

КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

«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, 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!

«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.*)).

«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 выслушать 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 перевоплотиться в какой-либо предмет или явление. *Например, «Я есть в доме у каждого человека. Хрупкая, прозрачная, нежная. 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 всё равно мне обрадовался.» (*Шарик*).

«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? Далее 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 - красная площадь и т. д.*) .

«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.

«Доскажи сказку»

Дошкольникам предлагается вспомнить персонажей сказок «Репка» и «Теремок»; что происходило до и после события, нарисованного художником. В левой колонке нужно написать имена персонажей предшествующего эпизода, а в правой — последующего. Затем требуется рассказать о событиях, следуя тексту сказки; попробовать рассказать о них же в обратном порядке: справа налево. Объяснить, что в результате получилось и можно ли так рассказывать эти сказки.

«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 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 ребёнку загадку, в которой всё наоборот, например, тема «Животные»

- Обитает в воде (*значит, на суше*);
- Шерсти нет совсем (*значит, длинная шерсть*);
- Хвост очень длинный (*значит, короткий*);
- Всю зиму ведёт активный образ жизни (*значит, спит*);
- Очень любит солёное (*значит, сладкое*). Кто это?