

Игротека в кругу семьи

Уважаемые родители! Вам предлагаются игры, которые помогут вашему ребенку подружиться со словом, научат рассказывать, сделают речь богаче и разнообразнее. Эти игры могут быть интересны и полезны всем членам семьи. В них можно играть в выходные дни, в праздники, в будние дни вечерами, когда взрослые и дети собираются вместе после очередного рабочего дня. Во время игры со словом учитывайте настроение ребёнка, его возможности и способности. Играйте с ребенком на равных, поощряйте его ответы, радуйтесь успехам и маленьким победам!

"ТОЛЬКО ВЕСЁЛЫЕ СЛОВА".

Играть лучше в кругу. Кто-то из играющих определяет тему. Нужно называть

по очереди, допустим, только весёлые слова.

Первый игрок произносит: "Клоун". Второй: "Радость". Третий "Смех" и т.д.

Игра движется по кругу до тех пор, пока слова не иссякнут.

Можно сменить тему и называть только зелёные слова

(например, огурец, ёлка,

карандаш и т.д.), только круглые (например, часы, колобок,

колесо и т.д.)

"ПОДБЕРИ СЛОВО".

Ребёнку предлагается подобрать к любому предмету, объекту, явлению слова,

обозначающие признаки. Например, *зима, какая?* (холодная, снежная, морозная).

Снег, какой? (белый, пушистый, мягкий, чистый)

"КТО ЧТО УМЕЕТ ДЕЛАТЬ?"

Ребёнку предлагается подобрать к любому предмету, объекту как можно

больше слов - действий. Например, *что умеет делать кошка?*(мурлыкать,

выгибать спинку, бегать, прыгать, спать, царапаться, лакать).

"АВТОБИОГРАФИЯ".

Вначале кто-то из Взрослых берёт на себя ведущую роль и представляет себя

предметом, вещью или явлением и от его имени ведёт рассказ.

Остальные игроки

должны

его внимательно слушать и путём наводящих вопросов выяснить,

о ком или о чём идёт речь. Тот из игроков,

который это угадает, попробует

взять на себя роль Ведущего и перевоплотится в какой-нибудь предмет или

явление.

Например, *"Я есть в доме у каждого человека. Хрупкая, прозрачная. От небрежного отношения погибаю, и становится темно не только в душе ... (лампочка)".*

"ВОЛШЕБНАЯ ЦЕПОЧКА".

Игра проводится в кругу. Кто-то из взрослых называет какое-либо слово, допустим, *"мёд"*, и спрашивает у игрока, стоящего рядом, что он представляет себе, когда слышит это слово?

Дальше кто-то из членов семьи отвечает, например, *"пчелу"*. Следующий игрок, услышав слово *"пчела"*, должен назвать новое слово, которое по смыслу подходит предыдущему, например, *"боль"* и т.д. Что может получиться?

Мёд - пчела - боль - красный крест - флаг - страна - Россия - Москва.

"СЛОВА МЯЧИКИ".

Ребёнок и взрослый играют в паре. Взрослый бросает ребёнку мяч и

одновременно произносит слово, допустим, *"тихий"*.

Ребёнок должен вернуть

мяч и произнести слово с противоположным значением *"громкий"*.

Затем игроки меняются ролями.

Теперь уже ребёнок первым произносит слово,

а взрослый подбирает к нему слово с противоположным значением.

"ВЕСЁЛЫЕ РИФМЫ".

Играющие должны подбирать к словам рифмы.

Свечка - ... печка; трубы - ... губы; ракетка - ... пипетка; сапоги - пироги

и т.д.

" ЕСЛИ ВДРУГ ...".

Ребёнку предлагается какая-либо необычная ситуация,

из которой он должен найти выход, высказать свою точку зрения.

Например, *Если вдруг на Земле исчезнут:*

** все пуговицы; * все ножи; * все спички; * все книги и т.д.*

Что произойдёт? Чем это можно заменить? Ребёнок может ответить : *"Если вдруг на Земле исчезнут все пуговицы,*

ничего страшного не произойдёт, потому что их можно заменить: верёвочками, липучками, кнопками, поясом и т.д."

Можно предложить Ребёнку и другие ситуации, например, *если бы у меня была: * живая вода; * цветик - семицветик; * ковёр - самолёт и т.д.*