

МЕТОДИЧЕСКОЕ ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ «ДОМИКИ»

АВТОР – СОСТАВИТЕЛЬ: О.С. БЫРДИНА



От автора - составителя: В актуальных научных исследованиях подчеркивается значимость формирования речевой среды как одного из ключевых элементов развивающей среды образовательной организации. В области дошкольной педагогики развивающая среда определяется как естественная обстановка, рационально структурированная и обогащенная разнообразными сенсорными стимулами и игровыми ресурсами. В такой среде обеспечивается возможность коллективного вовлечения всех участников образовательного процесса в активную речевую деятельность.

Организация речевого развития детей включает в себя выявление эффективных технологий, способствующих прогрессу детской речи. Инновационные технологии представляют собой совокупность методов, методик, приемов обучения и образовательных средств, ориентированных на достижение положительных результатов благодаря динамическим изменениям в личностном развитии ребенка в современных условиях.

При выборе технологии ориентировалась на следующие требования ФГОС и ФОП дошкольного образования: развитие коммуникативных умений детей, воспитание культуры общения и речи, личностно-ориентированное общение с ребенком, активная речевая практика каждого ребенка, взаимосвязь познавательного и речевого развития, здоровьесберегающий характер.

Работа по преодолению речевых затруднений у детей проводится в тесной связи с игровой деятельностью и является стимулом для развития речи. Все игры способствуют правильному развитию умственной и речевой активности детей.

Игры и игровые упражнения пособия «Домики» дают педагогу возможность проводить занятия с детьми более живо и интересно. Все игры, направлены на решение многих задач. К ним можно возвращаться неоднократно, помогая детям усвоить новый материал и закрепить пройденный.

Игровые формы коррекции эффективно способствуют формированию произвольной регуляции сначала игрового, а потом и общего поведения ребёнка. В процессе игры формируется умение работать самостоятельно, осуществлять контроль и самоконтроль, согласовывать свои действия и соподчинять их [1].

Игровое пособие «Домики» направлено на активизацию и расширение словарного запаса, отработку лексического и грамматического строя речи, на развитие зрительного и слухового восприятия, слухового внимания, слуховой памяти, развитие тактильных ощущений, образного и словесно – логического мышления, умственных действий, усвоение сенсорных эталонов.

Описание пособия

Пособие состоит из двух разноцветных тарелок (маленькая и большая), волчков, разноцветных бочонков, домиков разных цветов из фетра и бумаги, яркие карточки, карточки чёрно – белого цвета, карточки – контуры.

Для создания пособия домики использовала плоские деревянные тарелки шириной 12 см. и 25 см., с закруглёнными краями (чтоб волчок крутился на площади тарелки), волчки, тактильные деревянные бочонки, фетр, разных цветов. Тарелки раскрасила глянцевыми акриловыми красками, поделив их на сектора по цветам, маленькую на шесть зон, большую на восемь. Бочонки, тоже раскрасила глянцевыми акриловыми красками. Домики из фетра вырезала с помощью трафарета.



Играть можно как с одним ребёнком, так и с группой детей. Игра подходит для разных возрастных групп, а уровень сложности можно выбрать самостоятельно.

Наполнение пособия позволяет использовать его для игры и тестирования, для учебных занятий и проведения домашних конкурсов. Игру можно легко дополнять карточками со своими картинками, кубиками, волчками.

Методическое пособие «Домики» предназначено для работы с детьми, имеющими речевые нарушения, и способствует формированию грамматически верной, лексически богатой и фонетически четкой речи, обеспечивающей полноценное общение и подготовку к школе. Полученные материалы могут быть использованы в методических рекомендациях, адресованных специалистам (логопедам, дефектологам, психологам, воспитателям), работающим с детьми с общим недоразвитием речи, в практической деятельности логопеда. Применение этой методики является эффективной профилактикой нарушений чтения и письма у дошкольников с ОНР (общее недоразвитие речи).

Как работать с пособием (инструкция)

В пособии предлагается множество разнообразных заданий различной сложности, направленных на:

- развитие понимания обращённой речи и накопления словарного запаса, формирование слоговой структуры слова, формирование и отработку лексического и грамматического строя речи, формирование фразовой речи, развитие операций мышления, зрительного восприятия, а также автоматизацию звуков раннего и позднего онтогенеза, усвоение сенсорных эталонов.

На первый взгляд данное пособие может не представляться чем-то примечательным, если рассматривать его с добавлением "развивающих игр". Однако, в чем заключается отличие? Игровое пособие на самом деле способствует развитию всех участников образовательного процесса: как воспитанников, так и педагогов, а также взрослых и детей, игроков и ведущих. Задавать интересные вопросы – это лишь половина проблемы; важно также правильно прийти к ответу. Например, если на запрос «что может быть прозрачным?» ребенок отвечает «цветок», не спешите утверждать, что этот ответ неверен — возможно, он имеет в виду витражный цветок! В одной фразе объединяются восприятие, память, мышление, воображение и речь, создавая сложную систему, где каждый элемент взаимосвязан с другими.

Развитие словесно-логического мышления позволяет решать задачи и делать выводы, основываясь не на внешних признаках объектов, а на внутренних, существенных свойствах и отношениях. Переход от ощущения к мышлению...

Усложнение занятий:

1. Сначала задания предлагаются с использованием цветных изображений, а потом – на материале силуэтных и контурных карточек.

ИГРА « ПОСЕЛИ В ДОМИК – КРАСНЫЙ, ЖЁЛТЫЙ, СИНИЙ, ЗЕЛЁНЫЙ....»

Цель игры: развитие у детей навыков цветового восприятия и классификации предметов.

Материалы: набор предметных карточек по цветам: *синие, жёлтые, зелёные, красные*; домики: *синий, жёлтый, красный, зелёный*.



Подготовка к игре: Расположите домики в круге или в ряд на столе. Разложите цветные карточки рядом с домиками.

В начале игры каждый игрок выбирает одну карточку. Затем, по очереди, игроки показывают свою карточку, и называет её цвет. Игрок должен поместить свою карточку в домик соответствующего цвета. Игра продолжается до тех пор, пока все картинки не будут расположены в правильные домики.

Далее взрослый просит ребёнка назвать, что изображено на карточке, например: синяя кружка, синий шар, синий зонт и т.д.

ИГРА «КТО В ДОМИКЕ ЖИВЁТ»

Цели игры: развивать у детей умение обобщать и классифицировать, используя обобщающие слова. Повышать уровень словарного запаса детей, знакомя их с названиями животных, растений и предметов.



Материалы: бумажные домики (синий, жёлтый, красный, зелёный), карточки с изображениями различных животных, растений или предметов, которые будут «жить» в домиках (например: собака, кошка, волк, медведь, курица, ворона и т.д.).

Взрослый демонстрирует ребёнку четыре домика (синий, жёлтый, красный, зелёный), просит ребёнка заглянуть в окошко и спросить: «Кто в домике живёт?». (В домике синего цвета живёт - корова. Корова, какое животное: дикое или домашнее? В этом домике живут - домашние животные.) Найди среди картинок домашних животных и посели их в домик синего цвета и т.д.

ИГРА «РАЗЛОЖИ ФИГУРКИ ПО ДОМИКАМ»

Цели игры: совершенствовать восприятие формы, развивать произвольное внимание. Повышать уровень словарного запаса детей, знакомя их с геометрическими фигурами.



Материалы: домики по цветам, карточки с изображением геометрических фигур, карточки с изображением фигур.

Взрослый демонстрирует ребёнку четыре домика (синий, жёлтый, красный, зелёный), просит ребёнка заглянуть в окошко и спросить: «Кто в домике живёт?». (В домике синего цвета живут – квадраты). Найди среди геометрических фигур квадраты и посели их в домик синего цвета и т.д.

Усложнение: попросить ребёнка, посчитать, сколько фигур в каждом домике, подобрать соответствующую цифру.

ИГРЫ С «ЛОГОБОЧАТАМИ» ИЛИ «ЛОТОШКАМИ» ИГРА «НАЙДИ НА ОЩУПЬ» (ВАРИАНТ 1)



Цель: развитие мелкой моторики, логического мышления, тактильной памяти.

Материалы: мешочек, бочонки.

Взрослый достаёт из мешочка один бочонок, показывает ребёнку, даёт потрогать и объясняет его отличия. Ребёнок должен засунуть руку в мешочек и на ощупь найти пару к этому бочонку.

ИГРА «НАЙДИ ПАРУ» (ВАРИАНТ 2)



Взрослый раскладывает бочонки и просит ребёнка найти одинаковые, обсуждая с ним свойства тактильных поверхностей и цвет. Взрослый предлагает ребёнку найти бочонок с каким-то определённым свойством: ребристые, гладкие, колючие, шуршащие, мягкие, красивые, жёлтые и т.д.

ИГРА «БОЧОНОК СПРЯТАЛСЯ» (ВАРИАНТ 3)

Материалы: бочонки, мешочек.

Цель: развитие памяти, внимания.

Взрослый просит ребёнка закрыть глаза, прячет один бочонок, ребёнок рассматривает оставшиеся бочонки и говорит, какой спрятался.

ИГРА «ПОСЕЛИ В ДОМИК» —

(деревянный (ая), (ые), (ое), стеклянный (ая), (ые), (ое), резиновый (ая), (ые), (ое), пластмассовый (ая), (ые), (ое), бумажный (ая), (ые), (ое), металлический (ая), (ые), (ое) **(УСЛОЖНЁННЫЙ ВАРИАНТ)**

Цель: учить детей образовывать относительные прилагательные (вопрос *какой по материалу?*) и включать их в предложения.

Материалы: бочонки, мешочки, домики, карточки с изображением деревянных, металлических, стеклянных, резиновых, пластмассовых предметов. На бочонках наклеены изображения стекла, лодки, ключа и т.д.

Взрослый объясняет, что надо достать бочонок из мешочка, рассмотреть, назвать цвет бочонка и картинку, изображённую на бочонке. Предметы, сделанные из стекла поселить в домик красного цвета, предметы, сделанные из металла в домик синего цвета.

ИГРА «ПОСЕЛИ В ДОМИК» –

(тяжёлый (ая), (ые), (ое), холодный (ая), (ые), (ое), горячий (ая), (ые), (ое), лёгкий (ая), (ые), (ое), острый (ая), (ые), (ое), мягкий (ая), (ые), (ое), твёрдый (ая), (ые), (ое))» (УСЛОЖНЁННЫЙ ВАРИАНТ)

Цель: развивать у детей навык образования качественных прилагательных, способствуя расширению их словарного запаса и улучшению устной речи.

Материалы: бочонки, мешочки, домики, карточки. На бочонках наклеены изображения стекла, лодки, ключа и т.д. На бочонках наклеены изображения гвоздей, кирпича, мороженого, обогревателя, ваты и т.д.

Взрослый объясняет, что надо достать бочонок из мешочка, рассмотреть, назвать цвет бочонка и картинку, изображённую на бочонке. Предметы, которые можно сказать холодные поселить в домик белого цвета, предметы, сделанные лёгкие в домик розового цвета.

ИГРЫ С ВОЛЧКАМИ

ИГРА «БЫСТРЫЙ ВОЛЧОК»



Цель: развивать у детей навык образования качественных прилагательных, способствуя расширению их словарного запаса и улучшению устной речи.

Материалы: тарелочка – 6 секторов, волчок, домики, карточки.

Взрослому заранее необходимо поместить карточки с изображением металлических, резиновых, пластмассовых, деревянных, стеклянных предметов в кармашки домиков.

Взрослый объясняет, что ребёнку надо раскрутить волчок, на какой цвет укажет стрелочка, в домик этого цвета поселим карточку или предмет, что может быть сделано из резины, бумаги, дерева, стекла, металла, пластика и т.д.

ИГРА «БЫСТРЫЙ ВОЛЧОК»

Цель: развивать у детей навык образования качественных прилагательных, способствуя расширению их словарного запаса и улучшению устной речи.

Материалы: тарелочка – 8 секторов, волчок, домики, карточки.

Взрослому заранее необходимо поместить карточки с изображением предметов в кармашки домиков.

Взрослый объясняет, что ребёнку надо раскрутить волчок, на какой цвет укажет стрелочка, в домик этого цвета поселим карточку или предмет, который может быть лёгким, тяжёлым, холодным, горячим и т.д.

ИГРЫ С КУБИКОМ

ИГРА «РАЗНОЦВЕТНЫЙ КУБИК»

(В зависимости от возраста и количества игроков число карточек в игре можно менять)

Цель: развитие зрительного гнозиса, образного и словесно - логического мышления.

Материалы: чёрно – белые карточки, кубик с разноцветными кляксами.

Вариант 1

Для игры необходимы чёрно - белые карточки и кубик с цветными кляксами. Карточки выкладываются в центре стола картинками вверх. Ведущий бросает кубик. Задача игроков – подобрать (по очереди) как можно больше предметов, нарисованных на карточках, которые могут быть окрашены в выпавший на кубике цвет. Тот, кто выбрал картинок больше всех, получает призовую фишку. Картинки возвращаются в центр стола. После этого кубик бросается снова и задание повторяется. *(По количеству набранных фишек определяется победитель).*

Вариант 2

Все карточки с картинками поровну раздаются участникам.



Шесть цветных домиков выкладываются в центре стола. Игроки бросают кубик, в зависимости от выпавшего цвета по очереди кладут свои карточки рядом с домиком, цвет которого, по мнению играющего может совпадать с цветом картинки.

Игрок, который разложит все свои карточки первым, объявляется победителем.

Вариант 3

Игрокам раздаются цветные домики. Карточки раскладываются в центре стола картинками вниз. Игроки по очереди открывают по одному окошечку в домике. Если игрок обоснует, что выбранная им карточка может быть окрашена в цвет его домика (например, ёж может быть оранжевым, если он резиновый), карточка остаётся у игрока и ему приносит одно очко.

По количеству игроков определяется победитель.

ИГРА «ПРЯТКИ С КУБИКОМ»

Цель: развивать у детей внимание и память.

Материалы: для игры понадобятся цветные домики, кубик с кляксами и карточки с картинками.

Ведущий выбирает шесть картинок и накрывает их цветными домиками, фиксируя внимание игроков на изображении, например: «Красным домиком накрываем перец. Потому что он может быть красным»...

Когда все картинки закрыты, первый игрок бросает кубик и вспоминает, что лежит под домиком такого же цвета, что и выпавшая «клякса». Если картинка угадана, игрок забирает её себе – это одно очко. Если нет – ведущий может вернуть ту же картинку на место, а может заменить на другую.

По количеству набранных очков определяется победитель.

ИГРА «БАЗАР» - ЛОГИЧЕСКИЙ КРОССВОРД

Цель: развитие зрительного гнозиса, образного и словесно - логического мышления.

Материалы: для игры понадобятся все карточки с изображением разных предметов.

Каждый игрок получает по 6-8 карточек, остальные складываются в сторону картинками вниз, образуя «базар». Ведущий берёт первую карточку, например, банку с вареньем. Первый игрок должен из своего набора подобрать к этой картинке другую, связав их каким-либо признаком. Например, лампочку, (она же стеклянная) или ягоду (варенье в банке – из ягод)...

Таким образом, выстраивается змейка из карточек, причём игроки могут подставлять картинки не только к крайним карточкам, но и к промежуточным. Если игрок не находит у себя подходящей карточки, он берёт её из «базара». Тот, кто выставил все карточки первым - побеждает.

ИГРА «ВЕСЁЛЫЕ ДОМИКИ ИЛИ ЗВОНКИЕ ДОМИКИ»

Цель: развивать фонематический слух.

Материалы: звоночки.

На звоночках наклеены домики (зелёный, красный). Если ребёнок услышит одинаковые слова, нажмёт на домик зелёного цвета, если слова звучат по-разному, на домик красного цвета.

ИГРА «ПОДАРКИ ДЛЯ КУКОЛ»

Цель: развивать у детей умение выделять гласные звуки в начале слов для улучшения фонетического восприятия и навыков чтения.

Вариант 1

Взрослый объясняет, что звук [А] живёт в домике красного цвета, звук [У] живёт в домике жёлтого цвета. Нужно из картинок выбрать только те, которые начинаются на звук [А], [У] и поместить эти картинки по цветовым домикам.

Вариант 2

Взрослый объясняет, что сегодня будем дарить подарки для кукол, их зовут АНЯ, УЛЯ, ОЛЯ, ИННА. Затем сообщает, что картинка, название которой начинается на звук [А], мы подарим Ане, картинка, которая начинается на звук [У], подарим Уле и т.д.

Вариант 3

Цель: учить детей дифференцировать на слух [К] и [Т] в словах.

Взрослый показывает детям две нарядные куклы и объясняет, что зовут их Таня и Катя. Таня живёт в синем домике, Катя в голубом. Затем сообщает, что сейчас дети будут играть в день рождения и дарить куклам подарки: Кате те, в названии которых есть звук [К], Тане те, в названии которых есть звук [Т].

ИГРА «СИНИЙ - ЗЕЛЁНЫЙ»

Цель: закрепление навыка различения твёрдых и мягких согласных звуков. Взрослый показывает детям два дома, синий и зелёный. Затем сообщает, что сейчас дети будут раскладывать картинки по этим домикам, если ребёнок в слове услышит твёрдый звук [К], поместим картинку в домик синего цвета, если услышим звук [К'] то, поместим в домик зелёного цвета.

ИГРА «ВЕСЁЛЫЕ ДОМИКИ»

Цель: учить детей дифференцировать на слух звуки [С]-[Ш], автоматизировать звуки [С]-[Ш] в словах.

Взрослый показывает детям два дома, синий и жёлтый. Затем сообщает, что сейчас дети будут раскладывать картинки по этим домикам, если ребёнок в слове услышит твёрдый звук [Ш], поместим картинку в домик синего цвета, если услышим звук [С] то, поместим в домик жёлтого цвета.

ИГРА «СЛОВОДОМИКИ» - подбор антонимов

Цель: развивать у детей дошкольного возраста навыки подбора антонимов для обогащения словарного запаса и формирования понимания противоположных значений слов.

Материалы: шаблоны домиков, карточки.

Взрослый называет картинку, кладёт на окошечко домика, затем просит подобрать противоположную картинку (большой – маленький, низкий – высокий и т.д.).



ИГРА «ПАРОЧКИ»

Цель: развивать у детей дошкольного возраста способность подбирать парные картинки, способствующие формированию ассоциативного мышления и укреплению связи между предметами в окружающем мире.



Материалы: шаблон домика, карточки с изображением предметов. **Например:** «ключ – замок», «кровать – подушка», «цветок – бочка», «картина – карандаш», «забор – гвозди», «платье – бусы», «очки – лупа», «портфель – книга».

В зависимости от возраста и возможностей игроков подбирается количество картинок. Ведущий сам или с помощью участников выкладывает карточки, объясняя принцип объединения.

Все участвующие в игре парные картинки выкладываются на столе изображением вверх и перемешиваются. Игроки запоминают местоположение парных картинок. Затем ведущий их переворачивает изображением вниз, не нарушая местоположения. Каждому игроку разрешается открыть две карточки. Сначала он открывает одну и вспоминает, где находится парная этой картинке. Если вторая карточка открыта верно, игрок забирает пару себе. Выигрывает игрок, открывший больше карточек.

ИГРА «СКАЗКА ИЛИ РАССКАЗ В ДОМИКЕ»

Цель: развивать у детей дошкольного возраста навыки выкладывания картинок по образцу и составления на их основе коротких рассказов, способствуя развитию творческого мышления, воображения и навыков повествования.

Материалы: большие домики из фетра, карточки.

Взрослый раскладывает картинки в таком порядке:

ДЕТИ	ПОЛЯНКА	ЦВЕТЫ
СОЛНЫШКО		РАДУГА

Затем просит ребёнка выложить в таком порядке такие же картинки по образцу. Далее ребёнок с помощью взрослого составляют предложения с этими картинками.

Примерное содержание текстов:

Тучка

По небу плывёт тучка. Скоро начнёт капать дождь. Громко чирикают птички. Пищат птенчики. Лисичка спешит в нору. У неё отличная нора под ёлочкой.

Зимой зайчика был беленький. Настали тёплые деньки. Весной у зверька началась линька. Он стал серенький. Вот косой бежит в дальний ельник. Его большие уши мелькают среди трав.

Весна

Из берлоги вылез большой медведь. Он очень голодный. Медведь стал собирать мелкие корешочки. Они горькие. Сел мишка отдохнуть под тополь. На веточке сидела серая белочка. У неё началась линька. Скоро её мех станет рыжим.

Под столом спит овчарка Вета. На диване лежит кот Пушистик. В кресле скучает кошка Мурка. Во дворе мычит корова Бурёнка. К ней бежит телёнок Зевс.

Осень. Моросит дождь. Мелкие капельки стучат по крыльцу. Маленькая Маша рисует в альбоме. Вот олень, рысь. Это большой медведь. Надо взять ещё альбом. Этот закончился.

ИГРА «УЗНАЙ ПО ОПИСАНИЮ»

Цель: учить детей составлять небольшие описательные рассказы о предметах.

Материалы: карточки.

Взрослый раскладывает картинки (шляпа, комар, капуста, яблоко), в зависимости от возраста и описывает предмет. Ребёнок должен назвать предмет по описанию.

НОВАЯ, СЕРАЯ, МУЖСКАЯ, МОДНАЯ, БОЛЬШАЯ, ТКАНЕВАЯ	МАЛЕНЬКИЙ, ЛЕТАЮЩИЙ, КУСУЧИЙ, ЗЛОНКИЙ, ЗЛОЙ, ДЛИННОНОГИЙ, ГОЛОДНЫЙ
КРУГЛАЯ, ЗЕЛЁНАЯ, БЕЛОКАЧАННАЯ, БОЛЬШАЯ, ХРУСТЯЩАЯ	КРУГЛОЕ, АРОМАТНОЕ, ВКУСНОЕ, ВИТАМИННОЕ, СЛАДКОЕ

Желаю вам успехов!

Список литературы:

1. Глозман Ж.М. Практическая нейропсихология. Опыт работы с детьми, испытывающими трудности в обучении / Под.ред.Ж.М. Глозман. – 4-е изд. – М.: Генезис, 2024. – 336 с.
2. Т.Л. Фёдорова, Все виды диктантов для 1- 4 классов с объяснениями. – М.ЛадКом. 2007.128 с.
3. Научно – методический журнал 2008, № 1 Борисова Е.А. «Лексический материал для закрепления правильного произношения», стр.58

ПРИЛОЖЕНИЕ

ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ «ДОМИКИ»



Автор –
составитель:
учитель –
логопед
Бырдина О.С.



ИГРА

« ПОСЕЛИ В ДОМИК – КРАСНЫЙ, ЖЁЛТЫЙ, СИНИЙ, ЗЕЛЁНЫЙ....»



**ИГРА
«КТО В ДОМИКЕ ЖИВЁТ»**



ИГРА «РАЗЛОЖИ ФИГУРКИ ПО ДОМИКАМ»



ИГРЫ С ЛОГОБОЧАТАМИ

Игра «Подбери пару»



ИГРА «ПОСЕЛИ В ДОМИК» –

(деревянный (ая), (ые), (ое), стеклянный (ая), (ые), (ое), резиновый (ая), (ые), (ое),
пластмассовый (ая), (ые), (ое), бумажный (ая), (ые), (ое), железный (ая), (ые), (ое).



ИГРА «ПОСЕЛИ В ДОМИК» –

(тяжёлый (ая), (ые), (ое), холодный (ая), (ые), (ое), горячий (ая), (ые), (ое), лёгкий (ая), (ые), (ое), острый (ая), (ые), (ое), мягкий (ая), (ые), (ое), твёрдый (ая), (ые), (ое))



ИГРА «ПОСЕЛИ В ДОМИК» –

(тяжёлый (ая), (ые), (ое), холодный (ая), (ые), (ое), горячий (ая), (ые), (ое), лёгкий (ая), (ые), (ое), острый (ая), (ые), (ое), мягкий (ая), (ые), (ое), твёрдый (ая), (ые), (ое))



ИГРА «БЫСТРЫЙ ВОЛЧОК» - тарелочка 8 секторов



ИГРЫ С КУБИКОМ
ИГРА «РАЗНОЦВЕТНЫЙ КУБИК»

ВАРИАНТ 1



ВАРИАНТ 2



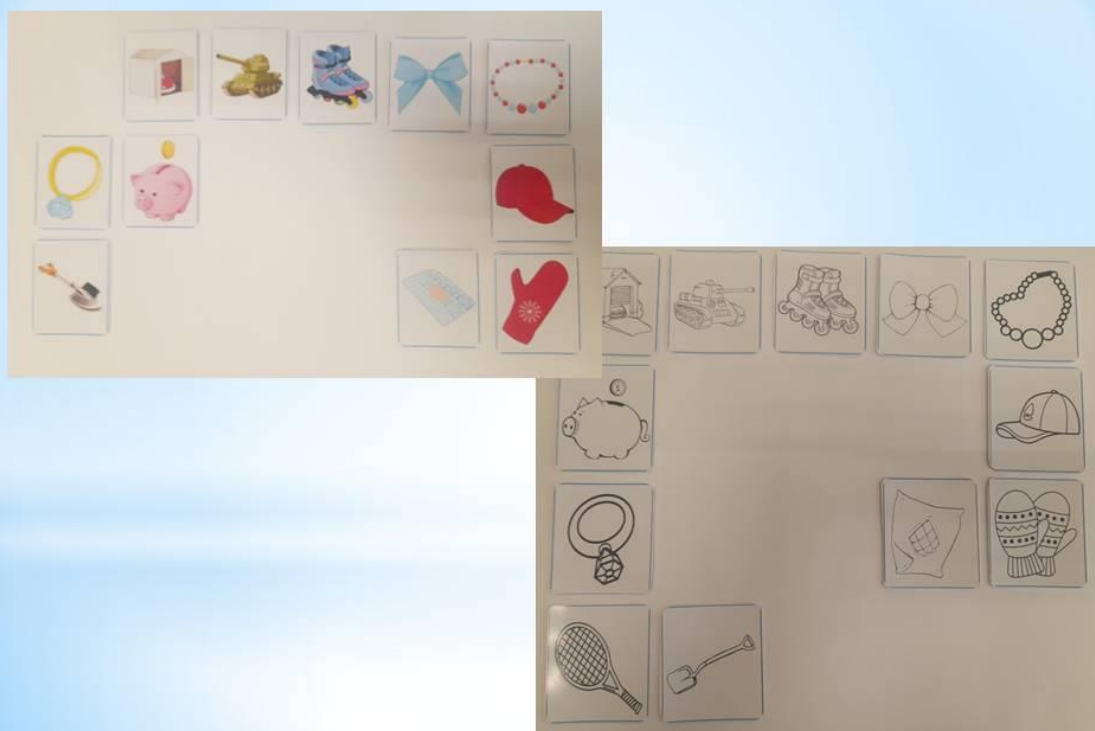
ВАРИАНТ 3



ИГРА «ПРЯТКИ С КУБИКОМ»



ИГРА «БАЗАР» - ЛОГИЧЕСКИЙ КРОССВОРД



ИГРА «ПОДАРКИ ДЛЯ КУКОЛ»



ИГРА «ПОДАРКИ ДЛЯ КАТИ И ТАНИ»



ИГРА «СИНИЙ - ЗЕЛЁНЫЙ»



ИГРА «ВЕСЁЛЫЕ ДОМИКИ»



ИГРА «ПАРОЧКИ»



ИГРА «СЛОВОДОМИКИ» - подбор антонимов

