

Не зевай!

ДЖАНЛУКА ДАФФИ | GIANLUCA DAFFI
Играй и развивайся!

Игра для самых ловких и внимательных!



ПРАВИЛА

Игра развивает
внимательность,
навыки счёта
и скорость реакции

В ИГРЕ ЕСТЬ ДВА ВИДА КАРТОЧЕК



1. Карточки «Жесты» с двумя персонажами, показывающими следующие движения:

- хлопок в ладоши перед собой;
- хлопок руками по столу;
- хлопок в ладоши над головой.

2. Двухцветные карточки «Числа».

Состав игры: 60 карточек «Жесты», 60 карточек «Числа» и 30 жетонов «Изумруды».

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Опередите соперников и соберите больше всего изумрудов! Секрет успеха прост: считайте без ошибок и быстрее других игроков показывайте правильные жесты.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Раздайте всем игрокам одинаковое количество карточек «Жесты» и «Числа».
2. Распределите изумруды поровну между игроками.
3. Каждый игрок кладёт перед собой две колоды карточек рубашками вверх, как изображено на рисунке.

Количество игроков	Количество карточек «Жесты» на каждого игрока	Количество карточек «Числа» на каждого игрока	Количество изумрудов на каждого игрока
2	30	30	15
3	20	20	10
4	15	15	7
5	12	12	6
6	10	10	5



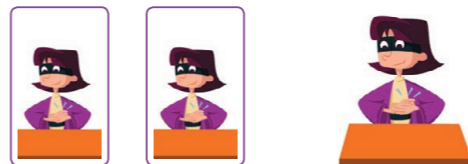
КАК ИГРАТЬ

Версия игры для двух игроков

1. Оба игрока одновременно переворачивают верхние карты своих колод. Теперь перед каждым игроком лежит одна карта «Жесты» и одна карта «Числа».
2. Каждый игрок должен быстро определить, что нужно сделать и сколько раз.

Какой жест нужно показать? Изучите карты «Жесты».

- Если карты у обоих игроков совпали, нужно показать изображённый жест. В примере А — хлопнуть в ладоши перед собой.



Пример А

- Если карты обоих игроков отличаются, нужно показать недостающий жест. В примере Б надо хлопнуть в ладоши над головой.



Пример Б

Сколько раз? Изучите карты «Числа».

- Если карты игроков одного цвета, числа складываются. Сумма означает количество хлопков.
- Если карты разного цвета, то нужно вычесть из большего числа меньшее. Результат покажет, сколько хлопков надо сделать. Если получится ноль, нужно крикнуть: «Не зевай!» — и не хлопать.

$$1 + 2 = 3$$

$$1 - 3 = 2$$

Игрок, который первым показал правильный жест верное количество раз (или первым крикнул: «Не зевай!»), забирает один изумруд у своего противника. Если оба игрока ошиблись, они продолжают игру, перевернув следующие карты. И использованные карты уходят в сброс.

КОНЕЦ ИГРЫ

Побеждает тот, кто отобрал все изумруды у своего противника. Если карты закончились, побеждает тот, у кого изумрудов больше.

Версия игры для трёх и более игроков

В этом случае каждый играет с соседом слева по правилам, описанным выше. Начинает самый юный игрок. Он бросает вызов сопернику, сидящему слева от него. Тот в свою очередь тоже играет с игроком, сидящим слева. Так игра продолжается по кругу.

Если у соперников выпали карты «Жесты» с разными персонажами (смотри пример В), все игроки вступают в игру. Тот, кто первым покажет верный жест нужное количество раз, забирает по одному изумруд у каждого игрока.



Пример В

Как только у всех заканчиваются карты, игра останавливается. Побеждает тот, кто накопил больше всего изумрудов.

ВАРИАНТЫ

- Если юным игрокам сложно считать, можно изменить правила:
 - если у обоих игроков выпали карты «Числа» одинакового цвета, нужно хлопнуть два раза;
 - если у обоих игроков выпали карты «Числа» разного цвета, нужно хлопнуть один раз;
 - если у обоих игроков выпали карты с одинаковыми числами, нужно крикнуть: «Не зевай!» (вне зависимости от цвета карточек) и не хлопать.
- Если детям по-прежнему сложно считать, взрослый может раздать только карты из колоды «Жесты», а затем открывать по одной карте из колоды «Числа». В этом случае игроки хлопают столько раз, сколько написано.

ИГРАЙ И РАЗВИВАЙСЯ!

Играть не просто весело, но и полезно. Ещё Фридрих Шиллер писал, что «человек вполне бывает человеком лишь тогда, когда играет». Игра — лучший способ понять и оценить себя. С ней легче развивать нужные навыки. В процессе игры мы непосредственно влияем на работу своего мозга. Так, выбирая правильные игры, мы можем улучшить его исполнительные функции.

Наши игры направлены на развитие одного или нескольких навыков. Далее вы найдёте описание главных исполнительных функций мозга, которые стимулирует эта игра, а также получите полезные советы, как весело провести время.

ЧТО ТАКОЕ ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ФУНКЦИИ МОЗГА

Исполнительные функции мозга отвечают за контроль сознания над нашими действиями и мыслями. Благодаря им человек способен корректировать своё поведение в зависимости от ситуации и своих целей.

Образно говоря, исполнительные функции мозга похожи на маленьких гномиков, живущих внутри нашего мозга, которые без устали помогают нам доводить до конца все дела и решать стоящие перед нами задачи.

Эмоциональная саморегуляция

Способность управлять своими эмоциями и держать под контролем чувства, чтобы они не мешали достижению поставленных целей.

Когнитивная гибкость

Способность изменять своё поведение, реагируя на ситуацию и полученную информацию.

Планирование

Способность мысленно представлять цель и шаги по её достижению.



ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ФУНКЦИИ МОЗГА

Торможение ответной реакции

Способность сознательно подавлять мысли, чувства или импульсивное желание действовать.

Рабочая память

Способность удерживать в сознании информацию столько времени, сколько требуется для решения определённой задачи.

Концентрация внимания

Способность полностью сосредоточиться на одной задаче, ни на что не отвлекаясь.

Развитие исполнительных функций мозга в игре: советы для взрослых

- 1 Играть вместе.** Это уникальная возможность понять особенности своих детей и порадоваться их талантам.
- 2 Хвалите игроков.** Неважно, кто победил: каждый заслуживает похвалы и одобрения.
- 3 Помните о развлечении.** Не нужно становиться чемпионами мира. Мы играем, чтобы вместе весело провести время.
- 4 Не забывайте, что вы — взрослый.** Убедитесь, что каждое ваше слово, жест или реакция — хороший пример для детей.
- 5 Контролируйте процесс.** Если кому-то стало сложно удерживать внимание, закончите партию или напомните правила игры.
- 6 Научитесь вовремя останавливаться.** Не затягивайте игру, иначе дети больше не захотят в неё играть.
- 7 Размышляйте вслух.** Мысли взрослого в ходе игры могут стать полезным источником идей для ребёнка.
- 8 Говорите о пользе.** Расскажите о том, какие навыки развивает эта игра.
- 9 Помогите тем, кому сложно.** Каждый должен иметь возможность участвовать в игре.
- 10 Радуйтесь и веселитесь.** Если игра не вызывает эмоций, она абсолютно бесполезна.

Эта игра разработана и опробована Джанлукой Даффи, преподавателем, экспертом в области психологии развития ребёнка, исследователем когнитивных процессов и исполнительных функций мозга.



In cooperation with



www.erickson.it
www.erickson.international

Author: Gianluca Daffi
Illustrations: Alice Risi
Original title: Manolesta
© 2017, EDIZIONI CENTRO STUDI
ERICKSON S.p.A., TRENTO (ITALY)
All rights reserved

