

ЛИМ – ПО –

Это весёлая игра, где игроки открывают друг для друга верхний слой игрового поля, под которым прячется изображение. Играют в парах или двумя командами.

В данных презентациях представлены шаблоны игры для развития у детей ориентировки на листе бумаги : верхний, нижний, правый, левый углы; понятий ряд,

столбец,; порядковый счёт в пределах

На шаблон, который копируется любое количество раз в программе POWER POINT накладывается любое изображение

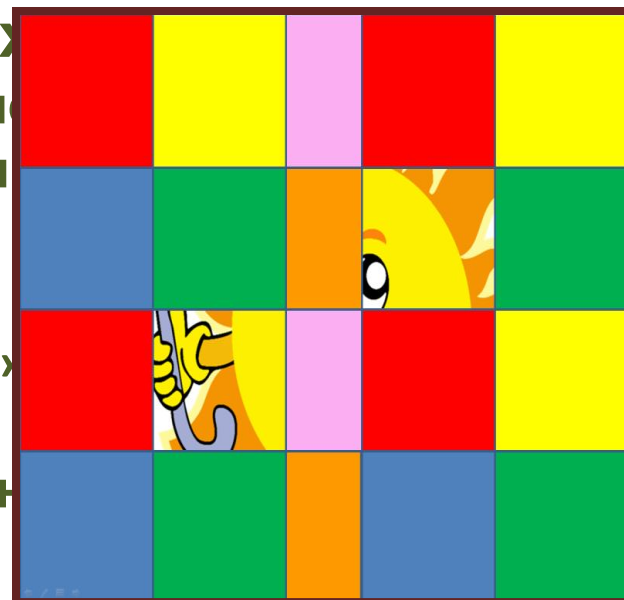
(лексическая тема, буквы, цифры)

Далее при нажатии функции «на задний план» слайд готов к работе.

Игра продолжается до угадывания изображения

Не спишите, ведь в случае неверного местоположения и неправильно

угаданного изображения, очко перейдёт сопернику.



ЛИМ – ПО –

Играют в парах или двумя командами.

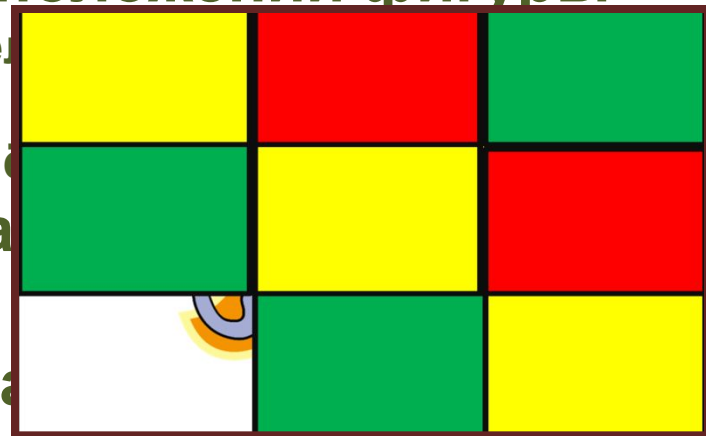
Побеждает тот, кто первый назовёт изображение на картинке.

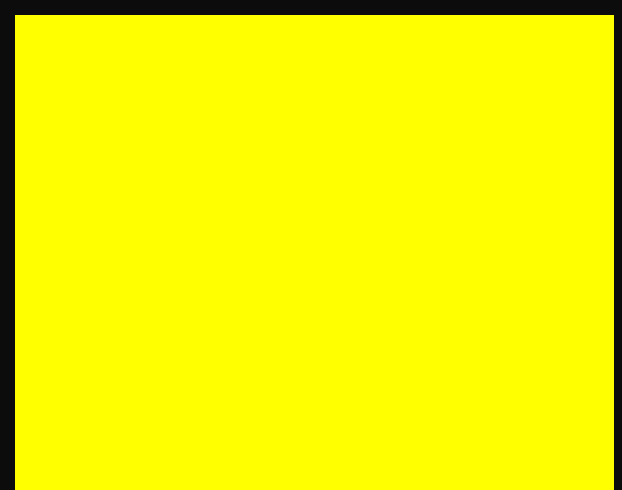
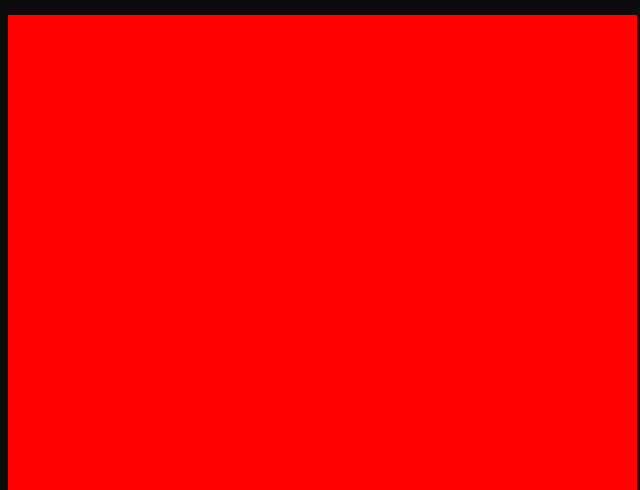
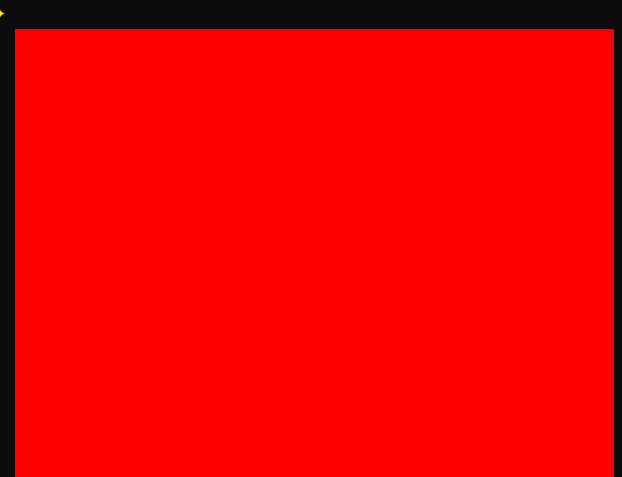
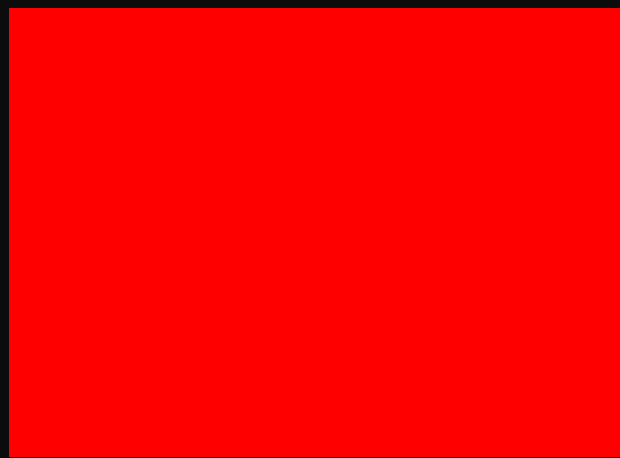
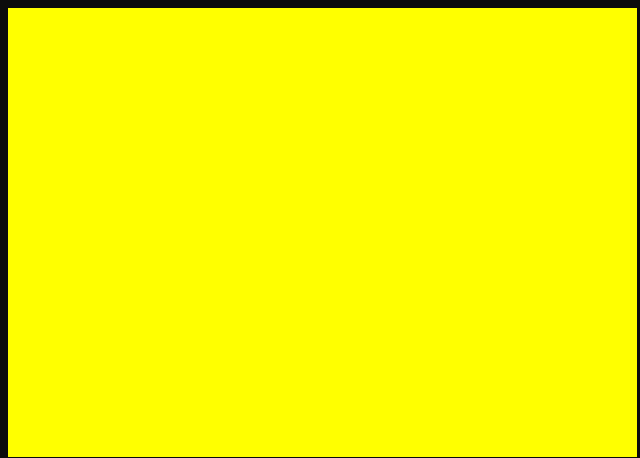
Для этого необходимо убрать верхний слой цветных фигур, делая это по очереди друг для друга. Первый участник даёт инструкцию о местоположении фигуры (например: 1. Открой во первом столбце НЕ жёлтый прямоугольник.

2. Открой в третьем ряду НЕ жёлтый и НЕ зелёный квадрат.

Второй участник открывает квадрат согласно инструкции, если может называет изображение, если не знает ответа, - даёт инструкцию первому участнику. Игра продолжается

до угадывания изображения. Не спишите, ведь в случае неверного местоположения и неправильно





ЛИМ – ПО –

Играют в парах или двумя командами.

Побеждает тот, кто первый назовёт изображение на картинке.

Для этого необходимо убрать верхний слой цветных фигур, делая это по очереди друг для друга. Первый участник даёт инструкцию о местоположении фигуры

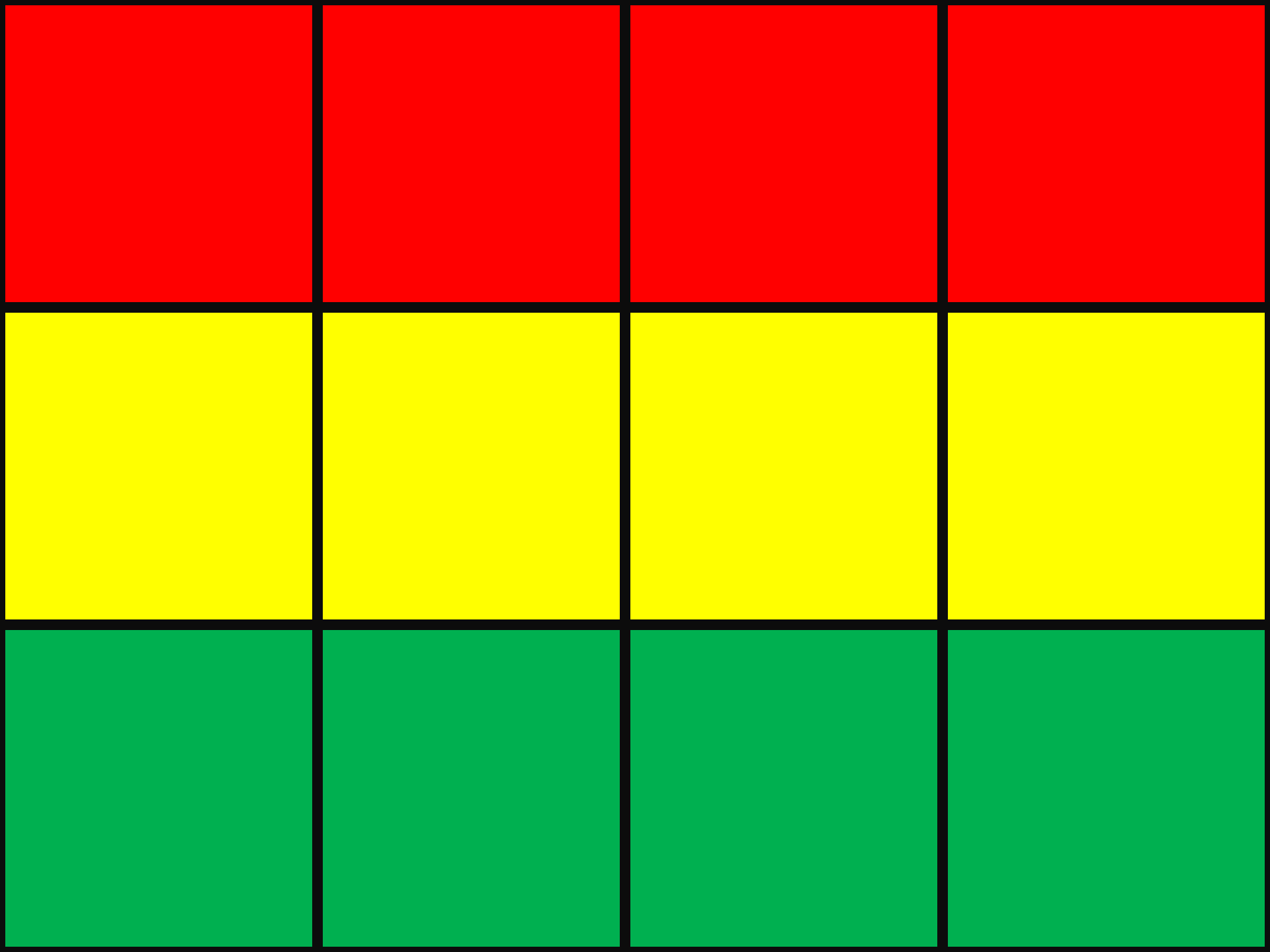
(например: 1. Открой во втором столбце зелёный
2. Открой в жёлтом ряду второй справа квадрат)

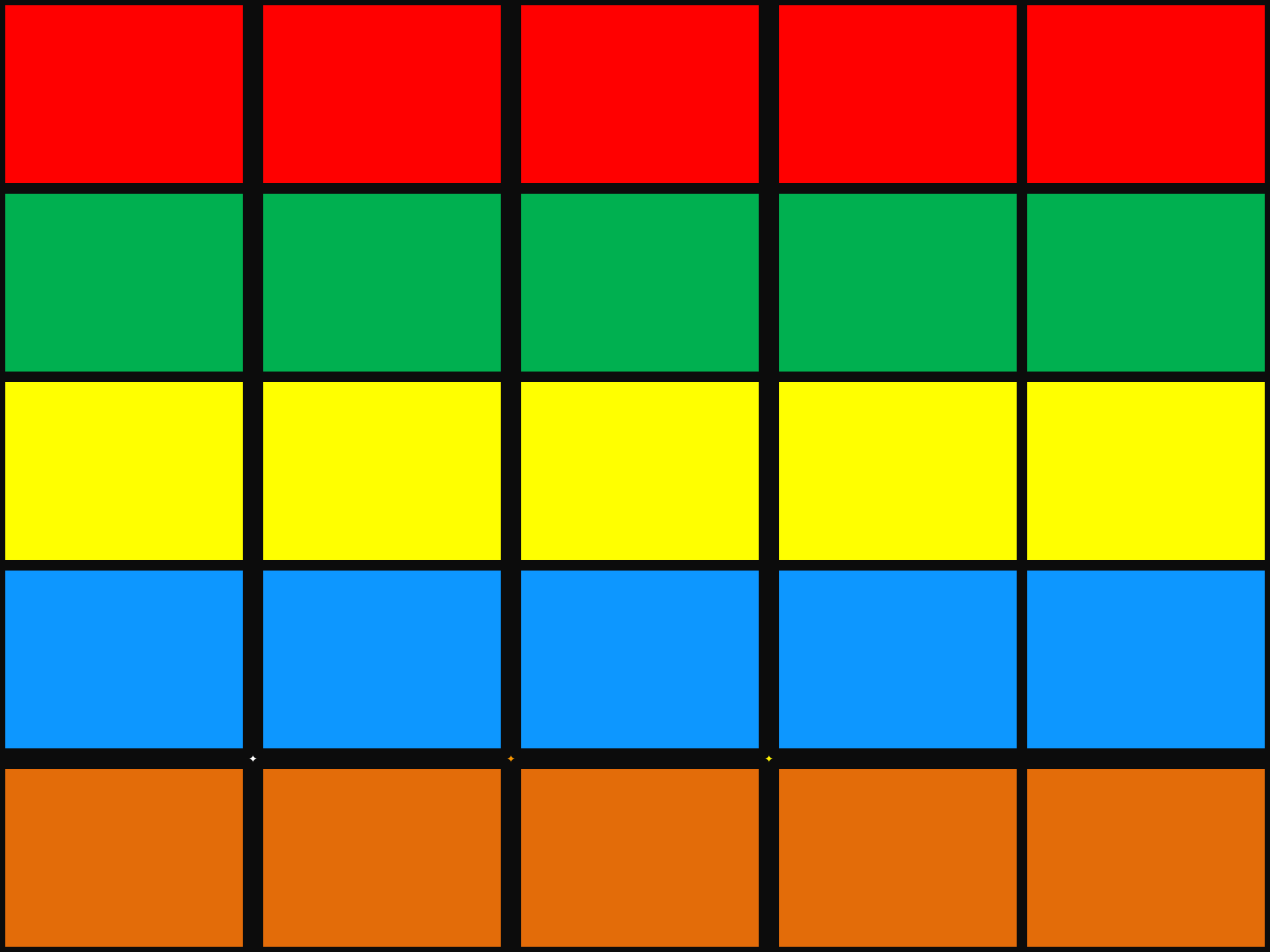
Второй участник открывает квадрат согласно инструкции, если может называет изображение, если не знает ответа, - даёт инструкцию первому участнику. Игра продолжается

до угадывания изображения. Не спишите, ведь в случае неверного местоположения и неправильно

угаданного изображения, очко перейдёт сопернику.







ЛИМ – ПО –

Играют в парах или двумя командами.

Побеждает тот, кто первый назовёт изображение на картинке.

Для этого необходимо убрать верхний слой цветных фигур, делая это по очереди друг для друга. Первый

участник даёт инструкцию о местоположении.

(Например: 1. Открой в красном столбце нижний квадрат или третий сверху или первый снизу.

2. Открой во втором ряду синий квадрат или второй столбец.)

Второй участник открывает квадрат

согласно инструкции, если может

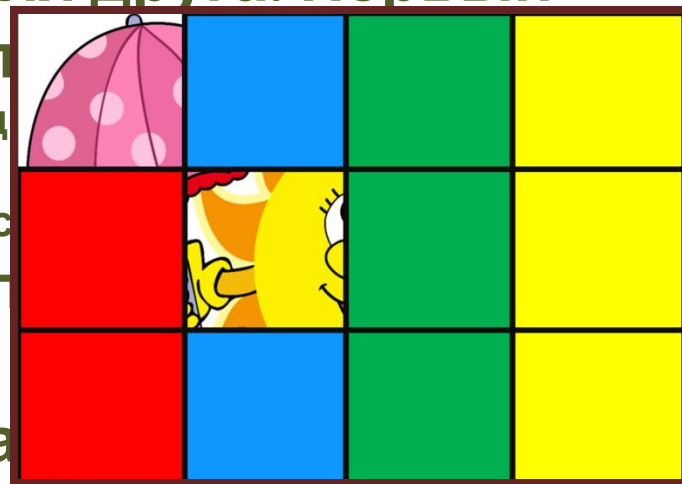
называет изображение, если не знает

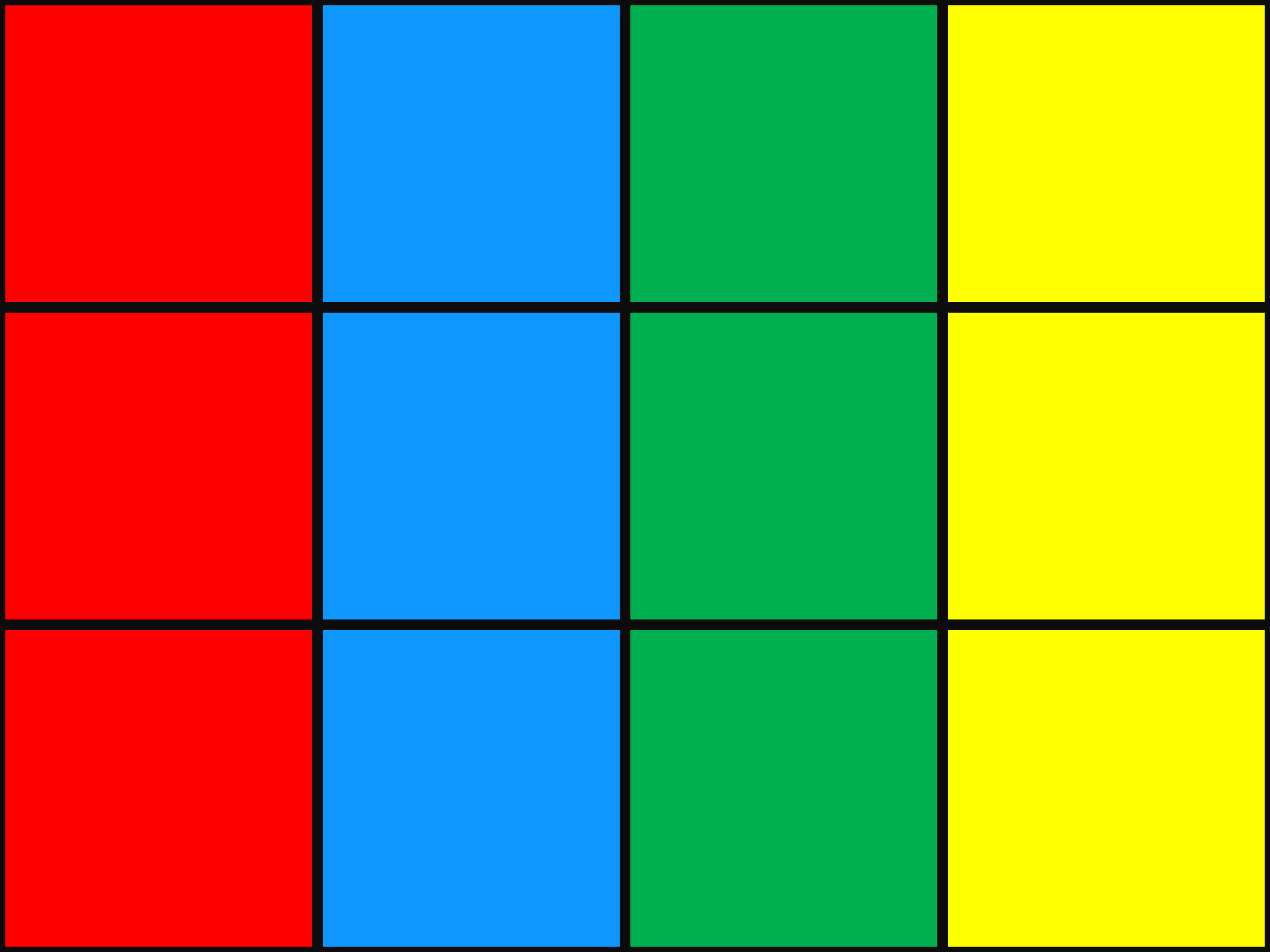
ответа, - даёт инструкцию первому

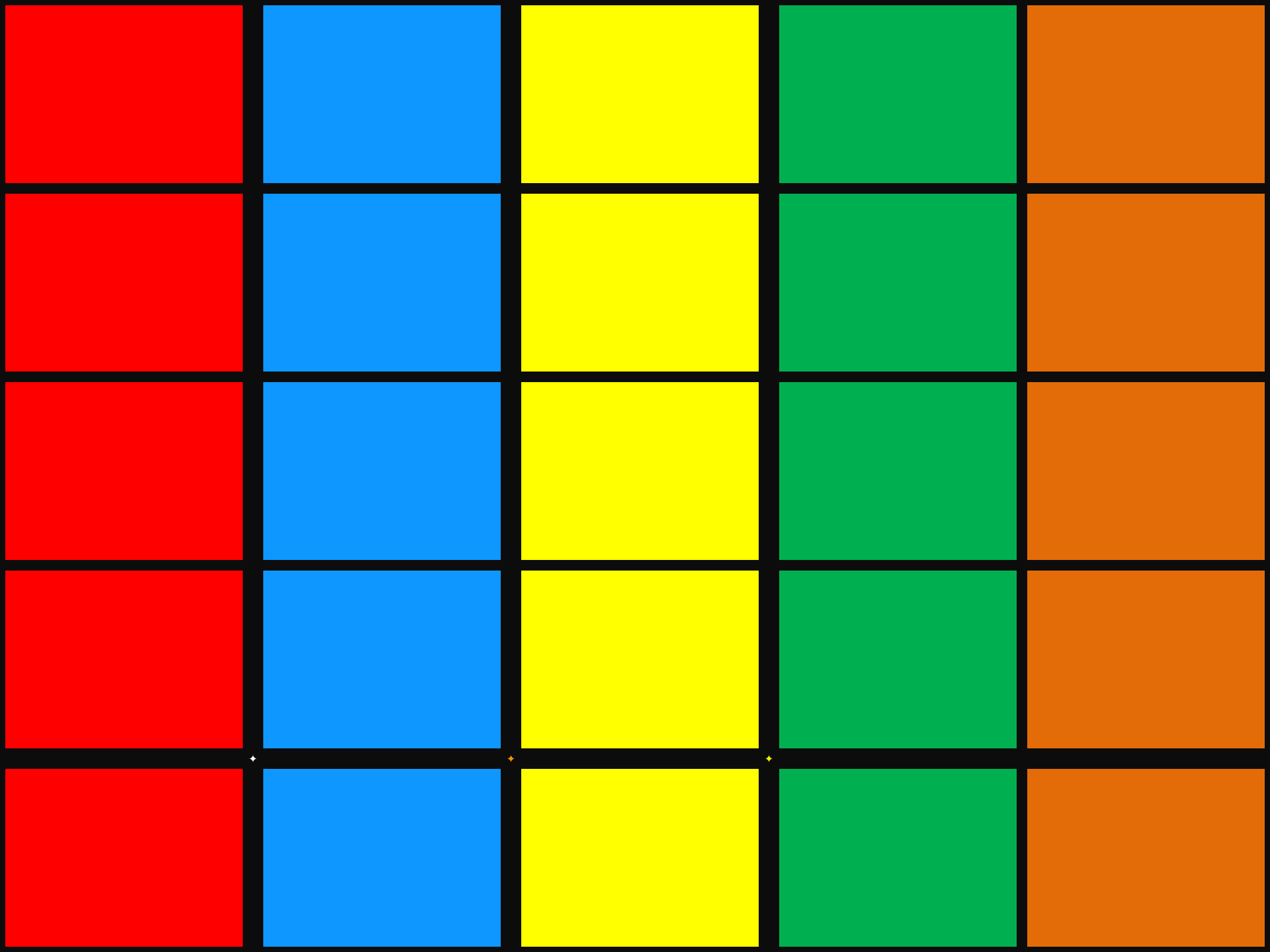
участнику. Игра продолжается до угадывания

изображения.

Не спишите, ведь в случае неверного местоположения







ЛИМ – ПО –

Играют в парах или двумя командами.

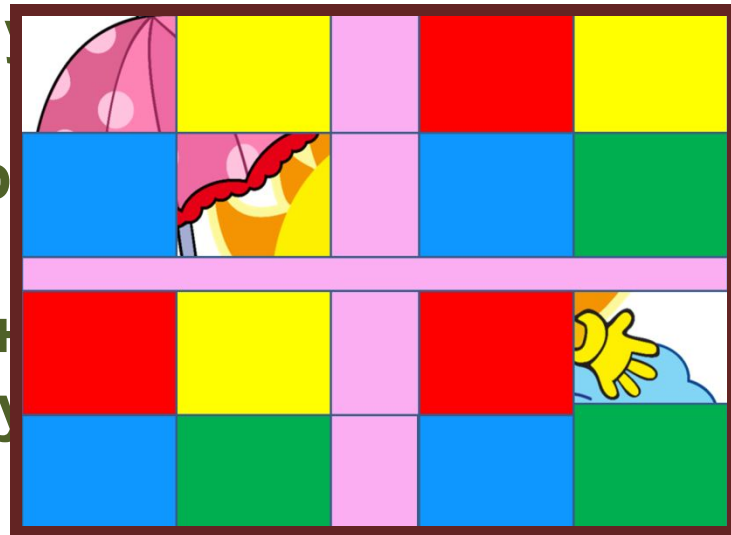
Побеждает тот, кто первый назовёт изображение на картинке.

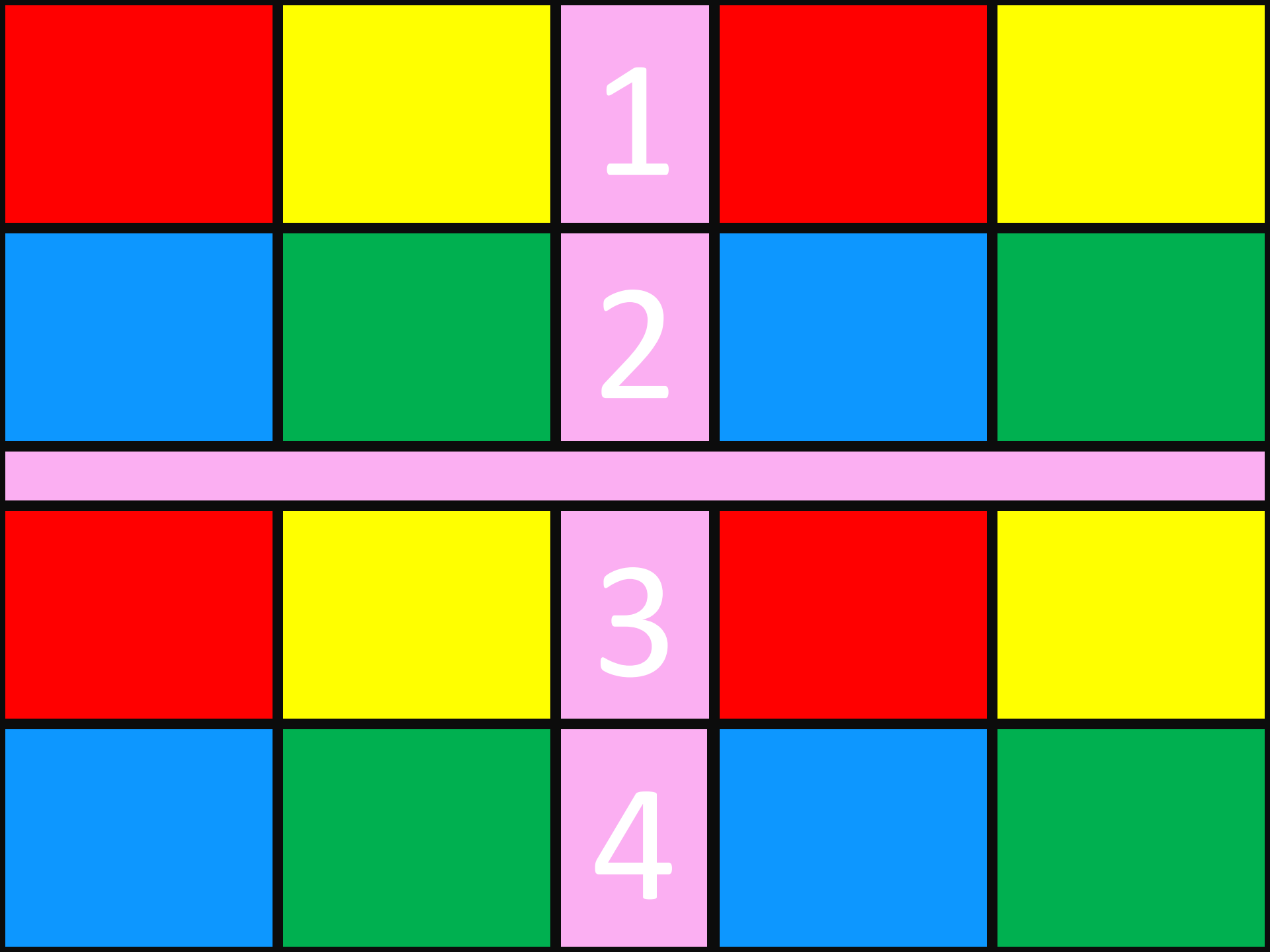
Для этого необходимо убрать верхний слой цветных фигур, делая это по очереди друг для друга. Первый участник даёт инструкцию о местоположении фигуры

(например: открой в левом нижнем углу прямоугольник)

Второй участник открывает квадрат согласно инструкции, если может назвать изображение, если не знает ответа, - даёт инструкцию первому участнику. Игра продолжается до угадывания изображения.

Не спишите, ведь в случае неверного





1

2

3

4

ЛИМ – ПО –

Играют в парах или двумя командами.

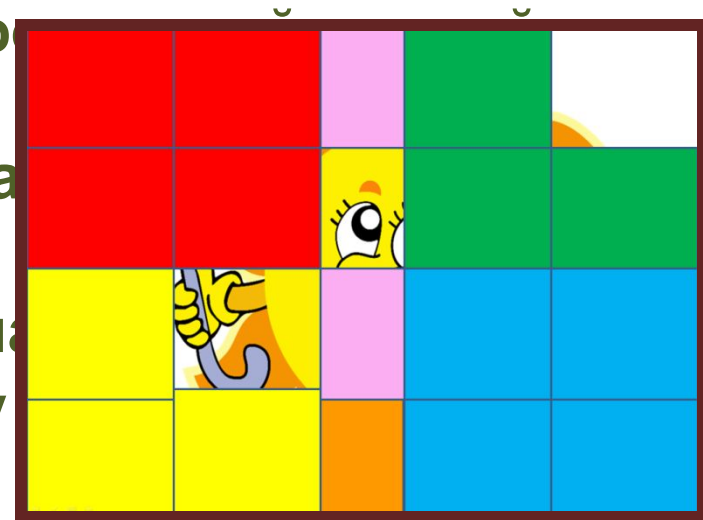
Побеждает тот, кто первый назовёт изображение на картинке.

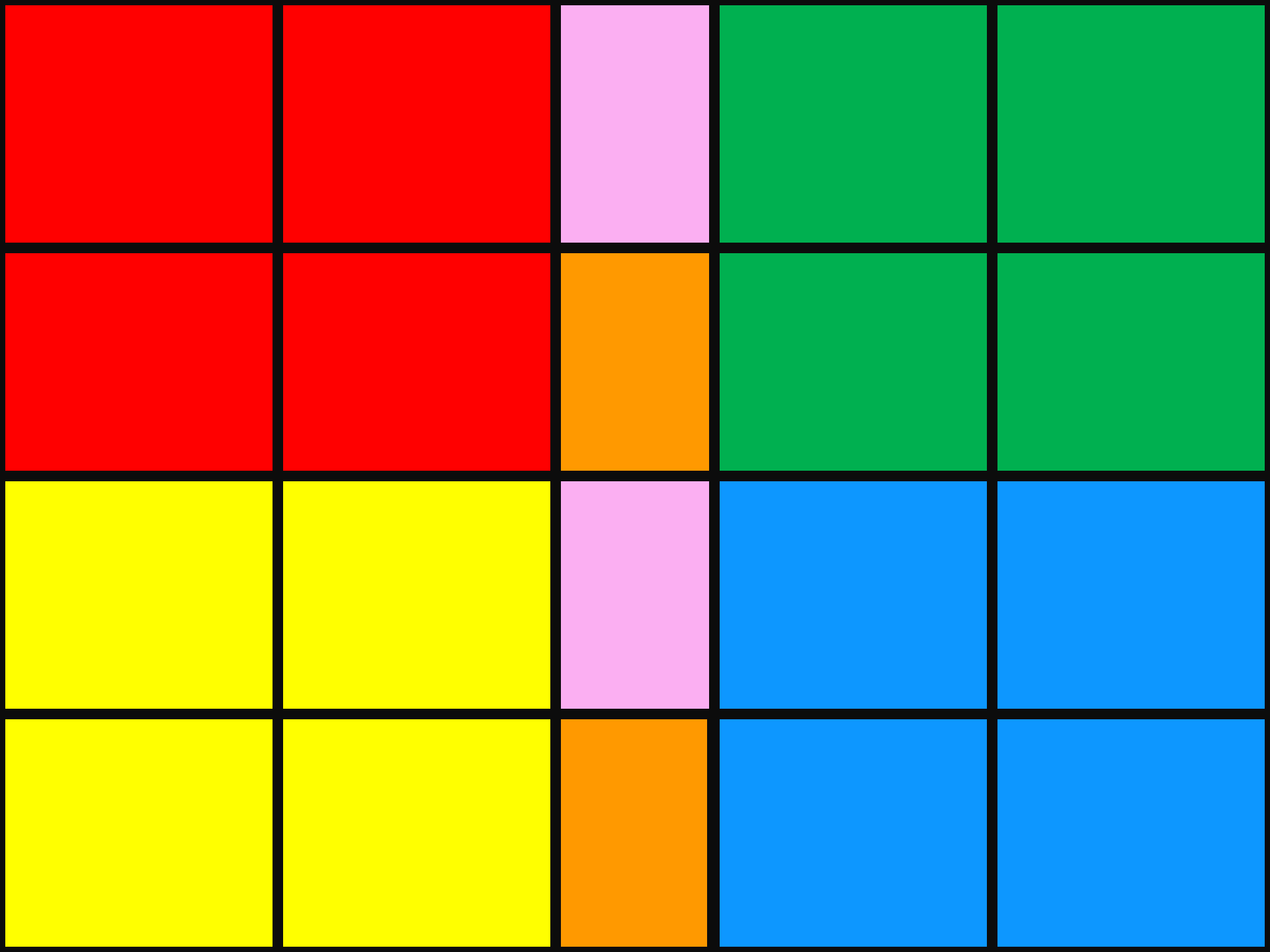
Для этого необходимо убрать верхний слой цветных фигур, делая это по очереди друг для друга. Первый участник даёт инструкцию о местоположении фигуры

(например: открой в красном секторе квадрат)

Второй участник открывает квадрат согласно инструкции, если может называет изображение, если не знает ответа, - даёт инструкцию первому участнику. Игра продолжается до угадывания изображения.

Не спишите, ведь в случае неверного





ЛИМ – ПО –

Играют в парах или двумя командами.

Побеждает тот, кто первый назовёт изображение на картинке.

Для этого необходимо убрать верхний слой цветных фигур, делая это по очереди друг для друга. Первый участник даёт инструкцию о местоположении фигуры

(например: открой справа красную)

Второй участник открывает квадрат

согласно инструкции, если может

называет изображение, если не знает

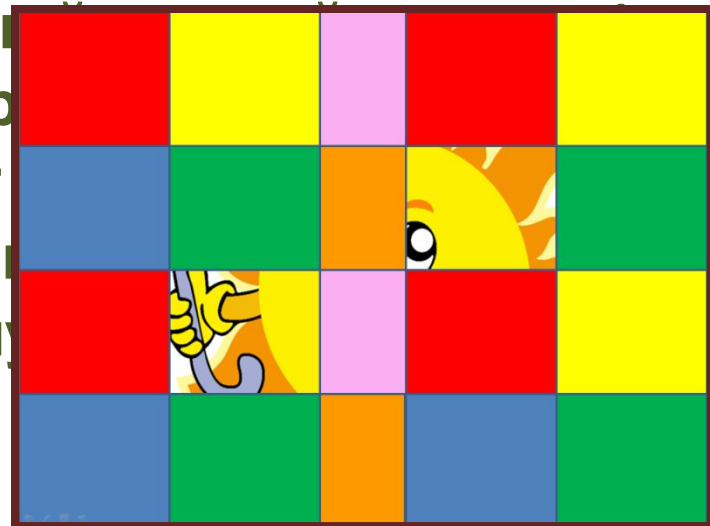
ответа, - даёт инструкцию первому

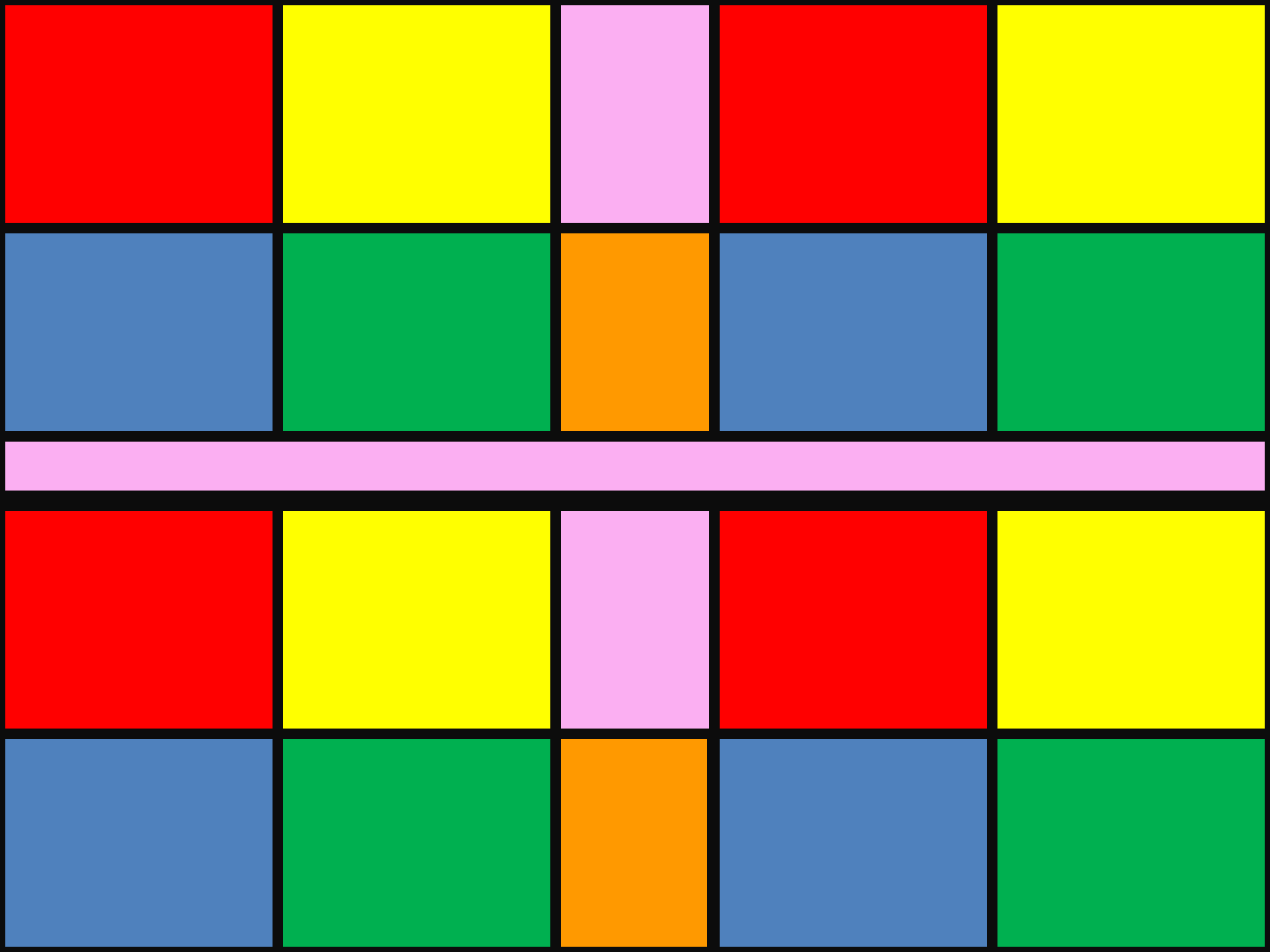
участнику. Игра продолжается

до угадывания изображения.

Не спишите, ведь в случае неверного

местоположения и неправильно угаданного





ЛИМ – ПО –

Играют в парах или двумя командами.

Побеждает тот, кто первый назовёт изображение на картинке.

Для этого необходимо убрать верхний слой цветных фигур, делая это по очереди друг для друга. Первый участник даёт инструкцию о местоположении фигуры

(например: открой в жёлтом ряду четвёртый квадратик).
Второй участник открывает квадратик согласно инструкции, если может назвать изображение, если не знает ответа, - даёт инструкцию первому участнику. Игра продолжается до угадывания изображения.

Не спишите, ведь в случае неверного местоположения и неправильно угаданного



ЛИМ – ПО –

Играют в парах или двумя командами.

Побеждает тот, кто первый назовёт изображение на картинке.

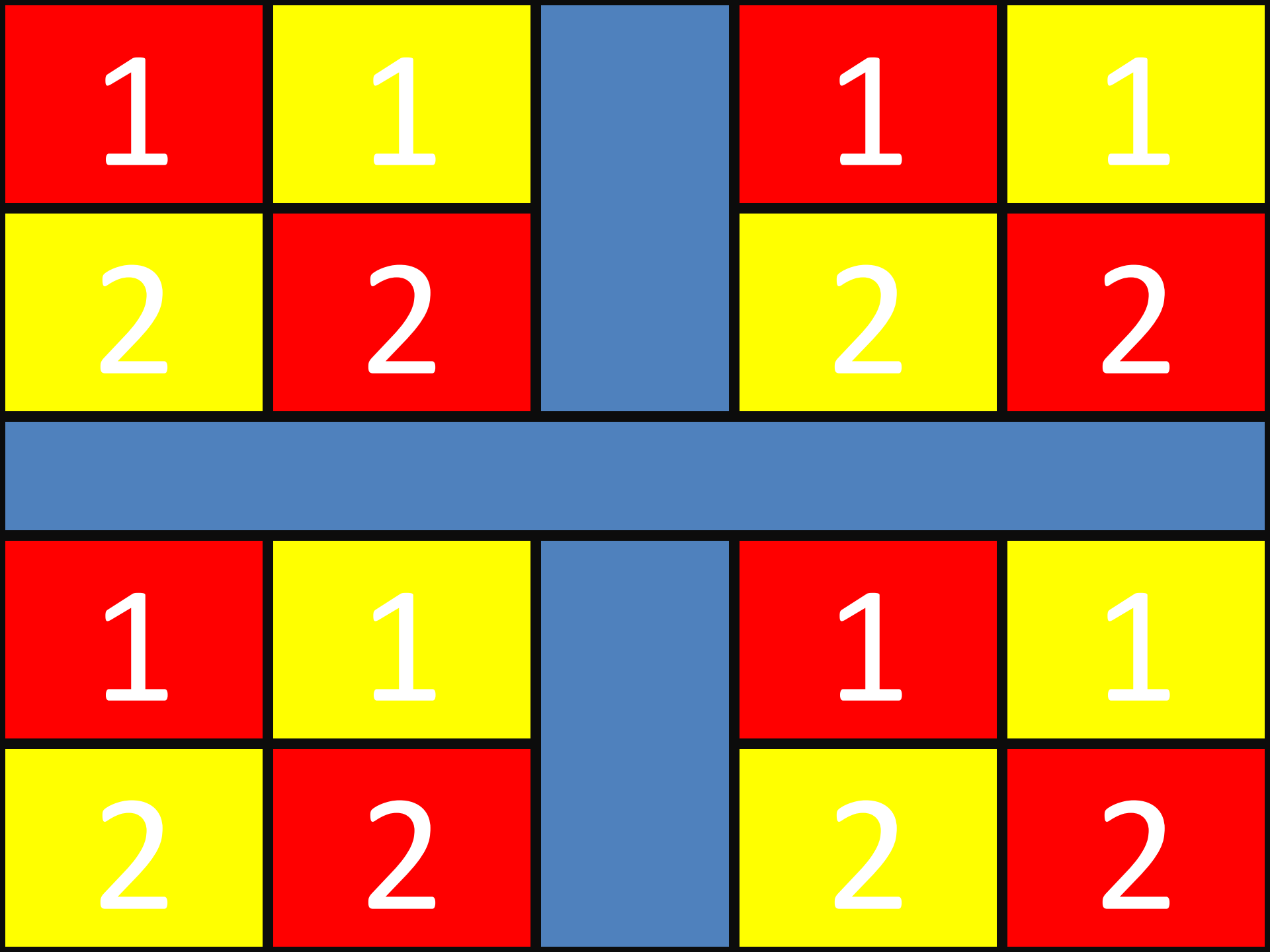
Для этого необходимо убрать верхний слой цветных фигур, делая это по очереди друг для друга. Первый участник даёт инструкцию о местоположении фигуры

(например: открой в правом нижнем углу). Второй участник открывает квадрат согласно инструкции, если может назвать изображение, если не знает ответа, - даёт инструкцию первому участнику. Игра продолжается до угадывания изображения.

Не спишите, ведь в случае неверного

местоположения и неправильно угаданного





1

1

1

1

2

2

2

2

1

1

1

1

2

2

2

2