

Читай!
Играй!

Антон Кутимский

ЛЕВАЯ, ПРАВАЯ И КАРАНДАШ

КНИГА-ИГРА

5+



Пять пальцев руки —
каждый важен, каждый нужен!



Антон Кутимский

Левая, правая и карандаш

Книга-игра



Иркутск, 2026

УДК 794
ББК 74.905.8
К95

Кутимский А. М.

К95 Левая, правая и карандаш. Книга-игра / А. М. Кутимский. — Иркутск, 2026. — 32 с.

ISBN

Эта книга посвящается вашим рукам: левой и правой. Есть забавная фраза: «левая рука не ведает, что творит правая». Но стоит положить между ними простой карандаш, как возникает удивительное ощущение. Оно стимулирует оба полушария мозга, словно создавая невидимую связь. Игра станет отличным тренажёром для координации движений и мелкой моторики. Она подойдёт и детям, и взрослым, особенно тем, кто восстанавливается после инсульта или других травм, затрагивающих когнитивные функции.

© Кутимский А. М., 2026
© ТОП «АнтониМы», 2026

*Посвящается моим любимым родителям
Любови и Михаилу Кутимским,
которые каждый день выполняют
задания с карандашами*

От автора

Эта книга является не только игрой, но и тренажёром для мозга. В основе книги лежит простая, но глубокая идея: взаимодействие рук напрямую влияет на работу нашего мозга. Поговорка «Левая рука не знает, что делает правая» описывает их разобщённость. Однако обычный карандаш, помещённый между ними, запускает поразительные процессы, среди которых:

- **нейростимуляция:** возникает уникальное ощущение, которое активирует оба полушария мозга и улучшает нейронные связи;
- **развитие моторики:** упражнения служат отличной тренировкой координации движений и мелкой моторики;
- **универсальность:** методика подходит для широкой аудитории: от детской (для гармоничного развития) до взрослой (для поддержания когнитивного тонуса);

Упражнения отлично подойдут для людей в период реабилитации после инсульта или черепно-мозговых травм.

Введение: 2 на 10 и 5

Наши пальцы могут всё!

Здравствуйте! Вы держите в руках, а точнее листаете пальцем (даже может быть указательным), книгу-игру «Левая, правая и карандаш».

Это не просто издание с текстом и иллюстрациями, а в большей степени — увлекательное игровое приключение для ваших рук и пальцев. И, конечно же, головного мозга! Куда же без него? Без него никуда! Придётся задействовать его по полной, чтобы активизировать нейронные связи. С помощью заданий, которые мы разместили на страницах у вас как раз и получится это сделать! Даже если не всегда вы выполните задание с первой, второй и третьей попытки — не отчаивайтесь, нужно только тренироваться. Именно поэтому эта книга-игра особенная. Даже при отрицательном результате ваш мозг будет активизировать нейронные сети.

А ещё книга особенная в таких моментах:

Простота без лишних сложностей: никаких запутанных правил или долгих приготовлений. Всё интуитивно понятно сразу.

Играйте, где угодно и с кем угодно: можно соревноваться в одиночку, бросить вызов друзьям или устроить весёлое состязание всей семьёй.

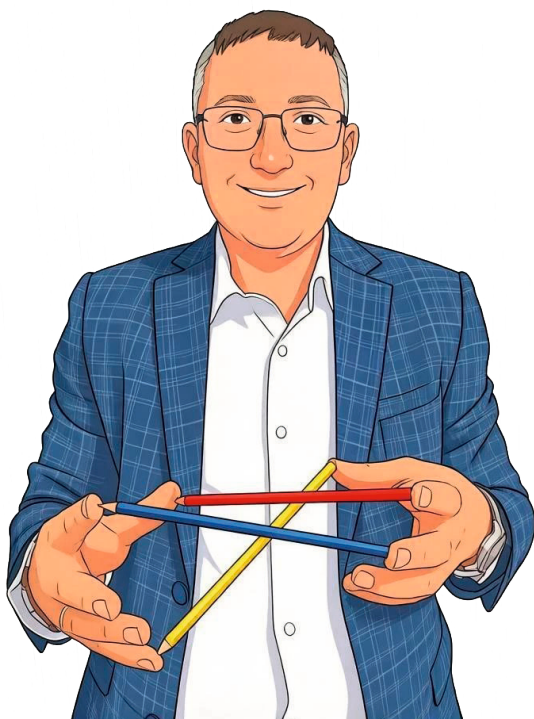
Главный вопрос игры: сможете ли вы заставить обе руки работать синхронно или каждая из них пойдёт своим путём?

Всё, что нужно для старта: две руки и десять пальцев, пять карандашей и секундомер (он всегда в вашем смартфоне). Ну и, конечно же, азарт!

Книга-игра «Левая, правая и карандаш» — это отличная возможность проверить свою ловкость, скорость реакции и координацию.

Покажите себе и окружающим, на что способны ваши пальцы! Играйте, соревнуйтесь и развивайтесь вместе с книгой-игрой «Левая, правая и карандаш».

С уважением к вам,
вашим пальцам и рукам
Антон Кутимский



Как читать, играть и считать

Подготовка к игре.

Перед началом убедитесь, что у вас есть всё необходимое: ровная поверхность (стол или кровать), пять одинаковых по длине карандашей и секундомер. Уберите все лишние предметы, которые могут отвлекать вас.

Правила выполнения заданий:

1. Внимательно прочитайте условия задания и изучите иллюстрацию к нему.
2. Запустите секундомер и приступайте к выполнению.
3. Оцените результат: успели выполнить задание с первой попытки — ставьте себе 5 баллов. Не успели — у вас есть ещё две дополнительные попытки.
4. Если вы выполнили задание со второй или третьей попытки в отведённое время — начисляется 3 балла.
5. Если ни одна из трёх попыток не была успешной — вы получаете 0 баллов.
6. Переходите к следующему заданию.
7. После завершения всех заданий подсчитайте общую сумму баллов для определения своего уровня.

Оцените результат после каждого раунда по этой схеме:

≤ 15 секунд	≤ 15 секунд	> 15 секунд или
попытка 1	попытки 2 и 3	карандаш упал
5 баллов	3 балла	0 баллов