

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида № 8 «Теремок»
МО Староминский район

ИГРОТЕКА

В КРУГУ СЕМЬИ

(ПАПКА – ПЕРЕДВИЖКА)



Подготовила:
воспитатель Грищенко Ю.В.

УВАЖАЕМЫЕ РОДИТЕЛИ!

Вам предлагаются игры, которые помогут Вашему ребёнку:

- подружиться со словом,
- научат рассказывать,
- отыскивать интересные слова,
- 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»

Ход игры:

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»

Ход игры:

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, незыщная.

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» (Пятачок).

«ВОЛШЕБНАЯ ЦЕПОЧКА»

Ход игры:

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 - красная площадь и т. д.

«СЛОВА - МЯЧИКИ»

Ход игры:

Ребенок и взрослый играют в паре.

Взрослый бросает ребёнку мяч и одновременно произносит слово, допустим, «Тихий».

Ребенок должен вернуть мяч и произнести слово с противоположным значением «Громкий».

Затем игроки меняются ролями.

Теперь уже ребенок первым произносит слово, а взрослый подбирает к нему слово с противоположным значением.

«АНТОНИМЫ В СКАЗКАХ И ФИЛЬМАХ»

Ход игры:

Взрослый предлагает детям поиграть со сказкой, объясняя, что он будет произносить название - антоним, а дети должны будут угадать истинное название - антоним, а ребенок должен будет угадать истинное название сказки.

Примеры заданий:

«Зелёный 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 мёртвой царевне и семи богатырях»);

«Один из Молоково» - («Трое из Простоквашино»);

«Крестьянка под тыквой» - («Принцесса на горошине»);

«Деревянный замочек» - («Золотой ключик»);

«ЕСЛИ ВДРУГ»

Ход игры:

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 ножницы;
- Все спички;
- Все учебники или книги и т. д.

Что произойдёт?

Чем это можно заменить?

Ребенок может ответить:

Если вдруг на Земле исчезнут все пуговицы, ничего страшного не произойдёт, потому что их можно заменить:

- верёвочками,
- липучками,

- крючками,
- кнопками,
- ремнём,
- поясом и т. д.»

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

- Живая вода;
- Цветик-семицветик;
- Сапоги-скороходы;
- Ковёр-самолёт и т. д.

«ПОДБЕРИ СЛОВО».

Ход игры:

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»

Ход игры:

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»

Ход игры:

В начале 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?

Источник:

По материалам воспитателя Евгении Викторовны Вагаевой