

Игротека В кругу семьи

Уважаемые родители! Вам предлагаются игры, которые помогут Вашему ребёнку подружиться со словом, научат рассказывать, отыскивать интересные слова, а в итоге сделать речь Вашего ребёнка богаче и разнообразнее.

Эти игры могут быть интересны и полезны всем членам семьи. В них можно играть в выходные дни, 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 ребёнком 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.).



Игротека В кругу семьи

"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 выслушать 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 перевоплотиться в какой-либо предмет или явление.

Например: "Я есть в доме у каждого человека. Хрупкая, прозрачная. От небрежного обращения погибаю и становюсь темно не только 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? Далее 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 - красная площадь и т. д.

"Слова мячики".

Ребёнок и Взрослый играют в паре. Взрослый бросает ребёнку мяч и одновременно произносит слово - "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.



Игротека В кругу семьи

"Антонимы в сказках и фильмах".

Взрослый предлагает детям поиграть со Сказкой, объясняя, что он будет произносить название - антоним, а дети должны будут угадать истинное название Сказки.

Примеры заданий:

- "Зелёный платочек" - ("Красная шапочка");
- "Мышь в лаптях" - ("Кот в сапогах");
- "Рассказ о простой курочке" - ("Сказка о золотой рыбке");
- "Знайка в Лунной деревне" - ("Незнайка в Солнечном городе");
- "Бэби - короткий носок" - "Пэппи - длинный чулок");
- "Рассказ о живой крестьянке и одном слабаке" - ("Сказка о мёртвой царевне и семи богатырях");
- "Один из Молоково" - "Трое из Простоквашино");
- "Крестьянка под тыквой" - ("Принцесса на горошине");
- "Деревянный замочек" - ("Золотой ключик");

"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 ножницы;
- Все спички;
- Все учебники или 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, крючочками, кнопочками, ремнём, поясом и т. д."

Можно предложить ребёнку и другие ситуации, например, если бы у меня была: -Живая вода;

- Цветик-семицветик;
- Сапоги-скороходы;
- Ковёр-самолёт и т. д.



Игротека В кругу семьи

"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 предмету, объекту как можно больше слов - действий. Например, что умеет делать кошка? (мурлыкать, выгибать спину, царапаться, прегать, бегать, спать, играть, и т. д.).

"Антонимы для загадок".

Вначале игры игроки договариваются о теме, которая будет служить основой для загадок. Затем Взрослый загадывает ребёнку загадку, в которой всё наоборот.

Например:

"Животные".

- Обитает в воде (значит, на суше);
- Шерсти нет совсем (значит, длинная шерсть);
- Хвост очень длинный (значит, короткий);
- Всю зиму ведёт активный образ жизни (значит, спит);
- Очень любит солёное (значит, сладкое).

Кто это?

"Весёлые рифмы".

Играющие должны подбирать к словам рифмы.

- Свечка - печка;
- Трубы - ... губы;
- Ракетка - пипетка;
- Слон - ...поклон;
- Сапоги - ...пирог и т. д.

