

Ігротека в колі сім'ї

Шановні батьки! Вам пропонуються ігри, які допоможуть Вашій дитині подружитися зі словом, навчать розповідати, відшукувати цікаві слова, а в підсумку зробити мовлення Вашої дитини багатшим і різноманітнішим.

Ці ігри можуть бути цікаві й корисні всім членам сім'ї. У них можна грати у вихідні дні, у свята, у будні дні вечорами, коли дорослі і діти збираються разом після чергового робочого дня.

Під час гри зі словом враховуйте настрої дитини, всі можливості і здібності. Грайте з дитиною на рівних, заохочуйте її відповіді, радійте успіхам і маленьким перемогам!

«ТІЛЬКИ ВЕСЕЛІ СЛОВА»

Грати краще в колі. Хтось із гравців визначає тему. Потрібно називати по черзі, скажімо, тільки веселі слова. Перший гравець вимовляє: «Клоун». Другий: «Радість». Третій: «Сміх» і т.д. Гра рухається по колу до тих пір, поки слова не вичерпаються.

Можна змінити тему і називати тільки зелені слова (наприклад, огірок, ялинка, олівець і т.д.), тільки круглі (наприклад, годинники, колобок, колесо).

«ПІДБЕРИ СЛОВО»

Дитині пропонується підібрати до будь-якого предмета, об'єкту, явища слова, що позначають ознаки. Наприклад, зима «яка?» (Холодна, сніжна, морозна). Сніг «який?» (Білий, пухнастий, м'який, чистий).

«ХТО ЩО ВМІЄ РОБИТИ?»

Дитині пропонується підібрати до будь-якого предмета, об'єкту якомога більше слів - дій. Наприклад, що вміє робити кішка? (Мурчати, вигинати спинку, бігати, стрибати, спати, дряпатися, хлебтати).

«АВТОБІОГРАФІЯ»

Спочатку хтось із дорослих бере на себе провідну роль і представляє себе предметом, річчю або явищем і від його імені веде розповідь. Решта гравців повинні його уважно слухати і шляхом навідних запитань з'ясувати, про кого або про що йде мова. Той із гравців, який це вгадає, спробує взяти на себе роль ведучого і перевіритися в будь-який предмет або явище.

Наприклад, «Я є в будинку у кожної людини. Тендітна, прозора. Від недбалого ставлення гину, і перегораю ... (лампочка)».

«ЧАРІВНА ЛАНЦЮЖОК»

Гра проводиться в колі. Хтось із дорослих називає будь-яке слово, наприклад, «мед», і запитує у гравця, який стоїть поруч, що він уявляє собі, коли чує це слово?

Далі хтось із членів сім'ї відповідає, наприклад, «бджолу». Наступний гравець, почувши слово «бджола», повинен назвати нове слово, яке за змістом підходить попередньому, наприклад, «біль» і т.д. Що може вийти? Мед – бджола – біль - червоний хрест - швидка допомога – лікар.

«М'ЯЧИК»

Дитина і дорослий грають у парі. Дорослий кидає дитині м'яч і одночасно вимовляє слово, наприклад: «тихий». Дитина повинна повернути м'яч і вимовити слово з протилежним значенням - «гучний». Потім гравці міняються ролями. Тепер вже дитина першою вимовляє слово, а дорослий підбирає до нього слово з протилежним значенням.

«ВЕСЕЛА РИМА»

Гравці повинні підбирати до слів рими. Свічка - ... пічка, січка; труби - ... губи; ракетка - ... піпетка; рак - ...лак, мак, сак, гак і т.д.

«ЯКЩО РАПТОМ ...»

Дитині пропонується якась незвичайна ситуація, з якої вона має знайти вихід, висловити свою точку зору. Наприклад, «Якщо раптом на Землі зникнуть:

* всі гудзики; * всі ножі; * всі сірники; * всі книги і т.д.»

Що станеться? Чим це можна замінити? Дитина може відповісти: «Якщо раптом на Землі зникнуть всі гудзики, нічого страшного не відбудеться, тому що їх можна замінити липучками, кнопками, поясом і т.д.» Можна запропонувати дитині й інші ситуації, наприклад, «Якби у мене була:

* жива вода; * золота рибка; * килим - літак і т.д.