

<<七田式“天才养成”33堂课>>

图书基本信息

书名：<<七田式“天才养成”33堂课>>

13位ISBN编号：9787508835211

10位ISBN编号：7508835212

出版时间：2012-4

出版时间：龙门书局

作者：七田厚

页数：201

译者：思可教育

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<七田式“天才养成”33堂课>>

### 前言

“天才养成”亲子33堂课 如果我说孩子聪明与否完全取决于家长，那么各位家长也许会很震惊。但是，这确实是一个不容否认的事实。

所有的孩子都是天才，当然也包括您自己的孩子。  
所有孩子都平等地拥有着与生俱来的无限的发展可能性。  
但是，这种能力是隐性的。  
如果家长在养育的过程中只是放任不管的话，那么孩子的潜在能力是很难开花结果的，这就是家长之所以非常重要的原因。

我很明白家长们想让自己的孩子快速成长的心情，但绝不要让孩子做一些超出能力范围的事情。如果家长勉强孩子去做一些事情，孩子也未必会率直地回应的，即使应家长的要求做了一两次，也绝对不会长久的。

所以，让孩子觉得有趣，从而自己主动快乐地去做，这才是关键。

效果最显著的做法就是利用一些日常生活中常见的场景，让孩子不知不觉地参与进来。

本书中介绍了在家里就可以简单做到的33种亲子游戏。

家长（特别是以妈妈为主）将和孩子一起进行游戏。

每一堂课，都是快乐、简单的，可以让孩子怀着浓浓的兴味参与进来。

这33堂课，都是在我的父亲，也就是“七田式”右脑开发教育创始人——七田真的理论上研发出来的，是完全值得您信赖的课程。

孩子在0~6岁的幼儿期时，大脑是以隐藏着无限可能性的右脑为主导的，这段时期可以称为“人生黄金期”。

在这段时期内，刺激和开发孩子的右脑，就可以培育出天才。

是否能引导出孩子的天才能力，取决于身为家长的“您”。

任何时候开始都不晚，但是读了本书的家长，您应该尽快，甚至从今天就开始。

从脑的构造来说，越早开发越好。

首先，和孩子一起，妈妈一定要快乐地上课。

这样，妈妈的快乐会传递给孩子。

母子一起开心地上课，这是基本。

那么，现在让我们开始上课吧！

## <<七田式“天才养成”33堂课>>

### 内容概要

本书凝聚了七田式课堂多年教育实践的精华，以快乐轻松的33种亲子游戏训练的形式，唤醒孩子与生俱来的巨大潜能，并使两代之爱愈加深厚。

以爱与包容去挖掘孩子本质“光”的部分。

孩子们的智力发展到4岁时就已经完成了一半，到8岁将完成80%。

“趁热打铁”，这是幼儿教育的法则。

七田式幼儿教育的最高目标是加深父母与孩子之间的爱，并以此来培育孩子的心灵。

可从任何一种游戏开始，善于制造训练的契机，将培养过程融入日常生活场景。

为孩子创造能充分发展自身才能的条件，才是真正的“让孩子自由成长”。

培养孩子的注意力、计算力、艺术感性、表达能力、空间认知力……让孩子在游戏的快乐体验中迅速成长。

## <<七田式“天才养成”33堂课>>

### 作者简介

七田厚，七田式教育创始人、国际右脑开发权威七田真之子。

1963年出生于日本岛根县，毕业于东京理科大学理学部数学专业。

现任日本七田教育研究所社长，兼七田儿童学院特别顾问。

曾著有：《头脑变得更敏锐！  
成人算术训练》《头脑变得更清楚！  
成人日语训练》《头脑更有活力！  
成人记忆训练》  
《七田式掌握真正智力的100个智慧》。

与其父合著的书籍有：《七田式高速学习的秘密》《神奇的七田式右脑学习法》。

## <<七田式“天才养成”33堂课>>

### 书籍目录

#### 序章 孩子能力的发展取决于家长

1. 所有的孩子都是天才
2. 从0岁开始五感教育
3. 为什么越早越好呢
4. 在家里就可以轻松做到育成“天才脑”的课程

#### 第1章 “天才养成”33堂课

##### 第1课 音感游戏

——锻炼【绝对音感】【识别力】【表现力】

##### 第2课 图画书游戏

——锻炼【注意力】【想象力】【阅读理解力】

##### 第3课 闪卡游戏

——锻炼【瞬间记忆力】【识别力】【词汇丰富力】

##### 第4课 色彩游戏

——锻炼【色彩的概念】【艺术的感性】【表现力】

##### 第5课 形状游戏

——锻炼【形状的概念】【想象力】【空间认知力】

##### 第6课 大小游戏

——锻炼【大小的概念】【顺序的概念】【问题解决力】

##### 第7课 手指游戏

——锻炼【灵巧性】【细致性】【注意力】

##### 第8课 疼爱游戏

——锻炼【自我评价】【存在价值】【动力】

##### 第9课 数字游戏

——锻炼【数字的概念】【照相能力】【照相记忆力】

##### 第10课 数量游戏

——锻炼【数量的概念】【直觉能力】【分数的概念】

##### 第11课 五感刺激游戏

——锻炼【感应能力】【音感】【情绪安定】

##### 第12课 照相记忆游戏

——锻炼【照相记忆力】【再现能力】【速读能力】

##### 第13课 积木游戏

——锻炼【空间认知力】【信息处理能力】【问题解决能力】

##### 第14课 ESP游戏

——锻炼【感应能力】【直觉能力】【触摸感知力】

##### 第15课 智力拼图游戏

——锻炼【想象力】【推理能力】【思考力】

##### 第16课 记忆游戏

——锻炼【想象力】【注意力】【记忆力】

##### 第17课 暗示游戏

——锻炼【自我印象】【动力】【心灵】

##### 第18课 想象游戏

——锻炼【表现力】【描写能力】【作文能力】

##### 第19课 联想游戏

——锻炼【联想力】【词汇丰富力】【表现力】

##### 第20课 画画游戏

<<七田式“天才养成”33堂课>>

——锻炼【用笔力度】【运笔法】【表现力】

第21课 迷宫游戏

——锻炼【运笔法】【注意力】【信息处理能力】

第22课 自我介绍游戏

——锻炼【表现力】【说明力】【自我论述能力】

第23课 背诵游戏

——锻炼【记忆力】【表现力】【理解力】

第24课 诗词游戏

——锻炼【构思能力】【表现力】【作文能力】

.....

第2章 七田式右脑教育

后记

## &lt;&lt;七田式“天才养成”33堂课&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：第2课图画书游戏——锻炼【注意力】【想象力】【阅读理解力】听父母读图画书是孩子最喜欢的游戏之一。

现在很多家庭可能都有在睡前给孩子读图画书的习惯，也常有孩子自己拿着图画书来缠着家长读的情形吧。

这正是因为孩子感受到了从读书给他听的父母那里传递过来的爱。

父母把孩子抱坐在腿上，一边轻轻地拍着他的背，一边用轻柔的语气将一个故事娓娓道来，这种情境下的感觉，是孩子非常喜欢的。

这就是常说的骨肉亲情。

正因为在读图画书的过程中，有这种因互相接触而生成的亲情确认行为，孩子才会在这段时间里感受到非比寻常的快乐和惬意。

心情舒畅就等于快乐，孩子们靠直觉就知晓这一点。

将快乐与图书连接在一起的，就是父母要满满地注入亲情读书给孩子听。

作为快乐音符进入耳朵里的词语将自然地与词汇的累积相联系。

当孩子的词汇累积到一定程度，就会成为在自己说话表达时丰富表现的基石，还有作文能力与阅读理解能力也会自然提高。

进一步说，这个时期也可以为“速读”打下基础。

不只读书的速度提升，对书中信息的理解和信息处理能力也会相应提升。

“读书给孩子听”成为构筑这个基础的关键要素。

但说到底，这个时期让孩子快乐地听，从而喜欢上图书才是重要的主题。

要给孩子读他喜欢的书，或是孩子自己拿过来想让你读给他听的书。

10页左右的薄薄的书就可以了，字号要很大，有很多重复的惯用语是最好的。

但是，每天只读一本是绝对不够的，目标是一天读10本。

要点是读孩子翻开的那一页给他听，没有必要按照故事的发展顺序来读。

不要说“这里已经读过了，读下一页吧”这样的话，不要变成读书的主导者，这样孩子会感受不到乐趣的。

即使孩子想要反复地读同一本书，或者只是看着封面就已经很满足了，这些都没有问题，按照孩子的意愿来做吧。

第3课 闪卡游戏——锻炼【瞬间记忆力】【识别力】【词汇丰富力】通过将画有图画和写有文字的卡片，像闪光灯一样快速、大量地闪给孩子看，来打开其右脑的开关，活化右脑，这就是“闪卡游戏”。

右脑是高速运转的脑，所以重点就在于要将信息（刺激）同样高速地传达给右脑，要以一张一秒以内的速度闪给孩子看。

而且，通过大量的输入，右脑会认定这是高质量的信息而牢牢记住，所以结合孩子的状态和兴趣，一次至少闪50至100张卡，最理想的是闪200张卡。

一定要记住“高速”和“大量”这两个关键。

幼儿期（特别是0岁至3岁）的孩子正处在以右脑为主导地位的状态。

大家有没有这样的经验？

本来对电视节目毫不关心的孩子，在广告播出时，会突然紧盯着电视屏幕看。

因为画面变化迅速、信息量多的广告能够刺激右脑。

对此表现出兴趣，正是证明了孩子处于以右脑为主导地位的时期。

因此，在这个时期内使用闪卡进行“游戏”会取得很大的成果。

说几点闪示方法上的注意事项。

在闪示卡片时要注意手指不要遮住卡片的图画或文字。

卡片整体是一个统一的信息，如果被遮去了一部分内容，就不能传达正确的信息。

要将“图画（文字）”和“语言”的信息同时传达。

## <<七田式“天才养成”33堂课>>

如果说出“苹果”这个词之后，才将苹果的图像给孩子看，孩子就会感到混乱。

所以重要的是，眼睛和耳朵要同时接收信息。

也就是说，在听到“苹果”这个词的同时，就要看到苹果的图像。

不要被固有的观念所局限。

认为给1岁的孩子看汉字卡片是很难的，这就是固有观念。

作为信息，拼音与“天真烂漫”这样的汉字对于孩子来说都是相同的。

不要用大人的头脑来断定难易度，这也是在使用闪卡时的一个重要注意事项。

第4课 色彩游戏——锻炼【色彩的概念】【艺术的感性】【表现力】色彩游戏的最终目的就是培育出能够分辨画作上各种颜色之间微妙差异的艺术感性。

能够识别的颜色就算只是稍微增加，艺术感性也会有很大不同。

首先做到能够使孩子识别红、黄、蓝这些基本颜色。

将红、黄、蓝颜色的球放入一个容器中，对孩子说：“宝宝，拿出红色的球来玩好不好？”

如果孩子拿出了红色的球，“再拿一个蓝色的”、“拿一个黄色的”，这样和孩子继续玩下去。

接下来让孩子把球放到和它同样颜色的杯子中。

能做到后，再发展到下一个游戏，将球和杯子排成一列，让孩子从中找出某种颜色。

从最基础的颜色开始，最初目标就是能识别蜡笔的12种颜色。

能做到的话，就挑战一下24种颜色吧。

虽说使用什么道具都可以，但一般市面上贩卖的玩具按照真正原色制作出来的很少，所以，父母也许要辛苦一些，多花点心思去找“教材”。

在平常的生活中，可以指着家里的积木、玩偶、书的封皮、壁饰、家具等，问一问孩子这些都是什么颜色的，这可以提升孩子对于颜色的关注度。

对色彩抱有兴趣和培养艺术感性是紧密相连的。

也可以做实际调色游戏。

比如，家里有紫红色家具的话，就可以和孩子说：“这个颜色是什么色和什么色混在一起形成的呢？很像红色，所以其中一种应该是红色。

另一种……感觉有点像蓝色？”

然后拿出水彩颜料来，“我们来调一下试试吧。

有了这种和妈妈一起快乐游戏的经验，孩子的艺术感性会渐渐地被引导出来。

和说话、写字相同，画画也是表达方式的一种。

孩子能够识别多种颜色后，就会自然而然地将兴趣转向使用颜色来画画。

这同时也培育了孩子丰富的表现力。



## <<七田式“天才养成”33堂课>>

### 后记

通过眼前孩子的发展变化，我初次实际感觉到了孩子的成长。

对于右脑理论与ESP这种时常在本书中出现的词汇，您可能无法立刻理解，但这些理论绝不是故做玄虚，而都是经过实践检验的。

我对我的三个孩子，每一个都是全力以赴如此培育至今。

所以，现在我有自信这样说。

1987年，七田教育研究所成立。

七田教室培育出来的第一批孩子们已经成人，即将踏入社会。

这之后，七田教室毕业的孩子们也将长大成人，开始在社会上崭露头角，我对此非常期待。

孩子们本来都是干劲十足、求知欲旺盛的。

如何培育孩子的干劲，这就要看父母怎样做了。

我们要求从父母自身做起。

从而影响孩子。

但是，育子是一件相当困难的事情。

对于大人来说，工作与家务都需要大量时间，属于自己的时间也是非常重要的。

很多父母虽然觉得孩子的教育非常重要，但却认为也不可能为此牺牲其他全部事情。

正是因此，本来只要花费些精力就可以盛开的花朵，却一直放任它维持着花苞的状态，这真是一件非常遗憾的事情。

在这里，请父母们不要有“不全宁无”这种极端的想法，可依据各自家庭的情况和时间安排，不要勉强，从能做到的训练开始就可以。

请父母和孩子们一起开心地做本书中所介绍的、培育孩子们各种能力的33堂课训练吧。

其实父母可以和孩子一起做活动的时间，并没有想象中那么长。

孩子一旦上了小学，和朋友们一起玩啊，参加各种活动啊，就会变得忙碌起来。

父母需要花费时间，精心照料孩子的时期，其实只有婴幼儿时期（0岁至6岁）。

我真心期待，在婴幼儿这段无可替代的时期，家长们能够重视并珍惜，将每一位孩子都能培育成日本、乃至世界未来的支柱。

七田厚 2010年1月

## <<七田式“天才养成”33堂课>>

### 编辑推荐

《七田式“天才养成”33堂课》编辑推荐：54年理论基础，思想惠及全球12个国家和地区。500多所七田幼儿教室实践验证，40000个家庭的共同选择，创造奇迹的七田真早教经典！权威日本七田教育研究所独家授权，中国首次成系列出版，最完整诠释七田式早教理念！经典涉及胎教、幼儿早期脑力开发、幼儿心理教育、家长育儿方法等经典早教内容！独特倡导重视“心灵、教养、性格、情绪、健康、社会性”的全人格综合教育！

！

<<七田式“天才养成”33堂课>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>