

# Картотека игр

## для развития диалогической речи дошкольников

### Дидактические игры с готовыми текстами-диалогам

#### Отвечай быстро

**Цель.** Закрепить умение детей внимательно слушать собеседника.

#### Ход игры

Воспитатель, держа мяч, становится в круг вместе с детьми и объясняет правила игры:

— Сейчас я назову какой-либо цвет и брошу кому-нибудь из вас мяч. Тот, кто поймает мяч, должен назвать предмет этого цвета, затем он сам называет любой цвет и бросает мяч следующему игроку.

— Зеленый, — говорит воспитатель и бросает мяч одному из детей.

— Лист, — отвечает ребенок и, говоря «голубой», бросает мяч следующему.

#### Ошибка

**Цели.** Развивать внимание к речевым сообщениям и умение толерантно относиться к ошибочным суждениям, доброжелательно их исправлять; выражать согласие в ответ на верные сообщения.

#### Ход игры

Воспитатель: «Я буду сообщать вам о чем-то. Если вы заметите ошибку в моих рассуждениях, исправьте ее и объясните, почему вы так считаете. А если вы согласны с моим утверждением, то скажите так: «Да, вы правы, И.О.» или «Я согласен с вами, И.О.»»

*Примеры суждений:*

- Карлсон жил в маленьком домике у леса.
- Пятница идет после среды.
- Буратино — один из жителей цветочного городка.
- Мыть руки вредно для здоровья.
- Если слушаться взрослых, то ничего интересного не будет.
- Если на деревьях есть листья, то это лето.

#### Знатоки

*Цели.* Учить детей вежливо формулировать побуждения и доброжелательно реагировать на них; закреплять знания о родном городе.

*Материал.* Фотографии и открытки с видами родного города, карта города, фишки.

### Ход игры

Дети делятся на две команды и садятся за стол друг против друга. При помощи жеребьевки или другим способом выбирается команда, начинающая игру. Один из игроков этой команды дает одно задание игроку, сидящему напротив. Задания могут быть разные:

- назови самую длинную улицу, самую короткую улицу, красивое здание на берегу реки, памятник и т.п.;
- покажи на карте, фотографии какую-либо улицу, достопримечательность;
- расскажи о какой-либо достопримечательности города, городском празднике, знаменитом земляке и т.п.

Ребенок, получивший задание, выполняет его и получает фишку за правильное выполнение. После этого игрок, сидящий рядом с ним, обращается с ответным заданием к игрокам противоположной команды. Если игроки не могут выполнить задание, они обращаются с вежливым отказом к его автору: «К сожалению, я не могу назвать (показать)... ты не назовешь (покажешь) сам?». Если он сам его выполняет, то фишка достается ему, и его команда вновь формулирует задание.

Выигрывает команда, получившая большее количество фишек. Ей вручается комплект медалей с изображением герба города.

*Варианты игры.* Может меняться тема игры: «Приметы весны», «Животные нашего края» и т.д.

### Так бывает или нет?

#### («Небылицы»)

*Цели.* Учить детей доброжелательно реагировать на нереальные (ложные) сообщения и тактично их исправлять; развивать доказательную речь; воспитывать культуру диалога: не перебивать друг друга, не выкрикивать с места.

### Ход игры

Дети по очереди рассказывают какие-либо небылицы. Игрок, заметивший небылицу, должен доказать, почему так не бывает.

- Вначале несколько небылиц разыгрывает воспитатель.

- Летним солнечным днем мы вышли с ребятами на прогулку. Сделали из снега горку и стали с нее кататься.
- Наступила весна, все птицы улетели, без них стало грустно.

- У Вити день рождения. Он принес в детский сад угощение: сладкие лимоны, соленые конфеты, горькое печенье.

**Примечание.** Вначале в рассказы включается одна небылица, при повторном проведении игры их количество увеличивают.

### Волшебный ключ

**Цель.** Закрепить умение детей использовать в речи различные варианты выражения просьбы-разрешения.

### Ход игры

Игра организуется в ходе проведения режимных процессов. Например, воспитатель приглашает детей мыть руки (на прогулку, в спальную комнату и т.п.). Встает в дверном проеме и, улыбаясь, говорит: «Дверь закрыта на замок. Кто ключ найдет, тот и дверь откроет. Вспомните пословицу: «Добрые слова замки открывают». Кто добрые слова скажет, для того и дверь откроется».

Дети проговаривают просьбу, а воспитатель стимулирует их к употреблению разных вариантов формул просьбы: «Так уже Маша говорила. А по-другому можешь замок открыть?».

Примерные формулы выражения просьбы-разрешения:

- Разрешите пройти.
- Разрешите, пожалуйста.
- Позвольте пройти.
  - Пропустите меня, пожалуйста.
  - Вы не могли бы пропустить меня?
  - Если можно, пропустите, пожалуйста.
  - Извините, я могу пройти?

## ОБУЧЕНИЕ РЕЧЕВОМУ ЭТИКЕТУ

### ИГРЫ

#### Дидактическая игра «Вежливые отгадки»

**Цель.** Закреплять у детей умение похвалить друг друга, сказать добрые слова, выразить одобрение, отвечать на побуждение.

### Ход игры

Дети становятся в круг. Выбирается водящий. Он садится в середине круга на стульчик и закрывает глаза. Дети, держась за руки, идут по кругу, приговаривая в такт движения:

Раз, два, три, четыре, пять, Постарайся угадать, Кто тебя сейчас похвалит, Комплимент тебе подарит?

С последним словом дети останавливаются, воспитатель дотрагивается рукой до одного из детей, который произносит похвалу, одобрение, а водящий, не открывая глаз, должен отгадать, кто сказал комплимент.

### **Дидактическая игра «Пряничная избушка»**

**Цель:** Закрепить в речи детей различные варианты выражения просьбы.

#### **Ход игры.**

В игре участвуют от 2 до 4 участников. Игра построена по типу «гусек». Играющие по очереди бросают кубик и отсчитывают игровые ходы. Смысл игры заключается в том, что сестра с братом должны убежать от медведя. Первый ход делает играющий за детей. Далее ходы чередуются.

Когда «дети» добегают до красного кружка (до орехового кустика, лисы, уточек), они должны вежливо попросить спрятать их от догоняющего медведя. Дети должны назвать как можно больше вариантов просьбы. За каждый удачно названный вариант «медведь» делает один ход назад, за неудачный остается на месте; если же «дети» не называют ни одного варианта просьбы, то они должны вернуться назад, на указанный красной стрелкой кружок.

Детям в этой игре может помогать добрая волшебная сила (ветер, эхо, солнце, фея, лесовичок), подсказывающая нужную фразу, которую играющие дети повторяют. В роли волшебной силы выступают дети или воспитатель.

После того как дети усвоят игру и могут играть без участия воспитателя, назначаются арбитры. Их задача — оценивать ответы играющих объективно. Если мнения арбитров не совпадают, они обращаются к педагогу. Арбитры обязаны быть предельно вежливыми и корректными.

### **Дидактическая игра «Волшебное эхо»**

**Цель.** Активизировать в речи детей различные варианты формул речевого этикета по любой ситуации стандартизированного речевого общения.

#### **Ход игры**

В игре участвуют 10—12 человек.

Воспитатель рассказывает о том, что в лесу, в горах, живет эхо, которое повторяет все, что кто-нибудь сказал. Предлагает детям поиграть: «Я буду говорить, а вы по очереди будете эхом. Кому я брошу мяч, тот и будет эхом».

Воспитатель бросает мяч по кругу (каждому игроку, или через одного, или вперемешку). Если ребенок не ответил на вопрос или повторил неправильно (с пропусками, перестановками), он платит фант.

Вначале воспитатель называет отдельные формулы речевого этикета, соответствующие какой-нибудь одной ситуации, а затем, по мере усвоения детьми синонимического ряда формул, присоединяет к формулам обращение, а затем и какую-нибудь мотивировку:

- Лови мяч, пожалуйста.
- Лови, Антоша, мяч, пожалуйста.

Ребенок меняет обращение. Если он не догадывается изменить обращение, то воспитатель говорит: «Это в лесу эхо глупое, повторяет все, что скажут. А вы — волшебное эхо, подумайте, как ответить мне».

### Дидактическая игра «За что спасибо?»

*Цель:* Дать детям представление о значении развернутых фраз речевого этикета, образец «развертывания».

#### Ход игры

В детском саду появилась ужасно любопытная обезьянка. Позавтракает ребенок, скажет «спасибо», а обезьянка тут как тут:

- А спасибо кому? — спрашивает она.
- Светлане Юрьевне.
- А спасибо за что? — не унимается обезьянка.
- За то, что нас завтраком накормила.

Собираются дети на прогулку, друг другу помогают, за помощь благодарят. А обезьянка опять:

- А спасибо кому?
- Маше, - отвечает Вера.
- А спасибо за что?
- За то, что шарф помогла завязать.

Дети обезьянку полюбили, но ее вопросы ребятам надоели. И вот что дети придумали.

Вернулись они с прогулки, раздеваются, а обезьянка на шкафу сидит, детей поджидает.

Люда помогла Жене пуговицу на шубе расстегнуть, а он ей:

- Спасибо тебе, Люда. Я бы эту пуговицу сам не смог расстегнуть.

Обезьянка рот открыла, а спросить-то не о чем. Стали дети обедать. После еды говорят:

- Спасибо, Светлана Юрьевна, за вкусный обед.
  - Спасибо, Светлана Юрьевна, борщ был очень-очень вкусный.
  - Спасибо, Светлана Юрьевна, за заботу о нас.
- Обезьянка только моргает от удивления.

*Вопросы:*

1. О чем спрашивала детей обезьянка?
2. Почему ей потом было не о чем спросить детей?
3. Позже рассказ инсценируется.

## ИГРЫ С ТЕЛЕФОНОМ

### Звонок на работу маме (папе)

**Цели.** Закрепить навыки культурного диалога по телефону; уточнить правила поведения в ситуации звонка на работу родителям.

#### Ход игры

1. Беседа о том, в каких случаях можно звонить на работу родителям, почему без особой необходимости звонить не следует.
2. Разъяснение правил поведения в этой ситуации: «Ваши родители могут находиться не рядом с телефоном, поэтому за ними должен кто-то пойти. Нужно обязательно извиниться за беспокойство и объяснить причину, по которой вам необходимо поговорить с мамой. Если у мамы сотовый телефон, то нужно узнать, не мешает ли ваш звонок ее работе».
3. Показ разговора. Подготовленный ребенок звонит, а воспитатель исполняет роль сослуживицы.
  - Алло! Добрый день. Вас беспокоит Алеша, сын Рябининой Татьяны Ивановны. Я у бабушки, а она заболела. Если вам нетрудно, позовите маму к телефону.
  - Хорошо, Алеша. Ты подожди, не клади трубку, я схожу за мамой.
  - Спасибо.
  - Алло, Алеша, что случилось?
  - Мама, бабушка заболела и просила не задерживаться сегодня.
  - Что с бабушкой?
  - Она простыла, и у нее болит голова.
  - Хорошо, я сразу после работы заеду за тобой. А ты, Алеша, играй тише, чтобы не беспокоить бабушку. Договорились?
  - Ладно. Пока, мама. Мы ждем.
  - До встречи, сынок.

## Заказ такси по телефону

**Цель.** Продолжать учить детей пользоваться телефоном, соблюдая телефонный этикет.

### Ход игры

Воспитатель вовлекает детей в игру, сообщая, что ей нужно поехать с «дочкой» в поликлинику.

- Вызову такси (набирает номер, имитирует звонок). Алло! Это диспетчер такси? Доброе утро. Могу я заказать такси?
- На какое время вам нужна машина?
- На 8 часов утра.
- Ваш адрес...
- Куда поедете?
- В детскую поликлинику.
- Назовите ваш телефон.
- Такси будет. Перед приездом вам позвонят и назовут номер машины. До свидания.
- Спасибо. До свидания.

### Звонок в поликлинику

**Цели.** Развитие самостоятельности в детских играх; закрепление навыка ведения телефонного разговора.

### Ход игры

1. Беседа.

— К вам приходил когда-нибудь врач на дом? Кто его вызывал? Как?

— Врача вызывают, если у больного высокая температура и он сам не может пойти в поликлинику. Врача вызывают и к детям, и к родителям, если они тяжело болеют, и к бабушкам. Это очень грустно, когда кто-то болеет, но если вовремя вызвать врача, то можно помочь больному.

*т* Давайте поиграем в нашу игру с телефоном и научимся звонить в поликлинику. Я буду мамой, у меня заболела дочка (берет в руки куклу). Кто хочет быть регистратором в поликлинике? Регистратор принимает вызовы врача на дом, обязательно уточняет, что болит у пациента, его фамилию, имя, возраст, адрес.



2. Демонстрация вызова врача.
- Алло! Добрый день. Это регистратура детской поликлиники?
- Да. Здравствуйте.
- Я бы хотела вызвать врача на дом.
- Что случилось?
- Моя дочка заболела. Очень высокая температура и сильный кашель.
- Нет ли насморка и головной боли?
- Нет, только кашель.
- Имя, фамилия девочки? Возраст?
- Ваш адрес?
- Наш адрес...
- Врач придет во второй половине дня.
- Спасибо. До свидания.
- Всего доброго.

3. Самостоятельное разыгрывание ситуации детьми (2—3 раза). Воспитатель поощряет творчество детей в обыгрывании телефонного разговора.

### Игры с готовыми текстами – диалогами

#### Почта

**Цель:** Учить детей задавать вопросы и отвечать на них.

#### Ход игры.

Выбирают (*назначают по жребью*) ведущего игрока. Между ними, остальными участниками игры, завязывается диалог:

- Динь-динь-динь.
- Кто там?
- Почта.
- Откуда?
- Из Рязани. (*Называется любой город.*)
- И что там делают?



- Танцуют (поют, смеются, плавают, летают, прыгают, квакают, крикают, ныряют, барабанят, стирают, пилят и т.д.).

Все играющие должны изобразить названные действия. Кто не успел или неправильно изобразил действие, платит фант. В конце игры фанты разыгрываются

### **Краски**

**Цель:** Учить детей задавать вопросы и отвечать на них.

#### **Ход игры.**

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки - краски. Каждая краска придумывает себе цвет и называет его хозяину. Затем приходит покупатель:

- Тук-тук!
- Кто там? - Покупатель.
- Зачем пришел? — За краской.
- За какой? - За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!». Если покупатель отгадал цвет краски, то забирает ее себе. Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. Так они по очереди разбирают краски. **Выигрывает** покупатель, который набрал больше красок.

### **Хорошо – плохо**

**Цель:** Упражнять детей в умении поддерживать тему разговора, понимать сообщения партнеров по игре, корректно выражать свое мнение.

#### **Ход игры.**

Игра «Хорошо — плохо» построена по системе ТРИЗ, предполагающей замечать в одном и том же предмете (явлении) хорошие и плохие стороны.

Для проведения игры выбирается объект, не вызывающий у ребенка стойких ассоциаций, положительных или отрицательных эмоций (карандаш, настольная лампа, шкаф, книга и т.п.). Всем играющим необходимо назвать хотя бы по одному разу, что в предлагаемом объекте хорошо, что плохо, что нравится, что не нравится. Обычно один ребенок (или одна команда) называет что-то хорошее, а другой участник (команда), наоборот, называет отрицательные стороны объекта.

Во втором варианте игры объект обсуждения может вызывать стойкие отрицательные (лекарство, уколы) или положительные (кукла, праздник, телевизор) ассоциации. В данном случае диалог строится так же, только задача взрослого — помочь увидеть другую, хорошую или плохую, сторону объекта.

### **Любимые места**

**Цель:** Учить детей делиться своими впечатлениями о родном городе, уточнять информацию у собеседников; воспитывать привязанность к родным местам.

### Ход игры.

Один из игроков начинает игру.

- Мое любимое место в городе расположено недалеко от реки.
- Это набережная? (*Уточняет кто-нибудь из игроков.*)
- Нет. Это маленькое, уютное кафе.
- Кафе «Пицца»?
- Нет, в этом кафе можно полакомиться мороженым.
- Наверное, это кафе «Баскин Роббинс».

-Да.

Игрок, угадавший любимое место, описывает другой уголок города. Например:

— Мне тоже нравится это кафе. А еще я люблю бывать на этой же улице возле самого красивого здания.

Участники игры уточняют, что это за здание.

**Примечание.** Первоначально можно использовать открытки или фотографии с достопримечательностями города, с которыми дети знакомы непосредственно

## Игры в которых дети конструируют диалоги.

### Вопрос с подсказкой

**Цель:** Учить детей задавать вопросы с разными вопросительными словами, опираясь на символы

### Ход игры

Воспитатель знакомит детей с символами, после чего предлагает задавать вопросы по карточкам. Из чудесного мешочка вынимается игрушка, педагог поочередно поднимает карточки с разными символами, а дети задают соответствующие вопросы. За каждый правильно сформулированный вопрос дается фишка. Почти по каждому символу могут быть заданы разные вопросы: Что? Что это? Что у машины написано на фургоне? На что крепятся колеса? И т.п. Какого цвета (капот, кузов, колеса, руль и др. детали)?

В дальнейшем вводятся новые символы:

- схематическое изображение человечков в разных позах — «Что делают?»;
- изображены кружочки на ветке дерева, за деревом, под деревом — «Где?»;
- карточка с цифрами - «Сколько?»;
- карточка с изображением кисти руки человека — «Для чего?»;

- изображение вопросительного знака - «Почему?»;
- изображение часов — «Когда?»;
- изображение уходящего человека — «Куда?»;
- изображение подходящего человека — «Откуда?».

### Спрашиваем сами

**Цель:** Освоение умения формулировать вопросы в различной форме при опоре на наглядное содержание.

#### Ход игры

Воспитатель разъясняет содержание игры: «Сегодня мы будем задавать вопросы по карточкам, но теперь я уже не буду показывать, какой вопрос надо задать. Все карточки со значками находятся перед вами. И вы сами решите, какой вопрос задать. Появились две новые карточки. Постарайтесь задать вопросы и по ним. Первая карточка означает, что надо задать вопрос, начинающийся со слова «почему»; на второй карточке изображено, как люди занимаются спортом, — значит, надо задать вопрос, который начинается со слов «что делают». Все поняли? Ничего не забыли? Давайте вместе повторим, какие вопросы можно задавать. *(Показывает на ту или иную карточку и называет слова, с которых начинается вопрос.)* Сегодня мы будем играть командами (дети делятся на команды). За каждый вопрос команда получает фишку. Выигрывает та, которая получит больше фишек. Внимательно посмотрите, что изображено на картинке. По моей команде начинаем: «Раз, два, три, начни!».

Далее дети формулируют вопросы. Игра проводится в течение 10—12 минут. В конце подводятся итоги.

### Угадай, какой предмет загадали.

**Цель:** Освоение умения формулировать вопросы в различной форме при опоре на наглядное содержание.

#### Ход игры

Воспитатель в игру «Угадай, какой предмет загадали». Я загадаю какой-нибудь из предметов, лежащих на столе. Чтобы угадать, что это за предмет, нужно задавать про него вопросы, а я буду отвечать. За каждый вопрос дается синяя фишка, а за угаданный предмет - красная. Запомните: нельзя задавать вопросы «Что это такое?» или «Что это?» и нельзя спрашивать так: это машинка? это совочек? Такие вопросы не засчитываются, и на такие вопросы я не буду отвечать. Задавать вопросы вам помогут карточки. Вспомните, какие вопросы нельзя задавать?

В конце игры мы подсчитаем, кто сколько красных и синих фишек набрал. Воспитатель загадывает какой-либо предмет, дети задают вопросы. Следует поощрять вопросы продуктивного типа, направленные на выяснение каких-либо свойств, признаков, назначения и т.п. («Какого цвета у предмета ...», «Где он стоит?»).

Игра проводится несколько раз. Время проведения - не более 10—15 минут. По окончании подводятся итоги, определяется выигравший. Остальным детям говорят, что все старались, но, наверное, еще не так хорошо, как могли бы.

### **Вопрос – ответ**

**Цель:** Знакомство с вопросом как формой получения информации, знаний; активизация речевой поисковой активности.

### **Ход игры**

Дети делятся на две команды. Каждая получает игрушку и одинаковое число фишек (10—15).

Воспитатель инструктирует детей: «Сегодня мы устроим соревнование. Каждая команда должна внимательно рассмотреть игрушку, подметить все ее детали. Потом команды обмениваются игрушками: одна будет спрашивать об игрушке все, что захочет, другая — отвечать. Если команда не сможет ответить на какой-то вопрос, я забираю фишку. Выигрывает та команда, у которой останется больше фишек».

Время для рассматривания — 3—4 минуты.

Когда вопросы иссякнут, команды меняются ролями. По ходу игры следует поощрять детей за интересные вопросы («Молодец, ты задал очень интересный вопрос; значит, ты стараешься думать, размышлять»). Ни в коем случае не отрицать, не говорить, какой неинтересный вопрос задан.

В конце игры подсчитывается оставшееся число фишек.