

ПОПРОБУЙ ПОВТОРИ!



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

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.

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 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.



































