**«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, неизящная. 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".**   
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".**  
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.   
  
**"Антонимы в сказках и фильмах".**   
Взрослый предлагает детям поиграть со Сказкой, объясняя, что он будет произносить название - антоним, а дети должны будут угадать истинное название - антоним, а Ребёнок 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"**   
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?   
  
Ребёнок может ответить: "Если вдруг на Земле исчезнут все пуговицы, ничего страшного не произойдёт, потому что их можно заменить: верёвочками, липучками, крючочками, кнопочками, 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".**  
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?   
  
**"Весёлые рифмы".**  
Играющие должны подбирать к словам рифмы.   
Свечка - … печка;   
Трубы - …губы;   
Ракетка - …пипетка;   
Слон - …поклон;   
Сапоги - …пироги и т. д