



**«С детьми играем –  
речь развиваем!»**

# Игра «Волшебный поясок»

или

«Да-НЕТка»



## “Волшебный поясок”

МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ДЛЯ СИСТЕМАТИЗАЦИИ ЗНАНИЙ В ЛЮБОЙ ОБЛАСТИ:

МАТЕМАТИКЕ,  
ОЗНАКОМЛЕНИИ  
С ОКРУЖАЮЩИМ  
МИРОМ,  
ЭКОЛОГИИ И Т.Д.



Игра способствует речевому развитию дошкольников.

## Игра

- учит точно задавать вопросы;
- попутно развивает другие интеллектуальные умения:
  - ✓ видеть проблему,
  - ✓ выдвигать гипотезу,
  - ✓ давать определения,
  - ✓ делать выводы,
  - ✓ доказывать и защищать идеи.



## *Правила игры.*

- Ведущий задумывает один из предметов, изображенных на карточке.
- Другой участник (или участники) должен отгадать задуманный предмет, задавая вопросы, на которые ведущий может отвечать только “Да” или “Нет”.
- Поясок можно делить меткой (прищепкой) на две части, сужая поле поиска и облегчая поиск задуманного предмета. Например, дети могут задать такой вопрос: “Картинка находится слева от метки”?



# Варианты игр с волшебным пояском.

## *“Окрошка”.*

В пояс вкладываются картинки различной тематики: мебель, животные, транспорт.

Тогда вопросы могут звучать так:

- Это гриб? – Нет.
- Это транспорт? – Да.

Затем уточняющие вопросы:

- Это наземный транспорт? – Да.
- Он перевозит грузы (специализация)? – Да.
- Это – грузовая машина!



## *“Угадай по части”*

Пример вопроса:

- У этого предмета есть руль? – Да.

Ребенок догадывается, что речь идет о транспорте.

Или:

- У него есть шапочка? – Да.

- Это – гриб!

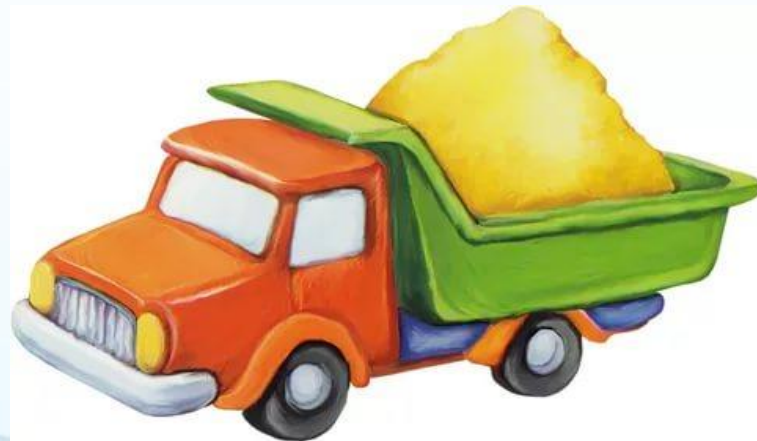


## *“Угадай по функции”.*

В этой игре можно задавать только такие вопросы, которые обозначают, что делают с предметом или что предмет делает.

Например:

- Его можно есть? – Нет.
- На нем можно ездить? – Да.
- Можно перевозить грузы? – Да.
- Это – грузовая машина!





## *“Кто где живет?”*

В этой игре можно задавать вопросы, помогающие угадать предмет по надсистеме:

- Этот предмет живет в лесу?
- Его дом – аэродром?

А затем уточняющие вопросы, сужающие поле поиска:

- Это животное?
- Это самолет?



## *“Сколько”.*

Нужно придумать как можно больше вопросов, начинающихся со слова “Сколько”.

Например:

- Сколько в пояске геометрических фигур?
- Сколько красного цвета?
- Сколько квадратов?
- Сколько кругов?
- Сколько животных? и др.

За каждый придуманный вопрос – фишка.  
Выигрывает тот, кто наберет больше фишек.



## *“Молчанка”.*

В этой игре также угадываем задуманный предмет, но играем молча, используя невербальные формы общения (жесты, мимику).

И вопрос, и ответ – молча.

В пояске может быть 3-5 картинок.



## *“Шестерка слуг”.*

Есть у меня шестерка слуг,  
Проворных, удалых,  
И все, что вижу я вокруг,  
Все знаю я от них,  
Они по зову моему являются в нужде,  
Зовут их Как и Почему, Кто, Что,  
Когда и Где.

(С. Маршак.)

- ❖ В этой игре выигрывает тот, кто, рассматривая поясок с картинками, сумеет придумать как можно больше вопросов, начинающихся со слов “Как”, “Почему”, “Кто”, “Что”, “Когда” и “Где”.
- ❖ За каждый вопрос – фишка.
- ❖ Это достаточно азартная игра и ее хорошо использовать на различного рода КВН, с гостями, во время празднования дня рождения и т.д. Для проведения игры лучше разделится на команды.



*“Чем больше, тем лучше”.*

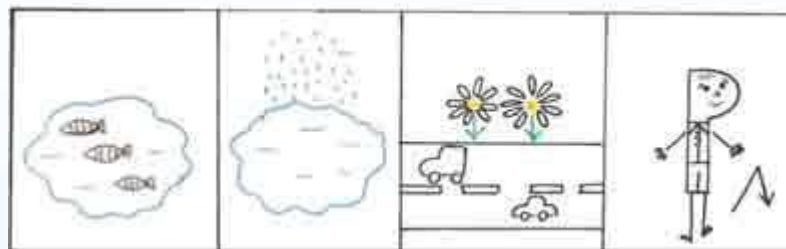
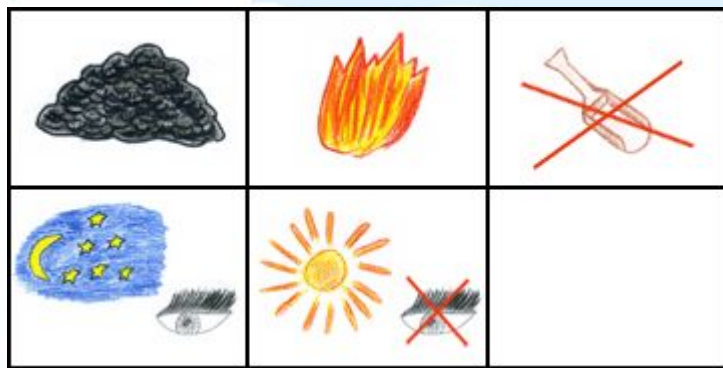
В этой игре в пояске **только одна картинка.**

Можно придумывать самые разнообразные вопросы.

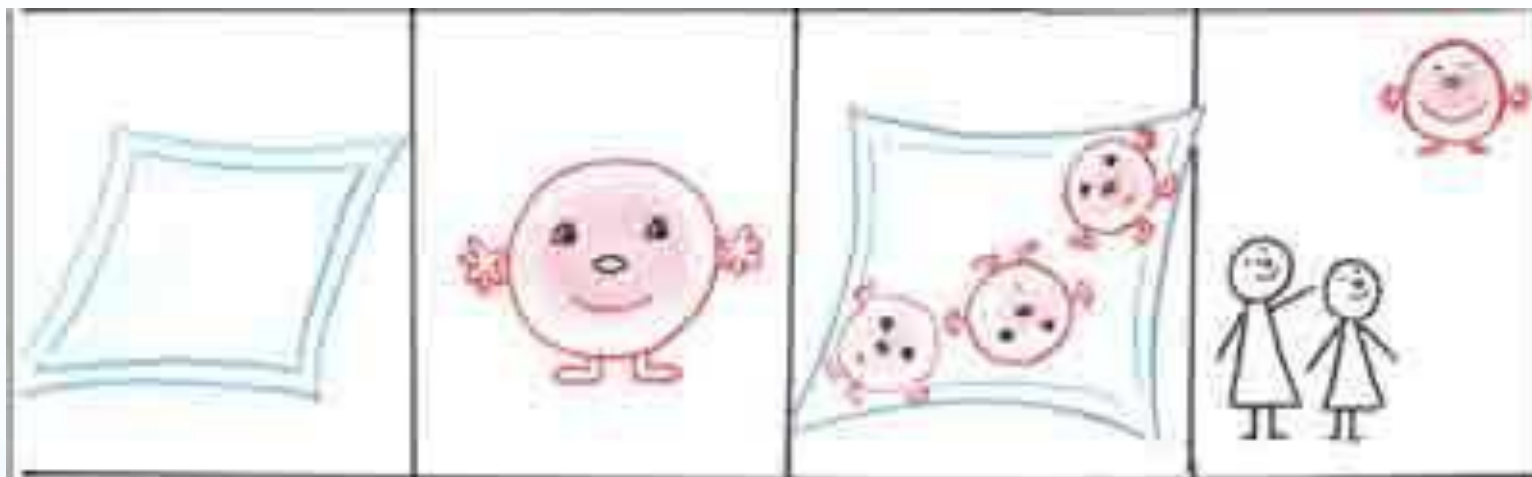
Выигрывает тот, кто придумает больше вопросов к картинке.



# МНЕМОЗАГАДКИ



Голубой платок,  
Красный колобок,  
По платку катается,  
Людям улыбается (небо, солнце).



Репка.

