

**Подвижные и дидактические игры по методике Бизиковой О.А., направленные на развитие диалогической речи детей.**

**«Развитие диалогической речи дошкольников в игре» Бизикова О.А.**



**Блок «ВОПРОС - ОТВЕТ»**

**Блок «СООБЩЕНИЕ - РЕАКЦИЯ НА СООБЩЕНИЕ»**

**Блок «ПОБУЖДЕНИЕ - РЕАКЦИЯ НА ПОБУЖДЕНИЕ»**

**ОБУЧЕНИЕ РЕЧЕВОМУ ЭТИКЕТУ**

*Подготовила: Горнухова А.А.*

**Блок «ВОПРОС - ОТВЕТ»**

**«Почта»**

Цель: Учить детей задавать вопросы и отвечать на них.

Ход игры:

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

— Динь-динь-динь.

— Кто там?

— Почта.

— Откуда?

— Из Нижневартовска. (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.

**«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.

**«Все ли мы увидели?»**

Цели. Знакомство с вопросом как формой получения информации, знаний; активизация речевой поисковой активности.

Материал. Картинка с изображениями различных предметов фишки.

Ход игры:

Воспитатель сообщает: «Сегодня мы посоревнуемся, кто больше увидит на картинке и кто больше задаст вопросов. Что такое вопрос? Мы задаем вопрос, когда что-то хотим узнать. Например, Саша, что ты делал сегодня утром? Я спросила, чтобы узнать, чем ты занимался утром. Задавать вопросы мы будем по картинке. Посмотрите на нее внимательно. Подумайте, какие вопросы можно задать, чтобы не упустить ничего из того, что изображено на этой картинке.

Только действует такое правило: вопрос нельзя повторять. За повторяющийся вопрос фишка не дается».

Время на обдумывание — 1—2 минуты. Затем дети задают вопросы. Воспитатель включается в процесс, если они задают в основном стереотипные вопросы. Это делается для того, чтобы дети меняли формулировку и чтобы показать что воспитатель - равноправный участник игры. Воспитатель спрашивает: «Можно, я тоже задам вопрос?» и дает формулировку своего вопроса по картинке.

По окончании подводится итог: кто получил больше фишек, то и выиграл. Нужно обязательно похвалить всех участвовавших, сказать, что в следующий раз они обязательно смогут задать больше вопросов. Отметить и тех, кто не задал ни одного вопроса, сказать, что и другой раз у них все получится.

### **«Что в чудесном мешочке?»**

Цели. Знакомство с вопросом как формой получения информации, знаний; активизация речевой поисковой активности.

Материал. Мешочек, какой-либо предмет простой геометрической формы, знакомый ребенку (например, кусочек мыла); мяч или любой другой предмет, служащий для передачи его друг другу, фишки.

Ход игры:

Игра может проводиться в дополнение к занятию.

Воспитатель: «Дети, у меня в мешочке что-то есть. Хотите угадать, что там лежит? Чтобы угадать, надо задавать вопросы. А я буду на них отвечать.

Вопросы будем задавать по очереди: кому попадет мяч и руки, тот и задает вопрос. Каждый, кто задал вопрос, берет фишку.

Не забывайте, что повторять вопросы нельзя. В конце игры посмотрим, кто больше наберет фишек. Начинаем!».

Воспитатель дает мяч одному из детей и предлагает задать вопрос. Далее мяч передается по кругу либо тому ребенку, кто попросит.

Если дети угадают, спросить, почему они так думают. Если не угадают, в конце игры подсказать: этот предмет нужен для того, чтобы руки, тело, лицо были чистыми; можно подобрать загадку про этот предмет.

В конце игры подсчитывается число полученных фишек.

### **«Вопрос с подсказкой»**

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

Материал. Карточки с символами, обозначающими то или иное содержание вопроса. Пустая карточка — «Что это?», «Кто это?». Карточка с цветными пятнами

— «Какого цвета?». Карточка с геометрическими фигурами - «Какой формы предмет или его часть?». Карточка с изображениями разобранной пирамидки - «Какие части есть у предмета?», «Какие части тела есть у животного?». Игрушки.

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?»).

### **«Вопрос – ответ»**

Цели. Знакомство с вопросом как формой получения информации, знаний; активизация речевой поисковой активности.

Материал. Две разные игрушки, незнакомые детям, фишки.

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.

### **«Да и нет»**

Цели. Знакомство с вопросом как формой получения информации, знаний; активизация речевой поисковой активности.

Материал. Семь-восемь предметов различного назначения — игрушки, предметы быта, овощи, одежда.

Ход игры:

Предметы раскладываются на столе.

Воспитатель говорит: «Посоветуйтесь друг с другом и загадайте какой-нибудь предмет, но мне не говорите. А потом я буду задавать разные вопросы, чтобы угадать, какой предмет вы загадали, а вы можете отвечать только «да» или «нет». Все поняли?».

Детям дается время для обдумывания. Затем воспитатель начинает задавать вопросы.

- Этот предмет нужен в хозяйстве? - Его едят?

- Его надевают на тело?

- Он лежит посередине стола? Он лежит рядом с ...? - Он круглый? Он коричневый? И т.п.

Нужно придерживаться определенной логики: от назначения предмета - к его расположению — к выяснению внешних признаков, лишь затем назвать отгадку.

«А теперь поменяемся ролями. Я загадаю один из предметов, а вы будете задавать вопросы».

Вариант игры.

Дети делятся на команды. У каждой — свой стол с предметами. Сначала одна команда загадывает какой-нибудь предмет, а другая отгадывает с помощью вопросов. Потом дети меняются ролями. Выигрывает та команда, которая задаст больше вопросов.

### **«Спрашиваем сами»**

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

Материал. Карточки с символами, обозначающими ту или иную формулировку вопроса, фишки; сюжетная картинка, к которой можно задать вопросы, вскрывающие причинно-следственные связи, например: Почему девочка плачет? Почему мышь оказалась в бутылке?

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 подводится итог.

### ***«Играем в КВН»***

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

Материал. Все карточки с символами, обозначающими разные вопросы; фишки двух цветов.

Ход игры:

Знакомые детям карточки раскладываются в поле зрения детей, остальные лежат на столе воспитателя. Он говорит: «Сегодня мы будем играть в

КВН. Веселые и находчивые дети стараются быстро задать вопрос и быстро на него ответить. Давайте поделимся на две команды и подберем названия для своих команд».

Воспитатель напоминает: «Одна команда спрашивает, а другая отвечает потом они меняются ролями. За каждый заданный вопрос члены команды получают синюю фишку, за каждый правильный красную фишку. Выигрывает та команда, которая наберет большее количество фишек. Но сначала небольшая разминка. Я буду задавать вопросы, а вы отвечать. Та команда, которая даст ответ быстрее, получает фишку. - Когда люди завтракают? - Куда течет река? - Откуда идет школьник? - Когда тает снег? - Почему весной текут ручьи? - Когда садится солнце? Молодцы, хорошо отвечали. Мы размялись, а теперь команды

будут играть между собой».

Игра проходит в течение 10—15 минут. Затем подводится итог. Желательно спросить: понравилась ли детям игра? Было ли интересно? Хотели бы они еще раз поиграть в такую игру?

### ***«Угадай, какой предмет загадали»***

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

Материал. Шесть-семь различных по

назначению предметов; карточки с символами всех вопросов; фишки двух цветов.

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 подводится итог, определяется выигравший. Остальным детям говорят, что все старались, но, наверное, еще не так хорошо, как могли бы.



### **«Что под салфеткой?»**

Цель. Освоение умения формулировать вопросы в различной форме при опоре на наглядный материал.

Материал: Карточки с символами вопросов; пять-семь предметов (игрушка, элемент одежды, овощ, фломастер, нож, книга); три салфетки.

Ход игры:

На столе лежат предметы, накрытые салфетками. Воспитатель говорит: «Под салфетками спрятаны предметы. Я загадала один из них. Только теперь перед вами очень сложная задача - с помощью вопросов угадать, какой это предмет, не видя его. Вопросы можно задавать разные. Главное, чтобы они помогли узнать о предмете как можно больше. Легко угадать предмет, если вы сначала узнаете, для чего он нужен, а потом выясните, какой он».

Дети задают вопросы. После того как предмет угадан, салфетку убирают, предмет показывают детям и предлагают угадать, что лежит под следующей салфеткой. В целом игра продолжается 15-20 минут.

В ходе игры поощряется инициатива детей, стимулируются дети, пассивно себя проявляющие («А теперь ты задай вопрос»; «А теперь ты спроси» и т.п.), поощряется определенный алгоритм движения мысли: «Ваня спросил: для чего

он нужен? Это хороший вопрос, он поможет быстрее отгадать предмет, теперь можно спрашивать уже и про свойства предмета».

Примечание. При вопросах о функциях желательно, чтобы первый ответ не наталкивал на отгадку. Можно предложить следующие варианты ответов:

—игрушка — чтобы играть;

—элемент одежды — это человек надевает на себя;

—овощ — нужен для приготовления пищи, например салата, супа (в зависимости от того, какой овощ используется);

—фломастер — чтобы оставлять на бумаге следы, рисовать;

—нож — разрезать что-либо;

—книга — можно узнать много интересного.

### **«Смешинки» (1-й вариант)**

Цели. Учить детей задавать вопросы и отвечать на них; закреплять умение использовать различные падежные формы существительных.

Материал: Набор картинок: ложка, молоток, веник, ключ, метла, щетка, пила, нож, карандаш, кисточка.

Ход игры:

Играющим раздаются картинки. Затем водящий задает каждому из них вопрос: Чем ты забиваешь гвозди? Чем ты ешь

кашу? Чем ты рисуешь? и т.д. Игрок, к которому обратился водящий, открывает свою картинку и отвечает, называя изображенный предмет в творительном падеже.

Вариант игры.

Меняются наборы картинок и вопросительные слова. А дети упражняются в употреблении другой падежной формы. Например:

—Картинки: чашка, тарелка, ванна, таз, стакан, лейка, чай

ник, ведро и др. Вопросы: «Из чего ты ешь суп? Пьешь молоко?

Поливаешь цветы?» побуждают детей употребить существительные в родительном падеже.

—Картинки: метла, ванна, тарелка, кровать, телевизор, самолет, ковер, пылесос и др. Вопросы: «На чем ты приехал в детский сад?», «На чем ты спишь?» и т.п. побуждают детей использовать названия предметов в предложном падеже.

### **«Смешинки» (2-й вариант)**

Цели. Активизировать сообразительность детей в придумывании разнообразных вопросов; воспитывать выдержку: сдерживать желание засмеяться при ответе.

Ход игры:

Каждому играющему дают какое-нибудь смешное имя: кочерга, ухват, помело,

светофор, светильник, паяльник и др. Затем водящий обходит всех по очереди и задает им различные вопросы, на которые те отвечают тем словом, какое ему дано. —Ты кто? — Ухват. —Что ты ел сегодня? — Светильник. —Кто твой брат? — Кочерга. И так далее. Вопросы задаются разным детям. Кто засмеется, платит фант. В конце фанты разыгрываются.

## Блок «СООБЩЕНИЕ - РЕАКЦИЯ НА СООБЩЕНИЕ»

### «Игровые диалоги»

Цель. Учить детей импровизировать, сочиняя диалоги с опорой (или без опоры) на наглядность.

Ход игры:

Педагог, исполняя роль домовенка Кузи, ведет с детьми диалог. Перед ними в определенной последовательности лежат предметы или картинки (шубка, шалаш, груша, шашки и т.п.).

—Кузя! Ку-зя!

—Аюшки.

—Мы хотим подарить тебе шубку.

—Спасибо за заботу. А шубка — это что такое?

—Одежда такая меховая, чтобы не мерзнуть в сильные морозы.

—Большое спасибо! Давайте ее, эту шубку. (Педагог указывает на ребенка,

тот передает Кузе картинку.) Стоящая вещь! Мягкая.

Буду на ней спать!

Диалог повторяется, видоизменяется, приобретает шутливый характер. Так, шалаш Кузя собирается носить, надевать, когда начнутся морозы, в груше он собирается спать, а шашки намерен съесть.

### «Хорошо – плохо»

Цели. 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.

### «Похожи – непохожи»

Цели. Учить детей терпимо относиться к мнению или суждению собеседников, аргументировано доказывать свою точку зрения.

Материал: предметные картинки с изображением различных животных, растений, предметов.

Ход игры:

Играют две команды (или два ребенка). Воспитатель помещает на мольберт 2 картинки. Одна команда высказывает мнение о том, что изображенные объекты непохожи, и называет отличающие их признаки. Другая команда доказывает, что объекты похожи.

Примерные пары: собака и пчела; курица и рыбка; аквариум и улей; скамейка и кресло; ромашка и календула; дерево и цветок и т.п.

—Собака и пчела непохожи: собака большая, а пчела маленькая.

—Они похожи, так как они обе живые (животные).

—Они непохожи: собака – зверь, а пчела — насекомое.

—А мы думаем, что они похожи. И собака приносит пользу человеку и пчела.

—Они выглядят по-разному.

—И пчела, и собака могут укусить и т.д. Обсуждение каждой пары — отдельный раунд. В раунде побеждает тот, за кем осталось последнее слово.

### **«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.

### **«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.

### **«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.

## **Блок «ПОБУЖДЕНИЕ - РЕАКЦИЯ НА ПОБУЖДЕНИЕ»**

### *«Справочное бюро»*

Цели. Закрепить умение детей использовать разнообразные варианты просьбы: «Скажите, пожалуйста, где живут родители ежат? Будьте добры, подскажите адрес бельчат. Я хотел (а) бы узнать адрес волчат. Вы не поможете? Вы не могли бы сказать, как найти дом лисят?» и т.п.

Формировать грамматически правильную речь: умение употреблять существительные, обозначающие детенышей животных во множественном числе родительного падежа.

Материал. Картинки с изображениями детенышей животных; панно, на котором в два ряда (верхняя улица и нижняя) расположены разноцветные дома.

Ход игры:

Воспитатель рассказывает детям, что малыши — медвежата, бельчата, ежата, мышата и т.п. — разбрелись по лесу, потеряли свой дом. Педагог раскладывает карточки с изображениями детенышей

лицевой стороной вниз, обращается к детям:

— Малыши сидят и плачут, не знают, как попасть домой. Давайте поможем им, узнаем в справочном бюро, где они живут, и отведем их к маме. Кто хочет помочь малышам? Вызванный ребенок берет одну карточку, называет детенышей («У меня маленькие ежата»), воспитатель предлагает:

- Обратись, пожалуйста, в справочное бюро, тебе подскажут, где живут ежата. Не забудь о вежливости, обращаясь за справкой.

В справочном бюро может работать воспитатель, или можно использовать крупную игрушку — куклу, мишку и т.п. На вопрос ребенка дают ответ: «Ежи проживают на нижней улице в зеленом домике». Ребенок находит указанный дом и «отводит» малышей.

### *«Вежливые поиски»*

Цель. Упражнять детей в употреблении различных формул выражения просьбы и ответа на нее.

Количество участников в игре не ограничено, игра может проводиться фронтально, подгруппами и индивидуально с 2—3 детьми.

Ход игры:

Водящий ребенок выходит из группы или закрывает глаза. Воспитатель прячет игрушку (картинку). Водящий входит и

пытается найти спрятанный предмет. Дети помогают ему словами: «Холодно. Тепло. Теплее. Горячо». Затем водящему предлагается вежливо попросить кого-нибудь из детей о подсказке. Водящий обращается к кому-либо из детей при помощи одной из формул речевого этикета: «Таня, если можешь, подскажи, где спрятана игрушка (картинка)?». Ему отвечают: «Подскажу, конечно. Игрушка спрятана под розовым вкладышем на среднем окне». Ребенок благодарит, находит игрушку и получает ее в постоянное пользование.

Усложнение. Можно усложнить игру: половина из присутствующих детей знает, где спрятан предмет, половина не знает. Если водящий обращается к ребенку, не знающему, где спрятана игрушка, то ответ должен быть примерно таким: «Извини, Андрей, я не могу тебе помочь. Спроси еще у кого-нибудь».

### *«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:

—Пропустите меня, пожалуйста.

—Позвольте пройти.

—Разрешите, пожалуйста.

—Разрешите пройти.

—Вы не могли бы пропустить меня?

—Если можно, пропустите, пожалуйста.

—Извините, я могу пройти?

### **«Секрет в сундучке»**

Цель. Закрепить умение детей использовать в речи различные варианты просьбы-побуждения.

Ход игры:

Игра проводится либо фронтально, либо подгруппами, либо индивидуально.

Воспитатель сообщает, что у куклы Тани в сундучке что-то спрятано. Если Таню попросить вежливо, то она покажет свой секрет. От лица Тани воспитатель добивается употребления детьми разных вариантов выражения просьбы («Если можно, покажи, что у тебя в сундучке», «Будь добра...», «Покажи, пожалуйста...»,

«Ты можешь показать?...» и т.п.).

### **«Угощайся пирожком»**

Цель. Учить детей предлагать угощение и вежливо отвечать на предложение.

Материал. Картинки с изображением яблок, картофеля, капусты, клубники, брусники и т.д.

Ход игры:

Перед игрой дети рассматривают картинки. Закрепляются названия изображенных овощей, фруктов, ягод. — Давайте поиграем, — предлагает педагог, — пусть это будут не картинки, а пирожки. Это пирожок с картошкой, это с брусникой и т.д. Будем угощать друг друга.

Картинки складываются в коробку.

Воспитатель достает одну картинку и, обращаясь к ребенку, говорит:

«Угощайся, Юра, пирожком с яблоками».

А ты можешь ответить: «Спасибо. Я люблю пирожки с яблоками» или «Спасибо, я сыт. Можно я угощу Олю?».

После объяснения условий игры дети по очереди вынимают картинки и «угощают» друг друга пирожками.

### **«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.

### «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. 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.

## ОБУЧЕНИЕ РЕЧЕВОМУ ЭТИКЕТУ

### «Волшебное эхо»

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

Ход игры:

В игре участвуют все дети группы.

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».

### «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.

### «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.

