**Консультация для родителей: « Игротека в кругу семьи».**

**Кузьмина Л.А. воспитатель**

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".**

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..." (Шарик).

**"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 какое-либо название , а дети должны будут угадать истинное название - антоним, истинное название Сказки. Примеры заданий: 1. "Зелёный платочек" - ("Красная шапочка"); 2. "Мышь в лаптях" - ("Кот в сапогах"); 3. "Рассказ о простой курочке" - ("Сказка о золотой рыбке"); 4. "Знайка в Лунной деревне" - ("Незнайка в Солнечном городе"); 5. "Бэби - короткий носок" - "Пэппи - длинный чулок"); 6. "Рассказ о живой крестьянке и одном слабаке" - ("Сказка о мёртвой царевне и семи богатырях"); 7. "Один из Молоково" - "Трое из Простоквашино"); 8. "Крестьянка под тыквой" - ("Принцесса на горошине"); 9. "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: 1. Все пуговицы; 2. Все ножницы; 3. Все спички; 4. 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: 1. Живая вода; 2. Цветик-семицветик; 3. Сапоги-скороходы; 4. 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". 1. Обитает в воде (значит, на суше); 2. Шерсти нет совсем (значит, длинная шерсть); 3. Хвост очень длинный (значит, короткий); 4. Всю зиму ведёт активный образ жизни (значит, спит); 5. Очень любит солёное (значит, сладкое). Кто это?

**"Весёлые рифмы".**

Играющие должны подбирать к словам рифмы.

1. Свечка - печка;

2. Трубы - губы;

3. Ракетка - пипетка;

 4. Слон - поклон