

НА ОЩУПЬ

ТАКТИЛЬНАЯ НЕЙРОПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА

В набор входят:

- 32 деревянные фигурки* (16 видов, по 2 шт. каждого вида);
- 32 карточки с изображениями фигурок и их названиями;
- мешочек;
- инструкция.

Возраст игроков: от 4 лет.

*Выражаем особую благодарность детскому психологу,
нейропсихологу Ольге Новиковой
за научное консультирование,
практические рекомендации и поддержку.*

ОБ ИГРЕ

Эта игра — еще одна вариация на тему «волшебного мешочка» или «тактильного лото», в которой игроку нужно не глядя нащупать в мешке и вынуть нужную фигурку, ориентируясь на ее название или на пред-

* Фигурки обработаны безопасным пищевым маслом: по мере необходимости их можно протирать влажной тряпкой, но нельзя замачивать. Перед первым использованием рекомендуем обтереть фигурки сухой тряпкой.

лагаемый образец. В роли образца может выступать точно такая же фигурка или карточка с ее изображением.

Почему мы придумали еще одну игру наподобие всем известной, в чем ее «нейропсихологичность» и отличие от других игр подобного рода? Многие настольные игры так или иначе можно назвать нейропсихологическими в широком смысле слова: они развивают высшие психические функции, часто — телесную координацию и межполушарные взаимодействия. Однако чаще всего нейропсихологическими называют те игры, которые разработаны для помощи специалистам в их коррекционно-развивающей деятельности. Это, однако, не означает, что в них нельзя играть просто для удовольствия — чтобы весело и с пользой провести время. Наша игра именно такая: ее могут использовать и специалисты для развития тактильного восприятия, и заинтересованные родители, а кроме того, она достаточно азартна, чтобы увлечь и взрослых игроков.

В чем важность развития тактильного восприятия? Ощущения и восприятие позволяют нам взаимодействовать с окружающим миром и на основе полученной информации принимать решения. Сенсорных каналов, посредством которых мы воспринимаем мир, как известно, пять: обоняние, вкус, осязание, зрение, слух. Благодаря сенсорной интеграции (способности объединять информацию, поступившую из разных каналов восприятия) мы создаем представление о внешнем мире.

С помощью осязания мы можем оценить форму предмета, его вес, фактуру, материал, температуру поверхности и другие физические характеристики.

Осязание нуждается в тренировке, и мы предлагаем тренировать его в игровой форме, сочетая приятное с полезным. Это особенно важно для детей с тактильной чувствительностью, недостаточностью зрительной памяти, задержкой речевого развития, импульсивных, испытывающих трудности с концентрацией внимания.

Почему игра может помочь таким детям? Нащупывая нужную фигурку, ребенок учится выделять ключевые информативные точки — у него формируется пространственный образ фигуры на основе анализа нескольких параметров. Подстегиваемый азартом соперничества, ребенок учится выстраивать тактику поиска и принимать быстрые, обдуманные решения.

В нашей игре задача участников — не просто вслепую достать из мешочка нужную фигурку, но и сделать это быстрее соперника. Мешочек представляет собой тканевый «тоннель» с завязками на противоположных концах, так что запустить в него обе руки могут два игрока одновременно. Можно играть и вчетвером (это максимум), но оптимальный вариант — это все же вдвоем.

Итак, в набор входят 32 деревянные фигурки — по две штуки каждого из 16 видов. Фигурки подобраны таким образом, чтобы их было удобно удерживать детской рукой. Они примерно одинакового размера, и некоторые фигурки легко перепутать друг с другом (например, яблочко очень схоже с шариком и грушей, а бочонок походит на кувшинчик). Игрок должен на ощупь вытащить из закрытого мешочка нужную фигурку, которая предъявлена ему в виде точно такой же реальной фигурки или в виде изображения на

карточке. Эту задачу можно выполнять разными способами, некоторые из которых мы опишем ниже.

Вариант 1. Базовый

Задача игрока — достать из мешочка нужную фигурку быстрее противника.

Разложите на столе 16 фигурок, по одной фигурке из каждой пары. Оставшиеся 16 фигурок спрячьте в мешочек.

Рассмотрите с участниками разложенные на столе фигурки, дайте им пощупать каждую. Обсудите, чем они различаются, чем похожи, какие фигурки легко перепутать, а какие сложно.

Ход игры

Выберите одну из фигурок на столе и предложите участникам одновременно (по команде) запустить руку в мешочек и нащупать там такую же фигурку, не заглядывая внутрь. Тот, кто первый найдет фигурку, забирает ее себе.

Когда в мешочке (и на столе) остается одна фигурка, игра прекращается, а участники подсчитывают набранные фигурки, у кого их больше — тот и выиграл.

Подглядывание в мешочек и создание помех для соперника (к примеру, удерживание руки другого участника) считается нарушением правил. Если игрок нарушает правила или вытаскивает неправильную фигурку, он выбывает из игры, а его соперник должен за 10 секунд найти нужную фигурку. Если ему удастся это сделать, он забирает ее себе.

Усложнения

1. Когда участники достаточно уверенно будут нащупывать фигурки ведущей рукой, можно предложить им вытаскивать фигурки неведущей рукой (правшам — левой рукой, левшам — правой).

2. Следующее задание — искать фигурки, ориентируясь на их изображения.

В набор входят 32 карточки — на 16 из них нарисовано по одной фигурке из комплекта, а на остальных 16 — по две фигурки. Начинайте с карточек с одной фигуркой, и только после того как участники освоятся с этим видом задания, переходите к карточкам с двумя фигурками.

Сложите карточки стопкой лицом вниз, рубашкой вверх. Положите в мешочек 16 фигурок. Вытяните карточку из стопки и предложите участникам нащупать в мешочке фигурку с карточки, не заглядывая внутрь. Тот, кто первым нащупал фигурку, забирает карточку себе. У кого больше карт, тот и выиграл.

Еще сложнее. Предложите игрокам вытаскивать фигурки по памяти. Вытяните карточку из стопки, продемонстрируйте ее участникам и уберите.

3. Далее можно предложить искать фигурки, ориентируясь лишь на понятие, без зрительной опоры на фигурку или карточку. На каждой карточке написано название фигурки, и задача игроков — нащупать ту фигурку, название которой выкрикнет ведущий. Перед игрой просмотрите вместе с игроками карточки и проговорите названия фигурок. Сложите карточки стопкой лицом вниз, рубашкой вверх. Положите 16 фигурок в

мешочек. Вытяните карточку из стопки и, не показывая изображение игрокам, произнесите название фигурки. Игрок, который находит нужную фигурку, получает от ведущего карточку. У кого больше карт, тот и выиграл.

4. Самое сложное задание — искать фигурки, ориентируясь на название, вытягивая фигурки из мешочка неведущей рукой (правши левой, левши — правой). Правила те же: выигрывает тот, кто набрал больше карточек.

Вариант 2. Непарная фигурка

Задача игрока — на ощупь определить, у какой из лежащих в мешочке фигурок нет пары, и быстрее соперника достать ее.

Игра проводится в несколько раундов. В каждом раунде ведущему нужно выбрать и незаметно от игроков положить в мешочек две одинаковые фигурки (пару) и одну непарную. Игроки должны одновременно засунуть руки в мешочек, нащупать и вытянуть непарную фигурку. Кто быстрее вытащил нужную фигурку, тот забирает ее себе.

Количество раундов, так же, как и решение о том, начислять ли штрафные очки за неверно определенную фигурку, остается на усмотрение ведущего.

Еще сложнее. Игрокам необходимо найти непарную фигурку среди 5 фигурок, среди 7, 9 и т.д.

Вариант 3. Парные фигурки обеими руками

Задача игрока — действуя обеими руками одновременно достать из мешочка две изображенные на карточке парные фигурки быстрее соперника.

Ведущий складывает в мешочек все фигурки (мы помним, что каждая из них представлена в двух экземплярах). Карточки, на которых изображено по две фигурки, откладываются в сторону, — они нам не понадобятся. Карточки, на которых изображено по одной фигурке, нужно перетасовать и сложить в стопку рубашками вверх. На счет «три» каждый игрок должен вытянуть по одной карточке из стопки и достать из мешочка две парные фигурки, действуя при этом двумя руками: одну фигурку надо достать левой рукой, другую — правой. Кто быстрее справится с задачей — выиграл и забирает карточку себе. В случае, если один игрок ошибся и вытянул непарные фигурки, у другого игрока есть 10 секунд на то, чтобы решить свою задачу правильно.

Количество раундов, так же, как и решение о том, начислять ли штрафные очки за неверно определенную фигурку, остается на усмотрение ведущего.

Еще сложнее. Игрокам нужно достать обе парные фигурки одной рукой.

Ну и самое сложное — достать обе фигурки ведущей рукой.

Вариант 4. Непарные фигурки обеими руками

Задача игрока — действуя обеими руками одновременно, достать из мешочка две изображенные на карточках непарные фигурки быстрее соперника.

Ведущий складывает в мешочек 16 непарных фигурок и откладывает в сторону карточки, на которых изображено по две фигурки — они не понадобятся.

Карточки, на которых изображено по одной фигурке, нужно перетасовать и сложить в стопку рубашками вверх. На счет «три» игроки должны вытянуть по две карточки из стопки и достать из мешочка одну из фигурок левой рукой, а другую — правой. Кто быстрее справится с задачей — выиграл и забирает обе карточки себе. В случае, если один игрок ошибся и вытянул неправильные фигурки, у другого игрока есть 10 секунд на то, чтобы закончить свой поиск.

Количество раундов, так же, как и решение о том, начислять ли штрафные очки за неверно определенную фигурку, остается на усмотрение ведущего.

Еще сложнее. Игрокам нужно достать обе фигурки одной рукой.

Ну а самое сложное — достать обе фигурки неведущей рукой.

Вариант 5. Объясни, не называя

Задача игрока — объяснить партнеру по команде, какую именно фигурку он должен нащупать в мешке, не называя ее.

Этот вариант игры подходит для четного количества участников. Игрокам нужно разбиться на команды по два человека. Ведущий складывает в стопку карточки, на которых изображено по одной фигурке, а игроки вытягивают по одной карте и кладут ее перед собой рубашкой вверх. По команде ведущего объясняющие переворачивают карточки и объясняют партнерам, что именно те должны вытащить, но при этом не называют

фигурку. Тот, кто первым вытащит нужную фигурку из мешка, говорит «стоп».

В случае победы команде начисляется одно очко, в случае ошибки команда очков не получает. Затем партнеры меняются местами.

Выигрывает команда, набравшая больше очков.

Вариант 6. По порядку

Задача игрока — быстрее соперника достать из мешочка фигурки в той последовательности, в которой они изображены на карточках.

Ведущий убирает в мешок все фигурки и выкладывает две карточки, на которых изображено по одной фигурке. По команде ведущего игроки пытаются вытащить из мешочка заданные фигурки в нужной последовательности. Кто быстрее справился с задачей — выигрывает. Если один из игроков ошибся, у второго участника есть 10 секунд на то, чтобы завершить свой поиск.

Еще сложнее. Игроки вытаскивают фигурки в нужной последовательности без опоры на карточки, то есть необходимо сначала запомнить последовательность карточек, а затем по памяти доставать их из мешочка.

Вариант 7. Найди и назови

Задача игрока — за 10 секунд найти и достать парную фигурку к той, которую вытянул и назвал соперник.

Ведущий складывает все фигурки в мешочек. Первый игрок запускает руку в мешочек, нащупывает фигурку, называет ее и вытаскивает из мешочка. Если фигурка

определена верно, он получает одно очко. Второй игрок должен за 10 секунд найти точно такую же фигурку и достать ее. Если фигурка найдена, он тоже получает одно очко, после чего нащупывает и называет следующую фигурку. Если фигурка не найдена за 10 секунд, очки не начисляются.

Мы описали разные варианты игр, но только такие, в которых игровая задача крутится вокруг тактильного восприятия. Фигурки можно использовать также для развития когнитивных функций (логики, счета) и воображения. Помните, что все рекомендации остаются на усмотрение играющих и ведущего. Ведущий может придумывать свою систему подсчета очков в зависимости от коррекционных, развивающих или игровых задач.

*Вариантов упражнений и модификаций игры
можно придумать множество —
играйте, сочиняйте, экспериментируйте!*