

«Умные игры без распечаток: три коробки, которые работают сами»

Воспитатель :

«Коллеги, давайте честно. Сколько раз вы начинали занятие со слов: „Сейчас мы с вами поиграем в умную игру“ — и видели, как дети напрягаются? Плечи поднимаются, глаза становятся осторожными. Слово „умная“ для многих детей до сих пор звучит как „трудная“ или „скучная“».(Пауза.).

«А теперь вспомните другое. Вы спрашиваете: „Кто хочет загадку?“. И лес рук. Вы говорите: „Давайте посмотрим, кто догадается первым“. И дети начинают шептаться, жестикулировать, спорят. Это и есть интеллектуальная игра. Только без названия».

«Интеллектуальная игра — это не викторина на знание фактов. Это ситуация, где ребёнок применяет то, что знает, в новых условиях, время ограничено, а ошибка не ведёт к наказанию. «Сегодня мы покажем технологию, которая работает без распечаток, без сложной подготовки и без тотального контроля. С помощью трёх простых форматов вы запустите интеллектуальную игру за 30 секунд — и для малышей, и для подготовишек.

Воспитатель 1:

«Коллеги, представьте: вы заходите в группу. Дети разбросали игрушки, шумят. Что делать? Ругать? Бесполезно. Включать мультик? Скучно. А можно просто... сесть на пол и открыть первую коробку».

(Она ставит коробку №1 на видное место).

Воспитатель 2:

«Интеллектуальные игры пугают многих словом „интеллект“. Кажется, что нужны специальные знания, вопросы в конвертах и учёная степень. На самом деле нужны три вещи: коробка, предмет и правило. Всё».

Воспитатель 3:

«Сегодня мы откроем три коробки. Внутри — три разных формата игры. Вы сможете повторить любой из них завтра утром. Даже если у вас нет распечаток, карточек и проектора. Только вы, дети и коробка».

Воспитатель

«А теперь — внимание. Вы не зрители. Сейчас вы станете детьми. Забудьте на 5 минут, что вы взрослые умные педагоги. Ёрзайте, кричите ответы, ошибайтесь. Потому что именно так начинается настоящая интеллектуальная игра — с разрешения ошибаться».

КОРОБКА №1 — «ЧТО ВНУТРИ?» (2 минуты)

Воспитатель 1 (в первой коробке лежит старый ключ (или любой необычный предмет: катушка ниток, подсвечник, пузырёк с этикеткой)).

«Игра первая — самая простая. Называется „Угадай за 10 вопросов“. Правила»:

- Я не показываю предмет. Я просто говорю: «В коробке — нечто».
- Дети задают мне вопросы, на которые можно ответить только „да“ или „нет“.

· Через 10 вопросов — открываем коробку.

«Сейчас мы сыграем с вами, коллеги. У вас ровно 10 вопросов про этот предмет (ключ). Я могу отвечать только „да“ или „нет“. Начали».

(Зал задаёт вопросы. Примерная цепочка):

— «Это живое?» — Нет.

— «Это можно есть?» — Нет.

— «Это сделано из металла?» — Да.

— «Это инструмент?» — Да.

— «Им открывают дверь?» — Да.

— «Это ключ?» — Да.

(Воспитатель открывает коробку и показывает ключ).

Воспитатель 1 (комментирует): «Что здесь интеллектуального? Дети учатся классифицировать: живое/неживое, металл/дерево, инструмент/игрушка. Учат задавать вопросы — это важнее, чем давать ответы. А ещё это идеальная игра для тихих детей. Они могут молчать все 9 вопросов, а на 10-й выдать догадку».

Методическая подсказка (для коллег):

«Если дети застревают, у вас есть три спасательных вопроса-подсказки. Можно спросить самим: „Это больше на кухню или в гараж?“ или „Этим пользуется мама или папа?“».

КОРОБКА №2 — «НАЙДИ ЛИШНЕЕ НАОБОРОТ» (2 минуты)

Воспитатель 2 открывает вторую коробку и достаёт четыре предмета (или картинки):

· Яблоко (муляж)

· Банан (муляж)

· Апельсин (муляж)

· Мяч

«Вторая игра — хитрая. В классической игре „Найди лишнее“ обычно убирают мяч (он не фрукт). Но мы сделаем наоборот. Задание: найди общее для всех четырёх предметов. Не лишнее, а то, что их объединяет. Думаем 15 секунд».

(Коллеги думают. Кто-то выкрикивает: «Круглые!»)

Воспитатель :

«Круглые — хорошо, а банан? Он не круглый. Ещё идеи?»

(Пауза. Если не догадываются — подсказывает):

«Все эти предметы можно чистить (яблоко — ножом, банан — руками, апельсин — кожура, мяч — можно сдуть или очистить от грязи. Шутка. Но дети обожают ответ „всё это можно есть — кроме мяча“. И это правильный ответ!»

Воспитатель показывает второй раунд:

«А теперь — усложнение для старшей группы. Я убираю мяч. Остаются три фрукта. Новое задание: чем они отличаются друг от друга?»

(Зал перечисляет: цвет, форма, растут по-разному).

«Молодцы. Это игра развивает гибкость ума. Один и тот же набор предметов можно сортировать по цвету, по форме, по съедобности, по наличию косточек. В игре нет одного правильного ответа — есть много. Главное — доказать свою версию».

Лайфхак от воспитателя 2:

«Если нет предметов — играем с игрушками, которые лежат в группе. Мишка, заяц, кукла, мяч. Общее? Игрушки. Лишнее? Мяч — у него нет лица. Дети сами придумывают критерии».

КОРОБКА №3 — «ЗВОНОК ДЛЯ КАЖДОГО» (2 минуты)

Воспитатель 3 открывает третью коробку и достаёт подушку (или мягкую игрушку).

«Третья игра — самая шумная и любимая детьми. Называется „Передай ход“. Правила»:

- Я задаю вопрос.
- У кого в руках подушка — тот отвечает и передает подушку.
- Если не знает — подушка передаётся соседу.

«Сейчас каждый из вас получит вопрос. Подушка пойдёт по рядам. Готовы?»

(Воспитатель задаёт 3–4 вопроса — быстро, по одному на человека).

Примеры вопросов:

- «Сколько хвостов у двух котов?» (2)
- «Что бывает раньше: утро или вечер?» (утро)
- «Назови одним словом: воробей, синица, снегирь» (птицы)
- «Если я стою лицом к окну, то спина повернута...?» (к стене)

(Подушка передаётся. Коллеги отвечают, даже если с юмором).

Воспитатель :

«Почему подушка, а не поднятая рука? Потому что дети с низкой самооценкой никогда не поднимут руку. А подушку им передают — и они вдруг оказываются в центре внимания, не делая первого шага. Это инклюзивный приём. Работает с аутичными, застенчивыми и гиперактивными».

Важное дополнение:

«Правило одно: подушку нельзя вырывать. Если ребёнок молчит — считаем до трёх про себя и передаём дальше. Никакого „давай быстрее“. Тишина — тоже ответ: „я пока не готов“. И это нормально».

ТРИ КОРОБКИ — ТРИ ПРИНЦИПА (1 минута)

воспитателя снова берут в руки коробки (каждый свою).

Воспитатель (с коробкой №1):

«Первая коробка учит детей задавать вопросы. Даже самые слабые дети могут сказать „нет“ или „да“ на ваш вопрос. Это их первая победа в интеллектуальной игре».

Воспитатель (с коробкой №2):

«Вторая коробка учит видеть много способов решения. В жизни нет одной правильной сортировки. Дети договариваются: сегодня мы сортируем по цвету, завтра — по размеру. Мозг становится пластичным».

Воспитатель (с коробкой №3):

«Третья коробка учит ждать и слушать другого. Подушка — это право голоса. И оно у каждого по очереди. Это важнее любого правильного ответа».

ФИНАЛ И РАЗДАТКА (1 минута)

Воспитатель :

«Коллеги, мы не показали вам ничего сложного. Ни одного распечатанного вопроса. Ни одного табло с баллами. А вы только что сыграли в три интеллектуальные игры, сидя на стульях».

«Вот вам шпаргалка на холодильник. Три коробки — три игры» (Памятки)

Воспитатель :

«И последнее. Самое важное правило интеллектуальной игры, которое мы не написали в памятке: после игры не сравнивайте детей. Не говорите: „Маша отгадала больше всех“. Скажите: „Сегодня мы узнали, что ключ бывает старым, а банан можно чистить с хвостика“. Игра ради знания, а не ради победы. Спасибо!»

Воспитатель (в самом конце): как превратить игры в систему

«А если вы захотите большего — возьмите одну коробку на неделю. В понедельник — игра „Угадайка“. Во вторник — „Найди общее“. В среду — „Передавалка“. В четверг — дети сами прячут предмет в коробку. В пятницу — они сами придумывают вопросы. И всё. Ваша технология интеллектуальных игр запущена без ваших усилий».

Памятка для коллег (можно раздать после выступления или показать на слайде)

«Интеллектуальная игра в разном дошкольном возрасте»

Возраст	Длительность	Формат	Что можно
---------	--------------	--------	-----------

3–4 года	2–3 мин	Индивидуально или хором	Показ, узнавание, выбор из двух
----------	---------	-------------------------	---------------------------------

4–5 лет	3–5 мин	В парах или малой группой	Исключение лишнего, простые аналогии
---------	---------	---------------------------	--------------------------------------

5–7 лет	5–10 мин	Команда, соревнование (мягкое)	Рассуждение, аргументация, блиц
---------	----------	--------------------------------	---------------------------------

Общее для всех возрастов:

- Игра заканчивается на пике интереса.
- Ошибка = передача хода, а не наказание.
- Интеллект без движения работает в 3 раза медленнее.

ШПАРГАЛКА ДЛЯ ВОСПИТАТЕЛЯ

«Три игры без подготовки»

1. Коробка-угадайка	2. Коробка-находилка	3. Коробка-передавалка
Положите в коробку предмет.	Достаньте 3–4 предмета.	Возьмите подушку или игрушку
Дети задают 10 вопросов «да/нет».	Спросите: «Что их объединяет?»	Задавайте простые вопросы по очереди.
Открываете — радость.	Принимайте любые оригинальные ответы.	Тот, у кого игрушка — отвечает. Молчит — передаёт дальше.
«Никаких проигравших. Интеллект начинается с интереса, а не с отметки».		

·1. «Первая коробка учит детей задавать вопросы. Даже самые слабые дети могут сказать „нет“ или „да“ на ваш вопрос. Это их первая победа в интеллектуальной игре».

·2. «Вторая коробка учит видеть много способов решения. В жизни нет одной правильной сортировки. Дети договариваются: сегодня мы сортируем по цвету, завтра — по размеру. Мозг становится пластичным».

·3. «Третья коробка учит ждать и слушать другого. Подушка — это право голоса. И оно у каждого по очереди. Это важнее любого правильного ответа».

Как превратить игры в систему

«А если вы захотите большего — возьмите одну коробку на неделю. В понедельник — игра „Угадайка“. Во вторник — „Найди общее“. В среду — „Передавалка“. В четверг — дети сами прячут предмет в коробку. В пятницу — они сами придумывают вопросы. И всё. Ваша технология интеллектуальных игр запущена без ваших усилий».