

## **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, в праздники, в будние дни вечерами, когда взрослые и дети собираются вместе после очередного рабочего дня.*

*Во время игры со словом учитывайте настроение Ребёнка, все 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.)

### **"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.*