**"Развитие связной речи дошкольников через игровую деятельность"**

**Связная речь** – это умение излагать свои мысли логично, последовательно, образно. На пороге школьного обучения очень важно, чтобы старший дошкольник мог излагать свои мысли ясно, не отвлекаясь на ненужные детали.

Большое значение в **развитии связной речи** дошкольников отводится играм. В игровой деятельности дошкольников существует двусторонняя **связь между речью и игрой**. С одной стороны, речь **развивается** и активизируется в игре, а с другой - сама игра **развивается под влиянием развития речи**. Чем больше знаний имеют наши дети, чем шире их духовный мир, тем игра становится интересней. В словесной игре дети учатся думать о вещах, которые они в данное время непосредственно не воспринимают.

**Словесная дидактическая игра** - доступный, полезный, эффективный метод воспитания детей, не требует специального материала, определенных условий, а требует лишь знания педагогом самой игры. Правильно организованная игра способствует

**развитию связной**, диалогической **речи**, учит менять тембр, ритм **речи**, учит согласовывать движения со словами, учит слушать своего собеседника - участника игры, а также дети учатся, опираясь на имеющиеся представления о предметах, углублять знания о них, так как в этих играх требуется использовать приобретенные ранее знания в новых **связях**, в новых обстоятельствах. Именно в процессе игры у ребенка активно происходит психическое **развитие - развитие воли**, памяти, внимания, воображения, у детей **развивается речь**, память, внимание, логическое мышление, зрительное восприятие. Развитие связной речи через игру достигается многими методами. Это различные виды театров, приемы мнемотехники, экскурсии, участие в детских утренниках, различные конкурсы, сюжетно-ролевая игра.

Дети самостоятельно решают разнообразные мыслительные задачи; описывают предметы, выделяя характерные их признаки; отгадывают по описанию; находят признаки сходства и различия; группируют предметы по различным свойствам, признакам.

1. Игры, которые формируют умение выделять существенные признаки предметов и явлений: «Отгадай-ка?», «Радио», «Да - нет», «Чьи вещи?»

**«Отгадай-ка»**

**Цель игры**: учить детей описывать предмет, не глядя на него, выделять в нем существенные признаки; по описанию узнавать предмет.

Воспитатель напоминает детям, как они на занятии рассказывали о знакомых предметах, загадывали и отгадывали о них загадки, и предлагает: «Давайте поиграем. Пусть предметы нашей комнаты расскажут о себе, а мы по описанию отгадаем, какой предмет говорит. Выберите себе каждый какой-либо предмет и говорите за него. Только надо соблюдать правила игры: когда будете рассказывать о предмете, не смотрите на него, чтобы мы сразу не отгадали, и говорите только о тех предметах, которые находятся в комнате».

После небольшой паузы (дети должны выбрать предмет для описания, приготовиться к ответу) воспитатель кладет камешек на колени любому играющему (вместо камешка можно использовать ленточку, **игрушку и т**. д.). Ребенок встает и дает описание предмета, а затем передает камешек тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребенок описывает свой предмет и передает камешек следующему играющему, чтобы тот отгадал.

**«Радио»**

**Цель игры:** воспитывать умение быть наблюдательным, активизировать речь детей.

Воспитатель, обращаясь к детям, говорит: «Сегодня мы будем играть в новую **игру**, называется она «Радио». Знаете ли вы, как называют человека, который говорит по радио? Правильно, его называют диктором. Сегодня по радиодиктор будет  разыскивать детей нашей группы. Он будет описывать кого-нибудь из нас, а мы по его рассказу узнаем, кто же из нас потерялся. Сначала я буду диктором, слушайте. Внимание! Внимание! Потерялась девочка. На ней красный свитер, клетчатый фартук, в косичках белые ленты. Она хорошо поет песни, дружит с Верой. Кто знает эту девочку? Так воспитатель начинает **игру**, показывая детям пример описания. Дети называют девочку из своей группы. «А теперь диктором будет кто-нибудь из вас», - говорит воспитатель. Нового диктора выбирают при помощи считалки. Воспитатель следит, чтобы дети называли наиболее характерные черты своих товарищей, как они одеты, чем любят заниматься, как относятся к друзьям.

**«Да – нет»**

**Цель игры:** учить детей мыслить, логично ставить вопросы, делать правильные умозаключения.

Воспитатель сообщает детям правила игры и объясняет название. «Почему эта игра так называется? Потому что мы с вами можем отвечать на вопросы водящего только словами «да» или «нет». Водящий выйдет за дверь, а мы договоримся, какой предмет в нашей комнате мы ему загадаем. Он придет и будет у нас спрашивать, где находится предмет, какой он, для чего нужен. Мы ему будем отвечать только двумя словами. («Этот предмет на полу?» - «Нет». «На стене?» - «Нет». «На потолке?» - «Да». «Стеклянный? – «Да». Похож на грушу?» - «Да». «Лампочка?» - «Да».)

2. Игры, с помощью которых **развивается**умение обобщать и классифицировать предметы по различным признакам: «Кому, что нужно?», «Назови три предмета».

**«Кому, что нужно?»**

**Цель игры:**упражнять детей в классификации предметов, умении называть предметы, необходимые людям определенной профессии.

Воспитатель напоминает детям **игру**«Кто больше назовет действий?». Он говорит: «В этой игре вы называли, какие действия выполняет человек той или иной профессии. А сегодня мы вспомним, что же нужно для работы людям разных профессий. Я буду называть человека по профессии, а вы скажете, что нужно ему для работы». «Сапожник!» - говорит воспитатель. «Гвозди, молоток, кожа, сапоги, ботинки, машинка, лапа», - отвечают дети.

Воспитатель называет профессии, знакомые детям: врач, медсестра, воспитатель, няня, дворник, шофер, летчик, повар и др.

**«Назови три предмета»**

**Цель игры**: упражнять детей в классификации предметов.

«Дети, говорит воспитатель, мы уже играли в разные игры, где требовалось быстро подобрать нужное слово. Сейчас мы поиграем в похожую **игру**, но только будем подбирать не одно слово, а сразу три. Я назову одно слово, например «мебель», а тот, кому я передам мяч, назовет три слова, которые можно назвать одним словом «мебель». Какие предметы можно назвать одним словом «мебель»?». Дети: «Стол, стул, кровать, диван». «Правильно, говорит воспитатель, но в игре нужно назвать только три слова». «Цветы!» - произносит педагог и после небольшой паузы передает мяч ребенку. Ответ: «Ромашка, роза, василек».

В этой игре дети учатся относить три видовых понятия к одному родовому. В другом варианте игры дети, наоборот, по нескольким видовым понятиям учатся находить родовые. Например, воспитатель называет: «Малина, клубника, смородина». Ребенок, у которого мяч, отвечает: «Ягоды».

3. Игры на **развитие внимания**, сообразительности, быстроты мышления, выдержки, чувства юмора: «Испорченный телефон», «Краски», «Летает - не летает».

**«Испорченный телефон»**

**Цель игры**: развивать у детей слуховое внимание.

Дети выбирают ведущего при помощи считалки. Все садятся на стулья, поставленные в ряд. Ведущий тихо (на ухо) говорит какое-либо слово рядом сидящему, тот передает его следующему и т. д. Слово должно дойти до последнего игрока. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, водящий спрашивает всех по **очереди**(начиная с последнего, какое они услышали слово. Так узнают, кто напутал, «испортил телефон». Провинившийся занимает место последнего в ряду. Игра проводится в свободное от занятий время. Она успокаивает детей после подвижных игр. Старшие дети любят такие игры и считают их «играми трудными», требующими умения «подумать».

**«Дополни предложение»**

**Цель игры:** развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

Воспитатель говорит несколько слов предложения, а дети должны дополнить его новыми словами, чтобы получилось законченное предложение. Например: «Мама купила.» Дети: «. книжки, тетради, портфель» и т. д.

**«Закончи предложение»**

**Цель игры:**учить детей понимать причинные **связи между явлениями**, упражнять детей в правильном подборе слов.

Воспитатель начинает предложение: «Я надела теплую шубу, чтобы.» и предлагает детям закончить его. Дети говорят: «чтобы было тепло, чтобы пойти гулять, чтобы не замерзнуть». Воспитатель должен заранее подготовить ряд предложений, например: «Мы зажгли свет, потому что.», «Дети надели панамки, потому что.», «Полили рассаду, чтобы.» и т. д. В следующий раз можно предложить детям самим придумывать незаконченные предложения.

**«Придумай предложение»**

**Цель игры**: развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

Дети и воспитатель садятся в круг. Воспитатель объясняет правила игры: «Сегодня мы будем придумывать предложения. Я скажу какое-либо слово, а вы быстро придумаете с этим словом предложение. Например, я скажу слово «близко» и передам Мише камешек. Он возьмет камешек и быстро ответит: «Я живу близко от детского сада». Затем он назовет свое слово и передаст камешек рядом сидящему. Слово в предложении должно употребляться в той форме, в какой его предлагает загадывающий. Так по **очереди**(по кругу) камешек переходит от одного играющего к другому. Если дети затрудняются при ответе, воспитатель помогает им. Эта игра проводится после того, как дети познакомились со словом и предложением.

**«Поезд»**

**Цель игры:** составлять коллективное повествование.

Детям говорят, что они будут вагончиками. Вагончики долж­ны прицепиться друг к другу, но прицепиться сможет только тот, кто внимательно слушал, на чем остановился его товарищ, и правильно продолжил рассказ.

Взрослый. В лесу жил ...

1-й ребенок. Трусливый зайчик.

2-й ребенок. Один раз он пошел гулять.

3-й ребенок. Вдруг он увидел большую змею.

4-й ребенок. Зайчик испугался и убежал.

В качестве помощи детям взрослый повторяет последнее слово или всю фразу предыдущего ребенка, тем самым задерживая внимание очередного рассказчика на сюжетной линии. Если и в этом случае пауза затягивается, взрослый подсказывает на­чало следующей фразы. Дети, составившие рассказ, изображают поезд, который едет по комнате.

**«Встань в круг»**

**Цель игры:** составлять коллективное описание игрушки.

В комнату вносят новую игрушку. Дети берутся за руки и образуют круг, в центре которого игрушка. Первый играющий (вначале это взрослый) называет игрушку, например: «Это ло­шадка». Второй начинает описание: «Она серая». Третий про­должает описание. После того как описание будет закончено, дети водят хоровод вокруг игрушки.

**«Кто знает, пусть продолжает»**

**Цель игры:** составить рассказ по заданной схеме вместе со взрослым.

Взрослый начинает фразу, а дети ее заканчивают каждый по-разному.

Мама купила Алеше ... Она была ... Алеше захотелось ... Тут пришел ... Они стали ...

На клумбе росли ... Они были ... Таня взяла ... и стала ...

У Светы заболел ... Пришел ... Он ... Света ...

Решил щенок ... Тут пришел ... и спрашивает ... Щенок отве­чает ... Тогда котенок сказал ... И стали они ...

**«Объясни Буратино»**

**Цель игры:** строить высказывание из двух предложений, связанных между собой по смыслу.

Буратино, называя предметы на картинках, ошибается. Дети его исправляют, например: «Это репа. Она желтая».

**«Что это такое?»**

**Цель игры:** учить создавать в воображении образы на основе характерных признаков предметов, замечать необычное в самых обычных вещах; развивать фантазию.

Дети становятся в круг. Педагог стоит в центре круга. Он кладет предмет (или предметы) в середину круга и предлагает ребятам подумать, на что он (они) похож (и). Затем педагог бросает мяч кому-либо из детей. Этот ребенок должен ответить, остальные ребята дополняют ответ ребенка.

**«Земля, вода, огонь»**

**Цель игры:** закреплять знания детей об обитателях различных стихий.

Играющие становятся в круг, в середине круга-ведущий. Он бросает мяч ребенку, произнося при этом одно из четырех слов: земля, вода, огонь, воздух. Если ведущий скажет «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать животное, обитающее в этой среде; при слове «огонь» - отбросить мяч. Тот, кто ошибся, выходит из игры.

**«Что лишнее?»**

**Цель игры:** закреплять знания признаков разных времен года, умение четко излагать свои мысли; развивать слуховое внимание.

Педагог называет время года: «Осень». Затем перечисляет признаки разных времен года (птицы улетают на юг; расцвели подснежники; пожелтели листья на деревьях; идет уборка урожая; падает пушистый белый снег).

**«Мое облако»**

**Цель игры:** развивать воображение, образное восприятие природы.

Дети садятся на одеяла или на корточки, рассматривают небо и плывущие облака. Педагог предлагает пофантазировать и рассказать, на что похожи облака, куда они могут плыть.

**«Игра в загадки»**

**Цель игры**: расширять словарный запас детей.

Дети сидят на скамейке. Педагог загадывает детям загадки. Отгадавший ребенок выходит и сам загадывает детям загадку. За отгадывание и загадывание загадки он получает по одной фишке. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек.

**«Кто как разговаривает?»**

**Цель игры:** расширение словарного запаса, развитие быстроты реакции.

Педагог поочерёдно бросает мяч детям, называя животных. Дети, возвращая мяч, должны ответить, как то или иное животное подаёт голос: корова мычит, тигр рычит,

змея шипит, комар пищит, собака лает, волк воет, утка крякает, свинья хрюкает.

**Вариант 2.** Педагог бросает мяч и спрашивает: «Кто рычит?», «А кто мычит?», «Кто лает?», «Кто кукует?» и т.д.

**«Кто где живёт?»**

**Цель игры:** закрепление знания детей о жилищах животных, насекомых. Закрепление употребления в речи детей грамматической формы предложного падежа с предлогом «в».

Бросая мяч поочерёдно каждому ребёнку, педагог задаёт вопрос, а ребёнок, возвращая мяч, отвечает.

**Вариант 1**

Кто живёт в дупле? -Белка.

Кто живёт в скворечнике? -Скворцы.

Кто живёт в гнезде? -Птицы.

Кто живёт в будке?-Собака.

Кто живёт в улье? -Пчёлы

Кто живёт в норе? -Лиса.

Кто живёт в логове? -Волк.

Кто живёт в берлоге? -Медведь.

**Вариант 2**

Где живёт медведь? -В берлоге.

Где живёт волк ?-В логове.

**Вариант 3**

Работа над правильной конструкцией предложения. Детям предлагается дать полный ответ: «Медведь живёт в берлоге».

**«Подскажи словечко»**

**Цель игры**: развитие мышления, быстроты реакции.

Педагог, бросая мяч поочерёдно каждому ребёнку, спрашивает:

– Ворона каркает, а сорока?

Ребёнок, возвращая мяч, должен ответить:

– Сорока стрекочет.

Примеры вопросов:

– Сова летает, а кролик?

– Корова ест сено, а лиса?

– Крот роет норки, а сорока?

– Петух кукарекает, а курица?

– Лягушка квакает, а лошадь?

– У коровы телёнок, а у овцы?

– У медвежонка мама медведица, а у бельчонка?

**«Что происходит в природе?»**

**Цель игры:** закрепление употребления в речи глаголов, согласования слов в предложении.

Педагог, бросая мяч ребёнку, задаёт вопрос, а ребёнок, возвращая мяч, должен на заданный вопрос ответить.

Игру желательно проводить по темам.

Пример: Тема «Весна»

педагог: -Дети:

Солнце – что делает? -Светит, греет.

Ручьи – что делают? -Бегут, журчат.

Снег – что делает? -Темнеет, тает.

Птицы – что делают? -Прилетают, вьют гнёзда, поёт песни.

Капель – что делает? -Звенит, капает.

Медведь – что делает? -Просыпается, вылезает из берлоги.

**«Волшебная палочка»**

**Цель игры:** продолжать воспитывать умение быть ласковыми.

  Дети встают в круг. Один ребенок передает палочку рядом стоящему и ласково его называет.

**«Замри»**

**Цель игры:** развивать умение слушать, развивать организованность.

  Смысл игры в простой команде воспитателя «Замри», которая может раздаться в моменты деятельности детей, в самых разных ситуациях.

**«Ручеёк»**

**Цель игры**: развивать умение действовать совместно и учить доверять и помогать тем, с кем общаешься.

   Перед игрой воспитатель беседует с детьми о дружбе и взаимопомощи, о том, как можно преодолеть любые препятствия. Дети встают друг за другом и держаться за плечи впереди стоящего. В таком положении преодолевают любые препятствия.

Обогнуть озеро, пролезть под стол и т.д.

**«Волшебная палочка»**

**Цель игры:** формирование представлений о возможностях своих и сверстников.

  Один называет сказку, другой ее персонажей и т.д.

**«Магазин вежливых слов»**

**Цель игры:** развивать доброжелательность, умение налаживать контакт со сверстниками.

  Воспитатель: у меня в магазине на полке лежат вежливые слова: приветствия (здравствуйте, доброе утро, добрый день и т.д.); ласковые обращения (дорогая мамочка, милая мамочка и т.д.). Я буду предлагать вам различные ситуации, а вы покупаете у меня нужные слова.

**Ситуация:** мама принесла из магазина яблоки. Тебе очень хочется, но мама сказала, что нужно дождаться обеда.  Как ты ее попросишь, чтобы она все- таки дала тебе яблоко?

**«Часы»**

**Цель игры:** развивать речевое внимание детей.

- Послушайте, как тикают часы: «Тик-так, тик-так», как бьют часы: «Бом-бом…». Чтобы они ходили, нужно их завести: «три-трак…»!

- Давайте заведем большие часы (дети повторяют соответствующее звукосочетание 3 раза); идут наши часы и сначала тикают, потом бьют (звукосочетания повторяются детьми 5-6 раз).

- Теперь заведем маленькие часы, часы идут и тихо поют, часы очень тихо бьют (дети каждый раз голосом имитируют ход и звон часов).

**«Медвежата мед едят»**

**Цель игры**: развивать артикуляционный аппарат детей.

Воспитатель говорит детям, что они будут медвежатами, а медвежата очень любят мед. Предлагает поднести ладонь поближе ко рту (пальцами т себя) и «слизывать» мед – дети высовывают язык и, не дотрагиваясь до ладошки, имитируют, что едят мед. Затем, поднимая кончик языка, убирают его. (Обязательный показ всех действий воспитателем.)

Игра повторяется 3-4 раза. Потом воспитатель говорит: «Медвежата наелись. Они облизывают верхнюю губу (показ, нижнюю губу (показ). Гладят животики, говоря: «У-у-у» (2-3р).

**«Лягушка и лягушата»**

**Цель игры:** развивать речевое внимание детей.

Воспитатель делит детей на две группы: это большие и маленькие лягушки. Говорит: «Большие лягушки прыгают в пруд, плавают в воде и громко квакают: «Ква-ква» (дети имитируют, что плавают, и громко квакают). Маленькие лягушата тоже прыгают в пруд, плавают, тихонько квакают (дети имитируют действия и тихо квакают). Устали все лягушки и уселись на берегу на песочек». Затем дети меняются ролями, и игра повторяется.

**«Догадайся, что звучит»**

**Цель игры**: познакомить детей со звуками окружающего мира, их вычленять и узнавать.

Воспитатель показывает предметы поочередно и демонстрирует, как они звучат. Затем воспитатель предлагает отгадать загадки. Закрывает ширму и действует с разными предметами, а дети распознают, каким предметам принадлежат разные звуки. Объясняет, что звуков в мире много и все звучат по-своему.

**«На приеме у врача»**

**Цель игры:** развивать артикуляционный аппарат детей.

Кукла – врач. Она хочет посмотреть, не болят ли у детей зубы.

В: Покажите доктору свои зубы (воспитатель с куклой быстро обходи детей и говорит, что у всех зубы хорошие. Теперь врач проверит, не болит ли у вас горло. К кому она подойдет, тот широко откроет рот.

Врач доволен: горло ни у кого не болит.

**«Чудесный мешочек»**

**Цель игры:** ориентироваться на род имени существительного при опре­делении предмета по его признакам.

Материалы: заяц, морковь, огурец, яблоко, помидор, мешочек.

Скажем детям примерно следующее: «К нам в детский сад пришел заяц. Зайка-побегайка, что у тебя в мешке? Можно по­смотреть? Что это? (Морковка.) Какая морковка? (Длинная, красная.) Кладем морковь на стол. А это что? (Огурец.) Какой огурец? (помидор, яблоко и др.)

Теперь заяц с вами хочет поиграть. Он спрятал все овощи, и фрукты в мешочек. Зайка опустит лапу в мешочек, возьмет овощ или фрукт и расскажет вам про него, а вы должны дога­даться, что у зайки в лапе. Слушайте внимательно. Она длин­ная, красная. Что это? (Морковь.) Он зеленый, длинный. Что это? (Огурец.) Оно круглое, красное. Что это? (Яблоко.) Он круглый, красный. Что это? (Помидор.)»

Если дети неправильно ответят на последние два вопроса, повторим, выделяя голосом местоимение: «Послушайте еще раз. Оно круглое, красное. Он круглый, красный.

Теперь найдите и положите в мешочек овощи. Что осталось? (Яблоко.) Яблоки — это фрукты. Спасибо, заяц, что пришел к нам. До свидания».

**«Разноцветный сундучок»**

**Цель игры:** учим ориентироваться на окончание при согласовании слов в роде.

Материалы: сундучок, предметные картинки: яйцо, печенье, варенье, яблоко, полотенце и другие предметы, обозначенные существи­тельными среднего и женского рода, по числу детей.

Поставим на стол сундучок с картинками. Предложим де­тям вынимать картинки по одной, будем задавать при этом во­просы: «Какое яичко? Какая матрешка?» И т. п. Вопросительное местоимение согласуется с существительным и помогает ребенку правильно определить род последнего.

В том случае, если на картинках будут изображены 2—3 предмета, игра приобретет новый смысл: ребенок сможет поуп­ражняться в образовании форм именительного падежа множест­венного числа существительных.

**«Теремок»**

**Цель игры:** ориентироваться на окончание глагола в прошедшем време­ни при согласовании его с существительным.

Материалы: деревянный теремок, игрушечные животные: мышка, ля­гушка, зайчик, лисичка, волк, медведь.

Поставим на ковре теремок. Возле теремка рассадим живот­ных. Будем рассказывать сказку, побуждая детей принимать участие в рассказывании.

— Стоит в поле теремок. Прибежала к теремку ... кто? Пра­вильно, мышка. (Дети подсказывают, ориентируясь на значение глагола и его окончание.) «Кто-кто в теремочке живет?» Нико­го нет. Стала мышка в теремочке жить. Прискакала к теремку ... лягушка. И т. д. В заключение подведем итог:— Послушайте, как мы говорим: лягушка прискакала, а зай­ка прискакал; лисичка прибежала, а волк прибежал.

**«Чего не стало?»**

**Цель игры:** упражняться в образовании форм родительного падежа мно­жественного числа существительных.

Материалы: пары предметов: матрешки, пирамидки (большая и ма­ленькая), ленточки (разного цвета и разного размера—длин­ная и короткая), лошадки, утята, Буратино, мешок.

Перед детьми появляется Буратино с мешком. Он говорит, что принес ребятам игрушки. Дети рассматривают игрушки. На­зывают их. Выставляют на столе.

Комментируем:

— Что это? Матрешка. Давай посмотрим, что у матрешки внутри. Еще матрешка. Поставь их рядом. Вова, теперь ты достань игрушку. Что это? (Пирамидка.) Еще пирамидка есть? И т. д.

— Запомните, какие предметы на столе. Здесь пирамидки, матрешки, утята. Буратино с вами поиграет. Он будет прятать игрушки, а вы должны будете говорить, каких игрушек не стало: матрешек, пирамидок, утят или чего-то другого.

На столе остаются три пары предметов: матрешки, пирамид­ки, лошадки. Дети закрывают глаза. Прячем матрешек, а на их место кладем ленточки. («Кого не стало?») Затем прячем лен­точки, а на их место ставим пирамидки. («Чего не стало?») И т. д. Наконец убираем все игрушки и спрашиваем: «Каких игрушек не стало?».

В процессе развития речи дошкольников можно использовать не только игру, но и другие приёмы.

**Мнемотехника**

Эта методика применяется и у взрослых, и у детей в случаях, когда необходимо запомнить большой объем информации. Ее суть заключается в переводе информации в изображения, так сказать, краткий конспект в картинках. Мнемотехника помогает воспринимать и воспроизводить информацию в дальнейшем. Поскольку дошкольники и младшие школьники обладают зрительно-образной памятью, им легче запоминать информацию, опираясь на нарисованный сюжет или на схему из картинок и знаков. Она помогает: запомнить последовательность событий; приучить к режиму дня; создать ассоциации с буквами и словами при обучении чтению; развить внимание при рассматривании схем и таблиц; развить образное мышление, при установлении связи между словом и образом. Для этих целей используются: картинки, мнемоквадрат (понятная картинка, изображающая слово, словосочетание или предложение), мнемодорожка (четыре последовательных изображения), таблицы, которые можно рисовать вместе с детьми. **Мнемотаблицы**– наиболее сложные виды наглядности. В них изображен сюжет сказки, стихотворения наиболее понятными образными картинками. По мнемотаблицам можно придумывать свой сюжет, а можно рассказывать знакомые произведения.

**Сюжетно-ролевая**

Это игры, во время которых дети разговаривают друг с другом и с игрушками, подражают голосам животных, гудению машины, самолета. Они общаются, создавая диалоги. Сюжеты таких игр могут быть взяты из жизни или из художественных произведений: «Магазин», «Семья», «Детский сад», «Школа», «Автобус», «Космический театр», «Зоопарк», «Кошкин дом», «Почта». Здесь не нужно придерживаться строго определенного сюжета. Взрослый может помочь приготовить атрибуты для игры, сам исполнить какую-то роль, помочь детям развить сюжет, направив его в нужное русло.

**Пальчиковый театр**

Этот метод, кроме развития связной речи, стимулирует развитие памяти, внимания, моторику рук, координацию движений. Взаимодействуя со сверстниками, дети быстро запоминают текст роли, учатся перевоплощаться, усваивают средства выразительности. Если в представлении участвуют родители, удовольствие от такого вида деятельности многократно увеличивается. При помощи игровых методов развиваются все признаки связной речи.

**Последовательность**

**Я начну сказку, а ты продолжи**. В руках у взрослого кукла, изображающего персонажа сказки. Он начинает рассказывать, говоря 1-2 предложения, затем передает игрушку ребенку. Ребенок продолжает сказку, говоря 1-2 предложения, передает игрушку обратно. Рассказчики передают куклу друг другу на протяжении всего рассказывания.

**Закончи рассказ.**Детям предлагается закончить рассказ, начатый взрослым. Например: «Однажды мы играли возле дома, и нам захотелось отправиться на прогулку в лес. Мы собирали грибы и ягоды, пели веселые песни и не заметили, как зашли слишком далеко. Мы очень испугались и … Что было дальше?» Таких рассказов можно придумать очень много, ввести в них сказочных героев или реальных лиц.

**Выучи стихи.**Заучивать стихи, используя мнемотаблицу, где строки представлены картинками. Сетка памяти. Показать несколько картинок, расположив их в виде сетки, назвать, описать, перевернуть, предложить назвать. Проверить, перевернув картинку.

**Фотопамять**

Показать и убрать картинку, дать вместо нее похожую, но отличающуюся 1-2 деталями. Пусть он назовет эти отличия.

**День – ночь**

Разложить картинки, предложить малышу закрыть глаза, так как настала ночь. Убрать одну картинку, предложить открыть глаза и назвать спрятанный экземпляр.

**Логичность**

Игры на развитие логики по типу: картинки перепутались. Глядя на яркие красочные картинки, ребенок должен найти «ошибки» художника и назвать их. Другой вариант – разложить картинки, изображающие какую-то историю или сказочный сюжет в нужном порядке.

**Экскурсии**

Значение этого метода состоит в том, что во время реальных или виртуальных экскурсий ребенок усваивает значение новых слов. Он учится употреблять их уместно в соответствии с ситуацией, в которой находится. Например, во время экскурсии в осенний лес взрослый обращает внимание на то, что ручей звонкий, чистый, прозрачный, журчащий, холодный. Осень золотая, ранняя, багряная, теплая, хмурая или солнечная. Именно взрослый представляет ребенку окружающий его внешний мир, обращает внимание его особенности. Исследователи детской речи считают, что тот предмет или явление, которое ребенок не может назвать, как бы не существует для него.