

Данетки: тренируем нестандартное мышление



Данетки (игра в ситуации) — разновидность игры в загадки.

Данетки — это особый вид загадок, которые отлично развивают логическое мышление, учат думать нестандартно и креативно. Перед игроком ставится задача, требующая решения. Чтобы это решение найти, игрок (допускается участие нескольких отгадывающих, тогда вопросы ведущему они должны задавать по очереди) задаёт ведущему наводящие вопросы, на которые может быть только три варианта ответа:

- да
- нет
- не имеет значения

Цель — найти верное решение за минимальное количество вопросов. Можно добавить соревновательный элемент, объявив победителем того игрока, который первым догадается, как решить данетку. Можно придумывать подобные задачки самостоятельно.

Придумать тему ситуативной "данетки" без навыка бывает не просто. Если вам трудно придумать ситуацию, поручите это детям. Превратите процесс придумывания тем ситуативных "данеток" в веселое упражнение по развитию остроумия. Возьмите готовую ситуацию из литературного произведения, например сказки. Можно выбрать из сказки ключевую или необычную ситуацию и обыгрывается таинственными вопросами.

Игры в стихах ДА-НЕТ

Праздник мы сейчас откроем,
Чудо-игры здесь устроим.
Повернитесь все друг к другу,
И пожмите руки другу.
Руки вверх все поднимите
И вверху пошевелите.
Крикнем весело: ""Ура!""
Игры начинать пора!!
Вы друг другу помогайте,
На вопросы отвечайте
Только ""Да"" и только ""Нет""
Дружно дайте мне ответ:
Если ""нет"" вы говорите,
То ногами постучите,

Если говорите ""Да""-
В ладоши хлопайте тогда.
В школу ходит старый дед.
Это правда, дети?.. (Нет - дети стучат ногами).
Внука водит он туда?
Отвечайте дружно... (Да - хлопают в ладоши).
Лед - замерзшая вода?
Отвечаем дружно... (Да).
После пятницы - среда?
Дружно мы ответим... (Нет).
Ель зеленая всегда?
Отвечаем, дети... (Да).

День Рождения - день веселый?.. (Да)
Ждут вас игры и приколы?.. (Да)
С юмором у вас в порядке?.. (Да)
Сейчас мы делаем зарядку?.. (Нет)
Именинницу поздравим?.. (Да)
Или к бабушке отправим?.. (Нет)

Где еда, где не еда?

Словом «да» и словом «нет»
Надо быстро дать ответ.
Где еда, где не еда?
Вы готовы, дети ?

Есть в кастрюле 5 котлет.
Мы их будем кушать? (да)
Возьмем суповой пакет
И рассыплем на пол? (нет)
Налита в стакан вода
Будем пить ее мы? (нет)
В миске с солью лебеда
Мы ее в крошку? (нет)
Есть на кухне газ-плита,
Мы ее почистим (да)
В вазочке кило конфет
Мы съедим их, дети? (да)
На плите сковорода,
Мы ее проглотим? (нет)
На столе стоит обед
Мы его забросим ?(нет)
От рыбешки есть скелет
Мы его в отходы (да)
На тарелке гряда льда,
Ведь съедим его мы (нет, да)
Тот, кто громко крикнет «нет»
Дал неправильный ответ
Кто воскликнул слово «да»
Тот простудится тогда
Вы решайте сами , дети,
Нужно ль есть ледышки эти?
Закругляться мне пора,
Ведь закончилась игра.
Теперь вместе, детвора,
Крикнем громкое ..""Ура!""

Может- нет, а может- да!

У меня для вас игра:
«Может- нет, а может -да!
Подскажите мне ответ:
«Может – «да», а может –«нет»!

Рыбки спят на дне пруда.
Это правда, дети? (Да)
Быстро дайте мне ответ,
Снег зимой бывает? (Да)
Понедельник и среда-
Это дни недели? (Да)
Солнце дарит людям свет?
Отвечаем вместе! (Да)
«Вискас» - Кошкина еда.
Что вы скажете мне? (Да)
Я предвижу ваш ответ:
Мышь боится кошки?(Да)
Крокодил живет сто лет-
Это правда, дети? (Нет)
Может человек в 5 лет
Дедом стареньким быть? (Нет)
А полынь и лебеда-
Это овощи ведь? (Нет)
Каждый скажет без труда:
За зиму лето? (Нет)
Свет луны и солнца свет-
Виден ли он людям? (Да)
Подскажите мне ответ:
Спят зимой лягушки? (Да)
Верблюд способен, дай ответ,
Идти три дня без пищи? (Да)
Дать мне можете ответ:
Волк меняет шубу? (Нет)
Отвечайте, детвора,
Вам понравилась игра? (Да)
Да – нет!
Вновь игра приходит к нам-
Зал мы делим пополам:
Слева «да» кричат в ответ,
Справа отвечают « нет»
Жить, ребята, без конфет
Очень плохо, скучно (Да)
Есть такой велосипед
Что летает в космос?..(Нет)
Замерзает ли вода
В знойный летний вечер?(Нет)
Все ли ездят поезда
Лишь по рельсам только?(Да)
Может богатырь –атлет
До луны допрыгнуть?(Нет)
Все стоят на красный свет-
И авто, и люди?....(Да)
Из просохшего пруда
Рыба выловится?(Нет)

Можно черного кота
Не увидеть ночью?... (Да)
Мореходные суда
Могут плыть по суше? (Нет)
Может вкусным быть обед
Из сырой картошки? (Нет)
Все ли надо города
Писать с заглавной буквы? (Да)
Все ответы хороши,
Вы кричали от души
Давайте на прощание
Крикнем ... До свидания!

Веселые ""ДА-НЕТКИ""

Веселые данетки -
без фантиков ""конфетки"" -
Только ""да"" и только ""нет"" - дайте
правильный ответ!

— Если ты бежишь в буфет,
Значит, ты голодный? ... (да)

— В небе месяц и звезда —
Значит, это полдень? ... (нет)

— На лётном поле поезда
Готовы к старту в небо? ... (нет)

— Кто много кушает конфет,
Тот сладкоежка, верно? ... (да)

— Кастрюля и сковорода
Нужны для ловли рыбы? ... (нет)

— Сохранить большой секрет
Очень трудно, правда? ... (да)

— Если любишь ты балет,
То пойдешь в театр? ... (нет)

— Растут усы и борода
У тех, кто ходит в садик? ... (нет)

— Если ленишься всегда,
В дневнике пятерки? ... (нет)

— Ты с аппетитом съел обед,
Сказать спасибо нужно? ... (да)

— Если врешь везде, всегда,
Значит, ты правдивый? ... (нет)

— В колодце чистая вода,
Чтоб плавать и нырять там? ... (нет)



Примеры игр-ДАНЕТОК

Какой овощ я задумал?

- Это корнеплод? (Морковь, свекла, редис)
- Это листовый овощ? (Капуста, салат)
- Это плодовой овощ? (Помидоры, огурцы)

Какое имя я загадал?

- Это мужское имя?
- Имя начинается с гласной?
- В нашей группе есть такое имя?

Какую часть одежды я задумал?

- Это верхняя одежда?
- Это мужская одежда?

Какую сказку я задумал?

- Это русская сказка?

Какое дело я делаю утром обязательно?

Какой цвет я задумал?

Какое свойство мороженого, лампочки, арбуза, карандаша я загадал?

Какого писателя, сказочника, поэта, ученого я задумал?

Какую известную битву я задумал?



Игра "Черный ящик".

Детям показывают "черный ящик" или просто сумку, портфель и предлагают за 10 вопросов отгадать - что там? И т. д.

- Там рукотворный предмет? Там что-то мягкое? Там что-то металлическое? И т. д.

Игра "Парные картинки" (развитие мыслительных операций анализа и синтеза).

Используются картинки из двух наборов детского лото. Играющие делятся на две группы. Каждый получает по четыре картинки. Игроки из первой группы по очереди описывают предмет, нарисованный на одной из имеющихся у них картинок, не показывая их. Тот у которого, по его мнению, есть эта картинка, показывает ее. Если ответ правильный, обе картинки откладываются в сторону (в общую коробку, например). Если ответ неправильный, первый игрок повторяет свое описание, сделав его более подробным и детализированным.

После того как все игроки из первой группы описали по одной картинке, роли меняются.

Игра "Определи игрушку".

Из группы выбирается один водящий. На 3-5 минут он выходит за дверь. В его отсутствие игроки придумывают какую-либо историю, в которой главным персонажем выступает одна из игрушек.

Все игрушки, в том числе и выбранный игровой персонаж, расставлены на столах или стульях. Приглашается водящий. Игроки из группы поочередно рассказывают ему придуманную историю, не называя главного персонажа, а замещая его названием местоимением "он" или "она". История рассказывается в течение 3-5 минут. Водящий должен показать игрушку, являющуюся главным персонажем рассказанной истории.

Если угадывание произошло правильно, выбирается другой водящий, и игра повторяется. Если ответ неправильный, игроки дополняют рассказанную историю так, чтобы помочь водящему новыми деталями, не называя при этом задуманную игрушку.

Игра "Противоположность".

Ведущий показывает одну картинку. Задача состоит в том, чтобы назвать слово, обозначающее противоположный предмет. Например, ведущий показывает предмет "чашка".

Например, можно назвать следующие предметы: "доска" (чашка выпуклая, а доска прямая), "солнце" (чашку делает человек, а солнце - это часть естественной природы), "вода" (вода - это наполнитель, а чашка - это форма) и т. д.

Каждый по очереди предлагает свой ответ и обязательно объясняет, почему он выбрал именно такой предмет.

Игра "Простые рисунки".

Такие рисунки состоят из контуров геометрических фигур, дуг и прямых. В них при создании не закладывается никакого определенного значения. Простые рисунки нужно разгадывать, то есть находить в них смысл, отвечать на вопрос "Что это такое?".

Правила игры просты: нужно сказать, что за предмет изображен на рисунке. Чем больше решений, тем лучше. Единственное ограничение: не нужно поворачивать рисунки.

Игра "Кто кем (чем) будет?"

Игра хороша тем, что можно играть и компанией и вдвоем с ребенком где угодно. Задавайте друг другу вопросы, следите, чтобы малыш, отвечая на вопрос, грамотно склонял имена существительные.

Кем будет яйцо? (может быть птенцом, крокодилом, черепахой, змеей.)

- цыпленок - петухом;
 - мальчик - мужчиной;
 - теленок - коровой или быком - бумага - книгой
 - снег -водой
 - вода - льдом
 - семечко - цветком
 - мука - блинчиками
- и т. д.

Игра-наоборот: "Кто кем был?"

- лошадь - жеребенком
- цветок - семенем

Игра "Жили-были..."

Взрослый задает вопрос "Жил-был цыпленок, что с ним потом стало?" - "Он стал петушком".

"Жила-была тучка, что с ней потом стало?" - "Из нее дождик пролился"

"Жил-был ручеек, что с ним стало?" - "Зимой замерз", "Засох в жару".

"Жило-было семечко, что с ним потом стало?" - "Из него цветок вырос"

"Жил-был кусочек глины, что с ним потом стало?" - "Из него сделали кирпич (вазу...).



Игра "Третий лишний".

В этой игре дети учатся классифицировать предметы по признакам, заданным в условиях.

Взрослый говорит три слова - сова, ворона, лиса. Ребенок должен быстро в уме проанализировать эти три слова и определить, что все три слова относятся к живой природе, однако, сова и ворона -

птицы, а лиса - нет. Следовательно, лиса здесь лишняя.

- молоко, сок, хлеб - все три слова означают съедобное. Но молоко и сок - пьют, а хлеб кушают.

- машина, лошадь, трамвай;
- шапка, платок, сапоги;
- роза, береза, ёлка.

Для детей 5-7 лет задания усложняются:

- дождь, снег, река;
- врач, турист, шофер;
- тень, солнце, планета;
- мороз, вьюга, январь;
- камень, глина, стекло;
- дверь, ковер, окно;
- море, река, бассейн.

Игра "Какое что бывает?"

Сначала вопросы задает взрослый, а ребенок отвечает. Потом нужно дать возможность ребенку проявить себя.

Примеры:

- Что бывает высоким? (дерево, столб, человек, дом). Здесь уместно спросить, что выше - дерево или дом; человек или столб.

- Что бывает длинным? (коротким)

- Что бывает широким (узким)?

- Что бывает круглым (квадратным)?

В игру можно включать самые разные понятия: что бывает пушистым, мягким, твердым, острым, холодным, белым, черным и т.д.



Упражнение "Кто без чего не обойдется".

Взрослый зачитывает ряд слов. Из этих слов надо выбрать только два, самых важных, без чего главный предмет не может обойтись. Например, сад... какие слова самые главные: растения, садовник, собака, забор, земля? Без чего сада быть не может? Может ли быть сад без растений? Почему?.. Без садовника... собаки... забора... земли?.. Почему?"

Каждое из предполагаемых слов подробно разбирается. Главное, чтобы ребёнок понял, почему именно то или иное слово является главным, существенным признаком данного понятия.

Примерные задания:

Сапоги (шнурки, подошва, каблук, молния, голенище)

Река (берег, рыба, рыболов, тина, вода)

Город (автомобиль, здание, толпа, улица, велосипед)

Игра (карты, игроки, штрафы, наказания, правила)

Чтение (глаза, книга, картинка, печать, слово)

Война (самолёт, пушки, сражения, ружья, солдаты)

Школа (учитель, ученики, столы, стулья, книги, тетради)

Второй вариант. Называем слова, и спрашиваем: чего не может быть без этого предмета, для чего или кого оно самое главное?

Например: вода, провод, карандаш, стекло, кирпич.

Игра Живое - неживое.

Можно использовать книжки с сюжетными картинками.

Что растет? Кто растет?

Кто летает? Что летает?

Кто плавает? Что плавает?

Кто самый большой? Что самое большое?

И т.д.

Игра Что снаружи, что внутри?

Взрослый называет пару предметов, а ребенок говорит, что может быть снаружи, а что - внутри. Дом - шкаф; книга - шкаф; сумка - кошелек; кошелек-деньги; кастрюля - каша; аквариум - рыбы; будка - собака; нора - лиса.

Затем поменяйтесь ролями - пусть ребенок загадывает пары слов.