Рекомендации для родителей.

«Словесные игры дома»

Уважаемые родители!

Есть игры, которые помогут Вашему ребѐнку подружиться со словом, научат рассказывать, отыскивать интересные слова, а в итоге сделать речь Вашего ребѐнка 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 ребѐнка, его возможности и способности.

Играйте с ребѐнком 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 весѐлые 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 зелѐные слова (например, огурец, ѐлка, карандаш и т. д.), только круглые (например, часы, Колобок, колесо и т. д.).

# "Автобиография".

Вначале кто-то из взрослых берѐт на себя ведущую роль и представляет себя предметом, вещью или явлением и от его имени ведѐт рассказ. Остальные игроки должны его внимательно выслушать и путѐм наводящих вопросов выяснить, о ком или о чѐм идѐт 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, неизящная. От небрежного обращения погибаю и становится 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 всѐ равно мне обрадовался." (Пятачок).

# "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?

Мѐд - пчела - боль - красный крест - флаг - страна - Россия - Москва - красная площадь и т. д.

# "Слова мячики".

Ребѐнок и взрослый играют в паре. Взрослый бросает ребѐнку мяч и одновременно произносит слово, допустим, "Тихий". Ребѐнок должен

вернуть мяч и произнести слово с противоположным значением "Громкий". Затем игроки меняются ролями. Теперь уже Ребѐнок 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 Ребѐнок должен будет угадать истинное название сказки.

Примеры заданий:

"Зелѐный 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 мѐртвой царевне и семи богатырях");

"Один из Молоково" - "Трое из Простоквашино"); "Крестьянка под тыквой" - ("Принцесса на горошине"); "Деревянный замочек" - ("Золотой ключик");

# "Если вдруг"

Ребѐнку 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 произойдѐт?

Чем это можно заменить?

Ребѐнок может ответить: "Если вдруг на Земле исчезнут все пуговицы, ничего страшного не произойдѐт, потому что их можно заменить:

верѐвочками, липучками, крючочками, кнопочками, ремнѐм, поясом и т. д."

Можно предложить Ребѐнку и другие ситуации, например, если бы у меня была:

Живая вода;

Цветик-семицветик; Сапоги-скороходы; Ковѐр-самолѐт и т. д.

# "Подбери слово".

Ребѐнку 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".

Ребѐнку 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 Ребѐнку загадку, в которой всѐ наоборот, например, тема "Животные".

Обитает в воде (значит, на суше);

Шерсти нет совсем (значит, длинная шерсть); Хвост очень длинный (значит, короткий);

Всю зиму ведѐт активный образ жизни (значит, спит); Очень любит солѐное (значит, сладкое).

Кто это?

# "Весёлые рифмы".

Играющие должны подбирать к словам рифмы. Свечка - … печка;

Трубы - …губы;

Ракетка - …пипетка; Слон - …поклон; Сапоги - …пироги и т. д