

Дидактические игры для развития диалогической речи детей

Дидактические игры с готовыми текстами-диалогами

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.

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.

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?

Знайки

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.

ИГРЫ С ТЕЛЕФОНОМ

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 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 помешает ли ваш звонок ее работе».

3. Показ разговора. Подготовленный ребенок звонит, а воспитатель исполняет роль сослуживицы.

— Алло! Добрый день. Вас беспокоит Алеша, сын Рябиной Татьяны Ивановны. Я у бабушки, а она заболела. Если вам нетрудно, позвоните 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.

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.

ОБУЧЕНИЕ РЕЧЕВОМУ ЭТИКЕТУ

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 «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.