

ДОМАШНЯЯ ИГРОТЕКА. Часть 1.

«Хорошо - плохо». Ведущим называется любой объект или явление, у которых определяются положительные и отрицательные свойства.

Съесть конфету - хорошо. Почему? Потому, что она сладкая. Съесть конфету - плохо почему? Могут заболеть зубы. То есть вопросы задаются по принципу: что-то хорошо - почему?», что-то плохо- почему?

«Ледяные ворота». Игроки встают друг за другом, держась за талию. Двое водящих изображают ворота. Остальные проходят через «ворота», произнося слова: «Ледяные ворота пропускают не всегда, первый раз- прощается, второй раз- разрешается, А на третий- не пропустим вас!» На последних словах «Ворота» опускают руки. Пойманные отгадывают загадку и становятся «воротами»

«Наоборот». Суть игры заключается в том, что дети подбирают противоположные по значению слова. Это могут быть существительные, прилагательные, глаголы и наречия. Эту игру можно усложнить, подбирая слова противоположные по функции. Например, волк «злой»- бабушка «добрая», карандаш (пишет) – резинка (стирает).

«Узнавание». Нужно узнать предмет, объект по группе прилагательных, эпитетов или по группе слов-действий. Предлагаемые слова должны быть связаны с чувственным и практическим опытом ребенка. Например, «зеленая, кудрявая, стройная, белоствольная» - береза; « сверкает, землю согревает, тьму разгоняет»-солнце. Игры со словами нужно постепенно усложнять, не только увеличивая словарный запас ребенка. Но и тренируя у него способность легко находить нужное слово.

«Темный карман». Взрослый заранее кладет в карман некоторый предмет (ключ, монетку, конфету и т. п.). Он говорит ребенку: «У меня в кармане есть что то интересное. Сможешь отгадать что?».После этого ребенок задает различные вопросы о предмете ,а взрослый отвечает на них. Если ребенок долго не может угадать, огорчается или раздражается- предложите ему узнать предмет на ощупь. Впоследствии ребенок сможет сам выступить в роли обладателя интересного предмета.