

## О ПРОВЕДЕНИИ ПЕРВЫХ В ЛИПЕЦКЕ FINGERS GAMES (ПАЛЬЦЕВЫХ ИГР)

**А. А. Померанцев, Т. В. Бахтиарова, М. А. Ляхов**

*Липецкий государственный педагогический университет  
имени П. П. Семенова-Тян-Шанского,  
г. Липецк, Российская Федерация  
e-mail: a.pomerantsev.1981@gmail.com;  
ovsyannickov1a.tatyana2016@yandex.ru;  
lyahovmaksim73@gmail.com*

В статье представлены результаты первых Пальцевых игр, которые прошли в Липецке в 2021 году. В мероприятии пожелали принять участие 18 студентов института физической культуры. Соревнования включали 4 дисциплины: «FingerMemory», «FingerCheckers», «FingerChess», «FingerMath» («Память на кончиках пальцев», «Пальцевые шашки», «Пальцевые шахматы» и «Пальцевая математика»). По результатам турниров были выявлены победители и распределена иерархия мест. Тестирование участников до проведения соревнований и после показало улучшение мелкой моторики рук. Высокая эмоциональность и интерес со стороны участников мероприятия позволяют предположить, что пальцевый спорт в будущем будет востребован среди студентов, офисных работников и других лиц интеллектуального труда.

The article presents the results of the first Fingers Games that took place in Lipetsk in 2021. Students (n=18) of the Institute of Physical Education wished participated in the event. The competitions included 4 disciplines: "FingerMemory", "FingerCheckers", "FingerChess", "FingerMath". According to the results of the tournaments, the winners were identified and the hierarchy of places web distributed. Testing of participants before and after the competition revealed an improvement in fine motor skills of the hands. The high emotionality and interest on the part of the participants of the event suggest that fingers sports will be in demand among students, office workers and other persons of intellectual labor in the future.

**Ключевые слова:** мелкая моторика; инновации; физическая культура; спорт; пальчиковые игры.

**Keywords:** fine motor skills; innovation; physical education; sports; finger games.

**Введение.** Пальчиковые игры хорошо известны в педагогике. Благодаря таким играм происходит развития психических процессов, улучшается память, воображение, речь и мелкая моторика рук ребенка. Кроме того, интересная игровая форма позволяет проводить время с пользой. Благодаря таким играм вырабатываются навыки общения со сверстниками и взрослыми [2].

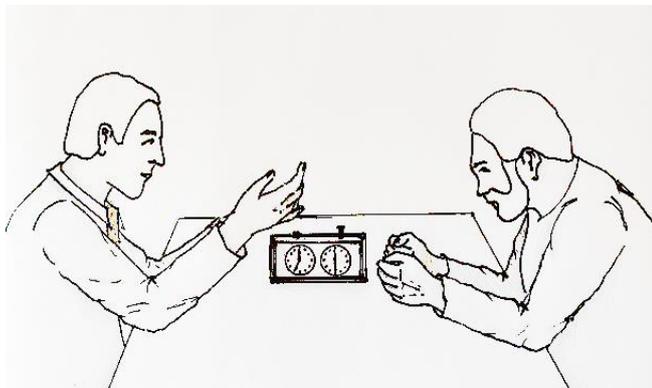
Всем с детства хорошо известна игра «камень, ножницы, бумага». В настоящее время существует множество аналогов этой игры. Сам формат игры остается, а правила меняются и усложняются. Эта игра развивает внимание, память, а также является эффективным средством развития мелкой моторики

рук у детей и взрослых. Однако эта игра имеет ограниченное количество вариантов, поэтому быстро ведет к пресыщению.

Цель исследования – выявить перспективу и целесообразность проведения пальцевых игр.

Гипотеза исследования. Мы предполагаем, что пальцевые игры на основе принципа FingerFit будут развиваться и станут неотъемлемой частью глобального феномена под названием «Спорт». В основе пальцевых игр лежит «Способ оценки мелкой моторики рук» авторов А. А. Померанцева и А. Н. Старкина [4]. Принцип FingerFit заключается в регистрации времени реакции построения обратных (комплементарных) жестов рук.

**Методы исследования.** Турнир был организован на базе Липецкого государственного педагогического университета имени П. П. Семенова-Тян-Шанского 30 апреля 2021 г. В нем пожелали принять участие 18 студентов с 2 по 5 курсы. Участники игр не имели никаких неврологических отклонений в состоянии здоровья.



**Рисунок 1. – Участники первых Пальцевых Игр во время проведения турнира по «FingerChess» (авторская зарисовка М. Ляхова)**

Контроль уровня развития мелкой моторики проводился до турнира и после с использованием компьютерной программы FingerFit версии 3.0 [3]. Значимость различия результатов до и после Пальцевых игр определялась с использованием t-критерия Стьюдента.

Для подготовки спортсменов были организованы тренировочные занятия в течение 4 месяцев (январь – апрель 2021), направленные на совершенствование мелкой моторики и знакомство с правилами соревнований.

#### **Результаты и обсуждение.**

Пальцевые игры включали 4 дисциплины, разработанные авторами данной статьи [1].

Игра «FingerMemory» – «память на кончиках пальцев». Смысл дисциплины заключается в запоминании и воспроизведении участниками турнира жестов рук из согнутых и выпрямленных пальцев, представленных ведущим. В первом раунде используется только одна рука, далее – две. Каждый последующий раунд предъявлял все большие требования к участникам, так как увеличивалось количество последовательных жестов, которые было необходимо запомнить и воспроизвести. Данная соревновательная дисциплина, помимо мелкой моторики, развивает концентрацию внимания и память.

Игра «FingerCheckers» – «пальцевые шашки». Дисциплина заключается в выпрямлении/сгибании пальцев на руках. Ходы делаются по очереди. За один ход можно согнуть или выпрямить только один палец. Выигрывает игрок, который смог поймать противника на прямом (идентичном) или на обратном (комплементарном) жесте. Данная соревновательная дисциплина, помимо мелкой моторики, развивает логическое мышление и умственный счёт.

Игра «FingerChess» – «пальцевые шахматы». Дисциплина основана на изменении жестов рук. Под «ходом» в FingerChess понимают последовательность из 2 жестов: оборонительного и атакующего. Схематично порядок ходов показан на рисунке 2.

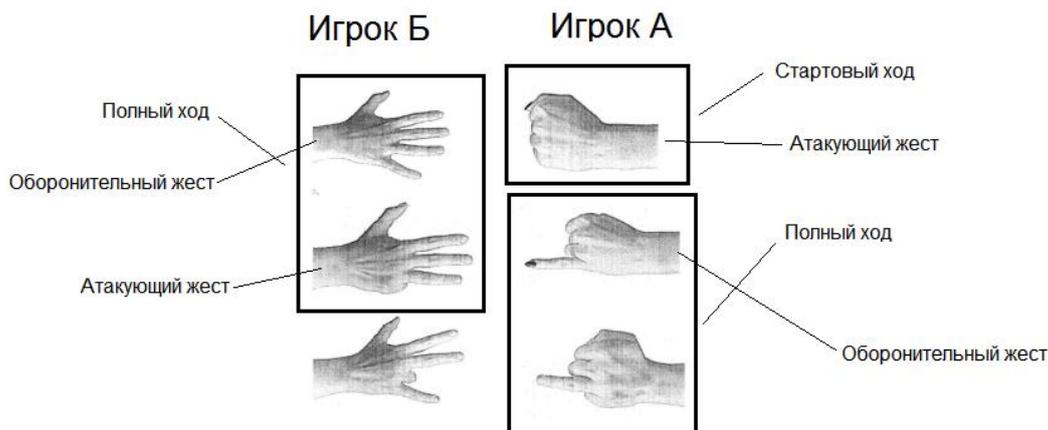


Рисунок 2. – Схема игры «Finger Chess»

В игре используются одновременно обе руки. Когда защищающийся игрок дает правильный оборонительный жест, судья фиксирует это комментарием «Верно!», после чего оборонявшийся игрок переходит к атаке и предоставляет атакующий жест. В случае неверного оборонительного жеста судья сопровождает это комментарием «Нет!», пока обороняющийся игрок не подберет верную комбинацию. Совокупное время, затраченное на принятие решений, фиксируется с помощью шахматных часов. Лимит времени – 1 минута на партию для каждого игрока. Данная спортивная дисциплина по нашим наблюдениям вызвала наибольший интерес у участников. Определение победителей в личных встречах шло до трех побед.

Тур 1	Полуфинал	Финал
В.В. 3	В.В. 3 Б.А. 1	В.В. 0 П.Е. (Чемпион) 3
С.А. 0		
Б.А. 3	Б.О. 0 П.Е. 3	Игра за 3-е место Б.А. 1 Б.О. 3
Д.Ю. 0		
М.П. 0		
Б.О. 3		
Г.Д. 1		
П.Е. 3		

Рисунок 3. – Турнирная таблица проведения соревнований по FingerChess

Игра «FingerMath» – пальцевая математика. Спортивная дисциплина основана на решении арифметических задач в двоичной системе исчисления. Используя пять пальцев одной руки, возможна комбинация из 32 ( $2^5$ ) жестов, пальцы обеих рук – 1024 ( $2^{10}$ ) жеста. Таким образом, жест из двух раскрытых ладоней кодирует число 111111111 в двоичной системе или 1023 в десятичной. Ведущий представляет участникам игры 2 жеста на обеих руках и называет математическое действие. Задача игроков – понять числа, зашифрованные в жестах, выполнить математическую операцию и показать правильный ответ в двоичной системе [1].

Тренировочные игры проходили 2 раза в неделю, продолжительность одной игры составляла около 30 минут. Занятия проходили по следующей схеме: игра «FingerMemory» – 5 занятий; игра «FingerCheckers» – 8 занятий; «FingerChess» – 8 занятий; игра «FingerMath» – 7 занятий; тестирование FingerFit – 4 занятия (2 – исходных, 2 – итоговых).

Сравнительный анализ первого и второго тестирования показал, что после систематического выполнения пальцевых игр для развития мелкой моторики, показатели общего времени, затрачиваемого на прохождение всего тестирования, улучшились на 9,5 % по выборке. Статистический анализ показал, что уровень достоверности отличия по критерию t-Стьюдента составил  $P = 0,008$ .

Таблица – Сравнение общего времени прохождения теста FingerFit 3.0 до и после Пальцевых игр

Участник	Общее время, с (исходные результаты)	Общее время, с (повторные результаты)	Улучшение показателя, %
1. Б.О.	360	321	10.83
2. А.А.	379	370	2.37
3. Г.Д.	355	353	0.56
4. С.А.	402	399	0.75
5. Б.А.	677	480	29.10
6. М.П.	477	428	10.27
7. С.И.	588	334	43.20
8. Б.М.	602	561	6.81
9. М.А.	712	588	17.42
10. С.А.	360	311	13.61
11. В.В.	361	322	10.80
12. П.Е.	270	252	6.67
13. Ф.В.	432	446	3.24
14. М.А.	519	540	4.05
15. С.Д.	540	511	5.37
16. К.Д.	525	485	7.62
17. Ч.И.	561	578	3.03
18. Б.Н.	651	420	25.13

По завершении турнира был проведен опрос среди студентов, принимавших участие в мероприятии. Результаты опроса показали, что пальцевые игры оказались интересными как для участников, так и для зрителей мероприятия.

## **Выводы.**

1. Первые Пальцевые игры состоялись в Липецке 30 апреля 2021 г. на базе Липецкого государственного педагогического университета имени П.П. Семенова-Тян-шанского. Мероприятие включало 4 дисциплины: «FingerMemory», «FingerCheckers», «FingerChess», «FingerMath» («Память на кончиках пальцев», «Пальцевые шашки», «Пальцевые шахматы» и «Пальцевая математика»). В первых Пальцевых играх пожелало участвовать 18 человек, все они были студентами Института физической культуры и спорта.

2. Пальцевые игры позволили достоверно улучшить мелкую моторику участников. Уровень достоверности по t-критерию Стьюдента составил 0,008.

3. Мероприятие получило положительные отзывы, как от участников, так и от зрителей Пальцевых игр.

4. Пальцевые игры – инновационное направление развития физической культуры и спорта, которое будет востребовано в ближайшем будущем.

## **БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ**

1. Игровой комплекс развития мелкой моторики на основе принципа FingerFit / А. А. Померанцев [и др.] // Человек. Спорт. Медицина. – 2021. – Т. 21. – № S2. – С. 69–73.

2. Келеушева, И. Г. Пальчиковые игры как основа развития мелкой моторики и речи детей дошкольного возраста : метод. разработка / И. Г. Келеушева. – Ессентуки, 2021. – 61 с.

3. Померанцев, А. А. Оценка мелкой моторики рук на основе авторского метода и программного приложения FingerFit [Электронный ресурс] / А. А. Померанцев, Т. В. Бахтиарова // Современные вопросы биомедицины. – 2022. – Т. 6. – № 4. – Режим доступа: DOI: 10.51871/2588-0500\_2022\_06\_04\_. – Дата доступа: 20.12.2022.

4. Способ оценки мелкой моторики рук: : пат. N 2314743 Российская Федерация : А61В 5/00(2006.01). N 2018147383 : заявл. 27.12.2018 : опубл. 23.03.2020 / А. А. Померанцев, А. Н. Старкин ; заявитель Липецк. гос. пед. ун-т им. П. П. Семенова-Тян-Шанского.