

Картотека дидактических игр

Блок «ВОПРОС – ОТВЕТ»

Игры с готовыми текстами - диалогами

Название	Цель	Описание
Почта	Учить детей задавать вопросы и отвечать на них.	<p>ВЫБИРАЮТ (<i>назначают по жребию</i>) ведущего игрока. Между ними, остальными участниками игры, завязывается диалог:</p> <p>— Динь-динь-динь. — Кто там? — Почта. — Откуда? — Из Рязани. (<i>Называется любой город.</i>) — 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</p>
Маковое зернышко	Закреплять у детей умения поочередно задавать вопросы и отвечать на них, развивать тему разговора.	<p>Из участников игры выбирают Ворону. Остальные передают друг другу камушек. Ребенок, получивший камушек, задает Вороне вопрос:</p> <p>— Ворона, Ворона, куда полетела? — К кузнецу на двор. (К ковалю.) Камушек передается следующему ребенку, и он задает вопрос:</p> <p>— На что тебе кузнец? — Косы ковать. — На что тебе косы? — Траву косить. — На что тебе трава? — Коровок кормить. — А на что коровы? - Молоко доить. — А на что молочко? — Пастухов поить. — На что пастухи? — Кабанов пасти. — На что кабаны? — Гору рыть. — На что горы? — На тех горах</p>

		<p>маковое зернышко. —Для кого зернышко? — Отгадайте! Ворона загадывает загадку. Кто первый отгадает загадку, тот становится Вороной. Игровой диалог повторяется, и новая Ворона загадывает следующую загадку.</p>
Краски	<p>Учить детей задавать вопросы и отвечать на них.</p>	<p>Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки - краски. Каждая краска придумывает себе цвет и называет его хозяину. Затем приходит покупатель:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Тук-тук! - Кто там? - Покупатель. - Зачем пришел? — За краской. - За какой? - За голубой. <p>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.</p>

**Картотека дидактических игр,
в которых дети конструируют диалоги**

Название	Цель	Содержание
<i>Все ли мы увидели?</i>	Знакомство с вопросом как формой получения информации, знаний; активизация речевой поисковой активности.	<p>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».</p> <p>Время на обдумывание — 1—2 минуты.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
<i>Что в чудесном мешочке?</i>	Знакомство с вопросом как формой получения информации, знаний; активизация речевой поисковой активности.	<p>Игра может проводиться в дополнение к занятию.</p> <p>Воспитатель: «Дети, у меня в мешочке что-то есть. Хотите угадать, что там лежит? Чтобы угадать, надо задавать вопросы. А я буду на них</p>

		<p>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!».</p> <p>Воспитатель дает мяч одному из детей и предлагает задать вопрос. Далее мяч передается по кругу либо тому ребенку, кто попросит.</p> <p>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.</p> <p>В конце игры подсчитывается число полученных фишек.</p>
<p>Вопрос с подсказкой</p>	<p>Учить детей задавать вопросы с разными вопросительными словами, опираясь на символы</p>	<p>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)?</p> <p>В дальнейшем вводятся новые символы:</p> <ul style="list-style-type: none"> —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

<p>Вопрос - ответ</p>	<p>Знакомство с вопросом как формой получения информации, знаний; активизация речевой поисковой активности.</p>	<p>человека — «Откуда?».</p> <p>Дети делятся на две команды. Каждая получает игрушку и одинаковое число фишек (10—15).</p> <p>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. Выиграет та команда, у которой останется больше фишек».</p> <p>Время для рассматривания — 3—4 минуты.</p> <p>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.</p> <p>В конце игры подсчитывается оставшееся число фишек.</p>
<p>Да и нет</p>	<p>Знакомство с вопросом как формой получения информации, знаний; активизация речевой поисковой активности</p>	<p>: «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?».</p> <p>Детям дается время для обдумывания. Затем воспитатель начинает задавать вопросы.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>Нужно придерживаться определенной логики: от назначения предмета - к его расположению — к выяснению внешних признаков, лишь затем назвать отгадку.</p> <p>«А теперь поменяемся ролями. Я загадаю один из предметов, а вы</p>

		<p>будете задавать вопросы».</p> <p><i>Вариант игры.</i></p> <p>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.</p>
<i>Спрашиваем сами</i>	Освоение умения формулировать вопросы в различной форме при опоре на наглядное содержание.	<p>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. <i>(Показывает на ту или иную карточку и называет слова, с которых начинается вопрос.)</i> 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!».</p> <p>Далее дети формулируют вопросы. Игра проводится в течение 10—12 минут. В конце подводится итог.</p>
<i>Играем в КВН</i>	Освоение умения формулировать вопросы в различной форме при опоре на наглядное содержание.	<p>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</p>

		<p>своих команд».</p> <p>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».</p> <p>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?</p>
<p><i>Угадай, какой предмет загадали</i></p>	<p>Освоение умения формулировать вопросы в различной форме при опоре на наглядное содержание.</p>	<p>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?</p> <p>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</p>

		<p>предмета ...», «Где он стоит?»).</p> <p>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.</p>
<p>Что под салфеткой</p>	<p>Освоение умения формулировать вопросы в различной форме при опоре на наглядный материал.</p>	<p>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».</p> <p>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.</p> <p>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».</p> <p>Примечание. При вопросах о функциях желательно, чтобы первый ответ не наталкивал на отгадку. Можно предложить следующие варианты ответов:</p> <ul style="list-style-type: none"> —<i>игрушка</i> — чтобы играть; —<i>элемент одежды</i> — это человек надевает на себя; —<i>овощ</i> — нужен для приготовления пищи, например салата, супа (в зависимости от того, какой овощ используется);

		<p>—<i>фломастер</i> — чтобы оставлять на бумаге следы, рисовать; —<i>нож</i> — разрезать что-либо; —<i>книга</i> — можно узнать много интересного.</p>
Зоологический музей	<p>Учить задавать вопросы, опираясь на карточки-символы; закреплять представления детей о животных.</p>	<p>Картинки с изображением животных могут быть выставлены на мольберте или фланелеграфе, а могут быть представлены в виде перекидного альбома. Карточки-символы лежат на столе изображением вниз. Дети сидят вокруг стола. Один из детей — экскурсовод музея, другие — посетители. Экскурсовод показывает первую картинку и спрашивает: «Вы знаете, кто это?». Сидящий рядом игрок отвечает, затем берет одну карточку с символом и в соответствии с ним задает вопрос. Следующий игрок отвечает на вопрос и после этого тоже берет карточку-символ и задает свой вопрос. Когда карточки-символы заканчиваются, экскурсоводом становится игрок, ответивший на последний вопрос.</p> <p><i>Вариант игры.</i></p> <p>Тема может меняться, например: «Ботанический сад», «Выставка машин», «Показ моделей одежды» и т.д. Карточки-символы подбираются в соответствии</p>
Только на ЭТОТ звук	<p>Учить детей формулировать разнообразные вопросы, быстро и правильно отвечать на вопрос, подбирая слово, начинающееся с заданного звука; развивать фонематический слух.</p>	<p>Воспитатель объясняет, что в этой игре дети должны быть очень внимательными. Отвечая на вопросы водящего, нужно находить и называть слова, которые начинаются с одного и того же звука. Выбранный водящий поочередно задает вопросы всем игрокам, которые подбирают для ответа слова с заданным звуком:</p> <p>—Как тебя зовут? — Андрей. —Как твоя фамилия? — Азбукин. —В каком городе ты живешь? — В Астрахани. —Какие фрукты там растут? - Абрикосы.</p>

		И так далее. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не ответят на вопросы
Смешинки (1-й вариант)	Учить детей задавать вопросы и отвечать на них; закреплять умение использовать различные падежные формы существительных.	<p>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.</p> <p>Вариант игры.</p> <p>Меняются наборы картинок и вопросительные слова. А дети упражняются в употреблении другой падежной формы. Например:</p> <p>—Картинки: чашка, тарелка, ванна, таз, стакан, лейка, чайник, ведро и др. Вопросы: «Из чего ты ешь суп? Пьешь молоко? Поливаешь цветы?» побуждают детей употребить существительные в родительном падеже.</p> <p>—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.</p>
Смешинки (2 вариант)	Активизировать сообразительность детей в придумывании разнообразных вопросов; воспитывать выдержку: сдерживать желание засмеяться	<p>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.</p> <p>—Ты кто? — Ухват.</p> <p>—Что ты ел сегодня? — Светильник.</p> <p>—Кто твой брат? — Кочерга.</p> <p>И так далее. Вопросы задаются разным детям. Кто засмеется, платит фант. В конце фанты разыгрываются.</p>
	Активизировать умения задавать вопросы, отвечать на них.	Водящий называет каждому участнику смешное слово. Второй водящий, отсутствующий при распределении слов, задает несколько вопросов каждому игроку. Отвечая на

Как тебя зовут?

вопросы, игроки повторяют только свое слово. Отвечать нужно быстро. При ответе ни в коем случае нельзя смеяться. Другие игроки могут смеяться, а отвечающий игрок не должен даже улыбаться. Если же он ошибется или не выдержит и засмеется, то отдает фант и выходит из игры. Водящий подходит к каждому игроку и начинает диалог со слов:

—Кто ошибется, тот попадется!
Кто засмеется, тому плохо придется.
Кто ты?

—Авторучка.

—А что у тебя на голове?
(Показывает на волосы.) —

Авторучки.

—А это у тебя что? (Показывает на руки.) — Авторучки.

—А это? (Показывает на нос.) — Авторучка.

—А чем ты чистишь зубы? — Авторучкой.

И так обыгрываются другие слова. После того как водящий со всеми поговорит, разыгрываются фанты. Выбывшие из игры выполняют шуточные задания и получают свои фанты.

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

**Дидактические игры с готовыми текстами-
диалогами**

Название	Цель	Содержание
<i>Садовник</i>	Закреплять умение внимательно слушать реплики партнеров по игре, вступая в игровой диалог в свою очередь.	<p>Водящий присваивает каждому игроку название цветка. После этого начинается игровой диалог.</p> <p>—Я садовником родился, не на шутку рассердился. Все цветы мне надоели, кроме георгина, — сообщает водящий.</p> <p>—Ой! — реагирует игрок, услышав название своего цветка.</p> <p>—Влюблен! — отвечает «георгин».</p> <p>—В кого? — удивляется садовник.</p> <p>—В астру, — сообщает «георгин».</p> <p>—Ой! — реагирует «астра», и игра повторяется.</p> <p>Игрок, прозевавший свой ход, платит фант. За ходом игры следит водящий. Чтобы заметить невнимательность игроков, ему необходимо помнить, кому какой цветок он называл.</p>
<i>Будь внимателен!</i>	Учить детей корректно реагировать на различные сообщения.	<p>Педагог говорит детям о том, что людям очень часто хочется рассказать о своих радостях или неприятностях. Вежливые, воспитанные люди на радостное сообщение отвечают: «Я рад (а) за тебя (вас)», «Очень приятно», «Я горжусь вами (тобой)». На невеселое сообщение следует сказать: «Я сочувствую тебе (вам)» или «Мне очень жаль».</p> <p>—Но чтобы правильно среагировать на сообщение, нужно быть внимательным. Мы сейчас поиграем и поучимся быть внимательными. Я буду сообщать о чем-нибудь хорошем или неприятном для меня. Тот, кому я брошу мяч, должен быстро ответить на мое сообщение так, чтобы поддержать мою радость или посочувствовать мне.</p> <p>—Я еду в гости.</p> <p>—Я победила в конкурсе воспитателей.</p> <p>—У меня сегодня очень сильно болит голова.</p> <p>—Я купила себе красивое платье.</p> <p>—Я потеряла свой любимый шарфик и т.д. Тот, кто замешкается, выбывает из игры.</p>

		А самый внимательный игрок становится ведущим.
Игровые диалоги	Учить детей импровизировать, сочиняя диалоги с опорой (или без опоры) на наглядность.	<p>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.).</p> <p>—Кузя! Ку-зя!</p> <p>—Аюшки.</p> <p>—Мы хотим подарить тебе шубку.</p> <p>—Спасибо за заботу. А шубка — это что такое?</p> <p>—Одежда такая меховая, чтобы не мерзнуть в сильные морозы.</p> <p>—Большое спасибо! Давайте ее, эту шубку. (Педагог указывает на ребенка, тот передает Кузе картинку.) Стоящая вещь! Мягкая.</p> <p>Буду на ней спать!</p> <p>Диалог повторяется, видоизменяется, приобретает шуточный характер. Так, шалаш Кузя собирается носить, надевать, когда начнутся морозы, в груше он собирается спать, а шашки намерен съесть.</p>
Хорошо – плохо	Упражнять детей в умении поддерживать тему разговора, понимать сообщения партнеров по игре, корректно выражать свое мнение.	<p>Игра «Хорошо — плохо» построена по системе ТРИЗ, предполагающей замечать в одном и том же предмете (явлении) хорошие и плохие стороны.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
Похожи – непохожи	Учить детей терпимо относиться к мнению	Играют две команды (или два ребенка). Воспитатель помещает на мольберт 2

	<p>или суждению собеседников, аргументировано доказывать свою точку зрения.</p>	<p>картинки. Одна команда высказывает мнение о том, что изображенные объекты непохожи, и называет отличающие их признаки. Другая команда доказывает, что объекты похожи.</p> <p>Примерные пары: собака и пчела; курица и рыбка; аквариум и улей; скамейка и кресло; ромашка и календула; дерево и цветок и т.п.</p> <p>— Собака и пчела непохожи: собака большая, а пчела маленькая.</p> <p>— Они похожи, так как они обе живые (животные).</p> <p>— Они непохожи: собака – зверь, а пчела – насекомое.</p> <p>— А мы думаем, что они похожи. И собака приносит пользу человеку и пчела.</p> <p>— Они выглядят по-разному.</p> <p>— И пчела, и собака могут укусить и т.д.</p> <p>Обсуждение каждой пары — отдельный раунд. В раунде побеждает тот, за кем осталось последнее слово.</p>
<p>Отвечай быстро</p>	<p>Закрепить умение детей внимательно слушать собеседника.</p>	<p>Воспитатель, держа мяч, становится в круг вместе с детьми и объясняет правила игры:</p> <p>— 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.</p> <p>— Зеленый, — говорит воспитатель и бросает мяч одному из детей.</p> <p>— Лист, — отвечает ребенок и, говоря «голубой», бросает мяч следующему.</p>
<p>Угадай, кто я</p>	<p>Учить детей воспринимать сообщения и высказывать в ответ свое мнение.</p>	<p>Выбирается ведущий. Его задача – представить себя в роли сказочного персонажа и назвать свои характерные черты (или черту). Остальные дети отгадывают.</p> <p>Например:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>Угадавший ребенок становится ведущим.</p>

<p>Кто кого запутает</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>
<p>Так бывает или нет? «Небылицы»</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>
<p>Ошибка</p>	<p>Развивать внимание к речевым сообщениям и</p>	<p>Воспитатель: «Я буду сообщать вам о чем-то. Если вы заметите ошибку в моих</p>

	<p>умение толерантно относиться к ошибочным суждениям, доброжелательно их исправлять; выражать согласие в ответ на верные сообщения.</p>	<p>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.».</p> <p><i>Примеры суждений:</i></p> <p>—Карлсон жил в маленьком домике у леса.</p> <p>—Пятница идет после среды.</p> <p>—Буратино — один из жителей цветочного городка.</p> <p>—Мыть руки вредно для здоровья.</p> <p>—Если слушаться взрослых, то ничего интересного не будет.</p> <p>—Если на деревьях есть листья, то это лето.</p>
<p><i>Любимые места</i></p>	<p>Учить детей делиться своими впечатлениями о родном городе, уточнять информацию у собеседников; воспитывать привязанность к родным местам.</p>	<p>Один из игроков начинает игру.</p> <p>—Мое любимое место в городе расположено недалеко от реки.</p> <p>—Это набережная? (<i>Уточняет кто-нибудь из игроков.</i>)</p> <p>—Нет. Это маленькое, уютное кафе.</p> <p>—Кафе «Пицца»?</p> <p>—Нет, в этом кафе можно полакомиться мороженым.</p> <p>—Наверное, это кафе «Баскин Роббинс».</p> <p>-Да.</p> <p>Игрок, угадавший любимое место, описывает другой уголок города. Например:</p> <p>— Мне тоже нравится это кафе. А еще я люблю бывать на этой же улице возле самого красивого здания.</p> <p>Участники игры уточняют, что это за здание.</p> <p>Примечание. Первоначально можно использовать открытки или фотографии с достопримечательностями города, с которыми дети знакомы непосредственно</p>

Блок «ПОБУЖДЕНИЕ - РЕАКЦИЯ НА ПОБУЖДЕНИЕ»

Дидактические игры

Название	Цель	Содержание
Передай письмо	Активизировать в речи детей различные варианты выражения	<p>В игре участвуют 5—7 детей. Они сидят на стульчиках в ряд. Воспитатель-почтальон вынимает из сумки конверт и говорит: «Письмо Саше». Названный ребенок садится на последний стул. Почтальон передает конверт по цепочке со словами: «Будь добр, передай письмо Саше» или «Ты не сможешь передать письмо Саше?» и т.п. Дети по цепочке передают письмо, повторяя сказанную воспитателем фразу. Получивший письмо благодарит. Игра продолжается. Воспитатель меняет варианты выражения просьбы.</p> <p><i>Усложнение.</i> В дальнейшем игра предполагает присоединение к фразе речевого этикета обращения: «Вера, я тебя очень прошу, передай письмо...».</p> <p>Можно использовать в игре и дополнительные задания.</p> <p>Воспитатель. Письмо от Меховушки? Расскажи, пожалуйста, в кого она превратилась, какой она стала?</p> <p>Ребенок. Меховушка превратилась в тигренка. Тигренок одет в теплую шубу, потому что зима. Он играет с ребятами в снежки.</p> <p>Примечание. Во время игры необходимо следить, чтобы дети, передавая письмо, не забывали проговаривать просьбу. Примерные формулы выражения просьбы, используемые в игре:</p> <p>—Если тебе нетрудно... — Будь добр...</p> <p>—Ты не мог бы...? — Я тебя очень прошу,...</p> <p>—Сделай доброе дело, передай... Передай, пожалуйста...</p>
Справочное бюро	Закрепить умение детей использовать разнообразные варианты просьбы.	<p>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:</p> <p>— Малыши сидят и плачут, не знают, как</p>

		<p>попасть домой. Давайте поможем им, узнаем в справочном бюро, где они живут, и отведем их к маме. Кто хочет помочь малышам?</p> <p>Вызванный ребенок берет одну карточку, называет детенышей («У меня маленькие ежата»), воспитатель предлагает:</p> <p>- Обратись, пожалуйста, в справочное бюро, тебе подскажут, где живут ежата. Не забудь о вежливости, обращаясь за справкой.</p> <p>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».</p> <p>Ребенок находит указанный дом и «отводит» малышей.</p>
Вежливые поиски	Упражнять детей в употреблении различных формул выражения просьбы и ответа на нее.	<p>Водящий ребенок выходит из группы или закрывает глаза. Воспитатель прячет игрушку (картинку).</p> <p>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.</p> <p>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».</p>
Волшебный ключ	Закрепить умение детей использовать в речи различные варианты выражения просьбы-разрешения.	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

		<p>скажет, для того и дверь откроется».</p> <p>Дети проговаривают просьбу, а воспитатель стимулирует их к употреблению разных вариантов формул просьбы: «Так уже Маша говорила. А по-другому можешь замок открыть?».</p> <p>Примерные формулы выражения просьбы-разрешения:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Разрешите пройти. - Разрешите, пожалуйста. - Позвольте пройти. <p>—Пропустите меня, пожалуйста. —Вы не могли бы пропустить меня? —Если можно, пропустите, пожалуйста. —Извините, я могу пройти?</p>
<i>Секрет в сундучке</i>	Закрепить умение детей использовать в речи различные варианты просьбы-побуждения.	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.).
<i>Сумей отказать</i>	Учить детей вежливо отклонять предложение (отказаться от выполнения в ответ на побуждение), мотивируя свой отказ.	<p>Водящий обращается по очереди к каждому игроку с побуждением; игроки отвечают, мотивируя свой отказ:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Выбери из этих щеток в стакане самую лучшую и почисти зубы. - Извините, этими щетками пользоваться нельзя: они чужие. <p>—Урони эту чашку на пол! —Простите, я не могу этого сделать: мне жалко разбить чашку. —Крикни громко: я самый ловкий!</p> <ul style="list-style-type: none"> — Простите, я не могу, ведь я не хвостун. <p>Водящему при этом можно присвоить какую-либо роль: Карабаса, Бармалея, Шапокляк и т.д.</p>
<i>Угощайся пирожком</i>	Учить детей предлагать угощение и вежливо отвечать на предложение.	<p>Перед игрой дети рассматривают картинки. Закрепляются названия изображенных овощей, фруктов, ягод.</p> <ul style="list-style-type: none"> — 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. <p>Картинки складываются в коробку. Воспитатель достает одну картинку и, обращаясь к ребенку, говорит: «Угощайся,</p>

		<p>Юра, пирожком с яблоками». А ты можешь ответить: «Спасибо. Я люблю пирожки с яблоками» или «Спасибо, я сыт. Можно я угощу Олю?».</p> <p>После объяснения условий игры дети по очереди вынимают картинки и «угощают» друг друга пирожками.</p>
<p>Знаюки</p>	<p>Учить детей вежливо формулировать побуждения и доброжелательно реагировать на них; закреплять знания о родном городе.</p>	<p>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:</p> <ul style="list-style-type: none"> —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. <p>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.</p> <p>Выигрывает команда, получившая большее количество фишек. Ей вручается комплект медалей с изображением герба города.</p> <p>Варианты игры. Может меняться тема игры: «Приметы весны», «Животные нашего края» и т.д.</p>

Игры с телефоном

Название	Цель	Содержание
<p>Разговор с другом</p>	<p>Познакомить детей с правилами разговора по телефону: начинать с приветствия; если на звонок отозвался взрослый, извиниться за беспокойство, вежливо попросить позвать друга; разговор заканчивается прощанием.</p>	<p>. Беседа с детьми. — Дети, у кого есть дома телефон? Вы часто звоните по телефону? Кому вы звоните? У ваших друзей есть телефон? Вы часто звоните друг другу? — О чем можно поговорить по телефону с другом? (Можно Подсказать темы для разговора, если дети затрудняются.) — Звонить нужно только тогда, когда знаешь, о чем ты будешь говорить, что будешь спрашивать. Иначе разговор получится пустой, т.е. не о чем. Вот послушайте об этом рассказ. 2. Чтение рассказа Н. Носова «Телефон». — Объясните, почему у мальчиков не получился разговор? (Они не знали, о чем говорить.) 3. Затем педагог предлагает разыграть несколько ситуаций</p>
<p>Звонок в цветочный магазин</p>	<p>Учить детей пользоваться телефоном для получения нужной информации: вежливо задавать вопросы и выражать просьбы; закреплять правила ведения разговоров по телефону; дать детям образцы выполнения этих правил.</p>	<p>Приглашение к игре. - Хотите поиграть в телефонную игру? Я хотела бы вам предложить позвонить в цветочный магазин. Как выдумаете, зачем звонят в цветочный магазин? - Вы правы, звонят, чтобы узнать, есть ли нужные цветы или чтобы заказать букет. 2. Распределение ролей. - Вы не будете возражать, если вначале я буду звонить в магазин, а кто-нибудь из вас будет продавцом? Кто хочет быть продавцом? - Алло! Добрый день. Это цветочный магазин? Будьте добры, скажите, какие цветы я могу сегодня купить ко дню рождения своей мамы? - А есть ли у вас в продаже свежие розы? Какого они цвета? Я хотела бы купить розовые. Сколько будет стоить букет из пяти роз? Это вместе с оформлением букета? - Подскажите, пожалуйста, как доехать до вашего магазина? А вы закрываетесь на обеденный перерыв? Когда у вас перерыв? Спасибо вам за консультацию. Всего доброго. - Кто хочет позвонить в цветочный магазин? <i>(Дети разыгрывают ситуацию)</i></p>

		<p><i>самостоятельно.)</i></p> <p>3. А теперь давайте представим, что мы переехали в новую квартиру и хотим ее украсить комнатными растениями. Я позвоню в цветочный магазин. Кто будет продавцом?</p> <p>- Алло! Здравствуйте. Я хотела бы узнать, какие комнатные цветущие растения есть в вашем магазине. Что вы можете предложить?</p> <p>—А есть ли у вас фиалки? Очень жаль. А не подскажете, в каком магазине можно их приобрести? Большое спасибо вам. До свидания.</p> <p>— Кто позвонит в магазин и узнает о фиалках?</p> <p>Дети разыгрывают ситуацию.</p>
Звонок в справочное бюро	<p>Познакомить детей с назначением справочной службы, способами получения необходимой информации; закреплять умения вести деловые разговоры по телефону, знания о родном городе.</p>	<p>Сообщить детям о назначении справочной службы, обсудить поводы обращения в справочное бюро.</p> <p>2. Дать образец запроса информации.</p> <p>— Алло? Это справочное бюро? Здравствуйте. Подскажите мне, пожалуйста, где находится кинотеатр «Мир»?</p> <p>— А каким транспортом можно доехать до кинотеатра от железнодорожного вокзала?</p> <p>— Простите, не уточните, на какой остановке надо выходить?</p> <p>— Спасибо вам большое. До свидания.</p> <p>3. Далее ситуации разыгрывают дети. Воспитатель вначале предлагает ситуации: узнать адрес Дворца искусств и номер автобуса, на котором можно до него добраться; адрес детского сада, адрес конкретного человека и т.п. Затем предлагает самим придумать, по какому еще поводу можно обратиться в справочную службу.</p>
Стол заказов	<p>Дополнить представления детей о существовании в городе различных служб, создающих удобства для его жителей; закрепить умения пользоваться телефоном и вести диалог в соответствии с социальными нормами.</p>	<p>1. Воспитатель рассказывает детям, что в городе многое делается для удобства жителей: они могут позвонить и узнать номер телефона школы, детского сада, поликлиники, кинотеатра, узнать адрес какого-либо человека или учреждения и т.д. А еще есть столы заказов при магазинах, кондитерских.</p> <p>2. Демонстрируется, как заказать торт. Роль работника стола заказов исполняет подготовленный ребенок, заказчика — воспитатель. При этом воспитатель обязательно спрашивает согласие детей: «Вы не будете возражать, если вначале заказ сделаю я?». Дошкольники, как правило, соглашаются, затем разыгрывается диалог по телефону.</p> <p>— Алло? Это стол заказов? Добрый</p>

		<p>день.</p> <p>— Да, стол заказов. Здравствуйте. Я слушаю вас.</p> <p>— Мне нужен торт ко дню рождения дочки.</p> <p>— Оформляю заказ. Ваша фамилия? На какой день заказываете торт?</p> <p>— На завтра.</p> <p>— Какой торт вы хотите заказать?</p> <p>— Нужен большой праздничный торт на 25 человек. Вы не подскажете, какой торт лучше заказать для детей?</p> <p>— Я думаю, им понравится йогуртовый торт «Земляничка».</p> <p>— Хорошо, оформите заказ на этот торт. Хотела бы попросить сделать на торте надпись «С днем рождения».</p> <p>— Сделаем надпись. К которому часу подготовить заказ?</p> <p>— К 2 часам дня.</p> <p>— Договорились. Торт будет готов к 2 часам. Стоимость заказа — 200 рублей.</p> <p>— Спасибо. До свидания.</p> <p>— Всего доброго.</p> <p>3. Аналогичные ситуации дети разыгрывают сами. Во время игры педагог может подсказывать нужные реплики затрудняющимся детям.</p>
<p>Заказ такси по телефону</p>	<p>Продолжать учить детей пользоваться телефоном, соблюдая телефонный этикет.</p>	<p>Воспитатель вовлекает детей в игру, сообщая, что ей нужно поехать с «дочкой» в поликлинику.</p> <p>— Вызову такси (набирает номер, имитирует звонок). Алло! Это диспетчер такси? Доброе утро. Могу я заказать такси?</p> <p>— На какое время вам нужна машина?</p> <p>— На 8 часов утра.</p> <p>— Ваш адрес...</p> <p>— Куда поедете?</p> <p>— В детскую поликлинику.</p> <p>— Назовите ваш телефон.</p> <p>— Такси будет. Перед приходом вам позвонят и назовут номер машины. До свидания.</p> <p>— Спасибо. До свидания.</p>
<p>Звонок на работу маме (папе)</p>	<p>Закрепить навыки культурного диалога по телефону; уточнить правила поведения в ситуации звонка на</p>	<p>1. Беседа о том, в каких случаях можно звонить на работу родителям, почему без особой необходимости звонить не следует.</p> <p>2. Разъяснение правил поведения в этой ситуации: «Ваши родители могут находиться не рядом с телефоном, поэтому за ними</p>

	<p>работу родителям.</p>	<p>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».</p> <p>3. Показ разговора. Подготовленный ребенок звонит, а воспитатель исполняет роль сослуживицы.</p> <p>— Алло! Добрый день. Вас беспокоит Алеша, сын Рябиной Татьяны Ивановны. Я у бабушки, а она заболела. Если вам нетрудно, позвоните маму к телефону.</p> <p>— Хорошо, Алеша. Ты подожди, не клади трубку, я схожу за мамой.</p> <p>— Спасибо.</p> <p>— Алло, Алеша, что случилось?</p> <p>— Мама, бабушка заболела и просила не задерживаться сегодня.</p> <p>— Что с бабушкой?</p> <p>— Она простыла, и у нее болит голова.</p> <p>— Хорошо, я сразу после работы заеду за тобой. А ты, Алеша, играй тише, чтобы не беспокоить бабушку. Договорились?</p> <p>— Ладно. Пока, мама. Мы ждем.</p> <p>— До встречи, сынок.</p>
<p>Звонок в поликлинику</p>	<p>Развитие самостоятельности в детских играх; закрепление навыка ведения телефонного разговора.</p>	<p>1. Беседа.</p> <p>— К вам приходил когда-нибудь врач на дом? Кто его вызывал? Как?</p> <p>— 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.</p> <p><i>m</i> 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.</p> <p>2. Демонстрация вызова врача.</p> <p>— Алло! Добрый день. Это регистратура детской поликлиники?</p> <p>— Да. Здравствуйте.</p> <p>— Я бы хотела вызвать врача на дом.</p> <p>— Что случилось?</p> <p>— Моя дочка заболела. Очень высокая температура и сильный кашель.</p> <p>— Нет ли насморка и головной боли?</p>

		<p>— Нет, только кашель.</p> <p>— Имя, фамилия девочки? Возраст?</p> <p>— Ваш адрес?</p> <p>— Наш адрес...</p> <p>— Врач придет во второй половине дня.</p> <p>— Спасибо. До свидания.</p> <p>— Всего доброго.</p> <p>3. Самостоятельное разыгрывание ситуации детьми (2—3 раза). Воспитатель поощряет творчество детей в обыгрывании телефонного разговора.</p>
--	--	--

Игровые диалоги

Название	Цель	Содержание
<p><i>Диалоги воспитателя с ребенком</i></p>	<p>Учить детей придумывать диалоги между одушевленными и неодушевленными предметами; развивать воображение и логическое мышление.</p>	<p>Ребенку дается задание положить в каждый домик (полоску) по 2 картинки, которые больше всего подходят друг к другу. Попросить ребенка объяснить, почему он поместил вместе ту или иную пару.</p> <p>— Почему ты собаку и конуру положил вместе?</p> <p>Затем предложить детям разложить по 2 одинаково раскрашенные картинки.</p> <p>— Зайдем в этот домик. Давай послушаем, как курочка и ключи знакомятся. Воспитатель по очереди берет в руки картинки и озвучивает диалог:</p> <p>—Здравствуй, курочка. Нас зовут ключи. Хотелось бы познакомиться с тобой.</p> <p>—Здравствуйте, ключи. Меня зовут Шоколадная Курочка.</p> <p>—Очень приятно. А что ты умеешь делать?</p> <p>—Я умею кудахтать и яички нести. А вы, ключи, что умеете?</p> <p>—Мы умеем двери запиравать и открывать. А еще мы умеем бренчать, падать и теряться.</p> <p>Затем воспитатель предлагает: «Давай я буду курочкой, а ты ключами». Он вступает в разговор, ребенок может повторять прослушанные реплики и импровизировать. Так же обыгрываются другие картинки.</p>
<p><i>Интервью о родном городе (Ролевой диалог)</i></p>	<p>Учить детей вести диалог с использованием различных диалогических реплик; закреплять знания о родном городе.</p>	<p>Выбираются журналист, который будет брать интервью, и житель города (эксперт). Журналист берет картинку с каким-нибудь видом города и ведет разговор об этом.</p> <p>Первоначально воспитатель может дать образец ведения интервью. Он от лица журналиста обращается к эксперту:</p> <p>—Назовите себя, пожалуйста.</p> <p>—Вы давно живете в городе (название)?</p> <p>—Я слышала, что жители очень любят бывать в Доме техники (гордятся своим театром).</p> <p>—Расскажите о внешнем облике этого здания.</p> <p>—Где расположен Дом техники?</p> <p>—Я прочитала в газете, что в Доме техники выступают приезжающие на гастроли артисты.</p> <p>Воспитатель по возможности детализирует репортаж по каждой теме, побуждает рассказывать подробнее, задает уточняющие вопросы, высказывает предположения.</p>

		<p>Примечание. По ходу игры воспитатель стимулирует детей к использованию и интервью побуждений: «Попроси описать...», сообщений: «Журналист готовился к интервью, скажи, что ты об этом читал (знаешь, слышал)», вопросов: «Спроси...».</p>
Встреча	. Развить воображение и умение вести диалог, учитывая особенности	<p>Предложите детям пофантазировать, представить себе, что встретились двое, например Цветок и Бабочка, и разговорились. О чем они могут разговаривать? Попросите детей сыграть эту встречу. Интересно, о чем они могут беседовать?</p> <p><i>Пары собеседников:</i> Дерево и Ветер; Капелька и Речка; Петушок и Солнышко; Трава и Дождик и т.д.</p>

ОБУЧЕНИЕ РЕЧЕВОМУ ЭТИКЕТУ

Игры

Название	Цель	Содержание
<p>«Волшебное эхо»</p>	<p>Активизировать в речи детей различные варианты формул речевого этикета по любой ситуации стандартизированного речевого общения.</p>	<p>В игре участвуют 10-12 человек.</p> <p>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».</p> <p>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.</p> <p>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:</p> <p>—Лови мяч, пожалуйста.</p> <p>—Лови, Антоша, мяч, пожалуйста.</p> <p>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».</p>
<p>«Вежливые отгадки»</p>	<p>Закреплять у детей умение похвалить друг друга, сказать добрые слова, выразить одобрение, отвечать на побуждение.</p>	<p>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:</p> <p style="text-align: center;">Раз, два, три, четыре, пять, Постарайся угадать, Кто тебя сейчас похвалит, Комплимент тебе подарит?</p> <p>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.</p>
<p>«Пряничная»</p>	<p>Закрепить в речи детей</p>	<p>В игре участвуют от 2 до 4 участников. Игра</p>

избушка»	различные варианты выражения просьбы.	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Детям в этой игре может помочь добрая волшебная сила (ветер, эхо, солнце, фея, лесовичок), подсказывающая нужную фразу, которую играющие дети повторяют. В роли волшебной силы выступают дети или воспитатель.</p> <p>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.</p>
За что спасибо?	<p>Дать детям представление о значении развернутых фраз речевого этикета, образец «развертывания».</p>	<p>В детском саду появилась ужасно любопытная обезьянка. Позавтракает ребенок, скажет «спасибо», а обезьянка тут как тут:</p> <ul style="list-style-type: none"> - А спасибо кому? — спрашивает она. - Светлане Юрьевне. - А спасибо за что? — не унимается обезьянка. - За то, что нас завтраком накормила. <p>Собираются дети на прогулку, друг другу помогают, за помощь благодарят. А обезьянка опять:</p> <ul style="list-style-type: none"> - А спасибо кому? - Маше, - отвечает Вера. - А спасибо за что? - За то, что шарф помогла завязать. <p>Дети обезьянку полюбили, но ее вопросы ребятам надоели. И вот что дети придумали.</p> <p>Вернулись они с прогулки, раздеваются, а обезьянка на шкафу сидит, детей поджидает.</p> <p>Люда помогла Жене пуговицу на шубе расстегнуть, а он ей:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Спасибо тебе, Люда. Я бы эту пуговицу сам не смог расстегнуть.

		<p>Обезьянка рот открыла, а спросить-то не о чем. Стали дети обедать. После еды говорят:</p> <ul style="list-style-type: none">- Спасибо, Светлана Юрьевна, за вкусный обед.- Спасибо, Светлана Юрьевна, борщ был очень-очень вкусный.- Спасибо, Светлана Юрьевна, за заботу о нас. <p>Обезьянка только моргает от удивления.</p> <p><i>Вопросы:</i></p> <ol style="list-style-type: none">1. О чем спрашивала детей обезьянка?2. Почему ей потом было не о чем спросить детей?3. Позже рассказ инсценируется.
--	--	--