Игротека «Игры в кругу семьи»

Уважаемые родители!

*Вам предлагаются игры, которые помогут ребёнку подружиться со словом, научат рассказывать, сделают речь вашего ребёнка богаче и разнообразнее. Играйте с ребёнком на равных, поощряйте его ответы, радуйтесь успехам.*

«Весёлые рифмы»

Играющие должны подбирать к словам рифмы.

Свечка – печка

Трубы – губы

Ракетка – пипетка

Слон – поклон

Сапоги – пироги и т.д.

« Радостные слова»

Играть лучше в кругу. Кто-то из игроков 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 круглые слова

( часы, колесо, колобок, клубок и т. д.). Зелёные слова, например, огурец, ёлка, карандаш и т.д.

«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»

«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.

«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).

Снежинка какая? (Белая, пушистая, колючая).

Лёд какой? (Прозрачный, скользкий, твердый).

« 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 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? (Медведь)