

# КАРТОТЕКА

*"Игры на развитие  
познавательной и  
речевой активности  
у детей дошкольного  
возраста  
от 5 до 7 лет"*



Учитель-логопед Алябьева И.Д.

# СОДЕРЖАНИЕ

Игра "Волшебный домик"

Игра "Сказка"

Игра "Таинственное письмо"

Игра "Заверши начатое дело"

Игра "Детская  
любопытность"

Игра "Спросить и угадать"

Игра "Что тебе больше  
понравилось?"

Игра "Вопрошайка"

Игра "Запомни и ответь"

Игра "Волшебный цветок"

Игра "Загадка"

Игра "Что произойдет?"

Игра "Неоконченные  
рассказы"

Игра "Составь дорожку из  
квадратов"

Игра "Соедини слова"

Игра "Угадай, что в ящике"

Игра "Придумай рассказ"

Игра "Соедини значки и  
найди предмет"

Игра "Составь загадку"

Игра "Придумай слова"

Игра "Беседа"



Учитель-логопед Алябьева И.Д.

### Игра "Вопрошайка"

**Цель.** Развитие уровня вопросительно-исследовательской активности детей дошкольного возраста (от 4 лет).

**Материал.** Три картинки, представляющие собой рисунки завершающего этапа происходящих ранее действий и событий с действующими лицами, которые неизвестны для ребенка; головоломка, вербальная задача.

**Ход проведения.** Все задания проводятся индивидуально.

**Первое задание.** Логопед предлагает поиграть в "Вопрошайку" – задать как можно больше вопросов к картинке. Вводится элемент соревнования – выигрывает тот, кто больше задаст вопросов. Сначала проводится пробная игра, чтобы ребенок понял ее условия. В случае непонимания даются дополнительные разъяснения. После задавания вопросов ребенка просят составить рассказ по картинке. Если ребенок не объясняет содержание картинки, ему задаются вопросы.

**Второе задание.** Ребенку предлагается разобрать игрушку-головоломку. Затем просят собрать ее, что является неожиданным, так как сначала сообщалось только о разборе. В ходе решения задачи фиксируются рассуждения ребенка относительно путей поиска достижения правильного результата.

**Третье задание.** Ребенку предлагается угадать число (можно от 1 до 20 для детей 6-7 лет). Деятельность ограничивается такими условиями: можно задать не более 11 вопросов; вопросы должны быть такими, чтобы на них можно было отвечать "да" или "нет". Предоставляется возможность осуществить от 1 до 5 попыток (по желанию).

### Игра "Запомни и ответь"

**Цель.** Развитие доминирующих мотивов умственной деятельности у старших дошкольников.

**Материал.** Текст рассказа, 6 схематических картинок, соответствующих содержанию текста и служащих опорой для запоминания.

**Ход проведения.** Логопед зачитывает текст рассказа и по ходу чтения выкладывает картинку соответствующего содержания. После прочтения задаются вопросы.

### Игра "Соедини слова "

**Цель:** Развить навыки творческого конструирования образов, воображение, мышление.

**Задание:** Предложить ребенку соединить пары слов при помощи предлога или падежа.

Лиса — сыр

Рыба — вода

Человек — космос

Хвост — кот

Пирог — капуста

Школа — чудеса

Море — красота

Остров — океан



Например: хвост у кота и т.д.

Можно попросить ребенка составить, рассказ, используя одно из сочетаний.

### Игра "Угадай, что в ящике"

**Цель.** Развитие произвольной поисковой активности в форме вопросов.

**Материал.** Черный ящик, предмет простой конфигурации, довольно часто встречающийся детям в обыденной жизни (например, яблоко, картофель, головка репчатого лука, карандаш, стирательная резинка и т. п.).

**Ход проведения.** Перед ребенком находится черный ящик с помещенным внутрь предметом.

Ребенка спрашивают: "Ты хочешь узнать, что лежит в ящике? Чтобы узнать, какой предмет находится в ящике, нужно задавать вопросы. Можно задавать вопросы, какие захочешь, я на них буду отвечать, и ты сможешь догадаться, что там лежит". Если ребенок действует методом перебора вариантов, предлагается перечень вопросов, представляющих собой готовый алгоритм поиска ответа: "Спроси у меня – для чего нужен этот предмет? Что с ним делают? Из чего он сделан? Какой формы? Какого размера? Какого цвета?"

В случае игнорирования ребенком предложенного готового пути решения поставленной задачи предпринимается повторная попытка направить мысль ребенка в нужное русло. Выполнение задания ограничивается 10 минутами. По истечении отведенного времени деятельность под каким-либо предлогом прекращалась.

## Игра "Волшебный домик"

**Цель.** Формирование особенностей развития познавательной потребности у дошкольников.

**Материал.** 4 листа картона с изображением геометрических фигур (например, прямоугольников), количество от одного до четырех (фоновые листы). Под каждой фигурой – прорезь для подчеркивания. Кроме того, 8 листов картона, которые имеют изменения в одной из четырех фигур либо по форме (прямоугольник заменяется на треугольник – 4 листа), либо по цвету (красный прямоугольник заменяется на зеленый – также 4 листа).

**Ход проведения.** Ребенку предъявляется лист, обозначающий дом для разных зверушек, которые в ходе игры перечисляются либо взрослым, либо ребенком, если он достаточно активен.

Изображенные на листе фигуры означают окна домика, а прорезь под фигурой является местом, где ребенок может нарисовать "дорожку" для "жителя" этого домика. Проводить линию в прорези (рисовать дорожку) можно под любой фигурой по выбору, но на каждом листе только один раз.



Четыре фоновых листа предъявляются в определенной последовательности 2 раза, то есть одни и те же фигуры предлагаются 8 раз. Далее экспонируются листы с внесенными изменениями: сначала с измененной формой, причем меняющаяся фигура последовательно занимает различные места. Аналогичная игра проводится с фигурами с измененным

цветом.

В конце ребенка просят рассказать о наблюдаемых изменениях в цвете и форме фигуры. Детям с плохо развитой речью или недостаточно хорошо ориентирующимся в форме фигур предлагают заранее нарисованные прямоугольник, овал и треугольник, и дошкольника просят указать, какие фигуры были, а каких не было.

### Игра "Детская любознательность"

**Цель.** Выявление уровня развития любознательности, степени выраженности поисковой активности.

**Материал.** Несколько новых или давно спрятанных и забытых ребенком игрушек (кубики, машина и др.), одна игрушка с секретом (используется для того, чтобы поставить ребенка перед необычной проблемой), новая книга.

**Ход проведения.** Перед ребенком выкладывают игрушки, среди них помещается предмет с секретом, рядом выкладывают книгу. Ребенку предлагают поиграть. За ребенком наблюдают 15-20 минут. Затем ребенка спрашивают, с чем ему больше всего понравилось играть и почему.

### Игра "Спросить и угадать"

**Цель.** Развитие степени выраженности любознательности, чувствительности к новому и неизвестному, способности к вероятностному прогнозированию.

**Материал.** Картинка с изображением какой-либо ситуации.

**Ход проведения.** Ребенку предлагается задать вопросы к картинке, а также попробовать угадать, что предшествовало этой ситуации (его причины) и что произойдет в дальнейшем (последствия). Выдвижение ребенком гипотез относительно причин и последствий событий свидетельствует о наличии способности к вероятностному прогнозированию.

### Игра "Что тебе больше понравилось?"

**Цель.** Определение доминирования познавательного или игрового мотива в аффективно-потребностной сфере ребенка.

**Материал.** Несколько обычных, не слишком привлекательных игрушек, книга (сказка).

**Ход проведения.** Ребенка приглашают в кабинет, где на столике выставлены игрушки, и предлагают в течение одной минуты рассмотреть их. Затем подзывают его к себе и предлагают послушать сказку (незнакомую ребенку). На самом интересном месте чтение прерывают и спрашивают ребенка, чего ему в данный момент больше всего хочется: поиграть с игрушками или дослушать сказку.

### Игра "Сказка"

**Цель.** Развивать любознательность у дошкольников.

**Ход проведения.** Ребенку предлагается послушать сказку, но нужно выбрать одну из четырех: про сливу, яблоко, грушу и манго (последний объект должен быть не знаком ребенку). Ребенка спрашивают, какую сказку он хочет послушать.

### Игра "Таинственное письмо"

**Цель.** Определение напряженности познавательной потребности.

**Материал.** "Письмо", в котором несколько слов зашифровано. Внизу листа прилагается шифр.

**Ход проведения.** За 5 минут до окончания занятия логопед говорит, что пришло письмо. От кого оно – неизвестно. Несколько слов в письме зашифровано. Внизу на листочке приложен шифр.

Каждому ребенку дается листочек с письмом. Под руководством логопеда расшифровывается первое слово. Расшифрованное слово отмечается на листочке. Через 10 минут логопед предлагает желающим расшифровать оставшиеся слова и узнать, от кого пришло письмо. Нежелающие могут сдать листочки.

### Игра "Заверши начатое дело"

**Цель.** Определение степени выраженности познавательной мотивации, ее силы и устойчивости.

**Материал.** Две мыслительные задачи – проблемного и не проблемного типа.

**Ход проведения.** Предлагаются последовательно задача не проблемного (время выполнения – 2 минуты), затем проблемного типа (установленная продолжительность решения – 10 минут). В ходе решения задачи, в момент, когда она еще не решена, но ребенок уже втянулся в работу, под каким-либо предлогом деятельность приостанавливается. Предполагается, что возврат к нерешенной задаче осуществляется на основе возникающей познавательной мотивации.

### Игра "Волшебный цветок"

**Цель.** Изучение особенностей мотивационных предпочтений в выборе деятельности.

**Материал.** Выполненный из бумаги цветок с тремя лепестками, которые легко отрываются.

**Ход проведения.** Ребенку предлагается одновременно с отрыванием одного из трех лепестков цветка назвать вид деятельности, которым ребенку нравится заниматься больше всего в детском саду.

### Игра "Загадка"

**Цель.** Развитие степени выраженности положительного эмоционального отношения к познавательной деятельности.

**Материал.** Лист с напечатанным текстом, в котором отдельные слова заменены квадратом, и набор картинок, служащих для расшифровки опущенных во фразах слов. Правильная расстановка картинок и последующий анализ и обобщение описанных в загадке признаков позволяют прийти к верной отгадке.

**Ход проведения.** Ребенку говорят: "Ты любишь отгадывать загадки? У меня есть необычная загадка (показывается текст). Посмотри, здесь есть слова и квадраты. Чтобы найти отгадку, нужно прочитать написанное и подставить в квадрат нужную по смыслу картинку". Взрослый вместе с ребенком рассматривает изображения, просит назвать их, в случае допущения ошибок в названии поправляет. Первое слово расшифровывается совместно. Если ребенок еще не владеет техникой чтения, фразы зачитываются взрослым. В случае прекращения деятельности по инициативе ребенка или категорического отказа от выполнения задания через 10 минут предпринимается повторная попытка привлечь ребенка к продолжению занятия.

### Игра "Что произойдет?"

**Цель:** Развивать воображение, познавательную и речевую активность.

**Задание:** Предложить ребенку ответить подробно на предложенный вопрос. **Например:** Что произойдет, если оживут все сказочные герои? Что произойдет, если все животные начнут говорить человеческим голосом? Что произойдет, если дождь будет лить не переставая?

### Игра "Неоконченные рассказы"

**Цель:** Развивать воображение, познавательную и речевую активность.

**Задание:** Предложить ребенку закончить рассказ.

«На реке»

Юра и Толя шли неподалеку от берега реки.

Интересно, – сказал Толя, – как совершаются подвиги? Я все время думаю о подвиге. А я об этом даже не думаю, – ответил Юра. И вдруг мальчики останавливаются. С реки донеслись...

### Игра "Составь дорожку из квадратов"

**Цель.** Изучение особенностей проявления познавательного интереса в ситуации выбора различного типа задач.

**Материал.** Два конверта с одинаковым содержимым, куда вложены детали цветных квадратов, разрезанных на 2, 3, 4 и более частей (в качестве стимульного используется материал одной из игр, предложенных Б. П. Никитиным). На одном из конвертов даны схемы составления квадратов.

**Ход проведения.** Ребенку предлагается построить дорожку из квадратов. Задача предполагает установление целого и частей, возможных взаиморасположений. Ребенку предоставляется право выбора одного из двух вариантов выполнения заданий.

Ребенку говорят: "Давай попробуем построить дорожку из квадратов. У меня два конверта: в этом (показывая) лежат детали квадратов, а на конверте нарисовано, как из них можно составить квадрат. В другом конверте лежат точно такие же детали, но нет образца. Здесь надо самому подумать, как составить квадрат". Не следует акцентировать внимание детей на степени трудности второго задания, хотя этот вариант, несомненно, более сложен, поскольку требует от ребенка творческого осмысления. В момент наивысшей увлеченности интеллектуальной деятельностью, когда задача еще не решена, но ребенок уже втянулся в ее решение, ребенку предлагается сделать перерыв и выполнить какое-либо поручение (полить цветок, протереть пыль, сложить игрушки и т. п.). В случае отказа от продолжения деятельности следует попробовать привлечь ребенка к деятельности еще раз, но не настаивать.