«Педагогическая мозаика»

Есть дети, которые, кажется, и не умеют говорить. Их спрашиваешь о чём-то, а они молчат. Нет, говорить-то они умеют, и произносят все буквы и слова, знают, что надо ответить – мысли есть, но слов нет. Про таких говорят, что у них нет «активного словарного запаса», что их знание – пассивно. И они молчат, тянут «ну-у» и впоследствии появляются слова-паразиты, слова-замещения: «эт самое», «вот» и другие. Бабушки сетуют «Вот немтырь!» А есть их антиподы – «языкастые» детки. Народная поговорка «Он за словом в карман не полезет!» - про них.

А помочь ребёнку развить **активный словарный запас**, развить **связную речь** и **фонематический слух** могут лингвистические игры. Успех Вашего ребёнка в жизни, в учёбе и в дальнейшем на работе, его самооценка и оценка окружающих связаны и отчасти зависят от количества сыгранных им лингвистических игр. Дети, интуитивно понимающие, что им это необходимо, очень любят эти чудесные увлекательные игры.

Вот несколько игр, которые Вы, дорогие родители, можете организовать дома, пригласив всю семью или собрав на вечеринку друзей ребёнка.

Угадай предмет. Игра учит установлению связи «звук-буква», учит ребёнка названиям предметов. Играют трое, четверо или пятеро детей со взрослым. Кто-то из игроков задумывает какой-нибудь предмет, находящийся в этой комнате. Говорит всем первую (а в более сложном варианте – последнюю) букву. Остальные пытаются угадать предмет. Тот, кто назовёт его первым, выигрывает и задумывает свой предмет.

Акронимы. Акроним – это сочетание первых букв слов, определяющих задуманный предмет. Это должно быть словосочетание существительного и двух прилагательных. Например, ББС. Что это? Большая Белая Сова? Блестящая Брошь Сестры? Для простоты можно внести такое правило: загадывать вещи, игрушки, предметы мебели, находящиеся в данной комнате. Если хотя бы одно слово угадано - водящий должен сообщить об этом. Тот, кто первым разгадает всё словосочетание, выигрывает и сам загадывает свой акроним. Эта игра развивает фантазию, умение «работать со словами», расширяет словарный запас, знакомит с понятием акронима.

Королевский квадрат. Эта игра развивает умение подбирать нужные слова, расширяет активный словарь родного языка, тренирует правописание. Для игры нужны только бумага и карандаш. Играть можно вдвоём, втроём, ..., вшестером.

Рисуем квадрат 5 клеточек на 5 клеточек (если игроков больше двух, то 6 на 6). Перед началом игры в средней строчке пишут какое-то слово, например, «ласка».

Цель игры – заполнить всё поле словами. Выигрывает тот, кто пишет более длинные слова, набирая за них больше очков. Новые слова получаются прибавлением всего одной буквы к уже написанным. Цепочка слов, образующих слова, должна быть непрерывной, а вот изгибаться она может как угодно, и соседние буквы в ней могут стоять даже по диагонали.

Ходят игроки по очереди. За каждый ход игрок получает столько очков, сколько букв в его слове. При этом случайно образованные слова не считаются.

Слова должны быть нарицательными существительными в единственном числе.

Вот пример начала игры для большой кампании. Исходное слово СКАЗКА.

		й			
с	к	а	з	к	а
	а	т			

Первый игрок добавляет букву **Т** – новое слово **СКАТ** и первый игрок получает 4 очка.

Второй игрок добавляет букву **А** – новое слово **ЗАКАТ** и второй игрок получает 5 очков.

Третий игрок добавляет букву **Й** – новое слово **ЗАЙКА** и получает 5 очков.

В конце игры очки подсчитывают, и побеждает тот, кто набрал больше.

Желаем Вам приятного досуга с детьми и больших успехов!