



Комплекс нейропсихологических упражнений для детей

# РАЗВИВАЕМСЯ ИГРАЯ

---

# ГДЕ МОЖЕТ БЫТЬ СКРЫТА ПРОБЛЕМА?

Одна из наиболее важных концепций развития человека состоит в том, что, взрослея, человек проходит последовательность определенных стадий, ни одна из которых не может быть пропущена. Эти стадии логически связаны друг с другом. Наглядной иллюстрацией неблагополучного развития может послужить образ кирпичной стены, в которой в разных местах могут быть выбиты кирпичи. Что произойдет с участками стены, расположенными над поврежденными кирпичами? Разумеется они провалятся и заполнят поврежденное место.

То же самое и происходит с развитием ребенка. Если сравнить стену с процессом развития, то поврежденные участки стены будут соответствовать периодам, в которых жизнь ребенка складывалась неблагополучно. Это приводит к диспропорции в формировании тех сфер, становление которых в норме происходит равномерно.

# УСЛОВНО МОЖНО ВЫДЕЛИТЬ 5 СФЕР, ГДЕ МОГУТ ВОЗНИКНУТЬ ПРОБЛЕМЫ:

---

- × 1. физическое развитие и внешность
- × 2. интеллект и образование
- × 3. эмоции и чувства
- × 4. поведение и социальные навыки





# ЧТО ДЕЛАТЬ?

---

На помощь могут прийти нейропсихологические игры, которые в игровой форме помогут компенсировать диспропорции в развития и сформировать устойчивые нейронные связи, необходимые для гармоничного развития ребенка.



# ИГРЫ С МЯЧОМ ДЛЯ РАЗВИТИЯ РЕЧИ

- ✗ «Мяч бросай и четко фрукты называй»
- ✗ «Мяч бросай и четко транспорт называй»
- ✗ «Мяч бросай и животных называй»

Ребенок бросает мяч взрослому и называет каждый раз новый предмет по заданию. Формируется словарный запас, переключение и быстрота реакции.





# ИГРЫ С МЯЧОМ ДЛЯ ПРОРАБОТКИ ЗРИТЕЛЬНО-МОТОРНОЙ ФУНКЦИИ

---

- × Футбол
- × Вышибалы
- × Баскетбол
- × Волейбол



# ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПРОСТРАНСТВЕННЫХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ

---

## × «Выше-ниже»

Взрослый и ребенок встают перед зеркалом и вместе находят то, что «Выше всего»(голова), то, что «ниже всего»(ноги, ступни), «то, что выше ног, ниже груди»(живот) и т. д. потом это упражнение выполняется без зеркала.

## × «Запомни и покажи»

Ребенок закрывает глаза. Взрослый придает телу ребенка определенную позу и просит ребенка ее запомнить. Потом «снимает» эту позу и просит ребенка воспроизвести положение, которое было задано.

## × «Робот»

- Ребенок должен изобразить робота точно и правильно выполняющего команды взрослого
- Ребенок должен изобразить непослушного робота, который выполняет все команды с точностью до наоборот
- Взрослый предлагает ребенку командовать и выполняет все инструкции. Ребенок следит за правильностью выполнения заданий взрослым.

# ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ

- × «Мемо»
- × «Добль» много вариантов, начинаем с 4 лет
- × «Барабашка» можно начинать с 5 лет
- × «Паника в лаборатории» от 7 лет
- × «Кортекс» игра микс





# МЕМО

---

## Цель

Собрать как можно больше карточек и поразить всех своей феноменальной способностью запоминать.

Игра рассчитана на 2-5 участников.



## Классический вариант

- × Карточки раскладываются на столе изображениями вниз. Право сделать первый ход предоставляется самому младшему из товарищей. Далее – по очереди. Каждый присутствующий берет в руки по две понравившиеся ему карточки в надежде отыскать одинаковые картинки. Если выбранные иллюстрации идентичны, то игрок добавляет их в свою колоду и продолжает делать ходы до тех пор, пока не вытянет разные снимки. В этом случае следующим фишку открывает другой участник.

NI LPI HV RHNIAYHNE

- ## ✕ «Скоростные колпачки»



Все задания типа: найди отличия, найди одинаковые фигуры. Как правило они идут в виде книжек, либо можно скачать.

# ДОБЛЬ

---

**Цель:** Зависит от варианта соревновательного процесса. Игрокам предлагается попробовать 5 возможных сценариев.

## 1. Башня.

Каждый участник получает по одной карточке и в закрытую кладет перед собой. Оставшаяся колода помещается в центр лицевой стороной вверх. Игроки одновременно открывают свои карточки и стараются как можно быстрее найти совпадение между своей карточкой и той, что в центре. Тот, кто справится первым, забирает центральную карточку себе, открывая таким образом новую. После этого действия повторяются. Выигрывает тот, кто соберет больше карточек.





# ИГРЫ НА ПРОРАБОТКУ ПРОСТРАНСТВЕННЫХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ

---

- × «Муха»
- × «Гаражики»
- × «Досочки Сегена»
- × «Катомино»
- × «Цветовой код»



# ИГРА «МУХА»

---

Отлично развивает произвольное внимание, прорабатывает его удержание, развивает память, восприятие и обработку информации на слух.

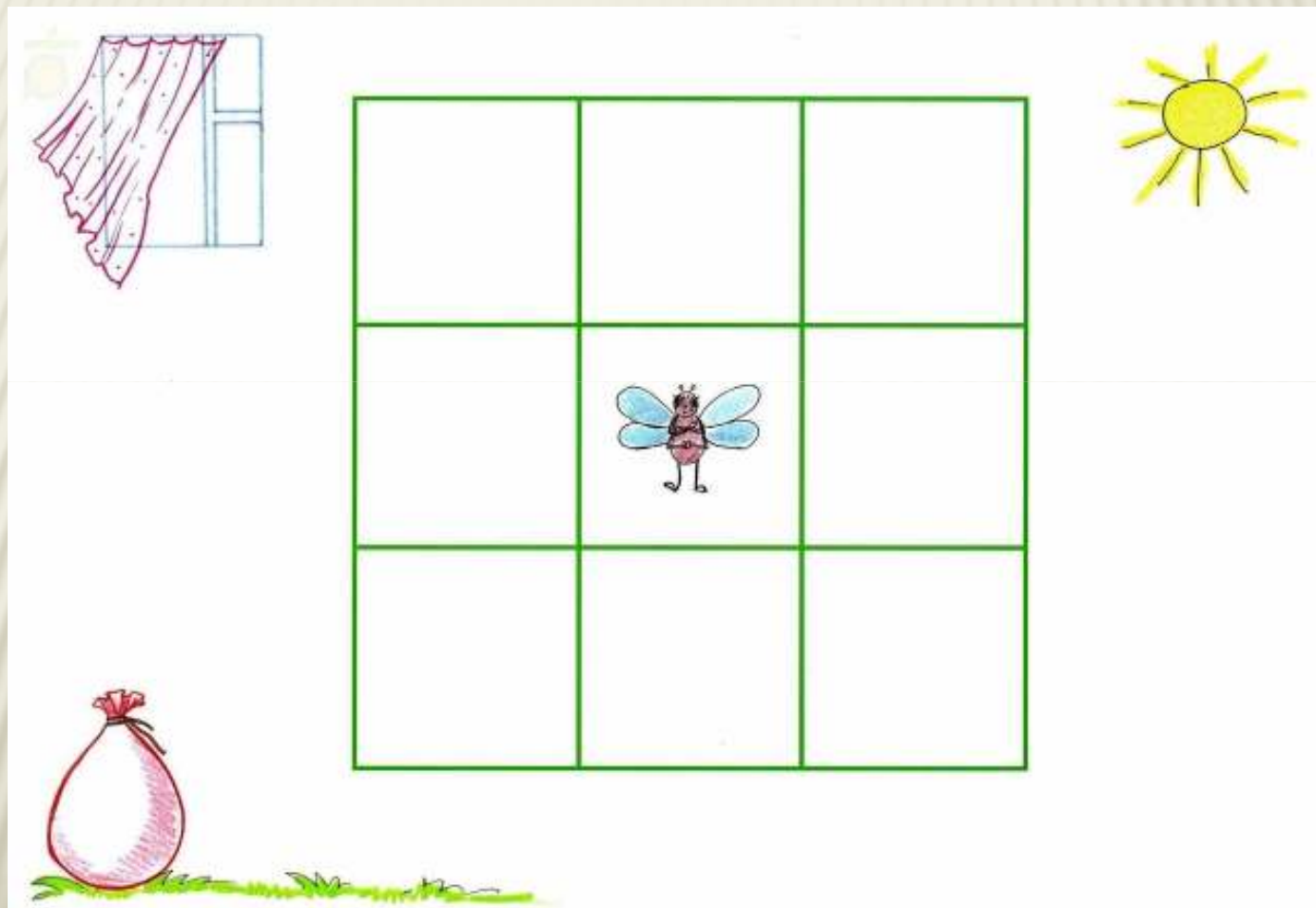
Инструкция: муха сидит в середине окна, затем она по инструкции взрослого начинает перемещаться, например , две клетки влево. Потом усложняем муха летит на две клетки вниз и на три клетки вправо.

Внимание, как только муха вылетела за пределы окна нужно громко захлопать, это значит мы ее поймали. Потом она вновь перемещается на середину.

Для проработки памяти можно добавить варианты:

- ✓ Если муха вылетела снизу - топаем
- ✓ Если муха вылетела сверху - хлопаем
- ✓ Если муха вылетела справа хлопаем и топаем
- ✓ Если муха вылетела слева - кричим «лови её»

# ИГРА «МУХА»





# ДВУРУЧНОЕ РИСОВАНИЕ

---

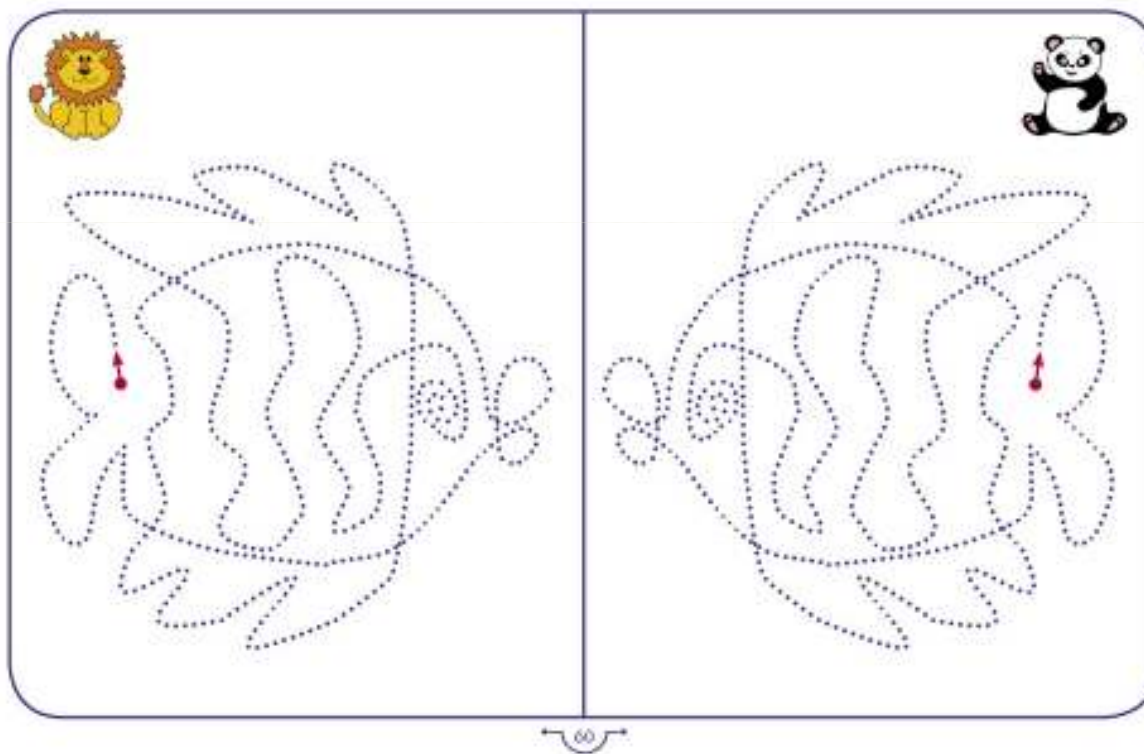
Рисование двумя руками – путь к успеху

Одновременные движения обеих рук активируют сразу оба полушария. Создаются новые нейронные связи, а значит, процессы анализа и синтеза информации проходят быстрее. Как следствие, повышается умственная активность и работоспособность. Ребенок лучше усваивает знания, проще осваивает навыки, успевает выполнять больше задач. О таком эффекте мечтает каждый родитель!

# ДВУРУЧНОЕ РИСОВАНИЕ

## Упражнение 57

Простыми карандашами одновременно двумя руками обведи рисунки Льва и Панды по пунктирным линиям. Поочередно раскрась рисунки разными карандашами. Чья рыбка самая красивая, как ты думаешь, Лева или Панда?



# УЧИТЕСЬ ИГРАТЬ С ДЕТЬМИ ВМЕСТЕ В:

- × Вышибалы
- × Классики
- × Казаки-разбойники
- × Ляпы и множества их вариантов
- × Море волнуется
- × Прыгать в резиночку, скакалку и нейроскакалку



# ДО СКОРЫХ ВСТРЕЧ

