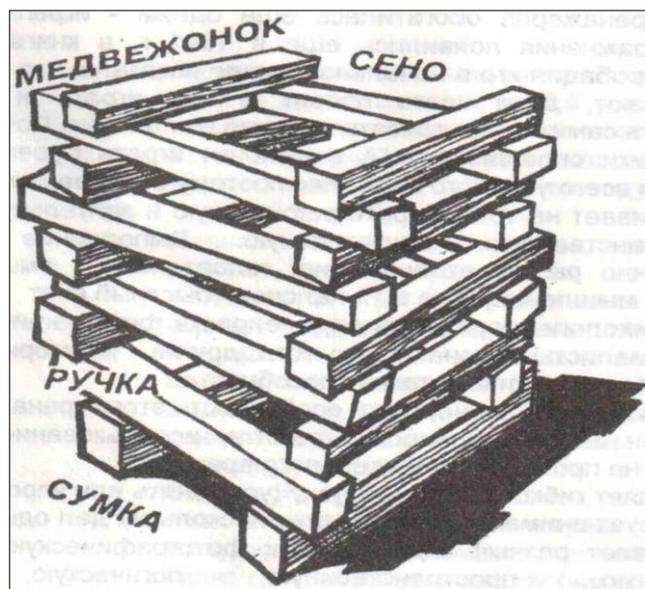


# МАЛЕНЬКИЙ ТРЕНАЖЕР ДЛЯ БОЛЬШОЙ ПАМЯТИ

## «ПАЛОЧКИ»

15 ИГР С ПАЛОЧКАМИ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ВНИМАНИЯ И ПАМЯТИ



Одобен Российской Академией Энциклопедий.

Тренажер состоит из 30 палочек и ©Инструкции «Эйдос», Москва, 1999 г. Развивается зрительная, двигательная, ассоциативная память, концентрация, гибкость, объем внимания (выполнение нескольких дел одновременно). А так же занимательная игра "Головоломки" и известная народная игра 11 палочек".

### СОДЕРЖАНИЕ

Игра 1. "Сколько палочек".  
Игра 2. "Повтори фигуру".  
Игра 3. "Зоопарк".  
Игра 4. "Вообрази себе".  
Игра 5. "Ассоциации по кругу"  
Игра 6. "Очередь".  
Игра 7. "Начни сначала".  
Игра 8. "Разведчики".

Игра 9. "Головоломки".  
Игра 10. "Колодец".  
Игра 11. "Поймай палочку".  
Игра 12. "Подними 5 палочек".  
Игра 13. «Королевская игра».  
Игра 14. "11 палочек".  
Игра 15. "Жонглирование".

©Матюгин И.Ю., 1999

## ВСТУПЛЕНИЕ

Серия тренажеров обогатилась еще одним - игры с палочками. Первые упражнения появились еще в 1991 г. в книге "Зрительная память". Аprobация игр в начальной школе показала, что они любимы, не надоедают, дети часто просят в них играть и борются за возможность самим придумывать задания из палочек. Почти на каждом уроке ученики спрашивают: "А в палочки играть будем?", и так на протяжении всего учебного года. Уже поэтому этот тренажер хорош.

Он развивает не только фотографическую и зрительную память, но и пространственную, двигательную. Выполнение двух дел одновременно развивает внимание, головоломки - смекалку и логическое мышление, игра в 11 палочек - быстрый счет.

Пока психологи спорят, есть ли у человека фотографическая память (одни специалисты признают, что есть, другие - категорически против), мы предлагаем развивать такие способности. Еще раз хочется подчеркнуть особенность этого тренажера:

- найден способ тренировки памяти, использование которого не надоедает на протяжении длительного времени;
- позволяет гибко менять нагрузку (усложнять или упрощать);
- тренирует внимание (выполнение нескольких дел одновременно);
- развивает разные виды памяти: фотографическую, зрительную, двигательную, пространственную, логическую, образную, произвольную, произвольную, произвольную.
- игровая форма занятий очень нравится детям.

Доктор педагогических наук, профессор РАЭ Матюгин И. Ю.

### Игра 1. «СКОЛЬКО ПАЛОЧЕК»



**Как играть.** Ведущий бросает палочки на стол (не больше 12 шт.), и показывает их на 0,5 - 1 секунду другим игрокам. Затем закрывает палочки. Игроки должны сказать, сколько палочек на столе. Игроки по очереди становятся ведущими.

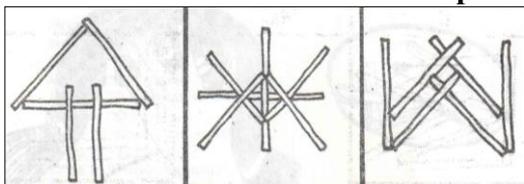
**Совет начинающим.** Начинать можно с 5-7 палочек, доведя постепенно до 12. Большее количество палочек брать не желательно, так как увеличивается количество ошибок (пропадает желание играть).

Так как за 1 сек. сосчитать глазами палочки сложно, надо стараться "фотографировать" их на столе. Затем, закрыв глаза, дождаться появления снимка перед глазами и на нем уже увидеть и сосчитать палочки.

Слишком сильное желание поскорее увидеть снимок может помешать этому намерению! Некоторые игроки вместо снимка с палочками видят готовый ответ - цифру (число палочек).

**Внимание!** Не показывайте палочки больше 1 сек., иначе не будет развиваться фотографическая память. Желательно палочки бросать не в одну кучу, а рассредоточивать на столе, чтобы легче было «фотографировать» их.

### Игра 2. «ПОВТОРИ ФИГУРУ»



**Как играть?** У каждого игрока набор палочек. Ведущий выкладывает простую фигуру из палочек и показывает ее на 1-2 секунды другим игрокам. Затем закрывает ее. Другие игроки берут свои палочки и по памяти восстанавливают фигуру.

**Совет начинающим.** Первая фигура должна быть максимально простой. Ведущему лучше задать две простые фигуры, чем одну сложную, иначе она может стать «незапоминаемой».

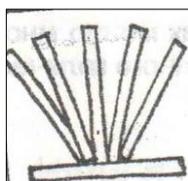
Как и в предыдущей игре, посмотрев на стол, закрыть глаза, и через некоторое время «фотография» фигурки появится перед глазами. Опишите ее словами, что она напоминает,

например: домик, телевизор, дерево и т.д., потому что фотография через несколько секунд «испарится» в голове, а описание-сравнение останется в памяти надолго.

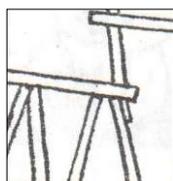
**Как усложнить игру?** Ведущий может построить пространственную фигуру или начать с двух фигурок.

### Игра 3. «ЗООПАРК»

**Как играть?** У каждого игрока набор палочек. Ведущий выкладывает фигуру из палочек, похожую на какое-нибудь животное, птицу, насекомое, и показывает ее на 1-2 секунды другим игрокам. затем закрывает ее. Другие игроки берут свои палочки и по памяти восстанавливают фигуру. **Совет начинающим.** Ведущий может назвать свое животное, тогда игрокам будет проще удерживать картинку в голове. Если сложно придумать животных, можете воспользоваться нашими рисунками. **Как усложнить игру?** Ведущий может построить целый зоопарк.



ЕЖИК



СОБАКА

### Игра 4. «ВООБРАЗИ СЕБЕ»

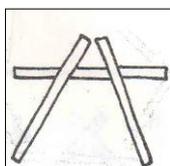
**Как играть?** Ведущий раздает всем игрокам одинаковое количество палочек (начинаем с СЕМИ палочек). Игроки закрывают глаза и за 40 - 60 сек. в своем воображении придумывают из данного количества палочек фигурку, которая должна напоминать что-то конкретное, окружающее нас в жизни; самолет, стул, кошку, цветок и т.д. (должна быть узнаваема). Затем дается 5-10 секунд, чтобы построить задуманное. Если фигурка никого не напоминает, она не засчитывается. и игрок выбывает из дальнейшего состязания.

Если фигурки у нескольких игроков похожи, то они также выбывают. В следующем круге количество палочек уменьшается до ПЯТИ.

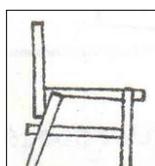
Оставшиеся игроки продолжают соревнование. В следующем круге остается ТРИ палочки.

Здесь уже сложно не повторяться, но кто смог выходит в финал.

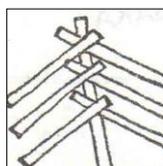
В финале снова ТРИ палочки. Игроки не должны повторять те фигурки, которые были придуманы ими или другими игроками до финала. Если повторил, то засчитывается поражение. **Совет начинающим.** Достаточно 1-2 раза поиграть, чтобы научиться мысленно придумывать фигурки. Ведущий может увеличивать время на придумывание фигурок, но не надо увеличивать время на собирание (более 10 сек.), иначе игроки будут думать "руками", то есть в момент собирания. Удивительно, как можно много выдумать фигур из такого ограниченного количества палочек.



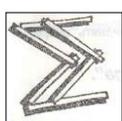
БУКВА



СТУЛ



ЕЛКА



### Игра 5. «АССОЦИИИ ПО КРУГУ»

**Как играть?** Ведущий собирает фигурку на столе. Она остается открытой все время игры. Игроки должны придумать, на что она похожа. Каждый по очереди называет свою версию. И так по кругу. Кто не может назвать за 5- 7 секунд, тот выбывает. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок - победитель.

Если вариант, предложенный игроком, сомнителен, ведущий может его не принять. Если ответ повторился - то он не засчитывается, игрок был не внимателен и выбывает из игры.

**Совет начинающим.** Сначала кажется, что трудно найти хотя бы одну ассоциацию, но по ходу игры "заводишься", и они приходят сами, одна за другой.

Можно придумывать про себя сразу несколько ассоциаций, и когда подойдет очередь, у вас наготове ответ.

### **Игра 6. «ОЧЕРЕДЬ»**

**Как играть?** У каждого игрока набор палочек. Каждый игрок придумывает фигурку, выкладывает ее и показывает остальным игрокам. Сколько игроков, столько и фигурок. Получается "очередь" из фигурок, которые надо запомнить и воспроизвести. Первый игрок выкладывает фигуру (не сложную), показывает ее на 1-2 сек. и закрывает. Второй, третий и остальные игроки поступают аналогично. После этого все игроки воспроизводят "очередь" из показанных фигур. Оценивается количество правильно собранных фигурок и их последовательность. **Совет начинающим.** Первая фигура должна быть максимально простой, иначе через несколько ходов будет сложно удерживать в голове все ответы.

Как и в предыдущих играх, старайтесь пока "фотография" фигуры стоит пред глазами описать ее себе словами, что она напоминает, например: СТОЛ, ЛИСА, САМОЛЕТ, КАЧЕЛИ и т.д., потому что фотография через несколько секунд "испарится", а описание-сравнение останется в памяти надолго. Придумайте сюжет из этих фигурок, например:

- Под СТОЛОМ прячется ЛИСА, испугалась шума САМОЛЕТА, а на самом деле, это скрипели КАЧЕЛИ во дворе... Сюжет поможет легче восстановить в памяти "очередь".

### **Игра 7. «НАЧНИ СНАЧАЛА»**

**Как играть?** У каждого игрока набор палочек. Игрок, который водит, должен постоянно ломать и строить свои фигурки при ответе. Их количество будет постоянно расти. Игра длится до тех пор, пока он не ошибется. Первый игрок выкладывает простую фигуру из палочек, показывает ее на 1-2 секунды ВОДЯЩЕМУ и закрывает. ВОДЯЩИЙ по памяти восстанавливает фигуру. Второй игрок так же выкладывает простую фигуру из палочек и показывает ее на 1-2 секунды. ВОДЯЩИЙ ломает свой первый ответ и начинает сначала: восстанавливает первую фигуру, затем вторую.

Второй игрок так же выкладывает простую фигуру из палочек и показывает ее на 1-2 секунды. ВОДЯЩИЙ ломает свои фигурки и начинает опять сначала: восстанавливает первую фигуру, затем вторую и третью.

И так игра продолжается до тех пор, пока ВЕДУЩИЙ не скажет "хватит" или не допустит ошибки (игроки его могут проверить по своим образцам, что он пропустил, или где не очень точно повторил фигуру. Для этого все игроки сохраняют свои фигуры.

**Совет начинающим.** Первая фигура должна быть максимально простой, иначе через несколько ходов будет сложно удерживать в голове все ответы. Как и в предыдущих играх, старайтесь пока "фотография" фигуры стоит пред глазами описать ее себе словами, что она напоминает, например: ДОМИК, ТЕЛЕВИЗОР, КРОКОДИЛА, ДЕРЕВО и т.д., потому что фотография через несколько секунд "испарится", а описание-сравнение останется в памяти надолго.

Придумывайте сюжет из этих фигурок, например, В ДОМИКЕ сломался ТЕЛЕВИЗОР и КРОКОДИЛ от скуки залез на ДЕРЕВО... И вам будет легче восстанавливать при ответе ряд фигурок.

**Как усложнить игру?** Можно построить пространственную фигуру или начать с двух фигурок.

## Игра 8. «РАЗВЕДЧИК»

**Как играть?** У каждого игрока набор палочек. Ведущий выкладывает маршрут (это может быть изогнутая линия из палочек; плоская или пространственная фигура), показывает его другим игрокам и рассказывает версию, например: "Здесь СКЛАД, здесь повернули НАЛЕВО, спрятались в ЛЮК, здесь повернул НАПРАВО и позвонили сообщнику... (см. рис.) Затем ведущий закрывает свою схему. Игроки по памяти восстанавливают маршрут из своих палочек. В конце игры всех игроков сравнивают. Кто точнее воспроизвел, тот и выиграл. Ведущим становится другой игрок, он придумывает и показывает свою схему.

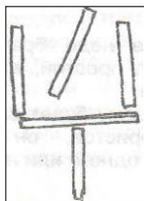
**Совет начинающим.** Если рассказ ведущего интересный и необычный, то, как правило, схема запоминается легко. Сначала не надо брать много палочек, пусть схема будет простой, и тогда придумать историю будет легче.

Если ведущему будет сложно придумать историю про разведчиков, он может взять себе в помощники одного, или несколько игроков.

**Как усложнить игру?** Ведущий может построить пространственный маршрут. Ведущий может строить без комментариев, молча. Тогда игроки вынуждены будут сами придумывать легенду происходящего. Можно оценивать не только результат воспроизведения, но и оригинальность схемы.

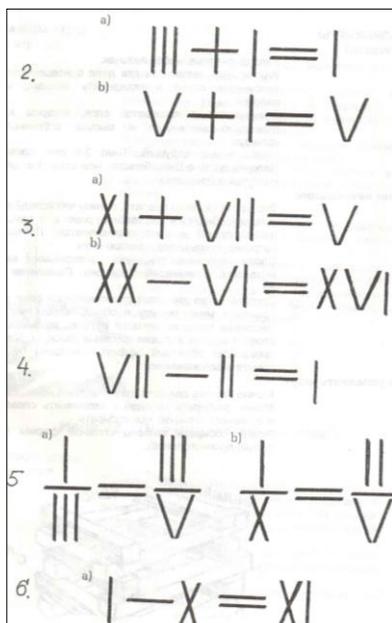
## Игра 9. «ГОЛОВОЛОМКИ»

**Как играть?** Ведущий выкладывает головоломку, а остальные игроки пытаются ее решить. Если решение не найдено, то ведущий подсказывает его. Примеры головоломок (см. рис).



1. Рюмка из четырех палочек, внутри соломинка. Как сделать так, чтобы соломинка осталась вне рюмки. Можно передвинуть только две палочки. Правильный ответ в конце инструкции.

2. Передвиньте одну палочку так, чтобы равенства были справедливы. .



3. Передвиньте одну палочку так, чтобы равенства были справедливы.

4. Передвиньте две палочки так, чтобы равенства были справедливы. Найдите по два варианта ответа.

5. Передвиньте одну палочку так, чтобы равенства были справедливы.

6. Как сделать так, чтобы равенства были справедливы? Можно передвигать две палочки только с правой стороны от знака равенства.

**Как усложнить игру?** Можно придумать самим примеры или взять из книг, где описаны игры-загадки (см. список литературы).

## Игра 10. «КОЛОДЕЦ»



**Как играть?** У каждого игрока набор палочек. Игроки будут выполнять два дела одновременно: запоминать слова и складывать колодец из палочек. Оценивается и количество слов, которые вы правильно запомнили и высота собранного колодца.

Слова читает ведущий. Темп 3-4 сек. слово. Палочек должно быть больше, чем слов, т.е. они кладутся непрерывно. **Совет начинающим.** Это не так уж легко сделать, потому что колодец в спешке собирается не совсем прямо и в самый неподходящий момент обрушивается. Поэтому потренируйтесь перед началом игры. Слова запоминаются уже знакомыми вам методами: Ассоциаций, Цицерона, Оживления и др. Строительство отвлекает от запоминания слов, но применяя мнемотехнику и образы игроки через несколько попыток научатся и легко запоминать слова и строить высокие красивые колодцы. Даже произойдет обратный эффект - колодец будет помогать запоминанию! **Как усложнить игру?** Можно строить два колодца одновременно. Можно разбирать колодец и запоминать слова это немного сложнее, чем собирать. Можно собирать колодец СЛОЖНОЙ формы (не только прямоугольной).

## Игра 11. «ЛОЙМАЙ ПАЛОЧКУ»



**Как играть?** Игроки выполняют два дела одновременно: ловят палочки и запоминают слова.

Один игрок бросает палочку (держит ее вертикально двумя пальцами и отпускает), а

второй - ловит (нельзя держать ладонь снизу так будет слишком легко поймать).

При этом первый игрок (или ведущий) диктует слова (7 - 10 палочек и столько же слов). Оценивается и количество слов, которые вы правильно запомнили, и количество пойманных палочек. **Совет начинающим.** Эмоциональный стресс как на непоиманные палочки, так и на успешно пойманные мешает запоминанию слов.

Хорошо, если игроки научатся эмоционально "отстраняться" от результата ловли палочек ("мне все равно, поймаю я или нет"), тогда внимание не будет отвлекаться, и слова будут также легко запоминаться, как и без палочек.

## Игра 12. «ПОДНИМИ ПЯТЬ ПАЛОЧЕК»

**Как играть?** У каждого игрока по пять палочек. Игроки будут выполнять два дела одновременно: запоминать слова и поднимать пальцами палочки: двумя большими пальцами одну палочку, двумя указательными - другую и т.д.

Затем палочки кладутся на стол и вновь поднимаются. В это время ведущий диктует слова (7-10 слов). Оценивается количество слов, которые вы правильно запомнили.

**Совет начинающим.** Это не так уж легко сделать, потому что пальцы разной длины, а палочки - одной. И, чтобы они не выпадали, нужно концентрировать внимание на всех пальцах по разному. Потренируйтесь перед началом игры. Чтобы палочки легче поднимались, можно их положить повыше, на две другие палочки, как на рельсы. Слова запоминаются уже знакомыми вам методами: Ассоциаций, Цицерона, Оживление и др.

Строительство отвлекает от запоминания слов, но, при меняя мнемотехнику и образы, игроки через несколько попыток научатся и запоминать слова, и поднимать и опускать палочки.

## Игра 13. «Королевская игра»

**Как играть?** Каждый игрок выкладывает из палочек клетки, чтобы получилось поле 4x4.

Игроки будут выполнять два дела одновременно: запоминать слова и мысленно передвигать фишку по "доске".

**Внимание!** Водить пальцем по "доске" нельзя! Оценивается и количество слов, которые вы правильно запомнили, и правильность ходов (где остановилась фишка).

В начале игры фишка всегда находится в левом верхнем углу. Ведущий диктует ходы и слова, например:

КАПЛЯ -1 ВНИЗ  
ПОЛЕ -3 ВПРАВО  
ЛАСТИК -1 ВЕРХ  
ВЕРТОЛЕТ -1 ВЛЕВО  
КЛОУН -2 ВНИЗ  
БЕЛКА -2 ВЛЕВО  
БУБЛИК -1 ВНИЗ

Где остановилась фишка и какие были слова? **Совет начинающим.** Потренируйтесь перед началом игры передвигать фишку по "доске", без слов.

Слова запоминаются уже знакомыми вам методами: Ассоциаций, Цицерона, Оживления и т.д.

**Как усложнить игру?** Игроки отвечают не только слова и где остановилась фишка, но и восстанавливают маршрут. Можно закрыть глаза. Тогда будет сложнее передвигать фишку по воображаемой доске.

### Игра 14. «11 ПАЛОЧЕК»

**Как играть?** У двух игроков 11 палочек. Ходят по очереди. Кто возьмет последнюю, тот проиграл. За один раз можно взять одну, две или три палочки.

**Совет начинающим.** Так как есть ограничение, не брать больше трех палочек за раз, то немного потренировавшись вы найдете секреты выигрыша. Один из них - не допускать, чтобы перед вашим ходом оставалось пять палочек, тогда вы проиграли.

Попробуйте найти и другие секреты.

**Как усложнить игру?** Можно увеличить количество палочек до 13, 15, 17 и т.д. При этом ранее найденные секреты выигрыша будут выполняться.

### Игра 15. «ЖОНГЛИРОВАНИЕ»



**Как играть?** Для этой игры понадобятся палки ДЛИНОЙ около 40 сантиметров. Игроки выполняют два дела одновременно: запоминают слова и удерживают палку на ладони в вертикальном положении. Ведущий диктует 7-10 слов. Если палка падает, то игрок ее поднимает и продолжает игру.

**Совет начинающим.** Потренируйтесь перед игрой жонглировать палкой. Слова можно «нанизывать» на палку (метод Цицерона), а можно придумывать рассказ из слов «отдельно от палки» (метод Ассоциаций).

Слова можно «нанизывать» на палку (метод Цицерона), а можно придумывать рассказ из слов «отдельно от палки» (метод Ассоциаций).

**Как усложнить игру?** Можно жонглировать сразу двумя палками. Или Можно продолжать жонглировать и во время ответа.

МАЛЕНЬКИЙ ТРЕНАЖЕР для БОЛЬШОЙ ПАМЯТИ «ПАЛОЧКИ»  
15 ИГР С ПАЛОЧКАМИ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПАМЯТИ И ВНИМАНИЯ

©Матюгин И.Ю., 1999