасно знаем, что психическое развитие детей – процесс многомерный, многослойный, эволюционно и генетически обусловленный, со своими закономерностями и этапами. А фундаментом общего развития ребенка, необходимым условием формирования учебных навыков является хорошо сформированная координация сенсорных и моторных компонентов деятельности. В дошкольном детстве психомоторное и когнитивное развитие неразделимы, причем двигательное развитие становится основой не только для когнитивного, но и для эмоционального и социального развития ребенка.

Важно учитывать закономерности развития детей, чтобы уделять внимание той или иной сфере своевременно. Например, кинестетическое и предметно-зрительное восприятие сформировано к 4-5 годам, а соматогностические функции (восприятие тела) – к 6 годам. Многие родители, стремясь к раннему развитию ребенка, совершенно напрасно заменяют психомоторное и психосенсорное развитие преждевременным формированием учебных навыков (чтение, письмо, счет). Это может привести к «обкрадыванию» других функций, замедлению их развития, а в дальнейшем к искажениям развития в целом. Ведь психическое развитие детей происходит в процессе их разнообразной двигательной активности. Например, при регулярном выполнении перекрестных движений образуется большое количество нервных волокон, связывающих полушария головного мозга, что способствует развитию высших психических функций, а развитие мелкой моторики рук связано с развитием левой височной и левой лобной областей головного мозга, которые, в свою очередь, отвечают за формирование многих сложнейших психических функций и учебных навыков. По словам Сухомлинского В.А. «Истоки способностей и дарований детей – на кончиках их пальцев. От пальцев, образно говоря, идут тончайшие ручейки, которые питают источник творческой мысли. <...> Другими словами: чем больше мастерства в детской руке, тем умнее ребенок»\*. Поэтому чем подвижнее и координированнее ребенок, тем больше оснований говорить о нормальном психическом развитии и сформированной способности к обучению.

В коррекционной работе методы двигательной нейрокоррекции (растяжки, дыхательные и глазодвигательные упражнения, упражне-

---

\* Сухомлинский В.А. Сердце отдаю детям. Рождение гражданина. Письма к сыну. — К: Рад. Шк., 1985.



ния для лицевой группы мышц, развития мелкой моторики рук, телесные упражнения, упражнения и упражнения для релаксации и т.п.) используются для стимуляции развития нервной системы, они способствуют образованию новых нейронных связей между корой и подкорковыми структурами головного мозга.

В игровой набор входят два вида карточек.

1. *Карточки, на которых нарисованы только руки.* Среди них: карточки с изображением одной руки; карточки с изображением обеих рук (правой и левой); карточки с изображением рук, которые невозможно воспроизвести одному человеку. Для того, чтобы правила воспроизведения движения были более понятны, на одной руке нарисован браслетик. Правильным воспроизведением будет считаться такое, при котором правая рука игрока соответствует положению руки с браслетиком, а левая – положению руки без браслетика.

2. *Карточки с нарисованными на них человечками.* На одних картах человек изображен в полный рост, на других изображена только верхняя часть его тела. В данном случае браслетики на руках отсутствуют, что делает игровую задачу более сложной. Правильным считается прямое воспроизведение позы нарисованного персонажа, то есть такое, при котором его правая рука соответствует правой руке игрока, а левая – левой.

Дошкольники в силу свойственных им особенностей пространственного восприятия чаще воспроизводят движение зеркально: правая рука нарисованного человечка соответствует левой руке игрока, а левая рука – правой. Задача прямого отображения может оказаться для них непосильной. В таком случае можно принять разные решения:

1. Проводить игру, используя только карточки с изображением рук, а карточки с человечками заранее убрать из колоды.

2. Ничего не объясняя, считать правильным и зеркальное, и прямое воспроизведение позы.

3. Если перед вами стоит задача развивать пространственное мышление и восприятие, то следует еще до начала игры объяснить детям, что зеркальное воспроизведение считается неправильным, и в процессе ее проведения напоминать им об этом.

На всех карточках в верхней части лицевой стороны нарисована двухцветная полоска. Это позволяет быстро определить, где у карт верх, а где низ, чтобы правильно расположить их во время игры. На карточках с изображением рук полоска сине-оранжевая, на карточках с человечками

– красно-зеленая. Эта деталь облегчает задачу ведущему, если требуется отделить карты одного вида от карт другого.

Итак, игра предназначена для детей старшего дошкольного, младшего школьного возраста, подростков и взрослых. В «Попробуй повторить!» можно играть как индивидуально, так и в группе. Предлагаемые движения различаются по степени сложности и рассчитаны на определенный возраст, раньше которого начинать воспроизводить их не имеет смысла.

## **ХОД ИГРЫ**

Карты лежат перед участниками стопкой рубашками вверх. Ведущий переворачивает верхнюю карту и кладет ее перед игроками так, чтобы разноцветная полоска была сверху. Участники должны как можно быстрее воспроизвести изображенное на перевернутой карточке движение. Ведущий оценивает точность и скорость выполнения задания.

Сложность игры и ее продолжительность определяется ведущим с учетом возраста играющих, их психологических и физиологических особенностей.

Если перед вами стоит развивающая задача, то игру стоит начинать с простых заданий, постепенно переходя к более сложным. Для этого в верхней части стопки должны лежать карты с простыми движениями. Если же игра носит развлекательный характер, то карты просто перемешиваются и никакой логики в последовательности их предъявления нет.

Важной составляющей любого взаимодействия с дошкольниками является поощрение: важно подкреплять успехи детей. В работе же с младшими школьниками, подростками и взрослыми можно уже не только поощрять игроков за правильное выполнение заданий, но и штрафовать за неправильное. Вариантов и того, и другого множество, оставляем выбор подходящих способов на усмотрение ведущего.

Приведенные ниже варианты игры очень просты в применении. Как правило, их выполнение доставляет детям и взрослым массу удовольствия, радости и веселья.

### **Базовый вариант**

Предназначен для участников всех возрастов, начиная с младшего школьного. Перед началом игры ведущий объявляет, какое отображение движения считается верным и какой приз ожидает победителя.

Перед игроками лежит стопка карточек рубашками вверх. Ведущий переворачивает одну карту из стопки, а игроки как можно быстрее вос-



производят изображенное на ней движение. Тот, кто справился с заданием позже других, оставляет карточку у себя. Далее переворачивается следующая карта, и процедура повторяется до тех пор, пока все карты не будут перевернуты. Выигрывает тот, у кого окажется наименьшее количество карточек.

В колоде есть карточки с изображениями движений, воспроизвести которые невозможно (например, две левые или две правые руки). В этом случае игроки должны отреагировать определенным образом:

- если на карте изображены две перекрещенные руки, нужно положить руки себе на плечи параллельно: правую на правое, левую на левое (см. рис. 1.);
- если изображены неперекрещенные руки, то их нужно перекрестить: левую кисть положить на правое плечо, правую – на левое (см. рис.2).

Тот, кто выполнит это движение последним, оставляет карту у себя.

Если предложенный способ реагирования на нереалистичные карты для ваших участников чересчур сложен, вы можете придумать любые другие, более простые действия (например, просто поднять руку вверх).

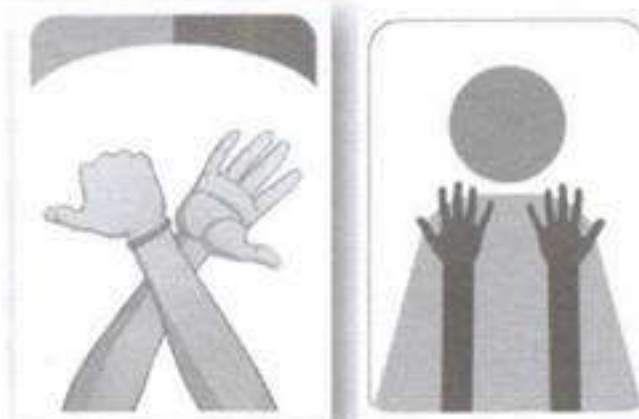


Рис. 1

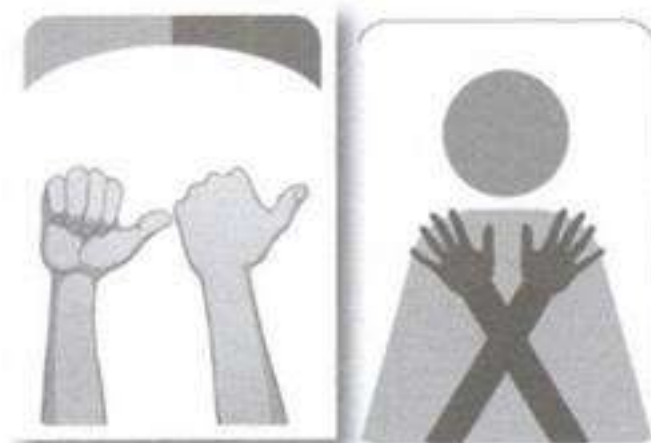


Рис. 2

## Модификации

### Вариант 1

Может использоваться в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста.

Каждый из участников вытягивает вслепую 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 песочные часы) ведущий проверяет правильность выполнения задания.

## **Вариант 2**

Для детей младшего школьного возраста.

Карточки рубашками вниз свободно раскладываются на столе или полу. Количество карточек определяет ведущий. Затем ведущий (это может быть взрослый или один из детей) воспроизводит жест или позу, изображенную на одной из карточек. Задача остальных участников – показать ту карточку, с которой воспроизводился жест или поза. Тот, кто первым правильно отгадывает, становится ведущим на следующий раунд.

## **Вариант 3**

Для детей младшего школьного возраста.

Группа детей делится на две команды. Ведущий (психолог, педагог, родитель или другой взрослый) становится между двумя командами на равноудаленном расстоянии от обеих. В руках у ведущего заранее отобранные для обеих команд карточки одинаковой степени сложности. Участники каждой команды поочередно добегают до ведущего, он показывает каждому из них по карточке (каждому свою), участники правильно воспроизводят жест или позу, изображенную на карточке, после чего возвращаются каждый в свою команду, передавая эстафету следующему. Участник, неверно показавший позу или жест, добивается правильного исполнения и только после этого возвращается в команду. Игра завершается, когда в одной из команд все участники выполняют задание по одному разу. Эта команда и считается выигравшей.

## **Вариант 4**

Для учащихся младшей и средней школы.

Проводится в парах. Упражнение можно усложнить, если участник, воспроизводящий движение по инструкции, будет выполнять задание с закрытыми глазами.

Один из двух участников выбирает случайным образом карточку, внимательно рассматривает ее и, не показывая карточку партнеру, четко и понятно объясняет ему, что необходимо сделать, чтобы тот смог точно воспроизвести движение, изображенное на карточке.

## **Вариант 5**

Для учащихся младшей и средней школы и взрослых. В игре используются только карточки с изображением рук. Игра проводится в парах.

Перед участниками лежит стопка карт, перевернутых рубашками вверх. Ведущий переворачивает верхнюю карту, и изображенное на ней



движение пара должна воспроизвести так, как будто они являются одним человеком, то есть один член пары «становится» левой рукой, а второй – правой. Вместе они должны показать доставшееся им движение.

Ведущий контролирует правильность выполнения. Та пара, которая справляется с задачей позже других, берет себе карту в качестве штрафной. Выигрывает пара с наименьшим количеством штрафных карточек.

Вы можете изменять правила по своему усмотрению. Например, можно разрешить членам пары разговаривать во время выполнения задания, а можно ввести обязательство выподнять его молча, можно всю игру проводить в одних и тех же парах, а можно после каждого раунда менять составы пар и т.п.

### **Вариант 6**

Предназначен для индивидуальной работы. Суть этого варианта игры состоит в том, что одновременно с выполнением основного задания, т.е. воспроизведением движения, изображенного на карточке, игрок должен читать стихи, повторять таблицу умножения, петь песенку, отвечать на вопросы ведущего и пр. Ведущий может придумывать усложнения на свой вкус, исходя из задач работы, а может воспользоваться скороговорками, приведенными в Приложении 1.

Перед началом игры игрок наугад выбирает скороговорку (перед началом игры можно распечатать скороговорки на отдельных листочках) и повторяет ее. Затем ведущий поочередно показывает игроку карточки с изображением различных движений, игрок должен воспроизводить их, параллельно проговаривая скороговорку.

Отметим, что ведущий может разнообразить любую игру, иначе разворачивая карточки, например, показывая их в перевернутом виде («вверх ногами») или боком. Задача участников та же: как можно быстрее распознать изображенное на карточке движение и правильно воспроизвести его. Если такой способ игры используется в группе, то игрок, который последним воспроизвел движение, забирает карточку себе. Выигрывает тот, у кого окажется наименьшее количество карточек по завершении игры.

Мы уверены, что вы придумаете множество собственных вариантов использования карточек с движениями.

Желаем вам поиграть с пользой и с удовольствием!

## Приложение 1

### Скороговорки

1. Купи кипу пик.
2. Все бобры добры для своих бобрят.
3. У ежа ежата, у ужа ужата.
4. Пошла Поля полоть в поле.
5. Шесть мышат в камышах шуршат.
6. Водовоз вез воду из водопровода.
7. Тощий немощный Кощей,  
Тащит ящик овощей.
8. На бобра из-за ели глазеют глаза газели.
9. Везет Сенька с Санькой Соньку на санках.
10. Галдят грачата на галчат,  
Галдят галчата на грачат.
11. Бык-тупогуб, тупогубенький бычок.  
У быка бела губа была тупа.
12. Наш полкан попал в капкан.
13. Ткет ткач ткани на платки Тане.
14. Ушел косой козел с козой.
15. Щетинка у чушки, чешуя у щучки.
16. Цапля чахла, цапля сохла, цапля сдохла.





В игровой набор входят 75 карточек (32 с изображением человечков, 43 – с изображением рук), инструкция с описанием вариантов игры и приложением, в котором содержатся скороговорки в качестве усложнения.

Задача участников игры – как можно быстрее воспроизвести изображенное на рисунке движение. Многие движения отличаются от привычных, поэтому задача эта не из легких. Однако она побуждает к поиску решения, поднимает настроение, активизирует работу полушарий головного мозга, а также обостряет внимание, развивает наблюдательность и пространственные представления. Именно поэтому игру можно использовать в индивидуальной и групповой работе с детьми в качестве инструмента психомоторного развития и нейропсихологической коррекции, а также просто для развлечения в семье или любой компании.

Игра предназначена для детей старшего дошкольного, младшего школьного возраста, а также подростков и взрослых. В инструкции описаны разные варианты игры для разного возраста участников. Надеемся, игра поможет вам с пользой и удовольствием провести время, сделать интересным, ярким и живым даже обучающий процесс. Желаем удачи!

*Автор иллюстраций – Мария Залогина*

© Издательство «Генезис», 2017

© Мухаматулина Е., Михеева Н., составление, 2017

© Залогина М., иллюстрации, 2017

По вопросам приобретения обращайтесь:

[www.genesishook.ru](http://www.genesishook.ru)

[www.knigi-psychologia.com](http://www.knigi-psychologia.com)

2017

**Л**абиринт.ру

