

# Игротека в кругу семьи

## *Уважаемые родители!*

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

Во время игры со словом учитывайте настроение ребёнка, все возможности и способности. Играйте 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, лаять).

### "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.**