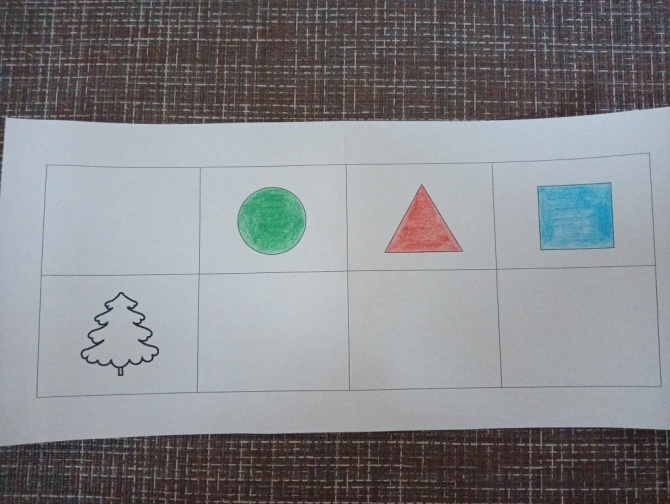
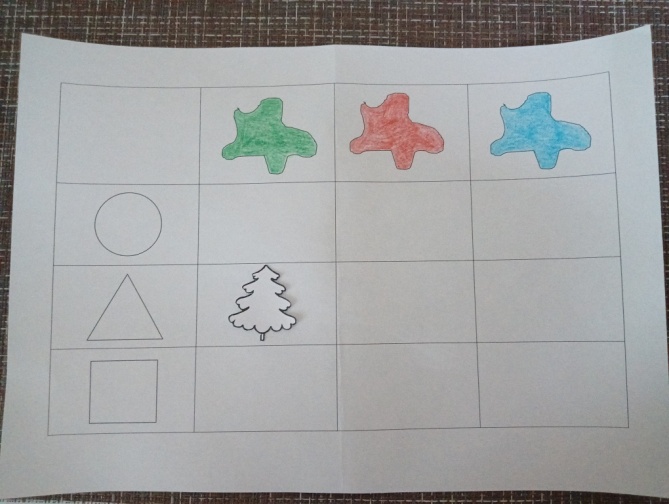
**Картотека игр по ТРИЗ-технологиям на активизацию словарного запаса**

1. «Волшебная дорожка». В основе сюжета многих сказок — действия какого-либо героя: он путешествует с определённой целью, при этом взаимодействует с другими объектами.

Работа по «Волшебной дорожке» начинается с трех лет. Сначала предлагаем детям простые задания: два вертикальных объекта (какой-либо герой) и не более трех объектов – горизонтальных (цвет, форма). Герой путешествует по дорожке, и с ним происходят самые невероятные изменения.

Игра «Подберём ёлочке наряд». Первый вариант: на игровом поле 3 предмета-признака по горизонтали – зелёный круг, красный треугольник, синий квадрат. Ёлочка идёт по дорожке, а ребёнок называет какой наряд ёлочка примерила: ёлочка зелёная и круглая и т.д. Второй вариант (усложнение): по три предмета-признака по горизонтали и вертикали (цвет и форма). Ёлочка идёт по дорожкам, а ребёнок называет: ёлочка зелёная и треугольная.

1. *«Дидактический мяч».* С помощью этого пособия детей учат находить слова-антонимы.

Активно используется в младшем дошкольном возрасте. Пример использования пособия для детей 4-х лет. Воспитатель предлагает слово - существительное (прилагательное, глагол), а ребёнок говорит противоположное по значению. Пример: грусть - радость; белый - чёрный; плакать - смеяться.

1. «*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.



1. «*Наоборот*». Игра способствует развитию у детей дошкольного возраста умению подбирать слова, противоположные по значению (антонимы), развивает словарь.
2. «*По кругу*».

Дети сидят вокруг стола. В руках у педагога стопка перевёрнутых карточек. Ребёнок вынимает из этой стопки любую картинку, например «шуба», и придумывает какое-нибудь словосочетание, например «шуба пушистая». 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.

1. *«Что-то — часть чего-то».* Понадобится разрезная предметная картинка из 12–16 частей.

Картинка лежит на столе изображением вниз. Наугад по желанию детей открывают один квадрат. Дети рассматривают его, предполагают, на что похоже изображение, у каких предметов ещё бывают такие части.

1. *«Да-Нет» или «Угадай, что я загадала».* Например, воспитатель загадывает слово «слон», дети задают вопросы, воспитатель отвечает только «да» или «нет», пока дети не угадают задуманное.
2. *«Хорошо-плохо».* Цель игры — учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.