**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(…)!