

Бизи́кова О.А.



**Развитие
диалогической речи
дошкольников
в игре**

Бизикова О.А.

Развитие диалогической речи дошкольников в игре

МОСКВА 2008

УДК 372.3/4 ББК 74.102

ISBN 978-5-98527-107-2

Б 59 Бизи́кова О.А.

Развитие диалогической речи дошкольников в игре. — М.: Издательство «Скрипторий 2003», 2008. — 136 с.

В сборнике представлены подвижные, дидактические игры, литературный материал для игр-инсценировок с детьми, предназначенные для развития диалогической речи дошкольников. Весь материал сборника структурируется в соответствии с единицами диалога, которые предстоит усвоить детям, а также с этапами развития у них диалогических умений.

Пособие адресовано педагогам дошкольных образовательных учреждений и родителям.

ISBN 978-5-98527-107-2

© Бизи́кова О.А., 2008

© ООО «Издательство «Скрипторий 2003», 2008

Все права защищены

ВВЕДЕНИЕ

Диалог рассматривается как основная форма общения дошкольников. А в свете компетентностного подхода диалогические умения являются важнейшей составляющей такой базисной характеристики детей, как коммуникативная компетентность. Диалогические умения дошкольников являются важной предпосылкой их благополучия в социальном и интеллектуальном развитии. Неслучайно авторы Концепции содержания непрерывного образования (дошкольное и начальное звено) (2003 г.) подчеркивают, что в дошкольном возрасте «специальное внимание следует уделять развитию диалогической речи».

И хотя приоритетность данной задачи признается и ведущими специалистами в области отечественной методики (М.М. Алексеева, А. Г. Арушанова, О.С. Ушакова, В.И. Яшина и др.), и современными программами, в методической литературе отмечается низкий уровень усвоения данной формы речи даже детьми старшего дошкольного возраста.

Педагогические исследования в области содержания и методов речевой работы с дошкольниками выявили недостатки существующих методических рекомендаций по развитию диалогической речи. Одним из таких недостатков является необоснованность распространенного в методике представления о диалоге как о вопросно-ответной форме речи. Это привело к обеднению содержания работы по развитию у детей диалогической речи: дошкольники учат лишь отвечать на вопросы и задавать их. Другим видам диалогических реплик (сообщению, побуждению и реакциям на них) внимания не уделяется, хотя без них не может быть полноценного диалога. Исследования лингвистов указывают, что, не освоив разнообразия диалогических реплик, ребенок не может усвоить и разнообразия их функций.

Другой недостаток заключается в том, что среди методов развития диалогической речи дошкольников преобладают разговоры и беседы педагогов с детьми. Потенциальные возможности многих игр используются в этом процессе не в полной мере. Между тем в настоящее время в связи с ориентацией на гуманизацию дошкольного образования востребованы технологии, наиболее приближенные к возрастным особенностям детей, к их потребностям. Как показывают исследования психологов, педагогов и физиологов, биологическим, духовным и социальным потребностям развивающейся личности ребенка отвечают именно игры.

Учитывая новые подходы к определению содержания процесса развития диалогической речи у дошкольников, автор сделал попытку заполнить названные пробелы в методике развития диалогической речи, используя в работе разнообразный игровой материал.

В сборник включены известные и новые игры с диалогическим содержанием, а также литературные произведения для игр-инсценировок, подобранные таким образом, чтобы научить детей диалогическим репликам по выполняемым функциям, научить говорить в диалоге по очереди, придерживаться темы разговора и другим правилам ведения диалога и правилам речевого этикета. Игры либо содержат готовые диалогические тексты, либо предусматривают их конструирование с включением реплик, разных по функциональному назначению.

Литературный материал и игры структурированы отдельно по каждому виду диалогических единств (сочетанию инициативной реплики и соответствующей ей реплики-реакции) в блоки: вопрос — ответ; сообщение — реакция на сообщение; побуждение — реакция на побуждение. Внутри каждого блока материал распределен в соответствии с этапами формирования диалогических умений.

Надеемся, что данный сборник поможет педагогам повысить эффективность работы по развитию у детей диалогических умений, сделав данный процесс более привлекательным для детей.

И.С. Малетина, кандидат педагогических наук, доцент кафедры методик дошкольного и начального образования Нижневартковского государственного гуманитарного университета

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Лингвистическая характеристика диалогической речи

Диалог является формой непосредственного общения людей. Это одна из форм связной речи, в которой в отличие от монолога происходит чередование высказываний (реплик) двух или нескольких говорящих.

Все реплики в диалоге связаны между собой, поэтому Л. В. Щерба характеризовал диалог как «цепь реплик»¹. Отдельные реплики в диалоге могут быть понятны только в единстве с другими репликами и с учетом ситуации, в которой протекает общение. Это происходит из-за того, что в каждой последующей реплике сокращается все, что известно из предыдущих. Содержание диалога раскрывается не только в репликах, но и в паузах, жестах, мимике, интонации.

Открывают диалог **инициативные реплики**, это реплики-стимулы. К ним относятся *вопросы, сообщения и побуждения*. Другие реплики поддерживают диалог, это **реплики-реакции**, а именно *ответ на вопрос, реакции на сообщения и побуждения*.

Реплики имеют различное назначение: *Вопросы*, чтобы запросить информацию.

- *Реплики-ответы*, чтобы выдать информацию.

- *Реплики-сообщения*, чтобы поделиться с собеседником мыслями, чувствами, информацией.

- *Реакция на сообщение*, чтобы выразить положительное или отрицательное отношение к обсуждению.

- *Реплики-побуждения*, чтобы стимулировать собеседника.

- *Реакция на побуждение* — выполнение действия, к которому человека побуждали. Может быть словесное или молчаливое либо отказ от выполнения действия.

Сочетание двух взаимосвязанных реплик: реплики, которая начинает диалог (стимул), и ответной реплики (реакции) называется **диалогическим единством**. Выделяют три вида диалогических единств: «вопрос — ответ», «сообщение — реакция на сообщение», «побуждение — реакция на побуждение».

Каждая реплика в диалоге, как отдельное речевое высказывание, отличается краткостью. Развернутые предложения не свойственны

Щерба Л.В. Современный русский язык//Избранные работы по русскому языку.- М., 1957.-С. 114.

репликам в диалоге, т.к. «ситуация, жест, выражение лица, интонация — все это настолько помогает взаимопониманию, что речь легко сводится к одному словечку»².

Диалог — не только форма речи, он еще и «разновидность человеческого поведения» (Л.П. Якубинский). Как форма речевого взаимодействия с другими людьми, он подчиняется определенным, сложившимся в обществе правилам его ведения. Эти правила определяют поведение людей в диалоге, регулируют их речевое взаимодействие.

Диалог — это *смена* высказываний (реплик), связанных между собой одной *темой*. Для ведения диалога характерно выполнение таких правил, как:

- соблюдение очередности в разговоре;
- необходимость выслушивать собеседника, не перебивая;
- поддерживать общую тему разговора.

Поскольку в диалоге жесты или мимика могут заменять словесную реплику, возникает необходимость в том, чтобы смотреть на собеседника. Нарушение этого правила приводит к потере связи с собеседником.

Диалог предполагает соблюдение главного правила взаимодействия людей: проявлять уважение и внимание к собеседнику. Его реализация связывается с выполнением общих речевых правил: говорить спокойно, доброжелательно, с умеренной громкостью; строить свое высказывание так, чтобы не обидеть собеседника и чтобы оно было понятно ему; использовать литературную лексику.

Все эти правила так или иначе отражены в народном фольклоре. Отечественный лингвист Ю.В. Рождественский систематизировал пословицы, касающиеся правил ведения диалога, в три группы (разряда):

1) пословицы, определяющие отношения людей в диалоге («Учись вежливости у невоспитанного»; «Лошадь узнают в езде, человека в общении») и содержащие рекомендации вежливой речи («Одно хорошее слово лучше тысячи слов ругани»);

2) пословицы о порядке ведения диалога («Умный языком, глупый руками»; «Прожуй, прежде чем проглотить, послушай, прежде чем говорить»; «Молчание тоже ответ»);

3) пословицы о типичных ошибках в организации диалога

² Щерба Л.В. Современный русский язык//Избранные работы по русскому языку. - М, 1957. - С. 115-116.

(«Отвечает тогда, когда его не спрашивают»; «Дед говорит про курицу, а бабка про утку»; «Глухой слушает, как немой говорит»)³.

Диалог нередко протекает или начинается в типичных, часто повторяющихся ситуациях общения. Правила поведения в этих ситуациях определяются речевым этикетом, который предусматривает стандартный набор формул и выражений. Выделяется несколько таких типичных ситуаций общения: обращение и привлечение внимания, приветствие, знакомство, прощание, извинение, благодарность, поздравление, пожелание, соболезнование, сочувствие, приглашение, просьба, совет, одобрение, комплимент и т.д.

Любая фраза речевого этикета предназначена определенному лицу или группе лиц, поэтому естественно, что к формуле речевого этикета добавляется *обращение*. Обращение может начинать фразу речевого этикета (*ребята, до свидания*) или заканчивать ее (*спасибо, мамуля*), а иногда обращение попадает в середину фразы (*я очень тебя, Танюша, прошу ...*).

Индивидуализация формул речевого этикета происходит и за счет «приращения» к ним мотивировок:

- Я очень благодарна вам за эту книгу, *она мне очень помогла.*
- До свидания, Ольга Викторовна, *завтра мы обязательно встретимся.*

Вежливость фразы усиливается доброжелательностью интонации, мимики и жестов, сопровождающих формулы речевого этикета.

Особенности диалога как формы речи и поведения человека являются основой для определения цели и задач развития диалогической речи детей.

Цель и задачи развития диалогической речи детей

Основная цель работы по развитию диалогической речи у детей дошкольного возраста состоит в том, чтобы *научить их пользоваться диалогом как формой общения*. А чтобы ребенок научился пользоваться диалогом, он должен овладеть его функциональными единицами во всем их многообразии, а также правилами ведения диалога — как речевыми, так и социальными.

Учитывая двухсторонний характер речевой деятельности, можно выделить два аспекта этого процесса: во-первых, ребенок учит-

¹ Рождественский Ю.В. Введение в общую филологию — М., 1979. — С. 30-31.

ся принимать (воспринимать) разные функциональные единицы диалога, реагировать на выполнение (невыполнение) партнером по общению правил поведения в диалоге, а во-вторых, он учится пользоваться разными диалогическими репликами для вступления или поддержания разговора и следовать правилам диалога. Задача взрослого — помочь малышу усвоить это как можно быстрее.

Лингвистически обоснованными можно считать следующие **задачи работы по обучению дошкольников диалогу:**

—содействовать развитию умений понимать разнообразные инициативные обращения (сообщения, вопросы, побуждения) и реагировать на них в соответствии с функциональной задачей общения: выражать в социально принятых формах отношение к полученной информации, отвечать на вопросы и реагировать на побуждения в соответствии с установленными правилами поведения;

—учить детей вступать в речевое общение различными способами: сообщать о своих впечатлениях, переживаниях и т.п.; задавать вопросы; побуждать партнера по общению к совместной деятельности, действию и пр.;

—формировать у детей умения целесообразно и уместно пользоваться интонацией, мимикой, жестами;

—развивать умения следовать правилам ведения диалога.

Правила ведения диалога:

—соблюдать очередность в разговоре;

—выслушивать собеседника, не перебивая;

—поддерживать общую тему разговора, не отвлекаться от нее;

—проявлять уважение и внимание к собеседнику, слушая, смотреть ему в глаза или в лицо;

—не говорить с полным ртом;

—говорить спокойно, с умеренной громкостью, доброжелательным тоном;

—использовать литературную лексику;

—строить свое высказывание так, чтобы не обидеть собеседника и чтобы оно было понятно ему.

Овладевая родным языком, ребенок должен усвоить многообразие формул и выражений речевого этикета в типичных, распространенных ситуациях общения. Исходя из этого, можно выделить еще одну группу задач по формированию детского диалога:

— ознакомление с правилами речевого этикета, их назначением;

- формирование умений ориентироваться в разнообразных ситуациях общения, усвоение вариативных формул речевого этикета, обслуживающих эти ситуации, осознанное их использование в соответствии с обстоятельствами и задачами общения.

Таким образом, психолингвистический анализ диалога позволяет выделить три взаимосвязанные и взаимодополняющие группы задач по формированию речевых и социально-этических умений, позволяющих овладеть диалогической речью:

- 1) формировать умения пользоваться различными единицами диалога в соответствии с их функциональным назначением;
- 2) способствовать усвоению основных правил ведения диалога, его культуры;
- 3) обучать дошкольников правилам речевого этикета.

Содержание задач по развитию диалогической речи условно можно представить в виде трех блоков:

первый блок — это комплекс задач, предполагающих усвоение детьми диалогического единства «вопрос — ответ» и соответствующих этой паре реплик форм поведения;

второй блок посвящен диалогическому единству «сообщение — реакция на сообщение» и правилам, связанным с употреблением этого вида реплик;

третий блок включает задачи обучения детей репликам и речевому поведению в диалогическом единстве «побуждение — реакция на побуждение».

Содержание блоков представлено в таблице 1.

Таблица 1 Содержание блоков

Диалогическ	Освоение стимулов	Освоение реакций	Освоение правил
Вопрос - ответ	Умение задавать вопросы различного содержания (познавательные и социально-личностные); пользоваться	Умение отвечать на вопросы коммуникативно целесообразно, в соответствии с темой и	Умение: - задавать вопросы адресно; - не отвечать вопросом на вопрос; - не оставлять вопрос без внимания;

	вопросительны ми словами и	ситуацией общения	- в общей беседе говорить по очереди
Сообщение - реакция на сообщение	Умение сообщать собеседникам: - свое мнение, точку зрения; - новые факты; впечатления, события; - изменившиеся представления; - о выполнении обещания, сделанном; - о желаниях; намерениях; - о своих чувствах и переживаниях и т.п.	Умение толерантно реагировать на сообщения, выражать вежливо: - согласие (несогласие); - удивление; - возражение; - добавление; - разъяснение и т.д.	Умение: - сообщать о чем-либо, избегая нескромности и хвастливости; - быть сдержанным при высказывании своих чувств; - избегать категоричности в суждениях; - проявлять толерантность к другому мнению; - обмениваясь мнениями, давать возможность высказываться всем собеседниками
Побуждение - реакция на побуждение	Умение вежливо выражать в общении со сверстниками и взрослыми: - побуждения к какому-либо действию; - просьбы, советы; - предложения; - приглашения	Умение в социально принятых формах выражать готовность к выполнению побуждения или отказываться от выполнения	Пользоваться средствами речевого этикета при выражении побуждений и реакций на побуждение

По каждому блоку должно быть предусмотрено параллельное развитие умений, связанных с культурой диалога, без которых диалог как форма речи и поведения не может существовать. Ко всем диалогическим единствам относятся умения выполнять общие правила ведения диалога (см. с. 8).

Усвоению детьми правил речевого этикета в процессе работы над диалогическим единством «побуждение — реакция на побуждение» содействуют:

—обогащение лексики детей определенным запасом разнообразных формул и выражений речевого этикета, обслуживающих ситуации просьбы, благодарности, извинения, предложения и приглашения;

—обучение детей использованию этикетных формул осознанно: подбирать из числа усвоенных наиболее подходящие для определенных условий, адресовать и по возможности мотивировать.

Для ситуаций речевого этикета можно рекомендовать следующие пикетные формулы

(см. таблицу 2):

Таблица 2 Языковой материал к обучению речевому этикету

Ситуация общения	Инициативные формулы речевого этикета	Ответные формулы речевого этикета	Рекомендации и примерные фразы для развертывания
Просьба	Просьба разрешение: Можно я... Разреши (те)... Разреши (те), пожалуйста	- Пожалуйста. - Да(Да-да). - Ладно. - С удовольствием. - Нет	Все отказы сопровождаются извинением и мотивировкой
	Просьба побуждение: -... пожалуйста, - Если нетрудно... Если можно... Очень тебя прошу... - Ты не можешь? Вы не смогли бы?	- Охотно. - Я не против. - Не возражаю. - Сейчас. - Не могу... - Я хотел бы, но... - К сожалению...	
Благодарность	- Спасибо. - Большое спасибо. - Спасибо Вам (тебе). - Я благодарен Вам	- Пожалуйста. - Не за что. - Не стоит. - На здоровье. - Мне было приятно помочь	За... (указывается повод для благодарности)
Предложение	- Давай (те)... - Прошу... - Возьмите... - Садитесь, пожалуйста. - Хотите (хочешь) я помогу?	Согласие: - Ладно, я согласен. - Спасибо (и др.). Отказ: - Спасибо, не беспокойтесь. - Спасибо, я сам (а). - Извините, но...	Желательно, чтобы все отказы мотивировались

Извинение	<ul style="list-style-type: none"> - Простите меня. - Простите (извините), пожалуйста. - Не обижайся (тесь). - Не сердись (тесь). - Я виноват (а) 	<ul style="list-style-type: none"> - Пожалуйста. - Ладно. - Ничего. - Не стоит извинений. - Я не сержусь. - Ну что Вы (ты)! - Да что Вы (ты)! 	За... (мотивируется извинение:я нечаянно... я не подумала...)
Приглашение	<ul style="list-style-type: none"> - Разреши (те) пригласить на день рождения (праздник, танец...). - Я хочу пригласить тебя (вас)... Ты (Вы) придешь (те)? - Приходи (те), если сможешь (те), в гости (на день рождения). Буду (очень) рад (а). - Прошу к столу... 	<ul style="list-style-type: none"> - Спасибо за приглашение, обязательно приду. - Спасибо за приглашение, но прости (те), прийти не могу. - С удовольствием. - Я готов (а) 	Желательно отказы мотивировать
Совет	<ul style="list-style-type: none"> - Ты не хотел бы сделать так-то..? - Сделай так-то, по-моему, будет лучше. - Можно, мой совет? 	<ul style="list-style-type: none"> - Спасибо, ты прав (а). - Согласен (а), так и сделаю. - Извини, я сам (а). - Извини, пожалуйста, но мне хотелось бы самому (самой) решить, как будет правильно 	Желательно отказы мотивировать

Использование игр

Игры можно включать не только в занятия и в совместную деятельность воспитателя с детьми, но и в самостоятельную деятельность детей. Несомненным достоинством игр является то, что они создают благоприятный эмоциональный фон, необходимый для расположения детей к педагогическому процессу, педагогу, его заданиям.

Трудности, встречающиеся в игре, преодолеваются детьми охотнее и с удовольствием. Включение игровых приемов в процесс развития диалогической речи дошкольников актуально и в связи с ориентацией на гуманизацию педагогического процесса. Исследования физиологов доказали значение игры как деятельности, удовлетворяющей биологические, духовные и социальные потребности детей.

Выдвигая перед дошкольниками содержательные задачи, игра способствует активизации их диалогического взаимодействия по поводу организации игры и в процессе самой игры. Инсценировки, режиссерские, дидактические и подвижные игры с готовыми диалогическими текстами, а также игры, в ходе которых эти тексты создаются самими детьми, могут стать действенными методами обучения дошкольников диалогу.

Последовательность использования игр, подобранных для работы по каждому диалогическому единству, подчиняется логике развития речевых умений: от восприятия и заимствования речевых форм к самостоятельному их использованию и переносу в новые условия общения. Это определяет этапы работы с детьми.

На предварительном этапе работы основной задачей является обогащение речевого опыта детей разнообразными видами диалогических реплик. При этом следует опираться на подражательные способности детей, так как известно, что дошкольники заимствуют те речевые образцы, которые наиболее часто слышат. Именно поэтому так важно обеспечить многократное восприятие детьми разнообразных диалогических реплик.

К источникам речевого подражания относятся: речь окружающих и взрослых, художественная литература, кукольные и игровые спектакли, фильмы. Используя художественные средства, нужно привлекать внимание детей к диалогам героев. Для этого в беседах после чтения литературных произведений или просмотров спектаклей и фильмов при помощи разнообразных обращений к детям (вопросом, сообщением, побуждением) выделять:

инициативные диалогические реплики: «О чем хотел узнать Слононок? Как он об этом *спросил!*»; «Листопадничек смотрел на птиц и мечтал полетать. Своей мечтой он *поделился* с мамой»; «Вспомните, как Мороз *высказал* свое мнение о том, что мужичок именно ему поклонился»;

и ответные высказывания: «Что *ответил* Попугай Слононку?»; «Как мама отнеслась к мечте Зайчонка? Что она *сказала!*»; *Согласился ли* Ветер с мнением Мороза? Вежливо ли он выразил своё несогласие?».

Особая роль в этой работе отводится художественной литературе, поскольку встречи с ней ежедневны, а методы приобщения к литературным произведениям содействуют не только восприятию форм диалога, но и их воспроизведению.

Заимствование готовых диалогических реплик — *первый этап* использования игр и игровых приемов в процессе развития диалогической речи у детей. Заучивая литературные диалоги и передавая их в инсценировании стихотворений, дети заимствуют различные формы инициативных и ответных реплик. Например, читая по ролям потешку про зайца или стихотворения С. Маршака «Кузнец», Б. Брехта «Зимний разговор через форточку» и др., дошкольники усваивают разные формы реплик из диалогической пары *побуждение — реакция на побуждение*:

- Ну-ка, зайка, поскачи-поскачи!
- Отчего не поскакать? Поскачу!
- Лапкой, зайка, постучи-постучи!
- Отчего не постучать? Постучу!

В этом шутовском диалоге дети учатся добродушно реагировать на побуждения. В других стихотворных текстах дошкольники заимствуют вежливые формы побуждений:

- Комары, комары! Вы уж будьте так добры,
Не кусайте вы меня столько раз среди бела дня.
- Мы и так к тебе добры, но на то мы комары.
А кусаем мы тебя хоть до крови, но любя.

Диалогическое единство *вопрос — ответ* представлено и в потешках («Кисонька-мурysonька», «Заяц белый, куда бегал?») и др.), и во многих стихотворениях (Е. Благикина «Черемуха», В. Орлов «Ты скажи мне, реченька...», «Отчего ты черен, кот?») и др.). Передача этих произведений по ролям позволяет детям усвоить различные по форме и содержанию вопросы и ответы, вопросительную и повествовательную интонации.

Диалогическое единство *сообщение — реакция на сообщение* не так часто встречается в стихотворениях, тем не менее можно порекомендовать для чтения по ролям такие произведения: А. Барто «Я знаю, что можно придумать...», С. Маршак «Перчатки», А. Берлов «Лягушонок», Н. Сладков «Разговор лисы и зайца» и др. Кроме того, можно использовать стихотворения, не имеющие диалогической формы, но которые поддаются преобразованию в диалогический текст. Например, стихотворение Е. Благиной «Мороз» можно

поделить на отдельные реплики по две строки, содержащие законченное суждение (см. с. 60).

Разыгрывая это стихотворение, дети по очереди обмениваются друг с другом тревожными мыслями по поводу мороза. Получается содержательный разговор, в котором дети поддерживают и развивают одну тему. Аналогично можно превратить в диалогический текст и другие, подходящие для этого стихотворения.

Интересными для обыгрывания детьми являются коротенькие фольклорные миниатюры. Тонкий юмор этих произведений раскрывается перед детьми в ходе подготовки небольших театральных этюдов, и они с удовольствием показывают друг другу и малышам сценки по мотивам этих миниатюр. Вот примеры таких произведений:

Вопрос - ответ	Сообщение - реакция на	Побуждение - реакция на побуждение
Ты пирог съел? Мог, не я! Л вкусный был? Очень	- Я медведя поймал! - Так веди сюда. - Не идет. - Так сам иди. - Да он меня не пускает	- Егор-Егор, укажи свой двор! - А вот мой двор, голубой забор
Где ты, брат Иван? В горнице. Л что делаешь? Помогаю Петру. Л Петр что	- Я хочу гулять. - Одевайся теплее, там холодно. - Я буду кататься на коньках,	- Тит, поди молотить. - Брюхо болит. - Тит, поди кисель есть. - Где моя большая ложка?

Заимствование детьми форм диалогического взаимодействия происходит также в дидактических и подвижных играх с готовыми диалогическими текстами. В них дети воспроизводят наизусть готовые реплики различных видов и осваивают разные диалогические единства:

единство реплик *вопрос — ответ* содержится в дидактических играх: «Почта», «Маковое зернышко», «Фанты», «Вот так»; и в подвижных играх: «Король», «Коршун», «Лиски», «Краски», «Птицы» и т.д.;

- взаимосвязь реплик *сообщение — реакция на сообщение* присутствует в играх: «Садовник», «Как у тетушки Ирины», «Колпачок», «Пчелки и ласточки», «Фокины дети», «А мы просо сеяли» и т.д.;

- реплики из пары *побуждение — реакция на побуждение* представ-

лены в словесных играх: «Передай письмо», «Вежливые поиски», «Волшебный ключ»; и в подвижных играх: «Змея», «Волк», «Яша», «Хлоп-хлоп, убегай!», «Барашек», «Стадо» и др.

Воспроизведение готовых литературных диалогов помогает детям осваивать не только формы диалогических реплик, вопросительную, повествовательную и побудительную интонации, но и приучает выполнять основные правила диалога: очередность, поддержание и развитие темы разговора.

На втором этапе задача обучения диалогической речи усложняется. Для этого используются игры, в которых дошкольники оперируют не только заученными (репродуктивными) репликами, но и самостоятельно построенными (продуктивными). Такие виды театральных игр, как пересказ по ролям, инсценирование прозаических литературных произведений и режиссерские игры по мотивам произведений, используются для постепенного перевода детей от использования готовых реплик к построению своих.

Каждое диалогическое единство отрабатывается отдельно. Для этого вначале подбираются произведения с преобладанием какой-либо одной диалогической пары. Позже берутся произведения, где разные диалогические пары переплетаются. Можно использовать народные сказки и произведения писателей: «Как лечить удава», «Хочу быть слоненком» Г. Остера, «Неладно скроен, да крепко сшит», «Божья коровка» К. Ушинского, «Спор животных» (русская народная сказка), «Приключения Мишки Ушастика» Ч. Янчарского и другие. Желание дошкольников участвовать в играх-инсценировках усиливается, если пригласить на спектакли (кукольные и игровые) детей младших групп, устроить театральные **посиделки**.

На данном этапе можно также учить детей вести диалог по телефону. Для этого используются игры с телефоном, в которых педагог демонстрирует различные ситуации, связанные с телефонными переговорами: звонок другу, звонок маме (бабушке), звонок в поликлинику, цветочный магазин и многие другие. Обыгрывая ситуации, воспитатель знакомит детей с этикетом телефонного разговора, с традиционными речевыми фразами. Затем дети разыгрывают сходные ситуации.

На третьем этапе используются игры, которые должны побуждать детей к самостоятельному построению диалогических реплик. Это словесные игры без готовых текстов, телефонные игры-импровизации, творческие виды игр (театральные и режиссерские игры с придуманными сюжетами). Особую роль играют словесные игры, поскольку они позволяют педагогу направлять речевое поведение детей на создание тех или иных реплик.

Закрепление умений детей задавать вопросы и отвечать на них происходит в таких играх, как «Да и нет», «Вопросы с подсказкой», «Запрещенные слова», «Смешинка», «Турнир знатоков», «Ты мне - я тебе». Участие в подобных играх требует от дошкольников усилия мысли, памяти, активизации знаний детей о предметах, природе, родном городе и т.п. Например, в игре «Да и нет» детей побуждают к построению вопросов в определенной логической последовательности. Они задают цепочку вопросов, чтобы, получая и ответ лишь «да» и «нет», догадаться, какой предмет, животное или растение «спрятано» в волшебном сундучке. Точность вопросов зависит от ясности представлений ребенка о предметах или животных, об их классификационных признаках.

Использованию разнообразия форм вопросов содействуют игры с применением моделей, символически отображающих направленность вопросов. Например, карточка с изображением цветных пятен ориентирует детей на вопрос о цвете предмета. Карточка с изображением геометрических форм — о форме. Изображение большого и маленького предметов стимулирует детей задать вопрос о величине. Если же на карточке изображается кружок в разных местоположениях (на столе, под столом, в стакане), то она символизирует вопросительное слова «где». Изображение часов — «когда». Изображение цифр — «сколько».

И игре «Турнир знатоков» одна команда формулирует вопрос, а другая отвечает. Игры посвящаются разным темам из содержания познавательного раздела программы: «Экзотические животные», «Улицы и достопримечательности родного города», «Машины-помощники» и т.д.

Умения пользоваться репликами из диалогической пары *сообщение — реакция на сообщение* закрепляются в играх «Кто кого запутает», «Так бывает или нет?» («Небылицы»), «Ошибка», «Отгадай, кто я?», «Любимые места города» и другие. В них дети усиливают реплики, при помощи которых учатся высказывать свою точку зрения, суждение, мнение и т.п., а также реагировать *ил* высказывание собеседника, доказывать свою правоту, проявлять терпение.

Например, в игре «Кто кого запутает» провоцируется столкновение мнений детей, причем одно из них намеренно неверное. Чтобы вести этот диалог, игроки опираются на имеющиеся у них представления об особенностях внешнего вида животного, предмета, чтобы мотивировать правильность своих суждений и неправильность суждений партнера. У детей развиваются не только диалогические умения, но и память, находчивость и сообразительность, уточняются представления об окружающем мире.

В игре «Любимые места города» одни дети описывают какую-либо достопримечательность города, не называя ее, а другие угадывают, высказывая предположения, которые либо отклоняются, либо принимаются. Например, один игрок сообщает, что ему очень нравится одно из зданий города (или один из памятников), затем описывает, как выглядит эта достопримечательность. Дети высказывают свои догадки, в случае необходимости уточняют какие-либо детали и стараются угадать, о какой достопримечательности идет речь.

Закрепление умений формулировать побуждения и вежливо реагировать на них происходит в играх «Сумей отказаться», «Поручение», «Назови родителей», «Угощение» и др.

Игра «Назови родителей» дополнительно упражняет детей в словообразовании. Один из игроков берет картинку с изображением животного и, образуя слово, называющее его детеныша, побуждает товарищей назвать его маму или папу. Ребенок, к которому он обращается, должен в одном случае от наименования мужского рода образовать название животного женского рода, в другом случае — наоборот. При правильном ответе данный игрок берет следующую картинку и продолжает игру. В дальнейшем к картинкам с животными можно подкладывать картинки с изображением предметов, что оживляет игру необычностью заданий типа «Назови маму стола (ковра)» и т.п.

В игре «Угощение» дети учатся выражать благодарность, принимая угощение, или вежливо от него отказываться. Для этого им приходится вспоминать особенности питания животных.

Таким образом, игры, подобранные для развития диалогической речи, рассчитаны на то, чтобы:

1) формировать у детей умения пользоваться в диалоге различными видами инициативных реплик (вопросами, сообщениями, побуждениями) и соответствующими им ответными реакциями, а также умения соблюдать элементарные правила поведения в диалоге (правила очередности и тематического единства реплик);

2) отражать естественную логику формирования речевых умений: от восприятия и заимствования образцов диалогических реплик к их использованию в сочетании репродуктивной и продуктивной речи и творческому переносу усвоенных образцов в самостоятельную речевую практику.

Использование игр для развития диалогической речи детей не исключает разговоров и бесед воспитателя с ними. Дополнительное целенаправленное использование игровых приемов поможет повысить эффективность процесса формирования диалогических умений у дошкольников.

Планирование и мониторинг

Успех речевой работы, в том числе работы по развитию диалогической речи, во многом зависит от качества ее планирования. Составить грамотный и обоснованный план работы - это значит спроектировать развитие диалогической речи у детей группы и целом и ее развитие у каждого ребенка.

При планировании работы по развитию у детей диалогической речи нужно руководствоваться принципами, которые учитывают закономерности и логику речевого развития детей. Прежде всего необходимо соблюдать **систематичность** педагогического содействия развитию речи детей. Речевые умения у детей быстро формируются и быстро утрачиваются, если их не закреплять. Ежедневные формы работы с детьми по развитию у них диалогических умений призваны обеспечить систематичность и повторяемость материала. Именно для этого осуществляется планирование работы по развитию диалогической речи. Наиболее удобно реализовать этот принцип, используя карту распределения содержания работы ПО развитию диалогической речи (см. Приложения 1, 5, 9). Карта имеет форму развернутой таблицы или сетки для перспективного распределения задач. Таблица включает 37 вертикальных колонок. Первая содержит перечень задач по развитию диалогической речи, **остальные** 36 колонок — это недели учебного года с сентября по май (по 4 недели на каждый месяц).

Сетка заполняется на месяц. При планировании содержания работы (выборе задач) на неделю или месяц нужно предусмотреть их *постепенное усложнение*. Вначале включаются более простые задачи, чтобы на их основе решить более сложные. Например, дети, усваивая разнообразие вопросов по содержанию, вначале учатся задавать вопросы познавательного характера, а позже — вопросы социально-личностного содержания. Выбрав задачи для работы на каждую неделю, педагог в сетке (карте) делает пометки в соответствии с этапом формирования умения:

(Р) - использование готовых, заученных реплик (репродуктивный этап);

(К) - сочетание репродуктивной речи с продуктивной (конструктивный этап);

(С) — самостоятельное составление диалогов.

При определении работы по развитию диалогической речи на каждую неделю следует учитывать принцип взаимосвязи задач. Например, планируя задачу развития у детей умения пользоваться какой-либо инициативной репликой, уместно планировать одновременно формирование соответствующей реплики-реакции и усвоение какого-либо правила культурного ведения диалога.

Таким образом, карта распределения содержания работы по развитию диалогической речи позволяет:

- равномерно распределить содержание работы на месяц, квартал, год;
- установить целесообразную последовательность в решении задач;
- контролировать охват содержания работы, его усложнение и закрепление.

Определив задачи на предстоящий месяц, опираясь на выше названные принципы и учитывая достижения детей, можно приступить к выбору игр и игровых упражнений для их реализации. Игры подбираются воспитателями по их усмотрению. Важно, чтобы они нравились педагогу, тогда игра, скорее всего, будет эмоционально привлекательна для детей.

Чтобы успешно управлять процессом и результатом работы по развитию диалогической речи у детей, кроме планирования важно осуществлять мониторинг, который обеспечивает:

- систему контроля, слежения за процессом и результатом этой работы;

- сбор, обработку и анализ информации для организации, конструирования и своевременной коррекции процесса и результата освоения диалога детьми.

Текущий мониторинг процесса направлен прежде всего на анализ охвата задач, выявление систематичности и последовательности и их решения. Основой для этого будет служить карта распределения содержания работы по развитию диалогической речи у детей. Количество повторений той или иной задачи, ее усложнение легко проанализировать и оценить по тем отметкам, которые служили ориентирами для планирования работы на месяц. Анализ может быть подвергнуто распределение задач за любой срок (за квартал, 2. квартала, год). Мониторинг используемых средств и методов проводится по календарному плану. Оцениваются тематика и содержание разговоров воспитателя с детьми, разнообразие игр, предназначенных для реализации той или иной задачи.

Текущий мониторинг результатов проделанной работы осуществляется на основе карты мониторинга усвоения диалогических умений детьми. Она составляется на основе карты распределения содержания работы, но видоизменяется следующим образом: вместо недель и месяцев оформляются столбцы по количеству детей в группе (см. Приложения 2, 6, 10). Педагог, постоянно наблюдая за воспитанниками, делает соответствующие пометки на пересечении имени ребенка и задачи, усвоение которой отслеживается. Пометки можно делать в виде значков (+) - усвоил или (-) - не усвоил. Это могут быть и другие условные знаки, которые педагог выбирает по своему усмотрению. Таким образом, воспитатель может оценить усвоение того или иного умения детьми всей группы, своевременно выявить воспитанников с проблемами в усвоении каких-либо задач из отобранной программы.

Периодический мониторинг результатов проводится после работы над каждым

содержательным блоком. Результаты периодической диагностики заносятся в диагностическую карту. Такие карты составляются по каждому направлению (диалогическому единству) отдельно (см. Приложения 3, 7, 11). В них заносятся обобщенные показатели усвоения того или иного блока содержания. Методы обследования детей и критерии оценки диалогических умений представлены в приложениях (см. Приложения 4, 8, 12).

Мониторингу подлежит предметно-развивающая среда для развития диалогической речи. Воспитатели анализируют ее качество по выделенным критериям (карту оценки предметной среды см. в Приложении 14). В карте самооценки компетентности в осуществлении работы по развитию диалогической речи у детей педагог оценивает свою готовность к этой работе (см. Приложение 13)⁴. В конце года проводится итоговая диагностика усвоения детьми диалогических умений. Следует отметить, что процесс развития диалогической речи у детей сложен и достаточно долгов. Начинается этот процесс на ранних ступенях развития и продолжается до выпуска детей в школу. Предлагаемое в пособии содержание работы над диалогом детей рассчитано на весь период дошкольного образования. Все задачи по развитию диалогических умений детей решаются практически во всех группах. В младших группах решение ограничивается репродуктивным и конструктивным этапами. Творческий этап усвоения различных реплик в этих группах можно не планировать. Трудными для усвоения малышами являются и некоторые правила ведения диалога, но приучение детей к их соблюдению желательно начинать уже с младших групп, поскольку нравственные привычки легче сформировать, чем затем исправлять.

⁴ При разработке мониторинга использовались рекомендации из книги: О.А. Скоролупова. Контроль как один из этапов методической работы в дошкольном образовательном учреждении. - М., 2006.

ПРАКТИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ
Блок «ВОПРОС - ОТВЕТ»
ЛИТЕРАТУРНЫЙ МАТЕРИАЛ
Русские народные потешки и прибаутки

- Ты что делаешь? - Ничего.
А ты зачем? - Тебе помогать пришел.

- Ты пирог съел? - Нет, не я!
- А еще хочешь? — Хочу.

- **Ты** пирог съел? — Нет, не я!
- А вкусный был? — Очень.

- Где ты, брат Иван? — В горнице. —
А что делаешь? — Помогаю Петру.
- А Петр что делает? — Да на печи лежит.

- Здравствуй, Филя!
- Здравствуй, Уля!
- **Что** мама прислала?
- Оладушки.
- Где они?
- Я их под лавку положил.
- Ах ты, Филя, чужак.
- **А ты бы**, Уля, как?
- Я бы их в печку положила, ты бы пришел, я бы тебя накормила.
Ладно, в следующий раз так и сделаю.

Ножки, ножки, где вы были?
за грибами в лес ходили.
Что вы, ручки, работали?
Мы грибочки собирали.
А вы, глазки, помогали?
Мы искали и смотрели, все пенечки оглядели.

Куда, Фома, едешь? Куда погоняешь? — Еду сено косить.
На что тебе сено? - Коровок кормить.
На что тебе коровки? — Молоко доить.
А зачем молоко? — Ребяток кормить.

Кисонька-мурysonька

- Кисонька-мурysonька, где была? - Коней пасла.
- Где кони? — За ворота ушли.
- Где ворота? — Огонь сжег.
- Где огонь? — Вода залила.
- Где вода? — Быки выпили.
- Где быки? - За гору ушли.
- Где гора? — Черви источили.
- Где черви? — Утки склевали.

Кисонька

- Кисонька-мурysonька, ты где была? — На мельнице.
- Кисонька-мурysonька, что там делала. — Муку молола.
- Кисонька-мурysonька, что из муки пекла? - Прянички.
- Кисонька-мурysonька, с кем прянички ела? - Одна.
- Не ешь одна, не ешь одна.

Волк и лиса

Серый волк в густом лесу встретил рыжую лису.

—Лизавета, здравствуй!

—Как дела, Зубастый?

—Ничего идут дела, голова еще цела.

- Где ты был?
- На рынке.
- Что купил?
- Свининки.
- Сколько взяли?
- Шерсти клоч, ободрали правый бок, хвост отгрызли в драке...
- **Кто** отгрыз?
- Собаки.
- Жив ли, милый куманек?
- Еле ноги уволок.
- Как твои, лиса, дела?
- На базаре я была.
- Что ты там видала?
- Уток я считала.
- Сколько было?
- Семь с восьмой.
- Сколько стало?
- Ни одной.
- Где же эти утки?
- У меня в желудке.

Воробей, чего ты ждешь? (А. Тараскин)

—Воробей, чего ты ждешь?
Крошек хлебных не клюешь?
—Я давно заметил крошки,
Да боюсь сердитой кошки.

Сапожник (в обработке Б. Заходера) (Польская песенка)

- Был сапожник?
- Был!
- Шил сапожки?
- **Шил!**
- Для кого сапожки?
- Для соседской кошки!

Кошка (Г. Сагир)

- Кошка, как тебя зовут? — Мяу.
- Стережешь ты мышку тут? - Мяу.
- Мяу, хочешь молока? — Мяу. —
- А в приятели — щенка? — Фрр!

Пирожок

- Мы с тобой шли? - Шли. - Пирожок нашли? — Нашли.
- Я тебе его дал? — Дал.
- Ты его взял? — Взял.
- А где же он? — Кто?
- Пирожок. - Какой еще пирожок?

Хозяйка и кот (В. Левановский)

—Почему ты черен, кот?
—Лазил ночью в дымоход.
—Почему сейчас ты бел?
—Из горшка сметану съел.
—Почему ты серым стал?
—Меня пес в пыли валял.
—Так какого же ты цвета?
—Я и сам не знаю это.

Еж (В. Фетисов)

—Ты скажи мне, милый еж,
Чем ежиный мех хорош?
—Тем он, лисонька, хорош,
Что зубами не возьмешь.

Заяц (Г. Сагир)

- Заяц, заяц, чем ты занят? - Кочерыжку разгрызаю. - А чему ты, заяц, рад? - Рад, что зубы не болят.

Здравствуй, киса (Настя Емельяненко)

—Здравствуй, киса! Как дела?
Что же ты от нас ушла?
—Не могу я с вами жить,
Хвостик негде положить.
Ходите, зеваете...
На хвостик наступаете.

Зачем?

(Шутка)

- Для чего нужны нам уши?
- Для того, чтоб сказки слушать.
- А глаза?
- Смотреть картинки.
- Руки?
- Надевать ботинки.
- Ноги?
- Чтоб в футбол играть.
- А язык?
- Чтоб не болтать.

Который час (перевод с фр. Н. Гернет и С. Гиппиус)

- Который час? - Двенадцать бьет.
- Кто нам сказал? — Знакомый кот.
- А мышка где? - В своем гнезде.
- Чем занята? — Штанишки шьет.
- Кому? - Супругу своему.
- А кто ее супруг? — Барон Кукарекук.

Яма (О. Григорьев)

- Яму копал? — Копал.
- В яму упал? — Упал.
- В яме сидишь? — Сижу.
- Лестницу ждешь? — Жду.
- Яма сыра? — Сыра.
- Как голова? — Цела.
- Значит, живой? — Живой.
- Ну я пошел домой.

Английская песенка (в обработке С. Маршака)

- Маленькая девочка, скажи, где ты была?
- Была у старой бабушки на том конце села.
- Что ты пила у бабушки?
- Пила с вареньем чай.
- Что ты сказала бабушке?
- «Спасибо» и «прощай».

Лягушкины покупки (В. Орлов)

- Откуда идешь ты,
Лягушка-квакушка?
- С базара домой,
Дорогая подружка.
- А что ты купила?
- Всего понемножку:
Купила ква-пусту,
Ква-соль и ква-ртошку.

Обновка

- Кто** купил в горошек ситец? — Папа — вот кто.
- Сшила что за мастерица? — Мама - вот кто.
- Кто** и обновку нарядился? - Маша - вот кто.

Медведь (Г. Виеру)

- Ты куда идешь, медведь?
- В город елку присмотреть.
- А зачем тебе она?
- Новый год встречать пора.
- Где поставишь ты ее?
- В дом возьму к себе, в жилье.
- Что ж не вырубил в лесу?
- Жалко, лучше принесу.

Муравей (А. Тараскин)

—Муравей, постой, постой.
Почему спешишь домой?
—Что ж не видишь, стрекоза,
Надвигается гроза.
Если я спешу домой, Будет дождик проливной.

Снегирек (Ю. Капотов)

—Ты откуда, снегирек, прилетел в наш лесок?
—С севера я прилетел, вкусных ягод захотел.
Юч- юч-юч, чу-чу-чу, звонко песенку пою.
- У нас метели, вьюги злятся. Ты не будешь их бояться?
- Я не буду их бояться, пусть метут и злятся.
- Для зимы я приберег теплый красный кожушок.

Весна (О. Высотская)

Ну, весна, как дела? У меня уборка.
—Для чего тебе метла?
—Снег смести с пригорка.
—Для чего тебе ручьи?
—Мусор смыть с дорожек.
—Для чего тебе лучи?
—Для уборки тоже.
Все немного просушу —
Вас на праздник приглашу.

Трус (Е. Чарушин, Е. Шумская)

Зайку спрашивает еж:
—Что ты, зайнька, реवेशь?
—Очень я перепугался,
С диким зверем повстречался,
Он зеленый, пучеглазый,
Не видал таких ни разу.

Ты скажи мне, реченька... (В. Орлова)

—Ты скажи мне,
Реченька лесная,
Отчего ты
Звонкая такая?

—Утром надо мной
Поет синичка -
Оттого и звонкая
Водичка!

—Ты скажи мне,
Реченька лесная,
Отчего ты чистая
Такая?

—Чистым голоском
Поет синичка —
Оттого и чистая Водичка!

—Ты скажи мне,
Реченька лесная,
Отчего ты
Синяя такая?

В родничке
Купается синичка
Оттого и синяя
Водичка!

Разговор лягушек (в переводе С. Маршака) (Чешская народная песенка)

Кума, ты к нам?
К нам, к вам, К нам, к нам!
К воде скачу, ловит хочу.
- Кого-кого, кума?
- Рака, карпа и сома.
- Как поймашь, дашь ли нам?
- Как не дать? Конечно, дам!

Бычок-новичок (В. Викторова)

Вышел бычок на лужок. Козочку встретил бычок.

- Здравствуйте, я бычок,

На лугу я новичок.

Вы покажите скорей,

Где здесь травка повкусней.

— Ме-е, — скажу я тебе в ответ, —

Травки невкусной нет.

Травка всегда хороша, Если жевать не спеша.

Уши (Э. Мошковская)

- Доктор, доктор,

Как нам быть?

Уши мыть

Или не мыть?

Если мыть,

То как нам быть:

Часто мыть

Или пореже?

Отвечает доктор:

- ЕЖЕ..!

Отвечает доктор гневно:

- ЕЖЕ... ЕЖЕ... ЕЖЕДНЕВНО!

Почемучки (А. Власов)

-Почему колючий еж так на елочку похож?

-Потому, что еж иголки одолжил у нашей елки.

-Почему за белкой хвост растянулся во весь рост?

-Для того, чтоб белка эта полетела, как ракета.

-Почему повсюду крот роет свой подземный ход?

-Знать, на свете для крота всего милее темнота.

-Почему же у бобров нет ни пил, ни топоров?

-Не нужны им топоры, зубы у бобров острые.

-Почему лишь носорог на носу растит свой рог?

-Чтобы, нос украсив рогом, называться носорогом.

Лис и мышонок (В. Бианки)

- Мышонок, мышонок, отчего у тебя нос грязный? — Землю копал.
- Для чего копал? — Норку делал.
- Для чего норку делал? - От тебя, лис, прятаться. - Мышонок, я тебя подстерегу. — А у меня в норке спальня.
- Кушать захочешь, вылезешь. - У меня в норке кладовочка.
- Мышонок, мышонок, я Ведь твою норку разорю. - А я от тебя в отнорочек — и был таков.

Сорока и медведь (по Н. Сладкову)

Медведь медленно вылезает из берлоги (*играющий ребенок встает со своего стульчика*), потягивается, зевает, трет глаза, смотрит по сторонам. Замечает Сороку, медленно идет к ней.

Сорока легко слетает с дерева (*играющий ребенок спрыгивает со свое-го стульчика*), летит к Медведю, плавно размахивая крыльями.

Сорока (*склонив голову набок*). Ау, Медведь, ты утром что дела-ешь?

Медведь (*медленно поводит в стороны головой*). Я-то ?(*Остановился, задумался.*) Да ем!

Сорока (*удивленно моргнув*). А днем?

Медведь (*делает те же движения головой*). И днем ем.

Сорока (*подпрыгнув от удивления*). А вечером? Медведь (*махнув лапой*).

И вечером ем.

Сорока (*от удивления округлив глаза*). А ночью? Медведь. И ночью ем.

Сорока. А когда же ты не ешь? Медведь. Да когда сыт бываю!

Сорока (*удивленно взмахивает крыльями*). А когда ты сыт бываешь? Медведь (*медленно разводит лапы в стороны*). Да никогда. (*Отрицательно машет головой.*)

ИГРЫ

Дидактические игры с готовыми текстами-диалогами

Почта

Учить детей задавать вопросы и отвечать на них. Ход игры

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

— Динь-динь-динь.

— Кто там?

— Почта.

— Откуда?

— Из Рязани. (*Называется любой город.*)

— И что там делают?

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

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

Маковое зернышко

Цели. Закреплять у детей умения поочередно задавать вопросы и отвечать на них, развивать тему разговора.

Материал. Элементы костюма Вороны.

Ход игры

Из участников игры выбирают Ворону. Остальные передают друг другу камушек. Ребенок, получивший камушек, задает Вороне вопрос:

— Ворона, Ворона, куда полетела?

— К кузнецу на двор. (К ковалю.)

Камушек передается следующему ребенку, и он задает вопрос:

— 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 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.

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.

Фанты

Цели. Развивать умения так ставить вопрос, чтобы добиться желаемого ответа и осознанно отбирать слова, избегая «запретных» слов.

Ход игры

Ведущий обходит играющих и говорит:

— Нам прислали сто рублей. Что хотите, то купите,
Черный, белый не берите, «Да» и «нет» не говорите!

После этого он задает детям разные вопросы, стараясь, чтобы в разговоре кто-то произнес одно из запрещенных слов. Ведущий ведет примерно такой разговор: «Что продается в булочной?» — «Хлеб», «Какой?» (черный и белый) - «Мягкий». - «А какой хлеб ты больше любишь, черный или белый?» — «Всякий» и т.д. Тот, кто произнес запрещенное слово, отдает водящему фант. В конце игры все, кто остался без фанта, выкупают его.

Дидактические игры, в которых дети конструируют диалоги

*Все ли мы увидели?*⁵

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

Материей. 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 подводятся итоги: 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.

⁵ Э. Баранова. Учимся задавать вопросы //Дошкольное воспитание. — 2005. — № 12. - С. 12-20.

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. Выиграет 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 подводятся итоги, 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.

Зоологический музей

Цели. Учить задавать вопросы, опираясь на карточки-символы; закреплять представления детей о животных.

Материал. Картинки с изображением различных животных. Знакомые детям карточки-символы и новые: карточка с изображением дерева и дома — «Дикое или домашнее животное?». Карточка с изображением домика — «Где живет животное? В норе? В дупле? В гнезде? В хлеву?». Карточка с изображением миски — «Чем питается животное?».

Ход игры

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.

Вариант игры.

Тема может меняться, например: «Ботанический сад», «Выставка машин», «Показ моделей одежды» и т.д. Карточки-символы подбираются в соответствии с темой игры.

Только на ЭТОТ звук

Цели. Учить детей формулировать разнообразные вопросы, быстро и правильно отвечать на вопрос, подбирая слово, начинающееся с заданного звука; развивать фонематический слух.

Ход игры

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:

—Как тебя зовут? — Андрей.

—Как твоя фамилия? — Азбукин.

—В каком городе ты живешь? — В Астрахани.

—Какие фрукты там растут? - Абрикосы.

И так далее. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не ответят на вопросы.

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, чайник, 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.

(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.

Как тебя зовут?

Цель. Активизировать умения задавать вопросы, отвечать на них.

Ход игры

Первый водящий называет каждому участнику смешное слово. Второй водящий, отсутствующий при распределении слов, задает несколько вопросов каждому игроку. Отвечая на 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.

Подвижные игры

Жмурки

Цели. Учить детей задавать вопросы и отвечать на них; внимательно выслушивать реплики, чтобы действовать по сигналу.

Ход игры

Жмурке завязывают глаза, отводят на середину игровой площадки и предлагают покружиться. Затем остальные играющие спрашивают жмурку:

—Кот, кот, на чем стоишь?

—На квашне.

—Что в квашне?

—Квас.

—Лови мышей, а не нас.

После этих слов участники разбегаются, а жмурка ловит их. Тот, кого он поймал, становится жмуркой.

Король

Цели. Учить обмениваться репликами поочередно, развивать умение давать ответ в виде выразительного жеста.

Ход игры

Один из играющих по желанию становится Королем. Остальные считаются работниками. Король садится на определенное место, а работники отходят в сторону и сговариваются, на какую работу они будут наниматься у него. Сговорившись, подходят и говорят:

—Здравствуй, Король!

—Здравствуйте! — отвечает Король.

—Нужны вам работники?

—Нужны.

—Какие?

Дети начинают выразительными движениями изображать людей разных профессий. Король должен отгадать, кто чем занимается, и если сразу назовет верно, то работники убегают к назначенному месту. Король ловит их и кого поймает, тот становится Королем, остальные же идут снова сговариваться насчет работы. Но если Король угадает изображаемую профессию неверно, то называет ее второй, третий раз и т.д., пока не угадает. Ловить работников Король может, пока они не добежали до назначенного места. Если никого не поймает, то остается Королем на следующую игру. Игра интересна и тем, что нужно выбрать такую профессию, которую трудно было бы угадать, и заставить Короля подольше исполнять свою роль.

Коршун

Цели. Учить детей поочередно обмениваться репликами, развивать тему разговора, закреплять навыки бега с увертыванием.

Ход игры

Ведущий — Коршун (избирается по жребию). Дети окружают его стайкой, и начинается диалог:

—Вокруг Коршуна хожу, я на Коршуна гляжу.

Коршун, что делаешь?

—Ямочку рою.

—Зачем ямочка? — Денежку ищу.

—Зачем тебе денежка? — Иголку купить.

—Зачем тебе иголка? — Мешочек сшить.

—Зачем мешочек? — Камешки класть.

—Зачем камешки? — В твоих детей шуркать-буркать.

—За что? — Они ко мне в огород лезят.

—Ты бы делал забор повыше, а не умеешь, лови их!

Дети разбегаются кто куда. Коршун догоняет. Игра кончается, когда он переловит всех.

Заяц-месяц

Цели. Учить детей задавать вопросы и отвечать на них коммуникативно, целесообразно, действовать по сигналу.

Ход игры

Игроки становятся по кругу. Водящий и дети начинают переключку:

—Заяц-месяц, где ты был? — В лесу.

—Что делал? — Сено косил.

—Куда клал? — Под колоду.

—Кто украл? — Чур!

На кого попадает слово «чур», догоняет детей, которые разбегаются врассыпную. Пойманным считается тот, кого догоняющий коснулся рукой. Он становится водящим.

Лиски

Цели. Учить детей задавать вопросы и отвечать на них; закреплять умение развивать тему разговора, упражнять в быстром беге.

Ход игры

Играющие выбирают ведущего — лиса. Игроки становятся в круг и кладут возле себя лисят (ими может быть любой предмет: кубик, мячик, палочка). Лис подходит к одному из играющих и заводит разговор:

—Где был? - В лесу.

—Кого поймал? — Лиску.

—Верни лиску мою. — За так не отдаю.

—За что отдашь — скажи сам. — Если обгонишь, тогда отдам.

После этого они бегут в противоположные стороны по кругу.

Хозяином лисенка становится тот, кто занимает свободное место в круге. Проигравший ребенок водит. Бегать разрешается по внешней стороне круга.

Птицы

Цели. Учить Детей задавать вопросы и отвечать на них; закреплять названия птиц.

Ход игры

Играющие по считалочке выбирают хозяйку и ястреба. Остальные — птицы. Хозяйка по секрету от ястреба дает название каждой птице. Прилетает ястреб, хозяйка спрашивает его:

— За чем прилетел?

— За птицей.

— За какой?

— За кукушкой (называется любая птица).

Названная птица выбегает, ястреб ловит ее. Если названной птицы нет, хозяйка прогоняет ястреба словами: «Улетай, такой птицы у нас нет!». Игра продолжается до тех пор, пока ястреб не поймает всех птиц.

Кошка и мышка

Цель. Учить детей задавать вопросы и отвечать на них, развивать ловкость.

Ход игры

Игру ведут двое детей. Один игрок - кошка, другой — мышка. Дети стоят кругом, внутри круга кошка и мышка ведут диалог:

— Мышка, мышка, где была? — В кладовой.

— Что там делала? — Сыр ела.

— А мне оставила? - Не оставила.

— А где ложечки положила? — Под бочку сунула.

— А куда кувшин поставила?

— Шла по камешкам, напала злая собака, я уронила и разбила.

— Тогда я буду тебя ловить. — Я убегу.

Дети, стоящие в круге, берутся за руки и поднимают их вверх воротцами. Кошка гонится за мышкой. Если удастся поймать, кошка назначает следующую пару игроков. Если мышка оказалась проворнее, то распределение ролей достается ей.

Ловля рыбы

Цели. Учить детей задавать вопросы и отвечать на них; закреплять названия рыб.

Ход игры

Игроки делятся на две группы: одни — рыбаки, другие — рыбы. Рыбаков меньше. Рыбаки и рыбы становятся друг против друга. Рыбы спрашивают:

—Что вы вяжете? — Невод.

—Что вы будете ловить? — Рыбу.

—Какую? - Щуку!

—Ловите!

Рыбы поворачиваются и бегут до установленной черты. Каждый рыболов старается поймать хоть одну рыбу, пятная ее. Ловить рыб можно только до установленной черты. Игра повторяется, но называется другая рыба.

Серый волк

Цель. Закрепить умение детей выражать обращение и отвечать на него.

Ход игры

Одного из играющих выбирают волком, другого — ведущим. Волк приседает на корточки на одном конце площадки, остальные на другом конце площадки по сигналу водящего идут в лес, имитируя собирание ягод, грибов. Водящий начинает разговор:

—Вы, друзья, куда спешите?

—В лес дремучий мы идем.

—Что вы делать там хотите?

—Там малины наберем.

—А зачем малина, дети?

—Мы варенье приготовим.

—Если волк в лесу вас встретит?

—Серый волк нас не догонит.

После этой переключки дети подходят к тому месту, где прячется волк, и хором говорят:

— Соберу я ягоды и сварю варенье, Милой моей бабушке будет угощенье. Здесь малины много, всю и не собрать, А волков, медведей что-то не видать.

После слов «не видать» волк поднимается, а дети убегают за черту. Волк гонится за ними и старается запятнать как можно больше играющих, их он уводит в свое логово.

Вот так

Цель. Закрепить умение детей отвечать на вопросы, согласовывать движения со словами.

Ход игры

Дети стоят в кругу. Воспитатель задает детям вопросы, на которые они отвечают «вот так», сопровождая слова движениями.

—Как живешь?

—Вот так (*вытягивают вперед руку с поднятым вверх большим пальцем*).

- А глядишь?

- Вот так (*смотрят в бинокль*).

И так на все последующие вопросы дети отвечают: «Вот так» и соответствующим жестом показывают, как именно. Вопросы могут быть самыми разными:

— Как плывешь?

- А бежишь?

- Ждешь обед?

—Машешь вслед?

—Утром спишь?

- Как шалишь?

Затем роль водящего принимает на себя кто-нибудь из детей, он учится придумывать и формулировать самые разные вопросы.

Блок «СООБЩЕНИЕ - РЕАКЦИЯ НА СООБЩЕНИЕ» ЛИТЕРАТУРНЫЙ
МАТЕРИАЛ

Русские народные потешки и прибаутки

—Уж как сладки гусиные лапки!
—А ты едал?
—Нет, не едал, а мой дядя видал, как наш барин едал.

—Я медведя поймал! — Так веди сюда.
—Не идет. — Так сам иди.
—Да он меня не пускает.

— Я девица-девица,
Не пойду по водицу,
Я волка боюсь,
Я лисицы боюсь,
Я медведя боюсь.

-Волк на работе.
Лиса на болоте
Платьце мыла,
Валек опустила,
Над пугливыми смеется,
Хохолок трясется.

Ква-ква-ква! (по Г. Демькиной)

- Речка, мошки и трава,
Теплый дождик!
Ква-ква-ква!
-Хочешь ты сказать, лягушка,
Здесь приятно?
- Ква-ква-ква!

Неладно скроен, да крепко сшит (К. Ушинский)

Беленький, гладенький зайчик ежу:
—Какое у тебя, братец, некрасивое, колючее платье!
—Правда, — отвечает еж, — но мои колючки спасают меня от зубов
собаки и волка. Служит ли тебе так же твоя хорошенькая шкурка?
Зайчик вместо ответа только вздохнул.

Разговор зайца и лисы

—Надо мне, косой, побеседовать с тобой!
—Не могу, лиса, прости, надо мне себя спасти.

—От кого себя спасать? Здесь, в лесу густом, мы с тобой стоим вдвоем!

—От твоих, лиса, зубов, от твоих, лиса, усов, от хвоста и лисьих глаз. Веры нет к лисе у нас.

—

Сорока и заяц (Н. Сладкое)

Сорока. Вот бы тебе, Заяц, да лисьи зубы!

Заяц. Э-э, Сорока, все равно плохо..

Сорока. Вот бы тебе, Серый, да волчьи ноги!

Заяц. Э-э, Сорока, невелико счастье...

Сорока. Вот бы тебе, косою, рысьи когти!

Заяц. Э-э, Сорока, что мне клыки да когти? Душа у меня все равно заячья...

Кто пасется на лугу? (Ю. Черных)

Далеко, далеко на лугу пасутся ко...

- Кони?

- Нет, не кони!

Далеко, далеко на лугу пасутся ко...

-Козы?

- Нет, не козы!

Далеко, далеко на лугу пасутся ко...

-Коровы?

- Правильно, коровы.

Пейте, дети, молоко

— Будете здоровы.

Лягушонок (А. Берлова)

Лягушонок чуть не плачет

За советом к маме скачет

— Я в воде, как рыбка, плыл,

Головастиком я был,

А теперь нигде в пруду

Я свой хвостик не найду.

Рассмеялась тут Квакушка, говорит:

— Ты стал лягушкой,

Поменял ты хвост на лапы,

Можешь прыгать вместе с папой.

Полянка

- Лисичка.** Над полянкой, над лесной
Дует ветер озорной.
Этот ветер очень мил:
Он мне шерстку распушил!
- Бабочка.** Светит солнышко с небес,
Разговаривает лес,
И приятная жара
Начинается с утра!
- Зайчик.** Веселая полянка,
Душистые цветы!
Зеленая полянка,
Понравилась мне ты!
- Лягушка.** День хорош? Какая чушь!
Отвратительная сушь!
Очень скверная погода:
Нет ни сырости, ни луж! Ква!

Егорушка (М. Пляцковский)

— Егорушка-Егор
Полез через забор,
За гвоздь зацепился,
Висит — голосит:
- Снимите с забора
Бедного Егора.

Мышь и крыса (С. Михалков)

- Мышь.** Соседка! Слышала ль ты добрую молву?
Ведь Кошка, говорят, попалась в когти льву!
Вот отдохнуть и нам пора настала!
- Крыса.** Не радуйся, мой свет,
И не надейся по-пустому,
Коль до когтей у них дойдет,
То, верно, Льву не быть живому:
Сильнее Кошки зверя нет!

Перчатки

(Английская песенка в переводе Л. Родина)

Ведущий. Шалунишки-котятки потеряли перчатки
И не смеют взойти на порог.
—Мама, мама, прости! Мы не можем найти,
Куда подевались перчатки!
- Не найдете перчатки, так и знайте, котятки,
Я не стану готовить пирог!
Мяу-мяу, пирог, мяу-мяу, пирог,
Я не стану готовить пирог!

Ведущий. Испугались котятки, отыскали перчатки
И к маме бегут со всех ног.

— Мама, мама, открой ипусти нас домой! 56
Мы нашли на дороге перчатки!
— Отыскали перчатки? Золотые котятки!
Получайте за это пирог!
Мяу-мяу, пирог, мяу-мяу, пирог,
Получайте за это пирог!

Ведущий. Натянули котятки на лапки перчатки И съели до крошки пирог.
—Ай, мамочка, ай! Ты нас не ругай,
Но грязными стали перчатки!
—Грязнульки-котятки! Снимайте перчатки!
Я вас посажу под замок!
Мяу-мяу, под замок, мяу-мяу, под замок,
Я вас посажу под замок!
Стирают котятки в корыте перчатки.
Ах, как это трудно — стирать!
Все три, три и три... — Ой, мама, смотри!
Уже отстирались перчатки!
— Отмыли перчатки? За это, котятки,
Я вас отпущу погулять!
Мяу-мяу, погулять, мяу-мяу, погулять,
Опять отпущу погулять!

Тетерев и лисица

(Русская народная сказка)

—Терентий, Терентий, я в городе была.
—Бу-бу-бу, бу-бу-бу, была, так была.
—Терентий, Терентий, я указ добыла.
—Бу-бу-бу, бу-бу-бу, добыла, так добыла.
—Чтобы вам тетеревам не сидеть по деревьям.

Ворона

(По мотивам стихотворения В. Орлова)

— Кар-кар-кар! Какая кража!
Караул! Грабеж! Пропажа!
Вор прокрался утром рано!
Грош украл он из кармана!
—Стой, ворона, не кричи.
Не кричи, а помолчи,
Жить не можешь без обмана:
У тебя же нет кармана.
—Как?! Что ж раньше не сказали.
Кар-р-раул! Кар-р-ман укр-р-рали!

Котенок (С. Городецкий)

— Ты зачем, шалун-котенок,
Куклу в поле утащил?
Простудиться мог ребенок,
На ветру совсем застыл!
Утро целое искала
В детской куколку свою,
А тебе и горя мало!
Слышишь, что я говорю?
— Я, конечно, виноватый,
Но поверь, что я не плут.
Кукле в детской скучновато,
Я играл с ней там и тут.
Кукла, глазки закрывая,
Все мяукала со мной,
Думал я: она живая,
Прибежит сама домой!

Я знаю, что надо придумать (А. Барто)

—Я знаю, что надо придумать,
Чтоб не было больше зимы,
Чтоб вместо высоких сугробов
Вокруг зеленели холмы.
—Так что же надо придумать,
Чтоб не было больше зимы?
И как же вместо сугробов

Появятся с травкой холмы?
— Смотрю я в стекляшку
Зеленого цвета,
И сразу зима
Превращается в лето!

Знакомство Заяц.

- Заяц.** Разрешите познакомиться,

Я зверек лесной,
Стою, как столбик, под сосной
И стою среди травы
— Уши больше головы.
- Крот.** Очень приятно, я — Крот.
Я, друзья, подземный житель,
Землекоп я и строитель.
Землю рою, рою, рою,
Коридоры всюду строю.
- Бобры.** Мы — бобры, мы — лесорубы
В серебристо-бурых шубах.
Из деревьев, веток, глины
Строим прочные плотины.
- Еж.** Я — еж. Недотрогой, весь в иголках,
Я живу в норе под елкой, Хоть открыты настежь двери, Но ко
мне не ходят звери.
- Комар.** Разрешите представиться:
Я — не зверь, не птица,
Носок, как спица.
Лечу — кричу,
Сяду — молчу!
- Божья коровка.**
Я - пятнистая букашка,
Если в руки попаду,
Притворюсь больною тяжко,
В обморок я упаду.
- Стрекоза.** На луговой клеверок
Опустишь, как вертолет.
Золотистые глаза!
Отгадайте, кто же я?
- Земляника.** Я — капелька лета
На тоненькой ножке,
Плетут для меня кузовки и лукошки,
Кто любит меня -
Тот и рад поклониться,
А имя дала мне

Родная земляца.

Гриб. Под сосною у дорожки
Я стою среди травы.
Ножка есть, но нет сапожка,
Шляпка есть — нет головы.

Одуванчик. Белым шариком пушистым
Я красуюсь в поле чистом.
Дунул легкий ветерок
— И остался стебелек.

Иван-чай.
Я - хорошая трава, красная голова,
И медку подарю, и чайку заварю.

Мороз (Е. Благинина)

— Морозы жестокие в этом году!
Тревожно за яблоньки в нашем саду!
—Тревожно за Жучку. В ее конуре
Такой же морозище, как на дворе.
—Но больше всего беспокожно за птиц —
За наших воробышков, галок, синиц.
—У нас приготовлено все для зимы:
Рогожей укутаем яблоньки мы.
—Побольше сенца в конуру принесем,
Беднягу дворнягу от стужи спасем.
—Но птицы! Как холодно в воздухе им!
Поможем ли мы беззащитным таким?
—Поможем! Их надо кормить, и тогда
Им будет легко пережить холода.

Хочу быть слоненком (Г. Остер)

Было очень жарко, и все сидели на берегу озера.

—Я, — сказала мартышка, — могу быть акробатом в цирке.

—А я, — похвастался попугай, — могу магнитофоном.

—А я могу канатом на корабле, — сказал удав.

—А ты кем можешь? — спросили слоненка. Слоненок думал-думал и ответил:

—Я могу слоненком.

—Подумаешь! — стали все смеяться. — Ты и так слоненок. Это неинтересно.

—А вот и интересно, — обиделся слоненок.

Он пошел в зоопарк и устроился работать слоненком. И оказалось, что действительно интересно. Не верите — сходите, посмотрите.

Божья коровка (К. Ушинский)

—Посмотри, папа, какого я хорошенького, кругленького жучка поймал. Головка у него черненькая, крылья красненькие, а на крыльях пятнышки. Да жив ли он? Что-то не шевелится.

—Жив, а только прикинулся мертвым. Это божья коровка, очень полезный жучок. Она, а еще больше ее гусеница истребляют множество вредной тли.

—Посмотри, папа, жучок очнулся и влез мне на палец. Куда-то он ползет дальше.

—А вот увидишь. Смотри, как он раздвигает свои твердые надкрылья и распускает из-под них настоящие крылышки – легкие и прозрачные.

—Вот и улетел. Какой же он хитрый жучок!

Спор животных (К. Ушинский)

Лошадь. Хозяин меня больше любит. Я ему соху и борону таскаю, дрова из лесу вожу, сам он на мне в город ездит; пропал бы он без меня совсем.

Корова. Нет, хозяин любит больше меня. Я всю его семью молоком кормлю.

Собака. А я его добро стерегу.

Хозяин. Перестаньте спорить по-пустому. Все вы мне нужны, и каждый из вас хорош на своем месте.

Бабушкин садик (С. Георгиев)

Вообще-то свой детский сад Санька всегда любил. Но вот однажды вечером он ни с того ни с сего заявил:

—Я в садик больше ходить не стану! Никогда-никогда!

—Это почему же ты так решил? — удивилась бабушка.

- Да надоело, — просто объяснил Санька. — Потому что я уже вырос.

— Замечательно! — неожиданно очень обрадовалась бабушка. — Вот и правильно, вот и не ходи! Это ты хорошо придумал, Санюшка!

Бабушка тут же позвала Санькиных маму и папу.

—С завтрашнего дня, — сказала она им, — я на работу не хожу!

—Мы с бабушкой дома играть будем, - подсказал Санька.

—Нет! — покачала бабушка в воздухе пальцем. — Дома я не останусь! Я на свою прежнюю работу не пойду, а буду работать в детском садике ребенком вместо нашего Саньки! Запишусь в среднюю группу!

— Вот как? — почесал в затылке Санькин папа. — Завидую... от всей души завидую...

—А Санька? — ничего не поняла мама.

—Санька у нас уже вырос, что ему в садике делать, - нетерпеливо махнула рукой бабушка и вытащила свой рабочий красный блокнот. — Значит, так... С самого утра я вдоволь наиграюсь в прятки с Костиком, Наташей и Леночкой!

—Бабушка, а я? — напомнил о себе Санька.

—Ты, Санька, заберешь меня вечером из садика, - подняла глаза от блокнота бабушка.

—Приготовишь ужин, — напомнил папа.

—Поможешь Жене выучить уроки, — добавила мама.

—Так, а у меня, — продолжала бабушка, — катание с горки, игра в снежки... Затем с Игорьком лепим снеговика! Нет, двух снеговиков! Потом раскрашиваем картинки, это уже после прогулки...Затем...

—Бабушка, — Санька робко тронул ее за локоть. — Бабуля!

—Но это еще не все! — Бабушка радостно сверкнула глазами. — Впереди самое главное!

— Бабушка, я боюсь, тебе не справиться... — грустно вздохнул Санька. — Ты знаешь, как это трудно — слепить снеговика... Тем более двух...

—Что же делать? — задумалась бабушка.

—Я знаю, — сказал Санька. — Я тебе помогу немного... Только в самом трудном... Ладно уж, я вместо тебя пойду в садик.

По воскресеньям, когда они всей семьей по дороге в парк проходят мимо знакомого заборчика, Санька всегда с гордостью говорит:

— Знаете, это ведь бабушкин садик. Да! А я сюда хожу только так, бабушке помогаю.

ИГРЫ

Дидактические игры с готовыми текстами-диалогами

Садовник

Цель. Закреплять умение внимательно слушать реплики партнеров по игре, вступая в игровой диалог в свою очередь.

63

Ход игры

Водящий присваивает каждому игроку название цветка. После этого начинается игровой диалог.

—Я садовником родился, не на шутку рассердился. Все цветы мне надоели, кроме георгина, — сообщает водящий.

—Ой! — реагирует игрок, услышав название своего цветка.

—Влюблен! — отвечает «георгин».

—В кого? — удивляется садовник.

—В астру, — сообщает «георгин».

—Ой! — реагирует «астра», и игра повторяется.

Игрок, прозевавший свой ход, платит фант. За ходом игры следит водящий. Чтобы заметить невнимательность игроков, ему необходимо помнить, кому какой цветок он называл.

Будь внимателен!

Цель. Учить детей корректно реагировать на различные сообщения.

Ход игры

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».

—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.

—Я еду в гости.

—Я победила в конкурсе воспитателей.

—У меня сегодня очень сильно болит голова.

—Я купила себе красивое платье.

—Я потеряла свой любимый шарфик и т.д.

Тот, кто замешкается, выбывает из игры. А самый внимательный игрок становится ведущим.

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 шуточный 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.

66

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.

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.

Любимые места

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

Ход игры

Один из игроков начинает игру.

—Мое любимое место в городе расположено недалеко от реки.

—Это набережная? (*Уточняет кто-нибудь из игроков.*)

—Нет. Это маленькое, уютное кафе.

—Кафе «Пицца»?

—Нет, в этом кафе можно полакомиться мороженым.

—Наверное, это кафе «Баскин Роббинс».

-Да.

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

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

Участники игры уточняют, что это за здание.

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

Подвижные игры

Фокины дети

Цель. Учить детей начинать диалог с сообщения и отвечать на него.

Ход игры

Выбирается ведущий. Дети встают в круг и произносят слова:

— У Фоки было семь детей,
Семь детей, семь сыновей.
Они не пили, они не ели.

Ведущий отвечает:

— Зато друг на друга все глядели.
Делали вот так!

На последних словах ведущий делает гримасу или принимает какую-нибудь позу и т.д. Дети повторяют за ведущим, стараясь не рассмеяться. Затем выбирается новый ведущий.

Как у тетушки Ирины

Цель. Закрепить умение детей обмениваться сообщениями, соблюдая очередность.

Ход игры

Играющие по считалке выбирают «тетушку Ирину», которая выходит в центр круга. Хоровод берется за руки, ходит по кругу и поет:

— Как у тетушки Ирины
Было семеро детей,
Они не пили, не ели.

Тетушка Ирина говорит:

— Все на тетушку глядели,
Разом делали вот так.

Тетушка Ирина изображает гримасы, позы. Все играющие должны повторить движение. Кто ошибется, неточно повторит позу тетушки Ирины, тот заменит ее в центре круга и сам будет показывать товарищам, что делать.

Пчелки и ласточка

Цель. Закрепить умение детей обмениваться сообщениями и реагировать на них.

Ход игры

Играющие — пчелы — летают по поляне и напевают:

— Пчелки летают,
Медок собирают!
Зум-зум-зум! Зум-зум-зум!

Ласточка сидит в своем гнезде и слушает их песенку. По окончании песенки ласточка говорит: «Ласточка встанет, пчелку поймает». С последним словом она вылетает из гнезда и ловит пчел. Пойманный играющий становится ласточкой, игра повторяется.

Хлебец

(Украинская народная игра)

Цель. Закреплять умение реагировать на сообщения и вопросы.

Ход игры

Играющие парами, взявшись за руки, встают друг за другом (пара за парой). Игрок без пары — хлебец. Он стоит на некотором расстоянии от остальных игроков и выкрикивает:

—Пеку-пеку хлебец.
—А выпечешь? — спрашивает последняя пара.
—Выпеку!
—А убежишь?
—Посмотрю!

После этих слов игроки из пары, стоящей в конце колонны, бегут с разных сторон вперед, чтобы соединиться и встать впереди колонны. Хлебец пытается поймать одного из них до того, как они соединят руки. Если ему это удастся, он вместе с пойманным игроком становится новой парой, стоящей впереди колонны. Оставшийся без пары игрок становится хлебцем. Игра повторяется в том же порядке.

Блок «ПОБУЖДЕНИЕ - РЕАКЦИЯ НА ПОБУЖДЕНИЕ» ЛИТЕРАТУРНЫЙ
МАТЕРИАЛ

Русский народный фольклор

—Тит, иди молотить! — Брюхо болит.
—Тит, иди кисель есть! — Где моя большая ложка?

—Лень, отвори дверь, сгоришь!
—Хоть сгорю, да не отворю.

—Ну-ка, зайка, поскачи-поскачи!
—Отчего не поскакать? Поскачу!
—Лапкой, зайка, постучи-постучи!
—Отчего не постучать? Постучу!
—Ты на травку упади-упади!
—Отчего же не упасть — упаду.
—Полежи и отдохни-отдохни!
—Если надо отдохнуть — отдохну.

—Егор, Егор, укажи свой двор!
—А вот мой двор, голубой забор.

Зайка (Ф. Бобылев)

—Зайка, зайка, дружок,
Посиди со мной часок.
—Ни минутки не могу -
В гости к ежику бегу.
Он вчера меня встречал,
Есть морошку приглашал.

Утро

— Просыпайся! — Просыпаюсь!
— Поднимайся! — Поднимаюсь!
— Умывайся! — Умываюсь!
— Обливайся! — Обливаюсь!
— Вытирайся! — Вытираюсь!
— Одевайся! — Собираюсь!
— И прощайся! — И прощаюсь!

Кузнец (С. Маршак)

— Эй, кузнец-молодец!
Захромал мой жеребец.
Ты подкуй его опять.
— Отчего не подковать?
Вот гвоздь, вот подкова.
Раз, два! И готово!

Английская народная песенка (в обработке С. Маршака)

— Купите лук, зеленый лук,
Петрушку и морковку.
Купите нашу девочку,
Шалунью и плутовку!
— Не нужен нам зеленый лук,
Петрушка и морковка.
Нужна нам только девочка,
Шалунья и плутовка.

Гуля-Голубок

(Удмуртская народная песенка)

— Гуля, сизый голубок!
Сядь на ветку, на дубок!
— Я бы сел, да совушка,
Нечесана головушка,
Там глазками — луп-луп!
А ножками — туп-туп!
На дубок я не хочу,
Я за речку полечу —
Во зеленую долину,
На веселую рябину.

Подарок (И. Шевчук)

На день рожденья Кактусу
Подарок подарили.
И поздравленья Кактусу
Любезно говорили:
- Примите, милый Кактус,
От нас сегодня в дар
Прекрасный-распрекрасный
Большой воздушный ... БАХ!!!

Рыжий кот и старушка-говорушка

— Рыжий кот, вернись к старушке, одинокой говорушке!

— Ни за что я не вернусь, под забором я свернусь: по утрам и вечерам в твоём доме тарарам!

— Не ходи ты под забор, с кем вести мне разговор? У старушки-говорушки рыжий кот — одна подружка!

— Я вернусь, но - чур-чур-чур! - не ругать за «мур-мур-мур»! У старушки-говорушки будет котик-говорушка.

Усатый-полосатый

(Отрывок из стихотворения С. Маршака)

Стала девочка учить котенка говорить:

— Котик, скажи: мя-чик. А он говорит: «Мяу!».

— Скажи: ло-шадь.

А он говорит: «Мяу!».

— Скажи: э-лек-три-че-ство. А он говорит: «Мяу-мяу!». Все «мяу» да «мяу».

Котауси и Мауси (в обработке К. Чуковского)

Воспитатель. Побежала Котауси к Мауси
И замахала хвостауси:

Котауси. Ах, Мауси, Мауси, Мауси,
Подойди ко мне, милая Мауси!
Я спою тебе песенку, Мауси,
Чудесную песенку, Мауси.

Воспитатель. Но ответила умная Мауси:

Мауси. Ты меня же обманешь, Котауси!

Все дети. Так ответила умная Мауси — И скорее бегом от Котауси.

Зимний разговор через форточку (Б. Брехт)

— Я — маленький воробей.

Я гибну, дети, спасите... Я летом всегда подавал сигнал, Чтоб сторож ворон с огорода гнал. Пожалуйста, помогите!

— Сюда, воробей, сюда!

Вот тебе, друг, еда.

Благодарим за работу!

— Я — дятел, пестрый такой.

Я гибну, дети, спасите...

Все лето я клювом стволы долбил, Тьму вредных букашек поистребил. Пожалуйста, помогите!

— Сюда, наш дятел, сюда!

Вот тебе, друг, еда.

Благодарим за работу!
— Я — иволга. Иволга я.
Я гибну, дети, спасите...
Ведь это я в прошедшем году —
Чуть сумерки — пела в ближнем саду.
Пожалуйста, помогите!
— Сюда, певунья, сюда!
Вот тебе, друг, еда.
Благодарим за работу!

Бычок-новичок (по мотивам стихотворения В. Викторова)

— С добрым утром, я бычок,
На лугу я новичок.
Покажите мне скорей,
Где трава здесь повкусней!
— Ме-е, — хочу сказать в ответ, —
Невкусной травки вовсе нет,
Травка всюду хороша,
Если жевать ее не спеша.

Лиса и рак
(Русская народная сказка)

Лиса встретила рака и говорит ему:
— Давай с тобой перегоняться!
— Ну что ж, лиса, давай.
Начали перегоняться.
Как только лиса побежала, рак уцепился ей за хвост. Добежала лиса до места, а рак не отцепляется. Обернулась лиса посмотреть, далеко ли рак ползет, вильнула хвостом. Рак отцепился и говорит:
— А я тебя давно тут жду.

Как поросенок говорить научился (Л. Пантелеев)

Один раз я видел, как одна совсем маленькая девочка учила поросенка говорить. Поросенок ей попался очень умный и послушный, но почему-то говорить по-человечески он ни за что не хотел. И девочка, как ни старалась, ничего у нее не выходило. Она ему, я помню, говорит:
— Поросеночек, скажи: мама!
А он ей в ответ:

—Хрю-хрю!

Она ему:

—Поросеночек, скажи: папа!

А он ей:

—Хрю-хрю!

Она:

—Скажи: дерево!

А он:

—Хрю-хрю!

—Скажи: цветочек!

А он:

—Хрю-хрю!

—Скажи: здравствуйте!

А он:

—Хрю-хрю!

—Скажи: до свидания!

А он:

—Хрю-хрю!

Я смотрел-смотрел, слушал-слушал, мне стало жалко и поросенка, и девочку. Я говорю:

— Знаешь что, голубушка, ты бы ему все-таки что-нибудь полегче велела сказать. А то ведь он еще маленький, ему трудно такие слова произносить.

Она говорит:

— А что же полегче? Какое слово?

—Ну попроси его, например, сказать: хрю-хрю.

Девочка немножко подумала и говорит:

—Поросеночек, скажи, пожалуйста: хрю-хрю!

Поросенок на нее посмотрел и говорит:

—Хрю-хрю!

Девочка удивилась, обрадовалась, в ладоши захлопала.

— Ну вот, - говорит, - наконец-то! Научился!

Три бабочки

(Немецкая народная сказка)

Жили-были три бабочки — белая, красная и желтая. Все дни напролет порхали бабочки с цветка на цветок. То-то весело! Но вот однажды пошел проливной дождь. Промокли бабочки и стали искать, где бы укрыться. А дождь все льет.

Добрались бабочки до белой лилии и говорят:

— Укрой нас, лилия, позволь от дождя спрятаться.

— Так и быть, — отвечает лилия, — белую бабочку от дождя спрячу, она на меня похожа. А красная и желтая бабочки пусть себе другое место ищут.

Тут белая бабочка ей говорит:

— Раз моих сестриц принять не хочешь, то и я к тебе не пойду!

Лучше уж нам вместе под дождем мокнуть!

И полетели дальше. А дождь все льет и льет. Подлетели бабочки к красному тюльпану и говорят:

— Укрой нас, позволь от дождя спрятаться, мы насквозь промокли.

Тюльпан им в ответ:

— Ладно, красную бабочку спрячу, она на меня похожа. А белая и желтая бабочки пусть себе другое место ищут.

Тут красная бабочка говорит:

— Раз ты моих сестер принять не хочешь, то и я к тебе не пойду.

Лучше уж нам вместе под дождем мокнуть!

И полетели дальше.

Добрались бабочки до желтой розы и говорят:

— Укрой нас, позволь от дождя укрыться, мы насквозь промокли.

Роза им в ответ:

— Ладно, желтую бабочку спрячу, она на меня похожа. А белая и красная бабочки пусть себе другое место ищут.

Желтая бабочка ей говорит:

— Раз ты моих сестриц принять не хочешь, то и я к тебе не пойду, лучше уж нам вместе под дождем мокнуть!

Услыхало солнце слова бабочек, обрадовалось: есть же на свете такая верная дружба! И решило солнышко бабочкам помочь.

Выкатилось солнышко из-за туч, прогнало дождь и засияло снова, бабочкам крылышки высушило. Стали они взад-вперед летать. Играют, пляшут, с цветка на цветок порхают. Только к лилии, тюльпану и розе больше не подлетают.

ИГРЫ

Дидактические игры

Передай письмо

Цель. Активизировать в речи детей различные варианты выражения просьбы.

Материал. Разноцветные конверты, набор картинок.

Ход игры

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.

Усложнение. В дальнейшем игра предполагает присоединение к фразе речевого этикета обращения: «Вера, я тебя очень прошу, передай письмо...».

Можно использовать в игре и дополнительные задания.

Воспитатель. Письмо от Меховушки? Расскажи, пожалуйста, в кого она превратилась, какой она стала?

Ребенок. Меховушка превратилась в тигренка. Тигренок одет в теплую шубу, потому что зима. Он играет с ребятами в снежки.

Примечание. Во время игры необходимо следить, чтобы дети, передавая письмо, не забывали проговаривать просьбу. Примерные формулы выражения просьбы, используемые в игре:

- Если тебе нетрудно... — Будь добр...
- Ты не мог бы...? — Я тебя очень прошу,...
- Сделай доброе дело, передай...
- Передай, пожалуйста...

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 можете? 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:

- Разрешите пройти.
- Разрешите, пожалуйста.
- Позвольте пройти.
- Пропустите меня, пожалуйста.
- 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.).

Сумей отказать

Цель. Учить детей вежливо отклонять предложение (отказаться от выполнения в ответ на побуждение), мотивируя свой отказ.

Ход игры

Водящий обращается по очереди к каждому игроку с побуждением; игроки отвечают, мотивируя свой отказ:

- Выбери из этих щеток в стакане самую лучшую и почисти зубы.
- Извините, этими щетками пользоваться нельзя: они чужие.
- Урони эту чашку на пол!

—Простите, я не могу этого сделать: мне жалко разбить чашку.

—Крикни громко: я самый ловкий!

83

— Простите, я не могу, ведь я не хвастун.

Водящему при этом можно присвоить какую-либо роль: Карабаса, Бармалея, Шапокляк и т.д.

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.

Знатки

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.

Подвижные игры

Змея

Цель. Учить детей с вежливой интонацией выражать побуждение и реагировать на побуждения.

Ход игры

Водящий (змея) подходит к одному из детей и говорит:

— Я змея, змея, змея.

Я ползу, ползу, ползу.

Будь моим хвостом!

— Хорошо.

— Ну, тогда пролезай.

После этих слов игрок пролезает между ног водящего и становится его хвостом. Затем змея вместе со своим хвостом приближается к другому ребенку и снова произносит эти же слова. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не станут хвостом змеи.

Волк

Цель. Закрепить умение детей выражать просьбу и отвечать на нее.

Ход игры

Все играющие становятся овцами, а один — волком. Овцы просят волка:

— Разреши нам, волк, погулять в твоём лесу!

Волк отвечает:

— Гуляйте, да только траву не щипайте, а то мне спать будет не на чем.

Овцы сначала гуляют в лесу, но скоро забывают обещание, щиплют траву и поют:

- Щиплем, щиплем травку,
Зеленую муравку,
Бабушке на рукавички,
Дедушке на кафтанчик.

Когда овцы, «пощипывая травку», доходят до волка, он поднимает голову и возмущенно произносит:

- Пощипали травку?! Ну же!
Попадете мне на ужин!

Волк бежит по поляне и ловит овец, пойманный становится волком, игра возобновляется.

Яша

Цель. Закрепить умение детей выражать побуждения и отвечать на них.

Ход игры

Дети, взявшись за руки, ходят вокруг ребенка, сидящего в центре, и говорят:

— Сиди, сиди, Яша,
Ты забава наша.
Погрызи орехи
Для своей потехи.

Яша делает вид, что грызет орехи. При слове «потехи» дети останавливаются и хлопают в ладоши, а Яша встает и кружится с закрытыми глазами.

— Свои руки положи,
Имя правильно скажи!

Яша подходит с закрытыми глазами к одному из игроков, дотрагивается и отгадывает, кто это. Если отгадает, тот становится водящим, игра продолжается.

Хлоп-хлоп, убегай!

Цель. Учить детей выражать побуждения и отвечать на них.

Ход игры

Одни игроки ходят по площадке, имитируя собирание цветов, несколько детей изображают лошадок, которые в сторонке «щиплют травку». Водящий произносит слова:

—Хлоп-хлоп, убегай!
Тебя кони стопчут!
—А я коней не боюсь,
По дороге прокачусь.

После этих слов игроки, изображающие коней, начинают скакать, подражая лошадам, и стараются поймать детей, гуляющих на лугу. Пойманные дети на время выбывают из игры.

Просо

Цель. Учить детей выражать побуждения и отвечать на них.

Ход игры

Играющие становятся в шеренгу. Водящий подходит к одному из них и говорит:

—Приходи к нам просо полоть. — Не хочу.
—А кашу есть? - Хоть сейчас!
—Догоняй нас!

После этих слов водящий и лодырь бегут вокруг шеренги в противоположные стороны. Обежав шеренгу, они стараются занять освободившееся место. Тот, кто остался,

становится водящим.

Барашек

Цель. Учить детей выражать побуждение и реагировать на него.

Ход игры

Играющие встают в круг, барашек — внутри круга. Игроки идут по кругу и произносят слова:

- Ты барашек серенький, С хвостиком беленьким! Мы тебя поили, Мы тебя кормили. Ты нас не бодай! С нами поиграй! Скорее догоняй!

По окончании слов дети бегут врассыпную, а барашек ловит их со словами: «Догоню-догоню».

Стадо

Цели. Учить детей с вежливой интонацией обращаться с просьбой, реагировать на побуждение.

Ход игры

Играющие выбирают пастуха и волка, все остальные — овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха:

— Пастушок, пастушок,
Заиграй в рожок!
Травка мягкая,
Роса сладкая, Гони стадо в поле Погулять на воле!
- Ду-ду-ду, ду-ду-ду!
Я вас в поле поведу.
Травку кушайте
Да пастушка слушайте!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, щиплют травку. По сигналу пастуха: «Волк!» — все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Все, кого поймал волк (коснулся рукой), выходят из игры.

СОЧЕТАНИЕ ВСЕХ ВИДОВ ДИАЛОГИЧЕСКИХ ЕДИНСТВ⁶ ПРОИЗВЕДЕНИЯ ДЛЯ ИНСЦЕНИРОВАНИЯ

Уж и лягушка (Э. Шим)

- Глупый уж, старый уж, давай в догонялки играть!
—Удирай квакушка, пока цела.
—А я не боюсь, я не боюсь! У меня четыре лапки, а у тебя ни одной нет. Разве догонишь?
—Еще как догоню-то. С пенька соскользну, в траве прошмыгну, вмиг ухвачу.
—А я от тебя в воду — и была такова!
— И в воде не скроешься. Я с берега нырну, хвостом вильну, настигну.
—А чего же тогда играть не хочешь?
—Уже досыта наигрался. Две лягушки-хвастунишки в моем пузечке.

Игра в гостей (И. Фахилло)

- Здрасьте, здрастьте, ждем гостей! - Мы промокли до костей.
—Где ваш зонтик? — Потеряли.
—Где калоши? — Кот унес!
—А перчатки? — Скушал пес!
—Это, гости, не беда, заезжайте в ворота, поднимайтесь на порог к нам на яблочный пирог.

Дома ль кум-воробей

(Русская народная потешка)

- Дома ль кум-воробей? — Дома.
—Что ты делаешь? — Болен, лежу.
—Что у тебя болит? — Болят плечики.
—Сходи в огород, сорви травку-гречку, попарь свои плечики.

⁶ Кроме предлагаемых в данном разделе можно повторно использовать любимые детьми игры и произведения из предыдущих разделов.

— Парил, ворон, парил. Меня пар не берет, только сердцу придает. Прискакала к воробью сорока. (Диалог сороки и воробья тот же, только сорока советует больные пяточки попарить травкой-мяточкой. Прилетевшая затем галка советует попарить заболевший животик травкой-репеек.)

Воробей. Парил, галка, парил. Меня пар не берет, только сердцу придает.

—Как же тебе помочь?

—Не знаю, кумушка, не знаю, голубушка.

—А я придумала. Кум-воробей, отгадай три загадки и будешь здоров. Согласен?

—Согласен.

—Слушай первую загадку: «Выпал снег, но эта птица вовсе снега не боится. Эту птицу мы зовем красногрудым ...»

—Снегирем.

—Правильно. Ну что, легче тебе?

—Полегче, кумушка, полегче, голубушка.

—Слушай вторую загадку: «Вертится, стрекочет, весь день хлопочет. Кто это?»

—Это сорока. Сегодня ко мне приходила.

—Правильно. Лучше тебе, кум-воробей?

—Лучше, кумушка, лучше, голубушка.

—Слушай третью загадку: «Непоседа пестрая, птица длиннохвостая, птица говорливая, самая болтливая».

—Это кукушка.

—Правильно, кум-воробей. Здоров ли?

—Здоров, здоров. Спасибо тебе, кумушка, спасибо, голубушка.

Ведущий. И полетели воробей с галкой.

Как Дед Мороз парад принимал

(Игра-драматизация)

Ведущий. Пришел Дед Мороз в лес, сел на пенек и стал ждать, когда к нему звери придут на проверку. Вот подошел к нему медведь (ребенок, изображающий медведя, идет неуклюже, рычит).

Дед Мороз. Ты почему так тяжело ступаешь?

Медведь. Смилуйся, батюшка Мороз, мы ведь с роду косолапые, вот и ходим вразвалку.

Дед Мороз. Ну-ка покажи свою шубу. Хорошо ли к зиме подготовился?

Медведь. Хорошо, дедушка, меду, малины много съел за лето и берлогу выбрал теплую.

Дед Мороз. Ну ступай себе, да чтоб зимой я вас больше не видел. Спите до весны.

Медведь. До свидания, дедушка.

Ведущий. Появилась перед Дедом Морозом лиса, с танцами да ужимками, веселая да хитрая.

Лиса. Здравствуй, Дед Мороз!

Дед Мороз. Покажи хвост, Рыжая, достаточно ли он пушист?

Лиса. Да уж хвост чудо как хорош! Что пушистостью, что цветом. Не обижаюсь.

Дед Мороз. Да ты в лесу лишнего не натворишь? Хитра очень. Ступай себе, плясунья.

Ведущий. Прошел мимо Деда Мороза и колючий еж.

Дед Мороз. Хороша ли норка у тебя, еж?

Еж. Хороша, дедушка.

Дед **Мороз**. Ну беги, хлопотун-работяга, да спи до весны.

Ведущий. Тут белка спрыгнула с веточки, словно огонек, промелькнула.

Дед **Мороз**. Молодец, хозяйственная ты у меня.

Белка. А как же не хлопотать, у меня ведь детки, их надо кормить, поить.

Дед **Мороз**. Ну скачи. А где же зайчишка?

Заяц. Да вот я, дедушка.

Дед **Мороз**. Ах, заяц, тебя и не видно на белом снегу. Хороша шуба.

Заяц. Она меня и от холода, и от врагов спасает.

Дед **Мороз**. Молодец, тобой я тоже доволен. Вот и кончился парад. В лесу порядок, пора и вьюге завывать.

Мотылек (Л. Модзалевский)

— Расскажи, мотылек,
Чем живешь ты, дружок?
Как тебе не устать
День-деньской все порхать?
— Я живу среди лугов,
В блеске летнего дня,
Ароматы цветов —
Вот пища моя!
— Но короток твой век —
Он не долее дня;
— Будь же добр, человек,
И не трогай меня!

Цыпленок (А. Благинина)

— Не хочу один клевать я!
Пусть скорей приходят братья!
— Где ж они?
— Под старой липой.
— Как зовут их?
— Цыпа-цыпа.

Солнышко на память (по М. Пляцковскому)

Козленок. Давай прощаться, цыпленок, я уезжаю.

Цыпленок. А куда ты уезжаешь?

Козленок. К бабушке в деревню. На все летние месяцы. Смотри не забывай меня. А эту книжку с картинками я дарю тебе на память, будешь читать, и время пролетит незаметно.

Цыпленок. Ладно, только я не знал, что ты уезжаешь, и никакого подарка тебе не приготовил. Что же тебе подарить, козленок? Я дарю тебе на память солнышко.

Козленок. Солнышко?!

Цыпленок. Солнышко, обыкновенное, ты посмотришь в деревне на солнышко и меня

вспомнишь.

Урок дружбы (М. Пляцковский)

Дружили два воробья: Чик и Чирик.

Однажды Чику пришла посылка от бабушки. Целый ящик пшена. Но он об этом ни словечка не сказал своему приятелю и склевал все зернышки один. А когда ящик выбрасывал, то несколько зернышек просыпалось на землю.

Нашел эти зернышки Чирик, собрал их в пакетик аккуратно и полетел к своему приятелю Чику.

—Здравствуй, Чик! Я сегодня нашел десять зернышек пшена. Давай их поровну разделим и склюем.

—Не надо... Зачем? - стал отмахиваться Чик. - Ты нашел – ты и ешь!

—Но мы же с тобой друзья. А друзья все должны делить пополам. Разве не так?

—Ты, наверное, прав, - вздохнул Чик.

Ему стало очень стыдно. Ведь он склевал целый ящик пшена и не поделился с другом, не дал ему ни одного зернышка. А сейчас отказаться от подарка приятеля — это значит обидеть его.

Взял Чик пять зернышек и сказал:

— Спасибо тебе, Чирик! И за зернышки, и за урок дружбы.

Длинная шея (по М. Пляцковскому)

Поросенок (*жирафу*). Давай меняться шеями! Я тебе свою отдам, а ты мне свою.

Жираф. А зачем тебе моя шея?

Поросенок. Пригодится... С длинной шеей в кино с любого места видно.

Жираф. А еще зачем?

Поросенок. А еще яблоки на высоких деревьях доставать можно.

Жираф. Ну а еще?

Поросенок. Диктант на уроке списывать легче.

Жираф. Э-э-э, нет. Такая замечательная шея мне самому нужна.

ИГРЫ С ТЕЛЕФОНОМ

Игры с телефоном желательно вначале включать в речевые фронтальные занятия в качестве отдельной части. Закреплять же умения разговаривать по телефону лучше в индивидуальных играх с детьми и в играх небольшими группами. Цель проведения таких игр — научить детей вести диалоги по телефону, соблюдая существующие правила телефонного этикета.

В телефонных играх разыгрываются различные ситуации, наиболее часто встречающиеся в жизни детей: приглашение друга на прогулку (в гости, на день рождения и т.п.); вызов врача на дом; экстренный звонок родителям на работу; звонок бабушке или другим родственникам или друзьям, чтобы справиться о самочувствии; в кинотеатр, магазин и т.д. При разработке телефонных игр использовались материалы Е.А. Алябьевой.

Разговор с другом

Цели. 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.

Ход игры

1. 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 (пого-

95

Звонок в цветочный магазин

Цели. 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.

Ход игры

1. 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? *(Дети разыгрывают ситуацию самостоятельно.)*

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?

- Алло! Здравствуйте. Я хотела бы узнать, какие комнатные цветущие растения есть в вашем магазине. Что вы можете предложить?

— А есть ли у вас фиалки? Очень жаль. А не подскажете, в каком магазине можно их приобрести? Большое спасибо вам. До свидания.

— Кто позвонит в магазин и узнает о фиалках?

Дети разыгрывают ситуацию.

Звонок в справочное бюро

Цели. Познакомить детей с назначением справочной службы, способами получения необходимой информации; закреплять умения вести деловые разговоры по телефону, знания о родном городе.

Цели. Познакомить детей с назначением справочной службы, способами получения необходимой информации; закреплять умения вести деловые разговоры по телефону, знания о родном городе.

Ход игры

1. Сообщить детям о назначении справочной службы, обсудить поводы обращения в справочное бюро.

2. Дать образец запроса информации.

— Алло? Это справочное бюро? Здравствуйте. Подскажите мне, пожалуйста, где находится кинотеатр «Мир»?

— А каким транспортом можно доехать до кинотеатра от железнодорожного вокзала?

— Простите, не уточните, на какой остановке надо выходить?

— Спасибо вам большое. До свидания.

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.

Стол заказов

Цели. 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.

Ход игры

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.

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.

— Алло? Это стол заказов? Добрый день.

— Да, стол заказов. Здравствуйте. Я слушаю вас.

— Мне нужен торт ко дню рождения дочки.

— Оформляю заказ. Ваша фамилия? На какой день заказываете торт?

— На завтра.

— Какой торт вы хотите заказать?

— Нужен большой праздничный торт на 25 человек. Вы не подскажете, какой торт лучше заказать для детей?

— Я думаю, им понравится йогуртовый торт «Земляничка».

— Хорошо, оформите заказ на этот торт. Хотела бы попросить сделать на торте надпись «С днем рождения».

— Сделаем надпись. К которому часу подготовить заказ?

— К 2 часам дня.

— Договорились. Торт будет готов к 2 часам. Стоимость заказа — 200 рублей.

— Спасибо. До свидания.

— Всего доброго.

3. Аналогичные ситуации дети разыгрывают сами. Во время игры педагог может подсказывать нужные реплики затрудняющимся детям.

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 приходом вам позвонят и назовут номер машины. До свидания.

— Спасибо. До свидания.

Звонок на работу маме (nane)

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 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.

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.

ИГРОВЫЕ ДИАЛОГИ

Диалоги воспитателя с ребенком

Цели. Учить детей придумывать диалоги между одушевленными и неодушевленными предметами; развивать воображение и логическое мышление.

Материал. Предметные картинки (серая собачка, аквариум с голубой водой, пчела, красная рыбка, цыпленок, коричневые ключи, желтый замок, серый улей, девочка в голубом платье, коричневая курица, красная пирамидка, желтая конура в черную полоску), 6 полосок бумага.

Ход игры

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.

— Почему ты собаку и конуру положил вместе?

Затем предложить детям разложить по 2 одинаково раскрашенные картинки.

— Зайдем в этот домик. Давай послушаем, как курочка и ключи знакомятся. Воспитатель по очереди берет в руки картинки и озвучивает диалог:

—Здравствуй, курочка. Нас зовут ключи. Хотелось бы познакомиться с тобой.

—Здравствуйте, ключи. Меня зовут Шоколадная Курочка.

—Очень приятно. А что ты умеешь делать?

—Я умею кудахтать и яички нести. А вы, ключи, что умеете?

—Мы умеем двери запирать и открывать. А еще мы умеем бренчать, падать и теряться.

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.

Интервью о родном городе *(Ролевой диалог)*

Цели. Учить детей вести диалог с использованием различных диалогических реплик; закреплять знания о родном городе.

Материал. Картинки с достопримечательностями родного города.

Ход игры

Выбираются журналист, который будет брать интервью, и житель города (эксперт). Журналист берет картинку с каким-нибудь видом города и ведет разговор об этом.

Первоначально воспитатель может дать образец ведения интервью. Он от лица журналиста обращается к эксперту:

—Назовите себя, пожалуйста.

—Вы давно живете в городе (название)?

—Я слышала, что жители очень любят бывать в Доме техники (гордятся своим театром).

—Расскажите о внешнем облике этого здания.

—Где расположен Дом техники?

—Я прочитала в газете, что в Доме техники выступают приезжающие на гастроли артисты.

Воспитатель по возможности детализирует репортаж по каждой теме, побуждает рассказывать подробнее, задает уточняющие вопросы, высказывает предположения.

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...».

Встреча

Цели. Развить воображение и умение вести диалог, учитывая особенности собеседника.

Ход игры

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?

Пары собеседников: Дерево и Ветер; Капелька и Речка; Петушок и Солнышко; Трава и Дождик и т.д.

Подвижные игры

Гуси- лебеди

Цели.

Учить детей обращаться к собеседнику, задавать вопросы.

Ход игры

На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси. На другой - волк. Хозяин выпускает гусей погулять, они уходят на другой край площадки. Хозяин зовет гусей:

—Гуси-гуси! — Га-га-га.

—Есть хотите? — Да-да-да.

—Гуси-лебеди! Домой! Серый волк под горой!

—Что он там делает? — Рябчиков щиплет.

—Ну летите же домой!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные дети выходят из игры. Самый ловкий и быстрый гусь становится волком.

Кот

(Литовская народная игра)

Цель. Учить детей задавать вопросы и отвечать на них.

Ход игры

Играют трое: продавец, покупатель, кот. Продавец и кот сидят лицом к покупателю. Покупатель спрашивает продавца:

— Куда едешь? — В Тракай (или любой другой город).

- Кого везешь? — Кота.

—Продай мне! - Что дашь?

—Пять копеек, ложку меда и пестрого щенка.

—Тогда догоняй!

После этих слов кот вскакивает и бежит вокруг скамейки, а покупатель догоняет его. Если догонит, игроки меняются ролями. Игра повторяется. Каждый раз продавец называет другое название города, а покупатель придумывает новый вариант платы за кота.

КУЛЬТУРА ВЕДЕНИЯ ДИАЛОГА

Говори по очереди

Стихи про лошадку (И. Пивоварова) (Отрывок)

Одна лошадка белая
С утра до ночи бегала
И с каждым из соседей
Она вела беседу.
Вот и к мышке прибежала,
Прибежала и заржала!
- Здравствуй, Мышка!
Как делишки?
Как здоровье?
Как детишки?
Ну прощай!
Я спешу!
К Серой Утке
Ухожу!

Лучше этот отрывок представить детям в виде инсценировки. Исполнитель роли мышки демонстрирует желание ответить на каждый вопрос лошадки (раскрывает рот), а когда «лошадка» убегает, «мышка» пожимает плечами и удивленно разводит руками.

После показа инсценировки воспитатель обращается к детям:

— Лошадка убежала, а удивленная и разочарованная мышка подумала: «Не повзрослела еще Лошадка: не знает, что в беседе говорят все».

- Ребята, а вы как думаете? Можно ли сказать, что Лошадка побеседовала с Мышкой? Почему?

- Конечно, в беседе говорят по очереди. А иначе это не беседа.

— Вот и ослик Иа однажды упрекнул Кролика, что они давно не разговаривали. Вот послушайте.

Винни-Пух и все-все-все

(Отрывок из произведения А. Милна)

— Мне никто ничего не рассказывает, — говорил однажды Иа. — Меня никто не информирует. В будущую пятницу, по моим подсчетам, исполнится 17 дней с тех пор, как со мной в последний раз говорили.

— Ну, 17 — это ты преувеличиваешь... — ответил Кролик. — И, кроме того, я лично был тут неделю назад.

— Но беседа не состоялась, — сказал Иа. — Не было обмена мнениями. Ты сказал «Здорово!» и промчался мимо. Пока я обдумывал свою реплику, твой хвост мелькнул шагов на 100 отсюда, на холме. Я хотел было сказать: «Что? Что?», но понял, конечно, что уже поздно.

— Ну, я очень спешил.

— Должен говорить вначале один, потом другой, — продолжал Иа, — по порядку. Иначе это нельзя считать беседой.

Пословицы

- Любишь говорить — люби и слушать.
- Один раз сказал - один раз послушай.
- Сам сказал - дай другому сказать.
- Умеешь говорить — учись и слушать.
- Язык один — уха два, один раз скажи, а два раза послушай.

Не перебивай говорящего

Перебивалка (А. Кондратьева)

—За рекой...

—За какой?

—За широкой такой!

—Проживал крокодил...

—Что жевал крокодил

— Не жевал!

Про-жи-вал!

Просто жил крокодил!

—Но ведь ты говорил,

Что он что-то жевал?

Или пере-жи-вал?

—Ох! Ну ладно, жевал!

Страшно переживал!

И кусал, и глотал

Тех, кто пе-ре-би-вал!

Можно сделать инсценировку стихотворения от лица любых персонажей, например от лица Попугая и Мартышки. После чего проводится беседа с детьми: почему разговор не состоялся, и Попугай не смог ничего рассказать про крокодила? Какое правило не знала мартышка?

Пословицы

- Не торопись говорить — торопись слушать.
- Уважай слова другого — и твое слово услышат.
- Выслушать — все равно что вылечить.
- Если кто говорит — ты молчи да на него смотри.

Придерживайся темы разговора

Две сороки

Две сороки повстречались
И тотчас же растрещались!
— Я на ярмарку летала,
Там обновку покупала —
Алые сапожки,
С камушком сережки.
- Расскажу я о своем:
В городе была я днем,
Там топила печку
И варила гречку,
Ча-ча-ча, ча-ча-ча!
Печка очень горяча!
Рестрещались две подруги,
Позабыли друг о друге.
Очень громко растрещались,
Очень скоро распрощались.

Вопросы: Можно ли сказать, что сороки внимательны друг к другу? Действительно ли они забыли друг про друга? Почему можно так сказать? С каким правилом не были знакомы сороки?

Пословицы о нарушении правила «Придерживайся темы диалога»

- В огороде бузина, а в Киеве дядька.
- Я про Фому, а ты про Ерему.

Избегай грубости в разговоре

Пословицы

- Доброму слову — добрый совет.
- Ласковым словом и камень растопишь.
- Ласковым словом многого добьешься.
- Малое слово большую обиду творит.
- От вежливых слов язык не отсохнет.
- Добрые слова лучше мятного пирога.
- Где слова привета, там и улыбка для ответа.
- Кто ругается, у того лошадь спотыкается.
- Гневное слово пороги не держит.
- Ласковое слово и приветливый вид и свирепого зверя усмиряют.

- Недоброе слово больше огня жжет.
- Худое слово доведет до дела злого.
- От худого слова да навек ссора.
- Не беда — ошибиться, беда — не исправиться.
- Доброе слово дом построит, а злое разрушит.
- Доброе слово окрыляет.
- Хорошее слово всегда к месту.
- Доброму слову — добрый ответ.
- Слово не стрела, а хуже стрелы разит.
- Кто ругается, грубит — с тем никто не говорит.

Игра «Закончи пословицу»

Цель. Закреплять у детей знания пословиц, отражающих представления о предпочтительности доброжелательного общения.

Ход игры

Ведущий произносит первую часть пословицы и бросает мяч кому-нибудь из игроков, стоящих кругом (полукругом). Поймав мяч, нужно быстро, без промедления сказать вторую часть пословицы. Если игрок не смог закончить пословицу, он выходит из игры. Побеждает оставшийся в круге (полукруге) игрок.

ОБУЧЕНИЕ РЕЧЕВОМУ ЭТИКЕТУ

ИГРЫ

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.

Настольная игра «Пряничная избушка»

Цель. Закрепить в речи детей различные варианты выражения просьбы.

Материал. Игровое поле, фишки и кубик.

Ход игры

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

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

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

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

За что спасибо?

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

Воспитатель. 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 понимает обезьянка.
- За то, что нас завтраком накормила.

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

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

Дети обезьянку полюбили, но ее вопросы ребятам надоели. И вот что дети придумали. Вернулись они с прогулки, раздеваются, а обезьянка на шкафу сидит, детей поджидает. Люда помогла Жене пуговицу на шубе расстегнуть, а он ей:

- Спасибо тебе, Люда. Я бы эту пуговицу сам не смог расстегнуть.
- Обезьянка рот открыла, а спросить-то не о чем. Стали дети обедать.

После еды говорят:

- Спасибо, Светлана Юрьевна, за вкусный обед.
- Спасибо, Светлана Юрьевна, борщ был очень-очень вкусный.
- Спасибо, Светлана Юрьевна, за заботу о нас.

Обезьянка только моргает от удивления.

Вопросы:

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

НАСТОЛЬНЫЙ ТЕАТР

Оля, Поля и Ладушка

Цели. Привлечь внимание детей к тому, что одна и та же фраза речевого этикета звучит по-разному, если она развернута; показать детям значение развернутой фразы; обогащать содержание режиссерских игр детей.

Материал. 3 матрешки разной величины, кукла.

Показ.

У одной девочки жили три говорящие матрешки: Оля, Поля и Ладушка. Стоят они на полочке, хозяйку поджидают. Как девочку увидят, радуются.

Оля говорит:

—Здравствуй!

Поля говорит:

—Здравствуй, Танюшенька!

Ладушка, самая старшая, самая приветливая из сестер, говорит:

—Здравствуй Танюшенька, мы так рады видеть тебя.

—Поиграй с нами, пожалуйста, — просит маленькая Оля.

—Пожалуйста, Танюшенька, поиграй с нами, - просит Поля.

— Поиграй, Танюшенька, с нами. Пожалуйста. Нам было скучно без тебя, и мы тебя долго и терпеливо ждали.

Поиграет девочка с матрешками, они ее благодарят.

—Спасибо, - говорит Оля.

—Спасибо, Танюшенька, нам было так хорошо с тобой, так весело! - говорит Ладушка.

Девочка уходит, а матрешки прощаются с ней:

—До свидания, — говорит маленькая Оля.

—До свидания, Танюшенька, — говорит Поля.

— До свидания, Танюшенька, до завтра. Мы будем тебя ждать, будем скучать без тебя, — говорит старшая матрешка, очаровательная Ладушка.

Капитан

Цели. Привлечь внимание детей к тому, что одна и та же фраза речевого этикета звучит по-разному, если она развернута, показать детям значение развернутой фразы; обогащать содержание режиссерских игр детей.

Материал. Плоскостные изображения кораблей и капитана.

Показ.

В одной гавани стояли маленький катер, большой пароход и огромный корабль. Они стояли и мечтали выйти в море.

Однажды на пирсе появился настоящий капитан, катер ему прокричал:

—Здравия желаю!

Пароход прогудел:

—Здравия желаю, товарищ капитан!

А огромный корабль проревел:

—Здравия желаю, товарищ капитан, мы очень рады видеть вас!

Капитан поприветствовал корабли, а катер ему прокричал:

—Выведи меня в море, пожалуйста.

И пароход прогудел:

—И меня, капитан, выведи в море, пожалуйста.

— Капитан! Сил нет стоять на месте, выведи и меня в море, пожалуйста! — проревел огромный корабль.

Капитан послал куда-то матроса, и вскоре на берегу появились еще два капитана.

Когда катер, пароходик и огромный корабль отплывали, на берегу стоял мальчик, будущий капитан, и желал им счастливого плавания.

—Счастливо оставаться, — отвечал ему катер.

—Счастливо оставаться, наш друг! — гудел в ответ пароход.

— Счастливо оставаться, дружок, жди и встречай нас! — ревел огромный корабль.

Тим и Том

Цель. Показать на конкретных примерах привлекательность использования тона и мимики при вежливом обращении. *Материал.* 2 медвежонка, мама-медведица, белый медведь.

Показ.

Жили-были два брата медвежонка: Тим и Том. Том был вечно чем-то недоволен, часто хмурился и разговаривал сердито. А Тим всегда улыбался и был приветлив со всеми. По утрам медвежат будила мама.

— Доброе утро, мамочка, я так по тебе соскучился, — говорил Тим, он сиял и светился от счастья, когда мама подходила поцеловать его.

— Доброе утро, — бурчал Том, — почему ты так долго не приходила.

— А я разную кашу для своих детей варила, — отвечала мама. —

Для ласковых да приветливых — с молоком и малиновым вареньем, а для хмурых и ворчунов - без сладкого.

Вот однажды пошли медвежата за мороженым к Белому Медведю.

— Здравствуйте, — пробурчал Том. — Одну порцию шоколадного пломбира, пожалуйста.

Белый Медведь посмотрел на медвежонка и сказал: «Доброе слово, да иначе бы молвить!». Тут подбежал Тим:

— Здравствуйте, дядюшка Белый Медведь, как вы поживаете? — И он так хорошо, так приветливо улыбнулся, что Белый Медведь заурчал от удовольствия. — Нам мама денег дала на шоколадное мороженое. Оно сегодня есть в продаже?

— Есть, как не быть! Но приветливым и вежливым медвежатам я сегодня даю его за улыбку, а ворчунам и не улыбам — за деньги.

Однажды медвежата были в гостях. Их там медом кормили, книжку читали, фломастеры подарили.

— До свидания! Нам было хорошо и весело у вас. Большое спасибо! - благодарил хозяев приветливый Тим.

— До свидания, малыш. Приходи еще, мы будем рады тебе.

— И я приду, — проворчал, как всегда, Том.

Но хозяева почему-то промолчали...

Утешение

Цель. Показать значение и привлекательность ласковой интонации.

Материал. Игрушки (зайчик, ежик, белочка).

Показ.

Зайка бежал и подвернул себе лапку. Сел на пенек, заплакал. Мимо шел Ежик — ни головы, ни ножек.

— Чего, косой, ревешь?

— Да вот, лапу подвернул.

— Не реви, заживет, — буркнул Еж и пошел своей дорогой.

А зайка сидит плачет — не унимается.

Тут Белочка — ласковая девочка по ветвям скакала, Зайку увидела.

— Здравствуй, Заинька! Что с тобой?

— Да вот, лапу подвернул, больно мне.

Белочка вниз спустилась, около Зайки села, залопотала:

— Не боли, лапка, заживи, лапка! Не боли, лапка, заживи, лапка.

Чувствует Зайка, что лапка болит все меньше. И зайчишке стало так хорошо, так уютно, что сама собой улыбка появилась. А было-то только доброе слово.

Вопросы:

1. Почему плакал Зайка?

2. Что и как сказал ему Еж?

3. Чем Белочка — ласковая девочка Зайку вылечила?

Приложение 4 Методы обследования и критерии оценки

№ п/п	Аспекты изучения	Методы	Оборудование	Оценка овладения (в баллах)
1.	Умение задавать вопросы 1. Использует разнообразные по содержанию формы вопросов. 2. Использует простые, двучастные, альтернативные, расчлененные вопросы	1. Наблюдение за речью ребенка в процессе повседневного общения. 2. Игры парами 3. Игры с телефоном	«Разрезные картинки» Иллюстрации к литературному произведению Игрушка-телефон	5 баллов - в речи присутствуют вопросы делового, познавательного и социально-личностного содержания; 4 балла - наличие вопросов делового и познавательного характера, изредка используются вопросы социально-личностного характера; 3 балла - вопросы однообразны (по поводу деятельности); 2 балла - крайне редко задает вопросы
2.	Умение отвечать на вопросы			5 баллов - использует все формы вопросов 4 балла - использует 2-3 формы вопросов 3 балла - преобладают простые вопросы, другие формы встречаются редко 2 балла - использует только простые формы вопросов
3.	Культура диалога 1. Поддерживает тему разговора 2. Соблюдает очередность			5 баллов - отвечает охотно, коммуникативно целесообразно, по теме 4 балла - изредка уходит от ответа на вопросы сверстников 3 балла - может оставить без ответа вопросы как взрослых, так и сверстников, ответы не отличаются исчерпанностью 2 балла - отвечает неохотно

5 баллов - высокий уровень освоения умения, 4 - достаточный, 3 - средний, 2 - низкий.

Приложение 8

Методы обследования и критерии оценки

№	Аспект	Методы	Оборудование	Оценка овладения (в баллах)
1.	Умение высказывать свою точку зрения	Наблюдение за речевым общением детей. Наблюдение за речью в ситуации рассматривания новых книг (открыток) вдвоем	Новые книги, иллюстрированные альбомы, открытки	5 - спокойно, аргументированно высказывают свое мнение; 4 - не всегда может аргументировать свое мнение; 3 - редко прибегает к словесным аргументам; 2-е трудом формулирует мнение
2.	Делится впечатлениями, сообщает	Игры с телефоном	Игрушечный телефон	5 - всегда охотно сообщает о своих чувствах, впечатлениях, делится новостями; 4 - делится впечатлениями со сверстниками, близкими взрослыми, высказывает жалобы на сверстников; 3 - редко по своей инициативе вступает в общение, жалуется на сверстников; 2 - почти не использует реплик-сообщений
3.	умение толерантно реагировать на сообщения	Беседы с ребенком, в которых педагог «провоцирует» его на несогласие с мнением собеседника		5 - ребенок адекватно и доброжелательно реагирует на разные сообщения, аргументированно отклоняет мнение собеседников; 4 - иногда недостаточно адекватен в реакции на сообщение. Не всегда аргументирует свое несогласие с точкой зрения собеседника; 3 - может оставить без внимания сообщения собеседников, не поддержать тему разговора или проявить нетерпимость к сообщению товарищей; 2 - чаще неадекватен в реакции, в грубой форме отклоняет мнение товарищей
4.	Избегать нескромных или категоричных высказываний	Наблюдение за речевым общением детей. Беседы с ребенком		5 - не допускает хвастливости; сдержанно высказывается о своих впечатлениях, чувствах; не категоричен в сообщениях и реакциях на них; 4 - изредка проявляется желание не хвастать, старается сдерживать негативные эмоции, категорично отвергая суждения, с которыми не согласен, однако это удается не всегда; 3 - ситуативен в проявлении нескромности или категоричности, чаще нарушает это правило, чем придерживается его; 2 - нескромен или категоричен в суждениях и в реакциях на сообщения

5 баллов — высокий уровень освоения умения, 4 — достаточный, 3 - средний, 2 — низкий.

Методы обследования и критерии оценки

№	Аспекты изучения	Методы и оборудование	Оценка овладения (в баллах)
1.	Умение пользоваться разнообразием реплик-побуждений	Наблюдение за общением детей	5 - легко и свободно обращается к собеседнику (с просьбами, советами, предложениями и другими видами побуждений); 4 - чаще всего может выразить побуждения, но изредка наблюдаются затруднения при формулировании некоторых побуждений (разъяснении, приглашении и др.); 3 - затрудняется в использовании побуждений, не всегда адекватно формулирует их; 2 - слабое проявление умения или его полное отсутствие
2.	Умение вежливо реагировать на побуждения		5 - ребенок всегда реагирует на побуждения взрослого и сверстников в социально принятой форме 4 - ребенок изредка реагирует на побуждение с нарушением принятых норм; 3 - ребенок ситуативно реагирует на побуждения с нарушением принятых норм; 2 - почти не реагирует на побуждения
3.	Умение осознанно пользоваться формулами речевого этикета		5 - разнообразные варианты формул речевого этикета используются адресно и мотивированно, доброжелательным тоном; 4 - ребенок использует единичные формы речевого этикета, не всегда их адресует и мотивирует. Изредка наблюдается недоброжелательная интонация в выражениях побуждений; 3 - использует формулы речевого этикета не во всех ситуациях побуждений, редко обращается по имени к детям и И.О. воспитателя. Доброжелательность проявляет ситуативно; 2 - почти не прибегает к формулам речевого этикета, преобладает недоброжелательность в обращениях

5 баллов - высокий уровень освоения умения, 4 — достаточный, 3 - средний, 2 - низкий.

Приложение 13 Карта самооценки компетентности педагога в осуществлении работы

№ п/п	Перечень профессиональных знаний и умений педагога	Оценка		
		высокий уровень	средний уровень	низкий уровень
1.	Понимаю значение работы по развитию диалогической речи детей			
2.	Знаю особенности диалога как формы речи (виды инициативных и ответных реплик) и как формы поведения (правила культуры диалога), могу осознанно выделить задачи обучения детей диалогу			
3.	Умею определить и оценить уровень развития диалога у детей, учесть индивидуальные особенности диалогической речи при планировании работы			
4.	Владею разнообразными приемами руководства деятельностью детей, методом комплексного руководства игрой			
5.	Знаю виды игр с правилами и творческие игры, умею подобрать словесный и игровой материал для решения задач по развитию диалогической речи у детей, целенаправленно использовать рекомендованные игры. Могу оценить эффективность их использования			
6.	Умею создать необходимую предметно-развивающую среду для игровой деятельности детей			
7.	Могу содействовать активизации развития диалогической речи в семье через использование различных форм работы с родителями			

Карта мониторинга качества предметной среды по теме в группе № __

№ п/п	Критерии и показатели мониторинга среды	Сроки мониторинга		Итог
		IX	V	
1.	Книжный уголок: 1) Наличие произведений, содержащих разные варианты диалогических реплик. 2) Наборы иллюстраций для «озвучивания» их детьми в форме пересказов и чтения стихов по ролям. 3) Книжки-игрушки (цель та же)	-		
2.	Игровое оборудование: 1) Наличие игрушечных телефонов, раций; оборудование для игр «Справочное бюро». 2) Наборы для режиссерских игр (игрушки плоскостные и объемные). 3) Фланелеграф с набором фигур для показа детьми инсценировок произведений художественной литературы			
3.	Театрально-игровое оборудование: 1) Занавес (ширма). 2) Наборы настольных театров (театр игрушек, театр плоскостных фигур). 3) Оборудование для театра на ширме (фигурки на пальчики, теневые, перчаточные куклы). 4) Костюмы и элементы костюмов для игр-инсценировок			
			1	

ЛИТЕРАТУРА

1. Алябьева Е. А. Нравственно-этические беседы и игры с дошкольниками. - М.: «ТЦ «Сфера», 2003.
2. Артемова Л.В. Театрализованные игры дошкольников. — М.: Просвещение, 1991.
3. Арушанова А. Г. Речь и речевое общение детей: Книга для воспитателей детского сада. — М.: Мозаика-Синтез, 2002.
4. Баранова Э. Учимся задавать вопросы//Дошкольное воспитание. - М., 2005. - № 12.
5. Бахтин М.М. Проблема речевых жанров//Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. — М.: Искусство, 1986.
6. Бондаренко А. К. Дидактические игры в детском саду. — М.: Просвещение, 1985.
7. Брызгунова Е.А. Диалог//Русский язык. Энциклопедия. — М.: Советская Энциклопедия, 1979.

8. Винокур Т.Г. Диалог//Русский язык; Энциклопедия/Гл. ред. Ю.Н. Караулов. - М.: БРЭ, Дрофа, 1998.
9. Лурия А.Р. Язык и сознание. - М.: МГУ, 1979. •
10. Покровский Е.А. Значение детских игр в отношении воспитания и здоровья//История дошкольной педагогики: Хрестоматия. — М.: Академия, 2001.
11. Придумай слово: Речевые игры и игровые упражнения для дошкольников/Под ред. О.С. Ушаковой. — М.: Просвещение, 1997.
12. Рождественский Ю.В. Введение в общую филологию. М.: Высшая школа, 1979.
13. Скоролупова О.А. Контроль как один из этапов методической работы в дошкольном образовательном учреждении. — М.: Издательство «Скрипторий 2003», 2006.
14. Сохин Ф.А. Задачи развития речи//Развитие речи детей дошкольного возраста/Под ред. Ф.А. Сохина. — М.: Просвещение, 1984.
15. Формановская Н.И. Русский речевой этикет: нормативный социокультурный контекст. — М.: Русская мысль, 2002.
16. Щерба Л.В. Современный русский язык//Избранные работы по русскому языку. — М.: Просвещение, 1957.
17. Якубинский Л. П. О диалогической речи//Русская речь/Под ред. Л.В. Щербы. - СПб.: Русский язык, 1923.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
Методические рекомендации	
Лингвистическая характеристика диалогической речи	5
Цель и задачи развития диалогической речи детей	7
Использование игр	12
Планирование и мониторинг	19
Практический материал	
Блок «Вопрос — ответ»	
Литературный материал	23
Игры	33
Блок «Сообщение - реакция на сообщение»	
Литературный материал	53
Игры	63
Блок «Побуждение - реакция на побуждение»	
Литературный материал	73
Игры	80
Сочетание всех видов диалогических единств	
Произведения для инсценирования	90
Игры с телефоном	95
Игровые диалоги	102
Культура ведения диалога	106
Обучение речевому этикету	
Игры	111
Настольный театр	114

<i>Приложения</i>	
<i>Приложение 1. Блок «Вопрос — ответ». Карта распределения содержания работы по теме</i>	<i>118</i>
<i>Приложение 2. Карта мониторинга усвоения диалогических умений детьми</i>	<i>119</i>
<i>Приложение 3. Диагностическая карта развития диалогической речи у детей</i>	<i>120</i>
<i>Приложение 4. Методы обследования и критерии оценки</i>	<i>121</i>
<i>Приложение 5. Блок «Сообщение — реакция на сообщение». Карта распределения содержания работы по теме.....</i>	<i>122</i>
<i>Приложение 6. Карта мониторинга усвоения диалогической речи детьми</i>	<i>123</i>
<i>Приложение 7. Диагностическая карта развития диалогической речи у детей.....</i>	<i>124</i>
<i>Приложение 8. Методы обследования и критерии оценки.....</i>	<i>125</i>
<i>Приложение 9. Блок «Побуждение — реакция на побуждение». Карта распределения содержания работы по теме.....</i>	<i>127</i>
<i>Приложение 10. Карта мониторинга усвоения диалогической речи детьми</i>	<i>128</i>
<i>Приложение 11. Диагностическая карта развития диалогической речи у детей</i>	<i>129</i>
<i>Приложение 12. Методы обследования и критерии оценки</i>	<i>130</i>
<i>Приложение 13. Карта самооценки компетентности педагога в осуществлении работы.....</i>	<i>131</i>
<i>Приложение 14. Карта мониторинга качества предметной среды по теме в группе № __</i>	<i>132</i>
<i>Литература ,</i>	

Бизикова О.А.

Развитие диалогической речи дошкольников в игре

Редакторы *Л.Г. Зюлькова, Т.А. Каримова*

Научный редактор *К.С. Голицына*

Корректор *Н.М. Седлецкий*

Художник *А.Н. Богачев* Компьютерная верстка *А.Н. Богачев*

ООО Издательство «Скрипторий 2003»

Телефон для оптовых покупателей: (495) 684-10-61,

8-916-118-00-81

E-mail: Ludzul@mail.ru www.skripO3.ru

ISBN 978-5-98527-107-2

Подписано в печать с готовых диапозитивов 24.07.2008 г. Формат 60X90 1/16. Бумага типографская. Печать офсетная. Усл. печ. л. 8,5. Тираж 4000 экз. Заказ 1800.

Отпечатано в полном соответствии с качеством предоставленных
диапозитивов в ООО «Великолукская городская типография»
182100, Псковская область, г. Великие Луки, ул. Полиграфистов, 78/12
Тел./факс: (811-53) 3-62-95. E-mail: zakaz@veltip.ru

ISBN 978-5-98527-107-2



В сборнике представлены подвижные, дидактические игры, а также литературный материал для игр-инсценировок с детьми.

Игры и литературные произведения предназначены для развития диалогической речи дошкольников.

Весь материал сборника структурируется в соответствии с единицами диалога, которые предстоит усвоить детям, а также с этапами развития у них диалогических умений.

Пособие адресовано педагогам дошкольных образовательных учреждений и родителям

