



Интеллектуальные развивающие игры НИКИТИНЫХ

Игрушки, игры - одно из самых сильных воспитательных средств в руках общества. Игру принято называть основным видом деятельности ребенка. Именно в игре проявляются и развиваются разные стороны его личности, удовлетворяются многие интеллектуальные и эмоциональные потребности, складывается характер. Вы думаете, что вы просто покупаете игрушку? Нет, вы проектируете при этом человеческую личность!



Б.П.Никитин



Борис Павлович Никитин (21 января 1916 – 30 января 1999) и Елена Алексеевна Никитина (31.01.1930) известны у нас в стране и за рубежом как авторы нетрадиционной системы воспитания детей. Эта система, органично сочетая в себе эстетическое и интеллектуальное развитие, трудовое воспитание и физическую культуру, позволяет достичь разностороннего, гармоничного развития ребенка.



Частью системы Никитиных являются развивающие игры, способствующие развитию сообразительности, логики, пространственного воображения, математических, конструкторских и прочих способностей и приемов мышления.

УНИКУ



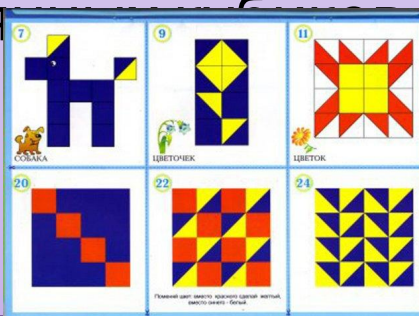
Кубики вводят малыша в мир трёхмерного пространства. Игра состоит из 27 деревянных кубиков. Ребро кубика - 3 см. Грани кубиков окрашены в 3 цвета: красный, желтый и синий. В ходе игры предлагается составлять из кубиков фигуры различной сложности. Схемы приведены в книжечке - описании.

Игра способствует развитию внимания, усидчивости, пространственного воображения и фантазии. Учит анализу и синтезу. Играя, ребенок учится понимать



Сложи узор

Сложи узор - одна из самых популярных игр Никитина. Игра хороша тем, что прекрасно развивает ум и интеллект ребенка, учит его решать нестандартные и сложные задачи. Смысл игры - построить из деревянных кубиков разнообразные изображения по схеме. Выполнять задание можно и накладывая кубики на изображения в специальных альбомах серии «Разноцветный мир». В комплекте - 16 деревянных





КИРПИЧИК



Эта игра была задумана, чтобы познакомить детей с основами конструирования, научить разбираться в чертежах и делать их самому.

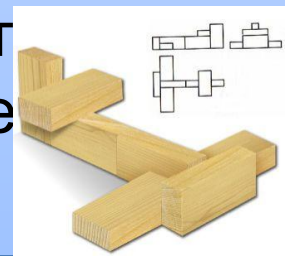
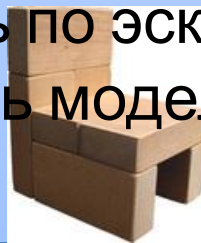
Кирпичики - это одинаковые деревянные брусочки, размер каждого из которых 20x40x80 мм. В коробке 8 брусков.

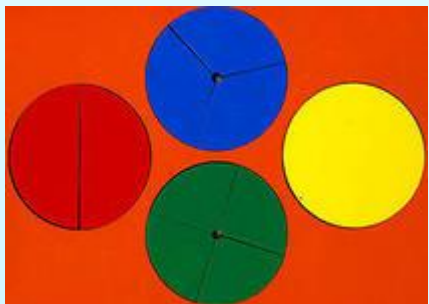
Для каждого задания предусмотрено несколько действий:

1. Построить реальную модель на основе данного чертежа



Построить модель по эскизу и сделать черт
Самому придумать модель и сделать черте



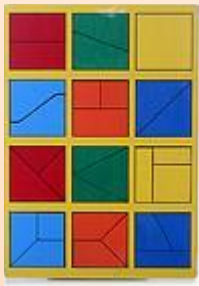


ДРОБЬ

И

С помощью набора рамок и вкладышей Дробь дошкольники получают первые представления о дробях, знакомятся с понятиями целого, части целого, соотношении целого и его части. Набор состоит из двенадцати разноцветных кругов. Один круг целый, а остальные поделены на разное количество частей: две, три, четыре, пять и так далее до





СЛОЖИ

КВАДРАТ

Развивающая игра "Сложи квадрат" способствует развитию логического мышления и сообразительности. Игра представлена тремя вариантами сложности. Они различаются количеством и формой составных частей квадрата. В начале игры все детали высыпаются из досок и перемешиваются. Задача ребенка - собрать из фигур целые квадраты.

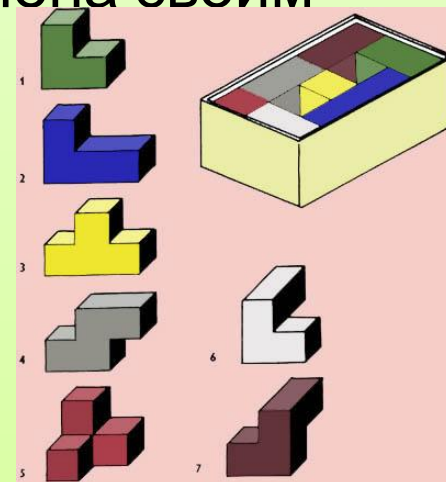


КУБИКИ ДЛЯ ВСЕХ

Эта игра учит детей мыслить «объемно», развивает математические способности и пространственное воображение ребенка. Цель игры - построить из кубиков какую-либо фигуру по схеме-заданию.



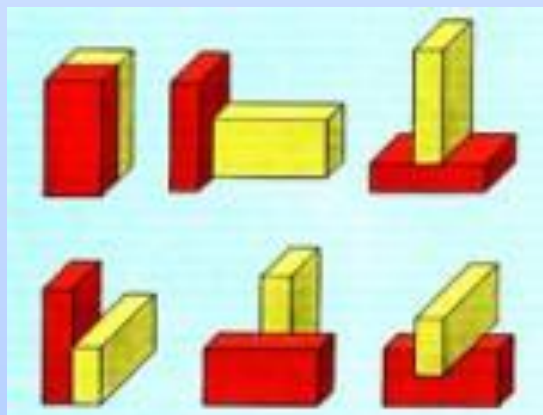
В комплект входит 7 кубиков-деталей. Каждая деталь обозначена своим цветом.



ОБЕЗЬЯН

КА

Игра для детей 2-3 лет. Цель игры – развить внимание ребенка, научить его точно копировать ваши действия. Рассказывается сказка об обезьянке, которая повторяла все за мальчиком (открывала дверь, разворачивала конфету). Игра заключается в том, что нужно построить из 2 кирпичиков какую-то модель, а «обезьянки» смотрят на ведущего и делают быстро точно такую же.



ТОЧЕЧКИ

Материал для развития математического мышления, для обучения счету и усвоения нумерации фигур.



ТАБЛИЦА СОТНИ

Таблица сотни развивает творческие способности в арифметике

•	1	11	21	31	41	51	61	71	81	91	
••	2	12	22	32	42	52	62	72	82	92	
•••	3	13	23	33	43	53	63	73	83	93	
••••	4	14	24	34	44	54	64	74	84	94	
•••••	5	15	25	35	45	55	65	75	85	95	
••••••	6	16	26	36	46	56	66	76	86	96	
•••••••	7	17	27	37	47	57	67	77	87	97	
••••••••	8	18	28	38	48	58	68	78	88	98	
•••••••••	9	19	29	39	49	59	69	79	89	99	
••••••••••	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	

Часы



Ирина

Удобная модель часов педагога Б.П.

Никинина поможет научить малыша определять время.

Модель изготовлена из многослойной фанеры.

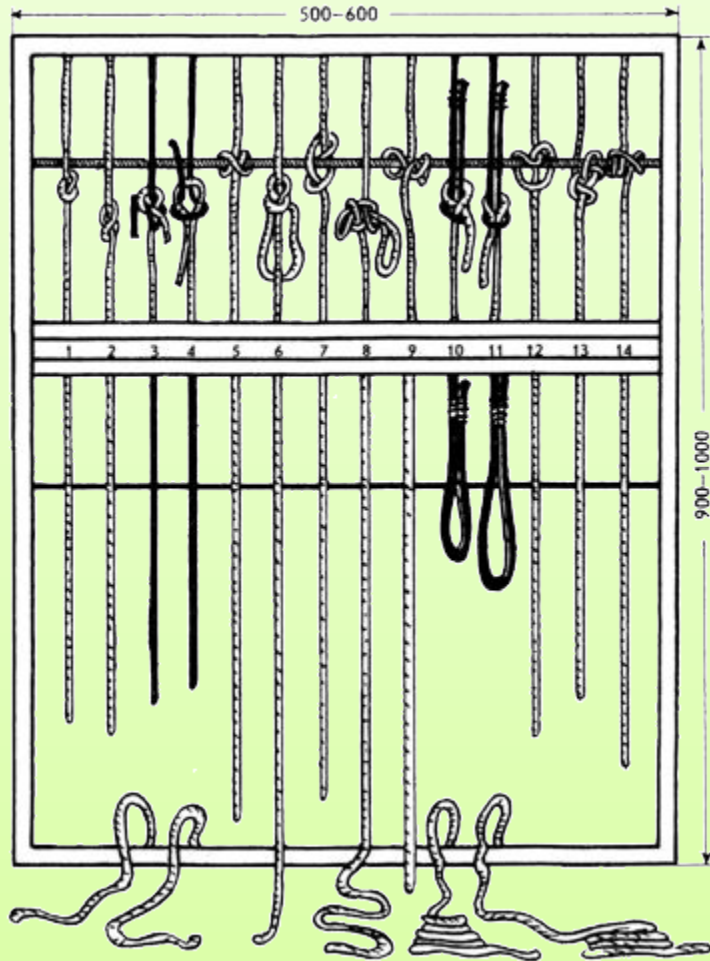
Диаметр часов: 23 см

Обучающее пособие «Времена года»



Это пособие познакомит малыша с временами года, 12 календарными месяцами и наглядно показывает, как меняется природа в каждом времени года.

УЗЕЛК



Кроме **и** прямой практической пользы, вязание узлов представляет собою и очень своеобразную «гимнастику для ума». Посobie состоит из двух соединённых рамок с прутом в каждой. В верхней рамке завязаны 14 узлов (образцов), расположенных по мере роста их сложности, а в нижней — отрезки шнура, чтобы можно было сделать точные копии верхних узлов.

Рамки вкладыши

Монтессори

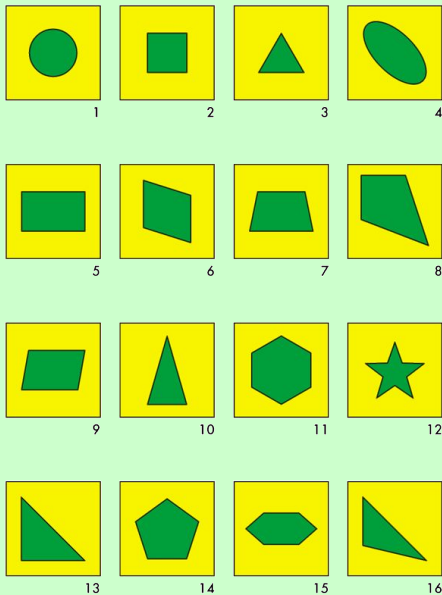
Идея этой игры взята из трудов известного итальянского педагога Марии Монтессори (1870–1952).

Игра развивает детей в нескольких направлениях:

1) вырабатывает умение узнавать и различать форму плоских фигур и их положение на плоскости (зрительно и на ощупь);

2) готовит детей к овладению письмом и рисованием.













































3) знакомит с геометрической терминологией – названиями фигур.



ВНИМАНИЕ

ИГРЫ

Игра “Внимание” направлена на развитие у ребенка способности видеть и запоминать увиденное. В этой игре детям на несколько секунд показывают какую-нибудь фигуру, четкий контур или условный знак. А потом его прячут, а малыш должен его нарисовать и возможно точнее. Выполнение заданий “Внимание – Угадай-ка” развивает сообразительность, умение сравнивать, анализировать и открывать скрытые зависимости, последовательности, связи, логику изменения фигур.

ВУ-0				
ВУ-1				
ВУ-2				
ВУ-3				
ВУ-4				
ВУ-5				
ВУ-6				
ВУ-7				
ВУ-8				
ВУ-9				
ВУ-10				



































































В-1						
В-2						
В-3						
В-4						
В-5						
В-6						
В-7						
В-8						
В-9						
В-10						
В-11						

Таблица Пифагора

Эта игрушка была сделана специально для усвоения таблицы умножения, но Никитины считали, что ждать для этого той поры, когда дети станут изучать таблицу в школе, совершенно неразумно. “Кто быстрее сосчитает, сколько тут красных кружков?” – вот главное задание игры. Его можно задавать до тех пор, пока на любой вопрос из 80 или 90 вариантов заданий будет получаться быстрый ответ.

