**Активизация словарного запаса путём использования ТРИЗ-технологий**

Использование ТРИЗ-игр позволяет активно развивать у детей все компоненты устной речи (обогащение словарного запаса, развитие грамматического строя и связной речи). ТРИЗ даёт детям возможность проявить свою индивидуальность, нестандартно мыслить и высказывать свои мысли, развивая речь.

Для активизации словарного запаса детей можно использовать следующие методы и приёмы ТРИЗ-технологии:

*«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. Например, цыпленок решил прогуляться по волшебной дорожке. Отправился он в путешествие и оказался на дорожке с синим квадратом. Какой формы и цвета стал цыпленок? (цыпленок стал синим и квадратным). Затем цыпленок оказался на дорожке с желтым треугольником. Каким по форме стал цыпленок? И потом цыпленок оказался на дорожке с красным кругом. Каким по форме и по цвету стал цыпленок? Таким образом, цыпленок путешествует по «Волшебной дорожке» и попадает в гости поочередно к разным фигурам.

*«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.

«*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.

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

«*Эхо*». Детям напоминается, что такое эхо, что оно в точности повторяет то, что слышит. Детям предлагается сыграть роль эха, но повторить не всё слово, а лишь его концовку. Например, машина – шина, олень – лень и т.д.

«*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.

*«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.

*«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.

*«Хорошо-плохо».* Цель игры — учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.