Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

Денисковичская основная общеобразовательная школа



В данный сборник включены дидактические игры, которые могут быть использованы для

формирования устойчивой положительной мотивации к обучению у младших школьников. Предлагаемые игры помогут учащимся, с одной стороны, лучше усвоить изучаемый материал, повысить учебно-познавательный интерес, а с другой – снимут напряжение и усталость. Игры разделены по классам в соответствии с основными уроками начальной школы: русский язык, математика, обучение грамоте, окружающий мир, изобразительное искусство. Работа по формированию устойчивой положительной мотивации к учебе не может быть эффективной без работы по развитию мышления, внимания, памяти, воображения,поэтому отдельной главой идут игры следующих направлений: по развитию познавательных процессов: мышления, внимания, памяти, воображения младших школьников, которые могут быть использованы в любом классе начальной школы.

В игре для ребенка появляется возможность добывать знания самостоятельно; он ощущает радость успеха и уверенность в своих силах. Игры повышают эмоциональный тонус школьника, а без положительных эмоций не может быть плодотворной учебной деятельности. Использование игровых технологий несомненно даст заметный эффект в развитии детей, а также, улучшит эмоциональное состояние детей, поддержит у младших школьников интерес к учебной деятельности, будет способствовать формированию устойчивой положительной мотивации к обучению.

Игры подобраны несложные по содержанию, соответствующие умственному развитию детей 7-10 лет. Они были апробированы и использованы в 1-4 классах (УМК «Школа России», «Перспективная начальная школа»)

Игровая деятельность как элемент урока мо­жет применяться на любом этапе его — от провер­ки домашнего задания до выполнения проверочной работы и обобщения.

Предлагаемый материал будет интересен воспитателям дошкольных учреждений, учителям начальных классов, воспитателям ГПД.



 **ОГЛАВЛЕНИЕ .**

**1. Введение\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2**

**2. Глава 1. Игры на уроках**

**2. 1. Игры на уроках в 1 классе\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 6**

**2. 2. Игры на уроках во 2 классе\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 87**

**2. 3. Игры на уроках в 3 классе\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 104**

**2. 4. Игры на уроках в 4 классе\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 111**

**Глава3. Игры для развития психических процессов.**

**3. 1. Игры на развитие мышления \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 129**

**3. 2. Игры на развитие внимания\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 132**

**3. 3. Игры на развитие памяти \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 146**

**3. 4. Игры на развитие воображения \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 149**

**4. Библиография \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 151**

**1класс**

**Методические указания к проведению игр на уроках математики в 1 классе.**

  Перед проведением игры учителю надо доступно изложить сюжет, правила, поставить познавательную задачу, подготовить необходимое оборудование. В игре ( в той или иной роли должен участвовать каждый ученик класса. Если у доски осуществляют игровую деятельность часть учащихся, то все остальные дети должны выполнять роль контролеров, судей, учителя и т.д.) Игра может быть проведена на любом  этапе урока.

При использовании дидактических игр очень важно следить за сохранением интереса школьников к игре. При отсутствии интереса или угасании его ни в коем случае не следует принудительно навязывать игру детям, так как игра по обязанности теряет свое дидактическое, развивающее значение, в том случае из игровой деятельности выпадает самое ценное - ее эмоциональное начало. При потере интереса к игре учителю следует своевременно принять действие, ведущее к изменению обстановки. Этому могут служить эмоциональная речь, приветливое отношение, поддержка отстающих. При наличии интереса дети занимаются с большой охотой, что благоприятно влияет и на усвоение ими знаний.

**«Составим узор»**

**Дидактическая цель:** выявление простейших числовых представлений у детей, умения различать предметы по цвету, форме, расположению.

**Средства обучения:** набор из 9 фигур - 1 красный круг, по 2 желтых и зеленых треугольника, по 2 красных и синих квадрата.

**Содержание игры.** Учитель предлагает одному из учеников составить узор на магнитной доске, другим - у себя на парте. С этой целью он дает следующее задание: разместить на середине доски (или на столе ученика, или на листке бумаги) красный круг, вверху и внизу от круга - 2 желтых треугольника, справа и слева - два красных. Правее этого узора учитель предлагает выложить другой: круг посередине, 2 красных и 2 синих квадрата расположить от круга по углам листа, вверху и внизу - красные, справа и слева синие квадраты.

Затем он просит составить любой узор из фигур и расположить его левее первого узора, сосчитать число фигур в каждом из них, в двух, трех узорах.

**«Построим домики и посадим рядом деревья»**

**Дидактическая цель:** обобщение и систематизация количественных и пространственных представлений у детей, обучение их сравнению предметов по разным признакам.

**Средства обучения:** 14 полосок из цветной бумаги для строительства домиков и проведения дороги, набор из 7 треугольников зеленого цвета для елок, 2 трафарета грибов (1 гриб с большой шляпкой на толстой ножке, 1 гриб с маленькой шляпкой на тонкой ножке).

**Содержание игры.** Учитель предлагает одному ученику на магнитной доске, другим на своих столах построить (выложить из полосок бумаги) сначала высокий дом, потом - низкий. Около высокого дома посадить (выложить из треугольников и полосок) низкую елочку, около низкого дома - высокую елку. От высокого дома к низкому провести дорогу двумя полосками зеленой бумаги. Эта дорога расширяется около высокого дома и становится уже около низкого домика. Около высокой елки расположить гриб с большой шляпкой на толстой ножке, около низкого дерева - небольшой гриб на тонкой ножке.

**«Составим поезда»**

**Дидактическая цель:** сравнение группы предметов.

**Содержание игры.** Учитель предлагает составить два поезда из вагонов (учеников) и сравнить, где больше вагонов.

С этой целью вызывают семь учеников. Они составляют поезд из семи вагонов. Затем вызывают пять учеников, они составляют поезд из пяти вагонов. «Какой поезд длиннее? - спрашивает педагог. - Какой короче? Где вагонов больше? Где - меньше? Как уравнять состав поезда по числу вагонов?» Игра сопровождается соответствующими действиями. Количество вагонов можно изменять два-три раза. Числа от 1 до 10

**«Составим поезд.»**

**Дидактическая цель**: ознакомление детей с приемом образования чисел путем прибавления единицы к предыдущему числу и вычитания единицы из последующего числа.

Учитель вызывает к доске поочередно учеников. Каждый из них, выполняя роль вагона, называет свой номер. Например, первый вызванный ученик говорит: «Я – первый вагон». Второй ученик, выполняя роль второго вагона, цепляется к первому вагону (кладет левую руку на плечо ученика, стоящего впереди), называет свой порядковый номер, остальные составляют пример: Один да один, получится два».Затем цепляется третий вагон, и все дети по сигналу учителя составляют пример на сложение: « Два да один- это три» и т. д.

Потом вагоны (ученики) отцепляются по одному, а класс составляет примеры: «Три без одного- два. Два без одного –один» и т. д. Учащиеся в игре закрепляют знания о порядковом и количественном значении числа и снова делают обобщение, как образуется предыдущее и последующее число.

**«Лучший ответчик»**

**Дидактическая цель:** установление соответствия между числом рисунков и цифрой.

**Содержание игры.** Учитель на магнитном моделеграфе по секторам соответственно размещает от 1 до 10 рисунков. Открывает каждый сектор поочередно, он предлагает детям сосчитать число рисунков и показать нужную числовую фигуру. Кто быстрее всех сосчитает рисунки и покажет нужную цифру, тот победил. Затем учитель показывает в разбивку цифры, ученики - соответствующее число рисунков в секторах круга. В итоге игры учитель открывает 2 сектора, предлагает сравнить число рисунков в них и определить, где рисунков больше, где меньше и насколько.

**«Хлопки»**

**Дидактическая цель:** установление соответствия между числом рисунков и цифрой.

**Содержание игры.** Учитель на магнитном моделеграфе размещает по секторам от 1 до 10 рисунков. Открывая по очереди сектор за сектором, предлагает сосчитать число рисунков и по его сигналу похлопать столько же раз, сколько открыто рисунков, и показать нужную цифру. (Ритм хлопков учитель задает сам).

**«Я знаю число и цифру»**

**Дидактическая цель:** установление соответствия между числом и цифрой.

**Средства обучения:** набор кругов, треугольников, квадратов.

**Содержание игры.** Учитель на магнитном моделеграфе поочередно открывает сектор за сектором, дети считают число фигур в каждом из них и показывают учителю соответствующую карточку с цифрой, а затем сравнивают число фигур в двух соседних секторах магнитного моделеграфа.

**«Определи курс движения самолета»**

**Дидактическая цель:** Учить составлять примеры по ответу, воспроизводить порядок чисел при счете и определять направление движения самолета.

**Средства обучения:** рисунок самолета.

**Содержание игры.** Учитель обращается к детям: «Летчик-командир придумал для вас задание. Он наметил курс движения самолета от одного населенного пункта в другие, обозначив каждый пункт маршрута своим номером. Самолет должен лететь над городами в порядке следования от меньшего числа к большему. Номер каждого города записан примером частично - дан только ответ. Чтобы определить номера городов, надо составить примеры по данному ответу. Далее надо показать штрихами (маленькими линиями), как двигался самолет. Для этого мелом сделать круг над городом номер 1 и лететь дальше к городам №№ 2,3 и т.д., делая над каждым из них круг. Учитель выполняет роль летчика-командира, а роль летчиков-курсантов - ученики.

**Игровые задания выполняются поэтапно в соответствии с заданиями:**

1. Дети шифруют номера поселков (составляют примеры по заданному ответу). С этой целью каждый из них составляет из разрезных карточек пример, вставляя их в наборное полотно. Наиболее сложный пример учитель записывает на доске.

2. Ученики по порядку называют номера населенных пунктов от меньшего числа к большему.

3. Ребята поочередно показывают пунктирными линиями на доске путь движения самолета.

4. По цепочке дети рассказывают, в каком направлении двигался летчик. До проведения игры учитель на доске записывает:

+ = 7 + = 10

+ = 8

+ = 9

+ = 5

+ = 6

- = 4

- = 3

- = 2

- = 1

**После выполнения игровых заданий на доске появляются следующие записи:**

4 + 3 = 7 4 + 6 = 10

5 + 3 = 8

5 + 4 = 9

3 + 2 = 5

4 + 2 = 6

9 - 5 = 4

10 - 7 = 3

8 - 6 = 2

10 - 9 = 1

Аналогично дети могут определять маршрут движения пароходов, машин (от дальних пунктов

**«Числа, бегущие навстречу друг другу»**

**Дидактическая цель**: знакомство с составом числа 10.

Содержание игры: учитель предлагает детям записать в тетради числа от 1 до 10 по порядку и дугами показать два числа, которые бегут навстречу друг другу, образуя в сумме число 10. Затем просит записать примеры на сложение с этими числами.

Например:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 +10 = 10 - 10 + 0 = 10

1 + 9 = 10 - 9 + 1 = 10

Учитель спрашивает: «Что интересного вы заметили при составлении примеров? Дети отвечают, что числа, стоящие на одинаковых местах справа и слева в числовом ряду, составляют в сумме число 10»

**«Математическая эстафета»**

**Дидактическая цель:** ознакомление с образованием чисел из десятка и единиц.

Средства обучения: 10 кругов и 10 треугольников из приложенных к учебнику математики для 1 класса.

Содержание игры: учитель делит класс на 3 команды по рядам и проводит игру-соревнование. Первый ученик из первой команды иллюстрирует число с помощью кругов и треугольников, второй из этой же команды называет обозначенной число, третий – его состав, четвертый показывает число на карточках.

Аналогичные упражнения выполняют из второй и третий команд. Победит та команда, которая не допустит ни одной ошибки или допустит меньшее их число.

При изучении нумерации чисел в пределах 100 задача состоит в том, чтобы научить считать и записывать числа. Установлению связи между устной и письменной нумерацией поможет известная игра **«Молчанка»**.

Содержание игры: учитель иллюстрирует на абаке или карточках двузначные числа, а учащиеся обозначают их с помощью разрезных цифр и показывают их молча учителю или записывают в тетради.

**«Как запутался Сережа?»**

Сережа научился писать числа в пределах сотни. Однажды вечером отец положил перед Сережей на стол 4 палочки слева и один десяток связанных палочек справа и предложил мальчику написать, сколько палочек всего. Сережа написал число 41. Правильно ли написал число Сережа? Как он рассуждал?

**«Подарки Петрушки»**

**Дидактическая цель:** ознакомить с составом числа 5.

Средства обучения: иллюстрации Петрушки, Незнайки и Веселого Карандаша; воздушные шары, вырезанные из цветного картона.

Содержание игры: учитель сообщает, что на урок в гости пришел Петрушка с воздушными шарами и с ним пришли его друзья. Незнайка и Веселый Карандаш (на доску крепятся иллюстрации с изображением сказочных героев). Петрушка решил подарить шары Незнайке и Веселому Карандашу. Как он может подарить их?

Дети перечисляют возможные варианты состава числа пять и иллюстрируют у доски и после записывают в тетрадь. В конце игры наиболее активные дети поощряются.

**«Украсим елку игрушками»**

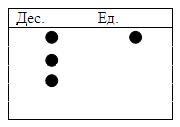
**Дидактическая цель:** знакомство с составом числа 10.

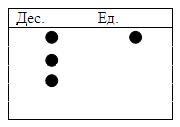
Средства обучения: рисунок елки; маленькие иллюстрации елочек для учащихся.

Содержание игры: учитель сообщает, что скоро Новый год. И все будут наряжать елку. И нам с вами тоже надо нарядить елку. Наша елка – математическая. На доску вывешивается плакат с елкой. На верхушке – звезда с числом 10. Но не все ветки украшены игрушками, надо повесить еще недостающие шарики так, чтобы на каждом ярусе сумма чисел была равна 10. Дети выходят к доске и наряжают елку. Учитель должен поощрять слабых детей.

**«Цепочка»**

Содержание игры: учитель выставляет для каждого ряда (команды) на подставку доски карточки, изображающие числа вида:





Учащиеся каждого ряда (команда) считают единицы каждого разряда и по цепочке называют проиллюстрированные числа (сначала ученик первой, потом второй и третьей команды). Потом учитель ставит другие карточки, иллюстрирующие числа второго десятка и ученики по цепочке называют их. Игра продолжается аналогично.

Выигрывает команда, которая допустит меньше ошибок в образовании двузначных чисел. Для подведения итогов игры учитель отмечает в таблице звездочками правильные ответы учащихся.

**«Контролеры»**

**Дидактическая цель:** закрепление знания состава чисел первого десятка.

Содержание игры: учитель распределяет детей на две команды. Два контролера у доски следят за правильность ответов: один – первой команды, второй - другой команды. По сигналу учителя ученики первой команды делают несколько ритмических наклонов вправо, влево и считают про себя. По сигналу учителя они называют хором число наклонов первой команды до заданного числа и ведут счет про себя (например, 6 – прибавил, 1,7 – прибавил 2,8 – прибавил 3). Затем они называют число выполненных наклонов. По числу наклонов, выполненных учениками 1 и 2 группы, и называется состав числа. Учитель говорит: «Восемь – это…», ученики продолжают: «Пять и четыре». Контролеры показывают зеленые круги в правой руке, если согласны с ответом, красный - если нет. В случае ошибки упражнение повторяется. Потом учитель предлагает детям второй команды по сигналу делают несколько приседаний, а ученики первой команды дополняют приседания до заданного числа. Называется состав числа. Аналогично анализируется состав чисел на основе хлопков.

Данная игра не только систематизирует знания учеников, но и несет элементы физической разгрузки, т.к. использует физкультурные упражнения.

**«Сколько палочек в другой руке?»**

**Дидактическая цель:** закрепление знания десятичного состава двузначного чисел.

Средства обучения: набор отдельных палочек и пучков палочек.

Содержание игры: вызванный ученик берет пучок палочек в одну руку, а отдельные палочки – в другую руку и показывает их классу. Дети угадывают их количество и показывают карточку с соответствующим числом.

Затем задание усложняется: надо угадать, сколько отдельных палочек в руке, если в другой – пучок, и составить пример на сложение. Например, ученик взял 15 палочек, положив пучок из 10 палочек в правую руку и 5 отдельных палочек в левую. Дети составляют пример на сложение 10+5=15

**«Хлопки»**

**Цель игры:** закрепления знания десятичного состава двузначного чисел.

Средства обучения: набор определенных палочек и пучков палочек.

Содержание игры: учитель вызывает двух детей к доске. Ученик, стоящий справа, обозначает единицы, а стоящие справа – десятки. Учитель называет двузначное число, правый ученик хлопками обозначает число единиц в этом числе, а левый – число десятков. Все остальные ученики выполняют роль контролеров. Они сигналят, если десятичный состав числа показан учениками неверно.

**«Стук-стук»**

**Дидактическая цель**: закрепление знания по нумерации чисел в пределах 20.

Средства обучения: на доске изображена таблица с двумя разрядами:

|  |  |
| --- | --- |
| Десятки | Единицы |
|  |  |

Содержание игры: учитель молча стучит указкой один раз в разряде десятков и несколько раз в разряде единиц. Дети внимательно слушают и показывают учителю соответствующее число на карточке с цифрами.

**«Слушай и считай»**:

**Цель: закрепление навыков счета**

Содержание игры: у каждого из учеников набор карточек с числами от 1 до 10. У учителя палочка, которой он ударяет по какому-либо предмету, издающему громкий звук, определенное число раз. Все учащиеся должны немедленно поднять и показать карточку с числом, соответствующим количеству ударов.

Можно условиться, что играющие, услышав удары, должны поднять карточку с числом, недостающим, например, до десяти (ударов было три, поднять карточку с числом 7). Затем устанавливается другое правило: показать надо не число, соответствующее числу ударов, а два соседних числа – меньшее и большее. Можно предложить и другой вариант игр: учитель сначала ударит палочкой по одному предмету 8 раз, а по другому – 3 раза. Это значит, что учащиеся должны от восьми отнять три и показать карточку с числом 5. Игра требует тишины и внимания, поэтому можно предложить ребятам, прислушиваясь к числу ударов, закрывать глаза.

**«Назови соседей числа»**

**Дидактическая цель**:**закрепление навыков счета**

Эта игра дает возможность каждое число первой сотни рассматривать не изолированно, а в связи с предыдущим и последующим числом.

Средства обучения: мяч или два мяча – большой и маленький (или разного цвета).

Содержание игры: учитель бросает мяч то одному, тот другому участнику игры, а те, возвращая мяч, отвечают на вопрос учителя. Бросая мяч, учитель называет какое-либо число, например двадцать один, играющий должен назвать смежные числа –20 и 22 (обязательно сначала меньшее, потом большее).

Возможен и другой, более сложный вариант игры. Возвращая мяч, играющий должен сначала отнять от названного учителем числа единицу, потом прибавить к нему полученную разность. Например, учитель назвал число 11, а играющий должен назвать числа 10 (11-1=10) и 21 (11+10=21).

Эту игру можно провести с двумя мячами: большим и маленьким (или разного цвета). Когда учитель бросает большой мяч, то отвечающий должен, к примеру, прибавить 9 и вернуть мяч обратно, а когда маленький – то отнять 3. Здесь дети не только считают, но и развивают внимание, чтобы не перепутать действия.

**«Кто быстрей сосчитает?»**

**Дидактическая цель**:**закрепление навыков счета**

Игра развивает зоркость, внимание.

Содержание игры: на доске вывешиваются два одинаковых плаката, на которых записаны в произвольном порядке числа. Например, от 61 до 90 (от 11 до 30 и т.п.). Например, требуется назвать и указать на таблице по порядку все числа от 61 до 90. Можно соревноваться и двумя командами, по одному человеку от каждой. Затем победители соревнуются между собой и определяется лучший счетчик.

Примерный вид плаката:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 90 | 75 | 71 | 63 | 66 |
| 67 | 82 | 86 | 68 | 76 |
| 87 | 61 | 73 | 89 | 81 |
| 74 | 88 | 65 | 77 | 84 |
| 80 | 69 | 78 | 62 | 70 |
| 64 | 83 | 72 | 79 | 85 |

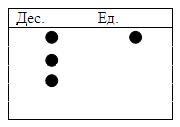
Также на этапе закрепления можно предложить следующие игры:

**«Загадка»**

**Дидактическая цель**: закрепить нумерацию чисел в пределах 100; десятичный состав числа.

Содержание игры: учитель загадывает загадку «Серебристая пила в небе ниточку вила. Кто же смелый нитью белой небо шил, да поспешил: хвост у нитки распушил?». Замени число десятками и единицами и в таблице найди буквы. Прочитайте слово и запишите его.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 5 ед. | 6 ед. | 7 ед. |
| 3 дес. | К | Д | Ч |
| 7 дес. | Т | Л | М |
| 9 дес. | И | Ю | Ё |



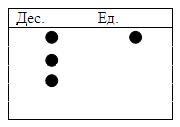
Ответ: летчик.

**«Гном»**

**Дидактическая цель:** закрепить умение детей заменять двузначное число суммой его разрядных слагаемых.

Содержание игры: Помоги гному найти дорогу к дому. Куда идти: вперед или назад – об этом числа говорят. Замени каждое число суммой разрядных слагаемых и в таблице найди букву. Составь слово, прочитай.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 4 | 5 | 7 |
| 80 | В | Ё | П |
| 50 | Д | Р | М |
| 20 | О | О | Е |



Ответ: вперед.

**«По порядку номеров»**

**Дидактическая цель:** закрепление порядка следования чисел при счете.

Содержание игры: две команды по 10 человек выстраиваются шеренгами лицом к классу. У ведущего – два комплекта карточек разного цвета с числами от 1 до 10 (можно использовать любые варианты чисел). Пред началом игры ведущий перемешивает карточки каждого комплекта и по одной прикрепляет на спины играющих. Ни один из играющих не знает, какое число на его карточке. Узнать это каждый может лишь у своего соседа. По сигналу игроки команд должны построится так, чтобы числа на их карточках были расположены по порядку. Команда, выполнившая задание быстрее и точнее, выигрывает.

**«Сбежавшие числа»**

**Дидактическая цель**: усвоение порядка следования чисел в натуральном ряду.

Материал игры: таблички числами.

Учитель вывешивает на доску готовые таблицы (или чертит их на доске), в пустые клетки которых надо вписать пропущенные числа. Ученики должны определить закономерность в записи цифр и вписать нужные. Учитель говорит: «Здесь каждое число живет в своем домике. Но вы видите, что некоторые домики пусты – из них сбежали числа. Какие это числа? Надо подумать и вернуть беглецов в свои дома». Выигрывает тот, кто вставит числа правильно.

**«Рыболовы»**

**Дидактическая цель:** анализ однозначных и двузначных чисел.

Содержание игры: на наборном полотне изображен пруд; в прорези полотна вставлены изображения рыбок, на которых написаны двузначные и однозначные числа. Соревнуются две команды по 4 человека в каждой. Поочередно каждый член команды «ловит рыбку» (громко называет число) и проводит его анализ: сколько знаков в числе, его место в числовом ряду, разбор чисел по десятичному составу. Если все ответы правильны, то он поймал рыбку (берет её), если нет – рыбка сорвалась. Выигрывает команда, поймавшая больше рыбок.

**«Борьба за цифру»**

**Дидактическая цель:** закрепление порядка следования чисел.

Средства обучения: два больших листа плотной бумаги, на которых написаны разным цветом цифры большого размера.

Содержание игры: перед каждой таблицей становится один из учеников. Учитель предлагает громко назвать числа по порядку от 1 до 24 и от 52 до 75, одновременно показывая каждое из них на таблице. Тот, кто быстрее назовет числа, считается победителем. Через каждую таблицу проходит несколько пар.

Пример таблицы:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 14 | 8 | 12 | 4 |
| 10 | 23 | 1 | 15 |
| 3 | 17 | 21 | 7 |
| 19 | 6 | 9 | 11 |
| 24 | 2 | 16 | 22 |
| 13 | 20 | 5 | 18 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 65 | 59 | 63 | 55 |
| 61 | 74 | 52 | 66 |
| 54 | 68 | 72 | 58 |
| 70 | 57 | 60 | 62 |
| 75 | 53 | 67 | 73 |
| 64 | 71 | 56 | 69 |

С помощью этих игр в процессе обучения были не только закреплены знания учащихся, но и активизировано внимание учащихся. С помощью игры «Веселый счет» развивалось также и зрительное восприятие детей.

к ближним - от больших чисел к меньшим).

**"Числа-перебежчики"**

**Дидактическая цель: закрепить знания о переместительном свойстве сложения.**

Для этой игры учитель делит класс на три команды (по рядам). По пять учеников от каждой команды получают карточки с цифрами и знаками действий. Дети по заданию учителя составляют пример на сложение, например 2 + 8 = 10. Учитель предлагает "числам" (ученикам) перебежать так, чтобы получился другой пример на сложение с этими же числами. Дети составляют другой "живой" пример на сложение, например 8 + 2 = 10. Все примеры, составленные детьми, учитель записывает на доске. На основе сравнения первой пары примеров дети делают вывод о переместительном свойстве сложения. Выигрывает команда, которая быстрее и правильнее составит цепочку взаимосвязанных примеров и сделает вывод о переместительном свойстве сложения.

**«Что на свете одно»**

      Попросите детей перечислить, что в мире есть только одно, например, солнце, луна, небо, Родина, Земля, Марс и т.д. Все перечисленное учитель записывает на доске. Дети по очереди выбирают одно слово из записанных на доске и говорят о нем два – три коротких предложения, не называя его. Например: Оно круглое. Оно дает нам жизнь. Оно горячее. (Солнце). Остальные угадывают, о чем идет речь. Это задание можно провести с разными понятиями, например: что у человека только одно, что в вашем доме только одно и т. д.

***«Разложи по размерам»***

      На столе лежат карточки с рисунками разных животных (рыб, птиц, насекомых, зверей). Каждый по очереди подходит к столу, выбирает три карточки и раскладывает их так, чтобы на первом месте был кто – то самый крупный, на втором – средних размеров, на третьем – самый маленький. Побеждает тот, кто правильно и быстрее всех разложит карточки.

**«Четыре строчки»**

       Поделите детей на четверки и попросите их придумать стишок. Первая строчка: «Раз, два, три, четыре» - задана, нужно придумать остальные три, например,

**Раз, два, три, четыре**

Мы опять в своей квартире,

Собираемся играть,

Но пора ложиться спать.

       Все стихотворения детей записываются в альбом: «Стихи о цифре четыре».

**«Составляем римские цифры»**

       Поделите детей на группы. Один человек из каждой группы должен вытащить из мешка столько палочек, сколько может захватить его рука. Нужно составить из палочек как можно больше римских цифр, а затем сложить их. Побеждает группа, получившая самую большую сумму.

.

**«Теремок.»**

Всем, кто просится пожить в домике, дается за**дание, например, составить примеры**с ответом 3, 4, 5, 6. Дети помогают всем, потому, что хотят, чтобы все житии под одной крышей

**«Составь круговые примеры.»**

-составление примеров, у которых первый компонент равен ответу предыдущего примера.

Учитель пишет на доске примеры, у которых задан первый компонент. Учащиеся составляют примеры с ответом, равным первому компоненту следующего примера.

7-5=2      2+6=8     8+2=10                            10-8=2     2+5=7

Учащиеся составляют цепочку примеров по данному образцу.

Числа – перебежчики.

-закрепление знаний о переместительном свойстве сложения.

Вызываются 6 учеников, им раздают карточки с цифрами и знаками. По

Например:    2+8=10     7+1=8     5+4=9

Ведущий предлагает числам перебежать так, чтобы получились другие примеры с таким же ответом.

8+2=10       1+7=8        4+5=9

**«Звездное небо»**

На плакате изображено « звездное небо». Учитель предлагает посчитать звезды на небе, закрывает их тучкой, затем тучку отодвигает и спрашивает: «А сколько теперь звезд?» Дети считают. Учитель останавливает счет и просит детей заглянуть за тучку, чтобы они убедились, что там именно столько звезд, сколько было сказано.

**«Полет в космос.»**

Винтик и Шпунтик изобрели новую ракету и пригласили вас совершить увлекательное путешествие. Да вот беда. Ракета не может вместить всех желающих. Давайте разделим класс на две команды и выберем от каждой по 5 представителей и по одному капитану. Дается сигнал, и капитаны начинают соревнование. Решив пример, капитаны передают мел следующему игроку команды

Выигрывает та команда, которая быстрее и без ошибок решит примеры. Она и отправляется в космический полет.

***«Веселый счет****.»*

**Дидактическая цель: закрепление умения решать примеры в пределах 10.**

Детям показывает учитель карточки с примерами, а они числом движений дают ответ: « Столько раз ногою топнем (8-4), столько раз руками хлопнем (5+4), мы присядем столько раз (7-4), мы наклонимся сейчас (6-4), мы подпрыгнем ровно столько (10-4). Ай да счет! Игра и только».

**«Составь меню для Робина-Бобина-Барабека**.»

**Дидактическая цель: закрепление умения решать примеры в пределах 10.**

Дети отлично знают персонажа произведения С. Маршака Робина-Бобина, который скушал 40 человек, и корову, и быка, и кривого мясника». Наш Робин-Бобин добрый.

 Изменился человек,

Робин-Бобин-Барабек.

Ведь представьте-ка вы сами:

Ест он фрукты с овощами.

10 килограммов он

Вносит за день в рацион.

Что ж при этом он съедает?

Кто из вас скорей узнает*?*

На плакате - фрукты, овощи. Под каждым рисунком пример на табличное сложение или вычитание в пределах 10.Задача детей: решить примеры и подобрать их пары так, чтобы в ответе было 10. Примеры:

 6-4=                                                       2+6=

 2+7=                                                     10-5=

8-3=                                                      8-7=

                          2+4=                                                       9-6=

                         9-3=                                                      10-6=

Дети не записывают выражения. Они рисуют схематично фрукт или овощ, что им нравится, и в центре пишут ответ.

***«Помогите числам занять свои места по порядку****.»*

**Дидактическая цель:**закрепление знаний о порядке чисел.

1-в.      Учитель расставляет на планке карточки с числами: 0, 1,…, 9, и обращается к детям: «Числа заблудились, помогите им занять свои места». Дети расставляют числа первого десятка по порядку: 0, 1, 2,…10. Учитель спрашивает, сколько понадобилось цифр для обозначения числа 10?

2-в.     Учитель раздает детям карточки с числами первого десятка. По сигналу «Числа,

**«Белка и грибы**.»

**Дидактическая цель**: усвоение состава чисел.

   Учитель рассказывает детям о том, что белочка на зиму делает запасы грибов. В одном дупле белочка никогда не хранит свои запасы, а раскладывает их в 2-3 дупла. «Белочка (учитель показывает изображение белочки) каждый день сушила по 7 белых грибов (число можно менять) и раскладывала их в 2 дупла. Поскольку грибов может положить белочка в каждое дупло?

Вопросы. Кто хочет быть белочкой и разложить грибы в дупла? Как белочка могла бы разложить грибы в первый день? Во второй день? В третий день?

**«Математическая рыбалка»**

**Дидактическая цель:** закрепление приемов прибавления и вычитания в пределах 10.

На магнитной доске размещаются рыбки, на обратной стороне которых записаны примеры на сложение и вычитание. Учитель поочередно вызывает детей к доске, они «ловят» (снимают) рыбку, читают пример. Все ученики, решившие пример, обозначают ответ цифрой и показывают ее учителю. Кто решит пример раньше всех, тот получит рыбку. Кто больше всех «наловит» рыбок (решит примеры правильно), тот лучший рыболов.

Аналогично проводится игра «Аквариум».

**«Лесная школа.»**

**Дидактическая цель:** закрепление таблицы сложения.

Вот так чудо из чудес,

Мы попали с вами в лес.

У зверят идет урок.

Волк учитель очень строг.

Кто какой пример решал?

Кто, ребята, отгадал?

Обратная связь. Дети должны по ответу вспомнить пример табличного сложения и вычитания числа 4. Например, ответ:2, пример 6-4.

**«Числа заблудились»**

**Дидактическая цель:** закрепление представления о порядковом значении числа.

**Средства обучения:** Карточки с цифрами 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

**Содержание игры.**

**I вариант:** Учитель расставляет на планке карточки с цифрами, обозначающие числа от 0 до 9, в беспорядке и обращается к детям: «Числа заблудились. Помогите им занять свои места». Дети расставляют числа первого десятка по порядку: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. Учитель спрашивает, сколько понадобилось цифр для обозначения числа 10.

**II вариант:** Учитель раздает детям карточки с числами первого десятка.

По сигналу «Числа стройтесь по порядку!» дети строятся по порядку, начиная с меньшего числа: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

**Маятник**

**Дидактическая цель:** Обучение детей приему прибавления и вычитания по одному.

**Содержание игры:** Перед началом игры учитель спрашивает детей, кто видел часы с маятником? Предлагает детям покачиваться, как маятник, и прибавлять или отнимать по 1.

Учитель пишет на доске примеры на прибавление и вычитание чисел вида: 5 + 2 =, 7 - 3 =, 6 + 4 =, 9 - 3 = и т.д. Учащиеся, покачиваясь, как маятники, считают, решают пример. Ученики, наклоняясь влево, проговаривают: «5 да 1 = 6, прибавили 1», наклоняясь вправо, продолжают: «6 да 1 = 7, прибавили 2». Учитель спрашивает: «Сколько всего единиц прибавили?» (2). И т.д.

Учитель задает ритм наклонов взмахом руки.

Игру «Маятник» можно также проводить и при счете парами.

**День и ночь**

**Дидактическая цель:** Воспроизведение приемов прибавления и вычитания по представлению числового ряда.

**Содержание игры:** Учитель записывает числовой ряд на доске:

0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. Предлагает детям примеры. При слове «ночь» они закрывают глаза и мысленно пробегают по числовому ряду вправо, если пример на сложение, или влево, если пример на вычитание. При слове «день» они открывают глаза, проверяют себя по числовому ряду и по указанию учителя отвечают. Например: «Ночь! Первое слагаемое 4, второе слагаемое 2. Найти сумму. День!» (6).

**Математический футбол**

**Дидактическая цель:** Закрепление приемов сложения и вычитания в пределах 10.

**Средства обучения:** рисунки 10 мячей.

**Содержание игры:** на магнитной доске размещаются слева и справа рисунки ворот, ниже которых - карточки с цифрами, обозначающие числовой ряд от 0 до 10. На поле прикрепляются рисунки мячей, на обратной стороне их записаны примеры, в которых зашифровано направление удара мяча. Ученики должны ударить по мячу (решить правильно пример) и передвинуть его к той части ворот, где находится ответ этого примера. В игре участвуют поочередно игроки каждой команды (каждого варианта), которые загоняют мячи то в левые, то в правые ворота. Выигрывает та команда, которая не допустит ни одной ошибки или допустит меньшее число ошибок.

**Распредели числа по квартирам**

**Дидактическая цель:** закрепление знаний о составе числа.

**Содержание игры:** Учитель записывает на доске числовой ряд:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Рисует на доске числовой домик, каждый этаж которого состоит из двух клеточек. На крыше дома записан его номер. Учащиеся должны распределить числа в клеточки так, чтобы их сумма была равна номеру дома. Чтобы не забыть, какие числа распределили в соседние квартиры, надо соединить их стрелками.

Один ученик у доски распределяет числа в клеточки, другие показывают их учителю на карточках. После расселения чисел учитель спрашивает: «Что интересного вы заметили при распределении чисел в соседние клеточки?» (В соседних клеточках находятся числа, стоящие на одинаковых местах слева и справа в числовом ряду):

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

**Лучший следопыт**

**Дидактическая цель:**Систематизирование и обобщение знаний.

**Средства обучения:** Схема расположения деревьев на доске.

**Содержание игры:** Учитель сообщает детям условия игры: «Мальчик отправился по лесу в разведку. (Учитель на доске изображает схему расположения деревьев). По его пути должны отправиться взрослые. В менее опасных местах он оставлял следы - около деревьев писал палочкой пример, обозначающий номер полянки, где он останавливался». Учитель на доске около деревьев пишет мелом примеры вида:

Дуб

16 - 10 =

сосна

17 - 10 =

береза

18 - 10 =

ель

13 - 10 =

дуб

14 - 10 =

сосна

15 - 10 =

береза

12 - 10 =

ель

10 - 9 =

«Мы с вами следопыты. Мы должны расшифровать номера полянок и пройти по следам разведчика, показать путь его движения и рассказать, в каком направлении он двигался».

**Учащиеся под руководством учителя намечают план своих действий:**

1. Расшифровать номера полянок (решают примеры).

2. Показать мелом путь движения разведчика.

3. Рассказать и показать, в каком направлении двигался разведчик, употребляя слова «слева направо», «справа налево», «между», «слева от сосны» и т.д.

**Примечание.** Слова, которые нужно употреблять в рассказе, учитель пишет на доске до проведения игры и предлагает детям прочитать их.

Если следопыт показывает путь движения разведчика неправильно, то остальные следопыты подают сигнал тревоги (показывают красный круг). Выигрывает тот следопыт, который не допустил ошибок. Направление движения разведчика можно изменять многократно, записывая другие примеры под деревьями.

**«Построим домик.»**

**- Дидактическая цель: закрепление нумерации чисел первого десятка.**

**Детям дается задание построить домик из 6, 8, 10 палочек. Один ученик строит дом на магнитной доске из цветных полосок бумаги, все другие у себя на партах из палочек. Аналогично, дети выкладывают снежинку, рыбку, елочку, парусную лодку, звездочку, машинку и считают число использованных палочек.**

**«Курочка и цыплята.»**

**-формирование навыков счета.**

**Учитель вызывает к столу девочку, надевает на нее маску ( шапочку) курочки, остальные дети – цыплята. Учитель читает стихи.**

**«Вышла курочка гулять,**

**Свежей травки пощипать**

**«Ко – ко – ко, ко – ко – ко.**

**Не ходите далеко.**

**«Угадай загадки Буратино.»**

**Дидактическая цель:  различение предметов по форме и составление из кругов, квадратов и треугольников разных рисунков.**

**Учитель на магнитной доске прикрепляет круг, квадрат и треугольник и предлагает отгадать загадки Буратино:**

**-Что можно нарисовать из круга? (яблоко, арбуз. Мяч и т.д.)**

**-Что можно нарисовать из квадрата? (портфель, ящик, печенье.)**

**-Что можно нарисовать из треугольника? (елочку, парусную лодку и т.д.)**

**«Лесная школа.»**

**- Дидактическая цель: закрепление таблицы сложения.**

**Вот так чудо из чудес,**

**Мы попали с вами в лес.**

**У зверят идет урок.**

**Волк учитель очень строг.**

**Кто какой пример решал?**

**Кто, ребята, отгадал?**

**Обратная связь. Дети должны по ответу вспомнить пример табличного сложения и вычитания числа 4. Например, ответ:2, пример 6-4;**

**«Дополнение.»**

**- Дидактическая цель: развивать вычислительные навыки.**

**Вызываются к доске 2 ученика. Один задает 3 вопроса, другой отвечает, затем меняются ролями. Например, первый говорит: « Я буду называть числа, а ты отвечай, сколько не хватает до 80» (Ученик называет числа 20, 60, 30). Выигрывает тот, кто не сделает ни одной ошибки.**

**«Магазин.»**

**- Дидактическая цель: развивать вычислительные умения.**

**1-в. В роли продавца учитель или ученик. На столе учителя товары: карандаши, ручки, тетради, открытки. У детей карточки с числами. Учитель сообщает цены товаров, а учащиеся готовят карточки с числами. Например, ручка стоит 80 тенге. Какими монетами можно за нее заплатить?**

**2-в. На красочном плакате или доске размещаются рисунки игрушек, под ними записаны примеры. Чтобы «купить» игрушку, надо решить пример.**

**«Парашютисты.»**

**- Дидактическая цель: отрабатывать навыки счета.**

**На доске рисунки парашютов с записанными на них примерами. 80-20;**

**40+30; т.д. Под рисунками квадраты с заполненными ответами: 60,70.и т.д. Учитель предлагает детям помочь парашютистам приземлиться в заданном квадрате.**

**Утренник «Первый десяток».**

**Учитель. Дорогие, ребята! Мы изучили с вами десять самых важных чисел 1-10 и соответственно цифры, которыми записываются эти числа. И сегодня встретимся с ними еще раз, послушаем об этих цифрах и числах загадки, стихи и пословицы.**

**Вот один, иль единица,**

**Очень тонкая, как спица.**

**Ученик.**

**Рисовал я единицу,**

**Получилось – ну и ну!**

**Настоящая ракета**

**Для полета на Луну.**

**Как стрела, помчусь я в небо.**

**Где ни разу до меня**

**Ни один мальчишка не был.**

**Самым первым буду я!**

**Учитель. Один – очень важное число. Каждый человек в мире один. Одна мама у ребенка. Одно солнце на небе. Но это число часто «грустит». Грустно человеку жить одному. Веселее, когда вокруг друзья.**

**Ученик.**

**Поиграть решили дети.**

**Встали в круг все, кроме Пети.**

**Он один не захотел**

**И, надувшись, в угол сел.**

**Но прошла одна минутка-**

**Разревелся не на шутку.**

**Догадались, почему?**

**Стало скучно одному.**

**Учитель. А еще число один часто встречается в пословицах и поговорках. Попробуйте их продолжить:**

**Один за всех….(и все за одного).**

**Лучше один раз увидеть….(чем сто раз услышать).**

**Веселый счет**

**Дидактическая цель:** Закрепление последовательности чисел до 20, их запись и чтение.

**Содержание игры:** Дети на доске должны найти и перечислить в порядке возрастания (убывания) все записанные числа от 1 до 20. Побеждает тот, кто быстрее всех и без ошибок справится с этим заданием.

**Дополни до 20**

**Дидактическая цель:** Усвоение приемов сложения до 20, состава чисел до 20.

**Содержание игры:** На доске записаны столбиком числа 12, 17, 15, 19, 13. Вызванный к доске ученик должен рядом написать такое число, чтобы в сумме стало 20. Остальные дети - контролеры; по желанию один из них объясняет правильность подбора дополнения, например, «дано число 12, это 10 и 2; чтобы получить 20, надо дополнить 2 до 10, т.к. 20 - это 2 раза по 10; не хватает 8».

**Арифметическое лото**

**Дидактическая цель:** Отработка навыков табличного сложения в пределах 20.

**Содержание игры:**

**I вариант.** Детям раздаются листы, на которых написаны числа второго десятка (каждое число по нескольку раз). Учитель быстро называет случаи из таблицы сложения до 20, дети зачеркивают ответы, если они у них есть на листе. Побеждает тот, у кого по окончании игры максимальное количество чисел зачеркнуто.

**II вариант.** У детей на листах записаны числа первого десятка. Учитель быстро называет двузначное число, меньше 20, а дети зачеркивают два числа, которые в сумме дают это число. Побеждает опять тот, у кого больше чисел зачеркнуто.

**Собери примеры**

**Дидактическая цель:** Отработка навыков табличного сложения в пределах 20.

**Содержание игры:** Детям предлагается записать только те примеры, в результате которых получается 12. Учитель диктует различные случаи сложения однозначных чисел, среди которых есть и с ответом 12. Затем проверяется, кто самый точный и внимательный, не ошибся и не пропустил ни одного примера.

**Отгадай число**

**Дидактическая цель:**Усвоение разрядного состава чисел до 100.

**Содержание игры:** На доске прикреплена таблица разрядов. Учитель ставит в одно из окошек цифру, дети объясняют, что она обозначает в этом числе, а затем учитель задает задачу по поиску второй цифры, типа: «Она меньше (больше) на 2». Вызванный ученик выходит и ставит ту цифру, которую он нашел, объясняет ход своих рассуждений, а затем объясняет, что она обозначает в этом числе, и называет все число. После этого все ученики записывают полученное число и представляют его как сумму разрядных слагаемых.

**Помоги Красной Шапочке**

**Дидактическая цель:** Усвоение разрядного состава чисел до 100.

**Содержание игры:** Учитель сообщает детям, что Красная Шапочка попала в беду, ей надо помочь, для этого надо отгадать, какое число задумал Волк. Далее сообщается условие задачи типа: «В первом разряде у меня цифра 4, а во втором - результат суммы чисел 6 и 3». Дети решают предложенную задачу, называют число, его разрядный состав, затем выясняют его соседей в натуральном ряду. Можно предложить переставить найденные цифры в разрядах и проанализировать новое полученное число. Если все сделано верно, то Волк вынужден пропустить Красную Шапочку к Бабушке.

**Расшифруй пословицу**

**Дидактическая цель:** Закрепление знаний последовательности чисел до ста.

**Содержание игры:** На доске открывается запись:

22, 71, 80, 51, 46, 38, 71, 53, 99, 94, 69, 27, 71, 60, 71, 79, 35, 42.

Детям надо расшифровать записанную пословицу, для этого надо вместо чисел подставить соответствующую букву. Каждому выдается листок с кодом (см. таблицу 1).

Выигрывает тот, кто быстрее получит запись: «Делу - время, потехе - час».

**Ряды чисел**

**Дидактическая цель:** Отработка навыков устных вычислений в пределах 100.

**Содержание игры:** На доске записаны ряды чисел, которые нужно продолжить двумя числами, выяснить условие следования чисел в ряду:

28, 38, 48, 58, ... (больше на 10)

39, 41, 43, 45, ... (больше на 2)

26, 37, 48, 59, ... (больше на 11)

23, 25, 28, 32, 37, ... (больше на 2, 3, 4, 5, ...)

22, 20, 23, 21, 24, 22, 25, 23, ... (меньше на 2, следующее при счете)

40, 43, 50, 53, 60, 63, 70, ... (больше на 3, больше на 10) и т.д.

Дети самостоятельно выясняют признак следования в ряду и приписывают 2 числа. Затем один ученик объясняет у доски свою догадку, все остальные контролируют, исправляют или корректируют ответ одноклассника.

**«Путешествие по клеткам»**

**Цель**: развитие пространственной ориентации.

Инструкция. Дети рисуют в тетради квадрат со стороной 4 клеточки. В оговоренной клеточке поставим точку – исходный пункт работы. Ученик или учитель говорит, как по полю двигается фишка, а остальные, не прикасаясь рукой к таблице, лишь глазами отслеживают ее путь. \*10 Проделываем 5–6 ходов до остановкиЗатем, где остановилась фишка, пишем число или рисуем фигуру. Или можно начертить квадрат со стороной 3 клетки. Проделать следующие ходы: • 1 клетка вниз, 1 вправо, 1 вверх, 2 влево, 1 вверх, 1 вправо – по- ставьте цифру 2; • 2 клетки вниз, 1 влево, 2 вверх, 2вправо, 2 вниз – поставьте цифру 3; • 2 клетки влево, 1 вверх, 2 вправо, 1 вниз, 2 влево – поставьте цифру 2; • 1 клетка вправо, 2 вверх, 1 вправо, 1 вниз, 1 влево, 1вниз, 1 влево, 2 вверх – поставьте цифру 3; • 2 клетки вправо, 2 вниз, 1 вверх, 2 влево – поставьте цифру 4. Получился квадрат:

Задание: Составьте “магический квадрат”, используя числа 2, 3, 4.

**«Графические диктанты»**

**Цель:** развитие пространственной ориентации. Инструкция. От исходной точки 3 клетки вверх, 1 вправо, 1 вверх, 2 вправо, 1 вверх, 2 вправо, 2 вниз, 1 вправо, 1 вниз, 5 вправо, 1 вниз, 2 вправо, 3 вниз, 1 влево, 2 вверх, 1 влево, 3 вниз, 3 влево, 1 вверх, 1 вправо, 1 вверх, 3 влево, 2 вниз, 3 влево, 1 вверх, 1 вправо, 5 вверх, 1влево, 1 вниз, 1 вле- во, 2 вниз, 1 влево

**«Зрительный диктант»**

**Цель:** распознавание геометрических фигур, формирование про- странственных представлений детей. Инструкция. Ученикам предлагается посмотреть на наборное полотно, где слева направо расставлены 3 – 5 геометрических фигур. Две команды под музыкальное сопровождение 1 – 2 минуты, должны расставить на площадке в такой же последовательности, как в образце, геометрические фигуры более крупного размера и назвать их. Выигрывает та команда, которая быстро и без ошибок справляется с заданием.

**«Построение в шеренгу**»

**Цель:** закрепление понятий «низкий», «высокий», «справа», «сле- ва», «впереди», «сзади». Инструкция. Ученики строятся в шеренгу по росту. Учитель дает им следующие задания: - Кто в классе самый высокий? - Какой по росту Саша? (Саша самый низкий.) - Кто твой сосед слева? Справа? - Между кем и кем ты стоишь? - Шаг вперед сделает Маша. - Таня, сделай шаг влево. - Сзади Тани встанет Аня, а впереди Сережа.

**«Задачки в стихах»**

**Цель:** совершенствовать устные вычислительные навыки сложения и вычитания; и умение решать задачи.

Инструкция. а) В нашем классе два Ивана, Две Татьяны, две Светланы, Три Катюши, три Галины, Пять Андреев, Три Полины, Восемь Львов, четыре Саши, Пять Ирин и две Наташи. И всего один Виталий. Сколько всех вы насчитали? Повторяем задачу, а дети считают и записывают результат.

Вот отметки по контрольной: Получили “пять” все Саши, Иры, Кати и Наташи. Сколько ребят получили “5”? По четверке – Тани, Гали, Львы, Полины и Виталий. – Сколько ребят получили “4”? Остальные все Иваны, Все Андреи и Степаны Получили только “тройки”. – Сколько ребят получили “3”? А кому достались “двойки”?14

б) По тропинке вдоль кустов Шло 11 хвостов. Сосчитать я также смог Что шагало 30 ног. Это вместе шли куда-то Петухи и поросята. А теперь вопрос таков: Сколько было петухов? И узнать я был бы рад, Сколько было поросят? Ты сумел найти ответ? До свиданья, всем привет!

в) К двум зайчатам в час обеда Прискакали 3 соседа В огороде зайцы сели И по три морковки съели. Кто считать ребята, ловок, Сколько съедено морковок?

г) Сидят рыбаки, стерегут поплавки. Рыбак Корней поймал тринадцать окуней. Рыбак Евсей – четырех карасей. А рыбак Михаил двух сомов изловил. Сколько рыб рыбаки натаскали из реки?

д) Как-то рано поутру Птицы плавали в пруду. Белоснежных лебедей Втрое больше, чем гусей, Уток было восемь пар – Вдвое больше, чем гагар. Сколько было птиц всего, Если нам еще дано, Что всех уток и гусей Столько, сколько лебедей?

**«Назови соседей»**

**Цель:** закрепить знание ряда чисел и умения называть соседей числа. Инструкция. Играющие садятся в кружок. Ведущий бросает мяч ребенку, называя числа от 0 до 30. Поймавший мяч должен назвать «соседей» данного числа, т.е. числа на один меньше и на 1 больше названного, или преды- дущее и последующее. После этого он возвращает мяч ведущему. Если поймавший мяч ребёнок дважды ошибается в названии «соседей», он выбывает из круга и внимательно следит за игрой со стороны.

«**Быстро занять места!»**

**Цель:** закрепление представления о порядковом значении числа. Инструкция. Учащиеся разбегаются по всей площадке, собирают на полу жетон- чики с номерами. Учитель произносит команду: «Быстро занять ме- ста!». Дети спешат занять свои места, согласно тем цифрам, которые имеются на их жетонах, по порядку (по возрастанию, по убыванию; сле- ва – четные, справа – нечетные).

**«Эхо»**

**Цель:** закрепление последовательности натурального ряда чисел от 1 до 10. Инструкция. Школьники идут в колонне по одному. Учитель называет число, а дети как эхо, повторяют его и последующее (повторяют его и предыдущее).

**«Кто ушел?»**

**Цель:** развитие внимания, закрепление знания ряда чисел. Инструкция. Ученики строятся в круг. Водящий встает в центр круга, запоминает, какие цифры на карточках в руках у детей (только четные; только не- четные; по возрастанию; по убыванию и т.д.) закрывает глаза. Учитель дотрагивается до одного из играющих, стоящих в круге, и он тихо вы- ходит из зала. Учитель спрашивает у водящего: «Отгадай, кто ушел?» (какой цифры не хватает). Если водящий отгадал, то он встает в круг и выбирает другого водящего. Если не отгадал, то снова закрывает глаза, а выходивший из зала занимает своё прежнее место в кругу. Водящий, открыв глаза, должен назвать его.

**«Парная игра»**

**Цель:** развивать умение соотносить плоскостные геометрические фигуры и их контуры. Инструкция.16 Ученикам раздают плоскостные геометрические фигуры и контуры этих фигур. Дети, держа в руках фигуры, выстраиваются в шеренгу. По команде учителя они ищут себе пару согласно своей фигуре (плоскост- ная должна соединиться с контурной).

**«Знают все свои места!»**

***Цель:*** *закрепить знания ряда чисел от1 до 10.*

Учащиеся строятся на площадке в шеренгу. Каждый получает карточку с примером типа: 5 – 2; 8 + 2; 3 + 4… С результатом от 0 до 10. по сигналу или по команде учителя «Разойдись!» дети расходятся по площадке и дружно говорят:

У ребят порядок строгий,

Знают все свои места.

Ну, трубите веселее:

Тра-та-та, тра-та-та.

За это время учитель на площадке в разных местах крепит карточки с цифрами от 0 до 10.

После сигнала учителя дети быстро занимают свои места, согласно решенному примеру.

**«Передай кубик»**

***Цель:*** *закрепить знание ряда чисел.*

На первую парту каждого ряда ставится пластмассовый цветной кубик.

По сигналу учителя кубик передается каждому ученику по очереди, с названием чисел по порядку, пока не возвратится обратно на первую парту. Затем точно так же передают кубик с названием чисел по убыванию, называя каждое предыдущее число.

Ряд, закончивший передачу кубика первым, побеждает.

Игра повторяется 2-3 раза.

**«С листками календаря»**

**Цель:**

Всем играющим прикалывают на грудь по листку из отрывного календаря. Листки надо подбирать так, чтобы играющие могли выполнить следующие задания:

1. Собрать команду, состоящую из пяти одинаковых дней недели (вторников, четвергов или пятниц и т.п. – записать пример на сложение, используя цифры на листках и решить его, после чего громко назвать получившееся число.
2. Собрать команду, состоящую из всех семи дней недели (числа должны идти по порядку). Побеждает команда, вставшая в шеренгу первой.
3. Найти вчерашний день (например, «пятое сентября» ищет «четвертое сентября» и т.п.). Побеждает команда, которая нашлась первая.
4. Собраться так, чтобы образовался год 2000 (1998, 2005 и т.д.).
5. Собраться так, чтобы сумма чисел на листках равнялась круглым числам (10, 20, 30, 40 и т. д.).

**«Микрокалькулятор»**

*Цель: закрепление знания состава числа первого десятка.*

Мы устали от сложения

И тетрадки спрятали,

Дайте нам для ускорения

Микрокалькуляторы.

Дети делятся на две команды. Игроки решить пример на карточке, пробежать эстафету и взять в конце пути в корзине столько предметов, какой ответ получился при решении примера на карточке. Например, 3 – 2 = 1, значит, игрок берет 1 предмет.

Примеры на карточках:

Команда 1 Команда 2

5 – 3 8 + 2

6 – 4 10 – 3

8 – 1 7 + 2

3 + 4 8 – 6

7 + 3 9 – 7

У каждой команды должно получиться в конце эстафеты по 30 предметов.

**«Парная игра»**

***Цель:*** *развивать умение соотносить плоскостные геометрические фигуры и их контуры.*

Ученикам раздают плоскостные геометрические фигуры и контуры этих фигур. Дети, держа в руках фигуры, выстраиваются в шеренгу. По команде учителя они ищут себе пару согласно своей фигуре (плоскостная должна соединиться с контурной).

**«Зрительный диктант»**

***Цель:*** *распознавание геометрических фигур, формирование пространственных представлений детей*.

Ученикам предлагается посмотреть на наборное полотно, где слева направо расставлены 3 – 5 геометрических фигур. Две команды под музыкальное сопровождение 1 – 2 минуты, должны расставить на площадке в такой же последовательности, как в образце, геометрические фигуры более крупного размера и назвать их.

Выигрывает та команда, которая быстро и без ошибок справляется с заданием.

**«Построение в шеренгу»**

***Цель:*** *закрепление понятий «низкий», «высокий», «справа», «слева», «впереди», «сзади».*

Ученики строятся в шеренгу по росту. Учитель дает им следующие задания:

- Кто в классе самый высокий?

- Какой по росту Саша? (Саша самый низкий.)

- Кто твой сосед слева? Справа?

- Между кем и кем ты стоишь?

- Шаг вперед сделает Маша.

- Таня, сделай шаг влево.

- Сзади Тани встанет Аня, а впереди Сережа.

**«Кто быстрее нарядит ёлочку?»**

***Цель:*** *формирование навыков сложения и вычитания в пределах 10.*

Вывешиваются два плаката с изображением ёлочек. На доске записаны столбики примеров, по 8 – 10 в каждом. К доске выходят два ученика. У каждого из них по 8 – 10 картонных игрушек с крючками. По сигналу учителя дети начинают решать примеры. Решив пример, учение вешает игрушку на свою елочку.

**«Строим дом»**

***Цель:****распознавание геометрических фигур, формирование пространственных представлений детей*.

Мы построили просторный

Четырехэтажный дом,

И для всех своих игрушек

Место в доме мы найдем.

В доме окна есть и двери,

Крыша крашеная есть…

Здесь поселятся игрушки.

Хорошо им будет здесь!

(А. Бродский)

После прочтения стихотворения учитель говорит:

Сегодня будем строить дом

На радость новоселам,

Чтоб каждый становился в нем

Счастливым и веселым!

После этих слов из различных геометрических фигур, учащиеся на партах, у доски строят дом. Затем называют геометрические фигуры, отвечают на вопросы: Сколько? Каких фигур больше?

**ИГРЫ на уроках обучения грамоте и уроках русского языка.**

**Дидактические игры на развитие мелкой моторики рук**:необходимы для развития восприятия и зрительно-двигательной координации, согласованности действий обеих рук, дифференцировки движений пальцев, чтобы подготовить детей к письму, либо к исправлению уже имеющихся ошибок написания и т.д.

**Игра “Гонщики**”

Описание: учитель заранее готовит “трассы”. Ученикам дается задание пройти трассу на большой скорости, т.е. карандашом провести линию, повторяющую все повороты и не выйти за границы рисунка. Побеждает тот, кто быстрее и правильнее справится с заданием.

**Игра “Волшебные пальчики”**

Описание: учитель говорит: “ У магов и чародеев есть волшебные палочки, а некоторым из них достаточно просто взмахнуть рукой, чтобы совершить чудо. Наши пальчики тоже волшебные”.Пальчики можно сложить в домик, стол, стул, зайца, собаку и т.д. Можно рассказывать целые сказки или истории, иллюстрируя их пальчиковыми героями.Можно использовать и другие игры “Горные стрелки”, “Чудо-художники”, “Чудесный мешочек”, также пальчиковую гимнастику.

**Дидактические игры на развитие памяти**:необходимы для развития объема запоминаемого материала, продолжительности запоминания смысловой информа

Описание: “- Я буду читать отрывки из знакомых вам стихотворений, рассказов, сказок, басен” – говорит учитель, обращаясь к детям, но только по две – три строчки, “ а продолжите вы”.

Игра “Дед Всевед”.Описание: дети знают на память много стихов, рассказов, сказок, басен. Для игры достаточно, если каждый припомнит хотя бы две-три строчки. Нужно только, чтобы все произведения были разных авторов.Один из играющих выбирается дедом Всеведом. Он садится на стул. Остальные по очереди подходят к нему и рассказывают свои отрывки. Дед Всевед должен отгадать фамилию автора каждого произведения. Каждый раз между отгадчиком и играющим происходит такой диалог:

Здравствуй, дед Всевед!

Здравствуй, а ты кто?

Поэт.

Какой поэт?

Такой: Буря мглою небо кроет,

Вихри снежные крутя:

То, как зверь, она завоет,

То заплачет, как дитя…

Угадал? – говорит дед Всевед.

Пушкин Александр Сергеевич!

Тогда к нему подходит следующий играющий и после обычного диалога читает следующий отрывок.

Если дед Всевед неправильно отвечает, то все играющие окружают его и поют:

В ответах дед ошибается,

Из Всеведов дед исключается.

Дед Всевед должен уступить место тому, чье стихотворение он неверно приписал тому или иному автору. Игра проводится до тех пор, пока не будут исчерпаны все подготовленные отрывки.

Победителем можно объявить того, кто дольше всего удержится в роли деда Всеведа.

**Дидактические игры на развитие словарного запаса:**Необходимы для расширения и активизации словарного запаса, направлены на закрепление изученного материала, на обогащение речевой деятельности школьников.

**Игра “Давайте познакомимся!”**

Описание: учитель говорит учащимся: “ Найдено слово. Не помнит – кто оно, не знает – на кого оно похоже. Помогите”. Учащимся необходимо подобрать к заданному слову синонимы и антонимы.

Игра “Эстафета”.Описание: играющие стоят в кругу. У ведущего палочка – эстафета. Он произносит какое-нибудь слово и передает эстафету рядом стоящему ребенку. Тот должен подобрать подходящее слово – действие и быстро передать палочку дальше. Когда эстафета вернется к ведущему, он задает новое слово, палочку передает в другом направлении. Если кто-то затрудняется назвать слово или подбирает неподходящее слово, ему дают штрафное очко. После того, как игрок набрал три штрафных очка, он выходит из игры. Выигрывает тот, у кого в конце игры будет меньше штрафных очков.

Например: собака – лает, кусает, бежит, сторожит, скулит, воет; кошка – мурлыкает, охотится, играет, дремлет, мяукает, царапается.

**Игра “Окончание предложений или коротких рассказов”.**Описание: учащимся зачитывается начало предложения или первые две-три фразы рассказа, например: “ Вернувшись, домой, я решил первым делом помыть руки, открыл кран, и тут вдруг…” Задача учащихся – составить как можно больше различных вариантов его окончания.

**Игра “Сказочник”.**

Описание: педагог предлагает ребенку на некоторое время стать сказочником и придумать сказку или рассказ со словами: кошка, мышка, молоко, норка, кувшин. Игра «Что бывает».

**Цель:**развитие словарного запаса.

Описание: Необходимо перечислить как можно больше предметов, которые могут быть круглыми, синими, длинными, твердыми, то есть по какому – либо признаку.

**Игра «Давайте познакомимся»**

**Цель:**развитие речи учащихся.

Описание: Найдено слово. Не помнит – кто оно, не знает – на кого похоже. Помогите. Учащимся необходимо подобрать к заданному слову синонимы и антонимы.

**Игра «Поиск сравнений».**

**Цель:**развитие речи.

Описание: Описывается некоторый предмет или ситуация, например, «зеркало сверкало в лунную ночь, как …» Нужно подобрать как можно больше сравнений.

**Игра «Окончание предложений или коротких рассказов».**

**Цель:** развитие речи.

Описание: Учащимся зачитывается начало предложения или первые две – три фразы рассказа, например: «Вернувшись, домой, я решил первым делом помыть руки, открыл кран, и тут вдруг…» Задача учащихся – составить как можно больше различных вариантов его окончания.

**Игра « Как назвать одним словом?»**

**Цель:**активизация и расширение словаря младших школьников.

Описание: Учитель зачитывает определение понятий, а дети должны назвать это определение.

— Заботливое отношение к кому – нибудь (внимание).

— Все положительное, хорошее, отзывчивость, сочувствие, дружеское расположение к людям (доброта).

— Оскорбление, униженное достоинство (унижение).

— Совокупность моральных качеств и принципов человека, которые достойны уважения (честь).

**Игра «Кто больше напишет слов?»**

**Цель:** развитие речи учащихся.

Описание: Педагог называет слова, а дети записывают к ним синонимы. Например, верный – преданный, постоянный, неизменный, проверенный, испытанный;

милосердие – сострадательность, сердобольность, отзывчивость, участливость, сердечность, душевность, доброта, добродушие.

**Игра «Объясни».**

**Цель:**развитие речи учащихся.

Описание: Учитель задает ситуацию, а ребенок должен объяснить ее.

— Собака идет на кухню. Она выпивает молоко кошки. Кошка недовольна.

Почему кошка недовольна?

**Игра «Твоя загадка».**

**Цель:**развитие речи, воображения.

Описание: Предлагается учащимся придумать загадку, чтобы отгадкой было одно из следующих слов: лимон, дождь, кошка, глаза.

**Игра «Последняя буква».**

**Цель:** развитие мышления и речи.

Описание: Дети сидят в кругу. Ведущий, начиная игру, называет слово. Следующий участник вспоминает слово на последнюю букву. И так дальше по кругу.

**Игра “Объясни пословицу”**

**Цель**: развитие устной связной речи и логического мышления.Описание: Учащимся зачитывается пословица, они должны объяснить ее значение.Например, Мал золотник, да дорог.Сделал дело, гуляй смело.Без труда, не вынешь и рыбку из пруда.

**Игра “Найди пару”**

**Цель:** развитие речи и логического мышления.Описание: Детям даются слова, которые записаны в два столбика. Они должны найти родственные слова и соединить их линиями.

Например, мыло масленка

сахар хлебница

утка мыльница

хлеб сахарница

масло утятница

**Игра “Третий лишний”.**

**Цель**: развитие устной связной речи и логического мышления.Описание: Учащимся зачитываются 3 слова, одно из них лишнее. Они должны назвать “лишнее” слово и сказать, почему они выбрали именно это слово.Носильщик, нос, носатый.Часовщик, часики, часть.Цирк, цирковой, цирку

**Цель:** развитие устной связной речи.Описание: Учащимся зачитывается начало сказки и предлагается ее закончить.В сказочном городе жил кукольный мастер. Он делал чудесные игрушки. Однажды к мастеру пришел…

**Игра “Доскажи словечко”.**

**Цель:** развитие речи и логического мышления.Описание: Учащимся зачитывается незаконченная фраза, они должны вставить нужное слово, и сказать, как пишется это слово, и какая это орфограмма.Например, Принесла нам дождь плакучийЭта грозовая … (туча)Я щенка от злющей стужи защищал Щенок от радости … (пищал)

**Наступает темнота**

На столе стоит … (свеча)

Петя чуть не плачет:

очень трудная … (задача)

Мама зайчатам на лапки

Купила белые … (перчатки)

«Придумайте новое слово» Цель – развивать фонематический слух и расширять словарный за- паса учащихся. Инструкция. Дополните сочетания букв до слов. (я) мы Оскол (ок) (кума) ч (С,ото) прут Кама (ринская) (и,Бо) рис «Что нарисовано?» Цель - учить правильно ставить ударения в словах. Инструкция. Учитель показывает картинки, изображающие предметы, названия которых вызывают затруднения в постановке ударений. Учащиеся за каждое правильное произнесенное слово получает фишку. Побеждает набравший большее количество фишек. Можно использовать картинки с изображением следующих предметов: арбуз, шофер, автобус, порт- фель, доска, жаворонок, инструмент, камбала, квартал, крапива, пинг- вин, пихта, планер, ракушка, свекла. «Исправь ошибку поэта» Цель - учить выделять звук из слова, учить производить звуковой анализ слова, учить различать согласные звуки по звучанию. Инструкция. Исправьте предложение: У вратаря большой улов - влетело в сетку пять волов. Лежит лентяй на раскладушке, грызёт, похрустывая пушки. Пугал крестьян окрестных сёл паривший в воздухе осёл. Над тихим озером росла пышноголовая метла. Ехал дядя без жилета, заплатил он штраф за это. Волкам и беркутам на страх кабан пасет овец в горах. Поэт закончил строчку, в конце поставил бочку и т.д. «Поэт напутал, поправь его» Цель – учить различать согласные и гласные звуки, а также слова, отличающиеся одним звуком. (за,у,) дача (и) волга Заря (д) Рыба (лка,к) Пол (ено,ка) Бор (т,овик,ьба)19 Инструкция. Учитель медленно читает стихотворение «Чудеса» А. Санина, дети замечают ошибку и хором исправляют ее. Дым на улице стоит, Дом из труб его валит. На чердак залезла ложка Со стола упала кошка. В день весенний у ворот Начал дружно таять мед. Пироги пекутся в речке, Рыбаки сидят у печки. Путник в город шел мешком... Вы слыхали о таком? Кто не верит в чудеса, Убедиться может сам. «Составь слово из слогов» Цель – учить анализировать слоговую структуру слова. Инструкция. Учитель читает стихотворение «Врун» Д. Хармса с остановками в нуж- ном месте (отмечено точками). Дети хором произносят угаданное слово. А вы знаете что У? А вы знаете, что ПА? А вы знаете, что ПЫ? Что у.....моего Было сорок сыновей? А вы знаете, что СО? А вы знаете, что БА? А вы знаете, что КИ? Что ... пустолайки Научилися летать? А вы знаете, что НА? А вы знаете, что БЕ? Что .... вместо солнца Скоро будет колесо? А вы знаете, что ПОД? А вы знаете, что МО? А вы знаете, что РЕМ? «Допиши стихотворение» Цель – учить анализировать звуковой состав слова и выделять новое слово в данном. Инструкция.20 Вариант 1. Первые четыре строки стихотворения «Эхо» Е.Ф.Трутневой учитель читает полностью, а следующие - до скобки. Дети хором добавляют ко- нечное слово. За рекой то тут, то там Кто-то бродит по кустам. Эхо, эхо, эхо ты? Отвечает эхо: «Ты-ы!» Я пойду, а ты сиди! Эхо мне в ответ: («Иди-и-и!»). Перееду за реку! Эхо мне в ответ: («Ку-ку») И найду тебя в кустах! Отвечает эхо: («А-ах!») От меня не убежишь! Отвечает эхо: («Ши-ш-ш!») Вариант 2. Найдите слово, которое повторило эхо, отбросив несколько первых букв из последнего слова и повторите 3 раза. Первый пример читаем хором. Замели метели (ели, ели, ели) Мчаться от двустволки (волки, волки, волки) В инее дубочки (бочки, бочки, бочки) Заперли засовы (совы, совы, совы) Начинают тигры (игры, игры, игры) Рак купил картину (тину, тину, тину). «Телеграф» Цель – учить анализировать слоговую структуру слова и расширять словарный запас. Инструкция. Учащийся поизносит первый слог в задуманном им слове, а следу- ющие за названным обозначает хлопками. Например, не - (один бо хло- пок), ко - (два ро-ва хлопка). Угадавший слово задумывает следующее. «Поймай конец и продолжай» Цель – учить анализировать слоговую структуру слова, расширять словарный запас. Инструкция. Последний слог в произнесенном слове является первым в следую- щем слове. Например: сады-дыра-рамы-мыши-шишка-...21 «Какой звук чаще звучит? (чистоговорки)» Цель - развивать фонематический слух, учить вычленять звук из сло- ва и правильно его артикулировать. Инструкция. Скажите быстро чистоговорку и назовите звук, чаще других встре- чающийся. Клим из Клина ехал в Крым Ким из Крыма ехал в Клин (К) У Аграфены и Арины Растут герань и георгины (Г) Боря Ире дал ириску Ира Боре - барбариску (Б) Сорок сорок ели сырок (С) «Лото» Цель - учить различать слова, отличные по одному звуку, соотносить слова с предметной картинкой, его заменяющей. Инструкция. Учитель произносит слово, ученики находят к нему картинку и за- крывает ей соответствующий рисунок в карточке: коза, коса; гора, кора; зуб, суп; трава, дрова; дом, том; грот, крот; и т.п. Слова – « перевёртыши» Цель - развивать фонематический слух, внимание к слову, как звуко- вой единице речи. Инструкция. Придумать такие слова, которые можно читать и наоборот, напри- мер: нос-сон, мир-Рим, кот-ток и т.д. Дети по очереди называют слова. Побеждает тот, кто последним называет слово. «Какой звук пропал в слове?» Цель - развивать фонематический слух, учить подбирать слова-риф- мы, учить осознавать словесный состав предложения. Инструкция. Учитель читает текст, дети хором его дополняют словом - рифмой: Написал письмо я зайке, Но забыл приклеить . ..арки. Землю роет старый к...от, Под землею он живет. Черепаха не скучая, Час сидит за чашкой чая (Ч) Над крышею груша На груше Андрюша (Ш) Испекла Иришка куклам по коврижке Нравятся коврижки Кришке и Маришке (Ш) и т.д. Своей младшей дочке Тосе Заплетала мама ....осы. На аренду вышли ... игры, Мы от страха все притихли.22 Нам темно. Мы просим папу Нам включить поярче ла…пу. Прыгал птенчик по дорожке И клевал большие к...ошки. Мама кукле шар... вязала Ей Наташа помогала. «Допиши стихотворения» Цель – учить подбирать слова-рифмы, созвучные с данным, осозна- вать словесный состав предложения. Инструкция. Учитель читает стихотворение, замолкая в нужном месте (отмечено точками), дети отгадывают пропущенное слово. Д.Хармс. «Очень страшная история» Доедая с маслом булку, Братья шли по …(переулку) Вдруг на них из закоулка Пёс большой залаял…(гулко). Сказал младший: «Вот напасть, Хочет он на нас… (напасть). Чтоб в беду нам не попасть, Псу мы бросим булку в … (пасть)» Всё окончилось прекрасно. Братьям сразу стало …(ясно) Что на каждую прогулку Надо брать с собою …(булку). Н.Гернет и Д. Хармс. «Очень – очень вкусный пирог» Я захотел устроить бал. И я гостей к себе …(позвал) Купил муку, купил творог. Испёк рассыпчатый …(пирог) Пирог, ножи и вилки тут – Но что-то гости …(не идут) Я ждал, пока хватило сил, Потом кусочек …(откусил) Потом придвинул стул и сел И весь пирог в минуту …(съел). Когда же гости подошли То даже крошки не нашли. В зоопарке живет с...он, Словно дом огромен он. Серый вол... голодный, злой, Бродит по лесу зимой. Подарили нам игрушки, Целый день стреляли ...ушки.23 «Какие слова?» Цель – учить различать звуки в близких по звучанию словах. Инструкция. Найдите в стихотворении слова, которые отличаются одной буквой. С. Скаченков. Делом нужным занят грач: Ходит полем, словно врач, Пашни лечит он, поля… - Где болит, скажи земля? Назовите другие слова, которые отличаются одной буквой. Какие звуки они обозначают? «Замени одну букву другой» Цель – учить различать звуки в близких по звучанию словах, произ- водить замену звука в словах для получения нового слова. Инструкция. Запишите столбиком слова: сом, сын, жук Вместо одной буквы - любой (первой, второй, третьей) - поставьте другую так, чтобы получилось новое слово. Например: сом - сон - сын – сыр; сом - сам - гам - газ и т.д. «По слогам» Цель - учить анализировать слоговую структуру слова. Инструкция. Один ученик произносит первый слог слова, другой - второй слог и так до тех пор, пока не получается слово. Слоги следует записывать. МО----то----цикл \_\_\_\_\_----ло----ко \_\_\_\_\_----ро----женое \_\_\_\_\_----роз \_\_\_\_\_----ряк «Пять слов» Цель — учить анализировать слоговую структуру слова, расширять словарный запас. Инструкция. Вариант 1. Подберите по пять слов: в первом - один слог, во втором - два, в третьем - три, в четвертом - четыре, в пятом - пять. Отвечать можно лишь тогда, когда подобрал все пять слов.24 Вариант 2. Черточки - это слоги. Постройте лесенку из 5 слов. --- --- --- --- --- --- ---- --- --- --- --- --- --- --- --- Вариант 3. Черточки - это буквы в слове. Ц -- -- --; -- Ц -- -- --; -- -- Ц --; -- -- -- Ц --; -- -- -- -- Ц. «Интересные слова» Цель – учить анализировать слоговую структуру слова, развивать словотворчество. Инструкция. Даны два слова «рука» и «кора» и шесть слогов: бу-, чок-, жу -, ну-, баш-, сал- Какие получатся слова, если вставить эти слоги ? (рука - баш- рубаш- ка, кора - ну - конура) «Музыкальные слова» Цель – учить анализировать слоговую структуру слова, расширять словарный запас. Инструкция. Придумайте слова с нотой ЛЯ (до, ми, и т.д.) «Хитрые слова» Цель - учить различать семантику слова в зависимости от ударения в нем. Инструкция. Учитель показывает слова, дети читают его, правильно ставя ударе- ние. Затем с каждым словом составляют предложение: Замок, кружки, стрелки и т.д. Графические игры «Допишите элемент до буквы» Цель– научить узнавать букву по её внешнему облику, научить печатать буквы. Инструкция. 1. Какие буквы содержат предложенный элемент?25 2. В предложенной картинке найти предметы, названия которых начинаются с букв: 3, К, И, А... Цель - учить обозначать звук буквой. Инструкция. Напишите буквы, из которых состоит слово «мир», одну под другой. Возле каждой буквы продолжите такие слова, которые образуют предло- жение: Мальчик Интересно Рассказывает «По первым буквам» Цель – учить делать звукобуквенный анализ слова, составлять слова из букв. Инструкция. По первым буквам нарисованных предметов (вместо названий ис- пользовать картинки) прочитайте имена веселых человечков (героев сказок) по вертикали. Ключ Азбука Рыба Аист Ножницы Дом Арбуз Шар «Клетки» Цель – учить составлять слова из букв одинаковой количественной структуру. Инструкция. Вспомните слова из четырех букв, заканчивающихся на «А» и впи- шите их в клетки. Барабан Утюг Рыба Арбуз Топор Иголка Ножницы Очки р а м А и г л п е н в е н т е м26 «Составь слово» Цель – учить составлять слова из букв одинаковой количественной структуры. Инструкция. Вот какие чудесные квадраты придумали давным-давно дети и послали в журнал «Чиж» Почему они чудесные? Придумайте такие же. «Проделки Ветродува» Цель – учить конструировать слова из слогов. Инструкция. Подбери слова из слогов: бе, вик, гру, ре, да, зо, то, за, под, ше. (береза, груда, грузовик, подберезовик, решето). «Спрятанные слова» Цель – учить анализировать звукобуквенный состав слова и развивать словотворчество. Инструкция. Найди слова в слове: БОЛОТО (лото, болт) ГАСТРОНОМ (астроном, гном, трон, ром, гром) М Я Ч Я М А Ч А Й К У Б У Х О Б О К Р И С И Р А С А Д Ч И Ж И В А Ж А Р27 Лексические игры «Какие это предметы» Цель - уточнить семантику слова, его лексическую роль в речи. Инструкция. Дай быстрый и точный ответ Про каждый рисунок - предмет: Кто сделал его, из чего И где он нужнее всего? (игла, крючок, нитки, лопата и др.) Загадки – «добавлялки» Цель – учить подбирать слова-рифмы, семантически единые с пред- ложением. Инструкция. Добавьте слова – рифмы: Верещунья, белобока А зовут ее ...(сорока) Хитрый след плести стараясь По сугробам прыгал ...(заяц) Мед в лесу медведь нашел Мало меду, много...(пчел) У меня пропал носок, Утащил его ...(щенок) Кто один имеет рог? Отгадайте ...(носорог) Подготовлен самолет Он отправился в ...(полет) На шесте дворец Во дворце певец А зовут его ....(скворец) «Наполни корзину» Цель – учить различать родо-видовые понятия. Инструкция. На доске рисуют две корзинки. Одной команде предлагается подо- брать в корзинку картинки, изображающие овощи, другой - фрукты.28 «Собери букет» Цель – учить различать родо-видовые понятия. Инструкция. Одной команде предлагается собрать букет, составленный из назва- ний полевых цветов, другой - из садовых. В игре можно использовать картинки. В аналогичных заданиях можно классифицировать названия любых предметов (мебели, видов птиц, животных, деревьев и др.) «Назови три предмета» Цель — учить различать родо-видовые понятия. Инструкция. Ведущий, у которого мяч, называет одно слово, например, мебель, и бросает мяч любому из игроков. Поймавший должен назвать 3 предме- та, относящиеся к названному слову (стул, стол, шкаф). Темы, предлагаемые ведущими, могут быть различными (цветы, одежда, деревья и т.д.) «Не ошибись» Цель – учить различать слова-предметы и слова-понятия. Инструкция. Дети встают в круг, ведущий в середине. Он кидает мяч поочередно и одновременно произносит слово. Если оно обозначает предмет, кото- рый можно потрогать (стол, друг, книга), то играющие ловят мяч. Если слово не обозначает осязаемый предмет (мысль, дружба, желание), то играющим нельзя ловить мяч. Ошибившиеся выходят из круга. «Скажи правильно» Цель - уточнить семантику слова. Инструкция. К.И. Чуковский в своей книге «От двух до пяти» рассказал нам, как говорят маленькие дети. Они еще не изучали русский язык и поэтому неправильно образуют слова. Исправьте их. Одетки – одежда Улиционер - милиционер Людь – человек Строганок - рубанок Сердитки – морщинки Копатка - лопатка Чаха- чашка Колоток - молоток «Какой предмет?» Цель – учить подбирать слова-определения (описания). Одуван- одуванчик Начаепился - напился чаю Ползук- паук Дождь налужил -лужи от дождя Мазелин – вазелин Кружинки – пружинки Пальчатки – перчатки29 Инструкция. Учитель называет предмет, а ученики должны сказать, какой он. Например: брусника, еж, самолет, лист, заяц и др. Правильно ответив- ший получает жетон. Выигрывает тот, кто получил большее количество жетонов. «Отгадай по описанию» Цель – учить узнавать слова по его описательной семантике. Инструкция. Один ученик выходит из класса, оставшиеся вместе с учителем зага- дывают слово, имеющее мотивированное название (земляника, одуван- чик, первоклассник, подснежник). Вернувшемуся в класс ученику дети описывают задуманный предмет по его признакам, кроме отражающего название. Тот ученик, по описанию которого отгадан предмет, выходит из класса водящим. «Десять вопросов» Цель – учить понимать обобщённый смысл слов, их многозначность. Инструкция. Ответьте на хитрые вопросы: 1. В барабан можно бить палочками. А в какой барабан нельзя бить? (В барабан машины, в барабан револьвера) 2. Если повозиться, узел можно развязать. А какой узел нельзя раз- вязать? (Железнодорожный узел) 3. Вилкой можно есть мясо и другие кушанья. А какой вилкой нель- зя есть? (Велосипедной вилкой, ходом шахматного коня) 4. Из полотна можно сшить рубашку. А из какого полотна ничего нельзя сшить? (Из полотна дороги, из железнодорожного полотна) 5. Гребнем можно расчесывать волосы. А каким гребнем нельзя причесываться? (Гребнем морской волны) 6. Ключами отпирают и запирают замки. А какими ключами нельзя отпирать? (родниковым ключом, скрипичным, басовым ключом). 7. Патрон можно положить в ружье и стрелять. А каким патроном нельзя стрелять? (Электрическим патроном) 8. Бородку можно сбрить и бородки не будет. А какую бородку сбрить нельзя? (Бородку ключа) 9. Яблоко можно взять и съесть. А какое яблоко нельзя съесть? (Глазное яблоко) 10. На ось можно надеть колеса. А на какую ось нельзя надеть даже одного колеса? (На земную ось) «Назови несколько предметов одни словом» Цель – учить определять многозначность слова. Инструкция.30 Учитель называет слова, имеющие несколько значений, заранее предупредив ребят, что каждым из этих слов называют несколько пред- метов, явлений, например: лист, крыло, кабина, голова, автомат, герой, журавль, земля, картина, каша, класс, ключ, кожа, колено, конь, лес, ли- ния, мир, молоко, нос, окно, стол. Ученики должны описательно или словосочетаниями объяснить, какие предметы названы.

**Игра "Живые буквы".**

Детям выдаются буквы, они должны найти пару, причем так, что бы получился слог (по опорной согласной или гласной).  
Составление слогам по картинкам с выделением первых звуков, последних, вторых от начала слога. Например, даны картинки, на которых изображены тигр, олень. Дети составляют слог по первым звукам (Т),(О), придумывают слова с данным слогом то-пор, то - варищ. Затем меняют картинки местами, выясняют, какой теперь получился слог (слог от).  
Дети вспоминают слова с этим слогом: ответ, отдых - в начале слова, кот, пот - в конце. Далее проводится работа со словом. Детей знакомят с понятием "слово". Слова бывают короткие и длинные. Самые короткие - союзы и предлоги, состоящие из одной буквы У,И,К,В,С. Для уяснения лексического значения слова даются разные задания.   
Подбор нужного слова к смысловому ряду: по опорным признакам - пушистая, рыжая, хитрая... (лиса).  
Обобщение понятия: какое слово лишние и почему ? (лето, осень, неделя).  
Добавление нужного слова (Пальто, шапка, шарф-...).  
Называние общего слова.(стол, стул, шкаф-...).  
  
Деление слов на слоги, подсчет количества слогов в слове выделение ударного слога. Простукивание двух слогов, выделяя ударный слог громким стуком. Дети подбирают слово с таким же количеством слогов и с ударением на том же слоге: весна, зима, лето, осень.  
Подбор слов к заданным схемам с гласными буквами:  
а - а - а - о - о - о - о - а  
рак - ра - ма - мо - ло - ко - о - са   
  
Составление слова из данных слогов (слоги даны в рассыпную).

Исключение лишнего слова: гусь, гусенок, гусыня, гусак, гусеница.

Подбор к данному слову родственных слов: снег, снежок, снежная, снеговик, снегоход, снегозадержание.

Замена в слове одного звука (буквы) для получения нового слова: пора, кора, нора, гора.

Чтение слов в обратном порядке: сон, шалаш.

**Игра "Кто быстрее, кто больше ?".**

Из каждой буквы данного слова придумать другие слова: ослик, оса, слон, лось, иволга, корова.

**Игра "Кто больше придумает слов из данного слова, используя только эти буквы ?".**

Например: грамотей (герой, море, тема, март, гора, рот, маг, торг, гам).   
Подбор синонимов, антонимов, анонимов.  
Труд, работа;  
День-ночь, высокий - низкий, далеко - близко, бежать - ходить.  
Лисичка гриб, лисичка животное.

**Игра "Сложи словечко".**

Какие два слова спрятались в одном ? Самолет (сам летает), листопад (листья падают), пылесос (пыль сосет).

Таким образом, использование в учебном процессе игр и разных заданий, создание на уроке игровой ситуации приводит к тому, что дети не заметно для себя и без особого напряжения приобретают определенные знания, умения, навыки.   
  
Учитывая вариативность отдельных игр, исходя из возможностей группы, воспитатель может выбрать необходимые для урока упражнение. Такие как: "На что похожа буква", "Учимся играя", "Занимательный материал (скороговорки, загадки, пословицы и так далее)", "Словарь (крылатые слова и выражения, происхождение слов)".

Дидактические игры на уроках русского языка Фонетические игры «Придумайте новое слово» Цель – развивать фонематический слух и расшир

**«Словарные слова»**

*Цель: активизировать знания детей о словарных словах.*

-Ребята, после окончания физкультминутки вы запишите словарные слова, которые сможете запомнить из текста стихотворения, а также слова, которые сможете расшифровать.

Жил один садовод, он развел огород,

Приготовил старательно грядки.

Он принес чемодан,

Полный разных семян.

Но смешались они в беспорядке.

Наступила весна,

И взошли семена

Садовод любовался на всходы.

Утром их поливал, на ночь их укрывал

И берег от холодной погоды.

Но когда садовод

Нас позвал в огород,

Мы взглянули и все закричали:

- никогда и нигде,

Ни в земле, ни в воде

Мы таких овощей не встречали! Показал садовод

Нам такой огород,

Где на грядках засеяно густо,

ОГОРБУЗ росли,

ПОМИДЫНИ росли,

РЕДИСВЕКЛА, ЧЕСЛУК и РЕПУСТА.

**«Родственные слова»**

*Цель: закрепить знания о родственных словах.*

Если я назову пару родственных слов, вы хлопаете в ладоши. Если назову пару слов, которые не являются родственными, вы приседаете. Постарайтесь сосчитать, сколько пар родственных слов будет названо.

Лес – лесник, река – ручей, стена – потолок, кот – котик, сад – садовый, дом – домашний, дом – дым, поле – полюшко, гриб – грибной, обед – стол.

**«Приставка»**

*Цель: закрепить полученные знания о приставках.*

На доске записаны слова:

Делать, сделать, написать, писать, подписать, вез, отвез. Вывез, привез, занес, нес, перенес, вынес.

При указании на слова, в которых есть приставка, ученики поворачиваются друг к другу лицом и обмениваются хлопками, если в словах приставки нет, ученики приседают.

**«Суффикс»**

*Цель: закрепить полученные знания о суффиксах.*

На доске написаны слова:

Гора – горка, лес – лесок, поле – полюшко, сом – сомище, внук – внучек, город – городок, мяч – мячик, слово – словечко.

При указании на слово, в котором нет суффикса, дети приседают. Если в слове есть суффикс – поднимают руки вверх.

Назовите суффиксы из данных слов, которые вы запомнили.

**«Однокоренные слова»**

*Цель: активизировать у учащихся знания об однокоренных словах.*

Если произносятся однокоренные слова, дети поворачиваются друг к другу лицом и хлопают в ладоши, если форма одного и того же слова - приседают.

Маленький – маленькая; маленький – малыш; маленький – мальчик; мальчик – мальчику; варенье – вареньем; варенье – сварил; поварил – варит; повар – повара.

**«Эхо»**

*Цель игры: усвоение классификации согласных.*

Дети становятся в два ряда лицом друг к другу. Один ученик громко произносит звонкий соглас­ный. Другой, как эхо, вторит ему потише, назы­вая парный глухой. Если назван звонкий непар­ный согласный, ведущий указывает на это — ученик выбывает из игры. Побеждают те ученики, которые в паре правильно назвали согласные.

Если было задано на дом, познакомиться с по­нятием тембра голоса, то уместно будет прове­рить задание, поиграв в конкурс пародистов.

**«Конкурс пародистов»**

*Цель игры: отработка умения менять тембр го­лоса.*

Объявляется конкурс на лучшего пародиста. За­дание: произнесите фразы из любимых мультфиль­мов, подражая тембру голоса героя. Зрители должны отгадать, какого героя вы пародируете.

|  |  |
| --- | --- |
| Фраза | Тембр |
| Фу, фу, фу! Рус­ским духом пахнет!  За­чем пришел, молодец? Дела пытаешь аль от дела лытаешь?  Здравствуй, князь ты мой прекрасный! Что ты тих, как день ненаст­ный?  Корову заведем, мо­локо пить будем. | Старческий, злове­щий, хриплый, низ­кий  Нежный, мелодич­ный, приятный, бла­гозвучный, серебрис­тый  Ласковый, неж­ный, мурлыкающий |

**«Откуда слово к нам пришло?»**

*Цель: отработка правописания слов с непрове­ряемыми орфограммами путем обращения к их этимологии.*

С помощью этимологического слова­ря найдите все слова на букву К, заимствованные из французского, немецкого, турецкого и рус­ского языков. Сравните их произношение и пра­вописание, например: французские кабина, кабинет, комод (что значит «удобный»); немецкие ка­лоша (вариант галоша) от греческого слова 1са1орос1шт, что значит «деревянный башмак», камзол (от латинского сатша — рубаха), турецкие каблук (а - у) от арабского 1саЬ — пятка, камыш (а — ы) — «тростник»: русские канарейка (от на­звания Канарских островов, образовано с помо­щью русского суффикса -ейк-), коряга, образова­но от слова кора («корень») с помощью суффик­са -яг(а). Побеждают те (команда или ученик), кто нашел больше слов и правильно их написал.

**«Найдите слог с нужной гласной».**

*Цель: отработка правописания словарных слов с безударными гласными.*

Словарные слова, в которых буквы О или А в одинаковых первых слогах находятся в слабой позиции, разрезаются на части, например: ка-бина, ка-бинет, ка-лендарь; ко-рона, ко-ленкор, ко-мар, ко-либри; ма-гнолия, ма-кароны, ма-ндари-ны — мо-льберт, мо-рковь, мо-тоцикл. Каждому иг­року выдаются разрезанные части слов (5—10 слов).

Кто быстрее и правильнее «соберет» эти слова и выложит их на парте.

**«Орфографическое лото»**

*Цель: повторить словарные слова.*

Заготавливаются карточки со словами, в кото­рых пропущены буквы в слабых позициях: о, а, и, е, я. Нужный набор букв раздается участникам игры. Каждое слово имеет свой номер. Ведущий выни­мает номера и оглашает их. Участники игры за­крывают буквами пропущенные места. Побеждает тот, кто первый правильно закроет все пропуски.

Примеры карточек: К\_пуста, л\_пата, в\_рона, р\_бота, т\_традь, с\_рока, д\_ревня, за\_ц.

**«Сколько звуков в слове?»**

*Цель: развивать фонематический слух*

Учитель читает стихи С.Я. Маршака:

Дама сдавала багаж:

Диван,

Чемодан,

Саквояж

Картину,

Корзину,

Картонку

И маленькую собачонку.

Детям раздаются картинки с изображением перечисленных предметов. Учитель обращается к каждому из них с вопросом: сколько звуков в слове? Давайте скажем это слово вместе.

**«Найди картинке ее домик»**

*Цель: активизировать знания детей о гласных и согласных звуках.*

Для этой игры-соревнования потребуется два картонных домика с кармашками для картинок: один – с красным кружком – символом на крыше, другой – с синим и набор предметных картинок.

Детям предлагается, подходя по очереди к столу педагога, взять одну из картинок, назвать изображенный на ней предмет и, выделив в его названии первый звук, определить, гласный он или согласный. В зависимости от этого картинка помещается в один или другой домик. Игра продолжается до тех пор, пока все картинки не будут разложены по местам.

**«Найди лишнюю букву»**

*Цель: закрепить знания детей об изученных буквах, учить классифицировать их проводя анализ внешнего вида буквы.*

Игра интересна тем, что позволяет детям по предложению педагога проводить классификацию букв по самостоятельно найденному основанию. Но для этого дети должны провести тщательный анализ внешнего вида букв и определить, чем похожи две от них и чем отличается третья буква. Победителем игры может стать тот, кто предложит большее число адекватных вариантов выделения «лишней» буквы.

* МНК
* ОСЮ
* ЙКП
* МИШ
* ТПХ и т.д.

**«Правильно – неправильно»**

*Цель: учить узнавать буквы, анализируя их внешний вид.*

Для игры потребуется комплект карточек-букв выполненных печатным шрифтом в правильном и неправильном (перевернутом или зеркальном) исполнении.

Между участниками игры может быть устроено командное или индивидуальное первенство, в ходе которого определяется, кто же правильнее и быстрее всех разделит карточки на группы – с правильно и неправильно написанными буквами.

**«Прописная и печатная»**

*Цель: закреплять знания о печатных и прописных буквах.*

В качестве игрового материала ученикам предлагается набор карточек с изображением прописных и печатных букв. Игровое задание – как можно быстрее и правильнее найти для каждой печатной буквы ее прописной вариант.

**«Заглавная или строчная»**

*Цель: учить соотносить заглавные и строчные буквы.*

В качестве игрового материала ученикам предлагается набор карточек с изображением прописных и заглавных букв. Игровое задание – как можно быстрее и правильнее найти пары: заглавная + прописная. С этими же буквами можно дать другое задание: самостоятельно найти признак, по которому все карточки можно разделить на две группы.

**«Построим дом»**

*Цель: учить слышать звук [р] в и находить его место в слове.*

Учитель говорит, что собирается изобразить дом, и рисует одну стену. Ученики должны назвать части дома, которые нужно дорисовать. Называть можно только те слова, в которых есть звук [р]: крыша, чердак, карниз, рама, крыльцо, труба. Все называемые предметы педагог схематически рисует на доске.

**«Магазин»**

*Цель: закреплять умение подбирать слова с заданным звуком и указывать его место в слове.*

В «Магазине» можно «покупать» только те предметы, в названиях которых есть звук [с]. Дети называют слова: масло, соль, сахар, сухари, колбаса, сыр, сало, сок, капуста, свекла и т.д. после того, как запас слов - названий предметов со звуком [с]

**«Перекличка»**

*Цель: учить слышать звук и находить его место в слове.*

Педагог называет вперемежку разные звуки – гласные и согласные. Дети, имена которых начинаются с названного звука, встают.

**«Полубуковка»**

*Цель: закрепить знания о графическом виде буквы.*

Учитель медленно показывает из-за ширмы букву, начиная с ее верней части, нижняя часть буквы остается закрытой. Дети должны мысленно дорисовать контур буквы по памяти и узнать ее. После того, как буква будет названа, педагог показывает ее целиком.

**«Абвгдейка»**

*Цель: закреплять знания о твердых и мягких звуках.*

Для игры заготавливаются 33 карточки со всеми буквами алфавита. (Желательно расположить на карточках по две картинки. Если это согласная буква, обозначающая два звука, то название предмета на одной картинке должно начинаться с мягкого согласного, а другого – с твердого согласного. Например, на карточке с буквой М с одной стороны нарисован мишка, с другой – мышка. Буквы Ъ, Ь, Ы печатаются без картинок.)

Каждая карточка разрезается посередине.

Вариант 1.

Учитель оставляет себе карточки с изображением правой половины буквы, а карточки с изображением левой половины буквы раздает детям. Правую половину буквы показывает детям. Тот, у кого находится левая половина, выходит, складывает букву и называет ее.

Вариант 2.

Детям раздаются карточки, с которыми они расходятся по классу. По сигналу учителя «Все в пары!» каждый ученик ищет товарища с парной карточкой.

**«Сколько и какие?»**

*Цель: закреплять знания учащихся о графическом виде букв.*

Педагог обращается к детям:

- Воробей и скворец решили научиться читать, но не знали, как это сделать. Взяли они сухие прутики и начали составлять буквы. У воробья было три прутика, а у скворца – два. Сколько букв и какие получились у птиц?

Класс делится на две команды. Команда «воробьев» составляет буквы из трех палочек (А, П, Н, Ч, И, К,С), команда «скворцов» - из двух ( Г, Т, Х, Л, У). Побеждает команда, которая быстро и правильно составит все возможные буквы.

**«Телеграф»**

*Цель: закрепить умение делить слова на слоги.*

Основным игровым действием является отхлопывание в ладоши количества слогов в слове. Сначала учитель называет слова, а дети отхлопывают количество слогов.

**«Живые слоги»**

*Цель: закрепить знания о слогах.*

К доске вызываются 10 человек, которые строятся в две шеренги. Левой пятерке даются согласные буквы, правой – гласные. По сигналу учителя дети сходятся попарно, поднимая вверх буквы. Сидящие за партами ученики хором читают получившийся слог.

**«Договори слово»**

*Цель6 вырабатывать навык деления слова на слоги, научить выделять закрытый слог.*

ши\_\_на вет\_\_\_ка

ти\_\_на сум\_\_ка

лод\_\_ка шу\_\_ка

**«Цепочки слов»**

Учитель выкладывает на наборном полотне какое-либо слово. Ученики читают его, после чего закрывают глаза. В это время педагог меняет в слове букву и предлагает детям открыть глаза, быстро прочитать слово и сказать, что изменилось.

Вариант. Учитель выкладывает на доске слово из букв разрезной азбуки и предлагает превратить его в новое слово, изменив, убрав или добавив одну букву. Например, от слова «май» в соответствии с правилами игры можно получить слова: май – мак – рак – лак – лук – сук – суп – суд – сад – сам – сама – мама – Маша – наша – каша – кашка – кошка и т.д. освоив трехзвуковые слова, школьники переходят к четырех- и пятизвуковыми словами.

**«Лишнее слово»**

*Цель: учить классифицировать слова по одному общему признаку и назвать его.*

На фланелеграф вывешиваются ряды слов (в каждой строке 4 слова, из которых три можно по различным причинам объединить в одну группу и дать одно название, а одно слово к этой группе не относится).

Перевернем лишнее слово, появится только его первая буква. По первым буквам лишних слов можно будет прочитать слово.

Ученики делятся на две команды. Строятся в шеренги. Выполняя упражнения эстафеты, выполняют задание на фланелеграфе.

Побеждает та команда, которая первой прочитает зашифрованное слово.

Задание для первой команды:

1. Рубашка, брюки, майка, ботинки.
2. Тюльпан, роза, ландыш, ель.
3. Дуб, клен, береза, ромашка.
4. Муха, бабочка, стрекоза, енот.
5. Книга, журнал, газета, глаза.
6. Класс, доска, школа, имя.
7. Виноград, яблоко, груша, торт.
8. Иванов, Петров, Сидоров, Елена.

Ответ: БЕРЕГИТЕ

Задание для второй команды:

1. Пляж, песок, солнце, зима.
2. Лес, трава, ёлки, дом.
3. Гусь, утка, курица, окунь.
4. Вилка, нож, ложка, расческа.
5. Туфли, сапоги, валенки, очки.
6. Весло, карандаш, кисть, ручка.
7. Сказка, стихи, песня, ь.
8. Зима, лето, осень, Европа.
9. Ответ: ЗДОРОВЬЕ

**«Сколько звуков в слове?»**

*Цель: закреплять умение определять количество букв и звуков в словах.*

Приседайте столько раз, сколько звуков в слове осень.

Подпрыгните столько раз, сколькими буквами записано это слово (открыть запись слова на доске).

Наклонитесь столько раз, сколько букв в слове еж (слово записано на доске).

Потянитесь столько раз, сколько звуков в этом слове.

**«Какой звук новый появился?»**

*Цель: развивать фонематический слух, быстроту мышления.*

сон-стон каска – краска ролик-кролик

сок-сток салка – скалка тучка – штучка

сук – стук кошка – крошка кот - крот

**«Большая буква»**

*Цель: повторить правила написания имен собственных, названий рек, городов, кличек животных.*

Если названные мною слова надо писать с большой буквы – поднимайте руки вверх, если с маленькой – приседайте.

Барсик, котенок, город, Воронеж, Никита, река, Волга, собака, Дружок, воробей, урок.

**«Мягкий знак»**

*Цель: повторить изученные правила о мягком знаке.*

Если в названных словах мягкий знак служит для обозначения мягкости согласного – выполняйте приседание, для разделения согласного и гласного – рывки руками.

Царь, льдина, волчьи, варенье, радость, соловьи, тьма, здоровье, лень, соль.

**ИГРЫ НА УРОКАХ ЛИТЕРАТУРНОГО ЧТЕНИЯ**

*Цель всех дидактических игр этого раздела: развитие речи детей и обогащение словарного запаса.*

**«Подбери пару»**

Ученик должен закончить логическую цепочку, ориентируясь на предложенный образец. Варианты заданий можно придумать самостоятельно. Для пояснения приведу несколько примеров:

Ребенок – дети, человек – …

Маот – отец, дочь – …, бабушка – …

Пустыня – верблюд, тундра – …

Стол – деревянный, стены – …

Самолет – самолетик, пароход – …, лодка – …

Шофер – автомобиль, летчик – …, космонавт – …

Соль – солонка, сахар – …, хлеб – …, масло – …

Чашка – чашки, чайник – …, тарелка – …, кастрюля – …

Корова – бык, курица – …, лошадь – …

**«Придумай предложение»**

Педагог произносит какую-либо фразу, а ребенок повторяет ее и продолжает. Хорошо, если в игре принимает участие несколько учеников. Тематика может быть самой разнообразной. Например: 2 класс тема «Путешествие по России». Педагог может предложить детям собрать чемоданы в дорогу:

Педагог: «Я собираюсь в дорогу, беру чемодан…»

1 ученик: «Я собираюсь в дорогу, беру чемодан, кладу в него рубашку…»

2 ученик: «Я собираюсь в дорогу, беру чемодан, кладу в него рубашку, брюки…»

3 ученик: «Я собираюсь в дорогу, беру чемодан, кладу в него рубашку, брюки, свитер…»

4 ученик: «Я собираюсь в дорогу, беру чемодан, кладу в него рубашку, брюки, свитер, расческу…»

Далее каждый участник игры добавляет к фразе свое слово, и т.д

**«Сочини рассказ»**

Ученикам предлагается придумать рассказ. Один из участников игры должен произнести первую фразу, другой – повторить её и добавить следующую, и т.д

Например:

1 ученик: «Жил-был в Антарктиде пингвин.»

2 ученик: «Жил был в Антарктиде пингвин. Однажды он пошел на прогулку» и т.д

**«Подбери синоним»**

Сначала педагог объясняет ученикам, что одно и тоже явление или предмет можно назвать разными словами. Такие слова, сходные по значению, и есть синонимы.

Педагог: «Заяц трусливый. А как еще можно его назвать?»

Ученик: « Пугливый, боязливый, робкий, несмелый»

Педагог: « Волк злой. А как еще его можно назвать?»

Ученик: «Сердитый, свирепый, жестокий»

Педагог: «Винни Пух смешной. А какими еще словами его можно назвать?»

Ученик: «Веселый, забавный, потешный»

**«Подбери омоним»**

Сначала педагог объясняет ученикам, что одно и тоже слово обозначает разные понятия. Например коса – это и сплетенные пряди волос, и сельскохозяйственное орудие, и узкая полоска земли, отходящая от берега. После этого можно предложить ученику самостоятельно подобрать омонимы к различным словам. Например:

Педагог: «Какие значения есть у слова «лук»?»

Ученик: «Съедобное растение, оружие для метания стрел»

Педагог: «Что означает слово «ключ»?»

Ученик: «инструмент для открывания замка, родник, музыкальный знак»

Можно обсудить с детьми значения таких слов как игла, ручка, нога, нос, язык и т.д.

**«Подбери антоним»**

Сначала нужно рассказать ребенку о том, что ко многим словам можно подобрать противоположные по смыслу, то есть антонимы.

Затем следует ввести в игру сказочного персонажа, например колобка, который очень любит искать антонимы. Дети передают колобка друг другу заканчивая при этом начатую фразу, например:

Ночью темно, а днем…

Компот жидкий, а кисель…

Мороженое холодное, а чай…

Слон большой, а муравей…

Башня высокая, а избушка…

Камень твердый, а глина…

Шоколад сладкий, а перец…

Сказки бывают смешные и …

Полезно прочитать детям стихотворение Д. Чиарди «Прощальная игра».

**«Потерянные слова»**

Педагог читает ученикам стихотворение, но при этом намеренно не договаривает последнее слово в строчке, таким образом, предлагает им самостоятельно подобрать рифму. Возможно с первого раза кому-то не удастся правильно подобрать слово. В этом случае этим детям требуется помочь. Для этой игры прекрасно подходит стихотворение Даниила Хармса «Очень страшная история»:

Доедая с маслом булку,

Братья шли по переулку.

Вдруг на них из закоулка

Пес большой залаял гулко.

Сказал младший: «Вот напасть,

Хочет он на нас напасть.

Чтоб в беду нам не попасть,

Псу мы бросим булку в пасть».

Все закончилось прекрасно.

Братьям сразу стало ясно,

Что на каждую прогулку

Надо брать с собою булку.

**«Сочини стихотворение»**

Дети младшего школьного возраста вполне способны сочинять простые стихи. Подобные упражнения прекрасно помогают развивать речь и образное мышление. Педагог должен придумать две первые строчки стихотворения, а ученик – продолжение.

**ИГРЫ НА УРОКАХ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА**

*«Белоснежка и семь гномов»*

      Один из детей – Белоснежка. Она задает всем вопросы:

* Какие семь деревьев в лесу самые красивые, и какую пользу они приносят?
* Какие семь зверей в лесу самые трудолюбивые?
* Какие семь грибов (ягод) самые вкусные? и т. д.

Тот, чей ответ понравился Белоснежке, становится гномом. Когда набирается семь гномов, каждый из них должен сказать комплимент Белоснежке.

**«Листопад»**

*Цель: закрепить знания детей о листьях разных деревьев.*

Участники выбирают по два любых желтых опавших листа, говорят, с какого они дерева (с какой ветки эти детки). Учитель говорит: «Листья легкие медленно летят по воздуху» (дети бегают и машут руками)

Листопад! Листопад!

Листья желтые летят!

Ученики говорят, какие листья осенью желтеют.

Участники выбирают по два любых оранжевых опавших листа, говорят, с какого они дерева (с какой ветки эти детки). Учитель говорит: «Листья легкие медленно летят по воздуху» (дети бегают и машут руками)

Листопад! Листопад!

Листья оранжевые летят!

Ученики говорят, какие листья осенью становятся оранжевого цвета.

Участники выбирают по два любых бурых опавших листа, говорят, с какого они дерева (с какой ветки эти детки). Учитель говорит: «Листья легкие медленно летят по воздуху» (дети бегают и машут руками)

Листопад! Листопад!

Листья бурые летят!

Ученики говорят, какие листья осенью становятся бурого цвета.

Подводя итоги игры учитель спрашивает у какого дерева осенью можно увидеть листья разных цветов, а у какого дерева листья осенью не меняют своей окраски.

«Листопад»

Учитель описывает листья деревьев, кустарников, а учащиеся называют их и находят среди лежащих на парте листьев. Один из учеников прикрепляет лист к контурному изображению дерева или кустарника.

**«Узнай растение по описанию»**

*Цель: закрепить знания детей о разных видах растений.*

Игра начинается с отгадывания загадки о дереве.

Я из крошки-бочки вылез,

Корешки пустил и вырос,

Стал высок я и могуч,

Не боюсь ни гроз, ни туч.

Я кормлю свиней и белок –

Ничего. Что плод мой мелок. (Дуб)

Дети говорят, как они догадались, о каком дереве идет речь, находят его на картинке. Учитель описывает дерево. При описании растений следует придерживаться примерно такого плана:

1. Высота дерева (очень высокое, высокое, невысокое).
2. Листья (величина, форма, окраска).
3. Цветки или плоды (цвет, форма, величина, запах).
4. Ствол (цвет, толщина, поверхность).
5. Ветви (толстые, тонкие, идут вверх, в сторону, вниз).

Далее учитель описывает клен, березу, калину, а ученики говорят, как они догадались, какое дерево он описал. При проведении игры можно использовать загадки.

Сучки рогатые,

Плоды крылатые,

А лист – ладошкой

На длинной ножке. (Клен)

Я на розу так похож,

Разве что не так хорош,

Но зато мои плоды

Всем пригодны для еды. (Шиповник)

С моего цветка берет

Пчелка самый вкусный мед.

А меня все обижают

Шкуру тонкую сдирают. (Липа)

**«Зеленые загадки»**

*Цель: закрепить знания детей по темам «Фрукты» и «Овощи».*

Игроки делятся на 2-3 группы. Каждая образует круг. В центре круга - мешочек с овощами и фруктами. У всех игроков имеется эмблема с изображением одного овоща или фрукта. Загадывается загадка. Отгадку называет тот ученик, у которого есть эмблема этого овоща или фрукта, после чего находит названный предмет в мешочке. Если участник не допустил ошибки, его группа получает очко. Побеждает группа получившая наибольшее количество очков.

Загадки:

Сидит дед

Во сто шуб одет,

Кто его раздевает,

Тот слезы проливает. (Лук)

Летом в огороде –

Свежие, зеленые,

А зимою в бочке –

Крепкие соленые. (Огурцы)

Не корень, а в земле,

Не хлеб, а на столе.

К пище приправа,

И на микробы управа. (Чеснок)

Посадили зернышко,

Вырастили солнышко. (Подсолнечник)

Круглое, румяное,

Я расту на ветке,

Любят меня взрослые,

Любят меня детки. (Яблоко)

Красный нос в землю врос,

А зеленый хвост снаружи.

Нам зеленый хвост не нужен.

Нужен только красный нос. (Морковь)

Кругла, рассыпчата, бела,

На стол она с полей пришла,

Ты посоли её немножко,

Ведь, правда, вкусная…? (Картошка)

Толста и желтокожа,

Всю жизнь проводит лёжа. (Тыква)

*«Пропавшие часы»*

     Напишите, сколько часов и минут вам необходимо в сутки: на сон, еду, учебу и все остальные дела. Сколько времени в сумме занимают все ваши дела? Посчитайте, сколько часов получится, если из двадцати четырех часов, которым равны сутки, вычесть полученное вами время. Проанализируйте, куда уходят оставшиеся часы. Сколько таких часов у вас получается в месяц и в год?

Творческое задание «Смешные имена месяцев»

       Поделите детей на пары и раздайте им карточки с названиями разных месяцев. Дети должны придумать смешное объяснение названия того или иного месяца.

***«Назови дни недели.»***

  -дать понятие о последовательности дней недели.

Дети стоят в кругу. Учитель называет день недели и бросает ребенку мяч. Ребенок ловит мяч, называет следующий день и бросает мяч товарищу. Можно договориться называть дни недели

в обратном порядке.

***«Мой дом.»***

-выучить домашний адрес, описывать свой дом.

Один из детей «почтальон». Он разносит письма. Тот, к кому он «постучится», должен назвать домашний адрес и рассказать о своем доме: описать его внешний вид, особенности архитектуры. Кто справился с заданием, получает конверт (письмо). Дети достают из конверта белые листочки бумаги и рисуют свой дом. (можно на листочке «написать» письмо своим близким).

***«РЕЖИМ ДНЯ.»***

-ЗАКРЕПЛЯТЬ ЗНАНИЯ ВРЕМЕН СУТОК.

У ребят и учителя по четыре цветные полоски (цвет каждой полоски соответствует  определенному времени суток: розовая - утро, красная – день, синяя – вечер, черная – ночь).

Дети рассматривают сюжетную картину, отражающую режимные моменты в определенное время суток, например утром. Учитель убирает картину. Дети перессказывают  увиденное. Кто ошибся, платит фант (отдает розовую полоску учителю). У кого в конце игры остались все полоски, тот выиграл.

***«Водители.»***

-учить правилам дорожного движения.  Представьте, что вы не просто участники             игры,

а водители автомобиля, в руках у вас руль перед вами дорога, а на пути – светофор.

Красный свет – хода нет.                         «Желтый»,- правую руку вверх «ш –ш –ш»

Желтый свет – предупрежденье              Зеленый – «р – р – р» двигаетесь.

Свет зеленый – путь открыт                    Красный – остановитесь и поднимаете         руки вверх.

Продолжай движение.

**«Дикие и домашние животные»**

*Цель: закрепить знания детей по темам «Дикие животные», «Домашние животные».*

После слов учителя «Сейчас мы отправимся в путешествие в сказочный лес» дети выбирают транспорт, на котором они отправятся в путешествие, объясняют, почему они выбрали именно этот транспорт. Звучит музыка.

Учитель говорит: вот и сказочный лес, но уже вечер, начинает темнеть. Нам придется переночевать в доме лесника, а утром продолжим путешествие. Утром раньше всех проснулся Саша и решил познакомить с новым местом. Осмотрелся и вдруг увидел лежащего на коврике возле кровати зверька. Послушайте загадку о животном, которого увидел Саша, и найдите картинку с его изображением.

Острые ушки,

На лапках подушки,

Усы как щетинки,

Дугою спинка.

Днем спит, на солнышке лежит.

Ночью бродит,

На охоту выходит.

По какому признаку вы узнали это животное?

Далее предлагаются загадки о других домашних животных, которых ребята могли бы увидеть во дворе дома лесника. По мере отгадывания загадок на наборное полотно выставляются изображения животных, затем задаётся вопрос: как можно назвать эту группу животных? (Домашние). Делается вывод: животные, о которых заботится человек (строит для них жильё, кормит, ухаживает), которые приносят ему пользу, называют домашними.

Учитель спрашивает: а где живут дикие животные? Предлагает учащимся отправиться в лес. Выясняется, как надо вести себя в лесу, чтобы увидеть его обитателей. Дети закрывают глаза, слушают запись голосов птиц и зверей леса. В это время вывешивается картина «Лес». Загадываются загадки о диких животных. По мере их отгадывания на наборное полотно выставляются изображения диких животных.

Этот зверь тебе знаком – ест мышей,

Пьет молоко,

Но на кошку не похож,

Весь в колючках длинных… (Еж)

Зверька узнаем мы с тобой

По двум таким приметам:

Он в шубке серенькой зимой,

А в рыжей шубке – летом. (Белка)

Ты его узнаешь сразу:

Летом на зиму запасы

Не копит он день за днем,

Весь запас всегда при нем.

Сладко спит зимой

Без храпа.

А во рту, как соска, - лапа.

Лишь начнет капель звенеть,

Просыпается… (Медведь)

Делается вывод, каких животных называют дикими.

Последний этап путешествия: ранняя осень в лесу. Дети рассматривают картинки, на которых изображены животные и отбирают тех, которых можно встретить в лесу в сентябре.

**«Чьи детеныши?**

*Цель: учить соотносить детеныша и взрослую особь одного и того же животного.*

Участники делятся на три группы: первая детеныши, вторая – животные, третья – зрители. Представители первой группы получают картинки с изображением кошки, собаки, лошади, коровы и т. д. Представители второй группы получают картинки с изображением котенка, щенка, жеребенка, теленка и др. на лужайке, говорит учитель, весь день бегали и резвились малыши. Вечером пришли мамы и не могут отыскать своих детенышей. Помогите им ребята!

Участники собираются в группы «мама – детеныш». Зрители оценивают правильность выполнения задания.

**«Узнай птицу по описанию»**

*Цель: закрепить знания детей по теме «Птицы»..*

На наборное полотно выставляются изображения птиц. Учитель описывает одну из них, дети показывают эту птицу и называют ее.

Примерные описания птиц:

1. Маленькая серая птичка. Головка темно-серая, щечки светлые, шейка и грудка черные. По земле прыгает, крошки склевывает. (Воробей)
2. Маленькая, очень подвижная птичка. Головка, шейка, полоска посредине грудки черные, спинка зеленовато-голубая, низ желтый или белый. (Синица)
3. Черно-белая птичка. Горлышко и лоб красновато-рыжие, брюшко белое, хвост длинный, вильчатый. Кормится насекомыми. Ловит их на лету. (Ласточка)

Какие птицы улетают в теплые края? (Ласточки, грачи, скворцы, соловьи).

В заключение детям предлагается разделить картинки, изображающие зимующих и перелетных птиц, на две группы и объяснить, почему они так названы.

**«Эти разные цветы».**

Задачи:

Закрепить знания детей о комнатных и дикорастущих цветах. Развивать познавательную активность детей, умение использовать в работе ранее полученные знания. Формировать умение работать в парах.Развивать интерес и любовь к природе.   
Эта дидактическая игра может использоваться как на развивающих часах, так и во время урока для работы в парах. Карточки раздаются заранее.

Оборудование:

У детей  карточки с изображением комнатных цветов и цветов дикорастущих, а так же два полотна с буквами «Д» и «К».(рис.1.)    
После рассказа учителя детям предлагается распределить цветы на комнатные и дикорастущие. Потом ученики называют цветы, которые они отнесли к комнатным и дикорастущим.Можно на доске прикрепить такие же буквы и дети по очереди будут выходить, и прикреплять по одной карточки под нужной буквой.

Рис.1.

**«По порядку»**.

Задачи:

Закрепить и классифицировать  знания  детей о днях недели. Развивать познавательную активность детей, умение использовать в работе ранее полученные знания, умение рассуждать, анализировать.

Оборудование:

Карточки с надписями дней недели.  
Детям раздаются карточки с надписями дней недели. За несколько минут они должны выложить их по порядку  как идут дни недели. Выигрывает тот, кто быстрее расставит правильно все дни  недели.

**«12 месяцев»**

Задачи:

Закрепить представление учащихся о временах года, месяцах и их последовательности . Развивать внимание, наблюдательность, умение сравнивать. Активизировать двигательную активность детей. Развивать умение работать в коллективе .

Оборудование:

Картинки с изображением природы и надписями месяцев ( можно воспользоваться иллюстрациями из  календарей природы)  
На основной доске изображения природы в разные месяцы. Дети разбиваются на две команды. По очереди они должны быстро выходить к доске выбирать картинку, символизирующую определенный месяц и переместить ее на  свое крыло доски. Выигрывает команда, которая правильно расставит все 12 месяцев.

**«Откуда письмо?» Рассеянный почтальон.**

Задачи:

Сформировать представления учащихся  о живой природе разных континентов.  Развивать умение распределять  представителей живой природы и фауны  по странам и природным зонам. Развивать познавательную активность, умение рассуждать, сравнивать, высказывать свои мысли.

Оборудование:

Макеты писем, на которых наклеены или нарисованы особенные признаки определенной  страны и природной зоны. На доске изображения материков.   
Письма раздаются детям. Работа в парах. Ученик должен определить в какую страну( континент)  или в какую природную зону надо отправить письмо. После того как ученик определит  куда надо «отправить» письмо он должен подойти к доске и прикрепить письмо там, «куда оно должно дойти».

**«Что напутал художник»** Исправь ошибки.

Задачи:

Закрепить представления учащихся о профессиях. Развивать умение соотносить и классифицировать. Развивать познавательную активность детей, умение использовать в работе ранее полученные знания. Делать выводы, анализировать.  
Детям раздаются картинки с изображением перепутанных профессий людей.   
Нужно исправить картинки.

**«Объедини виды транспорта»**

Задачи:

Сформировать представление учащихся о видах транспорта. Учить классифицировать и находить общие признаки. Развивать умение использовать в работе ранее полученные знания. Развивать познавательную активность детей. Учить делать выводы, мыслить логически.

Оборудование:

Карточки с изображением разных видов транспорта (на команду можно дать 8-10 карточек ).   
Задание можно дать поделив детей на 4 команды.Команде дают карточки с разными видами транспорта.  Ученики должны из имеющихся карточек выбрать нужный им вид транспорта. Одна команда должна выбрать наземный транспорт, другая выбирает водный, третья- железнодорожный, а четвертая - воздушный.   Побеждает та команда, которая быстро и правильно выполнит задание.

**«Живая – неживая»**

Задачи:

Сформировать представление учащихся о живой и неживой природе. Развивать познавательную деятельность, умение классифицировать, выделять признаки, группировать. Развивать умение сравнивать, анализировать.

Оборудование:

Карточки по 6-10 штук на человека, лист белой бумаги формата А4 разделенный вдоль на две половины.  
У детей карточки с изображением живой и неживой природы.Детям дается задание распределить картинки таким образом, чтобы в  верхней части листа были картинки с изображением живой природы, а на нижней – неживой природы. Подготавливаются карточки с изображениями живой и неживой природы по вариантам, т.е у детей 1 и 2 варианта карточки не должны совпадать. Проверяется тоже по вариантам.Выигрывают те дети которые правильно и быстро распределят карточки на листе.

**«На полянке»**( кто больше узнает и назовет грибов)

Задачи:

Закрепить полученные знания о грибах. Развивать познавательную деятельность. Развивать умения анализировать, делать выводы. Развивать интерес к природе.

Оборудование:

У детей картинка с изображением грибов и лесных деревьев и животных, которые будут служить подсказками для определения названия грибов.На партах карточки – грибы.  
Работа в группах по 4 человека. На группу дается по 3-4 гриба. Дети должны найти «Свои» грибы на картинке и определить, как они называются. На картинке грибы распределены таким образом, что под березой нарисован подберезовик, под осиной – подосиновик, на пеньке – опята, там где «бежит лиса» - лисички, радом с ежиком – белые, отдельно – мухомор, на самом видном месте – поганки.

**«Радуга- дуга»**

Детям раздают листы с изображением радуги, которая не раскрашена в цвета и карточки полоски всех цветов радуги. Предлагают разложить эти полоски, так как идут цвета у радуги.Выигрывает тот, кто быстрее справится с заданием. Первый ученик называет в какой последовательности он разложил полоски, если кто-то сделал неправильно, то ребенку предлагается исправить ошибку. После чего дети разукрашивают радугу.

**Соотнеси загадку с отгадкой.**

На левой стороне листа напечатаны загадки, а на правой даны изображения отгадок в произвольном порядке. Ребенок должен соединить загадку с отгадкой при помощи карандаша.

**«Жучки и паучки»** ( дорисовать лапки у жучков, крапинки у божьей коровки)

**«Вершки и корешки».**

Задачи:

Познакомить с разнообразием растений . Развивать умение анализировать, сравнивать Развивать интерес к природе.

Оборудование:

У детей листы формата А4 ( по количеству детей) на которых изображены наземная и подземная части растений.   
В два столбика нарисованы в одном подземная часть растения в другом столбике наземная часть растения. Детям надо соединить вершки с нужными корешками.Выигрывает тот кто быстро и правильно справится с заданием.

**«Рассели животных»**

*Цель: закрепить знания детей по темам «Дикие животные», «Домашние животные».*

Игра проводится в виде соревнований между двумя представителями команд. По сигналу учителя они должны «заселить» домики: один – дикими, другой – домашними животными (перелетными и зимующими птицами), вставляя карточки в окошки. Кто быстрее справится с заданием, тот и побеждает.

**«Кто чем питается»**

*Цель: закрепить знания детей по темам «Дикие животные», «Домашние животные».*

На доске в два столбика выставлены картинки. В одном столбике – изображения животных, в другом их корм. Ученики стрелкой показывают, кто, чем питается. Например:

корова овес

лошадь молоко

кошка сено

После подведения итога игры учащиеся отвечают на вопрос, как человек заботится о домашних животных.

**«Узнай насекомое»**

*Цель: закрепить знания детей по теме «Наснкомые».*

Класс делится на две команды. Учитель описывает насекомых или загадывает загадки о них и по очереди бросает мяч ученикам.

Ученик, получивший мяч, должен назвать описанное насекомое и рассказать, что он о нем знает.

Выигрывает команда, которая допустит меньше ошибок и сообщит больше сведений о насекомом.

Она ярка, красива,

Изящна, легкокрыла,

Сама похожа на цветок

И любит пить цветочный сок. (Бабочка)

Сок цветов душистых пьет,

Дарит нам и воск и мед.

Людям всем она мила,

Полосатая … (Пчела)

У нее четыре крыла, тело тонкое, словно стрела.

И большие-большие глаза.

Называют ее …(Стрекоза)

Всех жучков она милей, спинка алая у ней.

А на ней кружочки – черненькие точки.

(Божья коровка)

**«Неделька»**

*Цель: закрепление знаний о днях недели.*

Две команды разбирают карточки с названиями дней недели. Пока звучит музыка, все гуляют. Учитель: «Неделька, постройся!», дети выстраиваются в правильной последовательности один за другим, кто быстрее.

**«Календарь»**

*Цель: закрепление знаний о днях недели, месяцах, временах года.*

Под Новый год пришел он в дом

Таким румяным толстяком,

Но с каждым днем терял он вес

И наконец совсем исчез. (Календарь)

Ученики разбирают листки рассыпанного календаря и по команде становятся по порядку:

1. По месяцам.
2. По дням недели.
3. По последовательности чисел.

**«Домашний календарь»**

Чтобы закрепить знания о днях недели, месяцах, временах года, днях рождения близких и своего собственного, ученику предлагается использовать яркий настенный календарь. Там он ежедневно любым знаком (например, кружочком) отмечает прошедшие дни. Месяцы рекомендуется раскрашивать в соответствующие цвета (зима-синий, весна-зеленый, лето-красный, осень-желтый). Свой день рождения, дни рождения своих родных и друзей ребенок выделяет специальным знаком. Такая наглядная работа поможет ребенку преодолеть сложности с ориентацией во времени.

**«Что сначала, что потом»**

*Цель: закрепление понятий «раньше», «позже», «потом», «после этого»; знаний о временах года.*

Учитель показывает детям картины с изображением осени и говорит, что один мальчик не может определить, какое время года изображено на картинах.

Помогите ему. (Осень)

Назовите осенние месяцы. (Сентябрь, октябрь, ноябрь)

Рассмотрите еще раз внимательно все картины и поставьте на первое место ту, на которой показаны изменения в природе в сентябре. (Ранняя осень)

Какую картину поставите на второе место? Почему?

На какой картине показана поздняя осень?

Это же задание можно выполнить рассматривая картины с изображением весны.

**«Письмо журавлика»**

*Цель: повторить признаки живой и неживой природы зимой.*

Класс делится на две команды. Раздается стук в дверь. Входит почтальон и приносит конверт, на котором нарисован журавлик. Учитель читает письмо: «Дорогие дети! Я никогда не видел зимы. Расскажите, пожалуйста, мне, что происходит в это время в неживой и живой природе?»

Журавли, говорит учитель, действительно улетают в теплые края и ничего не знают об этом времени года. Давайте вспомним, какие изменения происходят в природе зимой, и расскажем о них журавлику.

Сейчас мы прочтем, что именно хочет узнать журавлик.

Учитель достает из конверта листочки с вопросами и раздает участникам команд. Вопросы и задания читает учитель.

1. Назовите зимние месяцы.
2. Правда ли, что зимой поля покрыты белой скатертью?
3. Все ли птицы, как я, улетают зимой в теплые края?
4. Каких животных нельзя увидеть в природе зимой?
5. Правда ли, что зимой коровы не пасутся на лугу.

Отвечая на 2 вопрос, дети описывают снежинки, рассказывают о значении снега в природе. Можно использовать загадки:

Не снег и не лед, а серебром деревья уберет. (Иней)

Лежало одеяло мягкое, белое. Солнце припекло – одеяло потекло. (Снег)

Прозрачен, как стекло, а не вставишь в окно. (Лед)

С опорой на картинки дети отвечают, что они напишут журавлику, отвечая на остальные вопросы.

**«Я и моя семья»**

*Цель: закрепить понятие «культура общения».*

Дети делятся на группы по 8-10 человек. В каждой группе распределяются роли: папы, мамы, дочки и сына, бабушки, дедушки. Каждая семья должна рассказать, что делают дома мама, папа, дети и т.д. выслушиваются все члены семьи.

В конце игры подводится итог: какая семья смогла лучше рассказать о себе.

**ИГРЫ НА УРОКАХ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА**

**«Солнышко выглянуло»**

Рисование по памяти неба и облаков:

* Ясное небо, которое затягивает туча.
* Снова выглянуло солнышко.

**«Прошел дождик»**

*Цель: учить использовать пятно как одно из главных средств изображения.*

Дождем смыты цвета с некоторых осенних листьев, нужно раскрасить смытые листья. Игровое упражнение: обмакнем опавший листок в краску и сделаем его отпечаток на белой бумаге. Что это нам напоминает?

**«Палитра осени»**

*Цель: развивать умение получать новые цвета при смешивании основных.*

Каждый ученик получает карточку, по которой он должен выполнить задания:

а) два прямоугольника раскрашены, например один желтым, а другой красным цветом, между ними поставлен знак «+». Дополнительно выдается неокрашенная бумага в форме листьев деревьев. Учащиеся смешивают на палитре два указанных цвета, получают третий и раскрашивают им белый листок;

б) осенний лист раскрашен цветом начала осени – зеленовато-желтым, рядом с ним находятся два неокрашенных прямоугольника, соединенных знаком «+». Учащиеся должны раскрасить их желтым и зеленым цветами, так как при смешивании именно этих цветов получается зеленовато-желтый.

С помощью этой игры учащиеся знакомятся с основами композиции.

**«Бабушкин сундучок»**

*Цель: закрепить знания о разных направлениях декоративно-прикладного искусства.*

Выставляется коробка, наполненная изделиями народных мастеров (тканые и вышитые полотенца, керамическая посуда, игрушки и т.д.).

Ученики по очереди вынимают из сундучка по одному изделию, называют его, решают к какому виду декоративно-прикладного искусства оно относится, какой мастер его мог сделать.

**«Ярмарка»**

*Цель: закрепить знания о разных направлениях декоративно-прикладного искусства.*

Ученики делятся на команды, каждая из которых представляет один из видов декоративно-прикладного искусства. «Мастера» входящие в группу обсуждают, какое изделие они повезут на ярмарку (можно нарисовать, приготовить готовые изделия).

Затем представители от каждого ремесленного центра рассказывают о своей продукции. Например: «Я – гончарных дел мастер. Продаю разную посуду: миски, кувшины, тарелки, горшки. А для детишек на забаву имеются игрушки-свистульки – лошадки, козочки, петушки» дети определяют, какой «Мастер» лучше представил свой товар.

**«Кто больше составит пар?»**

*Цель: закрепить знания о названиях различных цветов и их оттенков.*

Для нее потребуется 36 карточек (их примерный размер 6 × 6 см), на которых нарисованы или наклеены круги или квадраты одного размера, но разных цветов и оттенков, например:

по два круга

* Лилового
* Светло-желтого
* Темно-красного
* Светло-зеленого
* Темно-голубого
* Светло-оранжевого
* Темно-розового
* Черного вишневого

по два квадрата

* Коричневого
* Темно-желтого
* Светло-красного
* Темно-зеленого
* Светло-голубого
* Темно-оранжевого
* Светло-розового
* Серого
* Фиолетового цвета

Перед началом игры карточки раскладываются на столе (фигурами вниз), играющие рассаживаются вокруг стола и поочередно открывают по две карточки, называя при этом цвет круга или квадрата. Тот, кому удалось открыть 2 карточки с одинаковыми фигурами, забирает их себе.

**«Коллекция репродукций»**

*Цель: учить анализировать, классифицировать, обобщать по каким либо признакам.*

Для игры потребуется 10 репродукций картин известных художников, которые детям предлагается распределить на группы так, чтобы в каждой из составленных ими групп были картины, объединенные каким-либо общим признаком. Подобную группировку можно осуществить, например:

- на основании принадлежности объектов к тому или иному классу – люди, растения, животные;

- на основании общности эмоционального тона изображений – радостные, печальные;

- по цветовой гамме и другим признакам.

***2КЛАСС:*ИГРЫ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ**

**У КОГО БОЛЬШЕ ФИГУР?**

У каждого ученика на парте лежат небольшие фигуры (круги, треугольники, квадраты).

Назначают пять водящих. По сигналу учителя они расходятся по классу и подходят к любому сидящему за партой. Тот ученик, к кому подошли, говорит пример на табличное умножение или деление. Водящий тихо, чтобы никто не слышал его ответ, называет результат. Если ответ верный, он получает фигуру.

Тот, кто за определённое время наберёт больше фигур, считается победителем. Возможен и обратный вариант игры.

**МАЛЬЧИКИ – ДЕВОЧКИ.**

Учитель берёт одну из карточек, показывает пример классу и переворачивает карточку обратной стороной.

Если карточка красного цвета, то ответ хором называют девочки, если синего – мальчики. Выигрывает тот, кто допустит меньше ошибок.

**ВЕСЁЛОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ.**

Карточки раскладываются на столе учителя примерами вниз. Класс делится на несколько команд. По сигналу учителя первый ученик из команды берёт одну  из карточек, читает примеры и называет ответы. При затруднении ответ даёт кто-либо из команды. Решив все примеры на карточке, ученик дотрагивается до руки следующего игрока, и тот берёт другую карточку и начинает отвечать.

Взяв последнюю карточку и назвав ответы ученик переворачивает карточку и читает: "Весёлое путешествие окончено”. Он поднимает руку - его команда выполнила задание.

При подведении итогов учитывается не только время, но и количество допущенных ошибок, а также  сколько раз команда оказывала помощь участнику.

**ТОЧКИ.**

Работа с перфокартами в виде таблицы Пифагора.

*"Поймай рыбку”,  "Кто больше соберёт грибов?”, "Садовники”*

На вырезанных из картона или бумаги рыбках, грибах, яблоках и т.д. на обратной стороне записаны примеры. Ученики подходят к столу, берут карточку и решают записанные на ней примеры. Правильно решил – поймал рыбку, сорвал гриб, яблоко и т.д.

Победителем считается тот, кто больше наберёт предметов, т.е. быстро и правильно решит примеры.

**ВЫБЕРИ ПРИМЕРЫ.**

Реши примеры:

  2 : 4 =              6 \* 2 =

12 : 4 =              5 \* 5 =

63 : 9 =             14 : 2 =

  9 \* 2 =             10 : 2 =

Выбери среди них примеры, сумма ответов которых равна 10. Запиши эти примеры в тетрадь.

Например:

|  |  |
| --- | --- |
| 2 \* 4 = 8  10 : 5 = 2 | 2 + 8 = 10 |

**СОСТАВЬ СЛОВО.**

На доске записаны     5 \* 9 =        6 \* 7 =

      примеры:              7 \* 9 =        9 \* 4 =

             12 : 4 =      49 : 7 =

             9 \* 3 =       5 \* 4 =

              12 \* 2 =       9 \* 3 =

К доске выходят две команды. По сигналу каждый из вызванных решает один из примеров и выбирает среди подготовленных карточек карточку с числом, соответствующим ответу его примера (на обороте карточки написана буква). Команда, первая составившая слово, выигрывает.

В данной игре осуществляется межпредметная связь, так как могут быть составлены словарные слова или слово на какое-либо правило.

**КАКОЙ РЯД ПЕРВЫЙ.**

|  |  |
| --- | --- |
| 7 \* 9 =  56 : 8 =  8 \* 9 =  5 \* 7 =  27 : 3 = | Каждый ряд учеников получает карточку, на которой записано задание – примеры на табличное умножение и деление. Примеров столько, сколько учеников в ряду. |

Первые ученики каждого ряда по сигналу учителя начинают работу. Решив один пример, они быстро передают карточку следующему ученику. Ряд, ученики которого быстрее решили все примеры, не сделав ошибок.

**ЛУЧШИЙ СЧЁТЧИК.**

На доске записаны примеры справа и слева одинаковое количество.

9 \* 9, 3 \* 8, 7 \* 8, 9 \* 4, 4 \* 8, 9 \* 3, 6 \* 7, 7 \* 3

По команде учащиеся начинают записывать или выкладывать из разрядных цифр, соответствующие ответы один слева, другой справа. Выигрывает тот, кто первым справится с заданием.

Проводя эту игру, нужно чаще повторять те случаи умножения и деления, которые труднее запоминаются. Учитель фиксирует ошибки, затем записывает их на заранее подготовленных лентах.

**У КОГО БОЛЬШЕ ПРИМЕРОВ?**

Учащимся предлагается составить и записать табличные случаи умножения со следующими числами: 35, 48, 81, и т.д. Примеры составляются в тетрадях. Проверка осуществляется следующим образом: один из учеников читает примеры с ответами 35, остальные подчёркивают у себя пример с этим ответом, читают другие примеры и т.д.

Выигрывает тот, кто составит больше примеров. В игре можно использовать сказочных героев.

**НЕ СКАЖУ!**

Учащиеся считают от 1 до 40 по одному. Вместо чисел, которые, например делятся на 2, они говорят "Не скажу!”

В игре происходит целенаправленное формирование механизма произвольного переключения внимания.

**КТО СКОРЕЕ, КТО ВЕРНЕЕ?**

Учитель раздаёт на каждый ряд по одному комплекту цифр от 1 до 9 так, что каждому ученику достаётся какая-то одна цифра. Учитель читает примеры вслух (4 \* 4, 9 \* 2 и т.д.). Учащиеся должны быстро сообразить, сколько получится, выйти к доске, если нужная для ответа цифра у него, и составить число-ответ.

За каждый верно показанный ответ начисляется одно очко, если ряд успел первым показать его. Ряд, набравший большее количество очков, выигрывает.

**ЖИВАЯ МАТЕМАТИКА.**

У учащихся на груди таблички с цифрами от 0 до 9. Учитель читает примеры. Встаёт ученик, у которого есть цифра-ответ.

Лучше давать примеры на деление, чтобы получались однозначные цифры. В случае двузначного ответа должны встать два ученика.

Проводить игру желательно в конце урока для повышения двигательной активности учащихся. Также можно раздавать по несколько одинаковых цифр, привлекая большее количество детей.

**ПРОВЕРЬ СЕБЯ.**

Учитель готовит карточки, на которых записаны результаты умножения каких-либо чисел, например 9 и 2 (показывается число 18). Учитель показывает карточку, а ученики записывают пример с таким ответом в тетрадях.

**ДЕНЬ И НОЧЬ.**

Условия игры: когда учитель произносит слово "Ночь!”, ученики кладут голову на парту и закрывают глаза. В это время учитель читает пример для устного счёта на деление и умножение. Выдерживает небольшую паузу.

Затем учитель говорит "День!”. Дети садятся прямо и те, кто решил пример, поднимает руку и говорит ответ.

**ДЕЛИТСЯ – НЕ ДЕЛИТСЯ?**

Учитель называет различные числа, а ученики поднимаются руку или хлопают в ладоши, если число делится, например на 3 (или другое) без остатка

. **«Хлопки» Цель:** развитие автоматического запоминания таблицы умножения. Инструкция. Для запоминания таблицы умножения на 3 можно провести такую \* 3 2 4 2 311 игру. Дети хором считают от 1 до 30,но вместо чисел, которые делятся на 3, хлопают в ладоши. Затем одного ученика можно попросить назвать все числа, которые не были названы хором.

. **Упражнение “Ладонь – кулак”.** Руки на столе, поочередно одну разжимаем, другую – в кулак. При этом одновременно спрашивается таблица умножения. 3. Перед вами 3 ряда чисел. В первом из них подчеркните все числа, кратные 9, во втором – кратные 4, в третьем – кратные 3. На выполнение задания дается 15 сек. 42 15 45 24 78 36 54 73 32 18 44 65 74 16 52 44 21 24 12 14 43 36 32 54 10 48 17 21 33 62

4. Перед вами ряд цифр, записанных вразнобой, без какой-либо системы. Ваша задача – как можно быстрее выписать их в тетрадь в порядке возрастания. Кто быстрее? 25 1 7 36 15 4 8 14 2 17 9 54 48 11 13 27 45 18 63

5. В каждом из трех приведенных ниже рядов чисел вам необходимо подчеркнуть по 3 таким образом, чтобы в сумме они давали число, которое подчеркнуто. 4 9 13 15 7 18 24 3 8 5 13 16 14 30 21 17 15 9 12 20 48

6. Продолжи числовые ряды: 28, 27, 24, 23, 20, 19... 2, 6, 18, 54... 8, 3, 9, 4, 10, 5... 35, 7, 42, 6, 49... 1, 3, 4, 7, 11, 18.. . Закрась фигурки, в которых получается: число 5 – зеленым цветом, число 6 – синим цветом, число 7 – красным цветом.13

**«Лабиринты»Цель:** формирование умения выполнять письменно сложение двузначных чисел «в столбик». Инструкция. Помоги бегуну добраться до финиша. Для этого решай примеры, находя верный ответ, и двигайся дальше, показывая свой путь стрелочками.

**Цель:** закрепление таблицы умножения и деления

Инструкция. 1. У учителя картонный круг, который с одной стороны – красно- го цвета, с другой – синего. На обеих сторонах круга написано, например, число 5. Если учитель показывает круг красной стороной, и называет любое число, например 3, то дети должны умножить (5x3). А если учитель покажет круг синей стороной, то названное им число дети должны разделить на 5.

**Игры –Эстафеты**.

**Дидактическая цель:** развитие логического мышления и воображения, проверка элементарных математических навыков.   
**Ход игры:** учитель объявляет, что урок пройдёт в виде игры под девизом “Если вместе, если дружно”. Класс делится на две команды. Обе команды  носят имена великих математиков прошлого: “Пифагоры”, “Архимеды” (желательны эмблемы). Учитель предупреждает, что соревнования будут эстафетными, поэтому будьте готовы проявить взаимопонимание и взаимовыручку.   
**Эстафета №1 “Очень длинный пример”**  
На доске  написаны примеры. Каждый ученик из команды подбегает к доске по очереди, решает один пример и передаёт эстафету следующему. Кто быстрее и правильнее решит весь пример?   
**Эстафета №2 “Собери робота”**  
Участники команд берут из корзин геометрические фигуры (круги, треугольники, квадраты и т.п.) и крепят их на доске так, чтобы получилась фигура, напоминающая робота. У кого робот получится лучше?   
**Эстафета №3 “Каждому по примеру”**  
Количество примеров на доске соответствует числу участников команды. Участники команд по очереди подбегают к доске и решают по одному примеру (на выбор). Побеждает команда, которая быстро и без ошибок решит все примеры.   
**Эстафета №4: “Найди цифру”**  
На доске два плаката, где в беспорядке прикреплены цифры от 1 до 30. Участники команд по очереди снимают цифры  по порядку и составляют числовой ряд. Побеждает команда, первая и правильно построившая полный числовой ряд.   
**Эстафета №5: “Без права на ошибку”**  
Команда выстраивается в шеренгу, у каждого в руках листок и карандаш. Ведущий читает задачу:   
1. На одной жужаре к нам приехали 105 мямзиков, а на другой – на5 7 мямзиков меньше. Сколько мямзиков приехало к нам на второй жужаре?   
2. Когда Слюник видит, что кто-то нашёл пусик, он сразу начинает умирать от зависти. В четверг Мряка в присутствии Слюника нашла сначала 96 пусиков, а потом ещё 12 пусиков. Сколько раз Слюник умирал от зависти?   
Каждый участник пишет ответ на листочке и показывает жюри, которое отмечает количество правильных ответов и неправильных. Ответ, не показанный до сигнала ведущего, не засчитывается.   
Затем выстраивается другая команда и решает следующие задачи:   
3. У Кости было 200 больших хрямзиков и 70 маленьких. Когда он узнал, что это такое, он всё побросал и отскочил подальше. Сколько хрямзиков бросил Костя?   
4. Волк съел на своём Дне рождения трёх поросят, семерых козлят и одну Красную шапочку. Сколько сказочных героев съел Волк?   
Побеждает команда, давшая большее количество верных ответов. 

**Эстафета №6: “Математическая сказка”**  
Все участники команды, говоря по одному предложению, продолжают сказку, которую начинает ведущий: первая команда “Однажды в математическом королевстве случилась беда…”, вторая команда “У Пятёрки был День рождения, и она пригласила на него своих друзей…”   
После подводятся итоги урока. Какая команда была самая дружная, кому удалось лучше всех справится с трудными математическими заданиями? Награждение. Очень важно, чтобы ученики поняли в процессе игры: если вместе взяться за дело, то даже самые трудные примеры можно решить.   
Если такая игра проводится в классе впервые, то учителю надо заранее позаботиться о помощниках (старшеклассниках, родителях), которые при необходимости  помогли бы погасить возможные конфликты.   
При подведении итогов важно отметить, сколь важны факты оказания помощи, проявления дружбы.   
Состав команд в играх-соревнованиях в 1 классе должен меняться в каждой игре, чтобы у участников не появился конкретный постоянный соперник.   
Важный педагогический момент игры – помочь учащимся осознать, что учиться вместе легче, чем поодиночке, что у них прекрасные одноклассники, которые всегда помогут.   
Также при обобщении знаний детей довольно эффективно проходят игры “Освободи птичку” и “Незадачливый математик”.   
**“Освободи птичку”**  
**Дидактическая цель:** обобщение знания чисел от 21 до 100.   
**Содержание игры:** птички находятся в клетке и учитель предлагает детям выпустить их на волю. Но для этого нужно выполнить задание. Учащиеся берут птичку  из клетки и с обратной сторону читают задание (например, посчитай десятками до 60, назови число, в котором 2 дес. и 6 ед, и т.п.). Если ученик правильно ответит на вопрос, то птичка летит (переставляется) на дерево, если нет, то возвращается обратно в клетку.   
**“Незадачливый математик”**  
**Дидактическая цель:** обобщение знаний учащихся о замене числа суммой его разрядных слагаемых.   
**Средства обучения:** кленовые листья, вырезанные из бумаги, с записанными на них числами и знаками, фигура Медвежонка.   
**Содержание игры:** на доске записаны примеры с пропущенными числами и знаками.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 43 = ÿ + 3 | ÿ = 20 + 9 | 57 = 50 + ÿ |
| 35 = 30 ÿ 5 | 1ÿ = 10 + 5 | ÿ4 = 40 + ÿ |

Немного в стороне крепятся вырезанные из бумаги кленовые листья с записанными на них цифрами и знаками и иллюстрация Медвежонка.   
Учитель предлагает следующую ситуацию: “Ребята, Медвежонок решил примеры на кленовых листочках. Подул ветер и листочки разлетелись. Очень расстроился Медвежонок. Как же теперь быть? Надо помочь ему.” Ребята по очереди выходят к доске, ищут листочки с правильными ответами и заполняют ими пропуски. Данные игры помогают понять, насколько хорошо учащиеся усвоили пройденный материал. 

***2 КЛАСС:*ИГРЫ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА,СЛОГ. ПЕРЕНОС СЛОВ(1-2 класс)**

**Кто быстрее соберет?** (3 человека)

На доске выставлены вперемешку предметные картинки с одно-, двух- и трехсложными названиями предметов.

Кит, топор, мост, карандаш, автобус, рак, пила, стакан, голуби, воробей, тигр, конь, рама, шары, барабан, сова, стол, куры, попугай, слон, ласточка, мак, кукла, самолет, чайник, линейка, лук, дом, ложка, сорока.

Один из играющих подбирает картинки с односложными названиями предметов, второй – с двусложными, третий – с трехсложными. Класс проверяет и оценивает результаты работы.

*Примечание.* Игры можно повторить, заменив полностью или частично состав предметных картинок.

**Как разделить?** (3 команды по 5 человек)

На доске записаны 3 столбика трехсложных слов:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| дорожка  фабрика  капуста  постройка  уточка | записка  кастрюля  опушка  закладка  копейка | пилотка  калитка  закладка  ириска  кофейник |

Члены команд по очереди выходят к доске и записывают по одному слову, деля его черточками на слоги.

Побеждает команда, которая правильнее и быстрее других выполнит задание.

**Помогите слову.** (2 команды по 7 человек.)

На доске записаны 2 столбика слов, в каждом из которых один слог пропущен:

|  |  |
| --- | --- |
| …здика  ..модан  ка..ли  ра..о  по..шка  бу..га | ..силек  ..рзина  ..ркало  ско..рода  те..фон  о..яло  те..дка |

Каждый игрок вписывает недостающий слог в одно слово и черточками разделяет слово на слоги. Побеждает команда, выполнившая задание первой.

**Предлагает Слоговик.**

Слоговик предлагает детям 3 задания:

1. Измените слова так, чтобы в каждом было два слога: дом, сад, дуб, лист, куст, мак, мост, крот, дождь.

2. Измените слова так, чтобы в каждом был только один слог: блины, грибы, звери, двери, кони, колья, гвозди, сучья, друзья.

3. Образуйте от данных слов трехсложные слова: кот, мышь, лист, нож, дуб, роза, ваза, коза, петух, перо, зерно.

За каждый правильный ответ игрок получает очко. Побеждает тот, кто наберет наибольшее число очков.

**Оживите гласные буквы.** (2 команды.)

На доске записаны 2 столбика, в каждом из которых обозначены только гласные, а согласные буквы пропущены:

|  |  |
| --- | --- |
| – о – а  – е – о  – и – о  – е – а  – о – о – а  – о – о – о  – а – а – а | – е – о  – н – а  – е – а  – о – а  – о – о – о  – а – а – а  – о – а – а |

Нужно вписать согласные буквы, чтобы получились слова. Каждый игрок вписывает буквы в одно слово.

***Кры* и *кре*.** (2 команды.) Нужно составить за 3 минуты как можно больше слов со слогами *кры* и *кре* в начале слова.

1-я команда составляет слова со слогом *кры*, а 2-я – со слогом *кре*. По окончании члены команд читают записанные слова. За каждое неповторяющееся слово команда получает очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

*Возможные ответы:* крыжовник, крыло, крыльцо, крыса, крысоловка, крыша, крытый; кремень, кремовый, крендель, крепить, крепкий, крепость, крепыш, кресло, кресты, крестьянин.

**Путаница.**

На доске записаны слова с измененным порядком слогов: ро-со-ка, ба-со-ка, тё-ко-нок, плё-цы-нок, ко-ва-ро, ку-ца-ри, те-нок-лё. Нужно записать слова в тетрадь, восстановив правильный порядок слогов. Побеждают первые 3 ученика, правильно записавшие все слова.

*Дополнительные задания:* 1. Найти среди данных слов лишнее слово. 2. Составить три слова с измененным порядком слогов.

**Кто секреты отгадает, тот сюрпризы получает**

На доске записаны «заколдованные» слова, в каждое из которых вставлен лишний слог: сапохар, пераченье, хадулва, васуренье, сугрохари, грукрыши, кабрыкао, коранфеты, патустила, балиранки, пинорожки, оребрихи.

Нужно расколдовать слово, прочитав его правильно, без лишнего слога. Читает каждое слово тот, кто первым обнаружит лишний слог. Прочитав правильно, победитель получает «вкусное» слово, которое и является сюрпризом.

**Найдите свое место!** (2 команды по 9 человек.)

6 человек из 1-й команды составляют из букв разрезной азбуки слово *сестра* и встают лицом к классу. Трое остальных членов команды получают карточки с красной черточкой для переноса и по очереди находят все три возможных места для переноса данного слова. Класс хором читает варианты переноса. Затем такое же задание выполняет 2-я команда со словом *завтра*. Класс оценивает работу команд.

**Кто быстрее?** (3 команды.)

На доске записаны 3 столбика слов для переноса:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| диван  стулья  кровать  стол  ковер  столик  кресло | лиса  белка  зебра  медведь  змея  барсук  ежик | сахар  булка  молоко  соль  пряник  масло  крупа |

Нужно записать слова в тетради, деля их для переноса там, где возможно. Выигрывают первые 3 ученика из каждой команды, правильно выполнившие задание.

**Не ошибись!** (3 человека или 3 команды.)

На доске записаны в 3 столбика слова для переноса.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| рая  подъем  окуньки  илья  утро  змейка  письмо  окно | скамья  огонь  ручьи  деревья  съели  яма  семья  кольцо | чайка  рейка  фойе  попрыгал  расписать  улей  поскакал  разлить |

Игроки делят вертикальными черточками для переноса только те слова, где перенос возможен. В конце каждая команда объясняет, почему невозможен перенос в словах Илья, Рая, огонь, яма, фойе, улей!

**Как перенести?**(3 человека или 3 команды по 6 человек.)

Каждый игрок получает карточку со словом, которое он должен записать на доске, разделив черточками для переноса. Побеждает команда, которая первой правильно выполнит задание.

*Слова для игры:* мальчик, зайчик, письмо, чайник, зверьки, ручейки; пальто, майка, школьник, читайте, окуньки, чайка; угольки, шубейка, борьба, зайка, койка, коньки.

Такая же игра проводится на более сложном материале со словами: ружье, премия, атака, сестра, шея, стулья; костры, затея, змея, копье, уточка, судья; угольки, Зоя, белье, быстро, колья, армия.

**Помогите Незнайке!** (2 человека.)

На доске записан стихотворный текст:

Перенес слова незнайка:

за-йка, ле-йка, ча-йка, ма-йка,

уши, ше-я, ло-б, гла-за,

о-вцы, ут-ки, ко-нь, ко-за.

А еще он перенес:

ро-жь, я-чмень, го-рох, о-вес,

зо-я, гри-ша, тим-офей,

аня, о-ля и сер-гей.

Где ошибки? вот вопрос!

Кто исправит перенос?

Класс проверяет и оценивает результаты

**«Словарные слова»**

***Цель:*** *активизировать знания детей о словарных словах.*

-Ребята, после окончания физкультминутки вы запишите словарные слова, которые сможете запомнить из текста стихотворения, а также слова, которые сможете расшифровать.

Жил один садовод, он развел огород,

Приготовил старательно грядки.

Он принес чемодан,

Полный разных семян.

Но смешались они в беспорядке.

Наступила весна,

И взошли семена

Садовод любовался на всходы.

Утром их поливал, на ночь их укрывал

И берег от холодной погоды.

Но когда садовод

Нас позвал в огород,

Мы взглянули и все закричали:

- никогда и нигде,

Ни в земле, ни в воде

Мы таких овощей не встречали! Показал садовод

Нам такой огород,

Где на грядках засеяно густо,

ОГОРБУЗ росли,

ПОМИДЫНИ росли,

РЕДИСВЕКЛА, ЧЕСЛУК и РЕПУСТА.

**«Родственные слова»**

***Цель:*** *закрепить знания о родственных словах.*

Если я назову пару родственных слов, вы хлопаете в ладоши. Если назову пару слов, которые не являются родственными, вы приседаете. Постарайтесь сосчитать, сколько пар родственных слов будет названо.

Лес – лесник, река – ручей, стена – потолок, кот – котик, сад – садовый, дом – домашний, дом – дым, поле – полюшко, гриб – грибной, обед – стол.

**«Приставка»**

***Цель:*** *закрепить полученные знания о приставках.*

На доске записаны слова:

Делать, сделать, написать, писать, подписать, вез, отвез. Вывез, привез, занес, нес, перенес, вынес.

При указании на слова, в которых есть приставка, ученики поворачиваются друг к другу лицом и обмениваются хлопками, если в словах приставки нет, ученики приседают.

. **«Суффикс»**

***Цель:*** *закрепить полученные знания о суффиксах.*

На доске написаны слова:

Гора – горка, лес – лесок, поле – полюшко, сом – сомище, внук – внучек, город – городок, мяч – мячик, слово – словечко.

При указании на слово, в котором нет суффикса, дети приседают. Если в слове есть суффикс – поднимают руки вверх.

Назовите суффиксы из данных слов, которые вы запомнили.

**«Однокоренные слова»**

***Цель:*** *активизировать у учащихся знания об однокоренных словах.*

Если произносятся однокоренные слова, дети поворачиваются друг к другу лицом и хлопают в ладоши, если форма одного и того же слова - приседают.

Маленький – маленькая; маленький – малыш; маленький – мальчик; мальчик – мальчику; варенье – вареньем; варенье – сварил; поварил – варит; повар – повара.

**«Эхо»**

***Цель игры****: усвоение классификации согласных.*

*Дети становятся в два ряда лицом друг к другу. Один ученик громко произносит звонкий соглас­ный. Другой, как эхо, вторит ему потише, назы­вая парный глухой. Если назван звонкий непар­ный согласный, ведущий указывает на это — ученик выбывает из игры. Побеждают те ученики, которые в паре правильно назвали согласные.*

*Если было задано на дом, познакомиться с по­нятием тембра голоса, то уместно будет прове­рить задание, поиграв в конкурс пародистов.*

***«Конкурс пародистов»***

***Цель игры:*** *отработка умения менять тембр го­лоса.*

*Объявляется конкурс на лучшего пародиста. За­дание: произнесите фразы из любимых мультфиль­мов, подражая тембру голоса героя. Зрители должны отгадать, какого героя вы пародируете.*

|  |  |
| --- | --- |
| *Фраза* | *Тембр* |
| *Фу, фу, фу! Рус­ским духом пахнет!*  *За­чем пришел, молодец? Дела пытаешь аль от дела лытаешь?*  *Здравствуй, князь ты мой прекрасный! Что ты тих, как день ненаст­ный?*  *Корову заведем, мо­локо пить будем.* | *Старческий, злове­щий, хриплый, низ­кий*  *Нежный, мелодич­ный, приятный, бла­гозвучный, серебрис­тый*  *Ласковый, неж­ный, мурлыкающий* |

***«Откуда слово к нам пришло?»***

***Цель:*** *отработка правописания слов с непрове­ряемыми орфограммами путем обращения к их этимологии.*

*С помощью этимологического слова­ря найдите все слова на букву К, заимствованные из французского, немецкого, турецкого и рус­ского языков. Сравните их произношение и пра­вописание, например: французские кабина, кабинет, комод (что значит «удобный»); немецкие ка­лоша (вариант галоша) от греческого слова 1са1орос1шт, что значит «деревянный башмак», камзол (от латинского сатша — рубаха), турецкие каблук (а - у) от арабского 1саЬ — пятка, камыш (а — ы) — «тростник»: русские канарейка (от на­звания Канарских островов, образовано с помо­щью русского суффикса -ейк-), коряга, образова­но от слова кора («корень») с помощью суффик­са -яг(а). Побеждают те (команда или ученик), кто нашел больше слов и правильно их написал.*

***«Найдите слог с нужной гласной».***

***Цель:*** *отработка правописания словарных слов с безударными гласными.*

*Словарные слова, в которых буквы О или А в одинаковых первых слогах находятся в слабой позиции, разрезаются на части, например: ка-бина, ка-бинет, ка-лендарь; ко-рона, ко-ленкор, ко-мар, ко-либри; ма-гнолия, ма-кароны, ма-ндари-ны — мо-льберт, мо-рковь, мо-тоцикл. Каждому иг­року выдаются разрезанные части слов (5—10 слов).*

*Кто быстрее и правильнее «соберет» эти слова и выложит их на парте.*

***«Орфографическое лото»***

*Цель: повторить словарные слова.*

*Заготавливаются карточки со словами, в кото­рых пропущены буквы в слабых позициях: о, а, и, е, я. Нужный набор букв раздается участникам игры. Каждое слово имеет свой номер. Ведущий выни­мает номера и оглашает их. Участники игры за­крывают буквами пропущенные места. Побеждает тот, кто первый правильно закроет все пропуски.*

*Примеры карточек: К\_пуста, л\_пата, в\_рона, р\_бота, т\_традь, с\_рока, д\_ревня,* за\_ц.

**«Слоговая арифметика»**

***Цель*:** развивать слоговой анализ и синтез, зрительные внимание и память.

1. Бал + кон =? 1. Пирог – ог =?

1. Гори + зонт =? 2. Балка – ка =?

2. Бар + бос =? 3. Парад – ад =?

3. Маска + рад =? 4. Конкурс – курс=?

4. Рак + ушки =? 5. Мышьяк – як =?

**«Путаница»**

*Цель:* Учить детей правильно составлять предложения

1. В пруду утки купались

2. Лужайка играл на Жора

3. Овца пасет Мишу на лугу

4. Прятки играют в девочку

**«Анаграмма» (спрятанное слова)**

*Цель:* развивать мыслительные операции анализа и синтеза.

Составьте слова, переставив буквы.

ИСАЛ---

ЕСОН---

КОПСЕ---

ОГОЛАВ---

АБАРН---

ОСОКЛ---

**3 класс:Игры на уроках математики.**

 Наиболее эффективны такие игры: «Математическое лото», «Лучший счетчик», «Кто быстрее», «Магические квадраты», «Математическое домино», «Зарядка», «Математическая эстафета», «Числовая мельница», «Круговые примеры»,«Соревнования художников», «Строитель», «Танграм» и др.

**Игра «Круговые примеры  (цепочка)»** позволяет учащимся контролировать правильность вычислений. Особенности этих примеров заключаются в том, что ответ первого примера является началом второго, ответ второго – началом третьего и т.д. (102 · 4 = 408; 408 – 204 = 204; 204 : 2 = 102). Наконец, ответ последнего примера является началом первого. Такую игру следует использовать не только с целью осуществления самопроверки, но и с целью обучения самостоятельно составлять такие примеры.

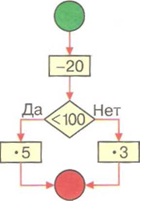
**Игра «Магический квадрат»** предполагает решение уравнений, способствует закреплению знания связи между взаимообратными действиями.

Форма проведения игры может быть разной: коллективной, групповой и индивидуальной. Целесообразно проводить игры в группах и в виде соревнования. Для проведения соревнования учитель в таблице  на доске звёздочками отмечает дружную работу команд в течение урока.

**Игра «Математические ребусы»**  дает возможность проверить и закрепить зависимости между компонентами арифметических действий  [3].    Примеры ребусов на нахождение делимого и множителя: 6\*\* : 2 = 302, 3\*6 : 3 = 102, 204 ·\* = 408, \*\*5 · 3 = 315.

**Игра «Домино**» работа проводится в парах. Учащиеся получают индивидуальные карточки, но примеры подобраны по принципу совпадения ответов у пары учащихся за одной партой (например, 100: 20 и 45:9), что также позволяет осуществить взаимопроверку.

**Игра «Вычислительная машина»** является не только закрепление вычислительных навыков, но и формирование представлений об алгоритме, об отрицании отношения «меньше». Так, например, нужно определить, какие числа будут на «выходе» вычислительной машины, если на «вход» поданы числа: 27, 40, 54, 120 и 164.



**Рисунок 1 -** Вычислительная машина

**3 класс «Русский язык»**

**Дидактические игры на развитие памяти**:необходимы для развития объема запоминаемого материала, продолжительности запоминания смысловой информа

Описание: “- Я буду читать отрывки из знакомых вам стихотворений, рассказов, сказок, басен” – говорит учитель, обращаясь к детям, но только по две – три строчки, “ а продолжите вы”.

Игра “Дед Всевед”.Описание: дети знают на память много стихов, рассказов, сказок, басен. Для игры достаточно, если каждый припомнит хотя бы две-три строчки. Нужно только, чтобы все произведения были разных авторов.Один из играющих выбирается дедом Всеведом. Он садится на стул. Остальные по очереди подходят к нему и рассказывают свои отрывки. Дед Всевед должен отгадать фамилию автора каждого произведения. Каждый раз между отгадчиком и играющим происходит такой диалог:

Здравствуй, дед Всевед!

Здравствуй, а ты кто?

Поэт.

Какой поэт?

Такой: Буря мглою небо кроет,

Вихри снежные крутя:

То, как зверь, она завоет,

То заплачет, как дитя…

Угадал? – говорит дед Всевед.

Пушкин Александр Сергеевич!

Тогда к нему подходит следующий играющий и после обычного диалога читает следующий отрывок.

Если дед Всевед неправильно отвечает, то все играющие окружают его и поют:

В ответах дед ошибается,

Из Всеведов дед исключается.

Дед Всевед должен уступить место тому, чье стихотворение он неверно приписал тому или иному автору. Игра проводится до тех пор, пока не будут исчерпаны все подготовленные отрывки.

Победителем можно объявить того, кто дольше всего удержится в роли деда Всеведа.

**Дидактические игры на развитие словарного запаса:**Необходимы для расширения и активизации словарного запаса, направлены на закрепление изученного материала, на обогащение речевой деятельности школьников.

**Игра “Давайте познакомимся!”**

Описание: учитель говорит учащимся: “ Найдено слово. Не помнит – кто оно, не знает – на кого оно похоже. Помогите”. Учащимся необходимо подобрать к заданному слову синонимы и антонимы.

Игра “Эстафета”.Описание: играющие стоят в кругу. У ведущего палочка – эстафета. Он произносит какое-нибудь слово и передает эстафету рядом стоящему ребенку. Тот должен подобрать подходящее слово – действие и быстро передать палочку дальше. Когда эстафета вернется к ведущему, он задает новое слово, палочку передает в другом направлении. Если кто-то затрудняется назвать слово или подбирает неподходящее слово, ему дают штрафное очко. После того, как игрок набрал три штрафных очка, он выходит из игры. Выигрывает тот, у кого в конце игры будет меньше штрафных очков.

Например: собака – лает, кусает, бежит, сторожит, скулит, воет; кошка – мурлыкает, охотится, играет, дремлет, мяукает, царапается.

**Игра “Окончание предложений или коротких рассказов”.**Описание: учащимся зачитывается начало предложения или первые две-три фразы рассказа, например: “ Вернувшись, домой, я решил первым делом помыть руки, открыл кран, и тут вдруг…” Задача учащихся – составить как можно больше различных вариантов его окончания.

**Игра “Сказочник”.**

Описание: педагог предлагает ребенку на некоторое время стать сказочником и придумать сказку или рассказ со словами: кошка, мышка, молоко, норка, кувшин. Игра «Что бывает».

**Цель:**развитие словарного запаса.

Описание: Необходимо перечислить как можно больше предметов, которые могут быть круглыми, синими, длинными, твердыми, то есть по какому – либо признаку.

**Игра «Давайте познакомимся»**

**Цель:**развитие речи учащихся.

Описание: Найдено слово. Не помнит – кто оно, не знает – на кого похоже. Помогите. Учащимся необходимо подобрать к заданному слову синонимы и антонимы.

**Игра «Поиск сравнений».**

**Цель:**развитие речи.

Описание: Описывается некоторый предмет или ситуация, например, «зеркало сверкало в лунную ночь, как …» Нужно подобрать как можно больше сравнений.

**Игра «Окончание предложений или коротких рассказов».**

**Цель:** развитие речи.

Описание: Учащимся зачитывается начало предложения или первые две – три фразы рассказа, например: «Вернувшись, домой, я решил первым делом помыть руки, открыл кран, и тут вдруг…» Задача учащихся – составить как можно больше различных вариантов его окончания.

**Игра « Как назвать одним словом?»**

**Цель:**активизация и расширение словаря младших школьников.

Описание: Учитель зачитывает определение понятий, а дети должны назвать это определение.

— Заботливое отношение к кому – нибудь (внимание).

— Все положительное, хорошее, отзывчивость, сочувствие, дружеское расположение к людям (доброта).

— Оскорбление, униженное достоинство (унижение).

— Совокупность моральных качеств и принципов человека, которые достойны уважения (честь).

**Игра «Кто больше напишет слов?»**

**Цель:** развитие речи учащихся.

Описание: Педагог называет слова, а дети записывают к ним синонимы. Например, верный – преданный, постоянный, неизменный, проверенный, испытанный;

милосердие – сострадательность, сердобольность, отзывчивость, участливость, сердечность, душевность, доброта, добродушие.

**Игра «Объясни».**

**Цель:**развитие речи учащихся.

Описание: Учитель задает ситуацию, а ребенок должен объяснить ее.

— Собака идет на кухню. Она выпивает молоко кошки. Кошка недовольна.

Почему кошка недовольна?

**Игра «Твоя загадка».**

**Цель:**развитие речи, воображения.

Описание: Предлагается учащимся придумать загадку, чтобы отгадкой было одно из следующих слов: лимон, дождь, кошка, глаза.

**Игра «Последняя буква».**

**Цель:** развитие мышления и речи.

Описание: Дети сидят в кругу. Ведущий, начиная игру, называет слово. Следующий участник вспоминает слово на последнюю букву. И так дальше по кругу.

**Игра “Объясни пословицу”**

**Цель**: развитие устной связной речи и логического мышления.Описание: Учащимся зачитывается пословица, они должны объяснить ее значение.Например, Мал золотник, да дорог.Сделал дело, гуляй смело.Без труда, не вынешь и рыбку из пруда.

**Игра “Найди пару”**

**Цель:** развитие речи и логического мышления.Описание: Детям даются слова, которые записаны в два столбика. Они должны найти родственные слова и соединить их линиями.

Например, мыло масленка

сахар хлебница

утка мыльница

хлеб сахарница

масло утятница

**Игра “Третий лишний”.**

**Цель**: развитие устной связной речи и логического мышления.Описание: Учащимся зачитываются 3 слова, одно из них лишнее. Они должны назвать “лишнее” слово и сказать, почему они выбрали именно это слово.Носильщик, нос, носатый.Часовщик, часики, часть.Цирк, цирковой, цирку

**Цель:** развитие устной связной речи.Описание: Учащимся зачитывается начало сказки и предлагается ее закончить.В сказочном городе жил кукольный мастер. Он делал чудесные игрушки. Однажды к мастеру пришел…

**Игра “Доскажи словечко”.**

**Цель:** развитие речи и логического мышления.Описание: Учащимся зачитывается незаконченная фраза, они должны вставить нужное слово, и сказать, как пишется это слово, и какая это орфограмма.Например, Принесла нам дождь плакучийЭта грозовая … (туча)Я щенка от злющей стужи защищал Щенок от радости … (пищал)

**Наступает темнота**

На столе стоит … (свеча)

Петя чуть не плачет:

очень трудная … (задача)

Мама зайчатам на лапки

Купила белые … (перчатки)

***4 КЛАСС МАТЕМАТИКА***

Устный счёт

**«Математический лабиринт»**- на доске или карточке нарисован лабиринт с числами-входами и числом в центре. Вызванный ученик должен показать путь в центр, чтобы в сумме набрать данное число. Остальные ищут другие пути.

**«Головоломка»** - на доске или карточке записаны примеры с пропущенными числами. Вместо одинаковых чисел нарисованы одни и те же фигуры. Нужно найти попущенные числа.

**«Космонавты»** - класс делится на 3 экипажа по количеству рядов. На 1 парте каждого ряда лежит ракета с выражениями. Число их соответствует числу членов экипажа и одинаково у каждого ряда. Учитель говорит: «Мы отправляемся в космическое путешествие. Первой взлетит та ракета, экипаж которой первым и правильно найдёт значения всех выражений. По сигналу учащиеся начинают решать примеры по очереди по одному примеру. Последний решив поднимает ракету. Решение проверяется и, если всё правильно, экипаж отправляется в космос.

**«Посади самолёт»** - на доску прикреплены картинки с изображением самолётиков со значениями выражений и записаны выражения. Выбираются «лётчики», которые выходят к доске и проводят стрелку от самолётика к выражению-аэродрому.

**«Какое число закрыто?»** - учитель показывает карточку с 3 числами, где последнее является значением произведения двух первых.  Одно из них закрывается. Дети записывают или показывают закрытое число. Затем учитель открывает это число и все проверяют.

**«Поезд»** - на доску прикреплены вагоны с числами и знаками действий. Дети молча считают и называют ответ в конце последнего вагона.

**«Кто пришёл в гости?»** - на доску прикреплены выражения сверху вниз, на обратной стороне которых разрезная картинка с изображением какого-то героя. Дети начиная сверху находят значения выражений и, если решили правильно, переворачивают карточки. В результате получается целая картинка героя, который пришёл сегодня на урок к ребятам.

**«Соберём яблоки»** - на доске рисунок яблони с числом и картинки яблок с выражениями в стороне от яблони. Вызванный ученик выходит к доске и собирает яблоки, которые упали с этой яблони. Остальные проверяют, все ли яблоки собраны.

**«Почтальоны» -**к доске вызываются 3 ученика-почтальона. Они получают по 5 «писем» с выражениями разного цвета. Остальным на парты раздаются номера домов – значения выражений. По сигналу «почтальоны» начинают разносить «письма», а сидящие за партами проверяют, правильно ли им принесли «письма».

***4 класс РУССКИЙ ЯЗЫК***

***1.***                        ***Игра «Переводчик».***

                                      Кто быстрее заменит все слова в предложении (кроме служебных) синонимами?

1. Доктор прописал пациенту инъекции.2. Разъяренная вьюга замела тропинки.  3.Шофер вновь стал внимательно всматриваться во мрак.4. Караульный спрятался от ливня под кровлей здания.

                                      Кто найдет иноязычные слова и заменит их русскими?

1.При проверке было выявлено  немало дефектов. 2.Он пишет мемуары.3. Ваши аргументы убедительны.4. Все работали с энтузиазмом.5. Мы гордимся нашим голкипером.6. В газете появилась информация о футбольном матче.7. В сплаве обнаружено мизерное количество меди.

                                      Кто сумеет найти старославянские (по происхождению) слова и заменить их русскими:

1.Горят румянцем свежие ланиты. 2.Старец нахмурил чело.3.Построен град великий над Невой.

***Игра «Следствие ведут знатоки».***

Школьникам предлагается угадать, о какой профессии идет речь и доказать справедливость своей точки зрения.

1.Он показал мне свои акварели и натюрморты. Впечатление от натюрмортов – это яркий, пестрый ковер красок, переливающихся и искрящихся всеми цветами палитры.

2.Лешему он (Римский – Корсаков) он придумал два лейтмотива. Один поручил струнным инструментам. Второй играют четыре валторны и тарелки. Сурово и уныло звучит лейтмотив Деда Мороза. Тембр деревянных духовых инструментов передает ощущение зимней скованности природы.

3.

- Фамилия? Истомин Валерий Сергеевич.

- Что с ним?

- Инфильтрат в левом легком под ключицей.

- А сколько граммов стрептомицина вы уже вкололи этому юноше?

- Пятьдесят два, Роман Борисович.

- Назначьте его на консультацию к Зацепиной.

***«Найди слово по его приметам».***

Это глагол:  его синоним *– промчался.*

Я шел зимою вдоль болота

В галошах, в шляпе и в очках.

Вдруг по реке пронесся кто-то

 На металлических крючках.

(Д. Хармс)

***4. Игра «Соколиный глаз».***

                                      Кто найдет в тексте больше уста­ревших слов?

Снился Святославу смутный сон

В стольном граде в тереме высоком.

И, собрав бояр, поведал он,

Что узрел во мраке вещим оком.

 (Н. Рыленков)

                                      Кто больше всех найдет в тексте слов, использованных в переносном значе­нии?

Хороший Ветер.

Я проснулся поутру.

Пляшет Солнце на ветру.

Веселятся все поля без меня.

И резвятся тополя без меня.

И смеется вся земля,

И шмели снуют, звеня.

Все на свете без меня, без меня!

И я тогда вскочил,

Башмаки скорей схватил.

Мне Ветер, Ветер, Ветер

Сказал, куда идти.

И мой хороший Ветер

Играл со мной в пути.

(Э. Мошковская)

***Игра «Аукцион».*** Так же, как и при проведении настоящего аукциона, по­беждает в соревновании тот, кто наз­вал последнее слово. Если, например, задание состояло в подборе синони­мов к слову *горячий (чай),*то победи­телем оказывается тот, кто заканчи­вает перечисление синонимов, назовет последний из них. Игру можно прово­дить при изучении синонимов; например, предлагаются задания подобрать синонимы к словам: *передвигаться, ска­зал, большой (дом), мужество, спор, смеяться, тоска, плохой (человек)* и  др.

При работе над устаревшими словами можно предложить детям назвать уста­ревшие слова по одной из предло­женных тем: 1) одежда, обувь, 2) ору­жие, 3) средства передвижения, 4) ме­бель, 5) слова, ушедшие   «в отставку» после революции и др.

Работая над неологизмами, дети могут соревноваться в подборе нео­логизмов, рожденных 1) в годы граж­данской войны, 2) в эпоху освое­ния космоса, 3) отражающих достиже­ния науки и техники и др.

Закреплению темы «Профессиональ­ная  лексика» поможет задание подо­брать профессиональные слова, исполь­зуемые людьми разных профессий (строитель, библиотекарь, лингвист, историк, спортсмен, геолог).

***Игра «Перевертыш».***

                                      Замени   в   словосочетании   главное слово так, чтобы зависимое слово стало употребляться в переносном значении.

Железный гвоздь, румяная девочка, глу­хая собака, кудрявый малыш, спящая красавица, сладкий пирог, колючий еж, золотые часы, черная шаль, бархатная што­ра, стальная балка.

                                      Замени в предложении подлежащее так, чтобы глагол-сказуемое приобрел пе­реносное значение.

Загорелась дача. Гаснет свеча. Собака воет. Цыган пляшет. Девочки шепчутся.        Малыш улыбается. Птица поет. Дети играют. Отец спит и  др.

                                      Замени в словосочетание зависимое слово так, чтобы главное слово в первом и втором словосочетаниях стали омонимами.

Гибкий лук,   водопроводный кран, трамвайный парк, вкусные лисички, хлебный ток, ржавый ключ,

барабанная   дробь, электрический разряд, песчаная коса.

                                      Замени в каждой паре слов сино­ним — антонимом, а антоним — синонимом. |

Грусть, тоска *(радость).* Мрак, темнота *(свет).* Близко, рядом *(далеко).* Храбрец, смельчак *(трус).* Похвала, порицание *(одоб­рение).*Жара, холод *(зной).*Ложь, вымысел *(правда).* Работать, трудиться *(бездельни­чать)*.

***«Эрудит»*** *не только активи­зирует мыслительную деятельность, но и содействует расширению кругозора учащихся.*

                                      Угадай   слово   по   толкованию   его лексического значения.

1) Сосуд особого устройства, предохра­няющий помещенный в него продукт от остывания или нагревания. (Термос.)

2) На­чальный момент спортивного состязания по преодолению какого-либо расстояния на скорость. (Старт.)

3) Городская наземная электрическая железная дорога. (Трамвай.)

4) Красная строка, отступ в начале стро­ки. (Абзац.)

5) Устройство, которое обес­печивает дыхание человека под водой. (Акваланг.)

6) Тот, кто любит свое отече­ство, предан своему народу, Родине. (Патриот.)

7) Дословная выдержка из какого-либо текста. (Цитата.)

                                      Объясни  разницу  в  значении  слов:

*адресат — адресант,   дипломат — дипло­мант, описка — отписка, сытый — сытный, поступок — проступок, опечатка — отпеча­ток, поглотить — проглотить.*

                                      К словам,  которые устарели  и  не употребляются в современном русском язы­ке,  подбери  родственные слова, активно используемые в наши дни.

*Персты (наперсток, перчатки), шелом (ошеломить), кика* — головной убор *(ки­читься), коло* — круг, окружность *(около, кольцо, кольчуга, околица, колесо), чаять* — ожидать *(нечаянный)*, *тщание* — старание *(тщательный).*

                                      Кто даст  самую  точную  и  самую полную информацию о слове?

Школьникам могут быть предложены такие, например, слова: *труд, друг, сме­лость, Родина, мир, знание, скром­ность*и др. Кроме сведений по лекси­ческому разбору, учащимся предлага­ется привести примеры пословиц, афо­ризмов, цитат из известных им сти­хотворений, в составе которых име­лось бы данное слово.

***Игра «Корректор».***

                                      Найди ошибку в выборе слова.

1) После теплых атмосферных осадков на листьях сверкали яркие капли.

2) В конструкции есть отрицательные и положи­тельные дефекты.

3) Из передовой бри­гады он перешел в отсталую.

4) В центре города построен памятник герою.

                                      Кто   быстрее   и   точнее   отредакти­рует заметки?

1) В  первой  четверти  работа  нашего отряда шла плохо. Дисциплина в нашем классе тоже была плохая. Особенно плохо ведут себя на уроках рисования.

2) Сегодня на уроке биологии учитель говорил нам о Мичурине. Он много гово­рил   о  его  жизни,   а  потом   стал   гово­рить о созданных ученым гибридах.

                                      Исправьте ошибки в толковом словаре Пети Ошибкина.

1) Западня — квартира с окнами на запад.

2) Гривенник — юноша с модной гривой.

3) Маховик — регулировщик на перекрестке. 4) Застрельщик — браконьер.

                                      Найди лишнее слово.

1).Петя ушиб колено ноги. 2) Робин­зоны ослабли от недоедания пищи. 3) Соб­рание будет в декабре месяце. 4) Многие города были превращены в руины и раз­валины. 5) Путь кораблю преградил ледя­ной айсберг. 6) Он написал свою авто­биографию.

***«Бумеранг» воспитывает у детей внимание и быстроту реакции: ученику необходимо быстро извлечь из памяти нужное слово и «возвратить» его учителю.***

                                      Найди синоним.

Простой человек *(бесхитростный)*, про­стая задача *(легкая),* простая истина *(про­писная);*беспокойный человек *(неугомон­ный),*беспокойный взгляд *(тревожный);*крепкая дружба *(надежная),*крепкая подошва *(прочная).*

                                      Найди антоним.

Близкий берег *(далекий),* близкий чело­век *(чужой);* веселая комедия *(скучная)*, веселое настроение *(грустное)*; глубокий ко­лодец *(мелкий)*, глубокие знания *(поверх­ностные);*мелкая рыба *(крупная)*, мелкая река *(глубокая).*

                                      Замени прилагательное таким словом, чтоб оно не только  называло признак, но и давало яркое,  образное представ­ление о предмете.

Березка высокая *(кудрявая, стройная, тоненькая и т. д.)*; трава зеленая *(бар­хатная, молодая, нежная, ласковая, молча­ливая и др.)*; вьюга февральская *(злая, дикая, сердитая, разбушевавшаяся, беше­ная и др.);*туча грозовая*(зловещая, хмурая, громыхающая и др.);* русский язык *(богатый, могучий, яркий, образный и др.);* сорока пестрая *(болтливая, суетливая, бой­кая, хитрая и др.);* осина тонкая *(тре­петная, дрожащая, огненная, лепечущая и др.).*

***Игра «Шеренга».***

**Расставь синонимы в порядке возраста­ния признака.**

Свирепый, жесткий, лютый, безжало­стный, бессердечный, злой (враг).

Оскорбительный, обидный, резкий, гру­бый, бестактный (поступок).

В заключение следует отметить, что обучение русскому языку требует при­менения на уроке разнообразных мето­дов. Дидактическая игра — один из них, и она дает хорошие резуль­таты только в сочетании с другими методами. Дидактические игры помо­гают школьникам быстрее осванять • их на практике, пользоваться ими в разных условиях

**«Кластер»** и **«Пятистишие»**.

1. Для проведения работы **«Кластер»** класс делится на группы. Каждой группе дается тема – одно слово. Например: день, веселье, школа, каникулы. Дети должны записать все слова – ассоциации, которые у них возникают. Затем они должны составить рассказ, используя все слова-ассоциации.

2. Для составления «**пятистишия»** дети должны записать пять строк.

Первая строка – одно слово, тема (дает учитель).

Вторая строка – два слова, прилагательные, описывающее это слово.

Третья стока – три слова, действия.

Четвертая строка – четыре слова, отношение к теме.

Пятая строка – синоним или ассоциация.

Например: Гроза

Страшная, сильная

Гремит высоко в небе

Вызывает страх и ужас

Бедствие.

3. **«Пиктограммы».**

Лист бумаги разделить на двадцать клеток. Надо запомнить двадцать слов, которые будет учитель произносить с интервалом 10 секунд. Ученик рисует в клетках условные обозначения, нельзя буквы и цифры. Через 15 секунд ученику надо «расшифровать» свои пиктограммы, т.е. вспомнить как можно больше слов и записать в клетках. Например: веселый, праздник, хороший, товарищ, мороз, справедливость, радость, гнев, скорость, мальчик, трус, отчаяние, быстрый, человек, сила, воля, дружба, печаль, смелый, поступок.

4. **«Выбери главное».**

1 слово – прописными, остальные строчными. Должны подобрать к слову одно слово из скобок, находящиеся наиболее в тесной связи. Например: *учитель* (ученики*,* парта, объяснения, мел, доска);

*Сад (*растение, садовник, собака, забор, земля).

5**. «Шифровальщик».**

Играют в парах: один в роли шифровальщика, другой – отгадчика. Шифровальщик задумывает слово и шифрует его. Играющие могут попробовать свои силы в расшифровки словосочетаний и предложений. Отгадчику предстоит не только отгадать слова, но и выбрать лишнее слово. Например: оарз, страа, енкл, роамкша (роза, астра, клен, кромашка).

6. **«Ассоциации».**

Дети придумывают и пишут на листке два столбика, из четырех слов каждый. Это могут названия предметов, имена людей, клички. Затем к каждой из 4 пар слов (по одному из каждого столбика) нужно придумать связывающие их ассоциации.

7. **« Придумай название».**

Дети слушают рассказ, сказку и придумывают название. Для названия можно использовать крылатые фразы, пословицы, можно предложить придумать название рисунка.

8. **«Разделить склеенные между собой слова».**

Например: шаркозинаботинкибинокльедаобезьяна.

9. **«Разделить склеенные между собой предложения».**

Например: Балазимазимойхолодноморозщиплетщекипогодахорошаясветитсолнце.

10. **«Вычеркни повторяющееся слова».**

Например: моресолнцелесводамореземлясолнцелучнебоводарыбалесуткаморесолнцепароходводаземля.

11. **«Перепиши зашифрованные слова и расшифруй их».**

Например: аворог, теломас.

12. **«Перепиши без ошибок и представь себе, что могли бы означать эти слова».**

Например: ретатерта, груммопд.

13**. «Найди слово»**

Например: звнкпеналваскшнмтвлдчбюванлесвна.

14. **«Подбери слова».**

а) Слова-неприятели (антонимы).

Например: холодный, тупой, поднять, зима, низко;

б) один-много

листья, пилы, облака, цветы;

в) уменьшение

Например: трава, плечо, чашка, банка, солнце.

|  |
| --- |
|  |

«**Антонимы»**

Цель – учить подбирать антонимы

. Инструкция. Пары слов, которые мы можем подобрать по противоположному признаку- это антонимы. Дополните рифмы. Я антоним к слову зной, Я в реке, в тени густой И в бутылках лимонада А зовут меня...( прохлада) Я антоним к слову лето, В шубу снежную одета. Хоть люблю мороз сама. Потому что я ...(зима) Не бываю без начала, Близкий родственник причала, Делу всякому венец, Я антоним к слову смех Не от радости, утех Я бываю, поневоле. От несчастья и от боли. От обиды, неудач. Догадались? Это ...(плач)31 Я антоним шума, стука, Без меня вам ночью мука. Я для отдыха, для сна. Да и в школе я нужна, Называюсь ....(тишина) Называюсь я ...(конец).

**«Вставь слова в стихотворные строчки»**

**Цель** – учить подбирать антонимы. Инструкция. Подберите антонимы – рифмы: Скажу я слово «высоко», А ты ответишь ...(низко) Скажу я слово «далеко» А ты ответишь ...(близко) Скажу тебе я слово «трус». Ответишь ты ...( храбрец) Теперь «начало» я скажу Ну, отвечай ...(конец**).**

**«3акончи сам народные пословицы» Цель –** учить подбирать антонимы. Инструкция. Подставьте слово – антоним, завершающее пословицу: Ученье- свет, а не ученье-...(тьма) Знай больше, а говори ...(меньше) Корень ученья горек, да плод его ....(сладок) Не бойся врага умного, бойся друга ...(глупого) Лучшая вещь новая, лучший друг ….(старый)

**«Выбери поговорки о трудолюбивых людях»**

**Цель** – учить анализировать предложения с антонимами по мотиви- рованному значению. Инструкция. Объясните смысл пословиц, найдите в них антонимы: 1. Встанешь пораньше - шагнешь подальше. 2. Кончил дело - гуляй смело. 3. Рыбка да рябки - потеряй деньки. 4. Много спать - мало жить. 5. Ему лень лениться, а не только шевелиться. 6. Скучен день до вечера, когда делать нечего. 7. Глаза боятся, а руки делают. 8. Кукушка не ястреб, неуч не мастер.32 9. Одна мучка, да не одни ручки. 10. Без труда не выловишь и рыбку из пруда. 11. Бегает от работы, как собака от мух. 12. Белые ручки чужие труды любят. 13. Лодыри да бездельники празднуют и в понедельники. 14. Не то забота, когда работа, а то забота, когда ее нет.

**«3амени слово похожим по значению»**

**Цель** – учить подбирать синонимы. Инструкция. Учитель называет слово (армия, блестеть, большой, бороться, боять- ся, бросать, быстрый, вежливый, горячий, греметь, дети, доктор, есть, интересный, красивый, мерзнуть, одежда, плакать, победить, работа, ра- доваться и др.) Дети подбирают синонимы (войско, сиять, громадный, сражаться и т.д.). Выигрывает тот, кто назовёт синоним последним.

**«Крылатые слова»**

**Цель** - уточнить мотивированное значение предложения - фразеоло- гизма. Инструкция. Вариант первый. Учитель говорит фразеологизм, а дети его объясняют Вариант второй. Учитель произносит фразу, передающую значение какого-нибудь фразеологизма, а дети должны назвать этот фразеологизм. Водить за нос (врать). Работать спустя рукава (небрежничать) и т.д.

**«Необычное в обычном»**

**Цель** – учить раскрывать «переносный» смысл слова. Инструкция. Учитель просит подобрать к слову: золотой тяжелый свежий слова обычные, прямые по значению, связанные с ним в речи, и необычные -переносные по значению. **«Профессия»**

**Цель** – уточнить семантику слова. Инструкция. Дети загадывают какую-нибудь профессию и перечисляют действия, с ней связанные. Другие ученики должны отгадать и назвать загаданную профессию.

**Украсить слово»**

**Цель** - уточнить семантику слова. Инструкция. Надо существительное украсить прилагательными. Команды по очереди, не повторяясь, называют прилагательные, которые к нему подходят. Выигрывает та команда, игроки которой назовут больше прилагательные

**«Слово наоборот»**

**Цель** – учить производить звукобуквенный анализ слова и уточнить понятие «слова» как смысловой единицы речи. Инструкция. Учитель называет быстро слова. Дети должны записать их, наоборот переставив буквы. И обратная ситуация - учитель называет переверну- тое слово, дети записывают его нормальное значение**.**

**«Каламбуры»**

**Цель** – учить различать омонимы. Инструкция. Омонимы - это разные по смыслу, но одинаково звучащие и пишу- щиеся слова. Каламбур - игра слов, шутка, основанная на комическом обыгрывании сходства равнозначных слов. Детям читается стихотворение Я. Козловского «Рак и гусь»: Раку гусь твердил ОДНО: -Ты ударь клешней О ДНО И на берег ИЗ РЕКИ Вылезь, мудрость ИЗРЕКИ! Я послушать ВЫЙДУ, РАК... Рак ответил: - ВЫ ДУРАК! Найдите в нём омонимы. Что они обозначают?

**«Перевод»**

**Цель** – учить подбирать синонимы. Инструкция. Попросить детей сделать «перевод» строки песни, стиха, рассказа на «другой язык». Необходимо заменить слова в строке на другие, сходные по смыслу (синонимы), так, чтобы общий смысл сохранился. Например, «Лес, точно терем расписной, Лиловый, золотой, багряный, Веселой, пестрою стеной Стоит над светлою поляной…

**«Бестолковый словарь»**

**Цель** – учить словотворчеству, «открывать новую» семантику слова. Инструкция. Надо обыкновенное слово объяснить по-новому, придумать остро- умное значение. Например: бездарь - человек, которому в день рождения не сделали подарок; горизонт - пляжный зонтик; изверг — вулкан.

**«Какие слова спрятались в сетке букв? (кресс-кросс)»**

***Цель –*** развивать словотворчество. Инструкция. Чтобы разгадать такой кресс-кросс, нужно внимательно посмотреть сетку букв: слова могут читаться справа - налево и слева- направо, сверху - вниз и наоборот, по диагонали и даже ломаться. Побеждает тот, кто больше найдет слов. Э Л Е Д Ы М К С X 3 В Е 3 Д Ы О О С М Е С Я Ц С Р О С А В В Д У Е Я П А Р О О Я К Н А Р Е Л Ж Ь А Ц Р А М Н Д К Т Е Н Ь С Н Е Г (Ответы: слева-направо: лед, дым, звезды, месяц, роса, пар, земля, тень, снег; справа-налево: зев, сор, нет; сверху-вниз: эхо, хорек, река, солнце, пар, время, волна, дождь, сосулька; снизу-вверх: Лара, рожь, те- мень, суд, двор и т.д.) **«Составьте слово»**

**Цель** – учить подбирать антонимы. Инструкция. Подберите к словам антонимы. Первые буквы антонимов по вертикали составят нужное слово: Широкий - узкий Твердый - мягкий Старый- новый Скучный - интересный Бесполезный- ценный Неряшливый- аккуратный

**Грамматические игры «Письмо рисунками»**

**Цель** – учить составлять предложения, слова с опорой на рисунок, звукобуквенный анализ слова, смысловое единство слов в предложении. Инструкция. Даны картинки. Играют две команды. Ребята из первой команды должны «написать письмо», составив рисунки в определенной последо- вательности. Дети из второй команды должны «прочесть» это письмо, сложить первые буквы названий предметов. Например: гриб, рыба, арбуз, чай, игра, переезд, рак, игра, лед, еди- ница, трибуна, единица, лед, игра (грачи прилетели) **«Придумайте предложение»**

**Цель** – учить употреблять несклоняемых существительных в пред- ложениях. Инструкция. Учитель называет неизменяемые слова: пальто, метро, кофе, какао и др. Дети придумывают предложения с этими словами. Затем учитель строит вопросы так, чтобы неизменяемые слова в ответах учащихся употребили в косвенных падежах.

**«Что бывает высокое (длинное, широкое, низкое, узкое)?» Цель** – учить согласовывать сущ. и прил. Инструкция. Ведущий называет прилагательное и бросает мяч одному из играющих, который должен назвать предмет, характеризующийся этим при- знаком. Например: высокий (дом, дерево). Ученик, назвавший предмет, бросает мяч другому игроку.

**«Сколько получится?»**

**Цель –** учить различать смысловое ударение в предложении в зави- симости от порядка слов в предложении. Инструкция. Из слов, написанных на доске, составить несколько предложений, которые отличаются порядком употребляемых слов. Например, вчера, домой, пришел, вечером, я. Сколько различных предложений получится?

**Вопросы «цепочкой»**

**Цель** – учить раскрывать единство текста. Инструкция.36 Дети садятся в круг. Ведущий задает вопрос одному из играющих, тот отвечает на него и на основе своего ответа строит свой вопрос сле- дующему ученику и т.д. Например: - Какое время года сейчас? - Зима. Какие деревья зимой? - Все белые, словно в шубы и шапки одетые. На что похожи белые сугробы? и т.д.

**«Игра с картинками»**

**Цель** – учить составлять предложения по сюжетным картинкам, от- рабатывать интонирование предложений. Инструкция. Школьникам раздаются картинки, на которых изображены действия людей или животных. Например: девочка рисует, дети играют, кошка играет с котятами. Учащиеся должны составить по картинке предложения, а затем, изменяя цель высказывания, делают эти предложения во- просительными. Например: Мама - кошка играет с котятами. (Мама-кошка играет с котятами?).

**«Какое слово подойдет?»**

**Цель** – учить подбирать устойчивые словосочетания. Инструкция. К каждому животному, нарисованному на картинках (ослик, пес, муравей, лиса, волк) подберите слово, которое его верно характеризует (верный, упрямый, хитрая, зубастый, трудолюбивый).

**«Строчная или прописная?»**

**Цель** – учить различать слова в нарицательном и собственном зна- чении. Инструкция. Учитель пишет на доске слова (пушок, вера и т.д.); Играющие делятся на две команды. Первая придумывает предложение с одним из данных слов, чтобы оно писалось со строчной буквы, а вторая – с прописной.

**«Подскажи словечко»**

**Цель** – учить распространять предложения. Инструкция. Учитель начинает предложение, ученики заканчивают его. Учитель может начать предложение с однородными членами предложения, что- бы дети в продолжении подобрали другие однородные члены. (Поезд проносился мимо лесов, полей, **...).**

**«Кто последний?»**

**Цель** - учить подбирать прилагательные как описания. Инструкция. К слову, названному учителем, придумать определения. Например: бабушка (старенькая, добрая, седая, ласковая); автобус (маленький, новый, синий, вместительный); вагон (пустой, детский, крытый) и т.д. Побеждает тот, кто больше назовет определений или кто последним скажет.

**Четыре ответа - одно предложение»**

**Цель** – учить составлять предложения, рассмотреть взаимосвязь слов в предложении. Инструкция. Дети делятся на 4 команды. Учитель называет предмет, например, пароход. 1 команда отвечает на вопрос: Какой он? 2 команда: Что он делает? 3 команда: Как происходит действие? 4 команда: Где происходит действие? Из слов-ответов составляется предложение. Первое предложение можно выполнить всем вместе. Например: Большой пароход плывет быстро по реке. Изменённый вариант игры: каждой команде задано по вопросу и дано то слово, к которому подбирается ответ. Когда все ответы готовы, составляется целый рассказ. Ключевые слова подобраны учителем по заранее продуманному плану. **«Любопытный»**

**Цель** – закреплять умение производить звукобуквенный анализ слов, выделять первый звук в слове. Инструкция. Дети садятся в круг, в центре которого ведущий; его в этой игре называют «любопытным». Назвав громко какую-нибудь букву и обождав немного, чтобы играющие могли подготовиться, «любопытный» забрасывает их вопросами: «Кто?», «С кем?», «Куда?», «1ачем?». Отвечать на них нужно быстро словами, начинающимися на ту букву, которую назвал ведущий. Тот, кто не сразу ответил на вопрос или даст неправильный ответ (с другой бук- вы), платит фант.

**«Ответим на вопросы»**

**Цель** - учить подбирать слова разных частей речи в глагольных сло- восочетаниях. Инструкция.38 а) Учитель показывает картинку с изображением и задает вопрос: Что с ним сделано? Ответ должен быть однозначным. Например: Елка - срублена Картофель - выкопан Каша - съедена Лампа - зажжена Флаг - поднят Яблоко – сорвано б) Кто больше придумает ответов на вопрос «Как?» применительно к данным глаголам. Говорить- Идти- Читать- Глядеть- в) Кто больше составит ответов на любой вопрос из предложенных, используя данные глаголы. Например: приехать (когда?) утром. Вопросы: Когда? Как? Откуда? Куда? Где? Глаголы: уйти, спускаться, слушать, приехать, встретить, идти, со- брать, бежать, перепрыгнуть, строить и т.д. г) Можно дать детям карточки с несколькими глаголами. На доске записать вопросы. Дети должны выбрать вопросы и ответы на них, со- ставив словосочетания. Раздаются карточки по типу лото. В колонке под нужным вопросом закрывают соответствующую строчку с употреблен- ным глаголом. Если от одного и того же глагола можно задать несколько вопросов, закрывается несколько клеточек. Например, уйти (куда?) домой; (откуда?) из библиотеки; (как?) бы- стро; (когда?) утром. Когда? Как? Откуда? Куда? Где? Уйти Слушать Бежать Встретить

**Орфографические игры«Овощи, фрукты, ягоды»**

**Цель -** закрепить написание слов с большой буквы. Инструкция. Напишите в тетрадке названия овощей, фруктов, ягод, которые вы знаете. Как пишутся эти слова? Могут ли они быть записаны с большой буквы? «Два предложения» Цель – закрепить правописание слов с большой буквы. Инструкция. Составьте предложения со словами Морозов-морозов, Скворцов- скворцов и т.п. Запишите. **«Как превратить...»**

**Цель** – закрепить употребление в словах Ь как показателя мягкости согласного. Инструкция. Превратите: мел в мелкое место, угол в топливо, шест в число.

**«Как пишется?»**

**Цель** – закрепить слитное и раздельное написание приставок и предлогов. Инструкция. Как правильно записать предложение, раскрыв скобки? Солнце спряталось (за) бор. Котофей Иванович Залезает на (за) бор- Прогуляться на ночь. Я. Козловский.

**«Вопросы – загадки»**

**Цель** – закрепить знания о том, что предлог служебная часть речи. Инструкция. Дайте ответ на хитрые вопросы: 1. Из каких двух предлогов составить название домашнего живот- ного? (к-от) 2. Название какого дерева состоит из четырех предлогов? (с-о-с-на) 3. Когда личное местоимение мы состоит из двух предлогов в кос- венном падеже? (на-с)

**«Не перенесёшь»**

**Цель** - отработать правила переноса слов. Инструкция. Напишите 5 слов, в которых есть два слога, а перенести эти слова нельзя (утюг, олень, семья, еда, шея).

**«Сколько слов?»**

**Цель** — закрепить правописание безударных гласных в корне слова, проверяемых ударением. Инструкция. Записаны слова: прим.е и ..рять, пос. е и ..деть, сл. е и ..зал, б. а о ..чок. Сколько слов вы можете записать? Подберите проверочное слово и составьте предложение

**. «Как правильно сказать?»**

**Цель** –отрабатывать правильное употребление падежных форм су- ществительных. Инструкция. Выбери верный вариант: У рыб нет зуба. У рыб нет зубов. У рыбей нет зубей. (Правильный ответ - У рыб есть зубы.)

**«Соберите три «букета» («корзина овощей и фруктов»)**

**Цель -** отработать тип склонения существительных. Инструкция. Подобрать слова – названия цветов в вазу – склонение: I ромашка роза лилия II тюльпан колокольчик василек III сирень герань «Веселая мозаика» Цель - учить составлять предложения. Инструкция. Не переставляя букв, запишите из этого буквосочетания 7 предложений:41 ТЕПЕРЬЯПОДНИМИТЕТОЖЕ (Теперь я, поднимите тоже. Те перья подними, те тоже. Те перья под ним и те тоже.)

**«Исправьте ошибки»**

**Цель** – учить составлять предложения с правильным порядком слов. Инструкция. Редактирование предложений: Я был с Борей в кинотеатре, который окончил четыре класса. (Я был в кинотеатре с Борей, который окончил четыре класса). Мальчик из кастрюли наливал в стаканы компот. (Мальчик налипал компот из кастрюли в стаканы) У щенка Байкала на макушке весело торчат ушки и пушистый хвостик. (У щенка Байкала весело торчат пушистый хвостик и ушки на макушке) Зимой многие животные бросаются в спячку. (Зимой многие животные ложатся в спячку) «Волшебные предложения» Цель – учить составлять предложения- палиндромы. Прочитай эти предложения справа налево: А роза упала на лапу Азора. Коту тащат уток. Кит на море романтик**.**

**«Составь рассказ»**

**Цель**- учить составлять предложения, сохраняя единство текста и правописание слов. Инструкция. Условие: употребить как можно больше слов: словарных, или с удвоенной согласной, или с непроизносимой согласной, или с разделительными ъ и ь, или с парными согласными в корне**.**

**«Сочинялки»**

**Цель** – развивать речь, чувство единства текста. Инструкция. Вариант первый. Учитель произносит начало рассказа (заключительную фразу, сере- дину повествования), ученики должны домыслить весь рассказ. Вариант второй. Учитель предлагает тему произведения. Один ученик начинает, вто-42 рой продолжает, третий завершает повествование (можно расширить количество участников). Вариант третий. Учитель предлагает тему произведения и жанр, ученики составляют текст. Вариант четвертый. Учитель предлагает героев произведения, дети сами выбирают тему и жанр и сочиняют текст.

**ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ**

Как говорилось выше, ведущей деятельностью младшего школьника является учебная деятельность. Выделяясь из игровой и практической деятельности ребенка, учение начинает строиться в школе в форме особой, учебно-познавательной деятельности. В связи с этим и психические процессы в младшем школьном возрасте начинают постепенно менять свой характер, например мышление, приобретает форму связного логического рассуждения. Мышление детей младшего школьного возраста всегда тесно связано с речью. Развитию мышления способствуют различные игры и упражнения.

**«Полезные предметы»**

Педагог называет какой-либо предмет, хорошо знакомый детям. Ребенок должен придумать различные способы его применения, помимо традиционного. Чем больше способов он предложит, тем лучше. Если в игре несколько участников, побеждает самый находчивый. Например:

Педагог: «Все знают, что книга нужна для того, чтобы ее читать. А что еще можно с ней делать?»

**«Разгадай картинку»**

Эта игра предполагает наличие группы участников. Педагог берет коробку с картинками, на которых изображены различные предметы или животные. Затем среди участников нужно выбрать участников нужно выбрать водящего. Он должен подойти к педагогу, не глядя достать из коробки картинку и, не показывая ее другим игрокам, попытаться описать то, что изображено на рисунке. Задача остальных участников – отгадать, какой предмет нарисован на картинке. Тот, кто первым справится с заданием, назначается водящим.

**«Найди персонаж»**

Педагог выдает каждому участнику по игрушке. Затем из группы детей выбирается водящий. Он на две-три минуты выходит из комнаты, а в это время дети вместе с педагогом придумывают историю, главным действующим персонажем которой является одна из игрушек. Когда входит водящий, участники игры по очереди рассказывают ему историю. При этом дети не должны называть главный персонаж (они используют местоимение «он» или «она»). Задача водящего – отгадать, какая игрушка выступает в роли героя придуманного рассказа, и показать ее остальным игрокам.

**«Придумай предложение»**

Участники игры рассаживаются полукругом. Педагог показывает им 2 картинки из детского лото. Задача каждого игрока – за определенное время придумать предложение, содержащее названия обоих предметов, изображенных на картинке. Все участники по очереди высказывают свои варианты. Далее педагог откладывает обе картинки в сторону, и игра продолжается, но уже с другими рисунками.

Если дети без труда составляют предложения с двумя заданными словами, рекомендуется использовать большее количество картинок.

**«Да и нет»**

Это универсальная игра, способствующая развитию остроумия и логического мышления. Смысл ее сводится к следующему. Ведущий задумывает какое-либо слово или ситуацию, а игроки должны отгадать, о чем или о ком идет речь, задав по очереди определенное количество наводящих вопросов. Каждый из них предполагает только два варианта ответа - «да» или «нет».

Ситуации, например, могут быть такими:

«Одна девочка очень любила шоколадные конфеты, но после одного случая она перестала их есть. Что это был за случай?»

«Один мальчик разбил стекло в чужой квартире, за что его поблагодарили. Почему?»

Героев сказок, басен, рассказов можно «зашифровать» в такие предложения:

«Он ее поймал и отпустил. Она его отблагодарила, но потом наказала за жадность».

«Ее вытаскивали всей семьей, но у них ничего не получились, если бы не маленький зверек».

«Одна хвастливая птица поплатилась за свое самодовольство и осталась без обеда»

**«Сравни предметы»**

Это упражнение в игровой форме учит детей давать характеристики различным предметам, развивает способность к анализу. Можно показать ребенку две любые вещи и предложить объяснить их сходство и различие. Например, яблоко и абрикос: что между ними общего, чем они не похожи друг на друга? Если ребенку трудно самостоятельно выполнить задание, целесообразно задавать ему наводящие вопросы.

**«Учимся классифицировать»**

Вариантов подобных игр можно придумать множество, но суть их всех заключается в следующем. Ученик должен научиться классифицировать изображенные на карточках предметы по тому или иному признаку. Самый простой способ – разложить на столе картинки и предложить ребенку разделить их на две группы (большое – маленькое, твердое – мягкое, живое – неживое и др.)

**«Шифровальщик»**

Это упражнение направлено на развитие у детей способности к анализу. Смысл игры состоит в следующем. Ребенку предлагается «закодировать» любую известную сказку или историю, представить ее в схематичном виде. С дидактической точки зрения намного более эффективно использовать в качестве заместителей персонажей геометрические фигуры. Необходимо вырезать из плотной бумаги или картона несколько фигур (круги, квадраты, треугольники и др.) различного размера. Ребенок должен сам выбрать из них те, что будут действовать в качестве персонажей сказки. Уже в этом проявляется его способность рассуждать и мыслить логически. Так, ребенок поступит разумно, если выберет для сказки «Курочка Ряба», например, два больших квадрата (дед и бабка), круг меньшего размера (курочка) и самый маленький треугольник (мышка). После распределения ролей можно разыграть сказку, а затем предложить ребенку в схематичном виде нарисовать все это на бумаге.

Работа по формированию устойчивой положительной мотивации к учебе не может быть эффективной без работы по развитию внимания, памяти, воображения ,поэтому , в сборник включены игры на развитие внимания, памяти, воображения, которые могут быть использованы в любом классе начальной школы.

**ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ**

Внимание у детей младшего школьного возраста развито еще в недостаточной степени. Это мешает им сосредоточиться на выполнении скучной и утомительной работы, какой является, например, выполнение домашнего задания в группе продленного дня. Дети постоянно отвлекаются, переходят от одного вида деятельности к другому, не могут долго сидеть на одном месте. Чтобы помочь ребенку научиться концентрировать внимание, полезно ввести в процесс обучения игровой элемент.

**«Отыщи слово»**

Нужно написать на бумаге набор букв, среди которых «затеряно» слово, и предложить ребенку за определенное время найти и подчеркнуть его. Сделать задание более сложным можно, увеличив объем текста и количество слов. Например:

ВПЫЛОАВРДВЕРЬЕЛОЖУКФНАЖАБАЖЭВАДАРВАЛДР

**«Таинственные квадраты»**

Педагог чертит квадрат 3 × 4 и вписывает в него 12 двузначных чисел, расположенных в случайном порядке, а рядом рисует другой квадрат таких же размеров. Ученик должен за определенное время заполнить пустой квадрат этими же числами, но расставив их в порядке убывания или возрастания.

**«Запомни и повтори»**

Прекрасным упражнением для тренировки внимания является одновременное выполнение двух или нескольких различных действий.

Вариантов подобных заданий может быть множество, их легко придумать самостоятельно. Приведем некоторые примеры.

1. Педагог читает вслух предложение и одновременно с этим постукивает по столу ручкой или любым другим примером. Задача учеников состоит в том, чтобы запомнить текст и повторить его, а также назвать количество ударов. По мере тренировки рекомендуется увеличивать длину и число предложений.
2. Педагог засекает время и начинает хлопать в ладоши, ученики при этом рисуют на бумаге квадраты. По прошествии минуты он должен назвать число хлопков. Чем больше квадратов малыш успел нарисовать за это время, чем лучше.
3. Ученику дается минута. В течение этого времени он рисует правой рукой треугольники, а левой круги. Цель игры – начертить как можно больше аккуратных геометрических фигур.

**«Арифметика для внимательных»**

Педагог диктует ребенку арифметический пример и предлагает решить его в уме. Результаты вычисления записывать не разрешается. Ответ можно записать только после соответствующей команды. Диктовать следует довольно быстро, но так, чтобы у ребенка была возможность подумать и произвести необходимые вычисления.

Задания для 1-го класса.

Даны числа: 4 и 8. Сложи их, затем вычти из полученной суммы 3. К этому числу прибавь 6. Записывай! (15)

Даны числа: 37 и 56. Сложи вторые цифры обоих чисел и вычти из полученной суммы 10. Затем прибавь 4. Записывай! (7)

Задания для 2-го класса.

Даны числа: 52 и 28. Найди произведение первых чисел обоих чисел. Из полученного результата вычти вторую цифру второго числа. Записывай! (2)

Даны числа: 24 и 87. Прибавить ко второй цифре первого числа первую цифру второго числа. Полученную сумму раздели на первую цифру первого числа. Записывай! (6)

Задания для 3-го класса:

Даны числа: 36 и 42. Умножь первую цифру первого числа на вторую цифру первого числа. Затем раздели полученное произведение на вторую цифру второго числа. Записывай! (9)

Даны числа: 94 и 63. Раздели первую цифру первого числа на вторую цифру второго числа. Полученное частное умножь на первую цифру второго числа. Записывай! (18)

**«Китайская грамота»**

Педагог записывает случайный набор букв и предлагает ребенку за короткое время переписать этот текст. Цель упражнения заключается в том, чтобы сделать как можно меньше ошибок. Можно использовать, например, следующие тексты:

1. аполдвокаториванирпаемсапуныесуцири
2. юопавиленмисыбудапярол
3. наоярротмонвастинпынугболитою

**«Недопустимые слова»**

Педагог договаривается с детьми, какое слово говорить нельзя. Лучше, если это будут прилагательное, обозначающее, например, цвет или величину. Предположим, выбраны слова «зеленый» и «большой». Далее взрослый бросает ребенку мячик и быстро задает вопросы: «Небо голубое?», «А трава какая?», «Какого цвета помидор?», «Муха маленькая?» «А корова?» и т.д. Ученик должен ловить мячик и одновременно отвечать на вопросы. Необходимо, чтобы ответы были правдивыми, но запрещенное слово произносить нельзя. Вместо него можно говорить что-нибудь другое, например «абракадабра».

**«Недопустимое движение»**

В этой игре также нужно предварительно договориться, какое движение совершать недопустимо. Предположим, это будет прыжок на одной ноге. Затем педагог выполняет зарядку, а ребенок копирует все его движения, за исключением запрещенного.

**«Следопыт»**

Педагог прячет в классе какой-нибудь предмет и говорит ребенку: «Ежик спрятал в лесу яблоко, но забыл, куда его положил. Помоги ему отыскать это место по оставленным следам». Ученик должен найти предмет по особым знакам. Указатели могут быть любыми: нарисованная еа бумаге стрелка, какой-либо предмет.

**«Магическое слово»**

Педагог договаривается с учениками о том, какие слова являются «магическими». Предположим, это все слова, начинающиеся на букву «с» и обозначающие домашних животных и птиц. Затем педагог читает вслух сказку, рассказ или просто произносит ряд словосочетаний. Услышав «магическое» слово, ученик должен подать условный знак (хлопнуть в ладоши, подпрыгнуть, поднять руку и т.п)Дидактические игры, направленные на развитие сен- сорного внимания

**«В магазине зеркал»**

**Цель:** развитие наблюдательности, внимания, памяти. Создание по- ложительного эмоционального фона. Формирование чувства уверенно- сти, а также умения подчиняться требованиям другого человека. Инструкция. «Сейчас я расскажу вам историю про обезьянку. Представьте себе, что вы попали в магазин, где стоит много больших зеркал. Туда вошел человек, на плече у него была обезьянка. Она увидела себя в зеркалах и подумала, что это другие обезьянки, и стала корчить им рожицы. Обезьянки в ответ состроили ей точно такие же рожицы. Она погрозила им кулаком, и ей из зеркал погрозили. Она топнула но- гой, и все обезьянки топнули. Что ни делала обезьянка, все остальные в точности повторяли ее движения. Начинаем играть. Я буду обезьянкой, а вы — зеркалами». Примечание. На этапе освоения игры роль обезьянки выполняет взрослый. Затем дети получают роль обезьянки. При этом необходимо следить, чтобы со временем каждый ребенок мог выполнить эту роль. Прекращать игру необходимо на пике интереса детей, не допуская пресыщения Из игры могут выбывать те «зеркала», которые часто ошибаются (это повышает мотивацию к игре).

**«Слушай команду»**

**Цель:** развитие произвольного внимания. Оборудование. Магнитофонная или грамзапись Р. Газизова «Марш». Описание. Каждый ребенок должен выполнять движения в соответствии с командами взрослого, произнесенными шепотом. Команды даются только на выполнение спокойных движений. Игра проводится до тех пор, пока играющие хорошо слушают и точно выполняют задание. Инструкция. «Мы поиграем в игру «Слушай команду». Для этого надо встать по кругу друг за другом и двигаться шагом под музыку. Когда звуки музыки прекратятся, необходимо остановиться и внимательно слушать меня. В это время я шепотом произнесу команду, например «поднять руки», и все играющие должны выполнить эту команду. Будьте внимательны!» Примечание. Примеры команд: присесть; наклониться вперед и вытянуть руки вперед; согнуть правую ногу в колене, руки раз- вести в стороны; сесть на пол и обхватить колени двумя руками и т.д.

**«Найди два одинаковых предмета»**

**Цель:** развитие мышления, объема внимания, восприятия формы, величины, наблюдательности, формирование умения сравнивать, ана- лизировать. Оборудование. Рисунок с изображением пяти предметов и более, из 48 которых два предмета одинаковые; остро заточенные простые карандаши. Описание. Ребенку предлагаются: 1) рисунок с изображением пяти предметов, среди которых два одинаковых; требуется их найти, показать и объяснить, в чем схо- жесть этих двух предметов; 2) картинка (карточка) с изображением предметов и образца; необходимо найти предмет, подобный образцу, показать его и объяс- нить, в чем схожесть; 3) рисунок (карточка) с изображением более пяти предметов; из изображенных предметов надо образовать одинаковые пары, по- казать их или соединить линиями, проведенными простым карандашом, и объяснить, в чем схожесть каждой пары. Инструкция. 1) Посмотри внимательно на эту карточку и найди среди всех на- рисованных предметов два одинаковых. Покажи эти предметы и объясни, в чем их схожесть. Приступай к работе. 2) Посмотри, на этом рисунке изображены предметы. Каждому из них можно найти пару. Соедини линиями каждую полученную пару (два одинаковых предмета) и объясни, в чем их схожесть. Приступай к выполнению задания. «Выкладывание из палочек» Цель: развитие произвольного внимания, мелкой моторики пальцев. Оборудование. Счетные палочки (куски толстой изоляционной проволоки, трубочки для коктейлей и т.д.), образец узора. Описание. Ребенку предлагают по образцу выложить узор или силуэт из палочек. 1) 1-й уровень сложности — узоры в одну строчку (карточки); 2) 2-й уровень сложности — простые силуэты, состоящие от 6 до 12 палочек (карточки); 3) 3-й уровень сложности — более сложные силуэты, состоящие от 6 до 13 палочек (карточки); 4) 4-й уровень сложности — сложные силуэты с большим количеством деталей, состоящие от 10 до 14 палочек (карточки). Инструкция. «Посмотри, что изображено на этом рисунке (узор, до- мик и т.д.) Возьми палочки и выложи из них точно такой же узор (при выкладывании будь внимателен). Приступай к работе»

**«Исключение лишнего»**

**Цель:** развитие мышления и объема внимания. Оборудование. Карточка с изображением предметов, один из которых отличается от остальных. Описание. Ребенку предлагается найти из пяти изображенных на рисунке предметов один, отличающийся от других, и объяснить свой выбор.49 Инструкция. «Посмотри внимательно на изображенные здесь предметы и найди среди них такой, который отличается от остальных. Покажи найденный предмет и объясни, почему он не похож на другие. Приступай к работе».

**«Найди отличия»**

**Цель:** развитие произвольного внимания, переключение и распределение внимания. Оборудование. Карточка с изображением двух картинок, имеющих различия. Описание. Ребенку предлагаются: 1) серия картинок по две картинки на каждой карточке; в каждой картинке надо найти пять отличий; 2) карточка с изображением двух картинок), отличающихся друг от друга деталями. Необходимо найти все имеющиеся отличия. Инструкция. «Посмотри внимательно на эту карточку. На ней изображены две картинки, которые отличаются друг от друга различными деталями. Необходимо быстро найти все имеющиеся отличия. Начинай искать».

**«Выкладывание узора из мозаики»**

**Цель:** развитие концентрации и объема внимания, мелкой моторики руки, формирование умения работать по образцу. Оборудование. Мозаика, образец. Описание. Ребенку предлагают по образцу выложить из мозаики: цифры, букву, простой узор и силуэт. Инструкция. «Посмотри, на этом рисунке изображена цифра (буква, узор, силуэт). Из мозаики нужно выложить точно такую же цифру (бук- ву, узор, силуэт), как на рисунке. Будь внимателен. Приступай к работе». «Нанизывание бусинок» Цель: развитие концентрации и объема внимания, межой моторики пальцев. Оборудование: образец для нанизывания бус; бусинки, соответству- ющие образцу, или одинаково нарезанные кусочки цветной изоляции толстой проволоки; для усложнения задания — крупный бисер. Описание. Ребенку предлагают по образцу нанизать бусы. Инструкция. «Посмотри на эти нарисованные бусы. Ты хочешь сам собрать бусы? Я дам тебе бусинки и проволоку, на которую нужно на- низать друг за другом бусинки точно так, как они выглядят на рисунке». Примечание. Работа с крупным бисером часто вызывает у детей затруднения. Возможно использование крупного бисера только в случае хорошо развитой моторики руки и как усложняющий элемент игры.50 **«Смешанный лес»**

**Цель:** развитие наблюдательности, формирование умения распределять внимание. Оборудование. Рисунок с изображением замаскированных деревьев. Описание. Ребенку дается рисунок с изображением замаскированных деревьев, среди которых ему надо отыскать березу (сосну, самую маленькую елочку). Инструкция. «Посмотри, на этой картинке изображены замаскированные деревья. Среди них нужно как можно быстрее найти березу (со- сну, самую маленькую елочку). Начинай искать». **«Срисовывание по клеточкам» Цель:** развитие концентрации и объема внимания, формирование умения следовать образцу, развитие межой моторики руки. Оборудование. Чистый лист бумаги в крупную клетку (1x1 см); образец для рисования; остро отточенные карандаши. Описание. Ребенку предлагают нарисовать согласно образцу фигуру на чистом листе в клетку простым карандашом. Задание представляет собой два уровня сложности: 1-й уровень сложности — образец состоит из разомкнутых фигур; 2-й уровень сложности — образец состоит из замкнутых фигур. Инструкция. «Посмотри внимательно на рисунок. На нем изображена фигура, состоящая из линий. Нарисуй точно такую же фигуру по клеточкам на чистом листе. Будь внимателен!» Примечание. Использовать для рисования ручку или фломастер не рекомендуется. По желанию ребенок может заштриховать замкнутую фигуру цветным карандашом.

**«Кто забил гол?»**

**Цель:** развитие наблюдательности. Оборудование. Рисунок с изображением футболистов. Описание. Ребенку предлагают найти на рисунке игрока, забившего гол, и объяснить свой выбор. Инструкция. «Посмотри внимательно на этот рисунок. На нем изображены футболисты. Найди здесь игрока, забившего гол, покажи его и объясни, почему ты считаешь, что именно он забил гол».

**«Кого испугался охотник?»**

**Цель:** развитие объема и устойчивости внимания. Оборудование. Рисунок с изображением леса, зверей и охотника. Описание. Ребенку предлагается рисунок с изображением охотника в лесу. Необходимо найти того, кого испугался охотник. Инструкция. «Посмотри внимательно на рисунок. На нем изображен бегущий по лесу охотник. Он кого-то испугался. Кого мог испугаться охотник в этом лесу? Покажи и объясни: — почему?»51 «Корова Маня и ее хозяйка» Цель: развитие устойчивости внимания. Оборудование. Рисунок с изображением лабиринта, простой карандаш. Описание. В предлагаемом лабиринте ребенок должен пройти извилистую линию, проводя по ней пальцем или оборотной стороной карандаша, найти короткий путь, по которому могла бы двигаться хозяйка к своей корове Мане. Инструкция. «Посмотри внимательно на этот рисунок. На нем изображен лабиринт, по которому необходимо найти короткий путь. Однажды корова Маня заблудилась — забрела в глухой лес и не знала, как вернуться домой. Она проголодалась и начала искать сочную и вкусную травку. По какой тропинке должна двигаться хозяйка, чтобы как можно быстрее встретить корову?» **«Танграм» Цель:** закрепление представлений о геометрических фигурах, способах видоизменения их путем составления новых геометрических фигур из двух-трех имеющихся по образцу. Оборудование. Вырезанные геометрические фигуры для выкладывания целой фигуры; образцы фигур-силуэтов. Описание. Ребенку предлагают самостоятельно выложить по образцу фигуру-силуэт из геометрических фигур. Инструкция. «Внимательно посмотри на рисунок. Из всех геометрических фигур составь рядом с образцом точно такую фигуру». Примечание. Несмотря на инструкцию, некоторые дети пытаются выкладывать части на образец. Необходимо остановить ребенка и попросить выложить фигуру рядом с образцом. Образцы фигур-силуэтов получаются путем разрезания квадрата 7x7 см определенным образом .При составлении фигур-силуэтов использовать все части, присоединяя одну к другой, не накладывая одну на другую. **«Найди тень»**

**Цель:** развитие наблюдательности. Оборудование. Рисунок с изображением фигурки и отбрасываемой ею тени. Описание. Ребенку предлагают рисунок с изображением снеговика и четырех его теней; рыцаря и трех его теней. Инструкция. «Посмотри на этот рисунок внимательно. На нем изо- бражен рыцарь и его тени. Необходимо отыскать среди этих теней его настоящую».

**«Сравни, назови, сосчитай»**

**Цель:** развитие наблюдательности. Оборудование. Рисунок — рыбы в аквариуме.52 Описание. Ребенку предлагают рисунок, на котором изображен аквариум с рыбками. Необходимо найти двух одинаковых рыбок. Инструкция. «Посмотри на эту картинку внимательно. На ней изображен аквариум с рыбками, две из которых одинаковые. Найди их, покажи и дай объяснение».

**«Строители» Цель:** развитие наблюдательности, концентрации и распределения внимания. Оборудование. Бланк с четырьмя рисунками, один из которых — образец, а три остальные отличаются от образца; недостающими деталями; простой карандаш. Описание. Ребенку предлагают лист с четырьмя рисунками, содержащими элементы башни. Первый рисунок — образец, остальные три отличны между собой и образцом. Надо дорисовать недостающие элементы, чтобы все три рисунка соответствовали образцу. Инструкция. «Посмотри внимательно на эти четыре рисунка. На первом из них изображена готовая башня, а на трех остальных детали башни не дорисовали. Тебе необходимо дорисовать недостающие дета- ли к каждой башне так, чтобы все четыре башни стали одинаковыми. Приступай к работе».

**«Найди героев передачи»**

**Цель:** развитие наблюдательности, распределения, переключения и объема внимания. Оборудование. Картинки с изображением героев детской передачи — Хрюши, Степашки, Фили, замаскированных в рисунке; простой ка- рандаш. Описание. Ребенку необходимо найти и обвести обратной стороной простого карандаша каждую из замаскированных в рисунке фи- гурок героев. Инструкция. «Посмотри внимательно на этот рисунок. В не замаскированы фигурки знакомых героев детской передачи: Хрюши, Степашки, Фили, Каркуши. Необходимо найти и обвести пальцем или обратной стороной карандаша каждого из героев».

**«Найди дорожку»**

**Цель:** развитие произвольного внимания. Оборудование. Бланк с изображением простого лабиринта, карандаш. Описание. Ребенок должен пройти извилистую линию лабиринта, про- водя по ней пальцем либо обратным концом карандаша. Инструкция. «Посмотри на этот рисунок, на нем изображен лабиринт. Необходимо помочь Зайке пройти по этому лабиринту и добраться к морковке (к елочке). Проходить лабиринт необходимо, не выходя за контуры линии, не пропуская петель».

**«Найди двух одинаковых животных»**

**Цель:** развитие произвольного внимания. Оборудование. Рисунок с изображением животных (мышек, петухов, жирафов, слонов). Описание. Ребенку предлагают отыскать на рисунке двух одинаковых животных. Инструкция. «Посмотри внимательно на рисунок. На нем изображены мышки (петухи, жирафы, слоны). Необходимо найти среди всех мышек одинаковых». **«Воспроизведение геометрических фигур»Цель:** развитие произвольного внимания, памяти, мышления. Оборудование. Карандаш, чистый лист бумаги, соответствующий размеру образца (13x10 см). Описание. Ребенку предлагают рассмотреть разные геометрические фигуры, запомнить их расположение с тем, чтобы через 10 секунд по памяти воспроизвести их на чистом листе. Инструкция. «Посмотри внимательно на эти геометрические фигу- ры и постарайся запомнить их расположение. Через некоторое время я уберу карточку, и ты на листе бумаги должен будешь по памяти нарисо-вать эти же геометрические фигуры, расположив и раскрасив их так, как было на образце». «**Кто внимательнее?»Цель:** развитие объема внимания, наблюдательности. : картинки с изображением разного количества звезд. Описание. Ребенку предлагают на несколько секунд рассмотреть картинки с нарисованными звездами и ответить (не считая), где самое большее (меньшее) количество предметов. Инструкция. «Посмотри внимательно на картинки. Здесь нарисо- ваны звезды. На какой картинке расположено самое меньшее (большее) количество предметов? Объясни свой выбор. Начинай играть».

**«Построй дорожку»**

**Цель:** развитие устойчивости внимания: способности обобщать объекты по признаку формы, величины; закрепление представлений о геометрических формах. Оборудование. Таблица с различным расположением геометрических фигур по строчкам, фишки). Описание. Ребенку предлагают помочь герою сказки добраться до определенного места путем построения дорожки. Чтобы построить дорожку, необходимо закрывать фишками названные взрослым определенные геометрические фигуры. Инструкция. «Посмотри внимательно на эту таблицу. Помоги ге-54 рою сказки добраться по дорожке к нужному ему месту. А для этого закрой фишками слева направо: 1) все треугольники (круги, квадраты); 2) только заштрихованные треугольники (круги, квадраты). Примечание. Если ребенок самостоятельно не справляется с заданием, то рассмотрите с ним таблицу. Особо выделите те признаки геометрических фигур, на которые он должен ориентироваться при выполнении задания. Проанализируйте ошибки вместе с ребенком. Когда задание освоено, можно предложить усложненный вариант: в группе провести игр

у **«Кто быстрее». «Отзовись, не зевай!»**

**Цель:** развитие у детей устойчивого сосредоточенного внимания. Описание. Дети садятся в два ряда друг против друга. Взрослый раз- дает детям картинки с изображением животных, детей, птиц, причем у детей из одного ряда должны быть те же самые картинки, что и у детей из второго ряда, т.е. каждая картинка должна иметь пару. Взрослый объясняет детям, что у каждого зверя, птицы или человечка на картинке есть дружок, т.е. точно такая же картинка. Каждый персонаж должен позвать своего друга соответствующим голосом (если на картинке корова, то помычать, если собачка, то полаять, если мальчик или девочка — позвать по имени). Вся инструкция наглядно поясняется. Каждый, кого позвали, должен быстро отозваться на зов. Друзья должны подойти к взрослому, показать друг другу свои картинки и убедиться в том, что они одинаковые. Затем игру продолжают другие дети. Примечание. Подает голос и вызывает свою пару только тот, кого назвал взрослый. Нужно быть внимательным и вовремя откликнуться на зов своей пары. **«Назови предмет»**

**Цель:** развитие целостности восприятия, формирование умения классифицировать, включать части в целое, концентрировать внимание. Оборудование. Рисунки с замаскированным изображением предметов (игрушек, фруктов, посуды, овощей). Описание. Ребенку предлагают рисунок с замаскированным изображением предметов. Необходимо увидеть и показать каждый из предме тов в отдельности. Инструкция. «Посмотри внимательно на этот необычный рисунок. На нем изображены замаскированные предметы. Необходимо увидеть и показать каждый предмет в отдельности. Приступай к выполнению задания». Примечание. На первом этапе работы целесообразно предложить ребенку водить по контуру каждого предмета указкой. В дальней- шем, когда ребенок освоит задание с указкой, можно предложить ему следить за контуром предмета взглядом.

**«Быстрее нарисуй»**

**Цель:** развитие умения переключать внимание. Оборудование. Простой хорошо отточенный карандаш, таблица с изображением по строчкам знакомых детям предметов. Описание. Ребенку предлагают таблицу с изображением по строчкам знакомых предметов и дают задание дорисовать определенные не- достающие детали к каждому из изображенных предметов. Инструкция. «Посмотри внимательно на эту картинку. Дорисуй у каждого яблока листик, а на в каждом домике окошко. Приступай вы- полнению задания». Примечание. Необходимо проанализировать допущенные ошибки вме- сте с ребенком во избежание повторения этих же ошибок в дальнейшем.

ъ **«Нарисуй круг и треугольник»**

**Цель:** тренировка распределения внимания. Оборудование. Два простых остро заточенных карандаша (2М) и по 1/2 альбомного листа (формат А-4 размер, 20x14,5 см) для каждого ребенка. Описание. Ребенок должен рисовать одновременно двумя руками, на одном, листке: круг — одной рукой, треугольник — другой рукой (причем начинать и заканчивать рисовать обе фигуры одновременно). Инструкция. «Сейчас ты будешь рисовать сразу двумя руками. Возьми два карандаша. На отдельном листе бумаги попробуй одновременно рисовать одной рукой круг, а другой треугольник. Неважно, какой рукой, какую фигуру ты будешь рисовать. Делай, как тебе удобно! Но только помни, что начинать и заканчивать рисовать обе фигуры надо в одно время». Примечание. Упражнение можно использовать как при индивидуальной работе, так и при групповой**.**

**«Будь внимателен!» (25 мин.)**

**Цель:** стимулировать внимание; обучение быстрому и точному реа- гированию на звуковые сигналы. Описание. Дети стоят группой, свободно. Каждый ребенок находится на расстоянии от другого примерно 0,5м. Звучит маршевая музыка (исполнение на фортепьяно или в записи, рекомендуется «Марш» С. Прокофьева). Дети маркируют под музыку свободно, у кого как получается. В ходе марширования руководитель игры произвольно, с разными интервалами и вперемешку дает команды. Дети реализуют движение в соответствии с командой. Команда-движение. «Зайчики!» Дети прыгают, имитируя движение зайца. «Лошадки!» Дети ударяют ногой об пол, как будто лошадь бьет копытом. «Раки!» Дети пятятся, как раки (спиной). «Птицы!» Дети бегают, раскинув руки (имитация полета птицы). «Аист!» Стоять на одной ноге. «Лягушка!» Присесть и скакать вприсядку. «Собачки!» Дети сгибают руки (имитация движения, когда «собака служит») и лают. «Курочки!» Дети ходят, «ищут зерна» на полу и произносят «ко-ко- ко». «Коровки!» Дети встают на руки и ноги (4 ноги у коровы) и произносят «му-у-у». Занятия производятся в большой комнате, на ковре. Обязательно следует иметь инструмент (фортепьяно) и музыкального работника (тапера) или магнитофон с записями. «Слушай звуки!» (25 мин.) Цель игры. Развитие активного внимания. Инструкция. Ведущий договаривается с детьми о том, что когда он нажмёт определенную клавишу, они примут соответствующую позу. Когда ведущий будет исполнять музыку, дети свободно двигаются в пространстве комнаты (можно предложить им ходить по кругу).

**«Слушай хлопки!»**

**Цель:** развитие активного внимания. Инструкция. Дети двигаются свободно в шеренге или ходят по кругу. Когда ведущий хлопает в ладоши определенное количество раз, дети принимают соответствующую позу (на 10—20 сек.) хлопок- поза аиста ( ребёнок стоит на одной ноге, поджав другую; хлопок- поза «лягушки» (присесть, пятки вместе, носки врозь и ко- лени в стороны, руки — между ногами на полу). хлопок- дети возобновляют движение (ходьбу). Примечания. До начала игры рекомендуется «выучить» каждую позу и прорепетировать: хлопки—поза. Желательно, чтобы дети двига- лись в играх свободно, без нормирования. Для этого проводить игровые занятия следует в большой комнате (зале) и на ковре, паласе. Расстояние между детьми должно быть примерно 0,5м. Если помещение неболь- шое, «предложите детям двигаться по кругу. Каждая предполагаемая игра «прокручивается» несколько раз с разными заданиями, участниками. Общая продолжительность игры -25 мин

**«Канон»**

**Цель:** Развитие волевого (произвольного) внимания. Инструкция. Звучит музыка. («Кавалькада» Ф. Бургмюллера или любая другая, но с хорошо акцентированными тактами. Необходимо выбирать такую музыку, в которой акценты ставятся на первый ударный звук такта) Дети стоят друг за другом по кругу. На первый такт поднимает руку первый ребенок. На второй — второй, на третий — третий и т. д. Когда правую руку поднимут все дети, они так же по порядку начинают поднимать левую руку. После того, как левую руку поднимут все дети, они начинают снова друг за другом поднимать правую

**«Зеваки» Цель:** развитие волевого (произвольного) внимания. Инструкция. Дети идут по кругу, друг за другом, держась за руки. По сигналу ведущего («Стоп!») останавливаются, делают четыре хлоп- ка, поворачиваются на 180 градусов и начинают движение в другую сто- рону. Направление меняется после каждого сигнала. Примечание. Если ребенок запутался и ошибся, он выходит из игры и садится на стул. Игра может закончиться, когда 2—3 детей остаются в игре. Они торжественно объявляются победителями, все хлопают. **«Буквы алфавита»**

**Цель: развитие внимания.** Инструкция. Каждому ребенку присваивается определенная буква алфавита Ведущий называет букву, тот ребенок, которому присвоена буква - один хлопок**.**

**«Четыре стихии» Цель:** развитие внимания, связанного с координацией слухового и двигательного анализа. Инструкция. Дети сидят на стульях и по команде ведущего выпол- няют определенное движение руками. Команда «Земля» - дети опускают руки вниз. «Вода» - дети вытягивают руки вперед. «Воздух» - дети поднимают руки вверх. «Огонь»- дети вращают руками в локтевых и луч запястных суставах. Ли

**ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ**

Младший школьный возраст – возраст интенсивного интеллектуального развития. Происходит интеллектуализация всех психических процессов, их осознание и произвольность. Как указал Д.Б. Эльконин «память в этом возрасте становится мыслящей…». Для того, чтобы память ребенка успешно развивалась, можно использовать различные игры.

**«Сколько предметов?»**

Цель игры – запомнить количество названных предметов, придумав к ним так называемый визуальный код. Например, если загадан один стакан, следует представить себе стакан, стоящий на столе.

Пусть ученик попробует запомнить и повторить:

- Один автомобиль.

- Две кошки.

- Три плюшевых мишки.

- Четыре чашки.

- Пять фломастеров.

- Шесть коров.

- Семь мальчиков.

- Восемь рубашек.

- Девять кресел.

- Десять воздушных шариков.

**«Очередь»**

Для проведения игры следует взять несколько игрушек и поставить их друг за другом. После этого можно попросить ученика отвернуться и поменять несколько игрушек местами. Пусть ребенок вставит игрушки в первоначальном порядке.

**«Спички»**

В данной игре могут принимать участие несколько учеников. Перед началом задания следует разделить их на пары и каждому выдать по 6 спичек. Затем ведущий (педагог) выкладывает из них определенную композицию, показывает на несколько секунд детям и предлагает им воссоздать такую же по памяти.

В данной игре в качестве инвентаря можно использовать не только спички, но и любые другие доступные предметы, например пуговицы, ручки или счетные палочки.

**«Запомни и опиши»**

У игры есть несколько вариантов.

Вариант 1. Он самый простой. Ученик должен смотреть в течение нескольких секунд на изображение какого-либо предмета, а затем как можно подробнее описать его.

Вариант 2.

Игру нужно проводить с большим количеством детей. Из их числа следует выбрать одного участника, которого дети должны хорошо запомнить. Затем он должен выйти из комнаты и изменить что-то в своей внешности. После его возвращения участки должны найти изменения.

**«Запомни фразу»**

Цель игры заключается в том, чтобы ребенок запомнил ряд фраз, представив себе их с закрытыми глазами.

- Капли росы, которые сверкают на солнце.

- Мама, которая варит варенье.

- Мальчик, который рисует картинку.

**«Повтори за мной»**

Педагог должен провести ряд действий, например, сесть на стул, взять в руки тетрадь, открыть тетрадь, зевнуть и т.д. ученики должны повторить движения педагога в точности. Затем можно предложить детям повторить движения в обратном порядке.

**ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВООБРАЖЕНИЯ**

Ведущая деятельность младшего школьника, учебная деятельность, побуждает, прежде всего, развитие репродуктивного воображения в этом возрасте. В первом классе образы воображения приблизительны и бедны деталями. Воссоздающее (репродуктивное) воображение в младшем школьном возрасте развивается на всех школьных занятиях путем формирования у детей умения понимать условность некоторых объектов, их свойств и состояний.

При научном рассмотрении вопроса оказалось, что воображение достигает своей зрелости только у взрослого человека. Дело в том, что деятельность воображения зависит от опыта, комбинаторных способностей и интересов личности (Л.С. Выготский). Своеобразие комбинаций, которые возникают у детей, богатство фантазии объясняются психологами как проявление слабости критической мысли ребенка. Именно поэтому учителю начальных классов необходимо проводить работу с детьми по формированию у них воображения и фантазии, поскольку младший школьный возраст является сензитивным для развития этого познавательного процесса.

**«Придумай животное»**

Перед началом игры следует разрезать несколько картинок с изображениями животных на 5-6 частей. Картинки следует перемешать, дать ученикам клеящий карандаш и лист бумаги и попросить учеников составить из разных частей придуманное им животное. Когда картинка будет готова, пусть каждый ученик расскажет историю своего животного, его название, характер и т.д.

**«Как это выглядит?»**

Следует предложить детям пофантазировать, как выглядит то или иное несуществующее животное, птица или рыба.

**«Дорисуй предмет»**

На листе бумаги следует нарисовать простые геометрические фигуры или линии и предложить ребенку дорисовать к ним детали, чтобы получились предметы, животные.

**«Новые сказки»**

Можно предложить ученикам придумать новый поворот к хорошо известной сказке. Например, что было бы дальше, если бы Золушка не ушла с бала?

**«Интересные истории»**

Следует предложить детям придумать истории про какой-либо окружающий их предмет, например книгу, карандаш, кусочек мыла и т.д.

**«На что это похоже?»**

**«Волшебные кляксы»**

Обыкновенные кляксы можно превратить в забавных человечков, животных и другие предметы, дорисовав их с различных сторон.

***БИБЛИОГРАФИЯ***

*1. Андреева Е. А. Лучшие в мире загадки и трехминутные развивающие игры для детей. – М.: РИПОЛ классик, 2006. – 320 с.*

*2. Волкова С.И. Тетрадь с математическими заданиями. – М.: Просвещение, 2001 – 158 с.: ил.*

*3. Жикалкина Т.К. Система игр на уроках математики в 1 и 2 классах четырехлетней начальной школы. – М.: Новая школа, 1995. – 176 с.: ил.*

*4. Ковалько В. И. Младшие школьники на уроке: 1000 развивающих игр, упражнений, физкультминуток (1-4 классы). – М.: Эксмо, 2007. – 512 с.*

*5. Кудыкина Н.В. дидактические игры и занимательные задачи. – К.: «Ряданська школа», 1990. – 142 с.*

*6. Панкратова Н.В. Развитие речи младших школьников //Нач. школа. № 6, 2001 г.*

*7. Тупичкина Е.А. Игра стимулирует воображение и фантазию детей.// Нач. школа. .№ 11, 1992 г.*

*8. Федин С. Н. Веселые игры и головоломки. От 4 до 9 лет. – М.: Айрис-пресс, 2005. – 240 с.: ил. Аникеева Н.Б. Воспитание игрой. - М., 1987*

*Амонашвили Ш.А. В школу - с шести лет. - М., 1986*

*Бочек Е.А. Игра-соревнование “Если вместе, если дружно” //Начальная школа, 1999, №1.*

*Выготский Л.С. Педагогическая психология. - М., 1991*

*Жикалкина Т.К. Система игр на уроках математики в 1 и 2 классах. - М., 1996*

*Карпова Е.В. Дидактические игры в начальный период обучения. - Ярославль, 1997*

*Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики. - М., 1990*

*Кружецкий В.А. Психология. - М., 1986*

*Кушнерук Е.Н. Занимательность на уроках математики в начальных классах. - Минск, 1987*

*Менджерицкая Д.В. Воспитателю о детской игре. - М., 1982*

*Минскин В.И, От игры к знаниям. - М., 1988*

*Перова М.Н. Дидактические игры и упражнения по математике. - М., 1996*

*Попова В.И. Игра помогает учиться. //Начальная школа, 1987, №2.*

*Перокова О.И., Сазанова Л.И. Раз, два, три - отвечай. - М., 1993*

*Психолого-педагогические особенности проведения дидактических игр. Под.ред. Акшиной А., Акшиной Т., Жарковой Т. - М., 1990*

*Сухомлинский В.А. О воспитании. - М., 1985*

*Чилинрова Л.А., Спиридонова Б.В. Играя, учимся математике. - М., 1993*

*Щедровицкий Г.П. Методические замечания к педагогическим исследованиям игры. // Психология и педагогика игры дошкольников. Под.ред.Запорожца - М.,1996*

*Эльконин Д.Б. Психология игры - М., 1978*

*Новосёлова С.Л. Игра дошкольника. - М., 1989*

Андреева Е. А. Лучшие в мире загадки и трехминутные развивающие игры для детей. – М.: РИПОЛ классик, 2006. – 320 с.

Волкова С.И. Тетрадь с математическими заданиями. – М.: Просвещение, 1993. – 158 с.: ил.

Жикалкина Т.К. Система игр на уроках математики в 1 и 2 классах четырехлетней начальной школы. – М.: Новая школа, 1995. – 176 с.: ил.

Ковалько В. И. Младшие школьники на уроке: 1000 развивающих игр, упражнений, физкультминуток (1-4 классы). – М.: Эксмо, 2007. – 512 с.

Кудыкина Н.В. дидактические игры и занимательные задачи. – К.: «Ряданська школа», 1990. – 142 с.

Панкратова Н.В. Развитие речи младших школьников //Нач. школа. № 6, 2001 г.

. Тупичкина Е.А. Игра стимулирует воображение и фантазию детей.// Нач. школа. .№ 11, 1992 г.

Федин С. Н. Веселые игры и головоломки. От 4 до 9 лет. – М.: Айрис-пресс, 2005. – 240 с.: ил.