

**«Развивайте речь ребёнка дома  
с помощью игр»**



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)

### **"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"**

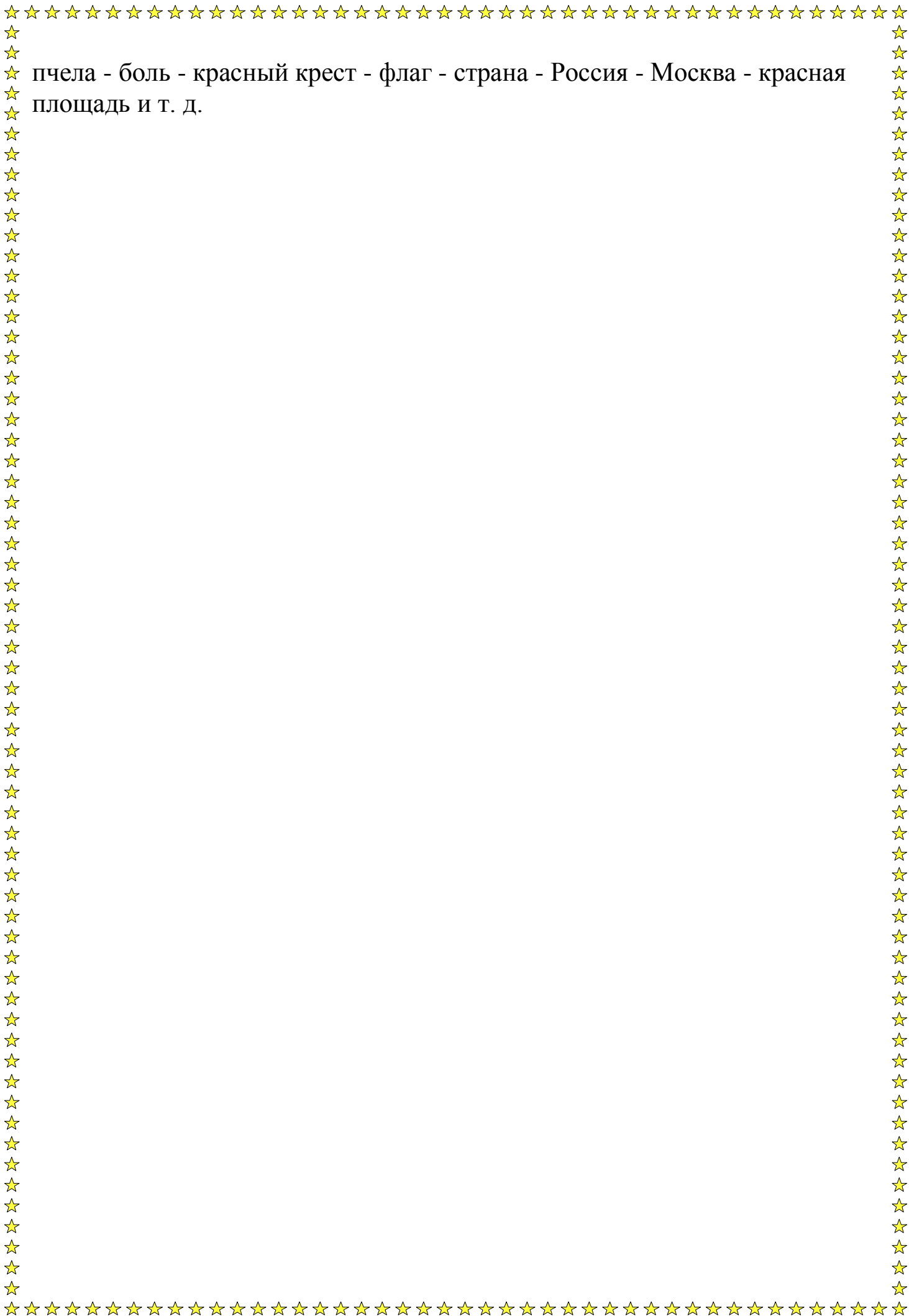
Ребёнку предлагается подобрать к любому предмету, объекту, явлению слова, обозначающие признаки. Например, зима какая? (Холодная, снежная, морозная). Снег какой? (Белый, пушистый, мягкий, чистый).

### **"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.).

### **"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.