

Інструкція

Brainy Trainy

УЯВА

У комплекті:

- 80 карток із завданнями та відповідями на звороті;
- ілюстровані правила



Ви тримаєте в руках особливу гру! **Brainy Trainy** — це інтелектуальний тренажер для мозку. Пізнавальна та дослідницька активність у дитячому віці безпосередньо впливає на формування нейронних зв'язків і розвиток мозку, є одним із визначальних чинників розвитку здібностей та інтелекту.

Методика Brainy Trainy допомагає дитині розвинути повний спектр ключових компетенцій: логіка, просторове мислення, аналіз, спостережливість. Вони належать до метапредметних вмінь, тобто необхідні для ефективного навчання з усіх шкільних предметів і для успіху в інших життєвих сферах.

Такі вміння називають **Soft Skills** — гнучкі загальнопрофесійні компетенції. Фахівці в галузі управління персоналом виокремили 4 ключові навички, які в сучасному світі є визначальними під час добору персоналу. Ці навички об'єднали в **«Систему 4К»**:

- **Критичне мислення (Critical Thinking)** — вміння орієнтуватися в інформаційному потоці, виявляти важливі факти, бачити причиново-наслідкові зв'язки, аналізувати їх та робити висновки.
- **Креативність (Creativity)** — уміння діяти в нестандартних ситуаціях, здатність бачити проблему з різних точок зору та генерувати безліч ідей для її вирішення.
- **Комунікація (Communication)** — здатність домовлятися і налагоджувати контакти, слухати і чути співрозмовника, доносити свою точку зору.
- **Координація (Coordinating With Others)** — навичка роботи в команді: визначення спільної мети та бачення способів її досягнення, розподіл ролей у команді та оцінка результату.

Вирішення завдань **Brainy Trainy** формує критичний підхід до сприйняття інформації та допитливий дослідницький тип мислення. Якщо ви обрали цей тренажер для своєї дитини - вам небадуже на її розвиток, успішність у навчанні та професійній кар'єрі. У цій збірці завдання розраховані для дітей 6-9 років, але розв'язувати їх буде цікаво і корисно навіть дорослим. Долучайтеся до занять з картками, влаштовуйте інтелектуальні турніри та розвивайте творче мислення всією родиною!

ЩО ВСЕРЕДИНІ?

У наборі 80 карток із завданнями. У кожній картки — свій рівень складності та основна компетенція, яку розвиває цей тип завдань. На звороті картки — відповідь з прикладом розв'язання.

Незалежно від рівня підготовки гравців рекомендуємо починати заняття з мінімальної складності: для старших дітей прості завдання будуть хорошою розминкою і налаштують на продуктивну роботу.



ТИПИ КОМПЕТЕНЦІЙ У ЗАВДАННЯХ

- **Креативність** — вихід за рамки стереотипів і шаблонного мислення.
- **Латеральне мислення** — здатність бачити проблему з різних точок зору, пошук максимальної кількості можливих способів її розв'язання, зокрема новими способами.
- **Творчість** — вміння бачити звичний об'єкт у новому образі, у новій ролі.
- **Сторітелінг** — зв'язне та послідовне вираження своїх думок.
- **Гнучкість асоціацій** — вміння знаходити неочевидні причинно-наслідкові зв'язки між об'єктами чи явищами.
- **Евристика** — побудова гіпотез на основі досвіду вирішення подібних завдань та інтуїтивних міркувань.
- **Уява** — образне уявлення невидимих/неіснуючих об'єктів.
- **Винахідливість** — здатність знаходити нестандартні розв'язання задач навіть у безвихідних на перший погляд ситуаціях.

Brainy Trainy «Уява» підвищить рівень інтелектуального розвитку та творчих здібностей вашої дитини. Розв'язання цих завдань вчить дитину бачити й оцінювати проблему з різних боків і винахідливо підходити до вирішення нестандартних завдань. Гра допоможе освоїти навички, необхідні для успішної ділової кар'єри та конкурентоспроможності на ринку праці.

ВАРІАНТИ ЗАНЯТЬ

1. Індивідуальний тренінг

Це базовий варіант гри. Дитина може максимально сконцентруватися на завданні та має достатньо часу, щоб обміркувати свої рішення.

Правила проведення тренінгу:

- Виберіть для дитини 3-5 карток із різними компетенціями, але однакового рівня складності. Надайте по 3-5 хвилин на розв'язання кожної.
- Не примушуйте дитину займатися через силу або пропонувати їй розв'язувати більше 5 завдань, вона має закінчувати заняття з відчуттям «хочу ще».
- Поступово переходьте до більш складних завдань, щоб дитина могла з ними впоратися. Це додасть їй додаткової впевненості та мотивації для вирішення наступних завдань.
- Не підказуйте без нагальної необхідності, дайте дитині можливість самостійно досягти маленької перемоги.
- Займайтеся регулярно. Виберіть 3 дні на тиждень і певний час для занять. Найкращий час для розумової діяльності та засвоєння нового матеріалу — з 9 до 12 години.
- Підтримуйте дитину. Зауважте, що похвала має стосуватися не особистості, а вміння справлятися із завданнями. Але навіть якщо дитина не впоралася, похваліть її за правильний хід думки або незвичайний підхід до розв'язання.

2. Інтелектуальний турнір

Змагальний варіант гри, який додасть азарту заняттям. Групу дітей розподіліть на команди, не більше 5 осіб у кожній та не більше 3 команд. Відберіть картки з рівнем складності, що відповідає підготовці учасників:

- Початковий рівень (новачки)** — картки з однією, двома, трьома зірками.
- Просунутий рівень (профі)** — картки з двома, трьома, чотирма зірками.

Заздалегідь відберіть відповідні за рівнем складності картки і розподіліть їх у колоди за компетенціями. Додатково підготуйте: ручки або олівці, стікери для запису відповідей, секундомір або таймер. У грі **три раунди**, у кожному з них команди мають вирішити по **3 завдання**.

	1 раунд «Хто більше?»	2 раунд «Знайди рішення»	3 раунд «Конкурс капітанів»
Тип карт із завданнями	- Гнучкість асоціацій - Творчість	- Винахідливість - Креативність	- Евристика - Сторітелінг
Умови раунду	Ведучий вибирає випадкову картку і показує її командам. Команди по черзі пропонують свій варіант відповіді. Якщо команда не може протягом 10 секунд запропонувати відповідь - вибуває з розіграшу. Команда, що залишилася у фіналі, заробляє бали. Всього розігрується 3 картки.	Ведучий вибирає випадкову картку і зачитує завдання командам. Команди радяться і записують свій варіант відповіді на листок. Ведучий перевіряє відповіді, нараховує бали командам. Усього розігрується 4 картки.	Капітани сідають за окремий стіл. Ведучий вибирає випадкову картку і показує її капітанам. Капітани готуються і по черзі презентують свою ідею. За найцікавішу ідею та історію нараховуються бали. Усього розігрується 2 картки.
Час на «подумати»	10 хв	3 хв	3 хв
Бали	За кожну виграну картку — 1 бал.	За кожну правильну або оригінальну, з точки зору ведучого, відповідь командам нараховується по 2 бали.	За кожну виграну картку — 3 бали.



tbblnk.com/bt7

Успішність визначається широтою кругозору та різноманітністю компетенцій. Шукайте більше ігор Brainy Trainy на [@thebrainyband_ua](https://thebrainyband.ua)

