**Использование словесных игр для развития связной речи.**

**Связная** речь – это последовательность **связанных** друг с другом мыслей, которые выражены точными **словами** в правильно построенных предложениях.

Формирование **связной речи** является одной из важнейших задач работы с дошкольниками. Практика показывает, что самостоятельно без специального обучения дети не могут овладеть таким сложным видом речевой деятельности.

Умение рассказывать помогает ребёнку быть общительным, преодолевать молчаливость и застенчивость, **развивает** уверенность в своих силах.

ИСПРАВЬ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Цель: **научить находить смысловую** ошибку в предложении.

Ход игры. Послушайте предложения и скажите, все ли в них верно. Найди и исправь ошибки.

1. Зимой в саду расцвели яблоки.

2. В ответ я киваю ему рукой.

3. Самолёт сюда, чтобы помочь людям.

4. Мальчик стеклом разбил мяч.

5. После грибов будут дожди.

6. Весной луга затопили реку.

7. Снег засыпало пышным лесом.

СОСТАВЬ ФРАЗУ

Цель: закрепить умение образовывать фразу из **слов**.

Ход игры. Предложить детям придумать предложения, **используя следующие слова** :

щенок корзина

ягода песня

куст озеро

зима снег

лед коньки и т. д.

ПОЧИНИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Цель: тренировать детей в преобразовании деформированной фразы, **развить языковое чутье**.

Оборудование: заранее заготовленные взрослым деформированные фразы, в которых **слова** - существительные в именительном падеже, глаголы - в начальной форме.

Описание. Взрослый читает **слова**, а ребенок должен так их переставить и изменить, чтобы получилось нормальное предложение.

Например, *«Мама, ваза, конфеты, класть»* в *«Мама кладет конфеты в вазу»*;

*«Муха, на, стекло, сидеть»* - *«Муха сидит на стекле»*;

*«Я, книга, читать, интересная»* - *«Я читаю интересную книгу»*.

ВНИМАНИЕ! РОЗЫСК!

В эту игру играют не меньше 5 человек. Иначе не интересно. Ведущий говорит: Я разыскиваю подругу *(друга)*. У неё голубые глаза, темные длинные волосы, она любит кошек и терпеть не может молоко.

Тот, кто первым догадается, о ком из детей идет речь, становится ведущим, допускается описывать одежду.

КТО С КАКИМИ БУКВАМИ ДРУЖИТ

На каждого игрока должна быть картинка животного. Например, у одного - слон, у другого -крокодил, у третьего -ёжик. Первый ребенок говорит: " Мой слон дружит с буквой "Х", потому что у него есть хобот".

Другой говорит: "А мой крокодил дружит с буквой "Р", потому что живет в реке". Третий ребенок говорит: "Мой ёжик дружит с буквой "И", потому что у него иголки и т. д.

КАКАЯ КАРТИНКА НЕ НУЖНА

Цель: **учить** находить лишние детали.

Ход игры: перед ребенком вкладывается серия картинок в правильной последовательности, но одну картинку берут из другого набора. Ребенку нужно найти лишнюю картинку, убрать ее, а затем составить рассказ.

ОТГАДАЙ-КА

Цель: обучать детей описывать предмет не глядя на него, находить в нем существенные признаки; по описанию узнавать предмет.

Ход игры: ребенку предлагается выбрать в группе любой предмет для описания, но не смотреть на него. Взрослый кладет камешек на колени любому играющему, который встает и дает описание предмета, а затем передает камешек тому, кто будет отгадывать. ( например: Он разноцветный, круглой формы. Его можно бросать вверх, катать по земле, а в группе нельзя играть, так как можно разбить стекло).

ЗАКОНЧИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Цель: **развивать понятийное мышление**.

Ночью темно, а днем…

Трава зеленая, а небо …

Зимой холодно, а летом …

Ты ешь ртом, а слушаешь …

Утром мы завтракаем, а днем …

Птица летает, а змея …

Лодка плывет, а машина …

У человека две ноги, а у собаки …

Композитор сочиняет музыку, а музыкант …

ПОДРУЖИ **СЛОВА**

Цель: **учить** составлять предложения, **используя данные слова**.

Ход игры: **слова** в предложениях перепутались, попробуй подружить **слова** и произнести предложение правильно.

Дымок, идет, трубы, из.

Стоят, вазе, цветы, в.

Орехи, в, белка, дупло, прячет.

Дети, зимующих, кормят, птиц.

Стоят, наряде, деревья, в, зимнем.

Люди, одежду, надели, зимнюю.

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА *«ЧТО В МЕШКЕ?»*

Оборудование: планшет с подсветкой, карточки с изображением мешка, на изнаночную сторону которой приклеены изображения **предметов-слов со звуком Ш**.

Ход игры: ребенок берет карточку (изображения не видно, прикладывает к включенному планшету, видит, *«что лежит в мешке»* и говорит: *«В мешке лежит машина»* *(шапка, матрешка, шарф, мышка, кошка, шуба, мишка, шар, шашки, шкатулка)*.