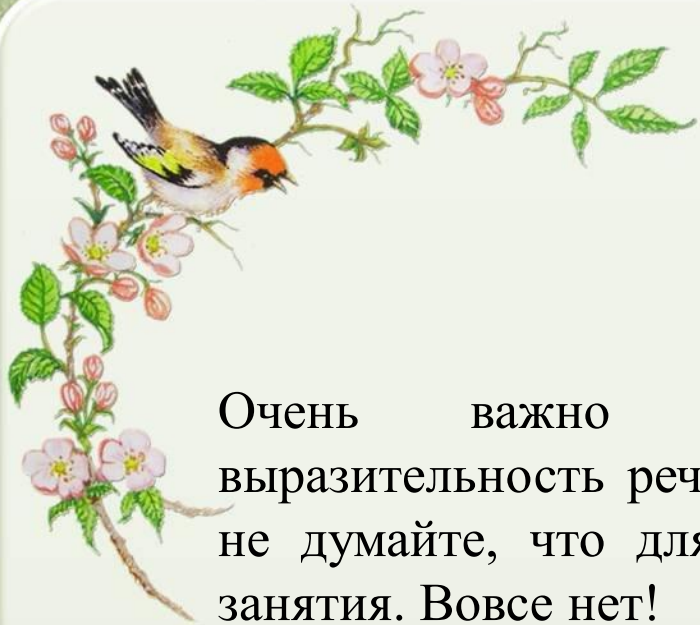




Консультация для родителей

Развитие речи: игры в кругу семьи





Дорогие родители!

Очень важно стимулировать речевую активность, выразительность речи и расширять словарь Вашего ребенка. Но не думайте, что для этого обязательны нудные каждодневные занятия. Вовсе нет!

Лучше развивать речевые навыки в свободном общении с малышом, в творчески играх.

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

Попробуйте предложить своему ребенку следующие творческие задания...






«Всегда под рукой»

Всем родителям знакома ситуация, когда ребенка трудно чем-то занять, - например, долгое ожидание в очереди или утомительная поездка в транспорте. Все, что нужно в таких случаях, - чтобы в маминой сумочке нашлась простая ручка. Нарисуйте на пальчика малыша рожицы: одна - улыбающаяся, другая - печальная, третья - удивляющаяся. Пусть на одной ручке окажется два персонажа, на другой - три. Ребенок может дать персонажам имена, познакомить их между собой, спеть песенку или разыграть сценку.

«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.).





«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.*).

«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, нежная. От небрежного обращения погибаю, и становится темно не только в душе». (*Лампочка*).

