

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 детскую речь 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.).

«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, нежная. От небрежного обращения погибаю и становлюсь темно не только в душе». (Лампочка).

Или: «Могу быть толстым и худым; красивым и не очень. Со мной можно играть, но аккуратно. Когда я однажды похудел по вине Пятачка, Ослик Иа всё равно мне обрадовался. (Шарик).

«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 — Красная площадь и т. д.

«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.

«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 — антоним, а ребёнок должен будет угадать настоящее 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.

«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, прыгать, бегать, спать, играть, царапаться 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, тема «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? (медведь)

«Весёлые рифмы»

Играющие должны подбирать к словам рифмы.

Свечка — печка; слон — поклон;

Трубы — губы; сапоги — пироги;

Ракетка — пипетка; дрова — трава и т. д.