

## Развитие одаренности с помощью дидактических игр по развитию речи (старший возраст)



На возрастном этапе (4-6 лет) идет активизация работы по развитию интеллектуальных способностей, которые проявляются в сообразительности, находчивости, активности, рискованности, оригинальности и самостоятельности мышления, в высоком уровне форсированности основных мыслительных операций, высокой концентрации внимания, в быстром и глубоком запоминании. С целью развития этих способностей педагоги используют различные виды интеллектуальных игр: ребусы, кроссворды, головоломки, задачи, лабиринты, графические диктанты, лото, домино, шашки, конструктор LEGO, развивающие игры, дидактические игры.

### Игра «Помощники»

#### **Цель.**

Познакомить с функциональным подходом к окружающему миру.

Закрепить прием "оживление", выработать его символ.

Продолжат учить находить прямые аналогии по внешней форме, цвету.

Рассмотреть сказки, принесенные детьми, определить, что в них ожившее.

Предложить детям сделать себе помощника, который мог бы помогать, все оживлять.

Что у помощника должно быть, что он мог бы передавать тому, кого он оживляет?

Но ведь его самого не должно быть видно, чтоб был виден сам оживший предмет?

Руки, нога, глаза, рот... должны быть, чтоб предмет ожил, а того, на ком это все есть, не должно быть. Или его не должно быть видно? Выслушать предложения детей, на чем это может быть. Можно показать лист бумаги, на котором это все нарисовано, но тогда не будет видно самого предмета. Чаще всего дети приходят к выводу, что это нарисовать или наклеить надо на чем то прозрачном. Можно при них, можно заранее заготовить и теперь показать. Название этому помощнику дети придумывают сами. (Наши назвали Оживляла).

Обыграть Оживлялку, с разными предметами, с овощами, с фруктами. Вспомнить в каких сказках эти предметы ожившие. Предметы подобрать заранее, учитывая знакомые детям сказки.

Параллельно "оживлению" проводить прямые аналогии предметов по форме и цвету. Дать детям небольшие кусочки картона, на которых нарисованы геометрические формы: круги; овалы разных размеров; не совсем правильные круги и овалы. Сказать, что это портреты овощей и фруктов. Сейчас проявим – дорисуем, и можно будет оживлять.

Дети дорисовывают, раскрашивают. По желанию добавляют признаки оживления. Потом вырезают.

Можно с ними сочинить сказку, о каком-нибудь из оживленных предметов.

В конце занятия отметить - лучше или хуже то, что "рисунки" на листе можно менять? Чем понравилось, чем не понравилось?

### **Игра «Столяр гулял в густом лесу»**

**Цель.** Показать относительность понятий о любом объекте от взгляда на него. Показать изменчивость этого взгляда от функционального подхода к любому предмету.

Закрепить умение анализировать предметы, действия, события; рассматривая их с хорошей и плохой стороны в зависимости от того, кто рассматривает - когда и для чего.

Рассмотреть с детьми игрушечного зайца. Показать детям совершенно разные точки зрения на зайца из окружающего его мира. Если этот заяц игрушечный? Если этот заяц живой? Обсудить, почему такой взгляд у каждого.

Прочитать стихотворение Р. Сеф.

Столяр гулял в густом лесу

Среди больших стволов,

И, улыбнувшись, он сказал:

- Как много тут столов.

Охотник зайцев настрелял

Пять штук за шесть минут,

И, улыбнувшись, он сказал:

- Как много зайцев тут.

Шел утром добрый человек.

Стряхнув с ветвей росу,

Он улыбнулся и сказал:

- Как хорошо в лесу!

Для чего столяру много столов? Охотнику - зайцы?

Зайцев - жалко? Как они могут в лесу спастись от охотника?

Если деревья оживут, они могут помочь? Как?

А если зайцев вдруг станет очень много? Если зайцы станут очень большие? Или, наоборот, очень маленькие?

Как зайцы могут изменить свой размер, и как может измениться их количество?

### **Игра «Поможем Петушку»**

**Цель.**

Познакомить детей с приемом фантазирования "Увеличение - уменьшение", показать принцип его действия на знакомых сказках. Решать сказочные задачи, используя этот прием.

Предложить выбрать из сказочных героев помощника, который нам будет помогать все увеличивать и уменьшать.

У нас в старших группах было два символа: воздушный шарик на подставке, и Мальчик с пальчик, которого назвали Великанчик с пальчик.

Раз у нас теперь есть такие помощники, воспитатель предлагает помочь Петушку из русской народной сказки "Петушок подавился".

Дети, помогая Петушку, который подавился зернышком, используют разные варианты изменения – зернышка и Петушка, Курочки, чтоб только его спасти.

Например: зернышко становится таким маленьким, что проскальзывает само в горлышко. То же самое, если Петушок станет очень большим. Курочка становится маленькой, влетает в горлышко Петушку и склевывает зернышко.

Зернышко оживает, ему там тесно, оно само вылетает из горлышка и т.д.

### **Тема «Город»**

**Цель.** Системный подход по теме "город". Выявить особенности своего города. Подводка к выявлению противоречий, анализируя с разных сторон обстоятельства, объекты.

Закрепить использование приемов фантазирования.

"Наоборот", "Оживление", "Увеличение - уменьшение".

Подвести к принципу однородности предметов, используя метод фокальных объектов.

### **Игра «Назови, что видишь?»**

Воспитатель предлагает детям закрыть глаза и произносит какое-либо обобщающее слово. Дети с закрытыми глазами, называют, что они "видят", когда слышат что слово.

Например, воспитатель произносит слово "Детский сад". Дети перечисляют: группа, воспитатель, дети, кухня, прогулка... Любой аналог, который возникает при этом слове.

Воспитатель произносит слова - группа, участок, улица, город

### **Игра "Посмотрим в окно".**

Детям предлагается рамка большого окна. Или "окно", сделанное из большой коробки. Предложить, открыв "окно", выглянуть в город или заглянуть в какое-либо помещение. Что бы дети там увидели? Придумать маленькое описание на эту тему. Рассказать друг другу содержание увиденного.

### **Игра «Волшебники – помощники в городе»**

Что было бы, если в наш город пришли волшебники-помощники.

Что стило бы с улицами, домами, киосками, скамейками, деревьями.....

"Эти изменения можно показать наглядно, сделав макеты домов из полоски бумаги, сложенной гармошкой. По мере увеличения дома - гармошка растягивается вверх - дом увеличивается в высоту; или в стороны - дом увеличивается в длину. То же самое с киосками, скамейками, остановками и т.д.

При оживлении всему прибавляются характерные детали оживления: ноги, руки, крылья, рот, глаза...

### **Игра "Посмотрим в окно" (усложнение).**

Все эти изменения обсуждаются с точки зрения - хорошо, плохо всему окружающему.

Предложить изменить наш город, сделав его похожим на... (взять овощи, фрукты, что-либо из растительного мира, из пищи). Какой теперь будет город. Можно изменения по ходу обсуждения наносить на макет (не обязательно). Обговорить, что будет в таком случае с самими домами, с жителями. Придумать название городу и жителям.

В конце предложить нарисовать то, что больше всего понравилось в измененном городе. Дать название своему зафиксированному городу.

### **Игра на поиск закономерностей "Найди лишнее"**

Рассказать детям, что наш оживший детский сад, ушел в лес.

Теперь он там стоит - живет. Ему там нравится. Почему? Что в этом для детского сада хорошего?

Можно составить макет детского сада в лесу - используя любой материал в группе.

Предложить детям поселиться в этом детском саду, обговаривая с ними, что в этом будет нам хорошего, что плохого (удобно - неудобно). Родителям? Машине, привозящей продукты в детский сад? Летом, осенью, зимой?

Анализ проводится в виде паучка, разбросавшего свои лапки на доске, где фиксируется весь анализ, все наиболее интересные высказывания детей, подхваченные воспитателем и записанные или (если возможно) обозначенные символами.

Детям показывается сама схема - как будто паучок раскинул свои ножки, а каждая ножка смотрит - хороша или плоха эта ситуация. Куда поставит, там увидит. Предложить обозначить ножки паучка разными цветами, чтоб сразу было видно, какая видит только хорошее, какая плохое. Делаем все вместе макет паучка из бросового материала.

### **Игра "Паучок"**

Х 1.1. Много деревьев, много места. Всегда чистый воздух.

П 1.1. Далеко от домов. Долго ехать, идти.

Х 2.1. Можно спрятаться, побегать. Будешь здоровым.

П 2.1. Все время стучаешься о деревья. Не докричишься до товарищей. Можно простудиться.

Х 3.1. Много увидишь пока дойдешь, доедешь

П 3.1. Надо рано вставать. Поздно возвращаться домой.

Х 1.2. Близко от дома

П 1.2. Мало места гулять. Мишины рядом.

Х 2.1. Можно подольше поспать.

П 2.2. Сразу идешь домой, не погуляешь.

Х 3.2. Можно наблюдать за машинами. Нет деревьев, не стучаешься.

П 3.2. Не побегаешь. Все толкаются.

Когда сделан, обыгрывается "прогулка на участке" или сам участок (по выбору детей).

Одни из вариантов неудобства гуляния на участке - дождь.

#### **Задачи.**

Как погулять в дождь, не намкнув. (Зонтов у нас нет). Варианты решения принимаются фантастические и реальные. В реальном варианте можно обговорить, что в нем удобно, что неудобно. Сможем ли мы его использовать сейчас или когда-нибудь.

### **Игра «Точка зрения»**

#### **Цель.**

Учить функциональному подходу к окружающему миру.

Закрепить эмпатическое отношение ко всему окружающему, познакомить детей с игрой "Точка зрения".

Учить использовать приемы при решении возникших задач.

Анализ с детьми по игре "Паучок" осени, дождя. Поговорить о функциях дождя.

Как человек скрывается от дождя, прячется от дождя.

Как к этому относится дождь. Ведь дождь тоже что-то думает, о чем мечтает.

Прочитать "Грустная история" Н. Абрамцевой.

Но наш дождик уже отрастил волосы, тот был летний, а наш – какой? Осенний. Что думает осенний дождик, поливая деревья. Дома? Детей, взрослых? Кого ему нравится поливать больше? А что думают дома, дороги, кусты, деревья, когда идет дождь.

Распределить роли среди детей, предложить рассказать, что они думают, чувствуют.

Во время обдумывания хорошо включить тихую "морозящую" мелодию.

Сделать макет дождика, проведя аналогию его с окружающими предметами и с отсутствующими. Отметить его характерные признаки. Как на макете нашего города показать, что дождь то есть, то его нет. Если нарисуем, не сможем убрать...

Обыграть макет дождя, переходя постепенно с одного предмета на другой - сделал из группы - город. Дети небольшими фразами говорят, что в этот момент чувствует дождик, а что этот превращенный предмет.

А дома дождик бывает? Что это?

Загадать загадку -

Дождик теплый и густой –

Этот дождик не простой.

Он без туч, без облаков

Целый день идти готов.

Чем домашний дождь - душ лучше, чем гот, который на улице?

Как человек научился управлять дождем. Особенно летом, когда настоящего дождя, из тучи нет? Что делает человек? Поливает - опрыскивает дождевыми установками, поливальными машинами. Подвести итог - получается, что дождь есть и дождя нет. Дождь идет тогда, когда он нужен и там, где он нужен.

### **Игра «Придумай свое животное»**

#### **Цель.**

Познакомить детей с морфологическим анализом (не называя), показав, как объединяя реальные предметы, существа, получать что-либо новое, фантастическое. Учить детей продумывать образ жизни, место жизни, питание, функции придуманного животного. Рисовать его портрет, дать название.

**Вопрос:** - Что больше у медвежонка, лап или ушей? А у ежонка?

У кого лап больше - у мышки, кошки или петуха?

Сколько глаз и ушей у тигренка?

Сколько всего ушей и лап у трех мышей и двух медведей?

По горизонтали и вертикали на фланелеграфе выкладываются дикие и домашние животные, хорошо знакомые детям. Желательно брать животных с яркими особенностями.

Детям предлагается придумать такое животное, которое еще никто никогда не видел.

По мере выкладывания реальных животных на фланелеграфе, обсуждаются их особенности.

В точке пересечения находятся животные, которые у нас получились. Животное можно сразу нарисовать, можно разрезав картинки на 4 части, объединить их по-другому.

Полученное животное (дать название) поселяется на выложенном на листе макете его места жительства.

Из обсуждения его образа жизни составляется общий рассказ. Дети поселили животное в лесу, тогда им предлагают послушать, как животные поселились дома.

Обсудить какие могли быть зверьки, имеющие такие названия.

#### **Цель.**

Учить детей создавать фантастические образы на основе реальных.

Продумывать их существование.

Изменить у реальных животных свойства, перенося их с других предметов.

Развивать чувство юмора.

### **Игра «Придумай домашнее животное»**

Предложить детям придумать себе домашних животных, используя метод фокальных объектов. Дети, придумывают, объединяясь в подгруппы по 3 - 4 человека по желанию. Потом всем детям рассказывают, кто у них получился, и показывают портрет животного.

Дети все вместе обсуждают, как оно будет жить в группе, дома; что ему будет хорошо, что плохо. Что надо изменить в окружающем или в самом животном, чтоб было всем хорошо?

### **Цель.**

Развивать формы чувственного познания и совершенствовать ощущения и восприятия.

Продолжать учить находить символические, цветовые, фантастические аналогии.

Показать генетическую линию своей семьи, учить планировать свои дела на ближайшее будущее.

### **Игра: "Звуки моей семьи": мой звук, мамин, папин.**

Звук радости в семье, звук вечера, звук утра.

Звуки можно показывать на музыкальных инструментах, голосом

Символический портрет своей семьи в геометрических формах и цвете.

**Вопрос:** - Как зовут папу вашего папы?

Как зовут маму вашей мамы?

Как зовут дочку (сына) вашей мамы?

Как зовут дочку вашей бабушки?

Сочиняем свою сказочную семью, где вместо реальных лиц сказочные герои.

### **Игра «Жизнь в такой семье, твои дела в ней, кем будет сам ребенок».**

Ситуация: пришли вы вечером домой, а с вами из детского сада пришли помощники - волшебники. Кроме вас, их никто не видит. Что может произойти дома?

Чтоб было наглядней видно, где происходят изменения, дети моделируют свою квартиру - или в кукольном уголке, или на листе - картинками.

Что будет дома? Например: ожившие предметы на кухне сами готовят ужин. Что делает мама? Что может случиться на кухне в это время?

Увеличилась в размере посуда (тарелка с диван) - как быть, где хранить, на чем есть? Где жить? Что в этих изменениях хорошего, что плохого? Действия детей, чтоб уменьшить неудобства, внесенные помощниками - волшебниками.

Каждый ребенок выбирает своего волшебника, проводя изменения самостоятельно, зарисовывая символами наиболее интересные изменения, чтоб потом рассказать всем детям. При желании дети могут объединяться в подгруппы.

При обсуждении происходящего, воспитатель акцентирует внимание детей на возникших противоречиях, формулируя их с помощью детей и по возможности разрешая знакомыми приемами.

### **Игра «Что делать, что бы не скучать?»**

**Цель.** Учить детей видеть противоречия, формулировать и разрешать их (с подводкой воспитателя), используя знакомые приемы.

Понизить прием разрешения противоречивых свойств в пространстве и во времени.

Когда взрослый уезжает куда-нибудь или ребенок уезжает, он скучает по своим близким? Что можно сделать, чтоб не скучать?

Взять их с собой? Если они уедут с нами, нам будет хорошо, мы не будем скучать.

Но взрослым будет плохо, потому что... Если взрослые не поедут с нами, нам будет скучно без них, но зато им будет хорошо, потому что...

Взрослые не всегда могут ехать с нами, жить с нами (например, бабушка, дедушка). Что можно сделать, чтоб они были у себя дома и у нас одновременно? Показать детям как можно разрешить это противоречие во времени и в пространстве: навещать почаще (быть то там, то здесь), звонить (быть и там и здесь одновременно), оставить свою фотографию (оставить свою копию) и т.д. Как показать (увидеть, сфотографировать) ребенка с двух сторон - спереди и сзади.

### **Игра «Что изменилось?»**

**Цель:** Развивать внимание, связную речь, умение описывать предмет.

#### **Ход игры:**

На столе расположены предметы в определенной последовательности.

**В:** посмотрите внимательно на предметы, запомните, как они расположены. Потом, когда вы отвернетесь, я что-то изменю. Когда вы повернетесь обратно, вы должны внимательно посмотреть, как лежат предметы, и сказать мне что изменилось?

Усложнение:

- Описать предмет, которого не стало
- Рассказать о месте, где он стоял
- На какой звук начиналось название этого предмет
- В названии каких еще предметов есть этот звук?

### **Игра «Почемучкины вопросы»**

**Цель:** Развивать у детей связную речь, мышление.

#### **Ход игры:**

1. Почему птицы улетают на юг?
2. Почему наступает зима?
3. Почему ночью темно?
4. Почему зимой нельзя купаться в реке?
5. Почему летом жарко?
6. Почему медведь зимой спит?
7. Почему заяц зимой белый?
8. Почему дома нельзя играть с мячом?
9. Почему из трубы идет дым?
10. Почему в доме делают окна?
11. Почему листья на деревьях появляются весной?

### **Игра «Если бы...»**

**Цель:** Развивать у детей связную речь, воображение, высших форм мышления — синтез, прогнозирование, экспериментирование.

#### **Ход игры:**

Педагог предлагает детям пофантазировать на такие темы, как:

«Если бы я был волшебником, то ...»

«Если бы я стал невидимым ...»

«Если весна не наступит никогда ...»

### **Игра «А я бы...»**

**Цель:** Развивать творческое воображение. Учить свободному рассказыванию.

#### **Ход игры:**

После прочтения ребёнку сказки предложите ему рассказать, что бы он сделал, если бы попал в данную сказку и стал бы одним из главных персонажей.

### **Игра «Закончи сам»**

**Цель:** Развивать у детей воображение, связную речь.

### **Ход игры:**

Педагог рассказывает детям начало сказки или рассказа, а детям дается задание продолжить или придумать концовку.

### **Игра «Нарисуй сказку»**

**Цель:** Учить составлять рисуночный план к тексту, использовать его при рассказывании.

### **Ход игры:**

Ребёнку читают текст сказки и предлагают ее записать с помощью рисунков. Таким образом, ребёнок сам изготавливает серию последовательных картинок, по которым потом рассказывает сказку. Сказка должна быть краткой. Конечно, можно ребёнку помочь, показать, как схематично нарисовать человека, домик, дорогу; определить вместе с ним, какие эпизоды сказки обязательно надо изобразить, т.е. выделить главные повороты сюжета.

### **Игра «Пословицы, поговорки»**

**Цель:** Развивать логическое мышление: умение наблюдать, сопоставлять, анализировать делать выводы; умение работать со словом.

### **Ход игры:**

Ребенок должен объяснить значение, смысл пословицы, поговорки, затем повторить ее четко, выразительно.

- Скучен день до вечера, коли делать нечего.
- Аккуратность человека красит.
- Маленькое дело лучше всякого безделья.
- За двумя зайцами погонишься – ни одного не поймаешь.

### **Игра «Волшебный мешочек» («Черный ящик»)**

**Цель:** Развивать воображение, умение рассказывать о характерных свойствах описываемых предметов, их предназначении, материалах, из которых они сделаны, определять тематическую группу, к которой относятся предметы.

**Материал:** Коробка с предметом.

### **Ход игры:**

В мешочек или коробку кладется предмет (можно картинку).

Дети постепенно определяют, что лежит в мешочке (ящике), задавая вопросы об определенных свойствах и признаках предметов: «Это игрушка? Она деревянная? Она пластмассовая? Ее можно катать? И т.д.».

### **Игра «Отгадай-ка»**

**Цель:** Учить детей описывать предмет, не глядя на него, находить в нем существенные признаки; по описанию узнавать предмет.

### **Ход игры:**

Воспитатель напоминает детям, как они рассказали о знакомых предметах, загадывали и отгадывали о них загадки и предлагает: «Давайте поиграем. Пусть предметы нашей комнаты расскажут о себе, а мы по описанию отгадаем, какой предмет говорит. Надо соблюдать правила игры: когда будете рассказывать о предмете, не смотрите на него, чтобы мы сразу не отгадали. Говорите только о тех предметах, которые находятся в комнате». После небольшой паузы (дети должны выбрать предмет для описания, подготовиться к ответу) воспитатель кладет камешек на колени любому играющему. Ребёнок встает и дает описание предмета, а затем передает камешек тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребёнок описывает свой предмет и передаёт камешек другому играющему, чтобы тот отгадал.

План описания предмета: Он разноцветный, круглой формы. Его можно бросать вверх, катать по земле, а в группе нельзя им играть, так как можно разбить стекло.

### **Игра «Как ты узнал?»**

**Цель:** Учить подбирать доказательства при составлении рассказов, выбирая существенные признаки.

**Материал:** Предметные картинки.

**Ход игры:**

Перед детьми находятся предметы или картинки, которые им предстоит описывать. Ребёнок выбирает любой предмет и называет его. Ведущий спрашивает: «Как ты узнал, что это телевизор?» Играющий должен описать предмет, выбирая только существенные признаки, отличающие этот предмет от остальных. За каждый правильно названный признак получает фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше всего фишек.

### **Игра «Верно ли это?»**

**Цель:** Учить детей замечать небылицы, нелогические ситуации, объяснять их; развивать умение отличать реальное от выдуманного.

**Ход игры:**

Детям читают стихотворение, содержащее нелепые ситуации. Дети должны ответить на вопрос: «Верно ли это? – после каждого предложения и доказать, почему они так считают. За правильный ответ получают фишку. Выигрывает тот, кто получит больше фишек.

- Верно ли это?

«Собирают сыр с кустов.

С зайцами пасут коров.

На лугу доят волов.

В пляс пускается медведь.

Тыквы стали песни петь.

Косят косари леса.

На снегу лежит роса.

Верно ли, что как-то раз

От дождя нас зонтик спас?

Что луна нам ночью светит?

Что конфет не любят дети?»

«Жили-были

Дед да баба

С маленькою внучкой,

Кошку рыжую свою

Называли Жучкой.

А хохлаткою они

Звали жеребёнка,

А ещё была у них

Курица Бурёнка.

А ещё у них была

Собачонка Мурка,

А ещё - два козла:

Сивка

да

Бурка!»

«Дождик греет,

Солнце льётся.  
Мельник мелет  
Воду в колодце.  
Прачка на печке  
Стирает корыто.  
Бабушка в речке  
Поджарила сито».  
«Два весёлых карапуза,  
На печи усевшись ловко,  
Рвали с яблони арбузы,  
В море дёргали морковку.  
На ветвях созрели раки,  
Семь селёдок и ерши.  
Все окрестные собаки  
Ели брюкву от души».

### **Игра «Чего на свете не бывает»**

**Цель:** Учить находить и обсуждать ошибки, при рассматривании картинки-нелепицы.

#### **Ход игры:**

Рассмотрев картинку-нелепицы, попросить ребёнка не просто перечислить неправильные места, но и доказать, почему данное изображение ошибочное. Тогда получится полное описание картины, да еще и с элементами рассуждения.

### **Игра «Объясни, что такое»**

**Цель:** Развивать способность к анализу, обобщению. Формировать умение рассуждать, делать выводы.

#### **Ход игры:**

Педагог просит объяснить выражения:

Железная хватка,  
скупые слёзы,  
золотые руки,  
медвежья услуга,  
светлая голова,  
острый язык,  
лисьи глаза,  
блестящая мысль,  
высокие чувства,  
короткая память,  
тонкая усмешка,  
лёгкая походка,  
тёплые слова,  
громкая фраза,  
сладкие речи,  
крокодиловы слёзы,  
горькая правда,  
лёгкие ноги,  
железный кулак,  
стальной характер.