

Играем всей семьёй

Игры помогут Вашему ребёнку подружиться со словом, научат отыскивать интересные слова, рассказывать, а в итоге сделать речь Вашего ребёнка богаче и разнообразнее.

В игры 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, его возможности и способности.

Играйте с ребёнком на равных, поощряйте его ответы, радуйтесь успехам и маленьким победам!

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.)

Ребёнку предлагается подобрать к любому предмету, объекту, явлению слова, обозначающие признаки.

Например, *зима, какая?* (холодная, снежная, морозная).

Снег, какой? (белый, пушистый, мягкий, чистый)

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).

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)"*.

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.

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.

Играющие должны подбирать к словам рифмы. Свечка - ... печка; трубы - ... губы; ракетка - ... пипетка; сапоги - пироги и т.д.

"

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.*