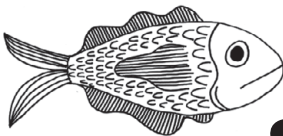




ДЖАНАУКА ДАФФИ | GIANLUCA DAFFI
• Играй и развивайся.

все НА БОРТ!

Игра на развитие памяти
для юных пиратов



ПРАВИЛА

Игра развивает
концентрацию внимания,
память и умение
воспринимать информацию
на слух.

В ИГРЕ ЕСТЬ ДВА ВИДА КАРТОЧЕК



Маленькие карточки
«Пираты и объекты»



Большие карточки «Портреты»
трёх уровней сложности

Состав игры: 84 карточки «Пираты и объекты», 60 карточек «Портреты», 6 игровых планшетов, 40 жетонов «Изумруды», деревянная бочка.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Заработайте как можно больше изумрудов, внимательно слушая ведущего и собирая по памяти последовательности из карточек.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Распределите по поверхности стола карточки «Пираты и объекты» картинками вверх.
2. Перемешайте колоду «Портреты», отсчитайте из неё десять карт и положите их стопкой рубашками вверх. Оставшиеся карты в этой партии не понадобятся.
3. Раздайте игрокам планшеты.

◀ *Игровой планшет, на котором нужно собирать последовательности.*

Когда последовательность собрана, возьмите бочку ▶ и крикните: «Все на борту!»



КАК ИГРАТЬ

1. Договоритесь, кто первым станет ведущим. Он тянет карточку «Портреты», зачитывает текст на ней или описывает изображённую последовательность своими словами, не показывая её соперникам. Главное — всегда начинать перечисление со слов «Передо мной пират» и в первую очередь говорить о пирате (если их несколько, то о том, который нарисован ниже). Потом нужно описать, что находится под ним (называя объекты сверху вниз) и над ним (называя объекты снизу вверх). Пока говорит ведущий, трогать карточки «Пираты и объекты» нельзя.
2. Затем игроки должны собрать услышанную последовательность из карточек «Пираты и объекты» на своих планшетах. За раз нужно брать лишь одну карточку, и, только выложив её на свой планшет, можно тянуться за следующей. Если вы не нашли какую-то карточку, оставляйте соответствующее поле пустым. Ведущий может повторять описание последовательности, чтобы помочь игрокам.
3. Тот, кто первым собрал последовательность, должен взять деревянную бочку и крикнуть: «Все на борт!». После этого игра останавливается, ведущий показывает всем свою карточку и сверяет изображение на ней с последовательностью на планшете игрока с бочкой.
 - Если игрок всё сделал правильно, он получает один изумруд.
 - Если он выложил карточки неправильно, то платит штраф — два изумруда. Когда игрок не может расплатиться, он накапливает долг, который ему следует отдать при первой возможности. Так как победителя нет, ведущий начинает проверять остальные планшеты. Тот игрок, у которого верно размещено наибольшее число карточек, получает один изумруд. В случае ничьей между двумя и более соперниками каждый берёт по одному изумруду. Если никто ничего не выложил или все использованные карточки неправильные, награду не получает никто.



4. Далее ведущим становится следующий по часовой стрелке игрок. Он тянет карточку «Портреты», зачитывает текст или описывает последовательность своими словами, и игра продолжается дальше.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда в колоде «Портреты» заканчиваются карты, игра завершается. Побеждает игрок, заработавший наибольшее число изумрудов.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Чтобы сделать игру проще или сложнее, используйте карточки «Портреты» подходящего уровня сложности. Уровни различаются по количеству изображённых на них элементов и наличию описания. Первый уровень самый простой.



Уровень 1



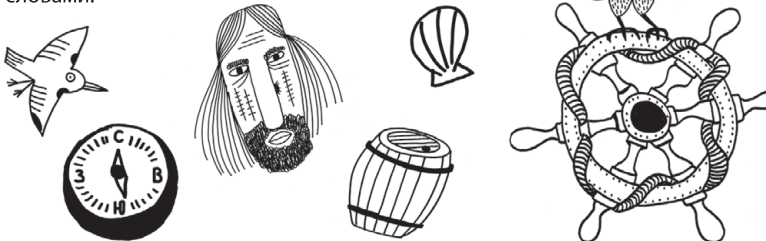
Уровень 2



Уровень 3

Вы можете задействовать в игре карточки разных уровней. В этом случае положите наверх более простые последовательности.

Если нужно, помогайте малышам читать тексты с карточек или описывать последовательности своими словами.



ИГРАЙ И РАЗВИВАЙСЯ!

Играть не только 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 собственное поведение в зависимости от ситуации и своих целей.

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



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

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

Концентрация внимания

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

Рабочая память

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

Развитие исполнительных функций мозга в игре: советы для взрослых

- 1 Играть вместе.** Это хорошая возможность лучше узнать своих детей и похвалиться 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 ваши слова, жесты или действия — 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.

In cooperation with



www.erickson.it
www.erickson.international

Author: Gianluca Daffi
Illustrations: Lucio Schiavon
Original title: C'era un pirata
© 2017, EDIZIONI CENTRO STUDI
ERICKSON S.p.A., TRENTO (ITALY)
All rights reserved

The logo for ERIC, consisting of the letters "ERIC" in a bold, black, sans-serif font.