|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ВоображаемыйВООБРАЖАЕМЫЙ — что было бы?, что случилось бы? | ВосполняющийВОСПОЛНЯЮЩИЙ - какие?, какой?, когда?, куда? | СубъективныйСУЪЕКТИВНЫЙ —что вы думаете об этом?, что я знаю об этом? | КаузальныйКАУЗАЛЬНЫЙ (почемучкин) — почему?, отчего?, зачем? |
| ОписательныйОПИСАТЕЛЬНЫЙ - что?, кто?, где?, как? | ОценочныйОЦЕНОЧНЫЙ — что хорошо?, что плохо? Что правильнее? | УточняющийУТОЧНЯЮЩИЙ — верно ли?, должен ли?, правда ли? | Рельеф |
| МатериалМАТЕРИАЛ | КоличествоКОЛИЧЕСТВО | ДействиеДЕЙСТВИЕ | ВесВЕС |
| ФормаФОРМА | ЧастиЧАСТИ | МестоМЕСТО | ЦветЦВЕТ |
| ВкусВКУС | https://im3-tub-ru.yandex.net/i?id=d7265a7e0c0daa2538d0baa631993cdb&n=33&h=215&w=163 | https://fs00.infourok.ru/images/doc/265/270440/hello_html_m43e68362.png | http://vserisunki.ru/mini/sobaka12.jpg |
| http://img-fotki.yandex.ru/get/9/119528728.1f69/0_ee7fa_c600013c_XL | http://www.coollady.ru/puc/4/korova/6.jpg | http://baza-snab.ru/upload/iblock/54f/54fef88d7f4e387b70f2f512acda2c76.jpg | http://www.jouet-et-cie.com/produits/wa891268/wa891268_zoom.jpg |

**ИГРА «ПОЧЕМУЧКИН».**

Учить детей формулировать вопросы по значению имени признака объекта.

**Ход игры.**

Дети играют с использованием карточки «Задаем вопросы». В игре используются карточки с вопросами, с признаками и объектами. Нужно выбрать любую картинку объекта и поставить ее на место для картинок с объектами и т.д. Проговорить вопросное слово, дети проговаривают вопрос, затем меняют карточки местами и выбирают наиболее удачные вопросы.

Например:

Описательный тип вопроса: что? Где? Как? Кто?

Объект: собака

Признак: действие

Вопросы: Что делает собака? Собака что ты делаешь? Делает собака что? Делает что собака?.