**ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ РАЗГОВОРНОЙ РЕЧИ.**

 **ИГРЫ СО СКАЗКАМИ**
Основу для таких игр составляет обычная речь. Ребенок получает полезный опыт свободной и грамматически правильной разговорной речи. Игры полезны для стимуляции положительных эмоций, если ребенок отгородился, замкнулся, обиделся. В домашних условиях в таких играх могут участвовать все члены семьи.

**"Умелые рифмоплёты".** Полезно обращаться к такой игре при обиде на сверстника, брата или сестру.

Мирись, мирись, мирись и больше не дерись, а если будешь драться, без друга тебе оставаться.

\* Эй, рука, трясись, трясись, только больше не дерись.

\* Расслабляйся рука, расслабляйся и больше не щипайся.

\* Ой, рука приклеилась! Руку отпускаю, за туловище хватаю. Хорошее называешь, руку отпускаю.

Игровые рифмы, помогающие пережить чувство обиды.

Прочь обида – все равно ты забыта,

Беги во двор, перелезь через забор,

Садись на коня, скачи от меня!

**"Отгадай название сказки"**. Все участники поочередно бросают друг другу мяч и называют первое слово или слог задуманной сказки. Тот, кто поймал мяч, отгадывает и произносит полное название.

Сивка… Заюшкина… Конек… Гадкий… Мороз… Царевна… Гуси… Мальчик… Красная… Крошечка… Дюй… Цветик… Аленький… Золотой… Бременские… Доктор…

**"Что лишнее?"**
Один из игроков называет несколько слов, которые встречаются в задуманной сказке, а одно не относится к этой сказке. Другие игроки угадывают сказку и называют лишнее слово.

Лиса, заяц, избушка, дворец, собака, петух (сказка "Лиса и заяц").

Дед, бабка, внучка, репка, огурец (сказка "Репка").

Машенька, утки, Ванюша, Баба Яга, гуси – лебеди (сказка "Гуси – лебеди").

Емеля, старик, щука, сыновья, лебедь, Марья – царевна (сказка "По – щучьему веленью").

Старик, рыбка, старуха, стиральная машина, корыто ( "Сказка о рыбаке и рыбке").

**"Сказочная чепуха"**. Эта игра объединяет всех участников, развивает чувство юмора и у взрослых и у детей, дает заряд радости, помогает разрядить напряжение, переключиться с монотонного дела.

За содержательную основу игры берется небольшая по объему сказка, придумывается игровая модификация. Интереснее разыгрывать сказки, действия в которых повторяются неоднократно: "Репка", "Теремок", "Лиса и заяц". Между участниками распределяются роли, каждому персонажу присваивается дежурная фраза, которую он произносит всякий раз по ходу сказки после названия его персонажа.

Например: сказка "Репка".

Примерный набор дежурных фраз для персонажей сказки:

Репка – "Вау!"

Дед – "Я вам покажу!"

Бабка – "Чтоб тебя…"

Внучка – "Прикольно".

Жучка – "Сейчас спою".

Кошка – "Бубль гум".

Мышка – "Выходи, подлый трус!".

Посадил дед (…) репку (…). Выросла репка (…) большая – пребольшая.

Стал дед (…) репку (…) тянуть: тянет – потянет – вытянуть не может.

Позвал дед(…) бабку (…). Бабка (…) за дедку (…), дедка (…) за репку (…) – тянут – потянут – вытянуть не могут.

Позвала бабка(…) внучку(…). Внучка(…) за бабка(…), бабка(…) за дедку (…), дедка (…) за репку (…) – тянут - потянут – вытянуть не могут.

Кликнула внучка(…) Жучку (…). Жучка (…) за внучку (…), внучка(…) за бабку(…), бабка(…) за дедку(…), дедка(…) за репку(…)- тянут- потянут- вытянуть не могут. Кликнула Жучка(…) кошку(…). Кошка(…) за Жучку(…), Жучка(…) за внучку(…), внучка(…) за бабку(…), бабка(…) за дедку(…), дедка(…) за репку(…)- тянут- потянут – вытянуть не могут.

Кликнула кошка(…) мышку(…). Мышка(…) за кошку(…), кошка(…) за Жучку(…), Жучка(…) за внучку(…), внучка(…) за бабку(…), бабка(…) за дедку(…), дедка(…) за репку(…) – тянут- потянут – вытянули репку(…)!