**Звуки и буквы**

**Узнай, кто какие звуки издает**.

Цель. Развитие слухового восприятия.

Оборудование. Предметные картинки: жук, змея, пила, насос, ветер, комар, собака, поезд.

Ход игры. Учитель показывает картинку, учащиеся называют изображенный на ней предмет. На вопрос учителя, как звенит пила, жужжит жук и т. д., отвечает представитель ряда, а затем все дети воспроизводят этот звук. Победителем считается тот ученик или ряд, чьи ответы были всегда правильными.

**Чей голосок?**

Цель. Развитие слухового восприятия.

Ход игры. Водящий становится к классу спиной, а все учащиеся хором произносят четверостишие, последнюю строчку которого читает один из детей по указанию учителя. Если водящий угадывает его, узнанный ученик становится водящим.

Примерный материал.

Мы немножко порезвились, по местам все разместились. Ты загадку отгадай, кто позвал тебя, узнай.

Вот лягушка по дорожке скачет, вытянувши ножки. Увидала комара, закричала: «Ква-ква-ква!»(последние слова произносит один ученик).

Мы по кругу идем, мы лисичку зовем. Пусть глаза не зевай, Кто кукует, отгадай! «Ку-ку! Ку-ку!»

Сел петух на забор, закричал на весь двор. Слушай, (Коля), не зевай, кто петух у нас, узнай! «Ку-ка-ре-ку».

К нам кукушка в огород залетела и поет. А ты, (Витя) отгадай, кто позвал тебя, узнай! (называет имя водящего)

Мы по кругу идем, мы лисичку зовем. Пусть глаза не открывает, нас по голосу узнает: «Лисичка, кто я»

**По звуку угадай предмет.**

Цель. Развитие слухового восприятия.

Оборудование. Ширма, набор звучащих предметов: колокольчик, детское пианино, барабан, погремушка, дудочка и др.

Ход игры. Учитель за ширмой манипулирует игрушками, вызывая их звучание. Учащиеся отгадывают и хором называют предмет.

**Угадай звук.**

Цель. Отработка четкости артикуляции.

Ход игры. Учитель или ведущий ученик произносит звук, имеющий внешнюю артикуляцию, про себя, четко его проговаривая. Учащиеся по движению губ ведущего угадывают звук и произносят его вслух. Ребенок, угадавший звук первым становится ведущим.

**В скороговорках не ошибаются.**

Цель. Отработка четкости артикуляции.

Ход игры. Каждая команда школьников получает от учителя скороговорку. В течение двух-трех минут ученики репетируют шепотом, упражняясь в правильном ее произношении. Затем из каждой команды по очереди выходят играющие и произносят свою скороговорку. Правильное, четкое, громкое произнесение оценивается двумя баллами. Выигрывает та команда, которая набрала большее количество очков.

Примерный материал.

Ткет ткач ткани на платок Тане.

Мама Милу мылом мыла.

Очень часто блюдца у Танечки бьются.

Лара и Валя играет на рояле.

Ученица-озорница получила единицу.

У ежа ежата, у ужа ужата.

У Сени и Сани в сетях сом с усами.

На окошке кошка ловит лапкой мошку.

Во дворе горка, под горой норка.

Сеня — незнайка, а Зина — зазнайка.

Саша любит сушки, а Соня — ватрушки.

**У кого хороший слух?**

Цель. Развитие фонематического слуха, умения слышать звук в слове.

Оборудование. Набор предметных картинок.

Ход игры. Учитель показывает картинку и называет ее. Учащиеся хлопают в ладоши, если слышат в названии изучаемый звук. На более поздних этапах учитель молча показывает картинку, один из учеников проговаривает ее название и отмечает наличие или отсутствие заданного звука. Правильная работа учащихся поощряется игровой фишкой. В конце игры фишки подсчитываются, результаты игры, коллективные или индивидуальные, оцениваются.

**Какой звук чаще всего слышим?**

Цель. Развитие фонематического слуха, умения выделять из потока речи часто повторяющийся звук.

Оборудование. Набор коротких стихотворений, в которых часто повторяется один и тот же звук.

Ход игры. Учитель произносит стихотворение (если надо, акцентируя требуемый для выделения звук в качестве помощи детям), а ученики по очереди называют звук, который они чаще всего слышали. Затем таким же образом называют одно из слов с данным звуком. Работа детей оценивается.

Примерный материал.

У Сени и Сани в сетях сом с усами.

Гусь Гога и гусь Гага друг без друга ни шага.

Зоиного зайку зовут Зазнайкой.

Белый снег, белый мел, белый заяц тоже бел.

Ученик учил уроки — у него в чернилах щеки.

Скажи потише: «Шесть мышат и сразу мыши зашуршат»

Мороза моржи не страшатся, моржи на морозе резвятся.

Щеткой чищу я щенка, щекочу ему бока.

Про пестрых птиц поет петух,

Про перья пышные, про пух.

Кот копеек накопил, кошке козочку купил.

**Кто в домике живет?**

Цель. Развитие умения определять наличие звука в слове.

Оборудование. Домик с окошками и кармашком для вкладывания картинок; набор предметных картинок.

Ход игры. Учитель объясняет, что в домике живут только звери, (птицы, домашние животные), в названиях которых есть, например, звук [л]. Надо поместить этих животных в домик. Учащиеся называют всех изображенных на картинках животных и выбирают среди них те, в названиях которых есть звук [л] или [л']. Каждая правильно выбранная картинка оценивается игровой фишкой.

Примерный материал. Предметные картинки: ёж, волк, медведь, лиса, заяц, лось, слон, носорог, зебра, верблюд, рысь.

**Кто больше**?

Цель. Развитие умения слышать звук в слове и соотносить его с буквой.

Оборудование. Набор пройденных букв, предметные картинки.

Ход игры. Каждому ученику дается одна из пройденных букв. Учитель показывает картинку, ученики называют изображенный предмет. Фишку получает тот, кто услышит звук, соответствующий его букве. Выигрывает ученик, набравший большее количество фишек.

**Вертолина.**

Цель. Развитие умения подбирать слова, начинающиеся на заданный звук.

Оборудование. Два фанерных диска, наложенные друг на тот, кто первый закрыл все картинки на карточке лото.

Примерный материал. Аист, утка, ослик, хвост, сом, роза, лампа и т. д.

Комментарий для учителя. Материал подбирается в зависимости от этапа изучения букваря. Картинки на больших карточках могут повторяться. В этом случае отвечает один ученик, а закрывают карточки все, у кого есть такая же картинка.

**Цепочка.**

Цель. Развитие умения выделять в слове первый и последний звук слова.

Один из учеников (или учитель) называет слово, рядом сидящий ученик подбирает свое слово, где начальным звуком будет последний звук предыдущего слова. Затем продолжает следующий ученик. Для облегчения задачи на доске выставляются картинки. Задача ряда: не разорвать цепочку. Игра может проходить как соревнование рядов.

**Где спрятался звук?**

Цель. Развитие умения устанавливать место звука в слове.

О б о р у д о в а н и е. У учителя набор предметных картинок. У каждого ученика карточка, разделенная на два квадрата, и цветная фишка (красная — если работа идет с гласным звуком, синяя – с согласным).

Ход игры. Учитель показывает картинку, называет изображенный на нем предмет. Учащиеся повторяют слово и указывают место изучаемого звука, акцентируя его артикуляцию, и закрывают фишкой один из двух квадратов по месту звука в слове. Выигрывают те, кто правильно расположил фишку на карточке.

Комментарий для учителя. Если ученики первого класса в состоянии слышать место звука в середине слова, карточка может быть разделена на три квадрата.

**Каждому свое место.**

Цель. Развитие умения устанавливать место звука в слове.

Оборудование. У каждого ученика набор предметных картинок и три карточки, каждая из которых разделена на три квадрата. В одной карточке закрашен первый квадрат, в другой — средний квадрат, в третьей — последний квадрат. Цвет закрашенных квадратов (красный или синий) зависит от характеристики изучаемого звука (гласный или согласный).

Ход игры. Ученики размещают картинки под той или иной карточкой, в зависимости от места изучаемого звука в слове (в начале или конце). Выигрывает тот, кто правильно расположил все картинки.

**Где наш дом?**

Цель. Развитие умения дифференцировать сходные звуки.

Оборудование. Набор предметных картинок, названия которых начинаются с оппозиционных звуков; прикрепленные к доске два домика, на кармашках которых написаны (вставлены) буквы, обозначающие дифференцируемые звуки, например [с] или [ш].

Ход игры. Каждый ученик, выйдя к доске, берет картинку, называет ее, определяет наличие звука [с] или [ш], вставляет картинку в соответствующий кармашек. За правильно выполненное задание насчитываются очки.

Примерный материал. Предметные картинки: шары, сыр, шарф, шкаф, сапоги, сумка, шуба, собака, слон, стол, и т.д.

**Звуковая линейка.**

Цель. Развитие умения устанавливать последовательность звукового ряда и количество звуков в слове.

Оборудование. У каждого ученика линейка — это две полоски картона, склеенные с трех сторон. С четвертой, узкой стороны вставляется в линейку язычок, несколько длиннее линейки. Внутренняя поверхность нижней полоски линейки окрашена в черный цвет. На верхней полоске вырезаны квадратики.

Ход игры. Учитель называет слово или показывает картинку. Ученики, проговаривая каждый звук вслед за учителем, одновременно выдвигают подвижную часть линейки так, чтобы на каждый звук приходился один открывшийся темный квадратик (уухххааа).

Произнеся таким образом все слово, ученик подсчитывает количество звуков в слове при помощи открывшихся на линейке квадратиков. Выигрывает тот, кто быстрее и правильнее определит количество звуков.

**Лото.**

Цель. Развитие умения выделять первый звук в слове, соотносить его с буквой.

Оборудование. У каждого ученика большая карточка лото, разделенная на четыре квадрата. В трех квадратах изображены предметы, один квадрат пустой. Карточки-покрышки с изученными буквами. У учителя набор отдельных маленьких карточек с изображением тех же предметов, что и на больших карточках.

Ход игры. Ведущий берет из набора верхнюю картинку и спрашивает, у кого есть этот предмет. Ученик, имеющий на карточке лото данную картинку, называет предмет и первый звук в слове, после чего закрывает картинку карточкой с соответствующей буквой. Выигрывает тот, кто первым закрыл все картинки на карточке лото.

Комментарий для учителя. В словах, используемых для данной игры, согласные должны быть твердые, длительные или сонорные, гласные под ударением.

**Где наш дом?**

Цель. Развитие умения определять количество звуков в слове.

Оборудование. Набор предметных картинок, три домика с кармашками и цифрой на каждом (3, ли 5).

Ход игры. Ученик берет картинку, называет изображенный на ней предмет, интонирует слово, протягивая звуки, загибает пальчики и считает количество звуков в произнесенном слове. Затем вставляет картинку в кармашек с цифрой, соответствующей числу звуков в слове. Представители ряда выходят по очереди. Если они ошибаются, их поправляют ученики другого ряда. За каждый правильный ответ засчитывается очко. Выигравшим считается тот ряд, который наберет большее количество очков. Эта же игра может быть индивидуальной. В таком случае правильность ответа каждого оценивается фишкой.

Примерный материал. Предметные картинки: ком, шар, сом, утка, муха, кран, кукла, мышка, сумка, парта, пушка.

**Поезд.**

Цель. Развитие умения определять звуковой ряд.

Оборудование. Поезд, составленный из плоских фигурок электровоза и трех вагонов. В каждом вагоне по три окошка с кармашками для предметных картинок. Над окошками кружочки с обозначением количества звуков в слове. Предметные картинки с изображением животных.

Ход игры. Учитель рассказывает, что однажды животные решили поехать в город к своим друзьям-ребятам, но не могут понять, кто где должен ехать. «Вы проводники вагонов и должны им помочь. В первый вагон могут сесть животные, названия которых состоят из трех звуков, во второй — из четырех звуков, в третий — из пяти звуков». По вызову учителя выходит ученик, берет картинку с изображением животного, называет его, интонируя каждый звук и загибая и пальчики. Затем ищет его место в поезде, ориентируясь по цифрам на кармашке. Поезд отправится в путь только в том случае, если все животные правильно займут места.

Примерный материал. Предметные картинки: бык, кот, лось, волк, слон, тигр, мышка, ослик, кабан, кошка, зебра.

**Построим пирамиду**.

Цель. Развитее умения определять звуковой ряд.

Оборудование. На доске рисунок пирамиды, основание которой состоит из шести квадратиков, выше — пять, затем- четыре и три. Картинки с изображением различных предметов, в названиях которых шесть, пять, четыре, три звука.

Ход игры. Учитель предлагает детям заполнить пирамиду.  
Среди выставленных на наборное полотно картинок надо найти  
сначала те, в названиях которых шесть звуков, потом пять, четыре и три.  
Ошибочный ответ не засчитывается. Правильное выполнение задания поощряется игровой фишкой.

Примерный материал. Предметные картинки: гитара, фрукты, сумка, чашка, туфли, мышка, груша, утка, ваза, слон, волк, мак, осы, нос.

Комментарий для учителя. Звуковой и буквенный состав названий картинок должен совпадать.

**Новогодние флажки.**

Цель. Развитие умения называть последовательность букв в слове.

Оборудование. Разноцветные флажки, на обороте которых написаны слова, два-три шнура для их нанизывания.

Ход игры. Представитель каждого ряда берет по одному флажку и читает слово. Затем, не глядя на написанное слово, называет по порядку буквы и вешает флажок на шнур, если назвал буквы без ошибок. Ряд-победитель объявляется по количеству нанизанных на шнур флажков.

Примерный материал. Слова: куст, бант, грач, волк, слон, тигр, зонт, стол, стул, груша, крот, ключ, змей, плащ, флаг, шкаф, слива, внук, мост, двор, брат и др.

**Стол находок.**

Цель. Правильное зрительное восприятие образа слова, предупреждение ошибок в потере последней буквы в слове

Оборудование. Предметные картинки с подписью под ними. В каждом слове не хватает одной согласной (например, тиг вместо тигр); набор букв.

Ход игры. Учитель показывает ребятам картинки с подписями и говорит, что некоторые буквы в словах потерялись. Необходимо восстановить правильную подпись. Для этого нужно обратиться в «стол находок», куда попадают все потерянные вещи. Ученики по очереди выходят к доске, называют картинку, определяют в подписи недостающую букву, берут ее в «столе находок», ставят на место.

Правильный ответ отмечается фишкой.

**Заполни клетки.**

Цель. Установление последовательности звуков и букв в слове.

Оборудование. Прямоугольники, разделенные на клетки (3-5) с нацеленностью на дифференцированный подход. В первой клетке прямоугольника – картинка.

Ход игры. Класс делится на команды. Каждая команда (или каждый ученик команды) получает прямоугольник, чтобы заполнить в нем клетки буквами, составляющими название нарисованного предмета. Выигрывает та команда, которая первой правильно заполнила свои прямоугольники.

Примерный материал. Картинки: сыр, шар, кони, лоси, пила, танк, бант, тигр, яма, ясли, ёлка, игла, кошка, книга, груша, слива, школа и т.д.

Комментарий для учителя. Материал подбирается в зависимости от темы урока: дифференциация сходных согласных; слова со стечением согласных; гласные и, ё, е, ю, я в начале слова и т. д.

**Что изменилось?**

Цель. Закрепление умения сравнивать слова, отличающиеся одним звуком и находить различие в их буквенном составе. Оборудование. Буквы из разрезной азбуки.

Ход игры. Учитель составляет слово из букв разрезной азбуки. Дети прочитывают его. Затем они закрывают глаза, а учитель меняет, вставляет или убавляет одну-две буквы. Открыв глаза, учащиеся прочитывают слово и определяют, что изменилось.

Выигрывает правильно отгадавший.

Примерный материал. Слова: бочка — ночка — точка; репка — лепка — кепка; шапка папка — лапка; рука — ручка; пара — парта; мишка — миска; город — горох.

**Что перепутал художник?**

Цель. Развитие умения проводить сравнительный буквенный анализ.

Оборудование. Карточки со словами и предметными картинками: булка — белка, кот — кит, горка — норка, мышка — мишка, лужи — лыжи, ворота — ворона.

Ход игры. Учитель рассказывает, что художнику дали карточки со словами и попросили нарисовать к каждому слову картинку. Художник был маленький мальчик. Рисовал он очень хорошо, а читать правильно еще не научился. Ребятам предлагается определить, что перепутал маленький художник. Какую букву в каждом слове он прочитал неверно? Ученики называют картинку, читают под ней слово, указывают ошибку, ищут карточку с нужным словом,

Сравнивают по буквам пару слов. Задание могут выполнять представители каждого ряда. За правильный ответ насчитываются очки.

Комментарий для учителя. Когда все картинки и карточки со словами будут расставлены верно, можно предложить детям записать одну-две пары слов и подчеркнуть разные буквы.

**Угадай слово.**

Цель. Развитие умения проводить звукобуквенный анализ, различать гласные и согласные буквы.

Оборудование. Карточки с согласными.

Ход игры. Учитель ставит на наборное полотно согласные буквы, например м-л-к- {молоко), м-ш-н- (машина) и т. д., а ученики отгадывают слово, опираясь на оставшиеся согласные буквы. Игра может идти индивидуально и по рядам.

Комментарий для учителя. Для этой игры отбираются только слова, состоящие из двух-трех прямых открытых слогов. В конце игры учитель спрашивает, какие буквы (согласные или гласные) он выставил на наборное полотно и какие вставлены детьми.

**Живые буквы.**

Цель. Развитие умения определять последовательность звуков и букв в слове.

Оборудование. Карточки с цветными буквами.

Ход игры.

I вариант. Каждому ряду даются карточки с буквами, на каждого ученика по одной букве. Учитель называет слово. Ученики строятся в шеренгу так, чтобы получилось слово из букв, которые они держат в правой руке.

II вариант. Учитель дает карточки с буквами каждому ряду, не называя слова. Ученики одного ряда должны самостоятельно составить слово из букв, построившись в шеренгу.

**Как их зовут?**

Цель. Развитие умения определять первый звук в слове, составлять из букв слова.

Оборудование. Набор предметных картинок (из начальных букв их названий будет составлено имя мальчика или девочки); таблички с изображением мальчика и девочки с кармашками для вкладывания картинок и букв; карточки с буквами.

Ход игры. Учитель вывешивает таблички с изображением мальчика и девочки и говорит, что он придумал им имена. Класс может отгадать эти имена, если выделит в названиях картинок, вложенных в кармашки, первые звуки и заменит их буквами.

Играют две команды — девочки и мальчики. Представители команд называют предметы, изображенные на карточках, и выделяют первый звук в слове. Затем берут соответствующую букву из разрезной азбуки и заменяют ею картинку. Одна команда отгадывает имя девочки, другая — имя мальчика.

Выигрывает та команда, которая первой правильно составила имя.

Примерный материал. Картинки: лодка, ослик, рак, астра; шар, улитка, ружье, аист.

**Сколько точек — столько букв.**

Цель. Развитие умения подбирать слова по заданному количеству букв, проводить звукобуквенный анализ.

Оборудование. Кубик, на гранях которого различное количество точек (две, три, четыре, пять, ноль).

Ход игры. Дети по очереди бросают кубик и называют слова, в которых количество букв равно количеству точек на верхней грани кубика (В качестве помощи на первых этапах знакомства с игрой могут быть предложены картинки). В конце игры дети вспоминают все слова, какие называли, и некоторые записывают в тетрадь, ставя в скобках цифру, соответствующую количеству буквенных знаков в слове.

Комментарий для учителя. Анализируются по звуковому составу и интонируются только те слова, где имеется совпадение звука и буквы. Остальные названные слова проговариваются орфографически.

**Что видел зайка?**

Цель. Развитие умения осуществлять буквенный анализ.

Оборудование. К доске прикреплены тыльной стороной картинки; на столе фигурка зайца.

Ход игры. Учитель говорит:

Раз, два, три, четыре, пять — Вышел зайка погулять.

Где зайчишка побывал? Что зайчишка повидал?

Ученик выходит к доске, берет зайку и указывает на одну из картинок. Картинку поворачивают лицом к классу. Ученик называет предмет, на ней изображенный, и анализирует звуковой состав слова. Если анализ сделан правильно, ребенок получает картинку. Побеждают те, у кого есть картинки.

В конце игры ученики могут ответить, где побывал зайка, если он видел свеклу, грушу, сливу, клюкву и т. п.

**Рассыпанные буквы.**

Цель. Развитие умения составлять слова из рассыпанных букв, звукобуквенный анализ.

Оборудование. У каждого ученика конверт с буквами.

Ход игры. Ученик составляют слово из рассыпанных букв. Выигрывают первые пять учеников, верно составившие слово.

**Буквенная эстафета.**

Цель. Развитие умения определять последовательность звуков и букв в слове.

Ход игры. Класс делится на группы, по четыре человека в каждой. Учитель называет слово для каждой группы. Первый ученик каждой группы записывает одну букву. Потом передает лист товарищу, тот дописывает еще одну букву и т. д. В результате должно быть написано данное учителем слово. Выигрывает та группа, которая первой правильно выполнила работу.

**Волшебный домик.**

Цель. Развитие умения прогнозировать слова, исходя из имеющихся буквенных знаков.

Оборудование. Картонный плоский домик с вырезанными окошками, буквы.

Ход игры. Учитель прикрепляет к доске домик и в пустые окошки вписывает в произвольном порядке буквы. Ученики должны отгадать, какие слова «живут» в этом домике. За каждое правильно составленное и записанное под домиком слово ученик получает игровой жетон.

Игру можно проводить в виде соревнований между рядами.

Примерный материал. Буквы: 6, у, с, ы, р (усы, бусы, сыр); к, т, о, л, я (Коля, Толя, кот, кто); м, а, ш, к, а (каша, мак, Маша); ы, р, у, а, к (рука, куры, рак, ура); о, с, а, к (оса, коса, сок); л, к, у, ж, а (лужа, жук, лук, уж, лак); р, ы, б, а, к (рыба, бык, рыбак, рак, бак).

**Угадай предмет**.

Цель. Развитие умения подбирать слова по заданному количеству букв.

Оборудование. Набор предметных картинок, на тыльной стороне которых написана первая буква названия этого предмета. Остальные буквы слова обозначены черточками.

Ход игры. От каждого ряда ученики по одному выходят и вписывают в схему недостающие буквы. Картинку переворачивают. Если слово соответствует названию картинки, ее забирает ученик. Победителем считается тот ряд, у которого больше картинок.

Примерный материал. Буквы: о-- (осы), с-- (сом), м--- (мыло), л---(луна), у--(усы), н--(нос), ш--(шар), н---(ноги), к--(кот), б--(бусы), р---(рама), у---(утка), ж--(жук), д--(дом).

**Цепочка слов.**

Цель. Развитие умения образовывать новые слова, заменяя одну букву.

Оборудование. Записанные на доске первые слова для каждого ряда; расчерченные линейки для записи последующих слов. Картинки для слабоуспевающих учащихся.

Ход игры. К доске выходят учащиеся (по одному от каждого ряда) и, заменяя одну букву, пишут новое слово. Выигрывает тот ряд, который составит большее количество слов.

Примерный материал. Слова: сом, сон, лук, сыр, сын, рак, лак, ком, кот, нога, нора, город, горох, миска, мишка, мальчик, пальчик и др.

**Подбери пару.**

Цель. Развитие умения подбирать похожие по буквенному составу слова, сравнительный анализ.

Оборудование. По шесть карточек со словами у каждого ученика.

Ход игры. Учащиеся составляют пары слов так, чтобы в каждой паре одно слово отличалось от другого одной буквой. Выигрывают первые пять учеников, правильно подобравшие пары слов. Каждый ученик должен уметь объяснить, чем отличаются слова в любой паре.

Примерный материал. Слова: пар — парк, кот — крот, роза — гроза, рот — крот, сук — стук, ком — корм, каска — краска, зал — звал, лещи — клещи, бор — борщ, ужи — лужи, ужи — ужин, утка — шутка, кран — экран, лапа — лампа, усы — бусы, осы — косы, сорок — сорока, стол — ствол, так — танк, сон — слон, сор — спор, дал -ц- ждал.

**Подвижные буквы**.

Цель. Развитие умения составлять слова из данных букв, изменяя их порядок в слове.

Оборудование. Карточки со словами и буквы разрезной  
азбуки.

Ход игры. Ученик получает карточку со словом и буквы, составляющие это слово. Дети должны выложить сначала слово, напечатанное на карточке, а затем переставить буквы так, чтобы получилось новое слово. Выигрывают пять первых выполнивших задание учеников.

Примерный материал. Слова: липа — пила, кот — ток, сон — нос, лапка — палка, рано — нора, маяк — ямка, карп — парк, марка — рамка, кулак — кукла, лес — сел, кот — кто.

**Ребусы.**

Цель. Развитие умения составлять слова из букв, проводить звуко-буквенный анализ.

Оборудование. Карточки с ребусами.

Ход игры. Каждый ученик получает карточку, отгадывает слово и выкладывает его из букв разрезной азбуки. Выигрывают первые пять учеников, выполнивших правильно задание.

Примерный материал. Картинки с первой или последней буквой для вставки: (ш) утка, (э) кран, (б) усы, (к) осы, (к) рот, (р) роза, шар (ф).

**Сложи буквы.**

Цель. Закрепление начертания рукописных букв.

Оборудование. У каждого ученика конверт с несколькими (3—5) элементами букв, вырезанными из картона.

Ход игры. Учитель предлагает ученикам достать из конверта элементы букв. Из них надо сложить две буквы так, чтобы не осталось лишних элементов. Выигрывает тот, кто первый справился с заданием.

**Допиши букву.**

Цель. Обобщение знаний о графическом изображении рукописных букв, закрепление начертаний букв.

Оборудование. Каждый ученик получает лист бумаги, на котором написан один и тот же элемент буквы столько раз, сколько в русском языке букв, в состав которых входит данный элемент.

Ход игры. Учитель предлагает учащимся дописать буквы, включая данный элемент. Выигрывает ученик, который записал больше букв с данным элементом. Особо поощряется тот, кто смог записать все возможные буквы, не оставив на листке бумаги ни одного свободного элемента.

**Сортировка букв.**

Цель. Закрепление умения соотносить рукописный и печатный варианты букв.

Оборудование. У каждого ученика на парте три-четыре группы букв (рукописного и печатного вариантов), наклеенных или написанных по одной на карточке.

Ход игры. Учитель предлагает ученикам разложить все буквы в три-четыре столбика так, чтобы в одном столбике была одна и та же буква в разном написании. Выигрывает тот, кто первый правильно разложил все буквы.

**Отгадай, кто я.**

Цель. Закрепление начертания рукописных букв, соотнесение их со звуками.

Оборудование. Элементы букв у каждого ученика.

Xод игры. Учитель называет элементы букв, например: овал палочка с закруглением внизу; два овала и длинная палочка посередине; три палочки с закруглением внизу и т. д. Учащиеся находят их, складывают букву, произносят соответствующий звук. Первые пять учеников, правильно справившиеся с заданием, получают игровые жетоны. Выигрывают те, кто набрал большее количество жетонов.

**Все равно узнаю.**

Цель. Закрепление начертания рукописных букв, дифференциация сходных букв.

Оборудование. У каждого ученика конверты с несколькими буквами, представленными каждая в разных видах (вырезанные из бумаги, картона, фанеры, пластмассы, большие, маленькие).

Ход игры. Учитель предлагает каждому ученику вынуть содержимое его пакета и подобрать знаки, обозначающие одну букву, затем другую и т.д. (Узнать их несмотря на разную величину и материал.) Выигрывает тот, кто первым справился с заданием.

Комментарий для учителя. Для игры учитель отбирает две-три буквы, написание которых вызывает затруднения у группы учеников, или буквы, сходные по начертанию.

**Загадки.**

Цель. Отгадывание загадок, определение признаков, на основе которых отгадывается загадка, звукобуквенный анализ слов-отгадок для последующей их записи.

Ход подземный строит ловко, роет спальню и кладовку.

(Крот.)

Через речку лег, пробежать помог.

(Мост.)

Кто в дни болезней

Всех полезней

И лечит нас

От всех болезней?

(Врач.)

Я под маленькою крышей прогуляться в дождик вышел.

(Зонт.)

В лесу зимой холодной ходит злой, голодный. Зубами «щелк!». Это серый ... (волк).

Крепка железная рука, любая тяжесть ей легка.

(Кран.)

Лежу я, тихонько в кармане звеня.

Я весь из железа, Я в щелку залезу. Ты в дом ни за что

не войдешь без меня. (Ключ.)

Красна, вкусна, внутри косточка. (Вишня.)

Вот чудесные цветы небывалой красоты. Яркие, пахучие... Ай-ай-ай! Колючие! (Розы.)

Я росла в лесу дремучем, поднималась к синим тучам. Но теперь меня срубили и в игрушки нарядили.

(Елка.)

Ребятам весело со мной, на ножке я кручусь одной.

(Юла.)

Нет моей походки тише, и меня боятся мыши.

(Кот.)

Зимой и летом зелена. В лесу живет она. А на ней иголки и коротки, и колки.

(Ель.)

Когда со мною умываются, то слезы появляются.

(Мыло.)

Вроде ежика на вид, но не просит пищи. По одежде пробежит — и одежда чище.

(Щетка.)

Легкий, круглый, но не мяч, и не прыгает он вскачь. На веревочке висит, Зазеваюсь — улетит.

(Шар.)

Не жужжу, когда сижу, не жужжу, когда хожу. Если в воздухе кружусь, тут уж вдоволь нажужжусь.

(Жук.)

Это старый наш знакомый: он живет на крыше дома — длинноногий, длинноносый, длинношеий, безголосый.

Он летает на охоту за лягушками к болоту.

(Аист.)

Солнце под потолком светит вечерком.

(Лампа.)

Тихо, чтоб никто не слышал, в озере из норки вышел, повернулся, а потом зашагал... вперед хвостом.

(Рак.)

Не бьет, не ругает, а от него все плачут. (Лук.)

Комментарий для учителя. Все игры с загадками, кроме учебной цели, решают и коррекционные задачи: развитие речи и мыслительной деятельности детей. Отгадывание каждой загадки опирается на картинку или натуральный предмет, выделение его признаков помогает расшифровать загадку.

**ЗВУКИ ГЛАСНЫЕ И СОГЛАСНЫЕ**

**Красное — синее.**

Цель. Закрепление умения различать гласные и согласные звуки.

Оборудование. Синие и красные кружки у каждого ученика.

Ход игры. Учитель произносит гласный звук, учащиеся повторяют его вслед за учителем, поднимая красный кружок. При произнесении учителем согласного звука учащиеся поднимают синий кружок и произносят звук. Выделенные от каждого ряда наблюдатели фиксируют ошибки и уменьшают количество баллов. Выигрывает тот ряд, кто получил большее количество очков.

**Найди место.**

Цель. Закрепление умения различать гласные и согласные звуки, выделять первые звуки в словах.

Оборудование. Предметные картинки; два кружка, синий и красный, у каждого из учеников.

Ход игры. Учащиеся определяют, с какого звука начинается название картинки и раскладывают их под синим или красным кружком. Выигравшими считаются первые пять учеников, верно выполнивших работу.

**Кто больше**

Цель. Закрепление умения различать гласные и согласные звуки, подбирать слова на заданный звук.

Ход игры. Класс делится на группы. Каждой группе учитель предлагает выбрать какой-нибудь один звук, гласный или согласный. Когда звук выбран, ученики подбирают слова, начинающиеся с данного звука. Выигрывает та группа, которая назвала большее количество слов. (Слабо успевающим детям дается набор картинок).

**Найди картинке ее домик**.

Цель. Закрепление умения различать гласные и согласные звуки.

Оборудование. Два картонных домика с кармашками для картинок и с кружками: на одном домике — красного цвета, на другом — синего; предметные картинки: утка, ослик, кот, санки, флажок, утюг, ботинки, ваза, груша, альбом, жук, мак, осы, домик, зонтик, лампа, носки, арбуз, платье, рыба.

Ход игры. У учителя на столе лежат предметные картинки. Ученики по одному выходят к столу, берут одну картинку, называют предмет, изображенный на ней, выделяют первый звук, определяют, гласный он или согласный, после чего кладут картинку в соответствующий домик. Работа продолжается до тех пор, пока все картинки не будут разложены по местам. Игра может выполняться как соревнование рядов.

**Лото**

Цель. Закрепление умения различать гласные и согласные буквы.

Оборудование. Большие карточки лото, разделенные на три квадрата, в каждом квадрате написано слово; синие и красные квадраты, которыми нужно будет закрывать слова; предметные картинки.

Ход игры. Учащиеся получают карточку лото и четыре квадрата (два синих и два красных). Учитель показывает картинку, учащиеся ищут в своей карточке это слово и закрывают его в зависимости от начальной буквы либо синим, либо красным квадратом. Выигрывает тот, кто первым правильно закрыл все слова.

Примерный материал: 1) ложка, яблоко, пенал; 2) яблоко, вилка, ослик; 3) ослик, ложка, апельсин; 4) апельсин, вилка, пенал; 5) ножик, арбуз, тарелка; 6) арбуз, апельсин, тарелка; 7) медведь, шапка, автобус; 8) шапка, яблоко, троллейбус; 9) заяц, автобус, медведь; 10) троллейбус, юла, заяц; 11) полка, катушка, дятел; 12) дятел, юла, полка; 13) катушка, автобус, собака; 14) якорь, ежик, барабан; 15) собака, баран, якорь; 14)ежик, утюг, заяц.

**Чей домик?**

Цель. Развитие умения определять наличие или отсутствие изучаемого звука в слове, различать гласные и согласные.

Оборудование. Два домика, белого и синего (красного) цвета в зависимости от того, с согласными (синий домик) или гласными (красный домик) работают дети; набор предметных картинок.

Ход игры. Ученик выходит к доске, берет одну картинку, называет изображенный на ней предмет и определяет, есть ли изучаемый звук в слове. Если звук есть, кладет в синий (красный) домик, если изучаемого звука в слове нет — в белый домик.

При правильном выполнении учебной и игровой задачи ребенок получает право вызвать к доске любого товарища по классу. Если задание выполнено неверно, исправляет его другой ученик по вызову учителя.

**Каждой гласной свое место**.

Цель. Развитие умения узнавать слова по опорным буквам.

Оборудование. Два-три столбика записанных на доске слов, в которых гласные буквы обозначены черточками; над каждым столбиком набор необходимых гласных букв.

Ход игры. Ученики из каждого ряда по очереди, используя данные гласные буквы, вписывают их в схемы вместо пропущенных букв. Выигрывает тот ряд, который первым и правильно заполнит пропуски в словах своего столбика.

Примерный материал:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| аоыяе | аиоея | аоуыя |
| -ы- а (рыба) | -и-а (липа) | -а-я (Катя) |
| -о-я (Боря) | -е-о (лето) | -у-ы (куры) |
| -е-о (небо) | -о-е (поле) | -о- (кот) |
| -а-я (баня) | -е-я (Петя) | -у-а (рука) |

**ЗВОНКИЕ И ГЛУХИЕ СОГЛАСНЫЕ**

**Глухой — звонкий.**

Цель. Развитие умения дифференцировать звонкие и глухие согласные. Закрепление знания о парных звонких и глухих согласных.

Оборудование. У каждого ученика по два синих флажка, один из них с красной окантовкой.

Ход игры. Учитель произносит звук, ученики показывают соответствующий флажок: если звук глухой — синий, если звонкий — синий с красной окантовкой.

**Наоборот**.

Цель. Развитие умения дифференцировать звонкие и глухие согласные, правильно произносить их

Ход игры.

I вариант. Учитель произносит звонкий согласный бросает мяч, ученик, поймав его, отвечает парным глухим, или наоборот.

II вариант. Сидящие в первом ряду называют звонкие согласные,  
во втором — парные глухие (каждый ученик по одному звуку).

Произнесение звука можно совместить с определением его по глухости/ звонкости (произносится с голосом или без голоса). В этом случае ученик за правильный ответ получает два очка вместо одного. За каждый неправильный ответ снимается одно очко. Выигрывает ряд, поучивший наибольшее количество очков.

**Тима и Дима**.

Цель. Дифференциация звонких и глухих согласных.

Ход игры. Класс делится на две группы, каждая выбирает командира: одного из них называют Дима, другого — Тима. Командиры становятся лицом к своей команде. Учитель говорит следующее: «Жили два брата. Звали их Тима и Дима. Они не ссорились, но никогда ничего не делали одинаково. Решили братья заниматься гимнастикой...»

Далее учитель сообщает, что он будет называть упражнения, которые выполняли братья. А команды вместе со своими командирами будут повторять их. Выигрывает та команда, которая будет точно выполнять задания.

Учитель продолжает рассказ: Тима поднял руки вверх, а Дима развел их в стороны. Дима стал махать руками, а Тима – хлопать, Тима присел, а Дима встал на носки и т.д. Подводится итог игры.

Комментарий для учителя. Игра может повторяться несколько раз при изменении имен командиров. Например: Сима и Зина, Боря и Поля, Жора и Шура.

**Чья команда победит?**

Цель. Дифференциация звонких и глухих согласных.

Ход игры. Класс делится на две команды. Каждая команда выбирает себе названия из предложенных учителем, например: «Динамо» и ли «Торпедо». Учитель объясняет, что каждая из команд забивает в ворота соперника гол, в том случае если назовет слово со звонкой или глухой согласной в зависимости от названия команды. Забивают голы по очереди каждый член команды. За каждый правильно подобранное слово команде засчитываются очки.

**Кто вернее и быстрее?**

Цель. Развитие умения выделять первый согласный 'в слове и определять его по глухости /звонкости.

Оборудование. Наборы предметных картинок, цветные мелки.

Ход игры. Класс делится на группы по рядам. Ученики каждой группы выходят по порядку к столу, берут верхнюю картинку из своей стопки, называют предмет, выделяют первый согласный звук в слове, определяют его как звонкий или глухой. За каждый правильный ответ ряд получает 2 очка. Неправильно выполненное одно из заданий оставляет ряду только очко.

**Лото.**

Цель. Развитие умения выделять первый согласный в слове и определять его по глухости (звонкости).

Оборудование. Большие карточки лото с тремя картинками: бочка, полка, ваза, фартук, гуси, кукла, домик, тыква, жук, шапка, зонтик, санки — в различных сочетаниях. Маленькие карточки с вышеперечисленными картинками у педагога. У каждого ученика по три синих и три синих с красной окантовкой фишки (или со звоночком фишки).

Ход игры. Ведущий берет карточку и называет предмет, изображенный на картинке. Ученики поднимают руку, если находят в своих карточках лото названный предмет. Учитель спрашивает первого поднявшего руку. Отвечающий должен назвать слово, вы-делить первый звук, сказать, какой он — звонкий или глухой. После этого все, кто нашел у себя такую же картинку, закрывают ее соответствующей фишкой в зависимости от того, какой первый звук — глухой или звонкий. Выигрывает тот, кто первым закрыл все картинки в карточке лото.

**Домино.**

Цель. Развитие умения выделять первый согласный в слове и определять его по глухости (звонкости).

Оборудование. Домино с картинками: ваза — кукла, кукла — флаг, флаг — гуси, гуси — дыня, дыня — туфли, туфли — сова, сова — бусы, бусы — заяц, заяц — пальто, пальто — жук, жук — шишка, шишка — пусто. Фишек домино столько, чтобы каждому ученику хватило по три штуки; наборное полотно. (См. Приложение.)

Ход игры. Учитель берет фишку домино «ваза — кукла» и ставит ее на наборное полотно. Остальные фишки перемешиваются и раздаются по три штуки каждому ученику. Ученики ищут у себя пластинку с картинкой «кукла». Кто нашел, поднимает руку. Учитель спрашивает первого поднявшего руку. Отвечающий должен выделить в слове «кукла» начальный звук, определить его по звонкости или глухости. После этого он ставит свою фишку на наборное полотно. Получается цепочка: «ваза — кукла, кукла­-флаг». Теперь ученики ищут картинку «флаг» и т. д. Работа продолжается до тех пор, пока в конце не окажется пластинка «пусто». Выигрывает тот ученик, у которого осталось на парте меньше пластинок домино.

**Найди картинке ее домик.**

Цель. Развитие умения выделять первый согласный в слове и определять его по глухости (звонкости).

Оборудование. Два картонных домика с кармашками для картинок. На одном кармашке синий квадрат, на другом — синий с красной окантовкой; предметные картинки, названия которых начинаются звонким или глухим согласным.

Ход игры. Ученик выходит к доске, берет одну картинку, называет предмет, на ней изображенный, выделяет в слове первый звук, характеризует его и кладет картинку в соответствующий кармашек. Работа продолжается до тех пор, пока все картинки не будут разложены по своим домикам.

Комментарий для учителя. Если на уроке выделяется и дифференцируется определенная пара звуков, то на домики прикрепляется соответствующая пара букв. А цветные квадраты, символизирующие звонкий и глухой согласные, прикрепляются на итоговом уроке по этой теме.

**Магазин игрушек**.

Цель. Развитие умения выделять первый согласный в слове и определять его по глухости (звонкости).

Оборудование. Игрушки: кукла, грибок, собачка, зайка, волчок, фонарик, пушка, барабан, танк, дудочка; чек – буква.

Ход игры. Учитель раскладывает на столе игрушки и предлагает ребятам поиграть в «магазин»: «Я буду продавцом, а вы — покупателями. Подумайте, какую игрушку вы хотите купить. Но, покупая игрушку, вы должны заплатить за нее чеком-буквой, точно выбрав ту, которая обозначает первый звук названия игрушки». Надо также объяснить, какой это звук — звонкий или глухой. Если ответ правильный, игрушка считается купленной. Ученик берет ее, чтобы на перемене поиграть.

Учитель следит за тем, чтобы все ученики правильно и отчетливо проговаривали слова.

**Загадки**.

Цель. Развитие умения находить признаки, по которым отгадывается предмет, выделять первый согласный в слове-отгадке, характеризовать его по звонкости (глухости).

Смастерили из досок и надели поясок. И хранит посуда эта, с грядки собранное лето.

*(Бочка.)*

Кто по елкам ловко скачет и влезает на дубы? Кто в дупле орехи прячет, сушит на зиму грибы?

*(Белка*.)

На потолке в уголке висит сито, не руками свито.

*(Паутина)*

С неба к нам он прилетел, покружился, тихо сел, замерзающую землю в шубу теплую одел.

(*Снег)*

Меня хлопали лопатой, меня сделали горбатой, меня били, колотили, ледяной водой облили и скатились все потом с моего горба гуртом.

*(Горка.)*

Все время стучит, деревья долбит, но их не калечит, а только лечит.

(Дятел.)

Я с полями, с козырьком, с лентой алой и цветком. Я защищаю голову от солнца и от холода.

(Панама, шляпа.)

Он признался ножу: — Без работы я лежу. Построгай меня, дружок, чтобы я работать мог.

*(Карандаш*.)

**ТВЕРДЫЕ И МЯГКИЕ СОГЛАСНЫЕ**

Все игры, описанные в разделе «Звонкие и глухие согласные», можно использовать при прохождении темы «Твердые и мягкие согласные», подобрав соответствующий лексический материал и оборудование.

**Загадки.**

Цель. Развитие умения отгадывать загадки и различать твердые и мягкие согласные в начале слов-отгадок с последующей их записью.

Белый камушек растаял — на доске следы оставил.

(*Мел*.)

Пушистой маленькой хозяйке морозы не страшны: приберегла она на ветках сушеные грибы.

(*Белка.)*

Был сперва водой, потом прочным сделался мостом.

(*Лед*.)

Длиннохвостые крошки боятся кошки.

(*Мышки.)*

Зверь забавный сшит из плюша: есть и лапы, есть и уши.

Меду зверю дай немного и устрой ему берлогу.  
 (*Мишка.)*

За долиной на просторе он стоит зимою голый.

Лето начинается — в зелень одевается.

(*Лес.)*

Его бьют, а он не плачет, веселее только скачет.

*(Мяч.)*

**СЛОГ**

**Чудесный мешочек**.

Цель. Развитие умения делить слова на слоги.

Оборудование. Мешочек из пестрой ткани с различными предметами, в названиях которых два-три слога.

Ход игры. Ученики по порядку выходят к доске, вынимают из мешочка предмет и называют его. Слово повторяется по слогам или делится для переноса, в зависимости от задания.

Игра идет как соревнование. Ряду насчитываются очки.

**Телеграф.**

Цель. Развитие умения делить слова на слоги.

X о д игры.

Первый вариант. Учитель говорит: «Дети, сейчас мы с вами поиграем  
в телеграф. Я буду называть слова, а вы их по очереди будете  
передавать по телеграфу в другой город». Первое слово учитель  
произносит по слогам и сопровождает его хлопками. Затем он  
называет слово, а вызванный ученик самостоятельно произносит  
его по слогам, сопровождая хлопками. Если ученик неправильно  
выполнил задание, телеграф ломается: все дети начинают потихоньку  
хлопать в ладоши. Испорченный телеграф нужно починить, т. е.  
произнести слово правильно по слогам и отхлопать.

Ученик, правильно выполнивший задание или исправивший ошибку товарища, получает фишку. Выигрывает тот ряд или те ученики, кто был мастером и у кого больше фишек.

Второй вариант. Учитель говорит: «Сейчас мы с вами будем отгадывать слова. Я не назову их, а только передам по телеграфу: отстучу  
количество слогов. Вы должны подумать и сказать, какие это  
могут быть слова». Назвавший сразу два-три слова становится  
телеграфистом или получает флажок (по договоренности).

**Купи игрушку.**

Цель. Развитие умения определять количество слогов в слове.

Оборудование. Игрушки: мяч, кукла, мишка, машина, дудка, собака, кубики, пирамидка, матрешка, пушка.

Ход игры. Учитель раскладывает игрушки на столе и предлагает ученикам «купить» те из них, в названиях которых два слога. Ученик подходит к столу, выбирает игрушку, четко произносит слово по слогам. Если ответ правильный, ученик отставляет игрушку в сторону — она «куплена». После того как игрушки, в названиях которых два слога, «куплены», предлагается детям «покупать» игрушки, в названиях которых три слога.

В конце игры учитель выясняет, почему никто не «купил» мяч и пирамидку.

Комментарий для учителя. Для данной игры можно подбирать игрушки из наборов посуды, мебели. Вместо игрушек можно использовать картинки, изображающие предметы одежды, обуви и т. д. Соответственно изменяется и название игры.

**Молчанка.**

Цель. Развитие умения определять количество слогов в слове.

Оборудование. Карточки с цифрами 1, 2, 3 у каждого ученика.

Ход игры. Учитель называет слово, а ученики поднимают карточку с цифрой, соответствующей количеству слогов в данном слове.Подбор слов может быть произвольным и тематическим.

Комментарий для учителя. Из числа учащихся выделяется судья, который отмечает ошибки детей, насчитывая ряду штрафные очки.

**Кто быстрее**?

Цель. Развитие умения определять количество слогов в слове.

Оборудование. Слова, записанные на доске в два-три столбика (по количеству рядов).

Ход игры. Ученики по одному с каждого ряда выходят к доске и отмечают цифрой против слова в своем столбике количество слогов в нем. За каждое правильно указанное количество слогов ряд получает очко. Дополнительные очки насчитываются за найденные у соперника ошибки.

**Зоопарк.**

Цель. Развитие умения подбирать слова с заданным количест-  
вом слогов.

Оборудование. Три кармашка, на каждом нарисована клетка для зверей, под кармашками графическое изображение слогового состава слов (первый кармашек — один слог, второй — два слога, третий — три слога); карточки с изображением животных и их названиями.

Ход игры. Учитель говорит, что для зоопарка сделали новые клетки. Ребятам предлагается определить, каких зверей в какую клетку можно посадить. Ученики по порядку выходят к доске, берут карточку с изображением животного, прочитывают его название по слогам и определяют количество слогов в слове. По количеству слогов находят клетку для названного животного и кладут карточку в соответствующий кармашек.

Примерный материал. Картинки: Слон, верблюд, тигр, лев, медведь, крокодил, носорог, волк, лиса, жираф, лось, шакал, заяц, барсук.

**Слог — шаг**.

Цель. Развитие умения подбирать слова с заданным количеством слогов.

Ход игры.

Первый вариант. Учитель дает каждому ученику задание: «Сделай два шага вперед!», «Сделай три шага вперед!», «Сделай шаг вперед!»

Ученик должен вспомнить слово из стольких слогов, сколько шагов ему предложено сделать, и четко произнести его по слогам так, чтобы каждому шагу соответствовало произнесение одного слога.

Игровой жетон вручается тому, кто правильно «прошагал» слово.

Второй вариант. Все ученики получают по одной картинке. Представитель каждого ряда с поднятой картинкой делает столько шагов, сколько слогов в слове.

Выигрывает тот ряд, чьи представители сделали меньше ошибок и правильно «прошагали» названия своих картинок.

**Кто уйдет дальше?**

Цель. Развитие умения подбирать слова с заданным количеством слогов.

Ход игры. Один из учеников выходит к доске и идет от нее к классу, делая шаг на каждый слог выбранного им слова. Его остановка отмечается знаком на полу. Учитель спрашивает школьников, кто может уйти дальше, и вызывает к доске желающего. Если ученик прошагал дальше, т. е. подобрал слово с большим количеством слогов, его остановка также отмечается. Если остановка оказалась ближе, чем у предыдущего ученика, ход не засчитывается. Выигрывает тот, кто, правильно разделив слово на слоги, ушел дальше всех.

**Отгадайте, кого я называю**?

Цель. Развитие умения подбирать слова с заданным количеством слогов.

Ход игры. Учитель предлагает встать тем детям, чьи имена состоят из стольких слогов, сколько хлопков он сделает. Например: учитель хлопает три раза, учащиеся считают, после чего должны встать Се-ре-жа, Ма-ри-на, Та-ма-ра и т. д. Затем на два хлопка встают дети с именами в два слога.

**Собери слова.**

Цель. Развитие умения составлять слова из слогов; накопление в памяти слоговых образов.

Оборудование. Карточки со слогами.

Ход игры. Учитель пишет на доске слог ва и раздает по одной карточке каждому ученику. Ученики по порядку выходят к доске и прикладывают свою карточку к написанному слогу так, чтобы получилось слово. В конце игры учитель предлагает записать в тетрадь запомнившиеся слова по слогам.

Выигрывает тот, кто правильно и больше всех записал слов. Примерный материал. Слоги: тра, дро, та, за, гон, со, бук, тык, хал, клюк.

**Перевертыши.**

Цель. Развитие умения составлять слова из слогов; накопление в памяти слоговых образов.

Оборудование. Карточки со слогами (4—6) у каждого ученика.

Ход игры. Учитель называет по отдельности два слога. Ученики берут карточки со слогами и составляют из них сначала одно слово, потом, переставив слоги, другое. Выигрывают те, которые ответят, какие два слова получились.

Примерный материал. Слоги: сос, на; чай, ка; вес, на; ка, мыш; бан, ка; ла, ска; ни, тка; ра, но; на, ши; ка, кой.

**Точка.**

Цель. Развитие умения быстро составлять и прочитывать слова со сходными слоговыми структурами.

Оборудование. Большая карточка со словом точка. Карточки со слогами ве, кле, ни, лен, кис, кар, лас, фор, кур, у, коф, шу – у каждого ученика по одной.

Ход игры. Учитель предлагает детям прочитать слово на большой карточке, а затем добавить к этому слову слог на своей карточке так, чтобы получилось новое слово и подобрать к нему картинку. Игра идет как соревнование. Выигрывает ряд, который правильно составит слова и подберет соответствующую картинку.

**Полслова за вами.**

Цель. Развитие умения подбирать слова по данному слогу.

Ход игры. Учитель, обращаясь к каждому ученику по порядку, произносит первый слог двусложного слова. Ученик должен закончить слово, назвав второй слог. Если он не может подобрать слово, то выбывает из игры, а слово заканчивает его товарищ. Назвав два и более слов, начинающихся данным слогом, он может ввести в игру любого из выбывших одноклассников. Выигрывает тот, кто чаще всего помогал друзьям, выручая их.

**Цепочка.**

Цель. Развитие умения подбирать слова по данному слогу.

Ход игры. Дежурный записывает на доске слово, например, **окно** по слогам. Далее ученики подбирают слово, которое начинается "с последнего слога данного слова (но-ра), затем — новое слово, начинающееся слогом ра (ра-ма), и т. д. Выигравшим считается тот, кто последним закончил цепочку. Слабым учащимся предлагается набор картинок.

**Потерянный слог.**

Цель. Развитие умения подбирать слова по данному слогу.

Ход игры. Учитель говорит: «Наташа и Вова составляли различные слова из двух слогов. Но когда они хотели показать эти слова детям, случилась беда: слоги упали и рассыпались. У Наташи остался первый слог **ва** а у Вовы последний слог **ка.** Помогите им, дети! Какие слова составляли Наташа и Вова?»

Учащиеся составляют слова, подбирая к любому из данных слогов первый или последний слог. За каждое правильно названное слово ученик получает фишку. Выигрывает тот, кто больше всех набрал фишек.

**Найди ошибку.**

Цель. Развитие умения определять правильное и неправильное деление слов на слоги.

Оборудование. Слова, записанные на доске в следующей разбивке: пар-ус, пар-та, пар-к, пар-ад, пар-а, пар-ник.

Ход игры. Учитель говорит: «Мальчик не знал правил деления слов на слоги, а ему нужно перенести слова парус, парта, парк, парад, пара, парник. Он отделил во всех словах первую часть пар, а вторую часть решил перенести. Правильно ли он сделал? Найдите ошибки».

Правильный ответ оценивается фишкой. Победитель выявляется по сумме полученных фишек.

**Загадки.**

Цель. Развитие умения отгадывать загадки и делить на слоги (или для переноса) слова-отгадки с последующей их записью в тетрадях.

Ее всегда в лесу найдешь. Пойдем гулять и встретим. Стоит колючая, как еж, зимою в платье летнем.

(*Елка.)*

Далеко мой стук слышится вокруг, червякам я враг, а деревьям друг.

(*Дятел.)*

Мой хвост не отличишь от головы. Меня всегда в земле найдете вы.

(*Червяк)*

Из железа тучка, а у тучки ручка. Эта тучка по порядку полила за грядкой грядку.

(*Лейка.)*

С неба — звездой, на ладошке — водой.

*(Снежинки)*

Набита пухом, лежит под ухом.

*(Подушка*.)

Зверька узнаем мы с тобой по двум простым приметам: он в шубке серенькой зимой, А в рыжей шубке — летом.

(*Белка.)*

Под березой иль под елкой бродит кто-то весь в иголках. Берегитесь ночью, мыши! Он все видит, он все слышит.

(*Ежик.)*

Стоит Антошка — только шапка да ножка. Дождик пройдет — Антошка подрастет.

(*Гриб.)*

Что же это? Кап да кап! Мокрые дорожки. Нам нельзя идти гулять, Мы промочим ножки.

(*Дождь.)*

Только дождик удалился, в небе мостик появился, яркой выгнулся дугой, будто пояс золотой.

*(Радуга.)*

Не ворона, не синица – как зовется эта птица? Примостилась на суку - раздалось в лесу «ку-ку!».

(*Кукушка.)*

**АЛФАВИТ**

**Алфавит.**

Цель. Закрепление знания алфавита.

Оборудование. У каждого ученика по одной-две карточки с буквами.

Ход игры. Учитель читает стихотворение:

Буквы-значки, как бойцы на парад, В строгом порядке построены в ряд. Каждый в условленном месте стоит и называется ... (алфавит).

Ученики угадывают последнее слово стихотворения. Затем они называют признаки, по которым узнали алфавит. Учитель предлагает вспомнить порядок букв в алфавите и расставить их на наборном полотне. Ученики выходят к доске, когда подходит очередь тех букв, которые они имеют. Карточка с буквой ставится на наборное полотно. Когда все буквы выставлены, школьники хором читают алфавит. Выигрывают все, вовремя вышедшие с буквой к доске.

**Тридцать три богатыря.**

Цель. Закрепление знания алфавита.

Оборудование. Штрафные карточки.

Ход игры. Учитель предлагает классу загадку:

На странице букваря тридцать три богатыря.

Мудрецов-богатырей знает каждый грамотей.

Учащиеся называют отгадку и признаки, по которым они узнали алфавит. Далее учитель предлагает назвать буквы алфавита и сосчитать их. Для подсчета называемых букв назначается ученик-контролер. Остальные школьники называют по порядку буквы алфавита. Если ученик ошибся, он получает штрафной жетон, который должен вернуть на следующий день, перечислив буквы алфавит.

**Кто быстрее?**

Цель. Практическое применение знания алфавита.

Оборудование. Две-три стопки книг в зависимости от рядов в классе.

Ход игры. Каждому ряду дается одинаковое количество книг. Учащиеся раскладывают книги так, чтобы фамилии авторов располагались по алфавиту. Выполнение задания проверяется коллективно.

**Кто за кем?**

Цель. Практическое применение знаний алфавита.

Оборудование. Классная касса с заглавными буквами.

Ход игры. Каждый ученик называет свою фамилию, определяет, с какой буквы она начинается, берет соответствующую карточку из кассы. Когда все дети возьмут карточки, учитель предлагает им выстроиться в ряд по алфавиту. Правильность построения проверяется по классному журналу. Выигрывают те, которые верно определили свое место в ряду.

**Поможем зверям.**

Оборудование Картинки, изображающие животных, с подписями.

Ход игры. Учитель говорит: «Собрались в лесу звери, решили устроить концерт. Каждому хотелось выступить первым. Стали звери спорить. Обезьяна предложила выступать в порядке алфавита. И все звери согласились. Но только они не знали алфавита. Поможем им, ребята?»

Дети выходят по очереди к доске и закрепляют картинки с названиями животных в порядке алфавита. Если ученик ошибся, он получает штрафной жетон, который должен вернуть на следующий день, повторив алфавит.

Примерный материал. Картинки: слон, лев, тигр, обезьяна, гепард, волк, жираф, медведь, белка, заяц, кабан, дикобраз, енот, пантера, еж, носорог, рысь, шакал, хорь, антилопа.

**Словарь — наш друг.**

Цель. Закрепление знания алфавита; обогащение словаря.

Оборудование. Школьный орфографический словарь, карточки с буквами.

Ход игры. Каждый ученик получает карточку с буквой. Предлагается всем найти в словаре слова, начинающиеся с данной буквы, и четыре-пять из них выписать в тетрадь. Выигрывает тот, кто быстро, правильно, красиво выполнил задание и сумел объяснить значение выписанных слов. Первые пять учеников получают отличную оценку.

**Азбука в картинках**.

Цель. Практическое употребление знания алфавита; активизация словаря учащихся.

Оборудование. Азбука в картинках с пропусками на месте некоторых картинок и букв; набор фишек.

Ход игры. Учитель показывает ребятам незаконченное пособие и просит помочь в изготовлении азбуки в картинках для первоклассников. Для этого в пустых окошках надо написать или наклеить готовые буквы, нарисовать или вырезать и наклеить соответствующие картинки. На уроке проводится подготовка к изготовлению пособия. Ученики должны назвать пропущенные буквы и предложить к ним интересные картинки. Правильные ответы оцениваются фишками. Победитель определяется по количеству полученных фишек.

Комментарий для учителя. На уроках труда или во внеурочное время дети под руководством учителя или воспитателя заканчивают изготовление азбуки в картинках и передают пособие в первый класс.

**Танины игрушки, или делай, как Таня.**

Цель. Закрепление знания алфавита; выделение первого звука в слове.

Оборудование. Игрушки: кукла, мяч, утка, ведерко, барабан, ежик, обруч, юла, шары, зайка, лодка, ружье, пирамида, совок, гармошка, дудочка. (Возможна замена игрушек предметными картинками.)

Ход игры. Учитель говорит: «Жила-была девочка Таня. У нее было много игрушек. Играть Таня любила, а порядок наводить не умела. Когда девочка ложилась спать, игрушки начинали ссориться: кому с кем на полке стоять. Наконец им это надоело и решили они уйти от Тани. Испугалась девочка и обещала игрушкам, что всегда будет убирать их на место. А чтобы не забыть, где чье место, Таня расставила игрушки на полке в порядке алфавита. Сделайте, ребята, и вы так же, как Таня».

Ученик выходит к доске, берет игрушку, с которой надо начать, называет ее, определяет первую букву и ставит ее на место. Если игрушка выбрана неверно, ученик садится на место без поощрения. Игру продолжает другой ученик.

Комментарий для учителя. Игру можно усложнить: ребята называют дополнительно игрушки, которых нет у Тани, и указывают их место среди других.

**МЯГКИЙ ЗНАК НА КОНЦЕ И В СЕРЕДИНЕ СЛОВА**

**Лото.**

Цель. Развитие фонематического слуха; умение определять в слове последний согласный по твердости и мягкости.

Оборудование. У каждого ученика карточки лото с буквами в шести квадратиках; пять фишек.

Ход игры. Учитель называет слова с мягким и твердым согласным на конце. Учащиеся закрывают соответствующие квадратики. После того как карточка лото (кроме одного квадрата) закрыта фишками, учащиеся вспоминают, какие слова названы учителем, определяют, какой квадратик не нужно было закрывать. Называются победители, т. е. те, кто правильно закрыл пять квадратиков.

Примерный материал. Слова: пень, пыль, сухарь, комар, пенал, кран.

**Найди картинке место.**

Цель. Развитие фонематического слуха; умение определять в слове последний согласный по твердости-мягкости.

Оборудование. В каждом ряду карточка лото с твердыми и мягкими согласными в квадратиках и набор предметных картинок с конечным твердым или мягким согласным в их названии. (У каждого ученика по одной картинке.)

Ход игры. По команде учащиеся берут каждый свою картинку и кладут ее на квадратик с буквой (или буквами, например пь), соответствующей конечному согласному в названии картинки. При этом каждый ученик имеет право переложить любую картинку на карточке лото своего ряда, если считает, что место ей выбрано неправильно. Выигрывает ряд, который быстрее закончил работу и правильно ее выполнил.

**Пять названий.**

Цель. Закрепление написания слов с мягким знаком; развитие умения дифференцировать твердые и мягкие согласные.

Оборудование. Таблица с изображением животных.

Ход игры. Учащиеся называют животных, затем записывают в тетрадь только пять из этих названий. Слова нужно выбрать такие, в которых звуков меньше, чем букв (только те, что оканчиваются на мягкий согласный).

Представители каждого ряда проверяют правильность выполнения правил игры рядом-соперником. Выигрывает ряд, получивший больше жетонов.

Примерный материал. Картинки: лось, волк, хорь, слон, крот, олень, рысь, лев, медведь, тигр, гусь, конь, лань, носорог.

**Картинное лото.**

Цель. Активизация словаря учащихся; развитие умения писать  
слова с ь на конце.

Оборудование. У каждого ученика карточка лото с картинками (гусь, конь, мальчик, деньги, цепь, пальто, морковь, кисть, будильник, коньки, кольцог фасоль, пальцы, ель, альбом), сгруппированными в различных сочетаниях по три на каждой карточке: предметные картинки с названиями для ведущего; по три фишки у каждого ученика. (См. Приложение.)

Ход игры. Ведущий берет маленькую картинку и называет предмет, изображенный на ней, или читает подпись. Ученики ищут соответствующую картинку на своих карточках лото. Кто нашел, поднимает руку. Отвечающий четко произносит слово, выделяет мягкий согласный, мягкость которого на письме обозначается мягким знаком. После правильного ответа все ученики, нашедшие у себя на карточке названный предмет, закрывают его фишкой. Выигрывает тот, кто первым закрыл всю карточку лото. Выигравшему предоставляется право в следующей игре быть ведущим.

**Заполни квадраты.**

Цель. Активизация словаря учащихся; развитие умения писать слова с **ь** на конце.

Оборудование. Прямоугольники, поделенные на клетки по количеству букв в слове. В начале каждой строчки картинка.

Ход игры. Каждый ряд получает карточку и выбирает представителя. По сигналу ученики, сидящие на передних партах, вписывают одно слово в клетки верхней строчки и передают карточку сзади сидящим ученикам и т. д. Заполненная карточка возвращается представителю своего ряда, который проверяет ее, исправляет ошибки и передает учителю.

Очки начисляются: за каждое верно написанное слово — по одному очку, два очка - за выполнение работы первыми.

**Ромашка.**

Цель. Закрепление умения объяснить орфограмму. Оборудование. Ромашка, сделанная из цветной бумаги картона. С обратной стороны лепестков приклеены предметные картинки, в названиях которых пишется мягкий знак (на конце и в середине слова). Лепестки легко отрываются.

Ход игры. Ромашка прикрепляется к доске. Ученики по порядку выходят к доске, отрывают один лепесток ромашки, называют картинку, проговаривают слово по слогам и объясняют орфограмму. При правильном выполнении задания ответивший ученик забирает лепесток. Выигрывает тот ряд, у которого больше лепестков.

**Укрась елку.**

Цель. Закрепление умения объяснить орфограмму.

Оборудование. Две объемные или картонные плоские елки; елочные игрушки (два комплекта), сделанные школьниками на уроках труда из бумаги, картона, ниток, пластилина, природного материала: гусь, конь, рысь, олень, карась, медведь, морковь, фасоль, будильник, сосулька, апельсин, мальчик, кровать.

Ход игры. Ученики по порядку, от каждой из двух команд выходят, берут со стола игрушку, называют ее и объясняют, после какой согласной пишется мягкий знак в данном слове. Если объяснение верное, ученик вешает игрушку на елку. Выигрывает команда, первой украсившая елку.

**Пешеходы.**

Цель. Закрепление умения объяснить орфограмму.

Оборудование. Прикрепленный к доске лист бархатной бумаги, на которой отмечено место перехода улицы; две-три человеческие фигурки разного цвета, также вырезанные из бархатной бумаги; у учителя набор предметных картинок, имеющих в названиях мягкие согласные, мягкость которых на письме обозначается ь.

Ход игры. К доске выходят представители команд для передвижения фигур по пешеходной дорожке. Учитель показывает предметные картинки каждой команде по очереди. Ученики должны назвать их и объяснить изучаемую орфограмму. Если ответы правильные, представители передвигают фигурки на одну полоску вперед. Неточный ответ лишает команду права передвинуть фигурку по переходу. Выигрывает та команда, которая быстрее перейдет улицу. Комментарий для учителя. Игра может быть использована на уроках по другим темам, где требуется объяснение любой изучаемой орфограммы.

**Сажаем деревца.**

Цель. Активизация словаря на изучаемое правило.

Оборудование. У каждого ряда наборное полотно и плоские фигурки елочек (можно использовать для этого счетный материал).

Ход игры. Учитель объявляет условия игры: «Чтобы посадить деревце, нужно назвать слово, которое пишется с мягким знаком».

Сидящий впереди ученик первого ряда называет слово, выделяет мягкий согласный и ставит фигурку елочки на наборное полотно своей команды. Затем идет первый ученик второго ряда, затем -третьего. Дальше работу продолжают ребята, сидящие за второй партой каждого ряда, и т. д. Если ученик затрудняется назвать Ислово, команда пропускает свой ход. Игра продолжается до заранее назначенного времени или до тех пор, пока не ответят все желающие в порядке очереди. Выигрывает ряд, «посадивший» больше елочек.

**Выйди на крылечко — назови словечко.**

Цель. Активизация словаря на изучаемое правило.

Оборудование. Карточки с парами букв: **рь, сь, ть, нь, ль.**

Ход игры. Ведущий показывает всем по порядку одну и ту же карточку и предлагает: «Выйди на крылечко — назови словечко». Ученик встает и называет слово с требуемой орфограммой. Если ребенок не смог назвать слово, он «не выходит на крылечко», т. е. садится на место, а ведущий предлагает назвать слово со следующей парой букв представителю другого ряда.

Игра продолжается до тех пор, пока за партой не останется сидящим ни одного ученика. Если же в игре окажутся ребята, не сумевшие назвать ни одного слова, тогда можно подвести итоги игры по рядам. Выигрывает ряд, у которого осталось меньше сидящих учеников.

**Фанты.**

Цель. Расширение круга слов на изучаемое правило; отработка умения объяснить их написание.

Оборудование. Коробка с фантами; набор карточек с краткими определениями различных предметов или явлений.

Ход игры. Класс делится на две команды. Учитель предлагает одну из карточек с выражением, которое нужно заменить одним словом, содержащим изучаемую орфограмму. Если слово найдено и правильно объяснено, отвечающий берет из коробки фант. Если первая команда не может дать правильного ответа, учитель обращается с той же карточкой к ее соперникам и за правильный ответ награждает их фантом. Право же первой команды на очередной ответ не теряется. По окончании игры производится подсчет фантов и выявляется победитель.

Комментарий для учителя. Право оценивать ответы можно предоставить противоположной команде. Если соперники дали ошибочную оценку, они возвращают в коробку один фант.

Примерный материал.

Часть растения под землей. (Корень.)

Часть лестницы, на которую ставят ногу. (Ступенька.)

Рабочий, который вытачивает металлические изделия. (Токарь.)

Кусок ткани, которым покрывают стол. (Скатерть.)

Число, большее шести, но меньшее восьми. (Семь.)

Первый месяц года. (Январь.)

Домашнее животное, на котором ездят или возят что-нибудь. (Лошадь.)

Площадка со ступеньками перед входом в дом. (Крыльцо.)

Широкая аллея в середине улицы. (Бульвар.)

Часть суток. (День.)

Хвойное дерево с короткими иглами. (Ель.)

Урок физических упражнений. (Физкультура.)

**ИГРОТЕКА**

Цель. Развитие словаря учащихся; закрепление правописания слов с мягким знаком.

Оборудование. Различные фигуры, разделенные на квадраты.

Ход игры. Игра проводится либо индивидуально, либо коллективно. В первом случае каждый ученик получает листок с кроссвордом и отгадывает его, вписывая карандашом пропущенные буквы. Первые пять учеников, правильно заполнившие клетки, получают оценку «5». Задание индивидуализируется в зависимости от возможностей школьников. Если игра идет коллективно, в виде соревнования по рядам, все команды поочередно заполняют на доске одинаковое число строк.

**1.** В клетки вписать слова, которые обозначают названия: южного дерева (пальма), танца (полька), мелкой рыбки (килька), верхней одежды (пальто), части руки (пальцы), дороги для поездов, трамваев (рельсы).

**2**. В клетки вписать слова, которые обозначают названия: части суток (день), летнего месяца (июнь), домашнего животного (конь), рыбы (окунь), дикого животного с рогами (олень), времени года (осень).

**3. Начинай с буквы с.**

1. Покрывало на стол.

2. Куст с сильно пахнущими цветами.

3.Чтобы поймать одну рыбку, нужна удочка, а чтобы поймать  
сразу много рыбы, нужна ... .

4. Комната, в которой только спят.

5.Что отдельно не едят, но всегда добавляют в пищу?

6.Засохший хлеб.

7.Висит за окошком кулек ледяной. Он полон капели и пахнет весной.

*(Скатерть, сирень, сеть, спальня, соль, сухарь, сосулька.)*

**4. Начинай с буквы к.**

1.Площадка со ступеньками перед входом в дом.

2.Третье блюдо за обедом.

3.Домашнее животное.

4.Льется речка — мы лежим. Лед на речке — мы бежим.

5.День прошел, пора уж спать. В спальне ждет меня ... .

*(Крыльцо, кисель, конь, коньки, кровать.)*

**5. Начинай с буквы п.**

1.Меня в лесу оставили, весь век торчать заставили. В шапке снежной я зимой, летом — с бритой головой.

2.Слово, противоположное по значению слову **вред.**

3. Я — домик, но только совсем безэтажный. Я тонкий некрашеный домик бумажный. Живут там приветы, ответы, вопросы…Но внутрь никого не пускают без спроса. Хозяева молча в потемках лежат, марки с печатями их сторожат.

4.Школьная сумка.

5.Вместе братцы лезут драться, вместе мыться и плескаться. Вот какие «пять да пять».Угадайте, как их звать?

6.Верхняя теплая одежда.

7.Что стоит в конце страницы, украшая всю тетрадь? Чем вы можете гордиться? Только лишь оценкой ... .

*(Пень, польза, письмо, портфель, пальцы, пальто, пять.)*

**6. Начинай с буквы м.**

1.Ходит дворник с метлой, подметает снега — запылил белой мглой и поля, и луга.

2.Овощ.

3.Она — девочка. Он — … .

4.Кто в лесу глухом живет, неуклюжий, косолапый? Летом ест клубнику, мед, а зимой сосет он лапу.

5.Стол, стул, шкаф, кровать — это ... .  
*(Метель, морковь, мальчик, медведь, мебель.)*

**Угадай последнее слово и запиши.** I

Цель. Развитие словаря учащихся; закрепление правописания слов с мягким знаком на конце и в середине слова.

Ход игры. Учитель читает стихотворение без последнего слова. Ученики по очереди из каждого ряда отгадывают его по смыслу и рифме. Ученик, отгадавший первым, получает право продиктовать слово всему классу и вызвать любого одноклассника проговорить это слово.

Я в любую непогоду

Тороплюсь забраться в воду.

Но к обеду я вернусь— Го-го-го! — гогочет ...

*(гусь).*

Я по чтению опять

Получил оценку ...

*(пять).*

В этот праздничный весенний день

Расцвела душистая ...

*(сирень)*

Без ключа, ты мне поверь,

Не откроешь эту ...

*(дверь).*

Солнышку послушна звонкая капель.

Ожила природа, на дворе ...

*(апрель).*

Все играли, а вратарь в это время грыз ...

*сухарь).*

Я буду уголь добывать,

Как мой отец и моя ...

*(мать).*

Сквозь грохот пушек и огонь

Бойца проносит верный ...

*(конь).*

В лесу мне видеть довелось,

Как грыз кору могучий ...

*(лось).*

Вот готовы стены —

Нужно в них теперь

Выдолбить оконце

И прорезать ...

*(дверь).*

Думаю, известно всем:

Дней в неделе ровно ...

(*семь).*

В ночь мороз,

С утра капель. |

Значит, на дворе ...

*(апрель).*

Ты надел совсем не то:

Нужна не шуба, а ...

*(пальто).*

Зимние каникулы!

Веселые деньки!

Нужны ребятам санки,

лыжи и ...

*(коньки).*

Люся сморщила лицо:

* Не пойду я на ...

*(крыльцо).*

Я купила себе книжку,

А Павлуше — красный шар

И пошла искать братишку

На Сиреневый ...

*(бульвар).*

Коту Мурзику не лень

Умываться целый ...

*(день).*

От зубастых щук таясь,

Стороной проплыл ...

*(карась).*

**Загадки.**

Цель. Отгадывание загадок; закрепление правописания слов с мягким знаком.

Целый день купается, все не разувается. День и ночь на ножках красные сапожки.

*(Гусь.)*

Ходит к речке смело весь в наряде белом. У него на ножках красные сапожки.

*(Гусь.)*

Ежедневно в семь утра он трещит: — Вставать порррррра!

*(Будильник.)*

Он всюду — в поле и в саду, но в дом не попадет. И никуда я не пойду, покуда он идет.

*(Дождь.)*

С неба падает слезами, По земле бежит ручьями.

*(Дождь.)*

Одной ручкой всех встречает, другой ручкой — провожает.

*(Дверь.)*

Каждый год я к вам лечу - зимовать у вас хочу. И еще красней зимой ярко-красный галстук мой.

*(Снегирь.)*

Эта книга не простая, по ней я буквы изучаю.

*(Букварь.)*

Это кто такой садовник? Полил вишни и крыжовник, Полил сливы и цветы, вымыл травы и листы.

*(Дождь.)*

Ей бродить ничуть не лень рядом с вами целый день. Стоит солнышку зайти, как ее вам не найти.

*(Тень.)*

Что за дерево-девица? Не швея, не мастерица, ничего сама не шьет, а в иголках круглый год.

*(Ель.)*

Трав копытами касаясь, ходит по лесу красавец. Ходит смело и легко, рога раскинув широко.

*(Лось.)*

Забралась на карниз, нос повесила вниз. На ночь слезы прячет, а на солнце плачет.

*(Сосулька.)*

**СОЧЕТАНИЕ ГЛАСНЫХ С ШИПЯЩИМИ**

**Отрицай**.

Цель. Закрепление правописания слов с сочетаниями **ча-** **ща.**

Оборудование. Слова, записанные на доске в три столбика. В каждом столбике столько слов, сколько человек в одной группе.

Ход игры. Класс делится на три группы, каждой предлагается столбик слов. Ученики по порядку выходят к доске и записывают словосочетание со словом *нет,* например: *плащ* — *нет плаща.*

Работу начинают по сигналу учителя одновременно три группы. Выигрывает та из них, которая первой выполнила задание, не сделав при этом ошибок.

Примерный материал. Слова: *плащ, грач, врач, мяч, ключ, борщ, лещ, меч, луч, обруч, силач, трубач, кирпич, товарищ, калач.*

**Один — много.**

Цель. Закрепление правописания слов с сочетаниями ***жи* — *ши.***

Оборудование. Слова в единственном числе, записанные в два-три столбика, по количеству играющих групп.

Ход игры. Класс делится на несколько равных групп. Каждой из них предлагается столбик слов. Слов в столбике столько, сколько человек в группе. Ученики по порядку выходят к доске и изменяют очередное слово так, чтобы оно обозначало много предметов, т. е. записывают его во множественном числе. Например: *еж* — *ежи.* Работу начинают по сигналу учителя одновременно три группы. Записав все слова, группы проводят взаимопроверку и исправляют ошибки. При выявлении победителя учитывается быстрота и правильность выполнения задания, а также качество работы над ошибками, обнаруженными другой командой.

Примерный материал. Слова: *еж, уж, ухо, ерш, лужа, лыжа, мышь, нож, чиж, груша, крыша, этаж, калоша, камыш, малыш, стриж, шалаш, ландыш, гараж, карандаш, пляж.*

**Он — я.**

Цель. Закрепление правописания слов с сочетаниями ***чу* —** ***щу.***

Оборудование. Слова, записанные на доске в три столбика.

Ход иг р ы. Класс делится на три группы, каждой предлагается столбик глаголов. По сигналу учителя от каждой группы выходят по порядку ученики и записывают по одному слову со значением «я делаю» соответственно данному, например: *стучит* — *я стучу.* Выигрывает та группа, члены которой первыми закончили работу, не сделав при этом ошибок.

П р и м е р н ы й материал. Слова: *стучит, молчит, учит, ищет, летит, тащит, чистит, хочет, плачет, скачет, тратит, выручит, выключит, угостит, встретит, простит, трещит, рычит.*

**Шипящие.**

Цель. Активизация слов с изучаемыми орфограммами и закрепление их правописания *(ча* — *ща,**жи* — *ши, чу* — *щу)-*

Оборудование. 1. У каждого играющегосемь слогов ***жи*** и набор других слогов, которые в сочетании с этим слогом образуют слова: *но, лы, у, чи, лу, ли, раф.*

У каждого играющег**о** восемь слогов *ши* и набор следующих  
слогов: *гру, ер****,*** *кры, мы, пы, на, у, пит.*

У каждого играющегошесть слогов *ча* и слоги *да, ку, ту,**сы, ща,**шка.*

У каждого играющегочетыре слога ***ща*** и набор слогов  
*ро, пи, ча, вель.*

У каждого играющегосемь слогов *чу* и четыре слога ***щу,***а также слоги *дак,**жой, гун, лок****,*** *лан, ка, кри, пла, та, чи, про****.***

Ход игры. Слоги с изучаемой орфограммой (один из вариантов) раскладываются столбиком. Затем к ним приставляются слева или справа другие слоги, так, чтобы получилось слово. Выигрывает тот, кто первый сложит в слова все имеющиеся слоги.

Пруд.

Цель. Закрепление правописания шипящих в сочетании с гласными; умение объяснять орфограммы.

Оборудование. Фигурки рыбок, на обратной стороне которых написано слово с пропуском гласных после шипящих.

Ход игры. Рыбки прикрепляются к магнитной доске или к фланелеграфу. Учащиеся выступают в роли рыбаков. Рыбка считается пойманной и остается у ученика, если он, взяв рыбку, вставил в слово нужную гласную и объяснил ее правописание. Если одно из условий не выполнено, рыбка возвращается в «пруд».

Выигрывает ряд, у которого больше «пойманных» рыбок.

Комментарий для учителя. При закреплении нескольких орфографических правил на обороте рыбки может быть написано несколько слов, каждое с пропущенной буквой в соответствии с требуемой орфограммой.

**Лото.**

Цель. Активизация слов с изучаемой орфограммой и закрепление их правописания. Оборудование. Карточки лото с картинками: зайчата, кувшин, чулки, чайка, лыжи, щука, чашка, снежинка, карандаш, чайник, перчатка, груши, свеча, мыши, ежи, моржи, роща, ландыши -по три картинки в различных сочетаниях; у ведущего отдельные маленькие карточки со словами; у каждого ученика по три фишки. (См. Приложение.)

Ход игры. Ведущий берет маленькую карточку и прочитывает слово. Ученики ищут соответствующую картинку у себя на карточках лото. Кто нашел, поднимает руку. Отвечающий должен объяснить написание слова. Если объяснение правильное, он закрывает картинку со словом. Все остальные, у кого тоже есть такая картинка, кладут на нее фишку. Выигрывает тот, кто первым закроет всю карточку лото.

**Лесенка.**

Цель. Закрепление правописания слов с изучаемой орфограммой.

Оборудование. На доске помещены таблицы в количестве, равном числу команд.

Ход игры. Класс делится на несколько групп. От каждой группы к доске по порядку выходят ученики и заполняют одну пустую клетку в своей лесенке.

Побеждает та группа, которая первой «спуталась с лесенки», не сделав при этом ошибок.

(ужи, уши) (туча, ерши) (этажи, афиши) (задача, добыча) (ландыши, выключу)

(ножи)

(лежит)

(начало)

(овчарка)

(пушистый)

I Круги.

Цель. Накопление слов с изучаемой орфограммой.

Оборудование. Круги, сделанные из картона, со слогами.

Ход игры. Представители каждого ряда подбирают слоги, записанные в круге, так чтобы из них составились слова с сочетаниями жи — ши, ча — ща, чу — щу.



**группу.**

Ход игры. Класс делится на группы по рядам. По сигналу ученики Выигравшим считается ряд, который быстрее и без ошибок записал все слова на доске.

Начинай с буквы ч.

Цель. Активизация слов с изучаемой орфограммой и закрепление их правописания.

Оборудование, квадраты.

Геометрическая фигура, разделенная на

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ч | ч | ч | ч | ч | ч | ч | ч |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

1. У Валюши день рожденья!  
Всех, Валюта, угощай.  
Вот ватрушки,

Вот варенье,

Вот горячий, крепкий ... .

Густой лес.

Белокрылая птица над морем

летает. Рыбу увидит — клювом

хватает.

4. Посуда для питья. .

Продолжи ряд: носки, гольфы, колготки, ... .

Слово, противоположное по смыслу слову редко.

Друг за другом по тарелке  
День и ночь шагают стрелки.

Время: секунда, минута, ... .

(Чай, чащак чайка, чашка, чулки, часто, часы, час.)

Ход игры. Учащиеся индивидуально заполняют квадраты в

соответствии с заданием. Выигрывает тот, кто первым заполнил

все вертикальные полосы.

Эту же игру можно проводить коллективно. В этом случае

слова вписываются представителями рядов.

Эстафета.

Цель. Накопление слов с изучаемой орфограммой. .

Оборудование. Один лист бумаги на каждую каждого ряда, начиная с последней парты, записывают на листке бумаги по одному слову с изучаемой орфограммой и передают лист впереди сидящим. Выигрывает та группа, ученики которой первые по эстафете передадут учителю лист бумаги с правильно выполненным заданием.

Загадки.

Цель. Развитие умения отгадывать загадки; закрепление правописания слов-отгадок.

Они по снегу быстро мчатся И провалиться не боятся.

(Лыжи.)

Мухи белые летели, На дворы, на к§ыши сели. Не сочтете белых мух, Что летают словно пух.

(Снежинки.)

На плите стоит, пыхтит, А из носа пар валит.

(Чайник.)

Стой, плотва и караси! И пощады не проси: Я хозяйка здесь в пруду, На охоту я иду.

(Щука.)

,58

Белые горошки На зеленой ножке.

(Ландыши.)

Голова огнем пылает, Тело тает и сгорает. Я полезной быть хочу: Лампы нет — я посвечу.

(Свеча.)

Маленькие зверьки, Серенькие шубки, Черненькие глазки, Остренькие зубки.

(Мыши.)

Угадай последнее слово и запиши.

Цель. Активизация словаря; закрепление правописания слов на изучаемое правило.

Ход игры. См. игру с таким же названием в теме «Мягкий знак на конце и в середине слова» на с. 52.

1зина

.. (машина).

Не' поедет без бе Наша быстрая

Для мамы сегодня

внимательный сын

|1удесные розы поставил в ...

*(кувшин).*

Стали звездочки кружиться, Стали на землю ложиться, Нет, не звезды, а пушинки, Не пушинки, а ... *(снежинки).*

Захотели малыши Поточить ... *(карандаши).*

Наша Мурка спит и слышит, Как в углу скребутся ...

*(мыши).*

Рыболову, вот так штука, На крючок попалась ...

*(щука).*

Удивляется наш Сашка: — Блюдце есть, а где же ... *(чашка)?*

Принесла нам дождь

плакучий Эта грозовая ... *(туча).*

*(ножи).*

Ты к обеду положи Ложки, вилки и ...

Собирают ребятишки В парке желуди и ...

*(шишки).*

За лесом в болотной глуши От ветра шуршат ...

*(камыши).*

Я от досады чуть не плачу — Не решается ... *(задача).*

Я откликаться не хочу.

Меня зовут, а я ... *(молчу).*

Белокрылые хозяйки, Над волной летают ...

*(чайки).*

Я только нитки отыщу

И змея в небо ... *(запущу).*

Слоник хоботом, как душем, Моет спину, моет ... *(уши).*

**ЗВОНКИЕ И ГЛУХИЕ СОГЛАСНЫЕ**

**НА КОНЦЕ И В СЕРЕДИНЕ СЛОВА**

Буква заблудилась.

Цель. Развитие умения объяснять правописание слов со звонкими и глухими согласными на конце и в середине слова.

Оборудование. На доске домики, в окошках помещены буквы, составляющие слово; одно окошко пустое. Карточки с парными звонкими и глухими согласными у **каждого ученика.**

Ход игры. Учитель говорит:

Неизвестно, как случилось, Только буква заблудилась. Вы, друзья, ее найдите, В этот домик посадите.

Показывает на пустое окошко.

Дети поднимают карточку с буквой, которую нужно вставить в пустое окошко. Вызванный ученик объясняет правописание данного слова, изменяя его так, чтобы после сомнительной согласной стояла гласная. Правильное объяснение оценивается двумя баллами.

Назови много предметов.

Цель. Отработка способов проверки написания слов со звонкими и глухими согласными на конце.

О б о рудование. Предметные картинки.

Ход игры. Учитель называет предмет или показывает его изображение на картиаке. Ученик должен назвать много таких предметов и указать при этом, какую согласную букву нужно писать 1на конце первого слова. Правильный ответ оценивается двумя баллами.

Примерный материал. Дуб, гриб, зуб, суп, бровь, клюв, шарф, пирог, сапог, утюг, флаг, галстук, звук, фартук, год, гвоздь, дождь, ряд, плод, отряд, след, сад, пруд, площадь, поезд, кот, мост, халат, салат, арбуз, колхоз, рассказ, лес, гараж, |ож, этаж, ландыш.

Назови маленький предмет.

Цель. Отработка способов проверки написания слов со звонкими и глухими согласными на конце.

Оборудование. I вариант: большая карточка с суффиксом *-ик;* II вариант: большая карточка с| суффиксом *-ок.*

Ход игры. Учитель называет большой предмет, а ученики соответствующий маленький предмет, добавляя к слову суффикс *-ок* или *-ик* (карточку с нужным суффиксом учитель держит в руке). Например: *дуб* — *дубок, сад* — *садик.*

Отвечающийд ученик должен также назвать согласную, которую нужно писать наРконце первого слова. Правильный ответ оценивается двумя баллами.

Примерный материал. Слова для I варианта: *лоб, столб, шарф, клюв, год, дождь, огород, пруд, сад, бант, брат, кот,*

**|60**

*куст, мост, халат, хвост, арбуз, рассказ, таз, нос, еж, карандаш;* слова для II варианта: *дуб, гриб, зуб, остров, лед, ряд, холод, мост, воз, лес, город.*

**Не соглашайся.**

Цель. Отработка способов проверки написания слов со звонкими и глухими согласными на конце-.

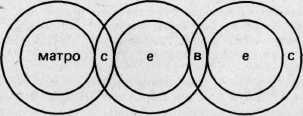
Ход игры. Учитель произносит слово, а ученик повторяет его с отрицанием *нет (сугроб* — *нет сугроба).* При ответе акцент делается на согласный перед конечным гласным. Далее ученик называет согласную, которую нужно писать в первом слове: «В слове *сугроб* на конце пишем *б»* (или 1& в слове *голубь).*

Примерный материал. Слова: *сугроб, хлеб, голубь, клуб, тулуп, укроп, морковь, обувь, обрыв, улов, шарф, берег, враг, друг, круг, луг, пирог, овраг, снег, сапог, творог, утюг, флаг, мак, галстук, бык, рыбак, дед, завод, лошадь, обед, парад, отряд, площадь, поезд, тетрадь, гость, крот, салют, грязь, мороз, рассказ, вальс, гусь, лось, багаж, гараж, пляж, сторож, ландыш.*

**Не разорви цепочку.**

Цель. Отработка способов проверки написания слов со звонкими и глухими согласными на конце.

| Оборудование. На доске нарисованы кольца, соединенные в цепочку.



Ход игры. Учитель называет слова, а ученики, выходя по порядку к доске, записывают по одному слову в каждое кольцо цепочки так, чтобы начиналось оно с последней буквы предыдущего слова. В свою очередь, его последняя буква будет служить началом следующего слова. При этом последние (первые) буквы следует писать в местах соединения колец. Если кто-либо из ребят напишет последнюю букву в слове неправильно, цепочка порвется. Чтобы этого не произошло, ученик, допустивший ошибку, исправляет ее, в доказательство изменяет слово так, чтобы после согласного стоял гласный.

Примерный материал. Слова: *матрос, сев, вес, слог, готов, вальс, сугроб, берег, город, дуб, багаж, жук, колхоз, зуб, букет, тулуп, парад, дрозд; клюв, враг, груз, завод, друг, голос, сапог, галстук, карандаш, шкаф, флаг, гриб, бант, труд, дневник, колос, снег, год, дед.*

**—.. 61**

**Квадраты.**

Цель. Отработка способов проверки написания слов со звонкими и глухими согласными на конце. -

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** |  |  |  | **2** |
|  |  | | |  |
|  |  |
|  |  |
| **3** |  |  |  |  |

Ход игры. Проводится так же, как в теме «Мягкий знак на конце и в середине слова» на с. 45.

**По вертикали.** 1. Населенный пункт.

2. Предмет для рисования красками.  
**По горизонтали.** 1. Сигнал, подава  
емый тепловозом или электровозом.

3. Осадки.

*(Город, кисть, гудок, дождь.)*

**По вертикали.** 1. Изделие из теста с начинкой. 2. Певчая птица.

**По горизонтали.** 1. Тепловоз с вагонами. 3. Населенный пункт.

*(Пирог, дрозд, поезд, город.)*

**Назови большие предметы.**

Цель. Отработка способов проверки написания слов со звонкими и глухими согласными в середине слова.

Ход игры. Учитель произносит слова с уменьшительно-ласкательным значением (называет «маленькие» предметы), а ученики — родственные им слова без этого значения («большие» предметы). Подобрав родственное слово, они поясняют, какую согласную надо писать в первом случае, например: *«Дубки* — *дубы.* В слове *дубки* пишем букву б».

Игра может быть организована по рядам или индивидуально.

Примерный материал. Слова: *дубки, грибки, губки, рыбка,  
лапка, репка, головка, канавка, островки, травка, ягодка, лошадки,  
березка, глазки, мышки, кашка.* 1

**Скажи о предмете ласково.**

Цель. Отработка способов проверки написания слов со звонкими и глухими согласными в середине слова.

Ход игры. Учитель называет предмет, а ученик изменяет слово так, чтобы предмету было данс| ласковое название, и объясняет, какая согласная пишется в первом случае: *«Коробка* — *коробочка.* В слове *коробка* пишем букву *б. Бумажка — бумажечка.* В слове *бумажка* пишем букву ***ж».***

Примерный материал. Слова: *коробка, трубка, юбка, кепка, кнопка, шапка, булавка, веревка, винтовка, морковка, будка, дудка, лодка, незабудкш, ветка, клетка, сетка, утка, блузка, повязка, указка, сказка, занавеска, редиска, краска; бумажка, дорожка, книжка, кружка, ложка, ножка, подружка, верхушка, игрушка, избушка, кошка, крошка, лягушка, матрешка, рубашка, чашка.*

**Назови один предмет.**

Цель. Отработка способов проверки написания слов со звонкими и глухими согласными в середине слова.

Ход игры. Учитель называет много одинаковых предметов (т. е. имя существительное во множественном числе), а ученик соответственно — один предмет, объясняя, какую согласную надо писать в первом случае в середине слова: *«Дубки* — *дубы.* В слове *дубки* пишем букву б».

Примерный материал. Слова: *дубки, грибки, зубки,  
клубки, островки, когти, локти, гудки, порядки, бережки, дружки,  
пирожки, прыжки, рожки, сапожки, снежки, флажки, порошки,  
глазки, колоски, куски.* 1

Комментарий для учителя. Три вышеописанных игры можно проводить с мячом.

**Назови слово, противоположное по значению.**

Цель. Отра#отка способов проверки написания слов со звонкими и глухими согласными в середине слова; активизация словаря.

Ход игры. Класс делится на две-три группы: по рядам или на девочек и мальчиков. Учитель называет слово каждой команде по порядку. В ответ любой ученик из группы должен сказать |лово, противоположное по значению заданному, выделить в нем сомнительный согласный, подобрать проверочное слово. Победителем считается команда, которая даст больше правильных ответов. В случае затруднения команды помогают друг другу, получая за это дополнительное очко.

Примерный материал. Слова: *смелый (робкий), неуклюжий (ловкий), тяжелый (легкий), твердый (мягкий), шершавый (гладкий), густой (жидкий), кислый (сладкий), далекий (близкий), высокий (низкий), широкий (узкий), частый (редкий).*

**Куда причалят лодки?**

Цель. Закрепление правописания слов со звонкими и глухими согласными на конце и в середине слова.

Оборудование. Две плоские фигурки лодок с парусами; на парусе одной лодки написана буква б, на парусе другой — буква ***п*** (или ***д*** и *т,* ***з*** и *с,* ***ж*** и *ш).* На доске записаны столбиком слова с пропущенными оппозиционными согласными.

Ход игры. Играющие по порядку выходят к доске. Каждый ученик работает с одним словом. Он должен выбрать лодку с нужной согласной, подвести ее к данному слову, доказать правильность своих действий подбором проверочного слова и вписать букву на место пропуска.

Примерный материал. Слова: *чашка, ложка, книжка, бумажка, катушка, пушка, обложка, крышка, флажки, кошка, пирожки, мышка, снежки, верхушка, кружка, дорожка; рыбка, юбка, репка, кнопка, кепка, трубка, зубки, лапки, грибки, губки,*

**63**

*шапка, коробка, дубки, голубка, папка, ошибка; грядка, дудка, загадка, утка, шутка, зарядка, беседка, лодка, тетрадка, соседка, сетка, клетка, будка, гудки, ветка, ягодка; березка, блузка, миска, краска, глазки, указка, редиска, сказка, доска, салазки, замазка, заморозки, обрезки, занавеска, колоски, куски.*

**Лесенка.**

Цель. Закрепление правописания слов со звонкими и глухими согласными на конце и в середине слова.

Ход игры. Ученики по очереди выходят к доске и, «шагая» вниз по лесенке, на каждой ступеньке вставляют в слово пропущенную букву, предварительно подобрав проверочное слово.

Дополнительный материал. Слова: *таз, дед; пруд, клюв; стриж, столб; остров, творог; хоровод, самолет.*

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **д** | **У** |  |  |  |  |  |  |
| **ф** | **л** | **А** |  |  |  | | |
| **О** | **Б** | **Р** | **Ы** |  |  | | |
| **с** | **т** | **О** | **Р** | **О** |  |  | |
| **р** | **А** | **С** | **С** | **К** | **А** |  |  |
| **к** | **А** | **Р** | **А** | **Н** | **Д** | **А** |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Н** | **О** |  |  |  |  |  |
| **С** | **н** | **Е** |  |  | | |
| **3** | **А** | **В** | **О** |  |  | |
| **С** | **У** | **Г** | **р** | **О** |  |  |
| **Г** | **А** | **л** | **с** | **т** | **У** |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ю** |  | **К** | **А** |  |  |  |  |  |
| **Б** | **У** |  | **К** | **А** |  |  |  | |
| **Б** | **л** | **У** |  | **К** | **А** |  |  | |
| **В** | **А** | **Р** | **Е** |  | **К** | **А** |  | |
| **В** | **Ы** | **С** | **Т** | **А** |  | **К** | **А** |  |
| **н** | **Е** | **3** | **А** | **Б** | **У** |  | **К** | **А** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ц** | **Е** |  | **Ь** |  |  |  |  |
| **Г** | **Р** | **я** |  | **ь** |  | | |
| **г** | **В** | **О** | **3** |  | **ь** |  | |
| **м** | **О** | **|р** | **К** | **О** |  | **ь** |  |
| **с** | **к** | **А** | **т** | **Е** | **р** |  | **ь** |

**Игра с карточками.** ш

Цель. Закрепление правописания слов со звонкими и глухими согласными на конце и в середине слова.

Оборудование. У каждого ученика две карточки с парными — звонкой и глухой — согласными.

Ход игры. Учитель читает слова на изучаемое правило. Ученики должны подну|гь карточку с той буквой, которую следует писать в названном слове. В качестве поощрения каждому ряду даются фишки, если все учащиеся подняли нужную карточку. В конце игры их количество подсчитывается, объявляется победитель.

**64**

**Помоги Незнайке. й**

Цель. Уточнение словаря; закрепление правописания слов с глухими и звонкими согласными на конце и в середине.

Оборудование. Фигурка Незнайки; альбом предметных картинок, в названиях которых есть изучаемая орфограмма. Правильные и ошибочные подписи под картинками. (См. Примерный материал).

Ход игры. Учитель сообщает классу, что к ним пришел в гости Незнайка (выставляется фигурка Незнайки). Он принес альбом с картинками. Каждую картинку Незнайка подписал, но не все предметы назвал правильно и точно. Нужно помочь Незнайке исправить ошибки. Учитель показываЦт альбом. Дети рассматривают каждую картинку, прочитывают подпись, устанавливают, соответствует ли она изображенному на картинке предмету, подбирают правильное название и записывают его на листе бумаги.

По указанию учителя один из учеников объясняет правописание слова и получает [фишку в качестве поощрения. Когда все названия будут записаны и объяснены, учитель выясняет, кто, помогая Незнайке, все записал точно. За правильно выполненную работу учащиеся получают дополнительные фишки.

Примерный материал. Слова: 1) *указка, кружка* (подписано *чашка), коробка* (подписано*ящик), избушка, будка* (подписано *^етка), булавка* (подписано *иголка);* 2) *ландыш* (подписано *ромашка), сапог, клюв* (подписано *нос), арбуз* (подписано *дыня), голубь* (подписано *галка), огород, шляпа* (подписано *шапка).* (См. *Приложение.).*

**ИГРОТЕКА**

Цель. Активизация словаря; закрепление правописания слов со звонкой или глухой согласной на конце и в середине слова.

Ход игры. См. тему «Мягкий знак на конце и в середине слова» на с. 49.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **м** | **м** | **м** | **м** | **м** | **м** | **м** |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**1. Начни с буквы** *м.*

Переход через реку.

Знак вычитания.

Дикий зверь.

Куклы одна в другой.

Овощ.

Сильный холод.

7. Напиток из ягод.  
*(Мост, минус, медведь, мат  
решка, моркдвь, мороз, морс.)*

**3—1920**

**65**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **г** | **г** | **г** | **г** | **г** | **г** | **г** | **г** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | |  |  |  |
|  |  |  |  | |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **к** | **к** | **к** | **к** | **к** | **к** |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | |  |  |
|  |  |  | |  |  |

2. Начни с буквы *г.*

1. Дикая и домашняя птица.

2. Большой населенный  
пункт.

Свисток автомобиля.

Сыроежка — это ... .

Дикая и домашняя птица.

Земля, перемешанная с  
водой.

Помещение для автомо  
билей.

Место для посадки ово  
щей.

*(Голубь, город, гудок, гриб, гусь, грязь, гараж, грядка.)*

3. **Начни** с **буквы *к.***

Место птицы в доме.

Красная жидкость в теле  
человека.

Квадрат, треугольник, ... .

Нос птицы.

Домашнее животное.

6. Стакан с ручкой.  
*(Клетка, кровь, круг, клюв,*

*кошка, кружка.)*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **С** | **с** | **с** | **с** | **с** | **с** |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |

**4. Начни с буквы** *с.*

**1.** Музыкальный инструмент.

2г Игр^ со снегом.

Высокая обувь из резины.

Человек, который живет  
рядом.

Часть слова.

Отпечаток ноги на сне  
гу, на песке.

*(Скрипка, снежки, сапог, сосед, слог, след.)*

Полминуткй для шутки.

Цель. Отработка умения находить слова на изученное правило. Ход игры. Учитель читает двустишие или четверостишие, учащиеся слушают и называют слова с заданной орфограммой. За

**66**

каждый правильный ответ дети награждаются игровыми фишками. Неверно названное слово ведет к штрафу (утрата одной фишки). В случае, если ученик сам замечает, что он ошибся, фишка ему возвращается. (Слабым по успеваемости детям учитель помогает.) Победителем объявляется ученик или ряд, набравший большее-количество фишек.

1. Как у старой бабки  
Жили-были лапки.  
Встанет бабка утром рано,  
Выйдет в погреб за

сметаной —

Лапки вслед за ней идут, Всюду бабку стерегут.

Хороша репка,  
Да сидит кре|ко.  
Сестрица-матрешка,  
Помоги немножко.

Четыре в комнате угла,  
Четыре ножки у стола.

[ И по четыре ножки У мышки и у кошки.

4. У Аленки в гостях  
Петушок в сапожках,  
Курочка в сережках,

А корова в юбке

И в тепленькой шубке.

5. Под сосною у дорожки  
Ежик шьет козе сапожки:  
Из лопуха

Кроит верха, Стельки мягкие из мха, Каблуки-кубышки Из еловой шишки.

6. Шапка и шубка —  
Вот и весь Мишутка.

*Т.* Наша утка — крякалка, А Сережка — якалка: «Я сумею, Я смогу,

Я быстрее пробегу!..» Отдохни немножко, Якалка Сережка!

**Угадай последнее слово и запиши.**

Цель. Развитие словаря учащихся; закрепление правописания слов с парной звонкой и глухой согласной.

Ход игры. См. тему «Мягкий знак на конце и в середине слова» на с. 52.

Хоровод, хоровод.

Пляшет маленький ... *(народ).*

Ранним утром у школьных

ворот Собирается дружный ...

*(народ).*

Дом пустует без ребят, Убежали дети в ... *(сад).*

Важно по морю плывет Трехэтажный ... *(теплоход).*

Сообщает Дед Мороз,

Что он елочку принес,

Отряхнул с нее снежок,

На ветках лампочки ... *(зажег)*

На коньках я мчусь вперед, Под ногами крепкий ... *(лед).*

Для начинки на пирог Приготовили ... *(творог).*

В тулуп и валенки одет, Шел на охоту старый ...

*(дед).*

Я знаю точно адрес наш, И свой подъезд, и свой ...

*(этаж).*

На бахче у нас растет, Как разрежешь, сок течет. Свеж и сладок он на вкус. Называется ... *(арбуз).*

Встанем под елочкой В дружный хоровод. Весело, весело Встретим Новый ... *(год).*

Снег идет, снег идет. Здравствуй, здравствуй, Новый ... *(год).*

Щиплет щеки, щиплет нос. Но не страшен нам ...

*(мороз).*

Как ни старался, я не мог Доесть с капустою ... *(пирог).*

Научись держать в порядке Свои книжки и ... *(тетрадки).*

Испекли мы из муки С луком, с мясом ...

*(пирожки).*

На кусок моей колбаски Мурка хитро щурит ...

*(глазки).*

Просыпаюсь утром рано, Вместе с солнышком

румяным,

Заправляю сам кроватку, Быстро делаю ... *(зарядку).*

У нас общие игрушки, Потому что мы —...

*(подружки)* „

**н**

Козлик бегал по дорожке, У него устали ... *(ножки).*

Катя младшему братишке Каждый день ыитает ...

*(книжки).*

Нам казалось очень просто Переплыть на этот ...

*(остров).*

Сейчас ребята стали в ряд — На каждом праздничный ...

*(наряд).*

Долго я понять не мог, Что часть слова — это .

*(слог).*

Мы купили мишку. Может он реветь, Будто не игрушка, А живой ... *(медведь).*

Листья! Листья! Листопад! Голым стал фруктовый ...

*(сад).*

Сел за стол на табурет,

Жду, когда дадут ... *(обед).*

Говорю я брату: — Ох! С неба сыплется горох! Отвечает старший брат: — Твой горох ведь это ...

*(град).*

Хорошо бежать на лыжах Мимо елей и берез. Воздух чист и неподвижен,. Не пугает нас ... *(мороз).* ■

У лисички Любки Остренькие ... *(зубки).*

В магазине на прилавке И иголки, й ... *(булавки).*

Закрывают дети глазки, Детям сниться будут ...

*(сказки).*

Сделана ровно и гладко Спортивная наша ...

*(площадка).*

Снег с березы повалился, На Андрюшку комом -

хлоп!

Из Андрюшки получился Замечательный ... *(сугроб).*

Дружно мы возьмем лопатки, Хорошо вскопаем ... *(грядки).*

**Загадки.**

Цель. Отгадывание загадок; закрепление правописания слов (отгадок) с сомнительной согласной на конце и в середине слова.

Без досок, без топоров Через речку мост готов. Мост — как синее стекло: Скользко, весело, светло.

. *(Лед).*

Я из крошки-бочки вылез, Корешки пустил и вырос. Я кормлю свиней и белок -Ничего, что плод мой мелок.

*(Дуб.)*

Шуба бела

Всю землю оде^а.

*(Снег.)*

В ясный день в углу стою, В дождливый день гулять

хожу.  
1 *(Зонт.)*

Всех кормлю с охотой я, А сама безротая.

*(Ложка.)*

В иголках бугорок Мышку уволок.

*(Еж.)*

Что там мчится и шипит И колесами стучит: — Чу-чу-чу, чу-чу-чу! Я по рельсам лечу.

*(Поезд.)*

Идут ко мне унылые —

С морщинками и складками.

Уходят очень милые -

Веселые и гладкие!

Значит, я надежный друг —

Электрический ... *(утюг).*

Кто стоит на крепкой ножке В бурых листьях у дорожки? Встала шапка из травы, Нет под шапкой головы.

*(Гриб.)*

Землю пробуравил, Корешок оставил. Сам на свет явился, Шапочкой прикрылся.

*(Гриб.)*

Тучка по небу гуляла, Тучка бусы растеряла. Скачут бусы по дорожке, Как хрустальные горошки.

*(Дождь.)*

Вырос в поле дом, Полон дом зерном. Ходит дом ходуном На столбе золотом.

*(Колос.)*

Если хорошо заточен, Все легко он режет очень -Хлеб, картошку, рыбу, мясо, Свеклу, яблоки и масло.

*(Нож.)*

Мягкие лапки, ,А в лапках царапки.

*(Кошка.)*

В детский сад с бахчи Привезли мячи. Подали к обеду мяч, Сладкий он и как кумач.

*(Арбуз.)*

Он бывает с толокном, С рисом, мясом и пшеном, С вишней сладкою бывает. В печь сперва его сажают, А как выйдет он оттуда, То кладут его на блюдо. Ну, теперь зови ребят -По кусочку весь съедят.

*(Пирог.)*

Просыпается весной,

А зимой под снежный вой

Спит в избушке снеговой.

*(Медведь.)*

Вспушит она свои бока, Свои четыре уголка И тебя, как ночь настанет, Все равно к себе притянет.

*(Подушка.)*

Белый падает горох Прямо на голову. Ох! Он сбивает с яблонь цвет И полям приносит вред.

*(Град.)*

Рисовал я на бумаге Ручейки,

леса,

овраги...

Оттого что рисовал,

Я поменьше ростом стал.

*(Карандаш.)*

Замечательный художник У окошка побывал. Отгадайте-ка, ребята, Кто окно разрисовал?

*(Мороз.)*

Меня слепым зовут всегда, Но это вовсе не беда. Я под землей построил дом, Все кладовые полны в нем.

*(Крот.)*

**РАЗДЕЛИТЕЛЬНЫЙ МЯГКИЙ ЗНАК**

**Будь внимательным!**

Цель. Развитие фонематического слуха, умения различать и воспроизводить слоговые структуры с раздельным и слитным произношением гласного и согласного.

Ход игры. Учитель начинает игру словами: «Будь внимательным, смотри, без ошибок повтори!» — и предлагает ряд слогов, например ***мя,*** *мья,* ***мя.*** Ученик, правильно их повторивший, предлагает свой вариант слоговых сочетаний любому из своих товарищей.

**Наоборот.**

Цель. Развитие фонематического слуха, умения различать и воспроизводить слоговые структуры с раздельным и слитным произношением гласного и согласного.

Ход игры. Учитель называет слог со слитным или раздельным произношением согласного и гласного, ученик отвечает оппозиционным его вариантом (например: ***вя*** — ***вья, лья*** — *ля).* Игра идет как соревнование рядов. Возможен и другой вариант: ученик, правильно назвавший оппозиционный слог, получает право произнести свой слог и предложить заданшг любому из одноклассников и т. д.

**I**

**Игра с мячом.**

Цель. Развитие фонематического слуха, умения различать и воспроизводить слоговые структуры с раздельным и слитным произношением гласного и согласного."

Оборудование. Мяч.

Ход игры. Учитель произносит слово, обозначающее один предмет, и бросает мяч ученику. Поймав мяч, ученик называет то же слово, но обозначающее много таких предметов, четко при этом артикулируя, и возвращает мяч учителю.

**70**

Примерный материал. Слова: *улей, ручей, перо, а брат, друг, звено, крыло, лист, прут, стул, кол, воробей, муравей, соловей, дерево, колос, сын.*

**Аквариум.**

Цель. Развитие умения объяснять орфограмму.

Оборудование. Аквариум, сделанный из картонной коробки или нарисованный на доске; плоские фигурки рыбок, с обратной стороны которых написаны слова с пропущенной буквой соответственно изучаемой орфограмме.

Ход игры. Ученики по попддку выходят к доске, достают из аквариума рыбку и объясняют «правописание слова, написанного на ней. Если ответ правильный, ученик забирает рыбку. В противном случае рыбку опускает обратно в аквариум.

Он — **они** — мы.

Цель. Разв|тие умения составлять предложения; закрепление правописания слов с изучаемой орфограммой.

Оборудование. Карточки со словами *он, они, мы.*

Ход игры. Класс делится на три равные группы. Первая группа получает карточки со словом *он,* вторая — со словом *они,* третья — со словом *мы.* Учитель называет глагол в форме инфинитива. Первые представители от трех групп по порядку записывают на доске предложения, состоящие из слова на карточке и глагола в соответствующей форме, например: *пить* — *он пьет, они пьют, мы пьем.* При этом ученик должен указать на раздельное произнесение в глаголах согласного и гласного звуков и объяснить, какая буква обозначает на письме это явление. Далее учитель называет следующий глагол в форме инфинитива, а отвечают уже вторые ученики от трех групп. Выигрывает та группа, у которой было больше правильных записей.

Примерный материал. Слова: *пить, шить, вить, лить.*

**Немая картинка.**

Цель. Развитие умения выделять слова с изучаемой орфограммой; закрепление правописания этих слов.

Оборудование. Карточки с ь; сюжетная картинка: парк, деревья, воробьи на дорожке, скамья на аллее. В парке девочки в нарядных платьях, малыши с игрушками (ружьями, обезьянкой). Идут мальчики, у них планер с большими красивыми крыльями. (См. *Приложение.)*

Ход игры. Ученики рассматривают картинку. Учитель предлагает найти на картинке предметы, в названиях которых есть разделительный *ь.* Ребята, нашедшие такие предметы, выходят к доске и вставляют карточку с разделительным б в прорезь картинки или ставят на желоб доски, доказывая правильность выполнения задания четким проговариванием слова с разделительным мягким знаком. Правильные ответы поощряются фишками.

**71**

Затем картинка озвучивается: учащиеся составляют предложения с названными словами. Если появляется новое слово с разделительным б, оно также отмечается. Фишками оценивается составление предложения и называние нового слова с разделительным *ь.*

Примерный материал. Слова: *деревья, воробьи, платье, ружье, обезьяна, друзья, крылья, скамья.*

**Картинное лото.**

Цель. Активизация словаря на изучаемую орфограмму; закрепление правописания этих слов.

Оборудование. Карточки лото с картинками: платье, ружье, воробьи, муравьи, деревья, колосья, листья, обезьяна, перья, свинья, скамья, стулья — в различных сочетаниях, по три картинки на каждой карточке лото; карточки со словами для ведущего; покрышки, т. е. квадраты, которыми надо будет закрывать картинки. (См. *Приложение.)*

Ход игры. См. тему «Мягкий знак на конце и в середине слова», с. 44.

**Словарная копилка.**

Цель. Накопление словаря на изучаемую орфограмму; закрепление правописания слов.

Оборудование. Планшетка с кармашками; полоски бумаги или картона для записи слов.

Ход игры. Учитель уточняет у детей, как они понимают слово *копилка,* затем показывает планшетку и говорит: «Посмотрите, ребята, на эту копилку. Она особенная. С сегодняшнего дня мы будем в ней накапливать слова с разделительным *ь.* Это копилка словарная».

Ученики по очереди предлагают слова с разделительным *ь.* Произносят слова по слогам, выделяя слог с изучаемой орфограммой, записывают (каждый свое слово) на полосках бумаги и кладут в копилку. После того как все «внесли свой вклад», учитель предлагает ребятам пополнять копилку новыми с/рвами на правила, которые будут встречаться в дальнейшей работе. К копилке также можно обращаться за помощью (при проверке написанного, при подготовке к диктанту).

Игра проводится индивидуально или как соревнование рядов.

Комментарий для учителя. Такую же игру можно проводить при изучении любого правила.

**Юннаты.**

Цель. Накопление' словаря на изучаемую орфограмму; закрепление правописания слов.

Оборудование. Картинка с изображением леса, под ней написано: *Вот ...следы. Тут ... дупло. На дереве ... гнездо. В траве ... перо. Здесь* ... *нора.*

Ход игры. Учитель уточняет, как дети понимают слово *юннаты,* и говорит: «Ребята, вы все сейчас юннаты. Вы пришли в этот лес, —-

**72**

показывает на картинку.— Лесные жители — звери и птицы — народ осторожный и пугливый. Все они спрятались. По каким приметам можно узнать, кто живет в лесу? Что вы, юннаты, видите? Ответить на вопрос вам поможет эта запись».

Ребята читают предложения под картинкой, вставляя вместо  
точек подходящие слова с разделительным ь[ (притяжательные  
прилагательные), например: *Вот кабаньи следы, Тут беличье дуп  
ло.* В каждом предложении ученики обязательно выделяют слово  
с разделительным *ь,* объясняют орфограмму. За правильный от  
вет ученик получает жетон. В конце игры выявляются лучшие  
«юннаты». я

**ИГРОТЕКА**

**1. Лесенка.**

Цель. На|опление словаря на изучаемую орфограмму; закрепление правописания слов.

Оборудование. На доске нарисована «лесенка» с пустыми клетками внутри и с буквами в первых клетках горизонтальных рядов; на верхней ступеньке прикреплена фигурка какого-либо сказочного героя, например Буратино.

I Ход игры. Учитель говорит: «Спуститься вниз по лесенке Буратино сможет только в том случае, если вы правильно запишете в клетках слова». Ученики коллективно отгадывают задуманное учителем слово, объясняют его написание и вписывают слово в клетки, после чего передвигают фигурку на одну ступеньку вниз.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **У** |  |  |  |  |  |  |  |
| **в** |  |  |  |  |  | | |
| **п** |  |  |  |  |  |  | |
| **м** |  |  |  |  |  |  |  |
| **О** |  |  |  |  |  |  |  |
|  | | | |  |  | | |
| **и** |  |  |  |  |
| **р** |  |  |  |  |  | | |
| **с** |  |  |  |  |  |  | |
| **в** |  |  |  |  |  |  |  |
| **н** |  |  |  |  |  |  |  |

Домики для пчел.

Снежная буря, метель.

Женская одежда.

Насекомые — санитары  
леса.

Дикое животное жарких  
стран, которое живет на дереве.

*(Ульи, вьюга, платье, муравьи, обезьяна.)*

Мужское имя.

Огнестрельное оружие.

Домашнее животное.

Фрукты или ягоды, сва  
ренные в сахарном сиропе.

Плохая погода.

*(Илья, ружье, свинья, варенье, ненастье.)*

**2. Начинай с буквы *с.***

Цель. Накопление словаря на изучаемую орфограмму; закрепление правописания слов.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **С** | **с** | **с** | **с** | **с** | **с** | **с** |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

1. Слово, противоположное  
по значению слову *горе.*

2. Лежит замарашка  
В щетинистой

рубашке.

Хвост крендельком, Нос пятачком.

Отец, мать, дочь, сын —  
одним словом.

Один — сук, а много —... .

Женское имя.

Спинка, сиденье да ножки

четыре —

Нас вы увидите в каждой квартире.

7. Угадай, какие птицы  
Петь большие мастерицы?

*(Счастье, свинья, семья, сучья, Софья, стулья, соловьи )*

**3. Кроссворды.**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **2** |  | **3** |  | **4** |  |
|  |  |  |
| **1** |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |

Цель. Накопление слова|я на изучаемую орфограмму; закрепление правописания слов.

**По горизонтали. 1.** Кондитерское изделие.

**По вертикали.** 2. Маленькие группы людей *т* составе отряда. 3. Дикое животное жарких стран, которое живет на дереве. 4. Домики для пчел.

*(Печенье, звенья, обезьяна, ульи.)*

**По горизонтали.** 1. Осина, береза, дуб — что это? 2. Женское имя. 3. Чье перо? 4. Чья берлога?

**По вертикали.** 5. Плохая погода.

*(Деревья, Татьяна, птичье, медвежья, ненастье.)*

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Ь** |  |  |  |  |  |  |
| **1** |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | **1** | | | | |  |
| **2** |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | | | |  |  |
| **3** |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | | | |  |
| **4** |  |  |  |  |  |  |  |

**Загадки.**

Цель. Развитие умения отгадывать загадки; закрепление правописания слов (отгадок) с разделительным *ь.*

Вместо хвостика — крючок, ■Вместо носа — пятачок. иПятачок дырявый,

А крючок вертлявый.

*(Свинья.)*

Зимой молчат, Весной зажурчат, Жителей лесных Водой напоят.

*(Ручьи.)*

Из почек появляются, Весной распускаются, Осенью увядают И все опадают.

*(Листья.)*

Зверь смешной в огромной

клетке

С ветки прыгает на ветку. Ест бананы, сладости, К общей детской радости.

*(Обезьяна.)*

Стайкой шумной прилетели, Крошки, зернышки все съели.

— Чик-чик,— чирикают

в окошко:

— Насыпьте нам еще

немножко!

*(Воробьи.)*

Говорят, они воришки, Эти серые малышки. И шумливы, и драчливы, Все щебечут:

— Чьи вы? Чьи вы?

*(Воробьи.)*

**Угадай последнее слово и запиши его.**

Цель. Активизация словаря; закрепление правописания слов с разделительным *ь.*

Постирайте и погладьте К школе форменное ...

*(платье).*

Мы едем в дальние края. Прощайте, верные ...

*(друзья)*!

Съел сластена в воскресенье Все вишневое ... *(варенье).*

Мы с сестренкою вдвоем Утром чай горячий ... *(пьем).*

Мама, папа, брат и я -Вот и вся моя ... *(семья).*

Сейчас я пуговку свою Сам крепко-накрепко ...

*(пришью).*

На кормушке сидя, птицы Чистят клювики свои. Тут чижи, щеглы, синицы И проныры ... *(воробьи).*

На скамейке у ворот

Лена горько слезы ... *(льет).*

Раскинулась моя страна

От севера до юга:

Когда в одном краю весна,

В другом — снега да ...

*(вьюга).*

До чего цветы в садах Буйно расцвели! Распевают песни в них Звонко ... *(соловьи).*

У меня сосед, Ему десять лет. Знают все, что он и я Неразлучные ... *(друзья).*

К дню рожденья Кате Мама сшила ... *(платье).*

Звонко у моих ворот Резвый конь копытом

*(бьет).*

**УДАРЕНИЕ. БЕЗУДАРНЫЕ ГЛАСНЫЕ В КОРНЕ СЛОВА**

**Верно** — **неверно.** =

Цель. Развитие умения слышать ударный гласный в слов!.

Ход игры. Учитель на доске записывает столько слов, сколько учащихся в классе. Игра ведется как соревнование рядов. Учитель ставит над первым словом значок ударения. Он может быть поставлен правильно или ошибочно. Представитель одного из рядов произносит слово, выделяя голосом указанный!ударный слог, и говорит, верно или неверно отмечено ударение. Если значок поставлен неправильно, слово произносится еще раз с нужным ударением и исправляется ошибка. Такую же работу со следующим словом проводит ученик из другого ряда и т. д.

За каждый точный ответ ряду насчитывается два балла. Если ученик выполняет только одну ид двух частей задания (произносит слово в соответствии со значком ударения, поставленным учителем, или называет правильно ударный гласный), ряд получает одно очко, а второе передается другому ряду, дополнившему ответ.

Комментарий для учителя. Слова подбираются в два или три слога в зависимости от программных требований к данному классу.

**Один** — **два. Один** — **два** — **три.**

Цель. Развитие умения слышать ударный гласный в слове.

Оборудование. Предметные картинки, названия которйх произносятся с ударением на первом, втором, третьем слоге.

Ход игры. Картинки выставляются на доске или наборном полотне. Каждая команда получает одну из цифр—1, 2 или 3 и соответственно ей подбирает картинки с ударением на первом, втором или третьем слоге (см. комментарий к предыдущей игре). Представители команд берут по одной картинке. Следующий ученик команды выходит тогда, когда предыдущий садится на место.

Выигрывает команда, которая быстрее и с меньшим числом ошибок закончила игру.

**Назови много предметов.** |

Цель. Отработка способа проверки безударных гласных.

Ход игры. Учитель называет один предмет, а ученик называет много таких предметов и объясняет, какую гласную надо писать в корне обоих слов. За каждый правильный ответ ряд получает очко. Победитель выявляется по количеству очков.

Пример н|ы й материал, Слова: *страна, волна, коса, доска, толпа, тропа, ведро, весна, звезда, звено, свеча, село, письмо, плита, свинья, ядро, яйцо, трава, вода, гора, коза, нога, нора, оса, роса, сова, сосна, змея, перо, река, стена, зима, лицо, пила, число, пятно.*

' **Назови один** предмет.

Цель. Отработка способа проверки безударных гласных.

Ход игры. Учитель говорит слово, обозначающее много одинаковых предметов, а ученик называет один такой предмет и объясняет, какую гласную надо писать в корне слова. За правильный ответ ряд получает очко. Победитель выявляется по количеству очков.

Примерный материал. Слова: *враги, глаза, грачи, сады, тазы, шаги, шары, шарфы, бока, дожди, дома, дворы, кроты, моря, мосты, ножи, плоды, поля, рога, слоны, сомы, столы, холмы, дела, леса, меха, мечи, следы, снега, хлеба, винты, грибы, листы, мячи, ряды.*

**Подпиши** картинку.

Цель. Закрепление правописания безударных гласных и способов их проверки.

Оборудование. Для каждого ряда набор предметных картинок по количеству играющих.

Ход игры. Учитель говорит, а класс повторяет за ним:

Если буква гласная Вызвала сомнение, Ты ее немедленно Ставь под ударение.

Работу начинают одновременно представители всех рядов. Они берут каждый из своей стопки верхнюю картинку, записывают ее название на доске в специально отведенном для группы месте

**77**

и ставят ударение в слове. Если в корне имеется безударная гласная, рядом необходимо записать проверочное слово. После этого мелок передается следующему ученику ряда. В конце игры производится взаимопроверка записанных слов и подсчитываются штрафные очки за допущенные ошибки. Выигрывает ряд, получивший меньше штрафных очков.

Комментарий для учителя. Картинки раскладываются по стопкам с учетом возможностей каждого ученика. В работу могут быть включены также слова, написание которых не расходится с произношением, и слова из словарика.

**Заполни квадраты.**

Цель. Закрепление правописания безударных гласных и способов их проверки.

Оборудование. Прямоугольники, разделенные на квадраты.

В первых квадратах каждой строчки — рисунки.

Ход игры. См. тему «Звуки и буквы», с. 15.

Комментарий для учителя. Игру можно проводить индивидуально. Тогда каждый из играющих получает карточку и карандашом записывает слова. Пять учеников, раньше всех и правильно заполнившие квадраты, получают отличные оценки. Этот вариант игры дает возможность индивидуализировать задание по сложности.







**Соревнуемся.** |

Цель. Закрепление правописания слов с безударной гласной.

Ход игры. На доске записаны в два или три столбика

(по числу рядов) слова с пропущенной безударной гласной. От

**78**

каждого ряда по одному выходят ученики, пишут проверочное слово, вставляют безударную гласную. Когда работа закончена, группы производят взаимную проверку выполнения задания. Выигрывает та группа, которая правильно выполнила свою работу и исправила ошибки у соперника.

**Три пирамиды.**

Цель. Закрепление правописания слов с безударной гласной. Оборудование. На доске три пирамиды, в кольца которых вписаны слова с пропущенной безударной гласной.

Ход игры. По сигналу учителя к доске выходят представители каждого ряда, вписывают букву в нижнее кольцо и передают мел следующему. Побеждает тот ряд, который быстрее других «собра.» свою пирамиду, т. е. добрался до верхнего кольца и не сделал ошибок.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| /^ вставь д 1 гласную *)* | | |
| **(цв** |  | тьЛ |
| Гсп |  |  |
| Гсл |  |  |
| (ДВ |  | **рьП** |
|  |  | **чил** |
|  |  | НАЛ |

**Покажи гласную.**

Цель. Закрепление правописания слов с безударной гласной.

Оборудование. **У каждого ученика** карточки с гласными буквами *а, о, е, и, я.*

Ход игры. Учитель называет слова с безударными гласными в корне, а ребята должны показать карточки с гласной, которую необходимо писать в этом слове. По вызову учителя один из учеников подбирает проверочное слово. За каждый правильный ответ дается фишка. Выигрывает тот, кто соберет больше фишек.

Примерный материал. Слова: *грачи, сады, трава, шары, вода, гора, дома, дрозды, коза, нора, нога, оса, роса, слоны, сова, сосна, змея, леса, перо, река, стена, зима, лиса, лицо, пила, число, мячи, пятно, ряды.*

**Волшебная яблоня.**

Цель. Закрепление правописания слов с безударной гласной.

Оборудование. На доске нарисована яблоня, к веткам прикреплены плоские картонные изображения яблок с буквами *я, и, а, о, е.* Яблок столько, сколько учеников в классе. На доске также написаны в столбик слова с пропущенной безударной гласной.

Ход игры. Учитель говорит: «На этой яблоне выросли необычные яблоки. Они очень крупные, и на них написаны буквы. Сорвать

**79**

яблоко может только тот, кто скажет, какую букву надо писать в слове». Ученик выходит к доске, читает свое слово, говорит, какая буква пропущена, берет яблоко, на котором написана эта буква, и называет проверочное слово, доказывая верность своего выбора. Правильное выполнение задания оценивается игровой фишкой.

Примерный материал. Слова: *глаза, -\*- вода, гнездо, грибы, пятно, мячи, весна, волна, земля, число, грачи, сосна, столы, трава, река, сестра, листок, пила.*

**Парный выход.**

Цель. Закрепление правописания слов с безударной гласной.

Оборудование. Предметные картинки: пчела, змея, лиса, шары, сова, ведро, коза, звезда, яйцо, нора, осел, свеча, сосна, пила.

Ход игры. Команда мальчиков соревнуется с командой девочек. Двое учащихся, мальчик и девочка, выходят к доске, берут по картинке, записывают названия изображенных на картинках предметов, рядом пишут проверочные слова, выделяя ударную и безударную гласные в корне цветным мелком. Выявляется команда победителей по количеству правильно выполненных заданий.

Комментарий для учителя. Когда работа закончена, можно предоставить учащимся минуту для запоминания написанных слов. Затем запись на доске закрывается, а ученики по памяти записывают пары слов в тетради.

**Лесенка.**

Цель. Закрепление правописания слов с безударной гласной. Оборудование. Нарисованные на доске «лесенки» ео словами, в которых пропущены безударные гласные.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  | **3** | **м** |  | **я** |
|  | |  |  | **п** | **л** |  | **т** | **А** |
|  | |  | **3** | **в** |  | **3** | **д** | **А** |
|  | | **с** | **в** |  | **с** | **т** | **О** | **к** |
|  | **X** | **л** |  | **п** | **У** | **ш** | **к** | **А** |
|  | **В** |  | **т** | **л** | **я** | **ч** | **О** | **к** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | |  | |  | |  | | **р** | |  | | **к** | | **А** | |
|  | | | | |  | | **к** | |  | | **в** | | **гп:** | | **Р** | |
|  | | | | | **1р** | |  | | **Б** | | **и** | | **н** | | **А** | |
|  | | | **л** | |  | | **н** | | **Е** | | **й** | | **к** | | **А** | |
|  | **в** | |  | | **р** | | **X** | | **У** | | **ш** | | **к** | | **А** | |
| **п** |  | | **ч** | | **т** | | **А** | | **л** | | **ь** | | **О** | | **Н** | |
|  | |  | |  | |  | |  | | **п** | | **О** | | **в** | |  | | **р** |
|  | | | |  | |  | | **С** | | **т** | | **Р** | |  | | **Л** | | **А** |
|  | | | |  | | **К** | | **О** | | **л** | |  | | **с** | | **К** | | **И** |
|  | | | | **Н** | | **А** | | **р** | | **1** | | **Ж** | | **А** | | **т** | | **ь** |
|  | | **3** | | **А** | | **М** | |  | | **р** | | **3** | | **А** | | **т** | | **ь** |
| **С** | | **К** | | **В** | |  | | **р** | | **Е** | | **ч** | | **Н** | | **и** | | **к** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  | **У** | **г** |  | **л** |
|  | |  |  | **п** | **л** |  | **ч** | **О** |
|  | |  | **3** | **в** |  | **н** | **О** | **к** |
|  | | **г** | **р** |  | **ч** | **А** | **т** | **А** |
|  | **т** | **р** |  | **п** | **и** | **н** | **к** | **А** |
| **п** | **р** |  | **в** | **д** | **и** | **в** | **ы** | **й** |

Ход игры. Класс делится на группы, у каждой своя «лесенка>1. Учащиеся выходят по очереди к доске и вставляют пропущенную букву в одном из слов начиная с верхней «ступеньки». Побеждает та группа, которая первой спустилась с «лесенки», не сделав при этом ни одной ошибки.

**Соберем урожай.**

Цель. Развитие умения объяснять правописание слов с безударной гласной.

Оборудование. На фланелеграфе или магнитной доске две-три фигурки корзин с кармашками; фигурки различных овощей или фруктов, на обратной стороне которых написаны слова с пропущенной безударной гласной.

Ход игры. Класс делится на два-три отряда. Отряды выбирают себе корзинку, в которую будут собирать урожай. Представители каждого |яда выходят по порядку к столу, берут фигурку какого-либо овоща или фрукта, читают на обороте слово и, объяснив его правописание, вставляют пропущенную букву. Если объяснение правильное, фигурка кладется **в** отрядную корзинку. Выигрывает отряд, который к концу игры соберет больший урожай.

Комментарий для учителя. Вместо корзин можно |ать изображение другой тары с набором любых предметов.

**Лото.**

Цель. Отработка объяснения правильного написания слов с безударной гласной.

Оборудование. Карточки лото с картинками: гора, коза, нога, оса, рога, слоны, сова, сосна, ведро, гнездо, звезда, змея, цветы, лиса, письмо, пила, мячи, яйцо,— подобранными в различных сочетаниях по три штуки; маленькие карточки с отдельными вышеперечисленными картинками **для ведущего; у каждого ученика** по три фишки. (См. *Приложение.)*

Ход игры. Ведущий берет свою карточку и называет картинку. Ученики ищут ее на карточках лото. Кто нашел, поднимает руку. Отвечающий должен повторить слово, указать, в написании какой гласной он сомневается, подобрать проверочное слово и сказать, какую гласную надо писать. Например: «Сова. Я сомневаюсь, как писать: *сова* или *сава.* Я проверяю — *совы.* Значит, после *с* пишем о». Если ответ правильный, ученики закрывают соответствующие картинки на своих карточках фишками. Выигрывает тот ученик, который первым закрыл все картинки на своей карточке лото.

**Подбери противоположное по значению слово.**

Цель. Активизация словаря; закрепление правописания безударных гласных.

Ход игры. Учитель называет по одному слову для каждого

**81**

ряда. Ученики должны подобрать слово, противоположное по значению, назвать в нем безударный гласный, подобрать проверочное слово. Если один ряд не справляется с заданием, он получает штрафное очко, а это задание выполняет другой ряд. Выигрывает команда, у которой к концу игры меньше штрафных очков.

Примерный материал. Слова: *друзья (враги), лето (зима), близко (далеко), лживый (правдивый), ругать (хвалить), маленький (большой), сытый (голодный), начало (конец), старый (молодой), хороший (плохой), вредный (полезный), пресный (соленый), теплый (холодный), утро (вечер), легкий (тяжелый), трудолюбивый (ленивый), темно (светло).*

**Немая картинка.**

Цель. Развитие умения находить слова с безударной гласной.

Оборудование. Сюжетная картинка: весна. На переднем плане двор, дом, сарай. У сарая дрова. Видна кое-где земля и трава. Дерево. На дереве грачи вьют гнезда. У крыльца ведро с водой. Девочка гонит козу. На заднем плане: деревенская улица, дома. (См. *Приложение.)* Набор карточек с гласными *о, е, а.*

X од игры. Класс молча рассматривает картинку. Учитель предлагает найти на ней предметы, в названиях которых есть безударный гласный. Ученики, нашедшие эти предметы и определившие гласный, выходят к доске и вставляют соответствующую букву в прорезь картинки, объясняя правильность выполнения задания. Ответы детей поощряются фишками.

Затем картинка озвучивается: учащиеся составляют по ней предложения. Фишками оценивается правильно составленное предложение и выделение нового слова с безударным гласным.

Картинка убирается, а ученики записывают слова с безударными гласными по памяти. Запись также отмечается дополнительными фишками. Выигрывает тот, кто набрал больше фишек.

**Викторина.** |

Цель. Активизация словаря; развитие умения иллюстрировать правило примерами.

- Оборудование. Полоски бумаги с заданиями.

Ход игры. Учитель раздает каждому ученику по одной-две полоски с заданиями. По сигналу учителя они должны прочитать вопросы и письменно на них ответить. Выигрывает тот, кто первым наиболее правильно и полно ответил на вопросы.

Примерный материал.

Названия каких времен года имеют безударную гласную в  
корне? *(Зима,\весна, осень.)*

В названиях каких животных встречается безударный гласный  
в корне? *(Свинья, лиса, коза, осел.)*

В названиях каких птиц есть безударный гласный в корне?  
*(Сова, снегирь, скворец.)*

**82**

**ИГРОТЕКА**

**1. Кроссворды.**

Цель. Активизация словаря; закрепление правописания слов с безударными гласными.

Оборудование. Начерченные на доске кроссворды; в центре кроссвордов находятся буквы *о, е, и,* закрыты! чистым листом бумаги (они открываются только в конце работы).

Ход игры. Учитель объявляет, что надо отгадать для заполнения клеток под номерами 1, 2, 3 и т. д. Учащиеся, отгадавшие слово, вписывают его на доске в соответствующий ряд клеток. Каждый выход награждается фишкой. После заполнения кроссворда открывается квадрат с буквой. Неправильно записавший слово возвращает фишку. Выявляется победитель.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | **1** |  |  |  |  |  |  |
|  |  | **2** |  |  |  |  |  |  | |
|  | **3** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **4** |  |  |  | **О** | | **5** |  |  |  |
| **6** |  |  |  | **7** |  |  |  |
|  | **8** |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | **9** |  |  |  |  |  |  | |
|  |  |  | **10** |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | **1** |  | **I** |  |  |  |  |  |  |
|  | | **2** |  |  |  |  | **3** |  |  |  |  | |
|  | **4** |  |  |  |  |  | **5** |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | **Е** | **7** |  |  |  |  | **I** |
|  | **8** |  |  |  |  |  | **9** |  |  |  |  |  |
|  | | **10** |  |  |  |  | **11** |  |  |  |  | |
|  |  |  |  | **12!** |  | **I** |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **1** |  |  |  |  |  |  |
|  | **2** |  |  |  |  |  |  |  |
| **3** |  |  |  | **И** | **4** |  |  |  |
| **5** |  |  |  | **6** |  |  |  |
|  | **7** |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | **8** |  |  |  |  |  |  |

**83**

Комментарий для учителя. Если игра идет с одним кроссвордом, задание учителя выполняет любой ученик класса. Для игры-соревнования требуется столько кроссвордов, сколько команд в классе. Задания записываются на доске или даются на листке каждой команде.

Примерный материал.

С буквой *о:*

Ночная птица. *(Сова.)*

Сигнал, предупреждающий о начале и конце урока. *(Звонок.)*

Столовая для зимующих птиц. *(Кормушка.)*

Нижняя конечность человека. *(Нога.)*

Дом диких животных в земле. *(Нора.)*

Домашнее животное, дающее молоко. *(Коза.)*

Капельки влаги на траве. *(Роса.)*

Узкая протоптанная дорожка. *(Тропинка.)*

Свободное от деревьев место в лесу. *(Поляна.)*10. Домашнее животное. *(Осел.)*

С буквой *е:*

Птичий домик. *(Гнездо.)*

Ползающее животное с извивающимся туловищем. *(Змея.)*

Водоем. *(Река.)*

Время года. *(Весна.)*

Сиденье для езды верхом на лошади. *(Седло.)*

Школьник. *(Ученик.)*

Человек, охраняющий лес. *(Лесник.)*

Крупа из проса. *(Пшено.)*

Предмет, с помощью которого плывут на лодке. *(Вето.)*

новогодней елки.

Маленький населенный пункт. *(Село.)*

Прибор, которым взвешивают. *(Весы.)*

Предмет, которым украшают верхушку  
*(Звезда.)*

**84**

С буквой *и:* §

Очень сильный человек. *(Силач.)*

Учебный предмет для черчения. *(Линейка.)*

Столярный инструмент. *(Пила.)*

Дикое животное с пушистым хвостом. *(Лиса.)*

Холодное время года. *(Щима.)*

Часть головы. *(Лицо.)* ;

Милицейский сигнал. *(Свисток.)*

Предмет, на котором готовят пищу. *(Плита.)*

*2.* **Начинай с буквы** *с.*

Комнат! для еды.

Мастер по дереву.

Член семьи.

Хвойное дерево.

■ 5. Ночная птица.

Часть комнаты.

Окно — это рама и ... .

Домашнее животное.

Частичка снега.

*(Столовая, столяр, сестра, сосна, сова, стена, стекло, свинья, снежинка.)*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **С** | **с** | **с** | **с** | **с** | **с** | **с** | **с** | **с1** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **I** |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **1** |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |

3. **Начинай** с **буквы *к.***

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **К** | **к** | **к** | **к** | **к** | **к** | **к** | **к** | **к** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

Столовая для зимующих птиц.

Дом для лсаиадей.

Прическа из длинных  
волос у девочки.

Площадка для ката  
ния на коньках.

То, чем покрыты ствол  
и!ветки деревьев.

Предмет, которым по  
крывают пол и стены.

Домашнее животное.

Детеныш кошки.

9. Детеныш козы.  
*(Кормушка, конюшня,*

*коса, каток, кора, ковер, коза, котенок, козленок.)*

4. Начинай с буквы *п.*

Свободное от деревьев  
место в лесу.

Слово, противополож  
ное по значению слову  
*кривой.*

Грязное место на одеж  
де.

Часть туловища от шеи  
до руки.

Место для игр.

Насекомое, дающее мед.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **п** | **п** | **п** | **п** | **п** | **п** | **п** | **п** | **п** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |

**85**

Тот, кто готовит пищу.

Тот, кто пасет стадо.  
'' 9. Детеныш птицы.

*(Поляна, прямой, пятно, плечо, площадка, пчела, повар, пастух, птенец.)*

**5. Ребусы.**

Цель. Активизация словаря; закрепление правописания слов с безударными гласными.



**БЫ**

***0.***

**ФЫ**

Комментарий для учителя. После отгадывания ребусов учитель предлагает записать получившиеся слова, подчеркнуть безударную гласную.

**Угадай последнее слово и запиши.**

Цель. Развитие умения подбирать в рифму нужные по смыслу слова; закрепление правописания слов с безударными гласными.

Ход игры. См. тему «Мягкий знак на конце и в середине слова» на с. 52.

В праздники на улицах В руках у детворы Горят, переливаются Воздушные ... *(шары).*

Белка спряталась в дупло,

В нем и сухо, и ... *(тепло).*

Глубока и широка Наша быстрая ... *(река).*

Вышел Коля на крыльцо, | Вымыл руки и ... *(лицо).*

Улетел скворец не зря За леса и за ... *(моря).*

Закаляют нас Цвсегда

Солнце, воздух и ... *(вода).*

На каток ушла с утра Моя младшая ... *(сестра).*

Подводной лодке не страрна Океанская ... *(волна).*

Для тебя мы дом построим, Не скворешню, а дворец. Прилетай же, наконец, Наш перначгый друг ...

*(скворец).*

Кругом гречиха зацвела — В улей мед несет ...

*(пчела).*

Нарядили елку: бусы в три

ряда,

Наверху сверкает красная ...

*(звезда).*

Свой железный язычок Прячу я под колпачок, Созываю на урок, А зовут меня ... *(звонок).*

Зимой и летом зелена,

Стоит красавица ... *(сосна).*

В поле сеют и растят, Убирают, сыплют в склад, И на хлеб идет оно. А зовут его ... *(зерно).*

Березы, рябины, дубы,

тополя — Богата деревьями наша ...

*(земля).*

**Загадки.**

Цель. Развитие умения отгадывать загадки; закрепление правописания безударной гласной в словах-отгадках.

Кто вы?

Мы лисички, дружные

I сестрички.

Как, с однсш-то лапкой?

Нет, еще со шляпкой.

*(Грибы.)*

Его весной и летом Мы видели одетым. А осенью с бедняжки Сорвали все рубашки.

. *(Дерево.)*

Дуб громадный повалю я, Говорю не хвастая. Все, что хочешь, распилю я — Острая, зубастая.

*(Пила.)*

Что за кнопочка? Нажал, У порога подождал, И тебе открыли дверь:

— Заходи, ты гость теперь.

*(Звонок.)*

Сроду он не ест, не пьет — Песни звонкие поет. И с урока на урок Подает свой голосок.

*(Звонок.)*

У меня длинней иголки, Чем у елки. Очень прямо я расту В высоту.

*(Сосна.)*

Стоят вдоль дороги, а на них нити висят. *(Столбы.)*

Бежит, бежит — не выбежит. Течет, течет — не вытечет.

*(Река.)*

Я как лента голубая В ясный, солнечный денек. Детвору, резвясь, купаю И качаю поплавок.

*(Река.)*

Нашумела, нагремела, Все промыла и ушла. И сады и огороды Всей округи полила.

*(Гроза.)*

Рано утром на цветах Ты найдешь меня в садах. Встанет солнышко

напиться — И исчезнет вся водица.

*(Роса.)*

Я, сознаюсь, виновата, Я хитра и плутовата. Я в курятник вечерком Часто бегаю тайком.

*(Лиса.)*

Рыжая, с пушистым хвостом, Живет в лесу под кустом.

*(Лиса.)*

**87**

Между веток новый дом, Нету двери в доме том. Только круглое окошко — Не пролезет даже кошка.

*(Скворечник.)*

Лежит веревка, Шипит плутовка. Брать ее опасно — Укусит. Ясно?

*(Змея.)*

На солнышке сидит И усами шевелит. Разомнешь его в ладони — Золотым зерном набит.

*(Колос.)*

Вот так звери! Нор не роют, Но зато плотины строят. Все они одеты в шубы, Инструмент не пилы — зубы.

*(Бобры.)*

В лесу темно, Все спят давно. Одна птица не спит, На суку сидит, Мышей сторожит.

*(Сова.)*

Шелестя, шурша травой, Проползает шнур живой, Вот он встал и зашипел: Подходи, кто очень смел.

*(Змея.)*

С утра жужжу, Цветы бужу, Кружу — жу-жу И мед вожу.

*(Пчела.)*

Не птица, а с крыльями, Над цветком летает, Медок собирает.

*(Пчела.)*

**Игры к теме «Слово»**

**СЛОВА, ОБОЗНАЧАЮЩИЕ ПРЕДМЕТЫ**

**Поехали-поехали.**

Цель. Развитие умения выделять в речи слова, обозначающие предметы.

Ход игры. Учащиеся изображают движение поезда, учитель называет слова. Если слово обозначает предмет, учащиеся хлопают в ладоши -1- остановка. Если называется другая часть речи, учащиеся продолжают двигаться, а учитель произносит: «Проехали мимо, поехали дальше».

Комментарий для учителя. Игра проводится в умеренном темпе. Необходимо, чтобы ученики понимали причину оста-|овки. Для лучшего осмысления учитель иногда просит доказать, почему это слово — название предмета.

**Найди ошибку.**

Цель. Развитие умения выделять в речи слова, обозначающие предметы.

Ход игры. Учитель называет ряд слов, обозначающих названия предметов, и допускает одну «ошибку». Ученик должен определить, какое слово лишнее в названном ряду, и доказать почему. Правильно выполнивший задание получает фишку. Выигрывает тот, у кого больше фишек.

Примерный материал.

*Кукла, дом, море, вышла, ученик.*

*Парта, солнце, железный, дверь, моряк.*

*Девочка, мел, больше, карандаш, лягушка.*

*Замок, тяжело, петух, тарелка, вишня.*

*Бежит, книга, окно, ветер, слон.*

**Теремок.**

Цель. Закрепление правильной постановки вопросов к словам, обозначающим предметы.

Оборудование. Картонный домик с фигурками зверей на подставках: мышка, лягушка, зайчик, лиса, волк, медведь.

Ход игры. Учитель спрашивает, ставя на стол теремок: «Что это?» — «Это теремок». «Кто живет в теремке?» — спрашивает учитель. Ученики отвечают, ставя к каждому слову вопрос: «Кто это?— Мышка». Когда все персонажи сказки выставлены на стол,

**89**

учитель спрашивает: «О каком из этих предметов мы спрашиваем: что это? Как спрашиваем об остальных предметах? Как спрашивают в сказке звери? («Кто в теремочке живет? Кто в невысоком живет?»)»

**Кто? что?**

Цель. Закрепление правильной постановки вопросов к словам, обозначающим предметы.

Оборудование. Предметные \* картинки: стол, бабушка, паук, щетка, лампа, собака, шар, цапля, ученик, груша, книга, белка, сумка, рыба, мак, майка, кукла, ель, свекла, лента, петух, корова; карточки с вопросами «кто это?», «что это?».

Ход игры.

**вариант.** Доска делится на две части. В первой учитель  
прикрепляет карточку с вопросом «что это?», во второй — с во  
просом «кто это?». Ученики выходят по порядку к доске, берут  
картинку, называют предмет, изображенный на ней, и ставят к  
слову вопрос. Картинка прикрепляется к доске под соответствующим  
вопросом. Выполнение задания оценивается баллами, которые полу  
чает ряд или отдельный ученик.

**вариант.** Учитель показывает предметную картинку. Ученики  
поднимают карточку с вопросом, на который отвечает слово,  
обозначающее изображенный предмет.

**Будь внимателен!**

Цель. Закрепление правильной постановки вопросов к словам, обозначающим названия предметов.

Оборудование. **У каждого ученика** на парте по две ^ар-точки: одна с вопросом «кто это?», другая — «что это?».

Ход игры. Учитель, обращаясь по очереди к каждому ряду, называет слова, обозначающие один или несколько одинаковых предметов. Ученики на каждое слово отвечают поднятием карточки с вопросом «кто это?» или «что это?». Ошибки каждого ряда фиксируются. Выигрывает ряд, имеющий мень|пе штрафных очков.

**У кого сколько?**

Цель. Практическое овладение формой множественного числа.

Оборудование. Картинки, изображающие один или много предметов.

Ход игры. Картинки "раздаются учащимся (каждому по одной). Начинает игру любой ученик по вызову учителя. Он говорит, например: «У меня один огурец. У кого много таких предметов?» Встает тот его одноклассник, у которого есть соответствующая картинка, и говорит: «У меня огурцы. А у тебя что?» Вызывает для|продолжения игры любого товарища. Если у вызванного оказывается картинка с изображением множества предметов, он отвечает: «У меня яблоки. У кого один такой же предмет?» И т. д. Правильные ответы поощряются игровыми фишками. В конце игры подсчитываются на их основе результаты каждого ряда.

**90**

Комментарий для учителя. После игры названия пар одинаковых предметов могут быть записаны в тетради. Игра, если надо, используется на последующих уроках, с подбором таких картинок, чтобы названия предметов имели разные окончания во множественном числе *(дома, столы, свиньи* и т. д.).

**Один — много.**

Цель. Практическое овладение формой множественного числа.

Оборудование. Мяч.

Ход игры. Учитель бросает мяч ученику и называет один предмет; ученик, поймав мяч, должен ответить словом, обозначающим много таких предметов» Поймавший мяч и давший правильный ответ получает две фишки. Выигрывает тот ряд, у которого больше фишек.

**Найди пару.**

Цель. Уточ|ение словаря; развитие умения различать предметы, сходные по назначению.

Оборудование. Предметные картинки с изображением на каждой одного из парных предметов: чайник — кофейник, настольная лампа — люстра, перчатки — варежки, ранец — портфель, сумка — сетка, стакан — кружка, тарелка — миска, кофта — ру-1ашка, платок — косынка, шляпа — шапка, веник — щетка, носки -гольфы, стул — табуретка. (См. *Приложение.)*

Ход игры. Все ученики получают по одной картинке. По порядку выходят представители каждого ряда, показывают предмет на своей картинке, называют его и спрашивают у всего класса, у кого пара. Например: «У меня чайник. У кого моя пара?» Ученик, имеющий картинку с изображением кофейника, называет свой предмет, говорит, что он пара чайнику, и становится рядом. Если пара не найдена или не названа, ученик садится на место. Затем с картинкой выходит представитель другого ряда и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока не останется картинок в каком-либо ряду. Этот ряд и считается победителем.

**Лото.**

Цель. Уточнение словаря; развитие умения различать сходные по назначению предметы.

Оборудование. Большие карточки с изображением трех предметов; предметные картинки; фишки, которыми закрываются картинки на большой карточке.

Ход игры. У каждого ученика по одной большой карточке и по три фишки. Учитель показывает предметную картинку. Ребята, у которых есть такая же карточка, поднимают руки. По вызову учителя один из них называет изображенный предмет. Если ответ правильный, все, имеющие изображение названного предмета, закрывают его фишкой. Если ученик ошибся, точное название предлагает его товарищ, также имеющий на карточке это изображение. В этом случае закрывают картинку все, кроме ученика, допус-

**91**

тившего ошибку. Выигрывает тот, кто первым закрыл все картинки на своей карточке.

Примерный материал. Кружка, чашка, стакан; миска, блюдце, тарелка; портфель, ранец, сумка; стул, табурет, кресло; люстра, лампа, торшер; диван, тахта, кровать; книга, журнал, газета; платье, сарафан, халат; платок, косынка, шарф; тетрадь, блокнот, альбом. (См. *Приложение.)*

Комментарий для учителя. Выигравший может назвать все предметы и записать их названия на доске.

**Чья картинка лишняя?**

Цель. Развитие умения группировать предметы по двум признакам.

Оборудование. Предметные картинки **(у каждого ученика** по одной); кармашек, прикрепленный к доске.

Ход игры. Учитель дает ребятам задание сложить в кармашек картинки, названия которых отвечают только на вопрос «что это?» и обозначают много одинаковых предметов (вариант: названия которых отвечают на вопрос «кто это?» и обозначают один предмет). Ученики выходят к доске по порядку, показывают свою картинку, ставят вопрос к слову и сообщают, отвечает картинка требованиям игры или нет. Картинку, подходящую к заданию, кладут в кармашек.

**Кто** живет в лесу?

Цель. Развитие умения группировать предметы по одному  
признаку (животных — по общему месту обитания) и ставить  
вопросы к словам. I

Оборудование. Иллюстрация с изображением леса, внизу сделаны четкие прорези для карточек; карточки со словами *медведь, заяц, курица, волк, дятел, лиса, белка, собака, еж, сорока.* (Карточки сделаны так, чтобы их можно было вставить в прорези.)

Ход игры. Ученики прочитывают слова на карточках, следя, за указкой учителя. Далее они должны ответить на вопрос «Кто живет в лесу?», но при этом соблюсти условие: для ответа можно пользоваться только теми словами, которые даны на карточках.

Правильно прочитав слово, поставив к нему вопрос, например: «Кто это? — Лиса»,— ученик может вставить карточку в прорезь.

Комментарий для учителя. Карточки должны демонстрироваться на наборном полотне, фланелеграфе, т. е. так, чтобы они были видны классу все одновременно.

Аналогично можно проводить игры: «Что растет в лесу?», «Что растет на огороде?», «Что продается в обувном магазине?», «Что нужно ученику?», «Кто живет в зоопарке?», «Кто умеет летать?» и т. д.

Назови части предмета.

Цель. Развитие умения соотносить предмет и его части, правильно ставить вопросы к словам.

Оборудование. Рисунки машины, птицы, дерева; карточки

**92**

1 со словами: *кузов, кабина, мотор, колеса, фары, руль, сиденье;*

*клюв, туловище, ноги, крылья, голова, шея, перья, хвост; ствол, корни, ветки, листья, плоды, сучья.*

Ход игры. Учитель прикрепляет к доске рисунки машины, птицы, дерева и просит учеников собрать части одного из предметов. Представитель каждого ряда выходит | доске, находит нужное слово (они даны не по порядку) и ставит к нему вопрос, например: «Что это? — Корни. Что это? — Ствол». После этого прикрепляет карточку под соответствующим рисунком. Выигрывает ряд, не допустивший ошибок.

Комментарий для учителя. В конце игры, когда все части предмета названы, ученики^ отвечают на вопрос, какие слова обозначают название одного предмета, какие слова обозначают название нескольких одинаковых предметов.

**Угадай, что не нарисовал художник.**

Цель. Разв|тие умения соотносить предмет и его части, правильно ставить вопросы к словам.

Оборудование. Предметные картинки, на которых отсутствуют отдельные части предметов: лиса без хвоста, дом без окна, лошадь без ушей, портфель без ручки и т. д.

Ход игры. Учитель поочередно демонстрирует картинки, учащиеся называют недостающие части предметов и ставят вопросы к словам, их обозначающим. Фишкой поощряется наиболее полное и правильное высказывание. Выигрывает тот, кто получил больше фишек.

Комментарий для учителя. Для усложнения игры можно допустить отсутствие логически обусловленных деталей в ситуационной картинке: мужчина колет дрова без топора, мужчины пилят бревно без пилы, дети бросают и ловят мяч без мяча и т. д.

**Из отдельных частей собери предмет скорей.**

Цель. Развитие умения соотносить предмет и его части, правильно ставить вопросы к словам.

Ход игры. Водящий выходит из класса. Учащиеся договариваются, какой предмет будут загадывать. Вошедшему называют части предмета до тех пор, пока предмет не отгадан. Затем восстанавливаются по памяти все слова, которые были сказаны, определяется вопрос, на который они отвечают.

Отгадавший называет следующего водящего.

**Третий лишний.**

Цель. Группировка предметов по их основным свойствам.

Оборудование. Карточки с изображением трех предметов, два из которых принадлежат к одной родовой группе, третий предмет лишний.

Ход игры. Карточки лежат на столе учителя картинками вниз. Представитель каждого ряда берет карточку, показывает ее

**93**

классу, называет лишний предмет и объясняет свой выбор, выделяя общий признак, на основании которого сгруппировал предметы. Например: «Жук — лишний. Лиса, волк — это звери, жук — насекомое». За правильный, полный разбор начисляется три очка. Если объяснение неточное — очко передается ряду-сопернику, один из представителей которого дополнил ответ нужными сведениями.

Примерный материал. Волк, лиса, жук; заяц, медведь, бабочка; тигр, лев, собака; корова, овца, курица; тарелка, ложка (большая), чашка; шуба, шапка, платье (летнее); шкаф, тахта, парта; пенал, книга, кукла; яблоко, апельсин, помидор и др.

**Что нужно?**

Цель. Классификация предметов по определенному признаку (по месту их произрастания, по их применению).

Ход игры. Учитель объясняет, что он будет называть (или показывать) различные предметы, а учащиеся должны ответить «да», если этот предмет растет в огороде (или в саду, или нужен школьнику и т. д.). Если предмет для темы «Огород» не подходит, ребята говорят «нет». Кто ошибется, тот проиграл.

Например:

Морковь нужна?

Да.'

Огурцы нужны?

Да.

Яблоко нужно?

Нет.

После окончания игры учащиеся могут записать по памяти на доске и в тетради названия тех овощей (или других предметов), о которых говорил учитель.

**Найди свое место.**

Цель. Подведение видовых понятий под родовые.

Оборудование. Два или три наборных полотна (по количеству команд); по одной карточке с названиями видовых понятий **у каждого ученика;** две-три карточки с обобщающими словами.

Ход игры. Учитель вставляет в каждое наборное полотно карточку со словом, обозначающим родовое понятие.

По команде учителя по одному с каждого ряда учащиеся выходят к доске и помещают карточку в соответствующее наборное полотно. Выигрывает тот ряд,™ который первым правильно распределил свои карточки. После окончания игры каждый ряд записывает названия предметов одной группы.

**Палочка, остановись!**

Цель. П|дбор слов, обозначающих предметы.

Оборудование. Деревянная палочка.

Ход игры. Ученик называет предмет (по договоренности это могут быть домашние вещи, одежда, растения и т. д.) и передает палочку другому. Тот называет следующее слово и передает па-

I 94

лочку третьему. Палочка останавливается, если слово названо н! по теме или из другой грамматической категории. Тот, кто ошибся, выбывает из игры. Выигрывает тот, на ком закончился подбор слов по теме.

Комментарий для учителя. Таким же образом можно  
играть, называя, например, признаки времен гсца или действия  
предметов. ™

**Наоборот.**

Цель. Активизация словаря; развитие умения подбирать слова, противоположные по значению.

Ход игры. Учитель называет слово, ученики должны найти другое с противоположным значением. Подобравший правильно слово получает фишку. Выигрывает тот, кто набрал большее количество фишек.

Примерный материал. Слова: *мир* — *война, шум* — *тишина, утро —ш вечер, день* — *ночь, холод* — *жара, храбрость* — *трусость, небрежность* — *аккуратность, враг* — *друг, болезнь* — *здоровье, радость* — *грусть, слабость* — *сила, старость* — *молодость, чистота* — *грязь, злость* — *доброта, вежливость* — *грубость, потеря* — *находка, ложь* — *правда, труд* — *безделье, горе* — *счастье.*

Не **подводи товарища.**

Цел-ь. Активизация словаря; развитие умения выделять слова, близкие по значению.

Оборудование. Карточки со словами-синонимами.

Ход игры. Учитель раздает карточки каждому ученику.

Первый из играющих выходит к доске, прочитывает свое слово и спрашивает, у кого его пара. Если пара найдена, другое слово прочитывается и обе карточки выставляются на желобок доски. Первый ученик садится на место, а второй вызывает любого из товарищей по классу, который зачитывает свое слово и тоже спрашивает пару. Если пара не объявляется, карточка остается у него, а игру продолжает другой учащийся класса. Выигравшими считаются все, кто нашел свою пару.

В конце игры разбираются слова, оставшиеся у детей.

Примерный материал. Слова: *стужа, мороз; педагог, учитель; смелость, отвага; беседа, разговор; несчастье, горе; страх, боязнь; метель, пурга; труд, работа; товарищ, друг; радость, веселье; жара, зной; грусть, печаль.*

**БОЛЬШАЯ БУКВА В ИМЕНАХ СОБСТВЕННЫХ**

Большая буква.

Цель. Закрепление правила написания большой буквы. Оборудование. У каждого ученика набор сигнальных карточек.

**95**

Ход игры. Учитель предлагает классу внимательно послушать стихотворение. Учащиеся отмечают сигнальными карточками (кладут их на парту) все правила написания большой буквы, о которых говорится в стихотворении. Далее нужно защитить каждую сигнальную карточку, т. е. объяснить, какое правило зафиксировано ею.

Выигрывает первый ученик, сумевший защитить все сигнальные карточки.

Буква обычная

Выросла вдруг,

Выросла выше букв-подруг.

Смотрят с почтеньем

На букву подруги.

Но почему?

За какие заслуги?

Буква расти не сама захотела,

Букве поручено важное дело.

Ставится в слове

Не зря и не просто

Буква такого высокого роста.

Ставится буква

У строчки в начале,

Чтобы начало все замечали.

Имя,

Фамилия

Пишутся с нею,

Чтобы заметней им быть

и виднее, Чтобы звучали Громко и гордо Имя твое, Имя улицы, Города. Буква большая — совсем

не пустяк,

В букве большой — уважения

знак.

(Е. Измайлов.)

**Сложи имена.**

Цель. Закрепление правописания большой буквы в именах людей.

Оборудование. **У каждого ученика** конверт с набором слогов: *Ва, С ее, Те, То, Пе, Лю, Ро,* ***Са,*** *ля,* ***та, на,*** *ня, тя, 6а, ма, ша.*

Ход игры. Ученики выкладывают на\* парте слоги и составляют из них имена. Для этого необходимо знать, что слог, начинающийся с большой буквы, ставится в начале слова. Выигрывает тот, кто первый закончил работу.

**Кто живет у нас** в **сарае?**

Цель. Расширение круг! имен собственных.

Оборудование. **У каждого на парте** предметные картинки: куры, свинья, корова, кролики, кошка, собака.

Ход игры. Учитель читает стихотворение, учащиеся показывают картинку-отгадку, дают кличку домашнему животному и раскладывают картинки в том порядке, в каком рассказывается о животных в Стихотворении. Выигрывает тот, кто в нужной последовательности разложил картинки с изображением животных, правильно их назвал и подобрал им клички. По окончании игры словосочетания можно записать в тетрадь.

**96**

Кто живет у нас в сарае? Я их всех отлично знаю... Эти всюду ходят вместе, Вместе дремлют на насесте, Вместе раньше всех встают, Крошки, зернышки клюют. А от этой небо скрыто — Все глядит она в корыто Или, хвост задрав крючком, Роет землю пятачком. А вот эту я зову Очень просто, дети. Сено ест она, траву И мычит всё время: «Му-у-у!» Здесь семейство: Мать и дочки.

Все пушистые комочки. Вместе грызть морковку

станут —

Друг от друга не отстанут. Этот прячется на крыше -Я зову, а он |е слышит. Притворяется™ что спит, Сам за птицами следит. Этот черный и лохматый. Сторож он у нас, ребята. Я всегда его кормлю Сам — в обед и ужин. Больше всех его люблю. Мы с ним очень дружим.

(Ю. Коринец.)

**Запомни и** запиши.

Цель. Закрепление правописания имен детей.

Ход игры. Учитель читает одно из стихотворений, ученики записывают имена детей. Выигрывает тот, кто выполнит задание правильно.

Солнце на парте, Солнце на карте, Солнце на Кате, На Катином платье, На Тоне, На Тане,

На банке с цветами, На Вале,

В снег упал Сережа, А за ним — Алеша, А за ним — Иринка,

На Гале,

На классном журнале... Солнце на Толике, На подоконнике,

И у порога... \_

Солнца

Много! (Э. Мошковская.)

А за ней — Маринка, А потом упал Игнат. Сколько на снегу ребят?

(В. Орлов.)

ПО КРУГУ.

Подарили Пете Книжку о ракете. Прочитал Петя -Подарил Свете, Света — Мане, Маня — Тане,

Таня

Подарила Ване...

Совершила книжка круг И сказала: «Здравствуй, друг!»

**Большая — маленькая.**

Цель. Дифференциация имен собственных и нарицательных. Оборудование. Несколько небольших стихотворений, -записанных на доске.

Ход игры. Соревнующиеся ряды, группы или звенья договариваются между собой, какое стихотворение берет каждый для разбора. Представители от групп должны выделить одинаковые слова, объяснить их значение и правописание начальной буквы в них. Оценка работы дается рядом-соперником.

Собирала Маргаритка Маргаритки на горе. Растеряла Маргаритка Маргаритки во дворе.

Возвращаясь под вечер с поля, Потеряла сережку Поля. Ту сережку нашел Сережка, Прибежал, постучал в окошко: — Отыскалась твоя сережка!

На виду честного люда Трусит с горки ехать Люда. А у Сани, а у Сани С горки сами мчатся сани.

(Я. Козловский.)

**Вставь слово.**

Цель. Дифференциация имен собственных и нарицательных.

Оборудование. На доске написаны предложения с пропуском в каждом из них по два слова.

**У учащихся** на полосках восемь слов — по два слова к каждому предложению: *Василек, василек; Поля, поля; Арбузов, арбузов; Скворцов, скворцов.*

Ход игры. Ученики читают предложения, а затем по команде учителя выкладывают на парте по два слова к каждому предложению в том порядке, в каком они записаны нащдоске. Выигрывают первые 3—5 учеников (по договоренности), верно выполнившие задание.

Примерный материал.

*Маленький ... сорвал синий ... .*

*Тетя ... вернулась с* ... *вечером.*

*Коля ... привез пять спелых ... .*

*Витя ... мастерил домик для ... .*

**Местное радио.**

Цель. Закрепление знания полного имени и отчества родителей, своего домашнего адреса.

Ход иг ръ1. Учитель, отвернувшись от класса, объявляет: «Внимание! Внимание! Внимание! Потерялась девочка. Она в коричневом платье и в красной кофте с красным бантом на голове». Узнавшая себя по этому описанию девочка подходит к милиционеру (заранее выбранному из учеников) и называет свой домашний

**98**

адрес, говорит, как зовут ее родителей. Милиционер отводит девочку на место. Игра продолжается. Победителей этой игры называют сами дети.

Комментарий для учителя. По мере освоения речевых оборотов ведущего его роль может выполнять о|ин из учеников.

**Ванька-Встанька.**

Цель. Дифференциация имен собственных и нарицательных.

Ход игры. Учитель называет нарицательные и собственные имена существительные. Ученики встают, если слово пишется с большой буквы, и садятся (или продолжают сидеть), если слово надо писать с маленькой буквы.

**Не поддавайся.**

Цель. Дифференциация имен собственных и нарицательных.

Ход игры. |Учитель называет слова. Если слово обозначает имя, фамилию человека, кличку животного, названия городов, сел, рек, морей (в зависимости от года обучения), дети поднимают руку и по вызову учителя говорят: «Пишется всегда с большой буквы». Если названо нарицательное имя существительное, дети молча опускают голову («не поддаются»).

**Пять ответов на одну букву.**

Цель. Расширение словаря; развитие умения правильно писать имена собственные и нарицательные.

Оборудование. Плакат или запись на доске (содержание может быть различным).

***м к***

Имя мальчика. Имя девочки.

Название города. Название деревни.

Название растения. Название инструмента.

Фамилия писателя. Название учебной вещи.

Название цветка. Кличка животного.

Ход игры. Представители каждого ряда одновременно (доска

разделена по количеству рядов) записывают название предмета

согласно заданию. (Перед игрой договариваются, что с большой

буквы пишутся только имена людей, клички животных и т. д.,

4все остальные слова — с маленькой буквы.)

Выигрывает тот ряд, который правильно и быстрее других закончил работу. Дополнительно оценивается оригинальность подобранных названий предметов.

**Полминутки для шутки.**

Цель. Закрепление правописания кличек животных.

Оборудование. На доске написаны названия тех животных, которые встречаются в стихотворении: *собака, курица, корова, кошка, лошадь.*

**99**

Ход игры. Учитель просит ребят внимательно послушать стихотворение и сказать, что в стихотворении не так. Правильный ответ поощряется игровым жетоном.

Жили-были дед да баба С маленькою внучкою. Кошку рыжую свою Называли Жучкою. А Хохлаткою они Звали жеребенка.

А еще была у них Курица Буренка. А еще у них была Собачонка Мурка. А еще — два козла — Сивка да Бурка!

(Ю. Черных.)

Представители рядов должны дописать к названиям животных на доске их клички, а все ученики выполняют эту работу в тетрадях. Правильные записи поощряются жетонами. Выигрывает тот ряд, у которого оказалось больше жетонов.

**Загадки.**

Цель. Развитие умения отгадывать загадки, подбирать клички животных.

Глазищи, хвостище, усищи — А моется всех чище.

*(Кот ... .)*

Сено день и ночь жует, Много молока дает.

*(Корова ... .)*

Сердитый недотрога Живет в глуши лесной. Иголок очень много, А нитки — ни одной!

*(Еж.)*

Он и стройный, и красивый, У него густая грива! Он копытами «цок-цок». Покатай меня, дружок!

*(Конь* ... .|

С хозяином дружит, Дом сторожит, Живет под крылечком, А хвост колечком.

I *(Собака* ... .)

Кто рано встает, Голосисто поет, Деткам спать не дает?

*(Петух ... .)*

Под полом скребусь,

А кошки боюсь. я

*(Мыиша.)*

Летом бродит без дороги Между сосен и берез, А зимой он спит в берлоге, От мороза прячет нос.

*(Медведь.)*

С бородой, а не старик, С рогами, а не бык, Доят, а не корова.

*(Коза* ... .) Спереди пятачок, Сзади крючок, Посредине спинка, А на ней щетинка.

*(Свинья ... .)*

**СЛОВА, ОБОЗНАЧАЮЩИЕ ДЕЙСТВИЯ ПРЕДМЕТОВ**

Кто как голос подает?

Цель. Активизация словаря; развитие умения соотносить название предмета и действия, правильно ставить вопросы к глаголам.

Оборудование. Предметные картинки: кот, жук, мышка,  
медведь, волк, еж, змея, собака, корова, ворона, воробей, кукушка,  
соловей, лягушка, утка, гусь, поросенок; карточки со словами:  
*мурлычет, лает, мычит, жужжит, шипит, пищит, ревет, воет,  
фыркает, каркает, чирикает, кукует, поет, квакает; крякает,  
гогочет, хрюкает.* Г

Ход игры. Названия действий выставляются на желобок доски и прочитываются. Далее один из учеников, по желанию, выходит к доске, берет картинку, выбирает название действия, совмещает картинку и карточку и говорит, например: «Лягушка (что делает?) кв|кает». Правильный ответ оценивается двумя фишками. Если ребенок верно выбрал название действия, но не сумел поставить вопрос, он получает одну фишку; вторую отдают тому, кто дополнил ответ.

Кто как передвигается?

1 Цель. Активизация словаря; развитие умения соотносить название предмета и действия, ставить вопросы к глаголам.

Оборудование. Предметные картинки: лягушка, птица, уж, рыба, конь, слон, заяц, бабочка, улитка, собака, жук, пчела, медведь, кит, черепаха — по одной у каждого ученика; карточки с названиями действий у учителя.

Ход игры. Учитель читает по карточке название действия. К доске выходит тот ученик, у кого имеется изображение соответствующего животного. Он ставит вопрос к слову-действию и отвечает на него. Например: «Бабочка (что делает?) порхает. Конь (что делает?) скачет. Рыба (что делает?) плывет» и т. д. Картинка и карточка остаются у ученика. Выигрывает тот ряд, который первым правильно соотнес все предметы с действиями.

Комментарий для учителя. Таким же образом можно играть, называя, кто как ест.

Кто что делает?

Цель. Активизация словаря; развитие умения соотносить название предмета и действия, правильно ставить вопросы к глаголам.

Оборудование. Предметные картинки: повар, учитель, врач, столяр, садовник, маляр, дворник, пианист, чертежник, ученик, художник, токарь, часовщик; карточки со словами у каждого ученика: *варит, учит, лечит, строгает, сажает, красит, метет, играет, чертит, пишет, рисует, точит, чинит.* (См. *Приложение.)*

Ход игры. Учитель выставляет картинки на наборном полотне. Учащиеся выкладывают карточки с названиями действий у себя на

101

парте в той последовательности, в какой расположены картинки. Первые пять учеников, верно выполнившие работу, поощряются.

После окончания игры дети могут записать две-три пары слов и подчеркнуть названия предметов и действий.

Комментарий для учителя. Количество предметных картинок и соответственно карточек с названиями действий может быть уменьшено в зависимости от индивидуальных особенностей детей.

**Подбери картинку.**

Цель. Активизация словаря; развитие умения соотносить название предмета и действия, правильно ставить вопросы к глаголам.

Оборудование. **У каждого ученика** на парте по шесть картинок: мальчик, собака, птица, девочка, книга, самолет.

Ход игры. Учитель произносит слово, обозначающее действие предмета. Ребята подбирают и показывают изображение предмета, которому соответствует данное действие. Ученик показывает несколько картинок, если названное действие выполняют разные предметы. Например, действие, выраженное словом *спит,* применимо к таким предметам, как «мальчик», «девочка», «птица», «собака».

По указанию учителя ребенок должен назвать предмет(ы) и действие и поставить к словам вопросы. Например: «Кто? — Девочка. Что делает? — Спит». Правильные ответы (как и дополняющие) поощряются игровыми фишками.

Примерный материал. Слова: *стоит, прыгает, летит, спит, читает, лепит, поет, играет, смотрит, кружится, смеется, падает.*

**Подбери пару.**

Цель. Развитие умения правильно соотносить название предмета и действия.

Оборудование. **У каждого ученика** на парте карточка, на которой в столбик записаны слова: *метель, гром, солнце, молния, ветер, дождь, снег, облака, туман,® мороз,* и полоски бумаги со словами: *капает, плывут, падает, стелется, метет, гремит, печет, сверкает, дует, трещит.*

Ход игры. Ученики к каждому слову, обозначающему название предмета, подбирают слово, обозначающее действие предмета. Выигрывает тот ученик, кто первым составил пары слов. Победителю можно вручить самоде|ьный значок «Любитель природы».

Игра с мячом.

"Цель. Развитие умения подбирать к названиям предметов названия действий.

Оборудование. Мяч.

Ход и г р §. Ведущий (учитель или ученик), бросая мяч участникам игры, называет слова, обозначающие предметы. При возвращении мяча дети называют присущее предмету действие. За каждый правильный ответ ряд получает очко.

102 ■ -

*\** **Кто больше.** 1

Цель. Развитие умения подбирать к названиям предметов названия действий.

Оборудование. Картинки: кошка, ученик, воробей, корова, гусь.

Ход игры. Учитель показывает картинки, а ученики подбирают слова, называющие действия изображенных на картинках предметов. Выигрывает ряд, предложивший больше слов.

Парный выход.

Цель. Развитие умения подбирать к названиям предметов  
названия действий. |

Ход игры. Учитель вызывает к доске ученика. Тот подбирает себе пару, а затем записывает любое слово, обозначающее предмет. Его товарищ находит подходящее к этому слову название действия и записывает рядом. Оцениваются правильность выполнения задания^ грамотность записи, оригинальность словосочетания, быстрота раЛоты. Максимальное количество баллов —4.

Комментарий для учителя. Во избежание ошибок в правописании учащиеся выполняют работу на доске с предварительным орфографическим проговариванием слов.

| **Угадай задуманное слово.**

Цель. Развитие умения определять предмет по ряду характерных для него действий.

Ход-'йгр ы. Учитель перечисляет ряд характерных" для задуманного предмета действий. Ученики должны назвать этот предмет. За правильный ответ играющий получает фишку.

Комментарий для учителя. Для усложнения игры задуманные слова берутся из словарика трудных слов для данного года обучения, и ученики их записывают в тетрадь по мере отгадывания. Выигрывает тот, кто не сделал в записи ни одной ошибки. Например: *Прыгает, летает, клюет, чирикает* — *воробей. Лает, кусается, грызет* — *собака* и т. д.

**Угадай картинку.**

Цель. Развитие умения характеризовать и узнавать предмет по его действиям.

Оборудование. Набор предметных картинок.

Ход игры. На столе стопка предметных картинок лицом вниз. Класс делится на две команды. От каждой команды по очереди выходят ученики, берут картинку так, чтобы никто ее не увидел, и характеризуют предмет словами-действиями. Команда, представитель которой дает характеристику предмету, должна его угадать. В этом случае она забирает картинку себе.

Если команда не смогла назвать предмет, значит, ее представитель не сумел достаточно полно и точно его охарактеризовать. Тогда картинка откладывается в сторону.

103

Выигрывает та команда, у которой к концу игры окажется больше картинок.

**Лишнее слово.**

Цель. Развитие умения отграничивать названия действий от других слов.

Ход игры. Учитель называет ряд слов, обозначающих действия, и допускает одну «ошибку». Ученики должны найти это лишнее слово. За каждый правильный ответ ребенок награждается.

**Полминутки для шутки.**

Цель. Развитие умения называть действия предметов по показу.

Ход игры. Учитель читает стихотворение, учащиеся называют тех, о ком говорится в нем. К доске выходят девочка и мальчик, представители от каждой команды, и демонстрируют действия, о которых говорилось в стихотворении.

Товарищи по классу отгадывают, кого из детей они изображают и что делают. Если учащиеся отгадали, «артисты» получают игровые фишки. Угаданное имя и название действия записываются на доске.

Вызывается следующая пара, также представляющая свои команды. Если есть необходимость, стихотворение повторяется еще раз. Изображаются новые действия или те, которые были выполнены неудачно. Выигрывает ряд, который набрал наибольшее количество фишек. В конце игры ставится вопрос: «Что нужно нарисовать, чтобы спасти Тоню?»

**У МЕНЯ ДРУЗЕЙ НЕМАЛО.**

У меня друзей немало, Я их всех нарисовала. Маша машет. Паша паш( Коля колет. Поля полет. Валя валит. Катя катит. Света светит. Соня спит. Тоня тонет. Но не дам ей утонуть. Я спасу пЦэдружку Тоню, Нарисую что-нибудь.

**Загадки.** ч

Цель. Развитие умения отгадывать загадки, выделять из текста слова, обознашающие действия предметов.

Через океан плывет великан И выпускает воды фонтан.

*(Кит.)*

В воде она живет. Нет клюва, а клюет.

*(Рыба.)*

Всех перелетных птиц черней, Чистит пашню от червей.

*(Грач.)*

Голодная — мычит,

Сытая жует.

Всем детям молоко дает.

*(Корова.)*

Длинное ухо, Комочек пуха. Прыгает ловко, Грызет морковку.

*(Кролик, заяц.)*

Летом по лесу гуляет, Зимой в берлог| отдыхает.

*(Медведь.)*

На чужих он звонко лает  
И хозяйку охраняет.  
| *(Пес.)*

Стоит высокий светлый дом, Ребят проворных много

в нем;

Там пишут и считают, Рисуют и читают.

| *(Школа.)*

Не моторы, а шумят, Не пилоты, а летят, Не змеи, а жалят.

*(Осы.)*

С утра жужжу — Цветы бужу, Кружу — жу-жу И мед вожу.

*(Пчела.)*

В траве мелькает, Хвостом виляет. Хвост оторвет — Другой наживет.

*(Ящерица.)*

**СЛОВА, ОБОЗНАЧАЮЩИЕ ПРИЗНАКИ ПРЕДМЕТОВ**

**Что подарил ребятам Чебурашка?**

Цель. Развитие умения узнавать предмет по его признакам.

Оборудование. Чебурашка (игрушка или его изображение), корзинка или коробка с игрушками (фруктами, учебными вещами).

Ход игры. Учитель рассказывает: «Чебурашка пришел к нам в гости и принес подарки. Он просит вас угадать, что это за подарки».. Далее учитель, не вынимая игрушки из коробки, описывает их, называя признаки каждого предмета в отдельности («Красивая, голубоглазая, маленькая»). Отгадавший получает право поиграть с этой игрушкой на перемене.

**Назови такой же.**

Цель. Развитие умения соотносить предмет и его признак.

Ход игры. Учитель называет предмет и один из его признаков. Ученики перечисляют другие предметы, имеющие такой же признак. Например: «Цыпленок пушистый. Воротник тоже пушистый, шапка тоже пушистая, снег тоже пушистый, белка пушистая» и т. д. За каждое правильное соотнесение предмета и указанного признака ученик получает фишку.

105

**Лото «Найди меня!».**

Цель. Развитие умения соотносить предмет и его признак, ставить вопрос к словам, обозначающим признаки предметов.

Оборудование. **У каждого ученика** карточка лото с тремя картинками (стол, мяч, флаг, снег, лиса, книга, дерево, ежик, стакан, арбуз, девочка, гвоздь, река, ландыш, варежки, лес, дом, огурец) и три фишки; **у ведущего** маленькие карточки со словами: *деревянный, резиновый, шелковый, пушистый, хитрая, интересная, высокое,^ колючий, стеклянный, спелый, аккуратная, железный, глубокая, душистый, теплые, дремучий, кирпичный, соленый.*

Ход игры. Ведущий читает по карточке слово. Ученики находят у себя на картинках предметы, которым соответствует данный признак, и поднимают руку. Отвечающий называет предмет, ставит вопрос «какой?», «какая?», «какое?» или «какие?» и называет признак. Например: «Варежки (какие?) теплые». Ученику, не сумевшему дать правильный ответ, помогает один из одноклассников.

После этого все имеющие данную картинку, кроме допустившего ошибку, закрывают ее фишкой. Выигрывает тот, кто первым закрыл карточку.

**Молчанка.**

Цель. Развитие умения соотнести название признака и вопрос к слову, его обозначающему.

Оборудование. **У учителя** карточки со словами, обозначающими признаки предметов и употребленными в разных формах; карточки с вопросами «какой?», «какая?», «какое?», «какие?» — **у каждого ученика** один набор.

Ход игры. Учитель показывает карточку со словом-пр|з-  
наком, ученики поднимают карточку с соответствующим вопросом.  
Например: *«Глубокая* — какая?», *«Трудолюбивые* — какие?», *«Прох  
ладный* — какой?», *«Мокрое* — какое?». Кто показал несоот  
ветствующую карточку, получает штрафное очко (черный  
кружок). Нужно постараться как можно цменыне получить  
штрафных очков. ■

**Что из чего сделано?**

Цель. Активизация слов, обозначающих признаки предмета по материалу; умение ставить к *нум* вопросы.

Оборудование. Набор картинок с изображением стола, платья, стакана, коробки, тетради, гвоздя, сумки, шубы.

Ход игры. Учитель показывает картинку и спрашивает: «Из чего сделан этот предмет?» Один из учеников отвечает, например: «Стол сделан из дерева. Он (какой?) деревянный». Правильно ответивший поручает фишку.

Дальше учитель спрашивает, какие еще вещи (предметы) с таким признаком знают школьники. Ученик, назвавший такой предмет, также получает фишку.

106

**Подбери картинку.** -.

Цель. Развитие умения ставить вопрос, изменяя форму слов!.

Оборудование. **У каждого ученика** на парте по 6 картинок: морковь, шар, апельсин, девочка, щенок, забор.

Ход игры. Учитель называет слово, обозначающее признак одного из данных предметов. Ученики должны показать соответствующую картинку или две картинки, если признак присущ нескольким предметам. Например, признак «веселый» можно отнести и к щенку, и к девочке и составить словосочетания, изменяя окончания прилагательного: *веселый щенок, веселая девочка.*

По вызову учителя тот или иной ученик должен назвать предмет, поставить вопрос и указать признак, например: «Морковь (какая?) сочная», «Апельсин (какой?) сочЦый». Ответы оцениваются баллами или фишками.

Примерный материал. Слова: *сочный, веселый, круглый, деревянный, удобный, яркий, вкусный, старый.*

**Подбери пар|.**

Цель. Развитие умения определять признаки предметов по цвету, ставить вопрос к прилагательным.

Оборудование. Предметные картинки с изображением различной одежды, каждый вид которой представлен в двух вариантах: платье синее и голубое, брюки черные и серые, косынка красная |<1 розовая, кофта фиолетовая и лиловая, юбка желтая и оранжевая, фартук зеленый и салатовый, пальто коричневое и бежевое.

Ход игры. Каждый ученик получает по одной картинке. Разыгрывается, кому начинать игру. Первый играющий выходит к доске, показывает свою картинку и говорит: «У меня на картинке платье. Платье (какое?) синее. У кого такой же предмет?» Выходит ученик, также имеющий изображение этого предмета, и разбирает свою картинку: «У меня на картинке тоже платье, но оно (какое?) голубое». Правильный разбор позволяет отложить обе картинки и вызвать другого товарища к доске. Выигравшими считаются все, кто с первого раза нашел пару.

Комментарий для учителя. Подобного рода игру можно проводить на любом другом материале, противопоставляя предтметы друг другу. Например: лента длинная, короткая; ремень широкий, узкий; мяч большой, маленький; куст высокий, низкий; кружка стеклянная, деревянная; сапоги кожаные, резиновые; веревка тонкая, толстая и т. д.

**Кто точнее?**

Цель. Развитие умения определять признаки предметов по цвету, ставить вопрос к прилагательным.

Оборудование. На доске крупным шрифтом записано слово *хороший;* под ним в один-два столбика слова: *арбуз, пирог, цветок, костюм, рассказ, рисунок, котенок, ребенок, пес, пряник, кинофильм, класс, товарищ, лес, гриб, день, обед, солдат* и т. д.

107

Ход игры. Ученики по порядку читают с доски очередное слово, ставят вопрос и подбирают наиболее точный, конкретный признак. Например: «Рассказ (какой?) интересный», «Солдат (какой?) смелый», «Обед (какой?) вкусный» и т. д.

Комментарий для учителя. Такую же работу можно проводить со словами *плохой, большой, маленький.* Слов, обозначающих предметы, должно быть столько, сколько учеников в классе.

**Заполни таблицу.**

Цель. Развитие умения характеризовать предмет по заданным признакам, выбирать правильно вопрос и согласовывать с названием предмета название признака.

Оборудование. Таблица, нарисованная на доске; предметные картинки в первой графе таблицы.

Цвет

Предмет Кто? Что?

Какой? Какая? Какое? Какие?

Вкус

Форма









Ход и г раы. Играющие по порядку из каждого ряда характеризуют предмет по одному заданному признаку (цвету, форме, вкусу). Например, ученик первого ряда говорит: «Вишня (какая?) красная»; ученик второго ряда: «Вишня (какая?) круглая» и т. д. Каждый правильный ответ оценивается двумя баллами.

108

Комментарий для учителя. Слов, обозначающих на  
звание предмета, должно быть в таблице столько, сколько учеников  
в классе; для таблицы можно выбрать любые другие параметры:  
величину, материал и т. д. Соответственно этому учитель под  
бирает предметы, которые должны характеризоваться по всем дан  
ным в таблице параметрам. |

**Мне нужен цвет.**

Цель. Различение признаков по их значению. Упражнения в согласовании названий предметов .и признаков.

Оборудование. Мяч. .

Ход игры. Учитель предупреждает, что все должны называть цвет предметов. Он бросает мяч ученику и называет предмет. Поймавший мяч посылает его вновь учителю, составив словосочетание: *лист зеленый.*

Услышав несколько слов, обозначающих цвет, учитель может объявить, что т|перь нужно называть слова, обозначающие форму предмета, и снова бросает мяч. Таким образом отрабатываются названия величины предмета, материала, из которого он сделан, характерных свойств и т. д. Если дети затрудняются в подборе разнообразных признаков и называют одни и те же слова, можно написать названия признаков на доске. Например: *огромный, толс-\тый, узкий, громадный, шершавый* и т. д. Названия признаков прочитываются, а затем начинается игра.

**Времена года.**

Цель. Развитие умения характеризовать предмет по заданным признакам, выбирать правильно вопрос и согласовывать название признака с названием предмета.

Оборудование. На доске записана таблица.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Времена года | Какая? | Какое? |
| Зима |  |  |
| Весна |  |  |
| Лето | **с** |  |
| Осень |  |  |

Ход игры. Ученики вспоминают признаки зимы, весны, лета, осени и записывают их в таблицу. Выигрывает та группа, которая записала больше признаков одного из времен года.

**Магазин «Овощи — фрукты».**

Цель. Развитие умения характеризовать предмет по нескольким признакам.

109

Оборудование. На доске картонное изображение двух корзинок; на желобке доски (на магнитной доске, фланелеграфе, наборном полотне) картинки овощей и фруктов.

Ход игры. Учитель-«покупатель» начинает игру. Он говорит, что ему нужен, например, овощ горький, круглый, желтый. Один из учеников-«продавцов», догадавшись, вставляет в корзинку для овощей картинку с изображением лука, после чего сам становится «покупателем». Если его описание оказывается неудачным, товари-щи-«продавцы» помогают ему. Тот, кто оказал наибольшую помощь, становится «покупателем».

**Опиши предмет.**

Цель. Развитие умения характеризовать предмет по нескольким признакам.

Оборудование. Натуральные предметы: шар, яблоко, кленовый лист, портфель.

Ход игры. Каждому ряду учитель по порядку называет и показывает один из предметов. Ученики должны ответить на вопрос, какой он. Выигрывает тот ряд, в котором играющие назвали больше признаков. При этом учитывается полнота и правильность ответа.

**У кого какая игрушка.**

Цель. Развитие умения характеризовать предмет по нескольким признакам.

Оборудование. Предметные картинки, изображающие иг  
рушки. \_

Ход игры. Картинки раздаются учащимся. Начинает Иигру любой из них по вызову учителя. Он говорит: «У меня машина. Она зеленая, грузовая. А у тебя какая игрушка?» (Называет любого одноклассника.) Вызванный отвечает: «У меня мишка. Он коричневый, плюшевый». Ряд-победитель определяется по количеству игровых фишек, получаемых за каждое верно подЦбранное слово.

**Найди пару.**

Цель. Развитие умения подбирать слова, близкие по значению.

Оборудование. Карточки со словами-синонимами; три палочки разной длины.

Ход игры. Все учениЦи получают карточки со словами-синонимами. Начинает игру ряд, который вытянет самую короткую палочку. Ученик этого ряда читает слово на своей карточке. Ему отвечает тот его товарищ по ряду, у кого на картоне есть синоним этому слову. Затем зачитывает слово ученик второго ряда и т. д. Выигрывает тот ряд, который быстрее подберет себе пары.

Приме рйный материал. *Большой* — *огромный, быстрый* — *скорый, горячий* — *жаркий, знаменитый* — *известный, прекрасный* — *красивый, честный* — *правдивый, прочный* — *крепкий, радостный* — *веселый, сильный* — *могучий, смелый* — *храбрый, тайный* — *секретный.*

**™ по**

**Угадай.**

Цель. Развитие умения точно характеризовать предмет с помощью нескольких признаков и определять его по этим признакам.

• Ход игры. Класс делится на две группы —■ мальчиков и девочек. Представитель одной группы говорит: «Я" задумал предмет. Он такой-то (называет признаки задуманного предмета). Какой предмет я задумал?»

Представитель другой группы должен угадать задуманное. Затем соперники меняются ролями. Выигрывает та группа, которая дала больше правильных ответов | более удачно характеризовала предмет.

Примерный материал.

*Звонкий, быстрый, веселый* — *ручей.*

*Вкусный, алый, сочный* — *арбуз.*

*Желтые, красные, осенние* — *листья.*

*Холодный, бшлый, пушистый* — *снег.*

*Бурый, косолапый, неуклюжий* — *медведь.*

*Старательный, послушный, вежливый* — *ученик.*

*Серый, зубастый, голодный* — *волк.*

*Зеленый, продолговатый, сочный* — *огурец.* I *Маленькая, серенькая, пугливая* — *мышка.* " *Ветвистая, зеленая, колючая* — *ель.*

*Новая, интересная, библиотечная* — *книга.*

*Старый, кирпичный, четырехэтажный* — *дом.*

Комментарий для учителя. Если водящий затрудняется подобрать предмет, учитель подсказывает ему так, чтобы не слышал класс.

**Сравни предметы.**

Цель. Упражнения в подборе признаков и согласовании их с названиями предметов.

О б о рудование. Игральные фишки или мяч.

Ход игры. Учитель начинает предложение, учащиеся по очереди его заканчивают, называя признак предмета, противопоставляемый признаку другого предмета. За каждый правильный выбор слова дается фишка. Выигрывает тот, у кого таких фишек окажется больше.

Эту же игру можно проводить, бросая мяч тому, кто должен ответить.

Примерный материал.

*Грач черный, а ворона* ... .

*У грача клюв длинный, а у воробья* ... .

*Грач* — *крупная птица, а воробей* ... .

*Грач* — *перелетная птица, а ворона* ... .

Комментарий для учителя. Речевой материал подбирают из любой темы по развитию устной речи, противопоставляя один предмет другому. Можно также поупражняться в подборе названий признаков с оценочными суффиксами, согласуя. их с назва-

111

ниями предметов. Например: *«Заяц белый, а зайчик* .... *(беленький)», «Платок синий, а платочек ...», «Лента узкая, а шнурочек . . . ».*

**Грамматическая эстафета.**

Цель. Закрепление знаний о названиях предметов, действий, признаков.

Оборудование.' Два текста, записанные на доске или на листах бумаги.

Ход игры. Класс делится на две команды, представители которых по порядку подходят к своему тексту и подчеркивают в предложениях слова, обозначающие названия предметов, действий, признаков соответственно одной чертой, двумя чертами и волнистой линией. Каждый ученик работает с одним предложением. Команда, которая выполнила правильно задание и первой отдала мел или карандаш учителю, считается победителем.

**Узнал свое слово.**

Цель. Закрепление знаний о названиях предметов, действий, признаков.

Ход игры. Класс делится на три команды: первая получает задание записывать только слова, обозначающие предметы, вторая — действия, третья — признаки. К доске выходят сразу три ученика (по одному от каждой команды). Учитель произносит в произвольном порядке три слова, обозначающие предмет, действие и признак. Ребята записывают выбранное слово в свою колонку. Их сменяют у доски следующие три ученика. Только в конце игры производится проверка слов постановкой вопроса и подсчитываются очки. За каждое правильно выбранное и записанное слово — два очка, за правильно выбранное, но записанное с ошибкой слово — одно очко.

Комментарий для учителя. Учитывая различный уровень овладения материалом, можно подбирать для каждого ученика слова, отличающиеся по степени трудности (слова, написание которых не расходится с произношением, слова Циз словарика, слова с изученными орфограммами).

**Загадки.**

Цель. Отгадывание загадок; развитие умения узнавать предмет  
по его признакам. .

Круглый, гладкий и пузатый. Больно бьют его ребята.

*(Мяч.)*

Мордочка усатая, Шубка полосатая, Часто умывается, А с водой не знается.

*(Кошка.)*

Быстрый, резвый зверек По деревьям скок-поскок.

*(Белка.)*

Колкую, зеленую Срубили топором. Колкая, зеленая К нам приходит в дом.

*(Елка.)*

Он пушистый, Серебристый, Белый-белый, Чистый-чистый, Ватой наземь лег.

*(Снег.)*

Я длинный и зеленый, Вкусный и соленый, Вкусный и сырой. Кто же я такой?

*(Огурец.)*

Белые горошки На зеленой ножке.

I *(Ландыши.)*

Зверь я горбатый, А нравлюсь ребятам.

*(Верблюд.)*

Маленькие зверьки, Серенькие шубки, Черненькие глазки, Остренькие зубки.

*(Мыши.)*

Птица длиннохвостая, Птица говорливая, Самая болтливая.

*(Сорока.)*

Быстрый прыжок, Теплый пушок, Красный глазок.

*(Заяц.)*

Ножка деревянная, Рубашка шоколадная. На солнышке я таю, Во рту я исчезаю.

*(Эскимо.)*

**ПРЕДЛОГ**

**Соревнование.**

Цель. Развитие умения выделять предлоги в тексте.

Оборудование. На доске записаны два-три стихотворения по числу рядов или команд.

Ход игры. Ученики каждого ряда по порядку читают свое стихотворение по одной строчке. Кто нашел знакомый предлог, выходит к доске и подчеркивает его. Если представитель одного из рядов выполнил задание быстрее соперников, его товарищ по команде получает возможность раньше прочитать следующую строчку. Неверно выполненную работу исправляет ученик этого же ряда, но с потерей хода. Выигрывает тот, кто быстрее и без ошибок закончит работу.

Примерный материал.

Я с утра в лесу гуляю, От росы я весь промок. Но зато теперь я знаю Про березку и про мох, Про малину, ежевику, Про ежа и про ежиху, У которой за ежат Все иголочки дрожат.

(Н. Матвеева.)

На ветру, на первом холоде Старый дуб роняет желуди. А в саду за нашей школою Иней сел на ветки голые. Под березами широкими Галки ссорятся с сороками. Пруд застыл, и речка скована, Но по льду ходить рискованно.

(С. Смирнов.)

Солнце землю греет слабо, По ночам трещит мороз. Во дворе у снежной бабы Побелел морковный нос. Под березой на пригорке Старый еж устроил норку. Два неопытных ежа В листьях рядышком лежат.

(Г. Ладонщиков.)

умения выделять предлог из предложения Набор карточек с предлогами **у каждого**

**Не пропусти.**

Цель. Развитие на слух.

Оборудование. **ученика.**

Ход игры. Учитель читает стихотворение, учащиеся поднимают карточку с услышанным ими предлогом. Выигрывает Цряд, у которого было меньше ошибок.

Примерный материал.

Сколько

Солнышка

Везде —

На траве

И на воде,

На березке,

На осинке,

На извилистой |

Тропинке,

На болоте У лягушев, На заборе, На крыльце! Чуть поменьше, Чем веснушек У Галинки На лице.

(С. Коган.)

114

Учил рисовать я сегодня братишку, И вышел у нас симпатичный зайчишка. Веселый, ушастый и быстроногий, Бежал он из леса домой по дороге. А с краю дороги у старенькой елки Хитро притаились зубастые волки. Двое уже за добычей погнались,

Но мы за ушастого не волновались: Ведь зайчика сцапать легко на тропинке, А вовсе не просто поймать на картинке.

(М. Полонская.)

**Подбери по смыслу.** |

Цель. Развитие умения подобрать по смыслу нужный предлог.

Оборудование. **У каждого ученика** наборы предложений  
с пустыми окошками на месте пропущенных предлогов (предло  
жения записаны на отдельных полосках бумаги); маленькие карточки  
с предлогами. .

Ход игры. По сигналу «ученики раскладывают на парте полоски с предложениями, читают их, находят отсутствующие предлоги и вкладывают нужные карточки в пустые окошки. Пять первых учащихся, правильно выполнившие работу, получают отличные оценки.

Примеры |1Й материал.

I вариант. 1. *Дети поют песни \о\ Родине.* 2. *Володя Дубинин отдал свою жизнь \за \ Родину.* 3. *Горько жить вдали \от* | *Родины.* 4. *Жить \без\ Родины* — *все равно что без матери.* 5. *После Ьолгой разлуки я вновь вернулся \ на \ Родину.* 6. *Ни сил, ни жизни не жалей \ для \ Родины своей.* 7. *Пусть будет всегда чистым небо [над] нашей Родиной.*

II вариант. 1. | *Около \ парка собрались школьники.* 2. | *За \  
детским парком построили стадион.* 3. |Для| *парка привезли  
молодые саженцы.* 4. [в] *парке состоится концерт детского хора.*5. *\От* 1 *парка до школы ведет тенистая аллея.* 6. *Мы подошли  
\к\ автобусному парку рано утром. 7. \ Перед \ парком находятся  
газоны с, яркими цветами.*

III вариант. 1. *С детства воспитывайте в себе привычку* [7с]  
*труду.* 2. |Без| *труда не выловишь рыбку из пруда.* 3. *Я сшила  
брату халат \для\ уроков труда.* 4. *Человек находит свое  
счастье \в\ труде.* 5. *Ребята писали рассказ \о\ труде.* 6. *Суди  
о человеке \по'\ его труду.*

Комментарий для учителя. Для одной игры учитель может использовать различные наборы предложений с учетом индивидуальных особенностей учащихся (состояния техники чтения, уровня усвоения данной темы, моторной недостаточности, общего развития и т. д.), а также года обучения.

115

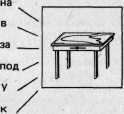
**Кто первый?**

Цель. Развитие умения изменять форму слова в зависимости от предлога и строить предложения, используя предлоги.

Оборудование. **Для каждого ряда** предметная картинка и таблица с несколькими предлогами к ней.

Ход игры. Представители каждого ряда по порядку выходят к доске и записывают слово, обозначающее название предмета на картинке, в сочетании с предлогом из своей таблицы. Остальные участники игры в это время обдумывают предложения с данными словами. Когда работа с таблицами закончена, соперники называют придуманные ими предложения. За каждое правильно составленное предложение ряд получает очко. Оригинальное высказывание может быть оценено двумя очками. Выигрывает ряд, допустивший меньше ошибок при записи слов с предлогами и набравший большее количество очков.

Примерный материал.







**Где галчонок?** ■

Цель. Развитие умения правильно употреблять предлоги и словоформы после них.

Оборудование. Набор картинок: галчонок, деревья различных пород, скамейка, дорожка и т. п.

Ход игры. Учитель рассказывает, что в |арке живет галчонок. Он еще маленький, и ему хочется играть. Он все время перепрыгивает и перелетает с места на место. Мы покажем, куда галчонок перелетает, а другие ответят, где находится галчонок.

Один ученик передвигает фигурку галчонка, а другие составляют предложения о нем. Например: *«Галчонок сел на ветку», «Он поскакал под лавку», «Штичка скачет по дорожке»* и т. д.

Адекватное составление предложения о местонахождении галчонка поощряется фишкой.

**Где матрешка?**

Цель. (Отработка умения правильно употреблять предлоги и словоформы после них.

Оборудование. Матрешка и кукольная мебель.

Ход игры. Учитель меняет местоположение матрешки, учащиеся по очереди говорят, где находится игрушка в данный момент.

**16**

Комментарий для учителя. Для расширения круга употребляемых предлогов учитель может записать их на доске. Сначала предлоги прочитываются хором, а потом включаются в игру.

**В каждом предложении предлог.**

Цель. Развитие умения строить предложения, используя нужные предлоги.

Оборудование. Выставленные на наборном полотне картинки: 1) корзинка с грибами, один гриб около нее; 2) ядцик со щенками, у ящика собака; 3) кормушка с птицами, одна птица над кормушкой; карточки с предлогами.

Ход игры. Учащиеся рассматривают картинки (одну-две, исходя из резерва времени) и прочитывают предлоги. Учитель предлагает составить предложения по картинке, используя любой предлог, например: «Гриб лежит у корзины», «Гриб выпал из корзины», «Грибы лежат в корзине», «На полу корзина с грибами».

Каждый ученик, правильно составивший предложение, не повторив при этом предыдущих, получает фишку. Выигрывает тот, кто набрал больше фишек.

**Переехали на новую квартиру.**

Цель. Расширение круга употребляемых предлогов; развитие умения строить предложения с предлогами.

Оборудование. **У учителя** картинки с изображением предметов мебели; на доске план комнаты с обозначением двери и окон.

Ход игры. Учитель показывает картинку и спрашивает: «Где поставим этот предмет?» Ученик по вызову учителя (можно играть по рядам на очки) предлагает, например, поставить письменный стол у окна. Игровая фишка вручается каждому, кто правильно построил предложение с предлогом.

**Прятки.**

Цель. Расширение круга употребления предлогов; развитие умения строить предложения.

Оборудование. На фланелеграфе или магнитной доске размещаются картинки с изображением дома, сарая, забора, деревьев и других предметов, вырезанные фигурки детей.

Ход игры. Учитель объявляет, что сейчас начнется игра в прятки и весь класс водит. (Предварительно учащиеся дают имена фигуркам детей.) Затем водящие закрывают глаза, а учитель «прячет» фигурки (так, чтобы они были видны) за сарай, дом, забор, на крышу сарая, дома, на дерево, в дом, сарай, под крыльцо, под сарай. Учащиеся открывают глаза, находят, кто где спрятался, и отвечают, строя предложения с предлогами и нужными глаголами, например: «Витя залез на дерево», «Коля спрятался за забор». Правильный ответ поощряется игровой фишкой.

117

**РОДСТВЕННЫЕ СЛОВА**

**Группировка слов.**

Цель. Развитие умения выделять группы однокоренных слов.

Оборудование. **У каждого ученика** в конверте карточки со словами: *вода, водичка, наводнение, водный, водяной, водянистый; земля, земляной, заземление, землица, подземелье, земляника; свет, светить, светло, светлый, рассвет* — в произвольном порядке.

Ход игры. По сигналу ученики достают из конвертов карточки и группируют их в три столбика. Кто первым правильно разложит слова, тот считается победителем.

**Путешествие по родственным словам.**

Цель. Развитие умения выделять группы однокоренных слов.

Оборудование. **У каждого ученика** карточка со словами. Слова *снег, звон, сад, цвет* написаны в прямоугольниках различного цвета.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| снег | звон | сад | цвет |
| цветик | рассада | цветет | звонок |
| звонкий | садовник | снежок | посадить |
| снеговик | цветной | цветок | снегурочка |
| садик | звонить | снежинка | звоночек |

**У каждого ученика** набор покрышек, по четыре покрышки одного цвета (соответственно цветам прямоугольников).

Ход игры. Ученики раскладывают на парте покрышки и читают слова на своих карточках. После этого по сигналу учителя они должны закрыть родственные слова покрышками одного цве!а. Выбор цвета подсказывают ведущие слова: *снег, звон, сад, цвет.* Кто первым правильно выполнит задание, тот считается победителем.

**Лото.**

Цель. Развитие умения выделять группы (Цднокоренных слов.

Оборудование. Отдельные карточки **для ведущего** со словами: *вода, дом, лед, солнце, рука, стул, стол, сад, груз, рыба, ветер;* карты лото (по одной **у каждого учащегося)** со словами: *водичка, домашний, ледник, солнечно, ручища, стульчик, настольный, садик, грузчик, рыбешка, щетреный, водный, домик, ледяной, солнышко, ручной, стулья, столовая, садовник, грузовик, рыбный, ветрище, водянистый, дома, обледенелый, нарукавники, столик, посадка, грузить, рыбак, ветерок, наводнение, посадить, грузный, подсолнух, ручка, подводник, домище, рыбка, безветренная, ледок, застолье, погрузился, рыбища, нагрузить, приручить, водица, засадить,* — взЦпыми в различных сочетаниях по три слова на карточке; по три фишки **у каждого ученика.**

Ход игры. Ведущий берет карточку и читает слово. Играющие ищут родственные слова на своих картах лото. Кто нашел, поднимает руку, и ведущий всех их спрашивает. Правильно названное родствен-

118

ное слово учащиеся закрывают фишкой. Далее ведущий читает слово на другой карточке. Кто первым закроет все слова на своей карте, тот считается победителем. Победителю предоставляется право в следующей игре быть ведущим.

**В гости к родственникам.** 9

Цель. Развитие умения находить и объяснять родственные слова.

Оборудование. Карточки с главным словом гнезда род  
ственных слов для ведущих. Маленькие карточки с родственными  
словами трех групп. - 1

Ход игры. Выбираются трое водящих, которые берут себе одну из трех больших карточек. Остальные получают маленькие карточки с родственными словами трех групп. Водящие называют свои слова и объявляют, что они ждут к себе в гости родственников. По команде ученики собираются вокруг водящих и объясняют, почему они приходятся им родственниками. Выигравшей считается та группа гостей во главе с хозяином, которая быстрее других собралась и правильно доказала свои родственные связи.

Примерный материал. *Голос, голосистый, голосок, голосовать, голосище, голосишко; говорить, говорливый, говорунья, фыговор, приговор; голова, головастик, головка, головушка, головастый; бег, бегать, бегун, беглец, беготня, бегство; малыш, малютка, маленький, мало, малышка.*

**Узнай родственника.**

Цель. Развитие умения находить родственные слова.

Оборудование. Карточки с родственными словами.

Ход игры. Карточки перемешиваются и раздаются по три каждому ученику. Водящий выставляет первую карточку. Ученики по очереди подставляют к ней родственные слова. Подставивший неверно платит штраф. Выигрывает тот, кто первый освободится от всех карточек.

Примерный материал. *Вода, водичка, водный, наводнение, подводный, безводье; нос, переносица, носорог, долгоносик, носатый, носик.*

Комментарий для учителя. Для данной игры можно использовать примерный материал из игры «В гости к родственникам».

**Превращение слов.**

Цель. Развитие навыка словообразования и подбора родственных слов.

Оборудование. Карточки со словами: *лист, лес, зуб.*

Ход игры. Учитель прикрепляет к доске карточку и предлагает ученикам превратить короткое слово в длинное. Выигрывает тот, кто назвал самое длинное слово.

Комментарий для учителя. Для удобства сравнения названных учениками слов учитель записывает их на доске.

119

**Горка.**

Цель. Развитие навыка словообразования и подбора родственных слов.

Оборудование. **У каждого ученика** табличка.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| л | ы | ж |  |  |  |  | /и / |
| л | ы | ж |  |  | /ня/ | | |
| л | ы | ж |  |  |  | /ник/ | |
| л | ы | ж |  |  |  |  | /НИЦА/ |

*(Лыжи, лыжня, лыжник, лыжница.)*

Ход игры. Учитель говорит: «В воскресенье дети решили покататься с горки на лыжах. Но оказалось, что забраться на эту горку и прокатиться с нее может только тот, кто впишет недостающие буквы в пустые клетки, чтобы получились родственные слова. Начало, которое является для всех слов общим, указано, надо найти лишь конец». Ученики заполняют пустые клетки в своих табличках. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справился со своим заданием.

Примерный материал. *Сани, санки, санный, саночки; зима, зимний, зимушка, зимовать; гора, горка, горочка, гористый.*

**Кто правильней?** *и*

Цель. Развитие навыка словообразования; наблюдение за единообразным написанием гласных в корне родственных слов.

Оборудование. Карточки с рисунками и буквами.

Ход игры. Учитель вывешивает для каждого ряда по две карточки так, чтобы число рисунков соответствовало количеству детей. Ученики должны записать слова на доск|, подчеркнув в них

**яр**



**ьмая**

**ница**

120



ик,

ище

ашний,

ок,

ить,

очек

ик

общую часть. В конце игры они отмечают, чем похожи слова каждой группы, и составляют предложение с любым из слов, указанных соперником. Ряду, который правильно выполнил все задания, вручается значок победителя соревнования или флажок.

**Родственники осины.**

Цель. Развитие умения отличать родственные слова от сходных с ними по буквенному составу.

Оборудование. Карточка со словом *осина,* прикрепленная к доске.

Ход игры. Из тех слов, которые будут названы учителем, ученики должны "отобрать родственные слову *осина.* Школьникам предлагается, как только они услышат такое слово, поднять руку.

Прим ер ный материал. Слова: *осинка, оса, осел, осиновый* (лес), *ослиный, осинник, подосиновик.*

**Как зовут их детенышей?**

Цель. Уточнение грамматического понятия родственности слов.

Оборудование. Картинки с изображением утки, грача, галки, совы, курицы, лисы, волка, коровы, свиньи, собаки, скворца, лошади, лягушки, козы.

Ход игры. Ученики называют животных, изображенных на картинках, и их детенышей и объясняют, являются ли слова, обозначающие названия взрослого животного и его детеныша, родственными или нет.

121

Ученик, правильно назвавший детеныша и доказавший наличие или отсутствие родственности слов каждой пары, получает одну или две фишки.

**Полминутки для шутки.**

Цель. Развитие умения выделять на слух родственные слова.

Оборудование. По нескольку фишек **у каждого ученика.**

Ход игры. Учитель выразительно читает стихотворение. Затем читает его снова, уже медленно, а учащиеся откладывают фишку каждый раз, как услышат родственное слово, стараясь запомнить его\* (Чтобы уточнить правильность выполнения задания, стихотворение может быть прочитано еще раз.) Далее подсчи-тывается количество фишек у каждого игрока и объявляется предположительное число родственных слов в стихотворении. Слова называются и записываются на доске или в тетрадях. Текст читается вновь, выявляется истинное количество слов, дописываются пропущенные. Выигрывает тот, у кого число отложенных фишек оказывается ближе всего к действительному количеству родственных слов в стихотворении и кто лучше всех их запомнил.

Примерный материал.

**СНЕЖНАЯ СКАЗКА.**

Проплясали по снегам Снежные метели. Снегири снеговикам Песню просвистели.

У заснеженной реки В снежном переулке Звонко носятся снежки, Режут лед снегурки.

(С. Погореловскил.)

**КАК РАСТУТ СЛОВА.**

Как-то много лет назад Посадили странный сад. Не был сад фруктовым — Был он только словом. Это слово, слово-корень, Разрастаться стало вскоре И плоды нам принесло —

Стало много новых слов.

Вот из сада вам рассада.

Вот еще посадки рядом.

А вот садовод,

С ним садовник идет.

Очень интересно

Гулять в саду словесном.

(Е. Измайлов.)

Мы построили скворечню

Для веселого скворца,

Мы повесили скворечник

Возле самого крыльца.

Все семейство вчетвером

Проживает в доме том.

Мать, отец и скворушки —

Черненькие перышки.

Кормит матушка скворчат.

Целый день птенцы кричат:

— Мы хотим добавку —

Муху и козявку!

(Е. Тараховская.)

**СЛОВА С НЕПРОВЕРЯЕМЫМИ НАПИСАНИЯМИ 1**

**Подбери карточку.**

Цель. Закрепление навыка правописания слов.

Оборудование. **У каждого ученика** по четыре карточки с гласными *а, о, е, и.* На доске – слова с пропущенной непроверяемой безударной гласной, записанные в столбики по количеству рядов (в каждом столбике столько слов, сколько учеников в данном ряду).

Ход игры. К доске одновременно выходят несколько учеников (по одному от ряда). Каждый, имея с собой нужную карточку, прикрепляет её на месте пропущенной гласной в первом слове. Когда один ученик выполнил задание и сел на место, к доске выходит следующий представитель этого ряда. В конце игры, поменявшись столбиками, дети проверяют качество выполнения задания друг другом. Выигрывает тот ряд, который

1. выполнил работу более правильно; 2. быстрее других и более качественно произвел проверку.

**Чего не хватает на картинке?**

Цель. Закрепление навыка правописания слов; развитие мыслительных операций.

Оборудование. Ситуативные картинки, где отсутствует предмет, в названии которого есть безударный гласный, не проверяемый ударением. (Мальчик рубит дрова, а топора нет. Вспаханное поле, на поле борона, а трактора нет. Мальчик рисует в альбоме, а карандаша нет. Ученица пишет ручкой, а тетради нет. Плотник забивает гвоздь в доску, а молотка нет. Мальчик вскапывает грядку, а лопаты нет. Мальчик держит барабанные палочки, а барабана нет. Охотник шагает по болоту, а сапог на нем нет. Машина едет по дороге, а шофера в ней нет. Девочка мчится по льду, а коньков нет. (См. *Приложение.)*

Ход игры. Учитель предлагает детям внимательно рассмотреть картинки, подумать, чего не хватает на каждой из них, и записать названия этих предметов в тетрадях. Проверку выполнения задания можно производить по-разному: обменяться тетрадями; записывать по одному слову на доске, выходя по очереди; по порядку читать каждое слово, проговаривая его орфографически. Выигрывает тот, кто правильно записал все слова; кроме того, можно добавлять очки за составление предложений.

**Поможем Незнайке.**

Цель. Закрепление навыка правописания слов; развитие мыслительных операций.

Оборудование. Большая картина, где нарисован Незнайка с листом бумаги в руках; к листу прикреплены карточки со словами, в которых пропущены буквы.

Ход игры. Учитель объясняет детям, что Незнайка обращается к ним за помощью. Он не может выполнить домашнее задание. Необходимо помочь ему. Ученики читают слова, называют пропущенные буквы. За каждое правильно разобранное слово уча-

123

щиеся получают игровую фишку. Затем картина оставляется на некоторое время для запоминания, после чего убирается. Ребята по памяти записывают слова в тетради, получая один балл за каждое верно записанное слово. В конце игры все баллы и фишки под-считываются и выявляется победитель.

**Кто больше?**

Цель. Активизация словаря на изучаемую тему; закрепление написания слов.

Ход игры. Учитель предлагает детям за определенный промежуток времени записать по памяти как можно больше слов из словарика. По сигналу ученики приступают к работе. Выигрывает тот, кто успеет без ошибок записать большее количество слов.

**Эстафета.**

Цель. Активизация словаря на изучаемую тему; закрепление написания слов.

Оборудование. **У каждого ряда** листок бумаги и карандаш.

Ход игры. По сигналу ученики каждого ряда, начиная с последней парты, записывают на листке слово из словарика и передают листок впереди сидящему товарищу. Выигрывает тот ряд, чей листок по эстафете первым попадет на учительский стол. При этом нужно соблюсти следующие условия: слова не должны повторяться, в записях не должно быть неисправленных ошибок (ученики имеют право исправлять ошибки как свои, так и товарищей по ходу работы).

**ИГРОТЕКА И**

Цель. Активизация словаря на изучаемую тему; закрепление графического образа слов. Ход игры. См. с. 49.

**1. Перекрестки.** 1-

Инструмент, которым забивают гвозди.

Инструмент, которым рубят дрова.

Малина, черника, кры  
жовник — одним словом.

Большой населенный  
пункт.

5. Овощ красного цвета.  
*(Молоток, топор, ягоды,*

*город, помидор.)*

1. Музыкальный инстру  
мент.

Продукт, который полу  
чают из свеклы и тростника.

Школьное помещение.

Домашнее животное.

Небольшое художествен  
ное произведение.

*(Барабан, сахар, класс, баран, рассказ.)*

**а**

**а**

***2.* Заполни клетки.**

Плод в скорлупе.

Завтрак, ..., ужин.

Инструмент, которым ру  
бят.

Водитель Имашины.

Место, где растут овощи.

Небольшое животное с  
длинными ушами.

7. Много — люди, один —... .  
1 8. Мелкая зимующая птичка.

*(Орех, обед, топор, шофер, огород, кролик, человек, воробей.)*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **О** |  |  |  |  |  |  |
| **О** |  |  |  |
|  | **О** |  |  |  |  |
|  | **О** |  |  |  |
|  |  | **О** |  |  |  |  |
|  |  | **О** |  |  |  |  |
|  |  |  | **О** |  |  |  |
|  |  |  | **О** |  |  |  |

1. Огородное растение со стручками.

2.- Инструмент, которым рубят.

Погода зимой.

Домашнее животное.

Инструмент, которым ко  
пают.

Спортивный инвентарь для  
катания на льду.

Мелкая зимующая птица.

Овощ, у которого едят ко  
рень.

Инструмент, которым заби  
вают гвозди.

*(Горох, топор, мороз, собака, лопата, коньки, воробей, морковь, молоток.)*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **О** |  |  |  |  |  |
|  | **О** |  |  |  |
|  | **О** |  |  |  |
|  | **О** |  |  |  |  |  |
|  | **О** |  |  |  |  |  |
|  | **О** |  |  |  |  |  |
|  | **О** |  |  |  |  |  |
|  | **О** |  |  |  |  |  |
|  | **О** |  |  |  |  |  |

Плод в скорлупе.

Плод в стручке.

Инструмент, которым копают.

Оранжевый овощ, у которого  
едят корень.

Друзья, приятели, ... .

Первый день недели.

Очень большой — одним сло  
вом.

Последний день недели.

Сумка для школьника.

Картина, изображающая че  
ловека.

Пиджак и брюки — одним  
словом.

Инструмент, которым рубят.

Член семьи.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | **—** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | **О** | **О** |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  | **О** |  |  |  |
|  |  |  |  | **О** |  |  |  | **О** |  |  |  |  |
|  |  |  | **О** |  |  |  |  |  | **О** |  |  |  |
|  |  | **О** |  |  |  |  |  |  |  | **О** |  |  |
| **О** | **О** |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **О** | **О** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **I** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | **I** |  |  |  |

*(Орех, горох, лопата, морковь, товарищи, понедельник, огромный, воскресенье, портфель, портрет, костюм, топор, отец.)*

*ХМ'олоко, солома, молоток, полотенце.)*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **О** | **л** | **О** |  |  | **I** | | |
|  | **О** | **л** | **О** |  |  |
|  | **О** | **л** | **О** |  |  |  |  | |
|  | **О** | **л** | **«1** |  |  |  |  |  |

Напиток белого цве  
та, полезный- детям и  
взрослым.

Стебли пшеницы,  
ржи.

Столярный инстру  
мент.

Предмет, которым  
вытирают руки, лицо.

Населенный пункт.

Огородное растение " со  
стручками.

Погода зимой.

Крупная зимующая птица.

Место, по которому идут лю  
ди, едут машины.

Мелкая зимующая птица.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **0** | **р** | **0** |  |  | |
|  | **0** | **р** | **0** |  |
|  | **0** | **р** | **0** |  |
|  | **0** | **|р** | **0** |  |  |  |
|  | **0** | **р** | **0** |  |  |  |
|  | **0** | **р** | **0** |  |  |  |

*(Город, горох, мороз, ворона, дорога, воробей.)*

**3. Начинай с буквы *м.***

Одна из двенадцати частей года.

Подземная железная дорога.

Мера времени.

Шкаф, стол, стул — одним словом.

Помещение для продажи товаров.

Транспорт.

Овощ.

Сильный ветер со снегом. ^

Напиток белого цвета, полезный для детей и взрослых.

Предмет из плотного материала для картофеля и других  
овощей.

Погода зимой.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **м** | **м** | **м** | **м** | **м** | **м** | **м** | **м** | **м** | **м** | **м** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |

*(Месяц, метро, минута, мебель, магазин, машина, морковь, метель, молоко, мешок, мороз.)*

127

**4. Начинай с буквы** *с.*

Вчера, ... , завтра.

Шестой день недели.

Домашнее животное.

Чашка, кружка, ... .

Белый, сладкий, тает  
воде.

Третий день недели.

Обувь для дождливой по  
годы.

Стебли пшеницы, ржи,  
овса.

Складывать, вычитать,  
умножать, делить — одним  
словом.

10. Вежливое слово.

*(Сегодня, суббота, собака, стакан, сахар, среда, сапоги, солома, считать, спасибо.)*

5. **Прочитай слово.**

Правильно записав слова по горизонтали, вы прочитаете в первом столбике название столицы нашей Родины.

Шкаф, кровать, стол — одним  
словом.

Платье, пальто, брюки — одним  
словом.

Обувь для дождливой погоды.

Спортивный инвентарь для ката  
ния на льду.

Крупная зимующая птица.

Место, где изготовляют и про  
дают лекарства. 1

*(Мебель, одежда, сапоги, коньки, ворона, аптека.)*

**6. Кроссворды.**

**По** вертикали\* 1. Тетрадь для записи домашних заданий. 2. Маленькое юркое животное, у которого может оторваться и снова вырасти хвост.

*(Дневник, ящерица.)*

128

**По горизонтали.** Г. Небольшой населенный пункт. 3. Настенн1»е украшение!

*(Деревня, картина.)*

тье, пальто, юбка -одним словом.

*(Минута, одежда.)*

**По вертикали.** 1. Напиток белого цвета, полезный детям и взрос  
лым. 2. Место, где изготовляют и продают лекарство.  
*(Молоко, аптека.)* {

129

**По горизонтали.** 1. Горящий хворост, сложенный в кучу. 3. Вид транспорта.

*(Костер, машина.)*

**По вертикали.** 1. Пиджак и брюки — одним словом. 2. Родная страна.

*(Костюм, Родина.)*

**7. Заполни клетки.**

130

**Загадки.**

Цель. Активизация словаря на изучаемую тему; закрепление графического образа слов.

В будке спит. Дом сторожит. Кто к хозяину идет, Она знать дает.

*(Собака.)*

Гладишь -Дразнишь

ласкается, - кусается.

*(Собака.)*

Проживает во дворе, В личном доме-конуре, И на всех, кого не знает, То рычит она, то лает.

*(Собака.)*

Маленький, беленький, По лесочку прыг-прыг, По снежочку тык-тык!

*(Заяц.)*

Зимой беленький, Летом серенький. Никого не обижает, А всех боится.

*(Заяц.)*

Серый маленький зверюшка, Косоглазый длинноушка. Ну-ка, кто он, угадай И морковку ему дай!

*(Заяц.)*

И ушаст, и глазаст, И пугаться горазд. Заберется в куст — и спит, Кочерыжку съест — и сыт.

*(Заяц.)*

У косого нет берлоги, Не нужна ему нора, От врагов спасают ноги, А от голода — кора.

*(Заяц.)*

Из куста появился, В карман покатился, На зубах очутился.

*(Орех.)*

Замечательный художник У окошка побывал. Угадайте-ка, ребята, Кто окно разрисовал?

*(Мороз.)*

Невидимкою зимою Он является ко мне, И рисует, как художник, Он узоры на окне.

*(Мороз.)*

Без рук, без ног, А ворота открывает.

*(Ветер.)*

Отстегал по ушам, Отстегал по щекам, Шапку с головы сорвал И... удрал.

*(Ветер.)*

Он признался ножу: — Без работы я лежу! Построгай меня, дружок, Чтобы я работать мог.

*(Карандаш.)*

Раскололся тес|ый домик

На две половинки,

И посыпались в ладони

Бусинки-дробинки.

*(Горох.)*

Дом зеленый тесноват, Узкий, длинный, гладкий. В доме рядышком сидят Круглые ребятки.

*(Горох.)*

Замечательный дружище — Деревянная ручища. Он у плотников в почете: Колет, рубит — весь в работе.

*(Топор.)*

В школьной сумке я лежу, Как ты учишься, скажу.

*(Тетрадь, дневник.)*

Тук-тук! Тук-тук! Прибиваю я каблук.

*(Молоток.)*

Лежит меж грядок Зелен и сладок.

*(Огурец.)*

На дереве сидит, «Кар-кар» кричит.

*(Ворона.)*

Я бываю разная: Черная и красная, Грузовая, легковая. Кто же я такая?

*(Машина.)*

Раз! — копаю. Два! — копаю. Когда в землю вхожу, Становлюсь острее, А без дела полежу -Сразу заржавею.

*(Лопата.)*

Внутри пустой, Голос густой, Дробь отбивает -Ребят созывает.

*(Барабан.)*

Где встречается такое, Что земля над головою?

*(Метро.)*

Бел, как снег, В чести у всех. В рот попал — Там и пропал.

*(Сахар.)*

*(Яблоко.) (Язык.)*

Сладкое, румяное, С дерева упало, Любе в рот попало.

Всегда во рту, А не проглотишь.

Полосатое ядро, Кумачовое нутро, Хвостик, как у хрюшки, В аиде завитушки.

1 *(Арбуз.)*

Что за комната такая? Очень светлая, большая, Парты ровными рядами, А за партами мы сами.

*(Класс.)*

Когда за грибами Ты в рощу идешь, Ее непременно С собою берешь.

*(Корзинка.)*

На опушке у пеньков Много тонких стебельков. Каждый тонкий стебелек Держит алый огонек. Разгибаем стебельки — Собираем огоньки.

*(Ягоды.)*

Бусы красные висят, Из кустов на нас глядят. Очень любят бусы эти Собирать в лукошко дети.

*(Ягоды.)*

Двенадцать братьев Разно называются И разными делами Занимаются.

*(Месяцы: январь, .,*

*■ ■)*

Братьев этих ровно семь, Вам они известны всем. Каждую неделю кругом Ходят братья друг за другом.

«Попрощается последний —

«Появляется передний. *(Дни недели:*

*понедельник, ... .)*

Уродилась я на славу, Голова бела, кудрява. Кто любит щи, Меня в них ищи.

*(Капуста.)*

Что за чудо — синий дом! Ребятишек много в нем! Носит обувь из резины И питается бензином.

*(Автобус.)*

Он с мешком и с палкой, С длинной бородой, Он веселый дедушка, Румяный и седой.

*(Дед Мороз.)*

Не вода и не суша, На лодке не уплывешь И ногами не пройдешь.

*(Болото.)*

Овсом не кормят, Кнутом не гонят, А как пашет — Семь плугов тащит.

*(Трактор.)*

Гладкое, полосатое, Мягкое и лохматое, Всегда ты со мною, Когда руки мою.

*(Полотенце.)*

Чудеса по вечерам

Я.показываю вам.

На моем, друзья, экране

То моря шумят в тумане,

То плоды качает сад.

Есть программы для ребят.

*(Телевизор.)*

Скачет зверушка, Не рот, а ловушка. Попадет в ловушку И комар, и мушка.

*(Лягушка.)*

Явился в желтой шубке: — Прощайте, две скорлупки! *(Цыпленок.)*

Бегает среди камней, Не угонишься за ней.

Ухватил за хвост, но — ах! Удрала, а хвост в руках.

*(Ящерица.)*

Он и желтый, и сыпучий, Во дворе насыпан кучей. Если хочешь, можешь брать И играть.

*(Песок.)*

Качу, лечу во весь опор, Легко работает мотор, Нажимаю на педаль — И машина мчится вдаль.

*(Шофер.)*

Зелены мы, как трава, Наша песенка — ква-ква!

*(Лягушки.)*

**Угадай последнее слово и запиши.**

Цель. Активизация словаря на изучаемую тему; закрепление графического образа слов.

Ход игры. См. в теме «Мягкий знак на конце и в середине слова» на с. 52.

Примерны им атериа л.

— Ты, Сережа, молодец! — Похвалил меня ... *(отец).*

Сапожник! Сапожник! Скорей помоги! Совсем прохудились Мои ... *(сапоги).*

Все жуки, букашки, мушки ■— Вкусный завтрак для ... ■ *(лягушки).*

За рекой среди берез

Ты увидишь наш ... *(колхоз).*

Во взрослый мир от

школьного порога Уводит нас широкая ...

*(дорога).*

На жарком солнышке подсох И рвется из стручков ...

*(горох).*

Солнце жарче припечет,  
Дождик грядки нам польет,  
И тогда зазеленеет  
Школьный ... *(огород).*

Должен каждый ученик Изучать родной ... *(язык).*

Если у тебя с пятерками

дневник, Значит, ты примерный ...

*(ученик).*

На нижней полке миски,

блюда, А выше чайная ... *(посуда).*

■Вася с Павликом сегодня

молодцы:

Пропололи и полили ...

*(огурцы).*

Нужно дров нам напилить, Напилить и нарубить. Вышли с братом мы во двор: Мне — пила, ему — ... *(топор).*

Скорее бы вырасти нам,

и тогда Мы сами построим

в степях ... *(города).*

Дорогие шефы, это мы для вас Украсили цветами коридор

У и ... *(класс).*

С утра сегодня небо хмурится, Дождем умыты сад и ...

*(улица).*

Ц/ж давно забылись лютые

морозы, Распускают почки белые ...

*(березы).*

Новый скворечник спешит

поскорей Первым занять озорник ...

*(воробей).*

Дождь прошел, а на рассвете Вдруг подул холодный ...

*(ветер).*

Здесь кормушки для

пернатых Приготовили ... *(ребята).*

У белой курицы ребенок — Пушистый желтенький ...

*(цыпленок).*

Мы посеем зерна, Пусть заколосится На широком поле Спелая ... *(пшеница).*

Есть у меня для рынка Плетеная ... *(корзинка).*

Нашим ребятишкам из ле

принес

Разные подарки Дедушка ...

*(Мороз).*

Я расчищу с|ег, ребята, Только мне нужна ...

*(лопата).*

Чтоб сладким стал

морковный сок, Добавим сахарный ... *(песок).*

У нас важная работа: Осушаем мы ... *(болота).*

Я была в гостях у Вали,

Мы в альбомах ... *(рисовали).*

Вышел суп совсем не плох. В нем картофель и ... *(горох).*

Весной в огороде и голо,

и пусто, А осенью там и горох,

и ... *(капуста).*

Для больного человека Нужен врач, нужна ...

*(аптека).*

Только вдруг из-за кусточка, Из-за синего лесочка, Из далеких из полей Прилетает ... *(воробей).*

Отложил дела бездельник

Со среды на ... *(понедельник).*

Пассажир, не зевай, Отправляется ... *(трамвай).*

На окне дремала птица. — Галка, галка! Что вам

снится?

Отвечала птица сонно: - Я не галка. Я ... *(ворона).*

На осине в гуще кроны

Вьет гнездо свое ... *(ворона).*

**Игры к теме «Предложение»**

**Кто первый?**

Цель. Развитие умения определять количество слов в предложении.

Оборудование. **У каждого ученика** конверт с полосками из картона.

Ход игры. Учитель читает предложение из двух — четырех слов. Ученики на партах выкладывают его графическое изображение, выделяя начальное слово условным изображением в виде угла, вертикальная часть которого обозначает большую букву. Каждому последующему слову соответствует одна горизонтальная полоска. В конце помещают квадратик — точку.

Тот ряд, который закончил работу первым, получает три очка, второй — два, третий — одно очко. Выигрывает ряд, набравший большее количество очков.

**Придумай предложение.** 1

Цель. Развитие умения составлять предложение с заданным количеством слов.

Оборудование. Полоски бумаги с графическим изображением различных предложений (из двух, трех и четырех слов).

Ход игры. Учитель прикрепляет на доску полоску бумаги с графическим изображением предложения. Уч|щиеся придумывают предложения с соответствующим количеством слов. За правильно составленное предложение ряду засчитывается очко.

**Стань ведущим.**

Цель. Развитие умения составлять предложение по опорному слову с заданным количеством слов.

Оборудование. Предметные картинки.

Ход игры. Учащиеся договариваются о количестве слов в предложении (в зависимости от года обучения их может быть от 3 до 5). За меньшее число ответ не засчитывается. Предложение с боЦыпим количеством слов допускается.

Ведущий показывает одну из картинок и называет одноклассника, который должен составить предложение, употребив нужное слово. Если тот выполнил условие, он становится ведущим. Игра продолжается.

136

**Составь предложение.**

Цель. Формирование умения составлять предложение по опорному слову.

Ход игры. Учитель называет слово, ученики каждого ряда по очереди составляют с ним предложения. Правшщьный ответ оценивается баллом. Предложение из пяти и более Ъюв оценивается двумя баллами. Выигрывает ряд, набравший большее количество баллов.

Комментарий для учителя. В качестве опорных слов можно использовать названия предметов, действий, признаков, в том числе: *близко, далеко, громко, ггф.хо* и т. д.

Отгадай, **где** растет.

Цель. Отработка умения быстро составлять предложение.

Оборудование. Мяч.

Ход и г р Ы| Учитель бросает мяч и называет овощ, фрукт, дерево, куст, ягвду. Ученик, поймавший мяч, составляет предложение о том, где растет это растение, и возвращает мяч учителю.

Комментарий Для учителя. Для того чтобы школьники называли различные места произрастания, перед игрой в беседе употребляются такие слова, как *огород, сад, лес,* а также

с, *бульвар, сквер, клумба* и т. д.

Эта игра может выполняться и на другом речевом материале: где лежит, где работает, где живет и т. д.

**Посчитай.**

Цель. Развитие умения составлять предложения и определять количество слов в них.

Ход игры. Ученики одного ряда называют предложение, ученики другого ряда подсчитывают количество слов в нем. Затем ряды меняются местами. За каждое составленное предложение начисляется столько очков, сколько в нем слов. Правильный подсчет очков оценивается двумя очками. Выигрывает тот ряд, который набрал большее количество очков.

**Полный ответ.**

Цель. Отработка умения правильно составлять предложение

по вопросу учителя.

Ход игры. Учитель задает вопрос, учащиеся дают на него

полный ответ. Правильный по содержанию и структуре предложения

ответ оценивается фишкой. Выигрывает тот ряд, ученики которого

набрали большее количество фишек. Примерный материал. *Что можно видеть с закрытыми глазами? (сон) Какой месяц короче? (февраль или май) Каким гребнем голову не причешешь? (петушиным) На какое дерево садится ворона после дождя? (на мокрое) Из какого крана нельзя напиться? (из подъемного) Как называется дерево с белым стволом?*

137

У *какого цветка на стебле шипы?*

*Какие овощи стелются по земле?*

*Какие деревья не знают листопада?*

*Какую птицу зовут лесным доктором?*

*Какая птица любит блестящие вещи?*

*Какая птица кладет яйца в чужие гнезда?*

*Какие птицы прилетают к нам первыми?*

*Какой зверь любит лакомиться малиной?*

*Для чего кошке нужны мягкие лапки и острые когти?*

Комментарий для учителя. Последние пять вопросов отрабатывают умение составлять сложные предложения.

**Кино.**

Цель. Развитие умения составлять предложения по картинке.

Оборудование. Двойной кусок картона, на котором вырезано квадратное окошко; полоска бумаги с наклеенными на нее сюжетными картинками, вставленная между картонками.

Ход игры. Учитель обращается к ученикам: «Сейчас я вам буду показывать кино, а вы внимательно посмотрите и сделайте говорящим каждый кадр». Учитель передвигает полоску бумаги через окошко так, чтобы были видны наклеенные на нее картинки. Дети составляют предложения по картинкам. Оценивают работу друг друга ряды-соперники с точки зрения правильного порядка слов, их связи, количества.

**Отгадай, какое слово.**

Цель. Закрепление умения составлять предложение с заданным  
словом: развитие языковой наблюдательности. У

Ход игры. Ведущий выходит из класса. Учитель называет слово, с которым учащиеся составляют предложения. Три ученика, придумавшие лучшие предложения, выходят к доске. Вызывается ведущий. Каждый из трех учеников называет свое предложение. Ведущий отгадывает, какое слово было дано учителем.

Комментарий для учителя. Придуманные учащимися предложения должны быть разнообразными по составу и содержанию, чтобы заданное слово могло быть легко угадано. Например, учащиеся составили следующие предложения:

У *кошки большие усы и длинная шерсть.*

*Я люблю гладить кошку.* |

*Кошка лакает молоко.*

Описание разных ситуаций позволяет исключить в предложениях повторение других слов, кроме слова *кошка,* и облегчает водящему решение задачи.

**Где мы были, мы не скажем.**

Цель. Развитие умения составлять предложения на основе демонстрируемых действий.

Ход игры. Учащиеся одного ряда хором произносят: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем» — и начинают

138

изображать ту или иную деятельность (подметают пол, стирают белье, копают землю и т. п.). Ученики другого ряда отгадывают их действия и составляют предложения. Затем ряды меняют свои роли. Выигрывает гот ряд, который успешнее имитировал действия и правильно строил распространенные предложения.

**Бывает — не бывает.**

Цель. Отработка умения находить логические ошибки.

Ход игры. Учитель называет два предложения, противоре  
чащие друг другу по смыслу. Ученики должны ответить, бывает  
так или нет, и объяснить почемуи Правильный ответ оценивается  
фишкой. ■

Примерный материал.

*Мальчик поехал в лес на лыжах. Там он стал собирать землянику.*

*Я была в лесу. Там я видела в норе петуха.*

**Угадай знак.**

Цель. Развитие умения различать предложения по интонации.

Оборудование. **У каждого ученика** по три карточки со знаками «.», «!», «?».

\_ Ход игры. Учитель произносит предложение, дети поднимают карточку со знаком, который они поставят в конце предложения. Ученик, поднявший не ту карточку, получает штрафное очко. В конце игры учитель просит поднять руки тех школьников, которые не получили ни одного штрафного очка. Они и будут считаться выигравшими.

Примерный материал.

1. *Ты знаешь, какой праздник мы отмечаем 9 Мая?  
Это День Победы.*

*Какое счастье быть свободным!*

2. *Ты любишь раннее весеннее утро?  
Выйди в сад и прикрой глаза.*

*Легкий ветерок шелестит в молодой листве. Проснулись и защебетали птицы. Чувствуешь радость наступающего дня? Как прекрасно все вокруг!*

3. — *Что ты, еж, такой колючий?*— *Это я на всякий случай.  
Знаешь, кто мои соседи?  
Лисы, волки да медведи!*

**Кто точнее?**

Цель. Развитие умения произносить предложения с различной интонацией.

Оборудование. Предложения, записанные на доске без знака препинания в конце; карточки со знаками «!», «.», «?».

Ход игры. Учитель предлагает каждому ряду познакомиться с одним из предложений, записанных на дос-ке. Затем выходят

139

представители от каждого ряда, прикрепляют на доске карточку с любым знаком препинания в конце предложения и читают предложение с соответствующей интонацией. Ответ оценивается двумя, одним или нулем баллов в зависимости от того, сколько заданий выполнено. В результате каждый ряд должен прочитать свое предложение с повествовательной, вопросительной и восклицательной интонацией. Выигрывает ряд, набравший большее количество баллов.

Примерный материал.

*Мы идем на экскурсию* (.?!)

*Сегодня наш класс участвует в спортивных соревнованиях* (.?!)

*Скоро каникулы* (.?!)

*Мне письмо от брата* (.?!)

*Журавли прилетели* (.?!)

**Наведи порядок.**

Цель. Развитие умения составлять предложение, соблюдая правильный порядок слов.

Оборудование. Два (три) наборных полотна (по количеству команд); карточки со словами двух (трех) деформированных предложений.

Ход игры. На наборном полотне в беспорядке выставлены  
карточки со словами предложения. Учащиеся из каждого ряда  
расставляют на своем наборном полотне слова в нужной после  
довательности. При этом каждый ученик находит место только  
одному слову. Второй ученик выходит тогда, когда первый сядет за  
парту. I

Выигрывает та команда, которая первой «навела порядЬк» в предложении.

Комментарий для учителя. Поскольку все слова напи-" саны с маленькой буквы, надо для этой игры иметь большие буквы из разрезной азбуки. После расстановки всех слов выходит еще один ученик и подставляет к слову на |ервой карточке большую букву, закрывая ею строчную.

Примерный материал.

*Лесом, скрылось, за, солнце;*

*окно, стучит, в, дождь;*

*детей, у, интересных, много, дел; . выстроились, на, школьники, линейку, торжественную;*

*дежурил, в, сегодня, Сережа, классе, Косарев;*

*морозе, на, скрипит, снег, ногами, под;*

*мы, вокруг, липы, посадили, и, школы, березы;*

*уроках, на, чинили, труда, ребята, парты, школьные.*

**ПодвижнЕые слова.**

Цель. Развитие умения составлять предложения, соблюдая правильный порядок слов.

Оборудование. Карточки со словами деформированного предложения.

140

Ход игры. Класс делится на три-четыре группы по четыре человека в каждой. Все получают по карточке, которую должны держать в правой руке.

По команде ученики каждой группы встают в шеренгу так, чтобы из слов, написанных на их карточках, получилось предложение. Выигрывает та группа, которая первой по|троится, составив предложение.

**Собери предложения.**

Цель. Развитие умения составлять предложения, соблюдая правильный порядок слов.

Оборудование. **У каждого ученика** в конверте карточки трех цветов со словами для трех предложений (первое слово предложения написано с большой буквы, последнее слово написано вместе с точкой).

Ход игры. По сигналу учащиеся достают из конвертов карточки и сортируют их по цвету. Затем карточки одного цвета раскладывают не парте так, чтобы получилось предложение. Кто все сделал, поднимает руку. Учитель проверяет выполненные задания. Выигрывают пять первых учеников, правильно составивших все предложения. Победителям выставляют отличные оценки в журнал. В конце игры ученики записывают свои предложения в тетради. 1 Комментарий для учителя. Осуществляя дифференцированный подход к учащимся, учитель может облегчить задание, поместив слово с предлогом на одной карточке, сократив число слов в предложении, и усложнить работу, увеличив число слов, включив имена прилагательные и др.

**Узнай, что я сказала.**

Цель. Формирование умения составлять предложения из данных слов, развивать словесную память учащихся, быструю ориентировку в языковом материале.

Ход игры. Учитель называет слова деформированного предложения. Учащиеся устно расставляют слова в нужном порядке и называют предложение. Правильный ответ оценивается фишкой.

Комментарий для учителя. Для этой игры можно использовать как изолированные деформированные предложения, так и предложения из связного текста. Например:

*У, были, цыплята, курицы.*

*Она, их, на, повела, лужок.*

*Около, лужка, маленькая, протекала, речка.*

*Один, бросился, цыпленок, речку, в.*

*Курица, с, закудахтала, испугу.*

*Цыпленок, речке, в, спокойно, плыл.*

*Он, был, цыпленок, не, а, утенок.*

Желающие могут повторить весь рассказ после окончания игры.

**Замени слово.**

Цель. Развитие умения выполнять в предложении синонимичные замены.

141

Ход игры. Учитель говорит предложение и предлагает учащимся заменить одно слово так, чтобы смысл оставался тот же. За каждое правильно подобранное слово ряд получает очко. Например: *Мы долго ходили по парку. (Мы долго гуляли по парку. Мы долго бродили по парку.) Наступила холодная зима. (Пришла холодная зима. Настала холодная зима. Наступила морозная зима. Наступила лютая зима.)*

**Чур, моя замена.**

Цель. Выработка умения заменять слова в предложении при сохранении данной синтаксической конструкции.

Оборудование. Предложение, записанное на доске или плакате.

Ход игры. Учащиеся читают предложение. Желающие играть выбирают одно из слов предложения и выстраиваются у доски в соответствии с порядком слов в предложении. Остальные заменяют слова в этом предложении. Ученик по вызову учителя говорит: «Чур, моя замена. Я заменяю Наташу. Мое слово ...». (Называет .слово-замену.) Наташа садится, а на ее место встает ученик, предложивший замену. Предложение снова проговаривается, и игра продолжается; Можно играть до тех пор, пока не будут заменены все слова в предложении. Например: *Вера с подругой гуляли в парке.*— *Миша с папой бродили в лесу.*

Комментарий для учителя. Играя в эту игру в первый раз, можно записывать слова-замены под соответствующими словами на доске.

**Кто последний?** 1

Цель. Развитие умения распространять предложение.

Оборудование. Сюжетные картинки.

Ход игры. Учитель показывает классу картинку и составляет короткое предложение из двух слов. Затем предлагает детям дополнить его одним словом. Каждый следующий ученик удлиняет фразу еще на одно слово. Например: *Катя рисует. Катя рисует домик. Катя рисует домик красками. Катя рисует домик красками в альбоме. Катя рисует домик красками в новом альбоме* и т. д.

Выигрывает тот, кто придумает самое последнее слово к предложению и произнесет всю фразу правильно.

**Аукцион.**

Цель. Развитие умения распространять предложение.

Оборудование. Деревянный молоточек.

Ход игры. Учитель предлагает детям предложение из двух — четырех слова Желающие дополняют его. После каждого высказывания учитель, отстукивая молоточком, произносит: «Дополнение Игоря — раз, дополнение Игоря — два, дополнение Игоря — три! Предложение закончено». Игорь объявляется выигравшим. Если до третьего удара молоточка предложение распространяется другим учеником, игра продолжается.

142

Да — нет.

Цель. Развитие умения составлять вопросительные предложения и узнавать предмет по его признакам, местоположению, пользе и т. д.

Ход игры. Класс договаривается, о чем |?удет идти речь:

0 предметах в классе, мебели, овощах, птицах и тй. д. Один ученик  
выходит за дверь, а класс задумывает какой-либо предмет. Ученик  
входит и спрашивает о предмете так, чтобы класс мог ответить  
словом «да» или «нет». План постановки вопросов может быть  
записан на доске. Например:

*«Он» находится (в классе, д&ма, в огороде). «Он» нужен (для письма, рисования). «Он» по цвету (красный, белый). «Он» по форме (овальный, круглый). «Он» по вкусу (сладкий, сочный).*

Если водящий отгадывает, он садится на место, выбирая другого водящего. 1

Спроси — отвечу.

Цель. Расширение круга вопросительных слов; раавитие умения задавать вопросы и давать на них полные ответы.

1 Оборудование. На доске записано стихотворение.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Разные вопросы | - Где? | — Который? |
| Задаю я всем: | — Куда? | — Чья? |
| — Как? | — Какая? | — Каким? |
| — Откуда? | — Отчего? | — О чем? |
| — Сколько? | — О ком? | Вот какой я мастак, |
| — Почему? | — Что? | Вопросительный зна |
| — Зачем? | — Кому? |  |

Ход игры. Ученики читают стихотворение. Каждому ряду предлагается столбик вопросительных слов. Нужно придумать предложения с этими словами, чтобы задать вопрос соперникам. За каждый правильно составленный вопрос и полный ответ насчитываются очки. Выигрывает тот^ряд, который в результате набрал большее количество очков.

I ряд

II ряд

1\_П\_У\_У.

143

Комментарий для учителя. Чтобы учащиеся не отвлекались на подсчет очков, можно использовать для этого наглядное пособие «экран соревнования».

Задняя стенка «экрана» красная. В передней стенке вырезаны кружки (квадратики). Каждый ряд имеет выдвижную линейку. Получив очередное очко, линейку передвигают на одну прорезь, открывая красную поверхность задней стенки. Результат виден и без подсчета очков.

**Подскажи учителю.**

Цель. Употребление в предложении слов в правильной форме.

Оборудование. Предметные картинки.

Ход игры. Учитель начинает предложение и показывает картинку, название которой нужно употребить в предложении в правильной падежной форме. Каждый ученик должен повторить все предложение с названием той картинки, которая ему предъявлена. Например: *Я ловлю* ***мяч*** (обруч, шарик, ленту, рыбку, рака, жука и т. д.). За правильно оформленное предложение ряд получает очко, если игра идет на соревнование рядов, или каждый получает фишку, если играет за себя.

Комментарий для учителя. В этой игре можно последовательно отрабатывать все словоформы.

**Кого-чего нет?**

Цель. Правильное употребление падежных форм имен существительных в предложении.

Оборудование. Набор предметных картинок или игрдшек.

Ход игры. На наборное полотно, выставляются предметные картинки. Учащиеся называют их. Затем все закрывают глаза. 'Один из учеников убирает две картинки. Дети открывают глаза и говорят, кого или чего нет. Например: «Здесь нет коровы. Здесь нет гуся». После ответа картинки ставятся на место, игра продолжается. Вызванный ученик убирает другие кЦртинки. Правильное употребление словоформ оценивается фишкой.

**Как я одет?**

Цель. Развитие умения правильно выбирать словоформы.

Оборудование. Пр|дметные картинки, изображающие различные виды верхней одежды, головных уборов, обуви.

Ход игры. Картинки раздаются учащимся, по одной каждому. Учитель начинает рассказ (например: «Витя собрался кататься на лыжах. Он надел . . .») и показывает на одного из учеников. Тот называет свою картинку, употребив слово в нужной форме. Если слово гщдходит по смыслу и названо в нужной форме, класс хлопает в ладоши. Если возникла путаница (например: «Он надел на голову рубашку»), класс реагирует условным сигналом. Ученик, у которого есть картинка для правильного ответа, встает и повторяет все предложение, добавляя недостающее слово.

144

Примерный материал. *Я собрался кататься на лыж^с  
и надел на голову* ... . *Потом натянул на себя* ... *и на  
дел Вместо лыжных ботинок я влез* в .... *Чтобы не было*

*холодно рукам, я взял* ... .

**Помоги Петрушке.** I

Цель. Развитие умения заканчивать предложение, употребляя правильные словоформы.

Оборудование. Петрушка (игрушка), таблички с незаконченными предложениями, предметные картинки.

Ход игры. Учитель объясняет, что Петрушка принес карточки с непонятными предложениями и| картинки к ним. Картинки перемешались, и он не знает, какая картинка к какому предложению относится. Давайте поможем Петрушке.

На доску прикрепляется 6—8 предложений, на наборное полотно или в желобок доски ставится соответствующее число предметных картинок. Учащиеся по одному с каждого ряда прикрепляют картинку к нужному гЯредложению, проговаривая его полностью. Правильный ответ оценивается фишкой.

**Начать — закончить.**

Цель. Развитие умения составлять разнообразные по содержанию предложения.

Ход игры. Учитель объявляет, что он играет против всего  
класса, и начинает предложение. Два-три ученика (по договореннос  
ти) заканчивают его. Каждое слово, которое учащиеся добавили  
к предложению, считается как очко. Очки не насчитываются, если  
второй и третий играющие повторяют хотя бы одно слово первого.  
Например, учитель говорит: «Маленький котенок...» Учащийся  
заканчивает: «...играет с клубком». Второй ученик произносит:  
«...играет с мячом». Второе окончание не засчитывается, так как  
в нем повторено слово *играет,* а команда учащихся получает три  
очка за три слова. .

Затем предложение начинают школьники, а учитель заканчивает его, получая за каждое слово также по одному очку.

**Живое предложение.**

Цель. Различение главных и второстепенных членов предложения.

Оборудование. Таблички со словами: *подлежащее, сказуемое, второстепенный член предложения.* Два-три (по количеству рядов) предложения, записанные на доске.

Ход игры. Каждый ряд получает комплект табличек, соот  
ветствующих числу слов в предложении. Предложения, предназ  
наченные для каждого ряда, прочитываются. По команде ученики  
выстраиваются с табличками в той последовательности, в которой  
стоят в предложении главные и второстепенные члены. Побеждает  
тот ряд, представители которого выполнили задание быстро и пра  
вильно. N

145

Примерный материал. *На опушке леса росла ель. Дети повесили на дереве кормушку. Первыми прилетели синицы.*

Комментарий для учителя. Место подлежащего в предложениях должно быть различным. Только в этом случае у учащихся будет отрабатываться умение находить главные члены предложения в любой позиции.

**Правильно и быстро.**

Цель. Закрепление умения выделять главные и второстепенные члены предложения.

Оборудование. Записанные на доске предложения (на каждый ряд по одному)^ таблички с условным обозначением главных и второстепенных членов предложения.

Ход игры. Игра проводится так же, как и предыдущая. Школьники выстраиваются в порядке расположения главных и второстепенных членов в предложении, предназначенном для анализа данному ряду. Победитель определяется по степени правильности и быстроты выполнения действий.

Комментарий для учителя. Если игра проходит быстро, то количество предложений и соответственно табличек можно удвоить.

**Сочиняем рассказ.**

Цель. Развитие умения расположить предложения в логической последовательности.

Оборудование. Предложения, представляющие собой деформированный текст и записанные на карточках, по четыре-пять на каждый ряд.

Ход игры. Учитель объясняет, что учащиеся будут учиться сочинять рассказ. Каждый ряд имеет одинаковое количество предложений. Первоначально в каждом ряду все предложения зачитываются детьми в произвольном порядке, как розданы. Ребята должны догадаться, о ком будет сочинение.

К доске выходит ученик, у которого, по| его мнению, первое предложение рассказа, затем второй, третий и т. д. Выигрывает тот ряд, представители которого точно найдут место своему предложению в рассказе и у кого в ряду не останется ни одного предложения.

Примерный материал.

*Жил-был котенок. Звали его Пузик. Дружил Пузик с маленьким песиком по кличке Тимка. Однажды Пузик и Тимка гуляли около дома. Вдруг появился огромный пес. Он щелкнул зубами и хотел схватить котенка. Тимка налетел на пса. Он не мог справиться с такой большой собакой, но друг был дороже жизни. На громкое мяуканье котенка и визг Тимки прибежал хозяин пса. Он оттащил собаку. А Тимка долго болел. С тех пор дружба котенка и маленького щенка стала еще крепче.*

Комментарий для учителя. Предложения для учеников подбираются в зависимости от их техники чтения. В самом

146

рассказе должна очень четко выделяться лексическая, смысловая  
и конструктивная специфика; особенно в первом и последнем пред  
ложениях. В качестве материала могут использоваться знакомые  
учащимся рассказ или сказка, специально адаптированные для  
проведения этой игры. I

**Когда это бывает?**

Цель. Развитие умения составлять связные высказывания; закрепление знаний о временах года.

Оборудование. Картинки о зиме, весне, лете, осени. Круг  
со стрелкой. 1

Ход и гр.ы. Учащиеся получают по картинке, не показывая ее друг другу. Крутят стрелку. На кого она укажет, тот начинает рассказывать по своей картинке. На кого снова укажет стрелка, должен отгадать, какое время года было описано и изображено на картинке.

К о м м е н тиа рий *для* учителя. Картинки могут быть сюжетными и пейзажными. Например: «Зима в лесу», «Зимние забавы», «Труд людей зимой».

**Режим дня.**

I Цель. Развитие умения правильно строить рассказ и устанавливать последовательность режимных моментов.

Оборудование. У каждого ученика одного ряда картинки с изображением режимных моментов. На одних картинках изображен мальчик, на других — девочка.

Ход игры. Учащиеся одного ряда строятся в порядке выполнения режима дня. За правильность и быстроту построения ряд получает соответствующие баллы. Затем ученики, называя мальчика по имени, рассказывают о том, что он делал в течение дня. Ряд-соперник контролирует правильность составления предложений и употребления слов в них. Затем ряды меняются местами.

**Игры по развитию устной речи**

**СЕЗОННЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ В ПРИРОДЕ**

**Времена года.**

Цель. Закрепление названий времен года и их признаков, отработка связности высказывания.

Оборудование. Четыре больших картинки с изображением времен года, двенадцать маленьких, на которых изображена 1/3 больших картинок (на четырех — небо, на других четырех — дома и деревья, на остальных четырех — земля и дети в разное время года) и которые пронумерованы от 1 до 12, два кубика с нумерацией от! до 6 и от 7 до 12.

Ход игры. Большие картинки вывешиваются на доску, а маленькие по одной раздаются ученикам; двое ведущих находятся у стола.

Один из ведущих кидает кубик и объявляет номер. Ученик, на картинку которого выпал номер, соотнеся ее заранее с большой, должен сообщить, какое на ней время года и по каким признакам он это узнал. Например: «У меня зима, небо серое, солнце стоит низко, светит слабо».

Ведущий выдает игровую фишку, берет картинку и подставляет ее к большой. Второй ведущий кидает свой кубик, и игра продолжается. Если ученик не может определить, что это за время года, или рассказать о его признаках, ведущ|й вызывает желающего и за верный ответ также награждает его фишкой. Выигрывает тот, у кого оказывается больше фишек.

Комментарий для учителя. Для обеспечения более активного участия в игре слабых по успеваемости детей учитель иногда сам включается вЩигру и помогает школьникам сформулировать мысль.

**Лови — назови.**

Цель. Закрепление названий и порядка следования времен года, месяцев и дней недели.

Оборудование. Мяч.

Ход игры. Учитель бросает мяч ученику и говорит: «Зима, а за нею?» Ученик должен вернуть мяч со словом «весна». Учитель, произнося: «Весна, а за нею?», бросает мяч другому школьнику, таким же образом повторяются месяцы и дни недели.

**Эстафета.**

Цель. Закрепление знаний о временах года, совершенствование умения строить простое предложение.

Оборудование. Палочка-эстафета.

Ход игры. Учитель называет какое-либо время года и отдает палочку одному из учеников. Получивший] палочку должен назвать какой-либо признак этого времени года и передать эстафету любому товарищу. Тот указывает другой признак этого же времени года. Правильное название признака и оформление предложения оценивается двумя фишками.

В конце игры подсчитывается количество фишек и объявляется  
победитель. I

**Так бывает или нет?**

Цель. Закрепление признаков времен года, воспитание умения замечать нереальность суждений, правильно выражать свою мысль в предложении.

Ход игры! Учитель говорит, что он будет рассказывать о каком-либо времени года, а учащиеся должны внимательно слушать и замечать все верное и неверное в этом рассказе, а потом сказать: «Так бывает» или «Так не бывает» — и доказать, что бывает и что не бывает. Например: «Летом, когда солнце ярко (цветило, мы. с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега горку и стали кататься». Ученик должен отметить: «Так не бывает. Летом снега нет».

Другой вариант рассказа: «Наступила зима. Выпало много снега. После уроков ребята оделись и побежали играть в снежки». Примерный ответ ученика: «Так бывает. Зимой можно играть в снежки».

Комментарий для учителя. Вначале в рассказ можно включать только одну небылицу. По мере отработки умения таких небылиц может быть две и даже три. Кроме того, они могут быть более сложными по содержанию.

**Угадай, что это.**

Цель. Закрепление словаря, обозначающего времена года и их признаки, отработка умения обосновывать отгадку, правильно строить предложения.

Ход игры. Учитель загадывает загадки. Учащиеся отгадывают их и называют признаки, по которым они догадались, что это такое. За каждую отгадку и правильное ее объяснение (доказывать могут разные ученики) полагаются игровые фишки. Выигрывает тот, кто больше наберет фишек.

Дел у меня немало: Я соткана из зноя

Я белым одеялом Несу тепло с собою.

Всю землю укрываю, Я реки согреваю,

Белю поля, дома, Купайтесь — приглашаю.

Зовут меня ... *(зима).* И любите за это

Вы все меня. Я ... *(лето).*

149

Я раскрываю почки, В зеленые листочки Деревья одеваю, Посевы поливаю, Движения полна. Зовут меня ... *(весна).*

Несу я урожаи, Поля вновь засеваю, Птиц к югу отправляю, Деревья раздеваю, Но не касаюсь сосен И елочек. Я ... *(осень).*

Тройка, тройка прилетела. Скакуны в той тройке белы. А в санях сидит девица, Белокоса, белолица. Как махнула рукавом, Все покрылось серебром.

*(Зима.)*

Пришла, улыбнулась — Утихли метели. Позванивать стал Колокольчик капели. Река пробудилась, Растаяли льды, Наряд белоснежный Надели сады.

*(Весна.)*

Оно за весною К нам в гости идет, С собою приносит Немало забот. Горячие, долгие Дарит деньки, Чтоб зрели скорей На полях колоски.

Прошла по лугам, По лесам, по полям, Припасы она заготовила нам, Упрятала их р погреба,

в закрома,

Сказала: «За мною нагрянет

зима». *(Осень.)*

Шумит он в поле и в саду, А в дом не попадет. И никуда я не иду, Покуда он идет.

*(Дождь.)*

Люди ждут меня, зовут, А приду к ним — прочь бегут. *(Дождь.)*

Пушистая вата Плывет куда-то. Чем вата ниже, Тем дождик ближе.

*(Туна.)*

Нашумела, нагремела, Все промыла и ушла. И сады, и огороды Всей округи полила.

*(Гроза.)*

Белый падает горох Прямо на голову. Ох! Он сбивает с яблонь цвет И полям приносит вред.

*(Град.)*

Золотое яблочко По небу катается, С утра улыбается. А улыбки-лучи Очень гошчи. **I**

*(Солнце.)*

Какой это мастер На стекла нанес И листья, и травы, И заросли роз?

*(Мороз.)*

Без рук, без ног, А рисовать умеет.

*(Мороз.)*

С неба — звездой, На ладошку — водой.

*(Снежинка.)*

Покружилась звездочка В воздухе немножко, Села и растаяла На моей ладошке.

*(Снежинка.)*

Без досок, без топоров Через речку мост готов. Мост — как синее стекло: Скользко, весело, светло.

*(Лед.)*

Лежал, лежал

Да в речку побежал.

*(Снег.)*

Белые мухи на поле сели.

*(Снег.)*

У нас под крышей Белый гвоздь висит. Солнце взойдет, Гвоздь упадет.

| *(Сосулька.)*

Растет она вниз головою,  
Не летом растет, а зимою.  
Но солнце ее припечет,  
Заплачет она и умрет.  
I *(Сосулька.)*

Без рук, без ног, А ворота отворяет.

*(Ветер.)*

Я березу качну, Я тебя подтолкну, Налечу, засвищу, Даже шапку утащу.

*(Ветер.)*

Утром бусы засверкали, Всю траву собой заткали, А пошли искать их днем, Ищем, ищем — не найдем.

*(Роса.)*

**УЧЕБНЫЕ ВЕЩИ, ИГРУШКИ**

**Будь внимателен.**

Цель. Закрепление названий учебных вещей, отработка правильного употребления в предложении винительного падежа имени существительного.

Оборудование. Картинки с изображением учебных вещей.

Ход игры. Учитель выставляет на наборном полотне четыре картинки и называет три из них. Учащиеся должны указать, какую картинку пропустил учитель, и сказать: «Вы пропустили (не назвали) линейку». Правильный ответ отмечается фишкой.

**Магазин игрушек.** (Ролевая игра.)

Цель. Развитие умения описывать предмет, находить его существенные признаки, узнавать его по описанию.

**I вариант.** Оборудование. Игрушки.

Ход игры. На столе стоит полочка с игрушками. Учитель говорит: «У нас открылся новый магазин. Посмотрите, сколько в нем красивых игрушек. Вы их сможете купить. Но чтобы купить игрушку, нужно выполнить правило: не называть ее, а описать признаки. По вашему описанию продавец узнает игрушку и продаст ее вам».

Первым покупает учитель, демонстрируя, как надо выполнять правила игры: «Я хочу купить игрушку. Она круглая, красная,

151

умеет прыгать». Продавец подает покупателю мяч. Продавцом становится тот, кто купил игрушку.

**II вариант.** Оборудование. Наборное полотно с тремя полосками, на которых расположены картинки с изображением игрушек, отличающихся друг от друга некоторыми признаками, например: грузовик, самосвал, фургон; куклы в платье, сарафане, кофте и юбочке; мячи разного цвета.

Ход игры. Учитель объявляет себя продавцом, а учащиеся выполняют роль покупателей. Каждый может выбрать любую игрушку. Вместо оплаты нужно назвать ее и сказать, какая она. Если ученик затрудняется, учитель задает ему вопросы: «Какую игрушку ты хочешь купить?», «Какого она цвета?» и т. д.

**Загадки.**

В пути не смолкает, Вдаль увлекает, Сам не шагает, Шагать помогает.

*(Барабан.)*

Внутри пустой, Голос густой, Дробь отбивает — Ребят созывает.

*(Барабан.)*

Он и стройный, и красивый, У него густая грива! Жаль, нельзя на нем

промчаться, Только можно покачаться.

*(Конь-качалка.)*

Ребятам весело со мной, На ножке я кручусь одной.

*(Юла.)*

Легкий, круглый, но не мяч, И не прыгает он вскачь. .. На веревочке висит, Зазеваюсь — улетит.

*(Воздушный шар.)*

Стукнешь о стенку — Я отскочу. 1 Бросишь на зЪмлю — А я подскочу. Я из ладоней В ладони лечу,

Смирно лежать Я никак не хочу.

*(Мяч.)*

Ростом разные подружки, Но похожи друг на дружку. Все они сидят друг в дружке, А всего одна игрушка.

*(Матрешка.)*

Совсем не нужен ей водитель, Ключом ее вы заведите — Колесики начнут крутиться. Поставьте, и она помчится. *(Заводная машинка.)*

Зверь забавный сшит

из плюша.

Есть и ламы, есть и уши. Меду зверю дай немного И устрой ему берлогу.

*(Плюшевый мишка.)*

Серый байковый зверюшка, Косоглазый длинноушка. Ну-ка, кто он, угадай И ему морковку дай.

*(Зайка.)*

Он и чертит, и рисует,

А сегодня вечерком

Он раскрасит мне альбом.

*(Карандаш.)*

Рисовал я на бумаге Ручейки, леса, овраги. Оттого, что рисовал, Я поменьше ростом стал.

*(Карандаш.)*

Не куст, а с листочками, Не рубашка, а сшита, Не человек, а рассказывает.

*(Книга.)*

Говорит она беззвучно, А понятно и нескучно. Ты беседуй чаще с ней — Станешь в десять раз умней.

*(Книга.)*

В школьной сумке я лежу, Как ты учишься, скажу.

I *(Дневник.)*

Новый дом несу в руке, Двери дома на замке. Тут жильцы бумажные, Все ужасно важные.

*(Портфель.)*

В этой узенькой коробке Ты найдешь карандаши, Ручки, ластик, скрепки,

кнопки —

Что угодно для души.

*(Пенал.)*

По полю ходила, Клювиком водила. След свой оставила -Точечку поставила.

*(Ручка.)*

То я в клетку, то в линейку, Написать по ним сумей-ка, Можешь и нарисовать. Называюсь я ... *(тетрадь).*

Я люблю прямоту, Я сама прямая. Сделать новую черту Всем я помогаю.

*(Линейка.)*

Разноцветные сестрицы Заскучали без водицы. Тетя, длинная, худая, Носит воду им, вздыхая.

*(Краски и кисточка.)*

**РАСТЕНИЯ**

**Ансамбль.**

Цель. Классификация овощей по различным признакам, закрепление словаря, обозначающего эти признаки.

Оборудование. Картинки с изображением различных овощей.

Ход игры. Детям раздают картинки. Ведущий (в начале игры эту роль берет на себя учитель) говорит, что у него помидор, он сочный. Помидор собирает ансамбль. В него могут войти все овощи с таким же признаком. Каждый выходящий представляет свой овощ и говорит: «У меня огурец. Он тоже сочный» и т. д.

Игру можно повторить с другим ведущим, который выберет (с помощью учителя) новый признак, например: «едят сырым», «красный по цвету», «горький по вкусу», «продолговатый по форме» и т. д.

. • 153

**Поварята.** (Ролевая игра.)

Цель. Закрепление названий овощей, их назначения, умения комментировать действия.

Оборудование. Предметные картинки с изображением посуды, овощей; три (два) наборных полотна; фартучки и колпачки.

Ход игры. Каждый ряд назначает своего поваренка. Каждому из них учитель дает задание приготовить к обеду борщ, винегрет, салат или щи. Поварята должны выбрать овощи, необходимые для данного блюда, и соответствующую посуду. Все отобранные картинки размещаются на наборном полотне — сначала посуда, а затем овощи. После выполнения задания каждый ряд комментирует действия своего поваренка. Выявляется ряд-победитель.

**Что растет в огороде (саду)?**

Цель. Классификация овощей по месту их произрастания, правильное использование простого предложения.

Ход игры. Учитель говорит, что он будет задавать вопросы, а учащиеся должны ответить.

Например: «Морковь растет в огороде?».— «Да, морковь растет в огороде». Если это растение не огородное, в ответе должно быть употреблено слово «нет» («Нет, груши растут в саду»).

**Угадай, что** в **руке.**

Цель. Развитие умений отгадывать овощ или фрукт на ощупь,  
по запаху, на'зывать его признаки, правильно пользоваться мес  
тоимениями. 1

Оборудование. Натуральные предметы — овощи, фрукты.

Ход игры. Одному из учеников предлагается закрыть глаза, взять из корзины любой фрукт или овощ, определить, что это, и назвать признаки предмета. Например: «Это яблоко. Оно гладкое, круглое, хорошо пахнет». Или; «Это огурец. Он овальный, шероховатый (с пупырышками)». Учитель, щ:ли надо, помогает вопросами.

**Угадай, какой формы.**

Цель. Соотнесение формы овощей и фруктов с геометрическими фигурами, закрепление названий геометрических фигур и растений, правильное употребление местоимений.

Оборудование. Вырезанные из картона геометрические фигуры (овал, круг, треугольник), картинки с изображением овощей или фруктов (либо того и другого вместе).

Ход и г о ы. Учащиеся получают по одной картинке, а на доску прикрепляются геометрические фигуры. Поочередно, по-од-ному от каждого ряда ученики называют нарисованный предмет и определяют, какой он формы. Например: «У меня яблоко. Оно круглое», «У меня морковка. Она похожа - на треугольник (продолговатая) ».

154

**Магазин «Овощи-фрукты».** (Ролевая игра.)

Цель. Закрепление названий овощей и фруктов, отработка умения загадывать загадки, давая описание предмета.

Оборудование. Вывеска с названием магазина, изображение прилавков, двух корзин с овощами и фруктами (или набор картинок с овощами и фруктами), белый хал|зт для продавца.

Ход игры. На доску прикрепляются вывеска магазина, изображение прилавка, корзины с овощами и фруктами, картинки овощей, фруктов (натуральные предметы размещаются на столе). Выбранный продавец надевает халат. Чтобы купить фрукт или овощ, покупатели должны составить и загадать загадку о нем. Учитель, первым войдя «в магазин» за покупкой, дает образец загадки-описания. Например: «Мне нужен овощ. Он круглый, с хвостиком из корней, желтый, горьковатый, когда его режешь, можешь заплакать». Продавец выдает отгаданный овощ. Если он ошибается, класс выбирает другого продавца. По неточному описанию покупка Ц^е выдается до его уточнения (с помощью учителя) .

**Петрушка отгадывает.**

Цель. Закрепление названий признаков овощей и фруктов,

Г

бучение описанию предмета. Оборудование. Кукла Петрушка, картинки с изображением овощей и фруктов.

Ход игры. Учитель надевает на руку Петрушку и спрашивает его, хочет ли он послушать, как дети умеют загадывать загадки, и показать, как он, Петрушка, может их отгадывать. Петрушка, «соглашаясь», кивает головой. Желающий описывает предмет. Если описание неудачное, учитель «выслушивает» Петрушку и сообщает детям, что Петрушка не понял сказанного и просил рассказать подробнее. Другие ученики добавляют еще несколько признаков, также не называя предмета. Удовлетворившись описанием, Петрушка «выбирает» картинку и «объявляет» отгадку.

**Живые картинки.**

Цель. Закрепление названий различных видов работ в саду, в огороде, обучение правильному использованию простого предложения.

Ход игры. Группа учеников, выбранных ведущими, договаривается о действиях, которые "-они будут "показывать. Перед началом работы вся группа проговаривает двустишие:

Где мы были, вам не скажем, А что делали, покажем.

Каждый ведущий имитирует действие работ в саду или огороде, например: сбор яблок, прополка моркови, посадка деревьев, выкапывание картофеля, срезание капусты, выдергивание моркови (редиски), сбор огурцов, помидоров и т. д.

155

Остальные дети должны отгадать, что делает тот или иной ведущий, и сказать: «Лена рвет яблоки» или «Лена работает в саду. Она рвет яблоки» (по договоренности).

**Загадки.**

Что копали из земли, Кругла, а не месяц,

Жарили, варили? Желта, а не масло,

Что в золе мы испекли, Сладка, а не сахар,

Ели да хвалили? С хвостом, а не мышь.  
*(Картофель.) (Репа.)*

Желтая, а не репа, Круглая, а не солнце, С семечками, а не подсолнух.

*(Тыква.)*

Раскололся тесный домик

На две половинки,

И посыпались в ладони

Бусинки-дробинки.

*(Горох.)*

Дом зеленый тесноват — Узкий, длинный, гладкий. В доме рядышком сидят Круглые ребятки.

*(Горох.)*

Красный нос в землю врос, А зеленый хвост снаружи. Нам зеленый хвост не нужен, Нужен только красный нос. *(Морковь.)*

Любопытный красный нос По макушку в землю врос. Лишь торчат на грядке Зеленые прядки.

*(Морковь.)*

Щеки розовые, нос белый, В темноте сижу день целый, А рубашка зелена — Вся на солнышке она.

I *(Редиска.)*

Хотя и сахарный зовусь, Но от дождей я не размокла. Крупна, кругла, сладка

на вкус. Узнали вы? Я ... *(свекла).*

Круглый бок, желтый бок — Сидит на грядке колобок. К земле прирос он крепко. Что это? ... *(репка).*

Сарафан на сарафане, Платьице на платьице, А как станешь раздевать, Досыта наплачешься.

*(Лук.)*

Прежде чем его мы съели, Все наплакаться успели.

*(Лук.)*

Сидит дед, во сто шуб одет. Кто его раздевает, Тот слезы проливает.

*(Лук.)*

Как надела сто рубах, Захрустела на зубах.

1 *(Капуста.)*

Уродилась я на славу, Голова бела, кудрява. Кто любит щи — меня ищи. *(Капуста.)*

Летом в огороде — свежие,

зеленые.

А зимою в бочке — желтые,

соленые.

Отгадайте, молодцы,

Как зовут нас? ... *(огурцы).*

Лежит меж грядок,

зелен и сладок. *(Огурец.)*

На бахче у нас растет. Как разрежешь — сок течет. Свеж и сладок он на вкус, Называется ... *(арбуз).*

На сучках растут шары — Посинели от жары. Что это?

*(Слива.)*

Я красна, я кисла, На болоте я росла, Дозревала под снежком. Ну-ка, кто со мной знаком? *(Клюква.)*

На припеке у пеньков Много тонких стебельков, Каждый тонкий стебелек Держит алый огонек. Разгибаем стебельки— Собираем огоньки.

I *(Земляника.)*

Круглое, румяное С дерева достану я, На тарелку положу: «Кушай, мамочка»,— скажу. *(Яблоко.)*

Была зеленой, маленькой, Потом я стала аленькой. На солнце почернела я, И вот теперь я спелая.

*(Смородина.)*

Низок да колюч, Сладок, а не лахуч. Ягоду сорвешь — Всю руку обдерешь.

*(Крыжовник.)*

Да — **нет.**

Цель. Закрепление названий овощей, фруктов, ягод, их классификация по родовым группам; формирование умения задавать вопросы.

Оборудование. Набор картинок с изображением овощей, фруктов, ягод (желтые яблоко, лимон; желтые крыжовник, слива, репа, лук; красные яблоко, клюква, калина, редиска, помидор).

Ход игры. Учащиеся рассматривают картинки, называют изображенные на них предметы. Потом ведущий собирает картинки, выбирает одну, не показывая ее, остальные кладет стопкой на стол.

Учащиеся задают ведущему вопросы, для того чтобы отгадать, какое растение он выбрал. Вопросы ставятся так, чтобы ответ состоял из слова «да» или «нет». Для облегчения задачи план формулирования вопросов может быть записан на доске в следующем виде:

Овощ, фрукт, ягода.

Цвет.

Форма.

Вкус.

Например, ведущий выбрал картинку с изображением калины. Вопросы должны ставиться так: «Это овощ?» — «Нет».— «Это ягода?» — «Да».— «Она желтая?» — «Нет».— «Она красная?» -«Да».— «Она горькая?» — «Да».

Отгадавший становится ведущим, и игра повторяется.

Комментарий для учителя. Эту игру можно проводить на дифференциацию только фруктов и овощей. При этом чем моложе класс, тем меньше должен быть набор предметов.

157

**Чей букет больше?**

Цель. Закрепление названий цветов, их классификация по месту произрастания.

Оборудование. Открытки с изображением луговых, садовых и комнатных цветов; таблички с надписями: «луговые», «садовые», «комнатные».

Ход игры. Учитель объявляет, что школьники будут собирать букеты из разных цветов, которые растут в комнате, в саду, на лугу. Участники игры договариваются, какие цветы будет собирать каждый ряд. Все открытки **с** цветами располагаются на учительском столе. К доске прикрепляются таблички с названиями мест их произрастания. По команде учителя по одному с каждого ряда выходят ученики и, выбрав себе открытку с цветком, встают к доске под соответствующей табличкой.

Игра прекращается, как только один из рядов закончит сбор букета. Каждый называет свой цветок, остальные контролируют правильность его названия и место произрастания. Если цветок выбран или назван неверно, ученик отправляется на место.

Таким образом анализируется букет каждого ряда. Победителем оказывается ряд, который собрал самый большой букет.

Примерный материал. Бегония, герань, фиалка, кактус, фикус; ромашка, колокольчик, одуванчик, клевер, незабудка; ноготок, роза, тюльпан, бархатец, астра.

**Вертолина.**

Цель. Закрепление названий цветов и их окраски, обучение правильному согласованию прилагательного с существительным.

Оборудование. Вертолина, картинки с изображением цще-тов.

Ход игры. Ведущий запускает вертолину и объявляет цвет, который она показывает. Учащиеся по вызову ведущего называют цветы, имеющие такую же окраску. Например: вертолина показала красный цвет, ученики могут назвать красную |розу, красную герань, красный клевер. Когда названы все цветы этой окраски, другой ведущий снова запускает вертолину и объявляет новый цвет.

**Где спряталась матрешка?**

Цель. Закрепление названий комнатных цветов, обучение описанию предмета.

Оборудование. Комнатные цветы на окне, маленькая матрешка.

Ход игры. Первую игру проводит учитель, затем ведущими становятся дети. Ведущий предлагает ученикам закрыть глаза, прячет матрешку за .цветок на окне и возвращается к столу. Дети открывают глаза и слушают описание цветка, за которым спряталась матрешка. Первый, кто по описанию правильно назвал цветок и нашел матрешку, становится ведущим.

158

**Цветочный магазин.** (Ролевая игра.)

Цель. Закрепление названий цветов, развитие связной речи. Оборудование. Нарисованные на доске полочки для цветов, открытки с изображением цветов, кокошник для продавца. Ход игры. Такой же, как при игре в магазин игрушек.

**Конкурс.**

Цель. Закрепление названий различных растений, отгадывание предмета по его признакам, правильное формулирование ответов на вопросы.

Ход игры. Учитель объявляет конкурс на лучшего знатока растений, затем задает вопросы, предупреждая, что ответы на них должны быть полными. Каждый правильный ответ награждается фишкой. В конце игры выявляется победитель, кому и присваивается звание лучшего знатока растений.

Примерный материал.

У какого дерева белый ствол?

На каком дереве растут желуди?

У какого цветка на стебле острые шипы?

У каких овощных растений стебли стелются по земле?

Какое время года благоприятно для растений?

Какие грибы растут на пеньках?

Как по-другому называется белый гриб?

У каких растений красный плод?

Какая ягода после мороза становится сладкой?

**Что получилось?**

Цель. Обучение отгадыванию загадок и умению объяснять отгадки.

Оборудование. Фигурки растений и животных леса.

Ход игры. Учитель загадывает загадки, а учащиеся находят предмет-отгадку и объясняют, что помогло им отгадать. По мере отгадывания они вставляют выбранную фигурку в ящик с песком либо в отверстия специально подготовленной плоскости. В конце игры учащиеся называют, что получилось, и рассказывают, что еще растет в лесу и кто еще там живет.

Примерный материал.

Зимой и летом одним цветом.

*(Елка.)*

На лесной опушке Стояли две подружки: Платьица белены, Шапочки зелены.

*(Березки.)*

Вдоль лесных дорожек Много белых ножек

В шляпках разноцветных, Издали приметных. Собирай, не мешкай! Это ... *(сыроежки).*

Я в красной шапочке расту Среди корней осиновых, Меня узнаешь за версту. Зовусь я ... *(подосиновик).*

Растет в траве Аленка В красной рубашонке. Кто ни пройдет, Всяк поклон отдает.

*(Земляника.)*

Сердитый недотрога Живет в глуши лесной. Иголок очень много, А нитки ни одной.

Стоят в поле сестрички: Желтый глазок, белые

реснички. *(Ромашки.)*

Эх, звоночки, Синий цвет,— С язычком, А звону нет.

*(Колокольчик.)*

*(Еж.)*

*(Сорока.)* Кого один раз в год

Непоседа пестрая, Птица длиннохвостая, Птица говорливая, Самая болтливая.

Я по дереву стучу, Червячка добыть хочу, Хоть и скрылся под корой — Все равно он будет мой.

*(Дятел.)*

В белом сарафане Стала на поляне. Летели синицы, Сели на косицы.

*(Береза.)*

наряжают? *(Елка.)*

Что за дерево

И лето, и зиму зелено?

*(Ель.)*

**Загадки.**

У занесенных снегом кочек Под белой шапкой снеговой Нашли мы маленький цветочек, Полузамерзший, чуть живой. *(Подснежник.)*

Держит девочка в руке Облачко на стебельке. Стоит дунуть на него — И не будет ничего.

*(Одуванчик.)* .

Есть один такой цветок, Не вплетешь его в венок, На него подуй слегка: Был цветок — и нет цветка. | *(Одуванчик.)*

Белые горошки

на зеленой ножке. *(Ландыши.)*

У меня длинней иголки, Чем у елки. Очень прямо я расту В высоту.

*(Сосна.)*

Нет грибов дружней, чем эти,—

Знают взрослые и дети.

На пеньках растут в лесу,

Как веснушки на носу.

*(Опята.)*

Ходят в рыженьких беретах, Осень в лес приносят летом. Очень дружные сестрички -Золотистые ... *(лисички).*

Землю пробуравил, Корешок оставил, Сам на свет явился, Шапочкой прикрылся.

*(Гриб.)*

**160**

Что за гриб стоит на кочке В красном бархатном

платочке?

*(Подосиновик.)*

Я стою на ножке толстой, Я стою на ножке гладкой Под коричневою шапкой С бархатной подкладкой.

*(Белый гриб.)*

Лета первая примета: Под березой, в холодке — Гриб коричневого цвета На пятнистом корешке.

*Шодберезовик.)*

Погляди на молодцов: Веселы и бойки, Волокут со всех концов Л1атериал для стройки. 1Вот один споткнулся вдруг Под тяжелой ношей, И спешит на помощь друг. Тут народ хороший! Без работы, хоть убей, Жить не может ... *(муравей).*

С ветки на тропинку, С травки на былинку Прыгает пружинка — Зеленая спинка.

*(Кузнечик.)*

Летит, пищит,

Ножки длинные тащит.

Случай не упустит: Сядет и укусит.

*(Комар.)*

Наткет, наплетет, Сядет и добЦлчи ждет.

*(Паук.)*

Спал цветок и вдруг

проснулся —

Больше спать не захотел. Шевельнулся, встрепенулся, Взвился вверх и улетел.

*(Бабочка.)*

В ярком платье модница -Полетать охотница, От цветка к цветку порхает, Утомится — отдыхает.

*(Бабочка.)*

Я на ветке сижу, Букву *ж* все твержу. Знаю твердо букву эту — Я жужжу зимой и летом.

*(Жук.)*

Не птица, а с крыльями, Над цветком летает, Медок собирает.

*(Пчела.)*

Не жужжу, когда сижу, Не жужжу, когда хожу, Если в воздухе кружусь, Тут уж вволю нажужжусь.

*(Жук.)*

ЖИВОТНЫЕ

**Кто что делает?**

Цель. Закрепление словаря по теме «Домашние животные», отработка употребления существительных и глаголов в единственном и множественном числе.

Оборудование. Предметные картинки с изображением действий домашних животных, представленных в единственном или множественном числе.

Ход игры. Учитель показывает картинку, учащиеся называют животных и их действия. Например: «Лошадь скачет», «Со-

**161**

баки лают», «Кошка ласкается», «Козы пасутся» и т. д. Правильный ответ оценивается фишкой.

**Человек и животные.**

Цель. Закрепление знаний детей о пользе, которую приносит каждое животное, развитие навыков диалогической речи.

Оборудование. Картинки с изображением домашних животных.

Ход игры. Учитель раздает каждому ученику картинки домашних животных и птиц и начинает рассказывать сказку: «Это было давно. Жил человек совсем один. Однажды пришли к нему животные и сказали:

— Корми нас, а мы будем выполнять разную работу.

— Кто вы? И что умеете делать? — спросил человек...»  
Учитель показывает на любого ученика. Ученик встает и го  
ворит:

— Это лошадь. Она умеет возить грузы, ребятишек катать.  
(Учитель помогает, если надо.)

Затем учитель обращается к другому ученику и игра продолжается.

**Петя в деревне.**

Цель. Закрепление названий домашних животных и птиц, обучение отгадыванию загадок.

Оборудование. Фигурки маленького мальчика и различных домашних животных и птиц.

Ход игры. Учитель показывает фигурку мальчика и сооб  
щает, что зовут его Петя. Он предлагает ученикам послышать  
рассказ об этом мальчике: «

«Маленькому Пете давно хотелось поехать в деревню к бабушке. И вот однажды мама взяла мальчика с собой. Приехали они в деревню поздно вечером. Петя хотел спать и ничего не увидел.

Утром он проснулся рано и вдруг видит:

Отворилась тихо дверь,! И вошел усатый зверь, Сел у печки, жмурясь сладко, И умылся серой лапкой.

Петя сразу узнал, кто это. А знаете ли вы? Как вы догадались? (На доску прикрепляется фигурка кошки.) Вышел Петя во двор, а навстречу ему —

Борода да ножки Бегут по дорожке.

Не знал мальчик, кто это. А вы узнали? Как догадались? (Фигурка козы также прикрепляется к доске.)

Заглянул Петя в маленький домик и обрадовался: сидит там на жердочке птица.

**162**

— Ой! — закричал Петя.— Я знаю, кто ты. Тебя так же зову!,  
как и меня.

Вы догадались, кто это был? А что это за маленький домик? Пошел Петя дальше и испугался.

Стоит перед ним копна, *®* Спереди вилы, а сзади метл%.

Кто бы это такой мог быть? Кого испугался Петя? Побежал Петя обратно в дом, а его не пускают.

Заворчал живой замок, Лег у двер| поперек.

Петя знал, кто это, но подойти боялся. Вы догадались? Как узнали? .

Вышла бабушка и сказала: «Ах, ты мой сторож хороший! Но на Петю не рычи, он наш гость, будьте друзьями».

Стал Петя ж|ть в деревне, и еще со многими животными он познакомился. Как вы думаете, кто эти животные?»

**День рождения.**

Цель. Закрепление словаря по теме «Дикие животные», ис-прльзование в речи простого распространенного предложения с дополнением, выраженным существительным, стоящим в дательном и винительном падежах.

Оборудование. Картинки с изображением диких животных, их корма и жилищ.

Ход игры.- Учитель рассказывает о том, что у зайца сегодня день рождения. Он решил пригласить к себе в гости лесных зверей. Разное угощение приготовил зайка (на магнитную доску прикрепляют картинки с разным угощением).

— Догадайтесь, каких зверей пригласил заяц. Докажите, ска  
зав, кому какое угощение приготовил хозяин. Например, другу-  
зайцу он приготовил капусту.

Разбирается: желуди — кабану, мед — медведю, орехи — белке, молоко — ежу.

— А кого он не пригласил? (Волка, лису.) Как вы думаете  
почему?

Отпраздновали звери день рождения и пошли домой. (На магнитную доску прикрепляются жилища зверей.)

— Расскажите, куда пошли звери.

Ученики по очереди выходят к доске, берут картинку с изображением животного и прикрепляют ее к соответствующему жилищу, комментируя свое действие:

— Медведь лег спать в берлогу.

- А куда же лег спать заяц? (Должен быть ответ: «Заяц лег под кустик».)

Утром, проснувшись, звери рассказали о дне рождения зайца.

— Как вы думаете, кому они рассказали?

163

Появляются картинки с изображением детенышей. Ученики должны ответить: «Медведь рассказал медвежатам» и т. д.

Правильные ответы на протяжении всей игры оцениваются фишками. Выявляется победитель. Учитель спрашивает, что они сочинили все вместе, и просит объяснить свой ответ. Учащиеся должны ответить, что они сочинили сказку, и назвать, что в их сочинении сказочное и что реальное.

**Зоопарк.**

Цель. Закрепление словаря по теме «Дикие звери и птицы», развитие связной речи.

Оборудование. Вывеска «Зоопарк», открытки с изображением диких зверей и птиц, эпидиаскоп, указка.

Ход игры. Учитель объявляет, что учащиеся сейчас отправятся в зоопарк на экскурсию. Назначается первый экскурсовод. Он выходит к доске, на которую проецируется изображение клетки с каким-либо животным (или просто животного). Ученик рассказывает об этом животном по тому тексту, который он подготовил дома. Дети задают «экскурсоводу» вопросы. Если он затрудняется ответить, пояснение дает учитель. К доске выходит следующий подготовленный ученик, дается новая проекция, и экскурсия продолжается.

Комментарий для учителя. По мере того как учащиеся овладевают связной речью, их рассказ может быть спонтанным.

**С кем пошел Витя?**

Цель. Повторение названий домашних и диких животных, обучение правильному употреблению в предложении творительного падежа имени существительного с предлогом *с.*

Оборудование. Вырезанные фигурки мальчика и животных, магнитная доска.

Ход игры. Учитель рассказывает о мальчике, которого зовут Витя (фигурка выставляется на доске): «Витя занимается в кружке юннатов в зоопарке. Он очен1| любит зверей, кормит их, выводит на прогулку». Учитель продолжает: «Сейчас вы закроете глаза, а открыв их, дадите полный ответ, с кем Витя пошел на прогулку». Каждый раз, когда учащиеся закрывают глаза, учитель подставляет и меняет фигурки зверей, например собаки, лисы, зебры, лошади, козж и т. д.

За каждый правильный ответ дается фишка.

**Кто первый?**

Цель. Закрепление знаний по теме «Дикие и домашние животные», обучение связному описанию предмета.

Оборудование. Набор картинок с изображением диких и домашних животных.

Ход игры. Ученикам раздают по три картинки, на которых могут быть изображены разные или одни и те же животные. (Учащиеся не показывают картинки друг другу.) По вызову учите-

164

ля один из учеников описывает животное на своей картинке," не называя его. Например: «Это дикое животное. Он большой, шерсть коричневая, зимой спит в берлоге». Все учащиеся, имеющие картинку с медведем, выкладывают ее на парте.

Учитель вызывает второго ученика, который также описывает  
одну из своих картинок. |

Игра заканчивается, когда первый из учеников выкладывает все три фкартинки.

Комментарий для учителя. В помощь детям на доске может быть записан следующий план:

Какое это животное: дикое «или домашнее?

Какое оно по размеру?

Какого цвета у него шерсть?

Как называется его дом?

**Мозаика.**

Цель. Закрепление названий частей тела птицы, умения дифференцировать части тела птиц по величине и цвету.

Оборудование. Части тела трех (двух) птиц, магнитная доска или фланелеграф.

Ход игры. Учащимся предлагается рассмотреть части тела трех или двух птиц (количество птиц зависит от количества рядов), догадаться, какие птицы должны быть собраны из этих частей и обосновать свою догадку.

Каждый ряд выбирает себе птицу, которую будет собирать. Игра начинается с отбора игрового материала: учащиеся выходят по одному с каждого ряда к столу учителя и выбирают по одной детали для одной птицы. После того как все отобрано, также по одному ученики выкладывают на фланелеграфе или на магнитной доске из частей фигуру птицы. Выигрывает тот ряд, который быстрее справится с заданием.

Комментарий для учителя. Фигуры птиц должны быть либо разного цвета, либо разные по величине.

**Угадай, что мы задумали.**

Цель. Закрепление названий домашних и диких птиц и их признаков, обучение умению составлять связный рассказ.

Оборудование. Картинки с изображением домашних и диких птиц.

Ход игры. На наборном полотне картинки с изображением различных птиц. Все птицы называются. Водящий выходит из класса, а остальные ученики вместе с учителем договариваются, какую птицу они будут загадывать и что о ней говорить. Когда водящий возвращается, каждый ученик называет по одному признаку, присущему данной птице. Например: «Наша птица дикая. Она живет на пруду. Птица очень большая. У нее длинная шея. Перья у нее белого цвета. Могут быть и черные. Птица хорошо плавает, но нырять не может. Питается водными растениями. Эти птицы всегда живут парами. На зиму они улетают на юг».

165

**Расскажи, а мы отгадаем.**

Цель. Закрепление названий диких и домашних птиц и их признаков, обучение умению составлять связный рассказ.

Оборудование. Картинки с изображением домашних и диких птиц.

Ход игры. На наборном полотне или желобке доски выставлены картинки с изображением птиц. Один из учеников описывает любую птицу по заранее отработанному плану. Первый, кто отгадает птицу по описанию, получает право загадывать.

Примерный план описания (его можно записать на доске):

Какая это птица: дикая или домашняя?

Какой она величины?

Какого цвета перья?

Какой клюв?

Где живет?

Чем питается?

Улетает ли осенью на юг?

Комментарий для учителя. Количество вопросов можно сократить или увеличить в зависимости от возможности отдельного ученика или класса в целом. Самостоятельные вставки в рассказ не обозначенного в плане, но относящегося к теме материала могут поощряться.

**Третий лишний.**

Цель. Отработка классификации животных по группам, обу  
чение аргументированию своего выбора, правильному формулиро  
ванию доказательства. |

Оборудование. Картинки с изображением животных: жук, лиса, волк; корова, овца, тигр; лебедь, петух, утка и т. д.

Ход игры. Учитель демонстрирует картинки, учащиеся называют животных, объясняют, почему одно из них является на картинке третьим лишним. Правильные ответы и дополнения к основным ответам оцениваются игровыми фишк!ми.

**Загадки.**

Кто по елкам ловко скачет и  
И влезает на дубы? ■

Кто в дупле орехи прячет, Сушит на зиму грибы?

*(Белка.)*

Зверька узн|ем мы с тобой По двум таким приметам: Он в шубке серенькой зимой, А в рыжей шубке — летом.

*(Белка.)*

Пушистой маленькой хозяйке Морозы не страшны: Приберегла она на ветках Сушеные грибы.

*(Белка.)*

Угадайте, что за шапка: Меха целая охапка. Шапка бегает в бору, У ствола грызет кору.

*(Заяц.)*

166

Его обижают и звери,

и птицы,

Он каждого кустика в поле

боится. Зимою под елкой он так

замерзает, Что летом шубейку свою

не снимает. *(Заяц.)*

Стройный, быстрый, Рога ветвистые, Носится весь день. Кто это?

*(Олень.)*

Горбоносый, длинноногий, Великан ветвисторогий, Ест траву, кустов побеги, С ним тягаться трудно

в беге.

Коль такого довелось Встретить, знайте — это ...

*(лось).*

Вот иголки и булавки Выползают из-под лавки. На меня они глядят, Молока они хотят.

*(Еж.)*

Сердитый недотрога Живет в глуши лесной, Иголок очень много, А нитки ни одной.

*(Еж.)*

Длинное хвостище, Рыжее волосище, Сама хитрища. <-

*(Лиса.)*

Пришла из лесу птичница В рыжей шубке — Кур посчитать.

*(Лиса.)*

Хвост пушистый, Мех золотистый,

В лесу живет,

В деревне кур крадет.

*(Лиса.)*

Возле дуба острым рылом

Деловито з|млю рыл он.

Видно, желуди искал.

Я пугать его не стал,

Не спугнул и мой Полкан.

Очень грозен был ... *(кабан).*

Меньше тигра, но немножко Больше крупной рыжей кошки. На суку она обычно, Притаившись, ждет добычу. Не робей, но берегись В том лесу, где бродит ...

*(рысь).*

Хозяин лесной Просыпается весной, А зимой под вьюжный вой Спит в избушке снеговой.

*(Медведь.)*

Кто зимой холодной Бродит злой, голодный?

*(Волк.)*

Голодная мычит,

Сытая жует,

Всем детям молоко дает.

*(Корова.)*

Гладишь — ласкается, Дразнишь — кусается. На цепи сидит, Дом сторожит.

. *(Собака.)*

С людьми дружит,

дом сторожит. *(Собака.)*

Уши чуткие — торчком, Хвост взлохмаченный -

крючком.

У дверей она лежит, Дом хозяйский сторожит.

*(Собака.)*

167

Мордочка усатая, Шубка полосатая, Часто умывается, А с водой не знается.

*(Кошка.)*

Глазищи, усищи, когтищи, А моется всех чище.

*(Кот.)*

У него четыре лапки, Лапки — коготки-царапки, Пара чутких ушей, Он гроза для мышей.

*(Кот.)*

Длинное ухо, Комочек пуха, Прыгает ловко, Грызет морковку.

*(Кролик.)*

С подстриженной гривой, Скачет ретиво, Чуть шпорами тронь. Кто же он?

***(Конь,)***

Спереди — пятачок, Сзади — крючок, Посредине — спинка, А на ней щетинка.

*(Свинья.)*

Кто имеет пятачок, Не зажатый в кулачок? На ногах его копытца, Ест и пьет он из корытца.

*(Поросенокш)*

С бородой, а не старик. С рогами, а не бык.

*(Козел.)*

Зверь я горбЬтый, Но нравлюсь ребятам.

*(Верблюд.)*

Длинная шея, Красные лапки,

Щиплет за пятки, Беги без оглядки.

*(Гусь.)*

Шипит, гогочет, Ущипнуть меня хочет. Я иду, не боюсь. Кто же это? *(Гусь.)*

По лужку он важно бродит, Из воды сухим выходит, Носит красные ботинки, Дарит мягкие перинки.

*(Гусь.)*

Удивительный ребенок! Только вышел из пеленок, Может плавать и нырять, Как его родная мать.

*(Утенок.)*

Пухом богата, Клюв — лопата, В речке бродит, Вперевалочку ходит.

*(Утка.)*

Клохчет, клохчет,

Детей созовет,

Всех под крылья соберет.

*(Курица.)*

Явился в желтой шубке. Прощайш две скорлупки.

*(Цыпленок.)*

Не ездок, а со шпорами, Не сторож, а всех будит.

*(Петух.)*

Я в деревне на дворе Просыпаюсь на заре. «Ку-ка-ре-ку» я кричу, Разбудить ребят хочу.

*(Петух.)*

Зимой на ветках яблоки. Скорей их собери! И вдруг вспорхнули яблоки, Ведь это ... *(снегири).*

168

Пусть я птичка-невеличка, У меня, друзья, привычка: Как начнутся холода, Прямо с севера сюда.

*(Снегирь.)*

Всю ночь летает — Мышей добывает, А станет светло — Спать летит в дупло.

*(Сова.)*

Озорной мальчишка В сером армячишке По двору шныряет, Крошки собирает.

*(Воробей.)*

Чик-чирик! К зернышку прыг. Клюй, не робей. Кто же это?

*(Воробей.)*

На шесте веселый дом

С круглым маленьким окном.

Чтоб уснули дети,

Дом качает ветер.

На крыльце поет отец,

Он и летчик, и певец.

*(Скворец.)*

На шесте дворец, Во дворце певец, А зовут его ... *(скворец).*

Вертится, стрекочет, Весь день хлопочет.

*(Сорока.)*

Непоседа пестрая, Птица длиннохвостая, Птица говорливая, Самая болтливая.

*(Сорока.)*

Хоть я не молоток — По дереву стучу: В нем каждый уголок Обследовать хочу. Хожу я в шапке красной И акробат прекрасный.

™ *(Дятел.)*

Далеко мой стук Слышится вокруг. Червякам я враг, А деревьям друг.

*(Дятел.)*

На дереве сидит, «Кар-кар» кричит.

*(Ворона.)*

Спиною зеленовата, Животиком желтовата, Черненькая шапочка И полоска шарфика.

*(Синица.)*

Ты его узнаешь сразу: Белоклювый, черноглазый, Он за плугом важно ходит, Червяков, жуков находит. Верный страж и друг полей, Первый вестник теплых дней.

*(Грач.)*

Черный, проворный, Кричит «крак» — Червякам враг.

*(Грач.)*

Кто на елке, на суку Счет ведет: Ку-ку... ку-ку?

*(Кукушка.)*

Какая птица в лесу обитает,

Всем свое имя она называет?

*(Кукушка.)*

169

**ПРЕДМЕТЫ БЫТА**

**Как мы одеваемся?**

Цель. Закрепление словаря по теме «Одежда», отработка классификации одежды по сезонам, обучение правильному построению предложений с однородными членами.

Оборудование. Предметные картинки с изображением одежды.

Ход игры. Ученики выбирают себе по одной картинке, не показывая ее учителю или ведущему ученику. Учитель произносит начало предложения: *Коля собрался кататься на коньках и надел на себя...* Вызываются два ученика из первого ряда. Один из них повторяет часть предложения учителя *(Коля надел на себя...)* и называет предмет, изображенный на своей картинке, второй ученик добавляет союз *и,* а также название своей картинки. Например: *Коля надел на себя майку и шапку.* Контролер ряда, выбранный заранее, комментирует правильность названной одежды, соотнося ее с определенным сезоном.

Учитель или ведущий начинает новое предложение, например: *Витя отправился купаться и взял с собой...* Выходят два ученика из другого ряда, и игровые действия повторяются. Комментирует ситуацию контролер второго ряда.

ч

**Ателье.** (Ролевая игра.)

Цель. Упражнения в классификации одежды по сезонному признаку, активизация употребления в речи прилагательных, обозначающих материал, из которого сделана одежда, ее цвет, качество, обучение диалогической речи.

Оборудование. Вывеска «Ателье», плоские манекены, одетые в одежду всех сезонов, сделанную из разных материалов.

Ход игры. В начале игры роль работника ателье берет на себя учитель, позднее подключаются к этой роли и дети. Все остальные ученики выполняют роль заказчиков. Входящий в ателье здоровается, выбирает себе одежду и пробует описать ее. Учитель (работник ателье) помогает вести диалог:

Что вы хотите сшить?

Я хочу сшить рубашку.

Для лета или для осенЬ вам нужна эта рубашка?

Какая она будет по материалу (по цвету и т. д.)?

Из **чего сделано?**

Цель. Закрепление названия предметов посуды, ее отнесенности к опрЩделенному виду, названия материала, из которого она сделана, умения правильно употреблять местоимения и согласовывать прилагательное с существительным.

Оборудование. Набор посуды, таблица с образцом ответа. Например:

170

*Это миска.. Она металлическая, относится к кухоннёй посуде.*

Ход игры. Учащиеся по одному с каждого ряда подходят к столу, выбирают любой предмет посуды и, ориентируясь на образец, характеризуют его. Каждый правильный ответ оценивается двумя фишками. После окончания игры фишки подсчитывают-ся, определяется ряд-победитель.

**Что изменилось?**

Цель. Закрепление названия отдельных предметов мебели, употребления в речи родительного падежа имени прилагательного и существительного, тренировка наблюдательности детей.

Оборудование. Набор игрушечной мебели (картинок с изображением предметов мебели).

Ход игры. Учащиеся рассматривают выставленную на столе учителя мебелщ называют ее. Выбранный водящий уходит из класса. Ученики советуют учителю, какой предмет мебели нужно убрать. Водящий, появившись в классе, должен отгадать, чего не стало, и ответить предложением, которое было оговорено заранее. Например: *Здесь нет (не стало, не хватает) красного дивана (кушетки); письменного стола (обеденного стола); книжного (платяного) шкафа* и т. д. Правильно выполнивший первое задание получает право выбрать следующего водящего.

**Так у нас. А у вас?**

Цель. Закрепление названия предметов мебели и их назначения; развитие связной речи, отработка умения работать в паре.

Оборудование. Картинки с изображением предметов мебели.

Ход игры. Учитель раздает картинки по одной на каждую парту. Учащиеся, работающие в паре, предварительно договариваются, кто из них будет называть предмет, а кто — рассказывать о его назначении. Например: *Это платяной шкаф. В нем лежит белье и висит одежда.* Заканчивают они хором словами: *Так у нас. Л у вас?* — и называют имена тех, кто будет продолжать игру. Слаженная работа пары оценивается двумя игровыми жетонами.

**Водитель и пассажиры.** (Ролевая игра.)

Цель. Закрепление словаря по теме «Транспорт», отработка структуры простого предложения.

Оборудование. Лента игровых билетов, компостер, проездные билеты, микрофон (или его объемное изображение), кукла.

Ход игры. Класс объявляется салоном автобуса (троллейбуса, трамвая). Водитель ведет автобус, объявляет остановки. Пассажиры входят в салон, компостируют билеты, показывают проездные билеты пассажирам, спрашивают других пассажиров о

171

выходе на следующей остановке, просят разрешения пройти, прокомпостировать билет, уступают места пассажирам с детьми и т. д.

**Лото.**

Цель. Закрепление знания родовых и видовых понятий, обозначающих мебель, посуду, одежду, обувь, транспорт; обучение правильному употреблению местоимений.

Оборудование. Большие карточки лото с тремя предметами, маленькие карточки с одиночными предметами.

Ход игры. Учащиеся получают по большой карточке, у ведущего — стопка маленьких карточек, повернутых кверху тыльной стороной. Он поочередно поднимает картинки и показывает их классу. Тот, у кого есть один из таких предметов на большой карточке, должен назвать его и отнести к соответствующему родовому понятию. Например: «Это диван. Он относится к мебели» (или «он мебель»).

**Загадки.**

Две сестренки, две плетенки Из овечьей пряжи тонкой. Как гулять — так надевать, Чтоб не мерзли пять да пять. *(Варежки.)*

Я с полями, с козырьком, С лентой алой и цветком. Я защищаю голову От солнца и от холода.

*(Панама, кепка.)*

Дали братьям теплый дом, Чтобы жили впятером. Брат большой не согласился И отдельно поселился.

*(Варежка.)*

Под крышей четыре ножки, А на крыше суп да ложки.

*(Стол.)*

Стоит Антошка ■

На четырех ножках, На Антошке — суп да ложки.

*(Стол.)*

Я круглое и гладкое, Но не румяное и сладкое. Глядят в меня, А видят себя.

*(Зеркало.)*

Я удобный, очень мягкий — Вам не трудно угадать. Любят бабушки и внуки Посидеть и полежать.

*(Диван.)*

В квартире нашей новый дом, Живет посуда в доме том, В нем место есть

и для конфет. Он называется... *(буфет). %*

Хоть у нас четыре ножки, Мы не мышки и не кошки. Хоть мы все имеем спинки, Мы не овцы и не свинки. Мы не кон|, хоть на нас Вы садились сотни раз.

*(Стулья.)*

Из горячего колодца Через нос водица льется.

*(Чайник.)*

Если я пуста бываю, Про тебя я забываю, Но когда несу еду, Мимо рта я не пройду.

*(Ложка.)*

Всех кормлю с охотой я, А сама безротая.

*(Ложка.)*

172

Отгадай загадку, кто мы? В ясный день сидим мы дома, Если дождь, у нас работа — Топать-шлепать по болотам. *(Сапоги.)*

Всегда шагаем мы вдвоем, Похожие, как братья. Мы за обедом — за столом, А ночью — под кроватью.

*(Ботинки, туфли.)*

Этот конь не ест овса, Вместо ног — два колеса. Сядь верхом и мчись на нем, Только лучше правь рулем. 1 *(Велосипед.)*

Ясным утром вдоль дороги На траве блестит роса. По дороге едут ноги-И бегут два колеса. |У загадки есть ответ. Это мой ... *(велосипед).*

Что за чудо — синий дом! Окна светлые кругом, Носит обувь из резины, А питается бензином.

*(Автобус.)*

По асфальту едет дом, Ребятишек много в нем, А под крышею дуга, Ток по ней идет всегда.

*(Троллейбус.)*

Пьет бензин, как молоко, Может бегать далеко, Возит грузы и людей. Ты знаком, конечно, с ней.

*(Машина, грузовик.)*

1 Я в любое врРемя года

И в любую непогоду Очень быстро, в час любой Провезу вас под землей.

*(Метро.)*

Где встречается такое, Что земля над головою?

*(Метро.)*

Несется и стреляет, Ворчит скороговоркой. Трамваю не угнаться За этой тараторкой.

*(Мотоцикл.)*

Он с работы пап и мам Возвращает по домам, Из конца в любой конец Привезет всех молодец. Все мы в нем бываем. Звать его ... *(трамваем.)*

Я бываю разная: Черная и красная, Грузовая, легковая. Кто же я такая?

*(Машина.)*

**ФИЗКУЛЬТМИНУТКИ**

**НА УРОКАХ РАЗВИТИЯ УСТНОЙ РЕЧИ**

**МЕДВЕЖАТА.**

Медвежата в чаще жили, Головой своей крутили. Вот так, вот так Головой своей крутили. Медвежата мед искали, Дружно дерево качали. Вот так, вот так Дружно дерево качали.

Вперевалочку ходили И из речки воду пили. Вот так, вот так И из речки воду пили. А потом они плясали, Выше лапы поднимали. Вот так, вот так Выше лапы поднимали.

173

Комментарий для учителя. Физкультминутка может проводиться при изучении тем «Игрушки» и «Дикие животные». На первые четыре строчки учащиеся крутят головой в одну и в другую сторону; на вторые четыре строчки наклоняются в стороны, имитируя движение раскачивающегося дерева; далее — ходьба по-медвежьи с наклонами вперед; подскоки на месте с подниманием и опусканием рук.

**конь.**

Конь меня в дороге ждет, Бьет копытом у ворот. На ветру качает гривой, Пышной, сказочно красивой. Быстро на седло вскочу,

Не поеду — полечу:

Цок-цок-цок,

Цок-цок-цок.

Там, за дальнею рекой,

Помашу тебе рукой.

Комментарий для учителя. Физкультминутка может проводиться во время изучения тем «Игрушки» и «Домашние животные». Учащиеся сцепляют за спиной руки в замок, поочередно поднимая согнутые в коленях ноги и покачивая головой. На слова «цок-цок-цок» дети выполняют бег на месте и машут в знак прощания то одной, то другой рукой.

**ЛЕБЕДИ.**

Лебеди летят, крыльями машут,

Прогнулись над водой, I

Качают головой.

Прямо, гордо умеют держаться,

Бесшумно на воду садятся.

Комментарий для учителя. Физкультминутка с данным речевым сопровождением проводится при" изучении темы «Птицы». Учащиеся выполняют плавные маховые движения руками, затем начинают наклоняться, прогнувшись в пояснице и согласно покачивая головой и руками. Наконец они выпрямляются и тихо садятся за парты. Упражнение можно повторить дважды.

На лошади ехали, До угла доехали. Сели на машину, Налили бенз!ша. На машине ехали, До реки доехали. Т-р-р. Стоп. Разворот. На реке пароход.

**НАША ПОЕЗДКА.**

Пароходом ехали,

До горы доехали.

Пароход не везет,

Надо сесть на самолет.

Самолет летит,

В нем мотор гудит:

У-у-у,

У-у-у.

174

Комментарий для учителя. Данная физкультминутйа может быть использована при изучении темы «Транспорт». Первые две строчки — подскоки на месте, сопровождаемые имитацией натягивания уздечки. Следующие четыре строчки — полунаклоны в стороны с движением рук, имитирующим повороты руля. На следующей строчке — остановка, поворот на 360°, ратем четыре коротких шага вперед и столько же назад с плавным покачиванием рук, вытянутых вперед. Последние строчки сопровождаются разведением рук в стороны и покачиванием туловища.

1. Чудесное превращение слов.   
Прослушивание стихов с «заблудившимися» буквами. В каждом стихотворении есть слово, где вместо одной буквы стоит другая. После чтения каждого стихотворения проводится анализ и новая пара слов записывается на доске.   
Говорят, один рыбак   
В речке выловил башмак,   
Но зато ему потом   
На крючок попался дом. (сом)   
Куклу выронив из рук,   
Маша мчится к маме:   
- Там ползет зеленый лук (жук)   
С длинными усами.   
  
Врач напомнил дяде Мите:   
- Не забудьте об одном:   
Обязательно примите   
Десять цапель перед сном. (капель)   
Жучка будку не доела; (булку)   
Неохота. Надоело…   
На пожелтевшую траву   
Роняет лев свою листву. (лес)   
Забодал меня котел, (козел)   
На него я очень зол!   
  
2. Два колодца.   
На таблице изображены два колодца. Рядом стоят ведра, которыми можно достать   
воды из этих колодцев. Выберите ведро так, чтобы буква на нем подошла к тем, которые написаны на срубе. У вас должно получиться по четыре разных слова. отличающихся одной буквой.   
м к   
  
У А л к   
б к с к   
р к б к   
л к ж к   
  
3. Что перепутал художник.   
Ученики работают с карточками, на которых нарисованы:   
Рак (подписано мак )   
Коза ( подписано роза )   
Мышка ( подписано мишка )   
Кот ( подписано кит )   
Муха ( подписано мука )   
Исправь ошибку .   
4. Спрятавшееся слово.   
На доске написаны слова: хлев, уточка, столб, щель, зубр, удочка, клещ. В каждом из этих слов спряталось еще одно слово. Какие слова спрятались?   
Новые слова: лев, точка, стол, ель, зуб, дочка, лещ.   
5. Впиши слова в пирамидку.   
Б   
Б   
Б   
Б   
  
Рисунки с изображениями: баран, бусы, барабан, бык.   
6. Перекресток.   
В клетки впишите слова, которые вы сразу узнаете, если внимательно прочитаете, что они обозначают.   
Сверху вниз. 1) Сумка школьника, которую носят на спине. 2) Занавеска на окно.   
Слева направо. 3) Рабочий столик ученика в школе. 4) Дикая полосатая лошадка.   
1 2   
3   
  
4   
  
  
Ответ: Сверху вниз: ранец, штора. Слева направо: парта, зебра.   
7. Перекрестки. ( отгадай загадки ).   
1. Инструмент, которым забивают гвозди.   
2. Инструмент, которым рубят дрова.   
3. Малина, черника, крыжовник – одним словом.   
4. Большой населенный пункт.   
5. Овощ красного цвета.   
(Молоток, топор, ягоды, город, помидор.)   
О О   
О О   
О   
О О   
О О   
  
8. Угадай последнее слово и запиши.   
Не поедет без бензина наша быстрая …..   
(машина).   
Ты к обеду положи ложки, вилки и …..   
(ножи).   
Захотели малыши поточить….. (карандаши).   
Наша Мурка спит и слышит, как в углу скребутся …..   
(мыши).   
Белокрылые хозяйки, над волной летают…..   
(чайки).   
Стали звездочки кружиться,   
Стали на землю ложиться,   
Нет, не звезды, а пушинки,   
Не пушинки, а …..   
(снежинки).   
Удивляется наш Сашка:   
- Блюдце есть, а где же…..   
(чашка)?   
Принесла нам дождь плакучий   
Эта грозовая …..   
(туча).   
Я от досады чуть не плачу –   
Не решается…..   
(задача).   
9. Второе название животного.   
Каких зверей называют так: косой, косолапый, серый, сохатый?   
Ответ: заяц, медведь, волк (заяц), лось.   
10. Вставьте буквы.   
Какие буквы из скобок надо вставить вместо точек, чтобы получились слова?   
по...а (р, б, ф, л) ро…а (з, с, щ, т, ф)   
р…чка (я, е, у, ы) ко…ка (г, ш, р, ч, ж)   
б…лка (о, у, ю, е) м…шка (о, у, ы, ю, е)   
11. Переставленные буквы.   
Поставьте буквы в стихотворении на свои места.   
Мама мол пыла,   
Дочка маму рыла,   
Отец восок нязал,   
А сын тоску десал.   
12. Найди пропавшие гласные.   
Кто-то убрал из слов все гласные буквы. Отгадай, что это за слова.   
сн…г з…м…   
л…д к…л…б…к   
б…л…чк… з……ц   
13. Угадай сказку и вставь слово, запиши его вместо точек.   
Как-то раз в лесу густом   
Вырос домик под … .   
Рады мышка-поскребушка   
И зеленая … .   
Рад и побегайчик-   
Длинноухий … .   
Ничего, что ростом мал   
Меховой домишко,-   
И кабан туда попал,   
И лиса, и … .   
Всем хватило места в нем-   
Вот какой чудесный … .   
«Дзинь-ля-ля! –поет синичка.-   
Это сказка « …».   
Ответы: Кустом, лягушка, зайчик, мышка, дои, рукавичка.   
14. Цепочка из слов.   
Попробуй составить цепочку из слов, меняя лишь одну букву, и превратить лук в сок, кошку в мышку, кита в сома.   
К И Т   
  
  
С О М   
  
Л У К К О Ш К А   
  
С О М М Ы Ш К А   
  
15. Преврати одно слово в другое, поменяв одну букву.   
Ворона - … - корова (корона)   
Кепка - … - речка (репка)   
16. Поставь буквы по порядку. Запиши слова.   
Р и к а (икра)   
Р а н к (кран)   
Н и с а (сани)   
К а и р (раки)   
17. Какими буквами отличаются слова? Подчеркни.   
дом – сом кот – кит   
сок – ток мир – тир   
мак – рак роза – роща   
стол – стул туча – куча   
18.   
  
  
19. Прочитай буквы сначала в квадратах, затем в кругах, затем в треугольниках. Запиши полученные слова.   
  
20. Раздели каждый ряд букв так, чтобы получились слова. Запиши полученные слова.   
  
21. Лишнее слово.   
Найди в каждой строчке лишнее слово и впиши его в клеточки.   
1. Ворона, грач, бабочка, ласточка   
  
  
2. Шапка, брюки, кепка, шляпа   
  
  
3. Нос, уши, глаза, очки   
  
  
4. Вишня, морковь, свекла, капуста   
  
1. Чудесное превращение слов.

Прослушивание стихов с «заблудившимися» буквами. В каждом стихотворении есть слово, где вместо одной буквы стоит другая. После чтения каждого стихотворения проводится анализ и новая пара слов записывается на доске.

Говорят, один рыбак

В речке выловил башмак,

Но зато ему потом

На крючок попался дом. (сом)

Куклу выронив из рук,

Маша мчится к маме:

- Там ползет зеленый лук (жук)

С длинными усами.

Врач напомнил дяде Мите:

- Не забудьте об одном:

Обязательно примите

Десять цапель перед сном. (капель)

Жучка будку не доела; (булку)

Неохота. Надоело…

На пожелтевшую траву

Роняет лев свою листву. (лес)

Забодал меня котел, (козел)

На него я очень зол!

2. Два колодца.

На таблице изображены два колодца. Рядом стоят ведра, которыми можно достать

воды из этих колодцев. Выберите ведро так, чтобы буква на нем подошла к тем, которые написаны на срубе. У вас должно получиться по четыре разных слова. отличающихся одной буквой.

м к

У А л к

б к с к

р к б к

л к ж к

3. Что перепутал художник.

Ученики работают с карточками, на которых нарисованы:

Рак (подписано мак )

Коза ( подписано роза )

Мышка ( подписано мишка )

Кот ( подписано кит )

Муха ( подписано мука )

Исправь ошибку .

4. Спрятавшееся слово.

На доске написаны слова: хлев, уточка, столб, щель, зубр, удочка, клещ. В каждом из этих слов спряталось еще одно слово. Какие слова спрятались?

Новые слова: лев, точка, стол, ель, зуб, дочка, лещ.

5. Впиши слова в пирамидку.

Б

Б

Б

Б

Рисунки с изображениями: баран, бусы, барабан, бык.

6. Перекресток.

В клетки впишите слова, которые вы сразу узнаете, если внимательно прочитаете, что они обозначают.

Сверху вниз. 1) Сумка школьника, которую носят на спине. 2) Занавеска на окно.

Слева направо. 3) Рабочий столик ученика в школе. 4) Дикая полосатая лошадка.

1 2

3

4

Ответ: Сверху вниз: ранец, штора. Слева направо: парта, зебра.

7. Перекрестки. ( отгадай загадки ).

1. Инструмент, которым забивают гвозди.

2. Инструмент, которым рубят дрова.

3. Малина, черника, крыжовник – одним словом.

4. Большой населенный пункт.

5. Овощ красного цвета.

(Молоток, топор, ягоды, город, помидор.)

О О

О О

О

О О

О О

8. Угадай последнее слово и запиши.

Не поедет без бензина наша быстрая …..

(машина).

Ты к обеду положи ложки, вилки и …..

(ножи).

Захотели малыши поточить….. (карандаши).

Наша Мурка спит и слышит, как в углу скребутся …..

(мыши).

Белокрылые хозяйки, над волной летают…..

(чайки).

Стали звездочки кружиться,

Стали на землю ложиться,

Нет, не звезды, а пушинки,

Не пушинки, а …..

(снежинки).

Удивляется наш Сашка:

- Блюдце есть, а где же…..

(чашка)?

Принесла нам дождь плакучий

Эта грозовая …..

(туча).

Я от досады чуть не плачу –

Не решается…..

(задача).

9. Второе название животного.

Каких зверей называют так: косой, косолапый, серый, сохатый?

Ответ: заяц, медведь, волк (заяц), лось.

10. Вставьте буквы.

Какие буквы из скобок надо вставить вместо точек, чтобы получились слова?

по...а (р, б, ф, л) ро…а (з, с, щ, т, ф)

р…чка (я, е, у, ы) ко…ка (г, ш, р, ч, ж)

б…лка (о, у, ю, е) м…шка (о, у, ы, ю, е)

11. Переставленные буквы.

Поставьте буквы в стихотворении на свои места.

Мама мол пыла,

Дочка маму рыла,

Отец восок нязал,

А сын тоску десал.

12. Найди пропавшие гласные.

Кто-то убрал из слов все гласные буквы. Отгадай, что это за слова.

сн…г з…м…

л…д к…л…б…к

б…л…чк… з……ц

13. Угадай сказку и вставь слово, запиши его вместо точек.

Как-то раз в лесу густом

Вырос домик под … .

Рады мышка-поскребушка

И зеленая … .

Рад и побегайчик-

Длинноухий … .

Ничего, что ростом мал

Меховой домишко,-

И кабан туда попал,

И лиса, и … .

Всем хватило места в нем-

Вот какой чудесный … .

«Дзинь-ля-ля! –поет синичка.-

Это сказка « …».

Ответы: Кустом, лягушка, зайчик, мышка, дои, рукавичка.

14. Цепочка из слов.

Попробуй составить цепочку из слов, меняя лишь одну букву, и превратить лук в сок, кошку в мышку, кита в сома.

К И Т

С О М

Л У К К О Ш К А

С О М М Ы Ш К А

15. Преврати одно слово в другое, поменяв одну букву.

Ворона - … - корова (корона)

Кепка - … - речка (репка)

16. Поставь буквы по порядку. Запиши слова.

Р и к а (икра)

Р а н к (кран)

Н и с а (сани)

К а и р (раки)

17. Какими буквами отличаются слова? Подчеркни.

дом – сом кот – кит

сок – ток мир – тир

мак – рак роза – роща

стол – стул туча – куча

18.

19. Прочитай буквы сначала в квадратах, затем в кругах, затем в треугольниках. Запиши полученные слова.

20. Раздели каждый ряд букв так, чтобы получились слова. Запиши полученные слова.

21. Лишнее слово.

Найди в каждой строчке лишнее слово и впиши его в клеточки.

1. Ворона, грач, бабочка, ласточка

2. Шапка, брюки, кепка, шляпа

3. Нос, уши, глаза, очки

4. Вишня, морковь, свекла, капуста

5. Молоток, книга, пила, топор

6. Корова, лошадь, овца, страус

7. Шкаф, стол, бочка, кровать

8. Лимон, цыпленок, банан, телевизор

9. Тарелка, стакан, чашка, ведро  
5. Молоток, книга, пила, топор   
  
  
6. Корова, лошадь, овца, страус   
  
  
7. Шкаф, стол, бочка, кровать   
  
  
8. Лимон, цыпленок, банан, телевизор   
  
  
9. Тарелка, стакан, чашка, ведро