***Активизация компонентов речевой деятельности***

Активизация речевой деятельности в целом невозможна без активизации ее основных компонентов, поэтому большое внимание следует уделять словесным играм, цель которых - обогащение словарного запаса, формирование грамматической правильности речи, интонационной выразительности и, главное, развитие умения использовать уже имеющиеся средства в речевой деятельности. Ценность таких игр - в том, что дети не только получают и анализируют языковую информацию, но и оперируют ею, что стимулирует их собственную речевую активность.

**«Кто быстрее?».** Педагог произносит какое-либо слово (существительные, конкретные и абстрактные, глаголы, прилагательные, наречия), в ответ дети называют слово, которое первым пришло им в голову. Например, бабочка - красивая, дерево - *сухое,* стоит - столб, петь - песню, сердитый - папа, высоко - лететь и т.п. Фишку получает ребенок, который быстрее произнесет слово. В конце игры подсчитывается количество фишек у каждого ребенка и определяется победитель.

**«Пара к паре».** Детям предлагается закончить начатое предложение одним словом по аналогии. Например, «огурец -овощ, а ромашка... (цветок); помидор -огород, а яблоко... (сад); телефон - ухо, а телевизор... (глаз)».

**«Домашние животные».** Из предложенных слов дети выбирают название до­машнего животного и как можно быстрее его произносят. Аналогичные игры можно проводить по темам «Транспорт» (только воздушный), «Овощи» (только красные), «Фрукты» (только круглые) и др.

**«Подбор прилагательных».** Педагог показывает картинку, игрушку или называет слово, а дети указывают как можно больше признаков, соответствующих предложенному объекту, например: стол - деревянный, кухонный, столовый, старый, новый, удобный и т.п. Выигрывает тот, кто назовет больше признаков, чем другие.

**«Любопытный».** Дети образуют круг. Водящий («любопытный») называет букву, с которой должны начинаться ответы. Затем обращается к какому-либо игроку и задает короткие вопросы типа; «Кто?», «Что делает?», «Какой?», «Когда?», «Зачем?» и т.п. Задача играющих - отвечать как можно скорее. Например, объявлен звук *р.* Возможные ответы: рак, рисует, розовый, ранним утром. Если ребенок затрудняется с ответом, «любопытный» обращается к другому участнику. За быстрый ответ игрок награждается фишкой.

**Игра с мячом «Скажи наоборот».** Взрослый или ребенок называет слово и бросает мяч одному из детей. Тот вспоминает слово, противоположное по значению, и бросает мяч обратно. Например: одеть (раздеть), дать (взять), поднять (опустить) и т.п. Аналогично проводятся игры на подбор синонимов **(«Слова-приятели», «На что похоже?»** и **т.п.).**

**«Закончи предложение».** По кругу передается флажок, и тот, у кого он в руках, должен закончить предложение ведущего. Например: «Я надела теплую шубу, чтобы... Мы зажгли свет, чтобы... Мы полили цветы, чтобы...» и т.д.

**«Кто скажет больше?».** Детям предлагается составить длинное предложение сначала из четырех, потом из пяти и более слов. Выигрывает тот, у кого в предложении окажется больше всего слов.

**«Телефонный разговор».** Ребенок или педагог говорит что-то по телефону (ше­потом) одному из детей (используются только простые предложения), например: «Даня, принеси твою машину» или «Сегодня плохая погода». Тот, кому «звонили» по телефону, громко повторяет то, что ему сказали, например: «Ваня сказал мне, чтобы я принес мою машину» или: «Оля сказала, что сегодня плохая погода».