

РЕЧЕВЫЕ ИГРЫ В КРУГУ СЕМЬИ



Безусловно, очень важно в дошкольном возрасте стимулировать речевую активность, выразительность речи и расширять словарь ребёнка. Но не обязательно превращать обучение в каждодневные «уроки»-занятия.

Ведущий вид деятельности дошкольника все-таки игра. Поэтому лучше развивать речевые навыки в свободном общении с ребёнком, в творческих играх.

Наши дети уже могут самостоятельно рассказать о событиях собственной жизни, причём делают это очень выразительно.

Попробуйте предложить своему ребёнку следующие творческие задания...



ТОЛЬКО ВЕСЁЛЫЕ СЛОВА

Играть лучше всей семьей или можно пригласить в игру друзей ребенка. Договоритесь о теме. Нужно называть по очереди и не повторяясь, только «весёлые» (радостные, теплые) слова. Первый игрок произносит: «Клоун». Второй: «Радость». Третий: «Смех». Игра продолжается до тех пор, пока слова не иссякнут.

Можно сменить тему и называть только «зелёные» слова (огурец, ёлка, карандаш и т. д.), только «круглые» (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 кто первым угадает предмет описания, становится ведущим.

Например, «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. В конце у вас получится цепочка слов (Мёд - пчела - боль - красный крест - флаг - страна - Россия - Москва - красная площадь).



АНТОНИМЫ 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?



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?

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).



ДОСКАЖИ СКАЗКУ

Предложите ребенку вспомнить персонажей сказок «Репка» и «Теремок». Рассмотрите иллюстрации в книжке и обсудите, что происходило до и после события, нарисованного художником. Перескажите с ребенком события, следуя тексту сказки; а потом попробуйте рассказать о них же в обратном порядке. Объясните, что в результате получилось и можно ли так рассказывать эти сказки.

