**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.**

**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.)

"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, лакат ).*

"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, 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.*