**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, 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, кнопочками, 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.**