

## «Собери-ка»

*Цель: Закреплять умение определять значения имени признака.*

Игра представляет собой набор игровых полей. Задача подобрать 4 объекта с соответствующим значением имени признака.

Вариант 1: Упражнение.

Игроки разбирают поля, заполняют их карточками с изображениями объектов, объясняют свой выбор.

Вариант 2: Лото.

Игроки разбирают поля. Ведущий достает карточку с изображениями объекта и называет его со значением произвольного признака (Старый дом; Разноцветный попугай; Ядовитый мухомор и т.д.). Игрок с соответствующим значением имени признака на поле поднимает руку. Выигрывает тот, кто быстрее остальных заполнит поле.

Значение признака можно не называть. Тогда игрок с соответствующим значением имени признака на поле поднимает руку и объясняет почему карточка подходит именно ему.

