

# **ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ РЕЧИ**

## **СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ**

### **«Угадай, кто я»**

**Цель.** Учить детей **воспринимать сообщения и высказывать в ответ свое мнение.**

### **Ход игры**

Выбирается ведущий. Его задача – представить себя в роли сказочного персонажа и назвать свои характерные черты (*или черту*). Остальные дети отгадывают.

Например:

- Я очень маленького роста, - сообщает ведущий игрок.
- Ты – Дюймовочка? – предполагает кто-либо из детей.
- Нет. Я не девочка, а мальчик.
- Тогда, наверное, ты Мальчик-с-пальчик.
- Нет. У меня нет братьев, а есть друзья, с которыми я живу.
- Я думаю, что ты – Жихарка.
- Правильно.

Угадавший ребенок становится ведущим.

### **«Кто кого запутает»**

**Цели.** Учить детей **высказывать свою точку зрения**, вежливо отклонять мнение собеседника, **доказывать свою правоту**, проявляя терпение; развивать находчивость и сообразительность в выборе аргументов; закреплять знания о внешнем виде животных.

**Материал.** Картинки с изображением животных.

### **Ход игры**

Играют двое, но игра проходит веселее в присутствии зрителей.

Один из играющих берет из коробки любую картинку (*картинки лежат лицевой стороной вниз*) и называет ее. Второй играющий возражает,

неправильно называя животное. В ответ на это первый играющий аргументированно отклоняет мнение своего собеседника.

— Это тигр.

— А по-моему, это заяц.

— Ты не прав, зайцы не бывают полосатыми.

— Заяц мог прислониться к покрашенной скамейке.

— Заяц — лесной зверь, а в лесу нет скамеек.

— А этот, может быть, убежал из зоопарка.

Выигрывает тот, за кем будет последнее слово.

Усложнение. «Запутывать» игрока могут все участники по очереди.

**Вариант игры.**

Может меняться тема: картинки с изображением транспорта, электроприборов, предметов быта и т. п.

**«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.

### «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