



**«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!

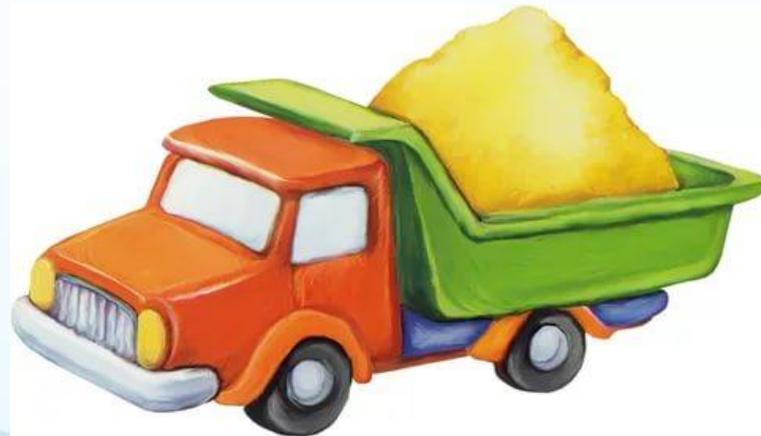


“Угадай по функции”.

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”.

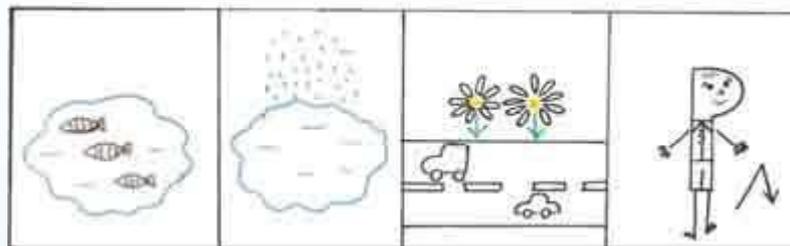
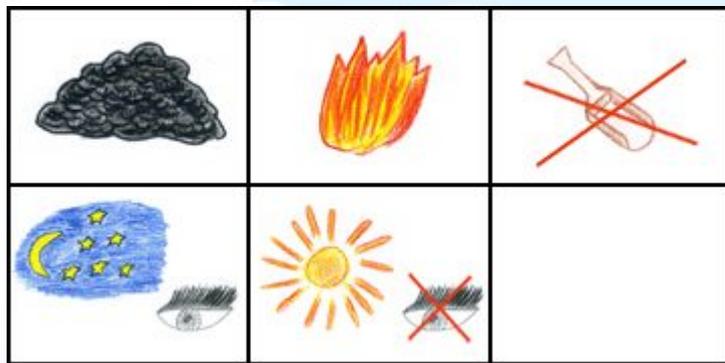
В этой игре в пояске **только одна картинка.**

Можно придумывать самые разнообразные вопросы.

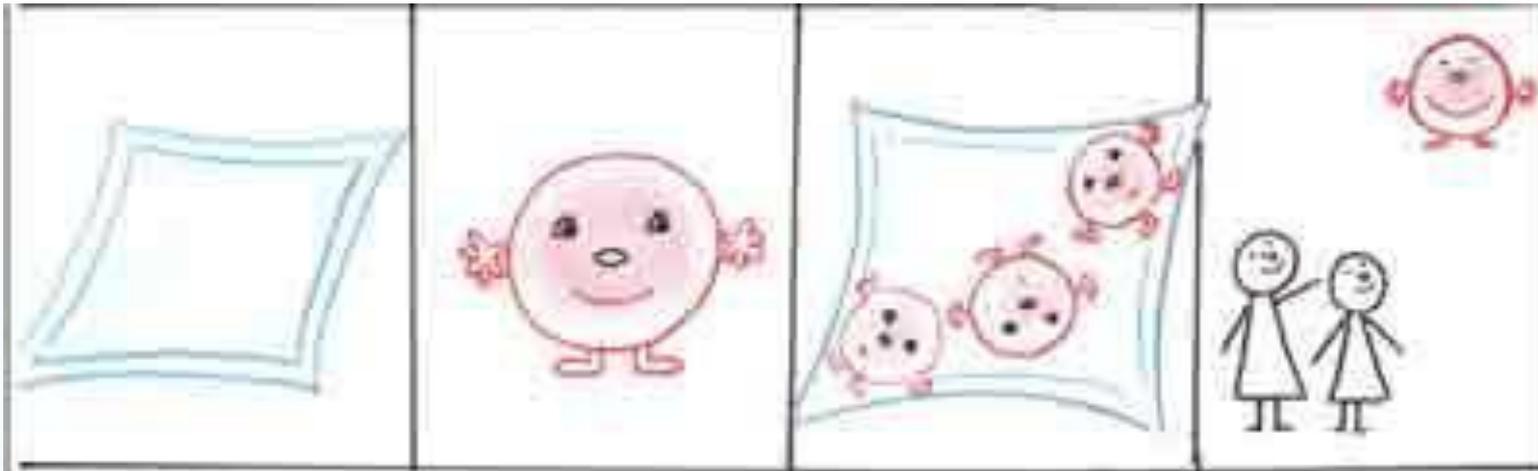
Выигрывает тот, кто придумает больше вопросов к картинке.



МНЕМОЗАГАДКИ



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



Репка.

