**Развивающие игры Б. П. Никитина**

Игры Никитина призваны развивать у ребенка интеллектуальные и творческие способности с самых первых лет жизни. Их авторы – известные педагоги-новаторы, супруги и родители семерых детей Борис Львович и Лена Алексеевна Никитины. Этой выдающейся семье принадлежит и разработка уникальной методики раннего развития. В ее основе лежит взращивание и воспитание малыша как свободной личности: он самостоятельно познает мир, играя. Ведь, по словам, Б.Л. Никитина, «игру принято называть основным видом деятельности ребенка».

Предполагается, что ребенок выполняет предложенные задания без посторонней помощи. Роль взрослого сводится к тому, чтобы обеспечить ребенку правильную окружающую среду: игры всегда должны быть легко досягаемыми, а требования к игроку – умеренными. Не требуйте от ребенка сиюминутного ответа, быть может, стоит еще немного подождать – и он найдет решение в два счета!

Такой принцип воспитания развивает у ребенка не столько исполнительские качества, сколько самостоятельную творческую инициативу, способность самому придумывать, творить и принимать решения.

Интерес ребенка к развивающим играм Никитина с годами только возрастает. Причина этого феномена кроется в особой, тщательно продуманной системе игровых заданий. К каждой игре прилагается множество задач разного уровня сложности: с некоторыми ребенок справится уже в 2-3 года, а другие станут ему по зубам только в школе (и даже после нее).

Большинство игр Никитина – это всевозможные кубики: «Сложи узор», «Уникуб», «Хамелеон». Переворачивая и комбинируя их разноцветные грани, ваш малыш создаст бесконечное множество рисунков и объемных моделей. Сначала лучше работать по образцу, а затем проявить фантазию и придумать свои собственные постройки. Для игры с набором «Сложи узор» существуют даже специальные альбомы, где ребенку предлагается украсить разноцветными кубиками красочные картинки.

Особое место среди игр Никитина занимают «Кубики для всех» и «Кирпичики». Первая игра своими замысловатыми деталями напоминает объемный тетрис, а вторая, напротив, состоит из одинаковых деревянных брусочков. Оба набора учат одному: собирать объемные фигуры по настоящим чертежам. После того, как эта часть заданий будет освоена, ребенок взглянет на игру и с другой стороны: ведь можно сначала создавать свои чертежи, а затем собирать по ним различные модели.

Широко известны игры Никитина, сделанные по принципу «разрезных картинок»: «Сложи квадрат» и «Дроби». Эти комплекты делятся на категории по уровню сложности, и чем эта категория выше, тем из большего количества деталей ребенку нужно собрать круг или квадрат.

Еще в недалеком прошлом родители мастерили все эти пособия своими руками. Автор и сам делает акцент на том, что это возможно, в своей книге «Интеллектуальные игры». Однако зачем тратить время, если вы можете купить игры Никитина по весьма привлекательным ценам в интернет-магазине «Умная игрушка»!

***Игры Никитина***

 **«Сложи узор»**

**«Сложи узор»** - это развивающая игра, созданная известным педагогом-новатором Б.Л. Никитин. На протяжении вот уже многих поколений эти разноцветные кубики увлекают детей своей простотой и вместе с тем бесконечными вариантами игры.

Что входит в набор

* 16 пластмассовых кубиков, грани которых окрашены в четыре цвета (красный, желтый, белый, синий), а также их сочетания: красно-белый и желто-синий.
* Методическое пособие с примерами узоров, в том числе со схемами для сборки цифр и букв (русских и латинских).

Задача игрока

Ребенку предлагается выкладывать из кубиков различные геометрические узоры и силуэтные изображения, которые напоминают контуры предметов, букв, цифр. Выполнять задания можно сначала по книжечке, а затем придумывать и свои собственные картинки.

Методика игры «Сложи узор»

Задания разработаны так, что если с первыми ступенями справятся даже малыши, то самые сложные требуют смекалки и интеллектуального напряжения даже от взрослого.

С помощью этих кубиков ребенок любого возраста может самостоятельно обучаться, идя от простого к сложному и выбирая уровень сложности по своим способностям. Поднимаясь самостоятельно по лестнице знаний - от первой ступеньки до самого потолка - он сможет полностью раскрыть свой творческий потенциал. Развитие идет постепенно, на каждом этапе ребенок максимально использует свои интеллектуальные силы.

Несколько уровней сложности

Первые задания (собрать плоскость заданного цвета) постепенно сменяются более сложными, где используются уже все цвета, причем не только однотонные, но и двухцветные грани, что позволяет собрать четырехцветные узоры в громадном количестве вариантов. Изменяя количество кубиков (9 или 16) сложность игры варьируется в невероятно широком диапазоне.

Выстраивайте игру исходя из возраста вашего ребенка:

* Играйте сами, подробно рассказывая, что и как выделаете. Называйте цвета, придумывайте истории, считайте вслух - «Я возьму четыре белых кубика и построю стол. А эти два синих кубика будут лавочкой» и т.д. Этот вариант рекомендуется в 1-3 года, когда ребенок просто учится игре, наблюдая за взрослым.
* Совместная игра. «Половину кубиков тебе, половину - мне. Я построю полосатую дорогу, а ты ее продолжишь».
* Когда ребенок в состоянии повторить ваши постройки (приблизительно 3-4 года), наступает черед устных или рисованных заданий. Кстати, если вашему ребенку игра попала в руки именно в этом возрасте, сразу же привлекайте его к активной самостоятельной работе.

***Игры Никитина***

 **«Уникуб»**

Разработанная уникальным педагогом Б.Л.Никитиным игра**«Уникуб»** поможет ребенку в совсем юном возрасте сделать первый шаг в удивительный мир трехмерного пространства, что много позже, в школе, облегчит ему такие непростые науки, как черчение, геометрия, стереометрия, арифметика, алгебра.

Выкладывая разноцветные кубики в соответствии со схемами, ребенок учится внимательности, аккуратности, усидчивости; помимо этого развивается точность, наглядно-образное мышление, навыки конструирования и комбинаторики, а так же предусмотрительность. В игре идет обучение сравнению и схематизации, умению действовать по образцу, чтобы потом сделать следующий шаг - к собственному замыслу.

Прежде чем начать игру вместе с ребенком рассмотрите кубики, попытайтесь найти закономерности их окраски. На первый взгляд все 27 кубиков кажутся разными, хотя цветов всего три, а граней у кубика шесть. Однако если присмотреться повнимательней, то можно разбить все, за исключением уникальных, на восемь триад.

Начните игру с самого простого. Не стоит сразу браться за нарисованные задания - пусть ребенок для начала попробует повторить ваши постройки (единственный нюанс - постарайтесь заранее подобрать ребенку нужные кубики, чтобы он не устал сразу, перебирая их самостоятельно). Предложите ребенку выстроить пирамидку из минимального количества кубиков, при этом столько же кубиков возьмите и себе. Размышляя вслух, вращайте кубик в руках, подбирая грани по цвету, выстройте пирамидку согласно образцу. Предложите ребенку сделать то же самое, но не поправляйте его, если он ошибся, - старайтесь приучать его самостоятельно оценивать свою работу, искать и исправлять допущенную неточность. Постепенно увеличивайте количество кубиков, усложняйте задания.

Когда ребенок будет справляться с постройкой из 5-6 кубиков, перестаньте готовить ему строительный материал - теперь и это он должен делать сам. А в районе 4 лет можно уже переходить на задания, разработанные самим Никитиным, которые прилагаются в методическом пособии.

***Игры Никитина***

 **«Сложи квадрат»**

В процессе игры ребенок постигает такие понятия, как часть и целое - активно развивая способности к синтезу и анализу, а так же пространственное воображение, он учится комбинировать детали, собирая из них целое, учится вырабатывать алгоритм игры, разбивая сложную задачу на несколько простых этапов.

Уникальное развивающее игровое пособие, разработанное педагогами Никитиными.

К игре можно приступать, рассортировав имеющиеся части по цветам: перевернув их на лицевую, цветную сторону, ребенок должен сообразить, как из них составить квадрат. В процессе идет знакомство с формой и размером, цветом, соотношением части и целого.

В набор входит квадрат-образец.

Когда первый этап игры будет освоен, можно усложнять условия: предложите ребенку выставить квадраты в последовательности солнечного спектра, разложить по холодным и теплым цветам, сложить квадраты не в рамках (что упрощает задачу), а на плоскости - это способствует развитию аккуратности и мелкой моторики. Можно складывать квадраты на время, из частей разных квадратов, можно сделать акцент на развитии воображения и творческих способностей - предложите ребенку, используя все части, выложить животных, предметы обихода, буквы и цифры. Можно даже предложить ребенку поработать наощупь и сложить квадрат с закрытыми глазами.

**Консультация – практикум**

В работе по развитию математических способностей у дошкольников я использую развивающие игры Б. П. Никитина. Их разнообразие и возможности очень интересны и в практическом применении помогли в решении педагогических, воспитательных и развивающих задач.

**Игра «Сложи узор»** - одна из любимых игр дошкольников. Мы использовали ее на всех возрастных этапах с младшего возраста. Кубики вообще любимы детьми, а кубики Б. П. Никитина особенно.

Используя разное число кубиков и разную не только по цвету, но и по форме (квадраты и треугольники) окраску кубиков, можно изменять сложность заданий в широком диапазоне.

В этой игре хорошо развивается способность детей к анализу и синтезу, важным мыслительным операциям, используемым почти во всякой интеллектуальной деятельности, и способность к комбинированию, необходимую для конструкторской работы.

В своей работе мы используем наборы кубиков и картотеку карточек с узорами Б. П. Никитина и своими личными узорами.

Способ игры зависит от возраста ребенка и уровня его развития.

В процессе игры не следует ребенку диктовать в какой последовательности, как начинать собирать тот или иной узор, т. к. это лишает ребенка самостоятельности, развития творческих и мыслительных способностей. Каждый ребенок индивидуален и каждый по-своему видит узор, сам разрабатывает технологию его построения.

В игре «Сложи узор» нет четких возрастных ограничений для определенной серии узоров. С какого бы возраста мы не начинали, необходимо двигаться от простого к сложному. В силу индивидуальных особенностей детей, а иногда и всей группы мы осуществляли дифференцированный подход.

Ознакомление с игрой начинаем с детьми **младшего возраста**. Рассмотрев кубики, их окраску, предлагаем детям игры на изучение и закрепление основных цветов (см. Приложение 1).

Когда дети усвоили основные цвета, через игры *«Дорожки», «Теремок»* формируем у них понятие величины: длинный – короткий, широкий – узкий (см. Приложение 1).

Постепенно усложняя задачу, предлагаем детям узоры серии СУА: «Цветок», «Ступеньки», «Красный крест». Дети постепенно осваивают новые положения кубиков по отношению друг к другу.

Из разноцветных граней мы предлагаем детям узоры, которые являются для них близкими образами (серия СУА): «Елочка», «Бабочка» (или «Бантик»), «Пила», «Фонарик» (или «Конверт»), «Конфета», «Дом» (мой узор). Эти узоры дети осваивают не сразу, у многих возникает сложность, чтобы найти правильное положение кубика. На начальном этапе дети накладывают кубики на готовые узоры. Приобретая определенный навык складывания кубиков, дети выкладывают узоры на столе, рядом с готовым образцом. У детей частично формируются навыки преобразования фигур, они понимают, что из двух маленьких треугольников можно сложить один большой треугольник; из двух квадратов можно сложить прямоугольник; из четырех маленьких треугольников можно сложить квадрат. Таким образом, дети знакомятся и закрепляют геометрические фигуры.

Трудности возникают у детей в ромбообразных узорах – «Бабочка», «Лодка», «Дом», «Паркет» и др. Но именно они заставляют детей мыслить с большей активностью, развивают пространственное мышление и воображение. В этом случае хорошо помогает: накладывание кубиков на образец, выкладывание отдельных элементов узора. Для более эффективного развития детей предлагаем им выложить один и тот же узор другим цветом (см. Приложение 1).

Игра «Сложи узор» способствует развитию у детей навыков счета, представлений о количественных отношениях (столько - сколько, больше (меньше) на, насколько больше (меньше) и т. д.).

В младшем возрасте эта игра помогает детям усвоить основные цвета, основные геометрические фигуры, выкладывая простейшие рисунки по образцу из малого количества кубиков. Овладев начальными навыками, дети придумывают свои узоры. Если в младшем возрасте это наиболее простые узоры, то, начиная со среднего возраста, дети придумывают интересные, красивые и даже замысловатые фигуры.

Игру «Сложи узор» с детьми **среднего возраста** мы начинаем с серии СУА, закрепляя у детей уже имеющиеся навыки и в качестве подготовки к узорам следующей сложности (серии СУБ). Каждый раз, приступая к игре «сложи узор» мы всегда предлагаем детям уже пройденные узоры, а затем новые, т.е. отступая немного назад. Б. П. Никитин называет этот метод «метод ледокола» (22, 39). Когда дети собирают знакомый им узор, они закрепляют уже имеющиеся знания и от полученного результата чувствуют уверенность в своих силах, стимул идти вперед.

Постепенно, в зависимости от индивидуальных способностей дети начинают осваивать узоры сложности «Б». Сначала это узоры из одноцветных граней, которые, как правило, не составляют особого труда для детей (серии СУБ) - № 1, 2, 3, 4. затем я предлагаю узоры с преобладанием одноцветных граней, где только несколько кубиков с двухцветной гранью (№ 5, 6, 7, 8, 10). Постепенно переходим к узорам, где преобладают двухцветные грани. В серии СУБ, ромбообразные узоры (№ 16, 17, 19, 20 и др.) тоже вызывают сложность при построении. Детей, у кого возникает такая сложность, мы возвращаем к узорам серии СУА и к тем же методам построения. Пусть не сразу, постепенно, а порой много времени ребенок осваивает такой узор. Но сам придя к правильному решению, испытывает огромную радость. Главное поддержать ребенка в трудный момент, подбодрить, но не подсказать.

Чтобы игра была более интересной, образной, а не сухой и статичной, мы обыгрываем каждый узор или объединяем общим сюжетом несколько узоров. К этому побуждаем и детей, что способствует развитию образного мышления, творчества, развитию речевых навыков. Вариантов таких историй-сказок может быть очень много. Это побуждает детей к деятельности, некоторые узоры они составляют несколько раз, но в разной цветовой гамме. Если в узор вкладывать определенный образ, ребенок старается выполнить его более точно и аккуратно, т. к. понимает, что от этого зависит, «спасет» ли он Зайчика, «обрадуется» ли Мама его цветку и т.д.

С развитием интеллектуальных способностей задания усложняются. Постепенно дети складывают наиболее сложные фигуры и узоры по образцу и самостоятельно.

Детям **старшего возраста** мы предлагаем начать игру с узоров серии СУБ, часть из которых еще вызывает у детей сложность. Так же как и на предыдущих этапах предлагаем детям узоры в следующей последовательности:

- узоры из одноцветных граней (№ 1, 4);

- узоры из двухцветных граней;

- ромбообразные узоры.

Некоторые двухцветные узоры можно объединить по схожести построения рисунка: № 7, 10 и 11; № 6 и 8; № 17 и 18. В этом случае мы предлагаем детям не заново складывать каждую из похожих фигур, а преобразовать предыдущую фигуру в следующую. Детям нравятся такие задания-головоломки. Это вносит в игру разнообразие, некоторое оживление.

Параллельно с узорами серии СУБ дети осваивают узоры серии СУГ и серии СУД. Сначала это более простые узоры этих серий: серии СУД - № 4, 13, 10, 9; серии СУГ – буквы Т, Л, Г, Н, Ш, Щ, Д, Р, Ч. В серии СУГ я предлагаю детям задания по преобразованию одной буквы в другую: О в С, Ш в Щ в Ц, Г в Е, О в Ю и т.д. Варианты тоже могут быть самые разнообразные. Стимулом к составлению узоров серии СУГ является желание составить свою букву – начальную букву имени (фамилии), составлять слова. В процессе игры дети изучают и запоминают буквы, закрепляют навыки написания и составления слов, а также навыки чтения.

Среди узоров Б. П. Никитина есть так же узоры:

а) у которых не обозначены границы квадрата (серия СУБ - №24, серия СУВ - № 24, серия СУД - № 1, 2, 3, 19, 25)

б) которые выходят за границу квадрата (серия СУД - № 5, 7, 8, 13, 18, 22, 27, 28, 29, 30).

Узоры такого плана развивают логическое мышление, сообразительность, активизируют мыслительную деятельность ребенка.

Большинство детей заинтересованные этими узорами все-таки их боятся, затрудняются составлять и даже отодвигают в сторону образец узора. Если ребенок еще не созрел для этих узоров, то настаивать на них не стоит, подбадривая, что очень скоро у него все получится и продолжать развивать его на других узорах, может даже чем-то похожих на те. Но если в ребенке виден потенциал, его возможности собирать такие узоры, то в таком случае ему необходимо помочь побороть страх, заинтересовать будущим результатом и пробудить желание мыслить, творить. В подобной ситуации мы используем «прием взаимопомощи». Прошу ребенка помочь в составлении того или иного узора, подбадривая его словами: «Ты такой сообразительный, умный … помоги, пожалуйста, собрать узор». Это вселяет в ребенка уверенность, он готов помочь. Рассматривая элементы узора, методом проб и ошибок ребенок постепенно находит решение. Таким образом, ребенок преодолевает трудности почти не заметно для себя. Детям необходимо помогать, но не подсказкой, а умело и гибко направлять его мысли и вселяя в него уверенность.

Игру «Сложи узор» мы усложняем, как рекомендовал в своем пособии Б. П. Никитин: предлагаем сложить заданный узор в новой цветовой гамме. Для детей это узоры нового типа. Дети не просто копируют узор, но изменяют его в цвете.

В процессе игры бывает и такое, что ребенку не удается какой-то узор. Поэтому иногда мы его откладываем и переходим к другому (может и более сложному), а потом (может в другой день) возвращаемся к нему.

Игра «Сложи узор» побуждает детей к собственному творчеству – дети сами порой придумывают свои узоры и даже сказочные сюжеты, объединяя ими, ряд следующих друг за другом узоров. Сложив определенный узор, дети часто обыгрывают его: придумывают рассказы, небылицы. Тем самым активно развивается речь дошкольников.

Детям старшего возраста мы предлагаем зарисовать собранный узор, наиболее понравившийся. Это развивает графические навыки, мелкую моторику, ориентировку на листе бумаги, творческие способности в рисовании своих узоров. Некоторые узоры мы переносим с детьми на лист бумаги путем аппликации.

Игра «Сложи узор» в том числе способствует развитию способностей к анализу и синтезу.

Таким образом, мы убедились, что данная игра, развивая многие интеллектуальные качества, является эффективным средством в развитии математических способностей дошкольников.

Предложенные нами игры можно использовать как на занятии, так и в индивидуальной деятельности с дошкольниками.

**Игра «Сложи квадрат».** Игра способствует развитию логики, мышления. Используя эту игру, мы также развиваем у детей цветовое зрение, т. к. они учатся различать цвета и их оттенки. Игра содержит 23 развивающие задачки (23 разрезных квадрата), постепенно возрастающей сложности, что позволяет использовать ее на разном возрастном этапе. Собирая квадрат из частей, дошкольники знакомятся с взаимоотношением и взаиморасположением деталей. Разная степень сложности позволяет детям, преодолевая трудности, двигаться вперед.

Игру начинаем использовать с детьми **младшего возраста**. На первом этапе для закрепления знания цвета, различения и изучения цветовых оттенков мы предлагаем детям разобрать по цветам все осколочки (детали квадратов) разложенные на столе. После ознакомления детей с квадратом, его особенностями мы предлагаем в игровой форме сложить квадрат сначала из 2-х частей (Задание 1. см. Приложение 2). Усложняя задачу, предлагаем детям квадраты из 3-х частей, но, соблюдая определенную последовательность в заданиях. Сначала используем квадраты, которые состоят из простых (знакомых детям) фигур (Задание 2. см. Приложение 2). Затем квадраты, в составе которых есть неправильные многоугольники (Задание 3. см. Приложение 2).

Для детей младшего возраста квадраты из 3-х частей представляют некоторую сложность, поэтому целесообразно выполнять задание на целом квадрате (образце).

С детьми **среднего возраста**, продолжая игру «Сложи квадрат» мы возвращаемся сначала к уже знакомым или когда-то не получившимся квадратам (Задание 3). Затем предлагаем сложить квадраты из 4-х частей. Постепенно дети стараются выполнять задания прямо на столе, без помощи образца. Дети средней группы, складывают квадрат более осознанно. Они стараются находить у фигур стороны, равные стороне будущего квадрата. Поэтому такие задания, где ни одна сторона фигуры не равна стороне будущего квадрата, сначала для детей представляют особенную трудность, заставляют мыслить по-новому, не традиционно (Задание 5. см. Приложение 2). Квадрат № 18 остается сложным и для старших дошкольников.

Не все дети осваивают квадраты из четырех частей. Порой некоторым из них бывает проще сложить квадрат из пяти частей (Задание 6, № 19, 20 см. Приложение).

С детьми **старшего возраста** мы возвращаемся сначала к сложению квадратов из четырех и даже трех частей, чтобы одни дети могли освоить еще не освоенные квадраты, а другие подготовиться к более сложным заданиям. Часто в более простых квадратах встречаются элементы сложных квадратов. Поэтому в игре мы стараемся давать задания детям в определенной последовательности (Задание 7. см. Приложение 2).

Детям старшего возраста мы предлагаем разделить и разрезать целый квадрат по образцу собранного квадрата, начиная сначала с более простых заданий. Эта деятельность интересна детям, активизирует мышление, способствует развитию ориентировки на бумаге.

Старшие дети, увлеченные игрой, мастерят свои игры-квадратики, вовлекая в игру своих сверстников, воспитателей, родителей.

Организуя игру «Сложи квадрат» на каждом возрастном этапе, мы обыгрываем будущие квадраты, которые бывают льдинками, окошками, платочками и т. д. Когда в игре есть сюжет, а не просто задания у детей появляется интерес к игре, стимул к выполнению поставленной задачи.

Начиная с младшего возраста, игра «Сложи квадрат» активизирует и развивает мышление дошкольников. В игре дети постоянно манипулируют деталями квадратов, в поисках правильного решения. Постепенно в мышлении детей развивается вариативность и логика. Игра развивает у дошкольников пространственную ориентировку, ориентировку на плоскости, мелкую моторику, а также познавательный интерес, упорство в достижении цели.

Игру **«Уникуб»** использую в основном для развития у детей пространственного логического мышления, т. к. игра вводит детей в трехмерное пространство. Манипулируя кубиками, у детей развивается воображение, умение сравнивать, анализировать, конструктивные навыки. Через игру также развиваем у дошкольников навыки счета, представление о величине, внимание, речь, мелкую моторику.

Игры Б. П. Никитина – это отдельный пласт развивающих игр, основное направление которых развитие творчества. Но именно творчество помогает решать множество развивающих, интеллектуальных задач, что способствует успешному развитию математических способностей дошкольников.

В нашей стране необходимость в таких играх видел педагог-новатор Б. П. Никитин, который создал множество развивающих игр. Автор опубликовал свое творчество в книге «Ступеньки творчества или развивающие игры». Он подробно описал значение, сущность, цель развивающих игр, дал подробное описание по их изготовлению. Опробовав игры на своих детях и получив высокие, результаты их развития, Б. П. Никитин смело утверждал, что именно развивающие игры очень интересны детям и сохраняют этот интерес многие годы. Они позволяют добиться эффективных результатов в развитии математических способностей детей.

Б. П. Никитин считал, что необходимо из ребенка вырастить человека инициативного, думающего работника, способного на творческий подход к любому делу, за которое бы он ни взялся. Активная жизненная позиция может иметь основание, если человек мыслит творчески, если видит вокруг возможность для совершенствования. Большое внимание Никитин уделяет развитию творческих способностей, т. к. считает, что именно творческая личность преуспеет в жизни, что «человеку с творческим складом ума легче найти «изюминку» в любом деле, увлечься любой работой и достичь высокой производительности труда». (22, 9). Чрезвычайно важную задачу перед государством, воспитателями, учителями, родителями определял так: «…добиться того, чтобы каждого ребенка вырастить не только сознательным членом общества, не только здоровым, крепким человеком, но и инициативным, думающим работником, способным на творческий подход к любимому делу». Его сильно волновал тот факт, что очень часто развивающие возможности обычных игрушек ограничены: они не побуждают детей к усиленной умственной деятельности, не требуют от них значительных напряжений, не определяют развитие ребенка, а только удовлетворяют его сиюминутную потребность (это является актуальной проблемой современного общества). Но этого мало для умственного развития и развития творческих способностей. Для этого нужны (как говорил Б. П. Никитин) «игры нового типа», игры, моделирующие творческий процесс и создающие свой микроклимат, где появляются возможности для развития творческой стороны интеллекта. Он создает такие игры и называет их *развивающими играми*. В своей книге «Ступеньки творчества или развивающие игры» он дал понятие «развивающие игры», описал их свойства, и их роль в развитии детей.

В своей книге Б. П. Никитин определил сущность и особенность развивающих игр, перечислил их общие идеи и характерные особенности (22, 20):

**1**. Каждая игра представляет собой набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из картона или пластика, деталей конструктора и т. д.

**2**. Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, плоскостного рисунка в изометрии, чертеже, письменной или устной инструкции и т. п., и таким образом знакомят его с разными способами передачи информации.

**3**. Задачи расположены примерно в порядке возрастания сложности, т. е. в них использован принцип народных игр: от простого к сложному.

**4**. Задачи имеют очень широкий диапазон трудностей: от доступных иногда 2-3 летнему малышу до непосильных среднему взрослому. Поэтому игры могут возбуждать интерес в течение многих лет.

**5**. Постепенное возрастание трудности задач в играх позволяет ребенку идти вперед и совершенствоваться самостоятельно, т. е. развивать свои творческие способности, в отличие от обучения, где все объясняется и где формируются только исполнительские черты в ребенке.

**6**. Нельзя поэтому объяснять ребенку способ и порядок решения задач и нельзя подсказывать ни словом, ни жестом, ни взглядом. Строя модель, осуществляя решение практически, ребенок учится все брать сам из реальной действительности.

**7**. Нельзя требовать и добиваться, чтобы с первой попытки ребенок решил задачу. Он, возможно, еще не дорос, не созрел, и надо подождать день, неделю, месяц или даже больше.

**8**. Решение задачи предстает перед ребенком не в абстрактной форме ответа математической задачи, а в виде рисунка, узора или сооружения из кубиков, кирпичиков, деталей конструктора, т. е. в виде видимых и осязаемых вещей. Это позволяет сопоставлять наглядно «задание» с «решением» и самому проверять точность выполнения задания.

**9**. Большинство развивающих игр не исчерпывается предлагаемыми заданиями, а позволяет детям и родителям составлять новые варианты заданий и даже придумывать новые развивающие игры, т. е. заниматься творческой деятельностью более высокого порядка.

**10**. Развивающие игры позволяют каждому подняться до «Потолка» своих возможностей, где развитие идет наиболее успешно.

В книге Никитин дает описание своих развивающих игр и методику работы с ними, утверждая, что развивающие игры создают своеобразный микроклимат для развития творческих сторон интеллекта. При этом разные игры развивают разные интеллектуальные качества: внимание, память, особенно зрительную; умение находить зависимости и закономерности, классифицировать и систематизировать материал; способность к комбинированию, т. е. умение создавать новые комбинации из имеющихся элементов, деталей, предметов; умение находить ошибки и недостатки; пространственное представление и воображение, способность предвидеть результаты своих действий. В совокупности эти качества, считает Б. П. Никитин, и составляют то, что называется сообразительностью, изобретательностью, творческим складом мышления.