

**Игры по речевому развитию  
для детей среднего и старшего дошкольного возраста  
с использованием элементов ТРИЗ технологии.  
Подготовила воспитатель Солодилова С.А.**

**1. По кругу**

*Цель:* автоматизация определенного звука

*Оборудование:* картинки с обрабатываемым звуком

*Ход игры:*



Дети сидят вокруг стола. В руках воспитателя стопка перевернутых карточек. Первый игрок вынимает из этой стопки любую карточку, например, «шубу», и придумывает какое-нибудь словосочетание, предположим: «Шуба пушистая». Картинка передвигается к следующему игроку. «Шуба теплая», «Шуба новая», и пр., - поочередно говорят участники игры, передвигая картинку по кругу. Игрок, назвавший последнее словосочетание, оставляет картинку «шуба» у себя и получает право вынуть из стопки следующую картинку. Победителем становится обладатель наибольшего количества картинок.

**2. Предложения по цепочке**

*Цель:* автоматизация определенного звука

*Оборудование:* картинки с обрабатываемым звуком

*Ход игры:*

Воспитатель поровну делит картинки между всеми участниками игры. Каждый игрок складывает свои картинки в стопочку.

Воспитатель выкладывает на середину стола любую картинку, например «кошку». Первый игрок должен составить простое предложение, используя слово «кошка» и слово, проиллюстрированное верхней картинкой в его стопке (допустим слово «шубка»): «У кошки пушистая шубка». Наложив «шубку» на «кошку», первый игрок передвигает обе картинки ко второму участнику игры, которому необходимо соединить слово «шубка» с первым словом в своей стопке, и т.д. Если игрок не справляется с заданием, то забирает себе все передвигаемые картинки и кладет их в свою стопку снизу, а следующему игроку передает только одну верхнюю картинку. Победителем становится тот, кто первым избавляется от своих картинок.

**3. Антилогическое лото**

*Цель:* автоматизация определенного звука

*Оборудование:* подготовить две группы карточек. Названия картинок первой группы составляют тематические пары с названиями картинок второй группы.

*Ход игры:*

Воспитатель поровну делит между игроками картинки первой группы. Они раскладываются рисунками вверх. Картинки второй группы логопед перетасовывает и раздает, перевернув их рисунками вниз. А дети, не глядя на картинки, накладывают их на свои карточки. Затем игроки поочередно открывают по одной перевернутой картинке. Предположим, что на «шкафу» оказалась карточка с изображением «клюшки». Игрок отвечает на вопрос воспитателя: «Зачем шкафу клюшка?». Дети придумывают множество самых неожиданных и забавных связей между парами картинок и на каждую интересную «изобретательскую идею» получают очко. «Зачем белке лопата?», «Зачем самолету колбаса?» и т.д.

**4. Паровоз**

*Цель:* автоматизация определенного звука

*Оборудование:* картинки с обрабатываемым звуком, картинка паровоза.

*Ход игры:*

Воспитатель раздает картинки поровну между участниками игры. В центр стола выкладывается большая картинка паровоза. Первый участник кладет рядом с паровозом свою картинку и говорит: «В паровозе едет лошадь, потому что...». Далее ему необходимо придумать причину, по которой «лошадь» поехала на паровозе. Второй ребенок берет свою картинку и прикладывает к «лошади» и говорит: «Лампа едет с «лошадью» на паровозе, потому что...». Допустим, что лошади стало темно, и она взяла лампочку, чтобы включить свет. Следующий ребенок берет свою картинку, прикладывает ее к последней («лампа»), и объясняет, почему она едет в паровозе с ней, и т.д. Если ребенок не называет причину, по которой две картинки собрались в паровозе, то он пропускает ход. Победителем становится тот, кто первым избавился от всех своих картинок.



## 5. Необычные загадки

*Цель:* автоматизация определенного звука

*Оборудование:* картинки с обрабатываемым звуком, картинка паровоза.

*Ход игры:*

На столе разложены картинки с отгадками. Не произнося настоящих названий картинок, воспитатель дает им шуточные имена-дразнилки.

Смотрелки, плакалки, моргалки, подмигивалки – ... глаза.

Каталка, возилка, скакалка, ржалка, цоколка - ... лошадка.

Забивалка, ударялка, стучалка – молоток. И т.д.

Разгадав загадку, игроки стараются как можно скорее поставить свои указательные пальчики на соответствующую картинку и четко назвать ее. Тот, кому удастся сделать это раньше остальных, получает призовую фишку.

Игрок, набравший наибольшее количество фишек, начинает следующий тур, в котором дети самостоятельно составляют аналогичные загадки.

В этом туре фишки не выдаются за правильные ответы, но первый разгадавший загадку игрок получает право придумать следующую загадку.

## 6. Что таким бывает?

*Цель:* автоматизация определенного звука

*Оборудование:* картинки с обрабатываемым звуком

*Ход игры:*

Дети сидят вокруг стола, на котором разложены картинки, иллюстрирующие слова на заданный звук. Воспитатель задает вопрос, например: «Что бывает волшебным? Синим?» и т.д., в зависимости от обрабатываемого звука. Участники игры, используя картинки, составляют с заданными прилагательными всевозможные словосочетания, за каждое из которых получают призовые фишки: волшебная палочка, синяя сумка. Можно усложнить на втором этапе задание, предлагая детям объяснить, почему тот или иной предмет бывает именно таким, например: почему сумка именно синяя? Какой она еще может быть? Выигрывает тот, кто наберет больше всего фишек.

## 7. Запоминай-ка

*Цель:* автоматизация определенного звука

*Оборудование:* картинки с обрабатываемым звуком

*Ход игры:*

Воспитатель перетасовывает картинки и выкладывает их попарно перед игроками. Двум участникам игры предстоит запомнить и назвать от десяти до двадцати (и более, по возможности, конечно) пар картинок. Логопед предварительно объясняет детям, что сделать это совсем не сложно, если «связывать» пары логически. Причем, чем забавнее и образнее эта связь, тем она надежнее. Например: лошадь- велосипед; лошадь едет на велосипеде и т.д.

После того, как первый игрок вслух «свяжет» предложениями первые десять (сколько сможет) пар слов, логопед предлагает второму игроку вспомнить, что лежит под каждой картинкой. Второй игрок отвечает, например: под велосипедом – лошадь и т.д.

Проверяя правильность ответов, логопед показывает картинки каждой пары и меняет их местами. Теперь первому игроку нужно восстановить в памяти пары картинок в обратном порядке: под лошадью – велосипед и т.д.

## 8. Кто что делает?

*Цель:* автоматизация определенного звука

*Оборудование:* картинки на заданный звук

*Ход игры:*

В центре стола раскладываются картинки. Взрослый задает вопрос, например: «О ком или о чем можно сказать «идет?»». Каждый игрок, используя картинки, составляет с заданным глаголом словосочетание и объясняет его значение. За правильный ответ дается призовая фишка. Выигрывает обладатель наибольшего количества фишек. Глаголы: идет, летит, растет, падают, стоят, сидят и т.д.



## 9. Игра «Полиномы фантазии»

Загадать любое слово из 3 букв. Д О М

Под «Д» пишем слова, обозначающие предмет (существительные)

Под «О» - слова, обозначающие свойства или состояние предметов (прилагательное или образованное от него наречие)

Под «М» слова, обозначающие действие и отвечающие на вопрос «что делает?». Составьте предложение из слов например в комбинации 2, 3, 1. Далее с детьми вы можете придумывать фантастические рассказы, оттолкнувшись от этих сочетаний.

## 10. Игра «Создание лимерика»

Лимерик – это английский вариант организованной нелепицы. В течении 5 минут постарайтесь придумать лимерик. Он должен быть сказочным, загадочным, можно даже использовать непонятные слова, но чтобы рифма сохранялась.

Первая строка – выбор героя (красно-синий медвежонок)

Вторая строчка – характеристика героя или его действия (по небу летал)

Третья строчка – реализация действия (как герой это сделал) (лапами как крыльями махал)

Четвертая строчка – выбор конечного эпитета или свое отношение к герою (птичек всех напугал)

Понятно ли вам задание? Пожалуйста, приступаем.

В процессе выполнения предлагаемых заданий детьми не следует подвергать критике их ответы сразу, без объяснения или развития ими идеи. Скорее всего ребенок не смог ее до нас донести, правильно выразить, или мы в ней не разобрались, так как ребенок в отличие от взрослого мыслит непосредственно, неприземленно. Если мы взрослые пытаемся к решению вопроса подойти с реальной точки зрения, обдумывая каждый шаг, то ребенок не будет задумываться о законах реальной жизни.

Молодцы, вы творчески подошли к созданию лимерика.

## 11. Игра «Пароль»

Воспитатель говорит: «Я возьму с собой того, кто назовет мне сказку, в названии которой есть число».

Возможные варианты детей:

- Три медведя
- Три толстяка
- Волк и семеро козлят
- Белоснежка и семь гномов
- Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях



- Дочь семилетка
- Семь Симеонов
- Три калача и одна баранка
- Мудрая девица и семь разбойников
- Али Баба и сорок разбойников

## 12. Игра «Угадай, чьи следы?»

Дети видят перед собой множество следов на «снежной дорожке». Воспитатель предлагает угадать, чьи следы они видят:

- След медведя – медвежий след
- След птицы – птичий след;
- След зайца – заячий след
- След волка – волчий след

## 13. Игра «Аукцион»

Задание детям, назвать сказки, в которых (например, волк) является главным героем.

Варианты ответов детей:

- Лисичка и Волк
- Волк, перепелка и дергун
- Иван-царевич и серый волк
- Волк и семеро козлят
- Колобок
- Теремок
- Рукавичка
- Три поросенка
- Красная Шапочка

## 14. Игра «Наоборот»

Игра с мячом, вы игроки, я – ведущая, я бросаю мяч и называю какое-нибудь слово, а вы, возвращая мяч, называете мне слово с противоположным значением.

Добрый – злой  
 Трудолюбивый – ленивый  
 Вежливый - грубый  
 Грустный - веселый  
 Радостный – печальный  
 Сытый – голодный  
 Трусливый – храбрый  
 Вредный – полезный  
 Щедрый – скупой  
 Упрямый – покорный



## 15. Игра «Объяснялки»

Перед детьми изображения яблоки и ложки. Задача детей составить объяснение (цепочку-рассказ), как от яблоки перейти к ложке. Педагог начинает цепочку, дети продолжают.

Возможный вариант развития причинно-следственной цепочки.

- В саду стояла яблонька, на которой ...
- Висели вкусные и спелые яблочки.
- Яблочки были спелые и поэтому сами ...
- Сами падали на землю.
- Так как яблочки падали, бабушка...
- Бабушка их собирала.
- Собрав яблоки, чтобы они не испортились, бабушка...
- Варила вкусное варенье.
- Варенье было вкусное, поэтому...
- Внуки ели его прямо ложками.



## 16. Игра «Да-нетка» (линейная) (Метод контрольных вопросов)

Воспитатель предлагает детям среди 9 картинок угадать объект, который находится в сундучке. Напоминает, что вопросы задаются такие, на которые можно ответить либо «нет», либо «да». Задавайте умные, интересные вопросы.

— Это живое? – Да.

— Живет в воде? – Нет.

— Живет на земле? – Да.

— Живет в лесу? – Нет.

— Живет дома? – Да.

— Это мама? – Нет.

— Это мальчик? – Да.

(Из коробки на наборное полотно выставляется графический рисунок мальчика). Это мальчик Вова.

## 17. Игра "Хорошо - плохо" (Метод контрольных вопросов)

— Ребята, вы рады, что весна наступила?

— А что хорошо весной? (Ярко светит солнце, тает снег, можно пускать кораблики, птички прилетают, звери просыпаются и т.д.)

— Что плохо весной? (Грязно, кругом большие лужи; можно промочить ноги и заболеть; можно упасть в лужу, испачкаться, мама будет ругать и т.д.)

Перед детьми предметные картинки: роза, мороженое, велосипед, воздушный шарик, компьютер и др. Педагог поочередно показывает детям картинки. Рассмотрев их, дети высказывают свои мнения по каждому объекту, что в нем хорошего, и что плохого. Например:

- В розе хорошо то, что она красивая и вкусно пахнет.

- Ее можно дарить в подарок, и это доставит людям радость.

- А плохо в розе то, что у нее шипы. Можно больно уколоть руку.

Вопросы к детям:

- Дети, а это хорошо или плохо, что шарик легкий?
- Что в этом хорошего?
- А что плохого в том, что шарик легкий

## 18. Игра «Мои друзья»

Воспитатель: «Я – воздушный шарик. Мои друзья – это те, кто умеет летать».

Дети называют объекты и изображают

## 19. Игра «Дразнилка»

Воспитатель предлагает «подразнить», например, комариков по-доброму. Дети преобразуют действия объекта в слова с уменьшительно-ласкательным суффиксом –лка, –чка,

## 20. Игра «Рифмы»

Дети придумывают слова-рифмы к слову, например, «лягушка».

Лягушка – подушка

Лягушка - подружка и др.

## 21. Составление сказки методом «Каталога»

Воспитатель предлагает совместно придумать сказку как настоящие сказочники.

С помощью Умной Ромашки выбирается зачин («Жили-были...», «В некотором царстве, в некотором государстве...», «Однажды...» и т.д.)

Вопросы:

- Жил-был... Кто?
- Какое добро умел делать?
- Встретил кого злого?
- Какое зло этот отрицательный герой всем причинял?



- Был у нашего героя друг.
- Как он мог помочь главному герою?
- Что стало со злым героем?
- Где наши друзья стали жить?
- Что стали делать?

По завершению сказки дети создают книгу. Придумывают название и записывают сказку, а также делают к ней иллюстрации.

## 22. Игровое задание «Добавь словечко» (Метод прямой аналогии).

Яркое, теплое (Что?) – солнце  
 Руки, лужи (Какие?) – грязные  
 Снег, мороженое (Что делают?) – тают  
 Звенит, бежит (Что?) — ручей  
 Котенок, девочка (Какие?) – маленькие  
 Чашка, тарелка (Что делают?) – стоят



## 23. Дидактическое упражнение «На что похоже?»

(Метод графической символической аналогии)

Вова приготовил для вас загадку:

Днем оживает,  
 Ночью засыпает.

(Выставляется графическая модель загадки о сосульке)

- На что похожа сосулька? (На нос, морковку, колпак, ножик, карандаш, иголку, клюв, указку).
- Давайте назовем красивые слова о сосульке. Сосулька какая? (Прозрачная, длинная, мокрая, холодная, блестящая, прозрачная, острая)

## 24. Дидактическое упражнение «Что это может быть?» (Метод ассоциаций)

— А что еще может быть мокрым и блестящим? (Лед, лужа, трава, зеркало, окно, машина)

## 25. Дидактическая игра «Лесенка противоположностей» (Прием «Наоборот»)

— Ребята, вы так много знаете о весне, а зиму с весной не перепутаете? Давайте быстренько поднимемся по лесенке противоположностей (Два контрастных маленьких человечка выставляются на лесенку)

Пособие «Лесенка противоположностей»

Зима ушла, а весна... пришла

Зима холодная, а весна... теплая.

Зимой солнце морозит, а весной... греет.

Зимой сугробы высокие, а весной... низкие.

Зимой надевают шубы, а весной ... куртки

## 26. Игра «Увеличение – уменьшение».

- Вот у меня карандаш, меня он не устраивает, я хочу его увеличить. Показываю детям огромный карандаш, теперь он похож на волшебную палочку.

Что бы вы хотели увеличить или уменьшить? -Хотел бы уменьшить зиму, а увеличить лето.

-Хотела бы увеличить выходные. -Хочу увеличить капли дождя до размеров арбуза.

Усложним эту игру дополнительными вопросами:

Что бы вы хотели увеличить, а что уменьшить? Зачем вы хотите увеличивать или уменьшать? (дети приводят свои ответы)

- Хочу увеличить конфету до размера холодильника, чтобы можно было отрезать куски ножом.

- Пусть руки на время станут такими длинными, что можно будет достать с ветки яблоко, или поздороваться через форточку, или достать с крыши мячик.

- Если деревья в лесу уменьшатся до размеров травы, а трава до размеров спички, тогда легко будет искать грибы.

**27. В «Стране небывалой»,** нелепицы по картине найдите, что неправильно нарисовал художник-шутник, и почему так в жизни не бывает, объясните, в чем нелепость и неправдоподобность.

**28. Пиктограммы** - (у детей на столах карточка)

Внимательно рассмотрите рисунки, которые называются пиктограммами. Закройте рисунок кружком, на котором изображены: девочка, море, зима, лето, сад, лес, радость, грусть.

**29. Животные из страны «Выдумляндия».**

Отыскать в каждом из фантастической животной части тела знакомых тебе зверей. Рассказать, что может делать это необычное животное (летать, плавать, ползать, жить среды льдов, долго находиться без воды и пр.) Как его назвать?

**30. Игра «Подарок»**

Дети встают в круг. Одному дают в руки коробку с бантом просят передать ее соседу с теплыми словами: "Я дарю вам зайчонка", или "Я дарю вам козленка, рожки у него еще не выросли", или "Я дарю вам большую конфету, "В коробке кактус, не уколитесь".

**31. «Что умеет делать?»**

Ведущий называет предмет, а дети рассказывают, что он умеет делать. Например, велосипед может катать, перевозить груз, падать, его можно разобрать на запчасти, подарить, поменять и т.д. Предложите детям поместить предмет в фантастические условия. К примеру, велосипед можно «подарить» Красной Шапочке. Как велосипед помог бы ей?



**32. «Мои друзья».**

Ведущий «превращается» в какой-то предмет и «ищет» друзей.

- Я – водяной. Мои друзья – те, кто живёт в воде.

Дети подбегают или подходят к ведущему, называя подходящие предметы.

**33. «Что было – чем стало»**

Можно предложить детям называть предметы, изготовленные из

названного материала:

- Что изготовлено из дерева? (бумага, мебель, спички).

- Было зёрнышком, а стало... (деревом)

- Чего было много, а стало мало? (Звёзды, потому что днём их не видно; снег, потому что растаял и т.д.

- Было зелёным, а стало жёлтым. Что это?

Вариант задания: называем предмет, а дети рассказывают, из чего он сделан.

**34. «Паровозик»**

Детям предлагаются карточки с изображением предметов в разных временных периодах. Например: зёрнышко, колосок, мука, тесто, пирог. Дети составляют «паровозик». Вариантов заданий множество, все они направлены на формирование понятий «объект в прошлом», «объект в настоящем», «объект в будущем».

**35. «Помоги Золушке»** (нахождение внутренних и внешних ресурсов решения задачи)

Злая мачеха велела Золушке на обед напечь пирожков. Золушка замесила тесто, сделала начинку. Теперь ей нужно раскатать тесто, но скалки нигде нет. Наверно, вредные сёстры спрятали скалку специально, чтобы досадить бедной Золушке. Как теперь поступить?

Варианты: попросить у соседей, купить в магазине новую, сделать самой из полена или бутылки, формировать лепёшки рукой и т.д.

**36. «Коллаж из сказок»**

В чудесном лесу жили Незнайка, Колобок и Буратино. Однажды пошёл Колобок в лес за грибами и не вернулся. Пошли Незнайка и Буратино его искать. Видят, навстречу им Красная Шапочка идёт и горько плачет...

Затем сказка продолжается совместно с ребёнком.

### 37. «Знакомые герои в новых обстоятельствах».

Предлагаем детям пофантазировать о действиях и поведении сказочного героя в другой обстановке. Пример. Нашёл Винни-Пух в лесу башмаки, решил их примерить. Только не знал, что они волшебные. И очутился в Африке. Вокруг пальмы и тропические растения. Удивился медвежонок, идёт и всему удивляется. Вдруг видит, костёр горит. А вокруг костра Бармалей скачет.

### 38. «Аукцион»

На аукцион выставляются различные предметы. Они могут быть настоящими или нарисованными. Детям нужно описать возможности их использования. Кто последним предложит способ применения предмета, тот его забирает.

- Что можно делать ложкой? (кушать, перемешивать, копать, и т.д.)

### 39. Игра «Дразнилка»



На столе разложены картинки с отгадками. Не произнося настоящих названий картинок, взрослый даёт им шуточные имена-дразнилки.

Смотрелки, плакалки, моргалки, подмигивалки и др.- ... глаза

Каталка, возилка, скакалка, ржалка, цоколка - ... лошадка.

Забивалка, ударялка, стучалка - ... молоток.

Разгадав загадку, игроки стараются как можно скорее поставить пальчики на соответствующую картинку. Можно поменяться ролями, дети сами придумывают и загадывают загадки, а взрослые должны угадать, о чём идёт речь.

### 40. Игра «По кругу»

Дети сидят вокруг стола. В руках взрослого стопка перевёрнутых карточек. Ребёнок вынимает из этой стопки любую картинку, например «шуба» и придумывает какое-нибудь словосочетание, «шуба пушистая». Картинка передвигается к другому ребёнку, и каждый игрок дополняет картинку определением и передвигает по кругу. Игрок, назвавший последнее словосочетание, оставляет картинку у себя и получает право вынуть из стопки следующую картинку. Победителем становится обладатель наибольшего количества картинок.

### 41. Игра «Шкатулка со сказками»

Понадобится коробочка с 8-10 любимыми игрушками.

Содержание: Взрослый предлагает вынимать произвольно фигурки из коробки. Надо придумать, кем или чем этот предмет будет в сказке. После того как первый играющий сказал 2 – 3 предложения, следующий вынимает другой предмет и продолжает рассказ. Когда история закончилась, предметы собирают вместе и начинается новая история. Важно, чтобы каждый раз получилась законченная история, и чтобы ребенок в разных ситуациях придумал разные варианты действий с одним и тем же предметом.

### 42. Игра «Превращения»

Содержание: Взрослый даёт задание назвать то, во что может превратиться кружка без ручки (в стакан), кепка без козырька (в шапку), кувшин без горлышка и ручки (в вазу), диван без спинки (в кровать), стул без спинки (в табурет), кресло без подлокотников (стул).

### 43. Игра «Исправь ошибку»

Взрослый произносит предложение, в котором сопоставляются два предмета (объекта). Ребёнку необходимо исправить ошибку, предложив два правильных варианта суждения. Например: «Мел белый, а сажа жидкая. В первой части сравнения сказано о цвете, а во второй части – о твёрдости. Правильно будет так: мел белый, а сажа чёрная или мел твёрдый, а сажа мягкая».

Примерный речевой материал:

- внучка маленькая, а бабушка старенькая;
- Ослик Иа большой, а Винни Пух толстый;
- Лиса хитрая, а Колобок жёлтый;
- Гулливер высокий, а Дюймовочка маленькая;
- Заяц серый, а петушок смелый;
- Винни Пух любит мёд, а Пятачок розовый;
- Дюймовочка лёгкая, а ласточка большая;
- У Пьеро рукава длинные, а у Мальвины волосы голубые и т.п

### 44. Эвритм – прием фантазирования, при котором конкретный объект рассматривается по плану:

1. Функция и противоречия в данном объекте;



2. Варианты, которыми представлен объект (фантазирование: каких вариантов не существует?);
3. Анализ ситуации: данный объект на земле остался один-единственный, какие последствия этого могут быть?
4. Анализ ситуации: объект исчез, как будет выполняться функция?
5. Анализ причин в ситуации: объект есть, а функция не выполняется;
6. Придумывание новых объектов путем объединения данного объекта с другими (можно произвольными).

#### **45. Круги Луллия.**

Пособие представляет собой несколько кругов разного диаметра, нанизанных на общий стержень. В верхней части стержня устанавливается стрелка. Все круги разделены на одинаковое количество секторов. Круги и стрелка подвижны. Свободное вращение всех частей приводит к тому, что под стрелкой оказываются определённые сектора на каждом из кругов.

Цель данного пособия: уточнять знания дошкольников в различных предметных областях; развивать вариативность воображаемых образов.

«**Составь слово**» - используется для составления слов.

«**Смешивание цветов**» - закрепление получения цвета и его оттенков.

«**Сочини сказку**» - используется для составления различных вариантов сказок.

#### **46. Пособие «Гусеничка»**

формирует умение сравнивать объекты по нескольким различным признакам. Составлять загадки, используя признаки, представленные в виде зрительных символов. Учить классифицировать объекты по данным признакам, составлять описательные рассказы.

#### **47. «Волшебная дорожка»**

В основе сюжета многих сказок - действия какого-либо героя: он путешествует с определенной целью, при этом взаимодействует с другими объектами (преодолевают препятствия, решает задачи, изменяясь при этом сам и меняя объекты взаимодействия), и многому может научиться.

#### **48. «Дидактический мяч»**

Активно используется в младшем возрасте пособие "Дидактический мяч", с помощью которого детей учим находить слова - антонимы. Приведём пример использования пособия в разных возрастных группах. Задания для детей 4-х лет. Воспитатель предлагает слово - существительное (прилагательное, глагол), а ребёнок говорит противоположное по значению. Пример: грусть - радость; белый - чёрный; плакать - смеяться.

#### **49. Пособие «Часы»**

Символы имён признаков вводились постепенно: от простых (цвет, форма, размер) к более сложным (температура, вес, расстояние, запах и т.д.). В пособиях расположили 17 имён признаков, оставили ещё дополнительные пустые ячейки для будущего. Пособие стало универсальным: использовалось на разных видах занятий и как алгоритм для составления описательных рассказов и загадок.

#### **50. «Вертолина»**

Игра, способствующая расширению и активизации словарного запаса детей, поле разделено на несколько предметных областей: птицы, посуда, одежда и др. раскручивается стрелка и находится определённая область, дети по очереди называют слова, относящиеся к данной области. Побеждает тот, кто наберёт наибольшее количество баллов.