

А.К. Аксенова
Э.В. Якубовская

Дидактические ИГРЫ

на уроках
русского языка
в 1-4 классах
вспомогательной
школы

Книга для учителя

2-е издание, дополненное

МОСКВА «ПРОСВЕЩЕНИЕ» 1991

ББК 74.3
А42

Рецензенты: кандидат педагогических наук *Г. И. Сниткина*,
кандидат педагогических наук *В. В. Воронкова*

Аксенова А. К., Якубовская Э. В.

А42 Дидактические игры на уроках русского языка в 1—4 классах вспомогательной школы: Кн. для учителя. — 2-е изд., доп. — М.: Просвещение, 1991. — 176 с.: ил. — ISBN 5-09-003200-9.

В книге представлены дидактические игры, используемые на уроках русского языка в 1—4 классах вспомогательной школы с учетом особенностей развития умственно отсталых детей. Приводятся образцы языкового материала и оборудования для проведения игр. 1-е издание книги вышло в 1987 году. Во 2-е издание авторы включили ряд новых игр.

Книга предназначена для учителей младших классов вспомогательной школы.

А 4310010000—512
103(03)—91 Инф. письмо — 91. № 212

ББК 74.3

Учебное издание

АКСЕНОВА Алевтина Константиновна
ЯКУБОВСКАЯ Эвелина Вячеславовна

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

на уроках русского языка в 1—4 классах
вспомогательной школы

Зав. редакцией Т. С. Зоялова. Редактор В. Я. Мелкумянц. Младший редактор Ю. Б. Сергеева. Художники Н. Н. Буркова, Г. А. Контаровская, В. В. Кульков, И. М. Наумова. Художественный редактор Г. С. Студеникина. Технические редакторы Н. Н. Матвеева, Н. А. Васильева. Корректор И. Н. Панкова.

ИБ № 13162

Сдано в набор 01.03.90. Подписано к печати 23.05.91. Формат 60×90¹/₁₆. Бумага офсетная № 2. Гарнитура литературная. Печать офсетная. Усл. печ. л. 11,0+2,0 вкл.+0,25 форз. Усл. кр.-отт. 20,5. Уч.-изд. л. 10,74+2,25 вкл.+0,39 форз. Тираж 91 600 экз. Заказ 1920. Цена 1 р. 30 к.

Ордена Трудового Красного Знамени издательство «Просвещение» Министерства печати и массовой информации РСФСР. 129846, 3-й проезд Марьиной рощи, 41.
ВППО. Областная типография. 160001, г. Вологда, ул. Челюскинцев, 3.

© Издательство «Просвещение», 1987
ISBN 5-09-003200-9 © Аксенова А. К., Якубовская Э. В., 1991, с изменениями

ПРЕДИСЛОВИЕ

В младших классах вспомогательной школы одним из эффективных методов (1 класс) и приемов (последующие классы), активно воздействующих на познавательную деятельность учащихся, на их эмоциональную сферу, является дидактическая игра. Игра способствует созданию у учеников эмоционального настроения, вызывает положительное отношение к выполняемой деятельности, улучшает общую работоспособность, дает возможность многократно повторить один и тот же материал без монотонности и скуки.

Остановимся на некоторых особенностях умственно отсталых детей, влияющих на характер и методику проведения игр на уроках русского языка. В исследованиях Л. В. Занкова, Н. Ф. Кузьминой-Сыромятниковой, Н. Г. Морозовой (см. кн.: Занков Л. В. Психология умственно отсталого ребенка. — М., 1939; Кузьмина-Сыромятникова Н. Ф. Воспитание познавательных интересов учащихся вспомогательных школ. — М., 1958; Морозова Н. Г. Формирование познавательных интересов у аномальных детей. — М., 1969) и других отмечается запоздалое по сравнению с нормой развитие познавательного интереса, его неустойчивость, малая глубина, диффузность и т. д. Вместе с тем психологи и методисты убедительно доказывают, что появление интереса к обучению у учащихся вспомогательной школы в значительной степени повышает прочность их знаний, умений и навыков, содействует коррекции внимания, мышления и других психических процессов.

На уроках русского языка речь, язык становятся предметом изучения. Это предполагает, как отмечал К. Д. Ушинский, опору на логическую способность ребенка, на его умение «отвлекаться от конкретных представлений и возводить эти конкретные представления в общие понятия, различать и комбинировать эти понятия, находить между ними сходные и различающие признаки, сливать их в одно общее суждение» (Ушинский К. Д. Избранные педагогические сочинения: В 2 т. — М., 1974. — Т. 2. — С. 256).

Речевое недоразвитие умственно отсталых детей, отсутствие у них внимания к единице языка любого уровня, несформированность первоначальных языковых обобщений, которые в норме появляются в период от 2 до 5 лет, недостатки мыслительной деятельности и сенсомоторной сферы делают предельно сложным преподавание русского языка во вспомогательной школе. Эти трудности особенно четко проявляются на первоначальном этапе обучения.

Использование игры в младших классах помогает в той или иной степени снять ряд трудностей, вести изучение и закрепление материала на уровне эмоционального осознания, что способствует в дальнейшем появлению элементарного познавательного интереса к русскому языку как учебному предмету.

В практике работы вспомогательной школы дидактическая игра заняла достаточно прочное место на уроках русского языка. Однако в методике ее проведения имеются некоторые недостатки. Наиболее существенными среди них являются следующие:

1. Игра на деле оказывается обычным упражнением с использованием наглядных пособий.

2. Не всегда учитываются особенности умственно отсталых детей при выработке правил игры.

3. Не подводятся результаты игры, в связи с чем она теряет одно из своих привлекательных свойств: выявление победителя или победителей.

4. Игра выпадает из общих целей урока, не содействует их реализации.

Смещение дидактической игры и упражнения возникает в связи с общностью учебных задач, которые решают эти методы обучения. Упускается при этом из виду тот факт, что дидактическая игра, кроме познавательных, имеет игровые задачи, через реализацию которых и достигается основная цель обучения. Так, в игре «Чей домик?» игровой задачей будет определение домика для изображенного на картинке предмета; в игре «Где спрятался звук?» — постановка фишки на соответствующий квадрат; в «Цепочке» — умение ее не порвать; в «Звуковой линейке» — освобождение квадратов от закрывающей их бумажной ленты.

Учебной задачей во всех этих играх является формирование фонематического восприятия в различных его проявлениях: установление наличия изучаемого звука в слове («Чей домик?»), определение места звука («Где спрятался звук?»), выделение первого и конечного звука в слове («Цепочка»), распознавание звукового объема слова («Звуковая линейка»).

Исходя из игровой задачи, учащиеся осуществляют игровые действия, которые как бы маскируют сложную мыслительную деятельность, делают ее более интересной. Так, называя предмет, изображенный на картинке, учащиеся вслушиваются в звучание слова, определяют наличие или отсутствие в нем изучаемого звука, в результате чего помещают картинку в домик того или иного цвета.

Мыслительные операции, которые осуществляются учениками вспомогательной школы, должны быть подготовлены и дозированы. В противном случае игра становится для них либо утомительной, либо вообще недоступной. Вот почему, отрабатывая игровые правила, необходимо ограничивать их количество двумя-тремя условиями. На этапе овладения учащимися игрой после показа игровых действий целесообразно их выполнение совместно с учителем. Надо отметить, что роль учителя остается значительной на всем протяжении игры.

Эффективность ее во многом зависит от эмоционального отношения педагога к течению игры, от заинтересованности в ее результатах. Кроме того, не все школьники одновременно усваивают правила, поэтому учитель продолжает помогать им в процессе игровой ситуации. Однако эта помощь должна быть по возможности скрытой от других учеников, чтобы у всех — и у слабых, и у сильных — создавалось впечатление равноценности их участия. Ребенку можно помочь, если упростить материал игры, напомнить последовательность выполнения задания или сократить объем мыслительных операций. Например, при изучении темы «Слова, обозначающие предметы» во втором классе можно использовать игровое лото, на карточках которого изображены предметы одного назначения, но в различных сочетаниях: кружка, чашка, стакан; чайник, кофейник; миска, тарелка; портфель, ранец, сумка; стул, кресло; люстра, лампа и т. д. На карточках, которые даются слабым учащимся, подбор картинок должен быть таков, чтобы они могли узнать каждый из нарисованных предметов, а в случае выигрыша назвать их и записать названия на доске. Упрощение содержания работы помогает слабоуспевающим школьникам не чувствовать себя ущемленными, играть наравне с другими, не терять интереса к игре и даже выигрывать. После неоднократного возвращения к данному заданию и при накоплении опыта по дифференциации сходных предметов все дети играют без посторонней помощи.

В другом случае можно уменьшить количество заданий для слабых учащихся. Так, первоклассники, участвуя в игре «Каждому свое место», получают по три картинки, в названиях которых необходимо установить место заданного звука. При этом сильная группа школьников выделяет звуки в любой позиции, а слабоуспевающие дети, имея соответствующий подбор трех картинок, узнают этот звук только в начале и конце слов.

Для того чтобы при неоднократном использовании игры интерес к ней не снижался, ее можно модифицировать за счет замены оборудования (вводятся новые предметы, картинки, условные обозначения) или введения новых правил. Так, в разделе «Слог» есть игра «Купи игрушку». Учащиеся получают игрушку (или картинку с ее изображением), если четко произнесут ее название, разделят слово на слоги, определяют количество слогов. В дальнейшем можно предложить детям «покупать» сначала те игрушки, названия которых состоят из одного слога, затем — из двух и, наконец, из трех. Количество мыслительных операций остается прежним, усложнение идет за счет вынужденного выбора, требующего мысленного разграничения названий картинок в соответствии с новыми условиями. Игра будет еще более сложной (это вариант для сильных учащихся), если после деления трехсложных слов останутся игрушки, названия которых состоят из четырех слогов.

Все дидактические игры, помещенные в пособия, предполагают выявление победителей в лице ученика или группы. Во вспомогательной школе, как показала практика, значимость выигравшего коллектива правильно оценивается уже учащимися первого класса. Груп-

повая игра-соревнование служит хорошим воспитательным средством. Так как коллектив отвечает за каждого своего члена, можно предложить, например, сильным ученикам одного ряда помочь отстающим, прорепетировать с ними заранее игровые действия. Несомненно, что в организации этой работы большая роль отводится учителю, поскольку помощь детей друг другу протекает под его контролем. Он учит и того, кто помогает, и того, кому эта помощь необходима.

Подведение итогов работы проходит при активном участии всего класса. Важный эмоциональный момент — поздравление победителя: вручение вымпела, игровых фишек, жетонов и т. д. Забвение этого условия ведет к угасанию интереса, к потере игровой задачи.

Выбор дидактической игры обуславливается целями, содержанием, этапом урока. Так же как сам урок, игра реализует познавательные, воспитательные и коррекционные задачи обучения. В связи с этим она не имеет права быть только развлекательным элементом занятий. Учащиеся разгадывают загадки и записывают слова-отгадки, ориентируясь на изученное ранее правило. Здесь коррекционно-развивающие и познавательные поурочные цели прослеживаются достаточно четко. Дети переключаются на новый вид деятельности: выбирают картинки-отгадки, доказывают правильность выбора. Образуется пауза, заполненная интересным и полезным для учащихся занятием, после чего следует выполнение учебной задачи: запись слов-отгадок.

Та же игра с загадками во время знакомства с орфографическим правилом отвлекает внимание школьников от решения основной цели урока: усвоения нового материала. В результате возникает ложная занимательность, ничего общего не имеющая с пробуждением интереса к самому орфографическому явлению.

Дидактическая игра может быть использована на различных этапах урока. Так, во время проверки домашнего задания возможно провести игру «Кто вернее и быстрее?». Учащимся дается время для прочтения по тетради слов, в которых дома нужно было вставить пропущенную орфограмму, подчеркнуть и проверить ее. Затем по команде учителя ребята, по одному с каждого ряда, на доске записывают столбиком слова в порядке их следования в упражнении. Осуществляется перекрестная проверка записанных слов, выявляются ошибки, подсчитываются очки, определяется ряд-победитель, который награждается за быстрое и верное выполнение задания игровыми жетонами. Далее каждый ученик сверяет с записью на доске, правильно ли он выполнил домашнее задание. Учитель проходит по рядам, наблюдая за действиями детей. Школьникам, успешно выполнившим домашнее задание, а также тем, кто правильно осуществил проверку, вручаются дополнительные жетоны. Если в ходе урока используют несколько игр, в конце его жетоны предъявляются учителю для получения соответствующей оценки (например, 5 жетонов — отличная отметка, 4 — хорошая).

В виде игры может быть проведена и подготовительная работа к усвоению нового материала. Например, изучение звука предва-

рется его узнаванием в стихотворении, в названиях картинок. Особенно распространены дидактические игры на этапах повторения и закрепления. Место и характер игры определяет учитель, исходя из работоспособности класса, его возбудимости, заторможенности, из сложности того материала, с которым будут работать школьники.

Если какое-то задание требует от учащихся большого интеллектуального напряжения, лучше отделить его от следующего упражнения, используя для этой цели игру, которая повысит эмоциональный тонус детей, внесет определенную разрядку в общий ход урока.

В случае вялости, заторможенности класса дидактическая игра может неоднократно сопровождать закрепление или повторение темы.

При излишней возбудимости учащихся игре лучше отвести заключительную часть урока, если ее проводить в виде соревнования, и любую его часть, если каждый ученик совершает игровые действия самостоятельно, вне зависимости от окружающих детей.

Предлагаемый сборник составлен на основе имеющегося у авторов опыта работы по использованию дидактических игр на уроках русского языка и в соответствии с требованиями действующей программы. Материал собирался в течение многих лет и представляет собой либо модификацию игр, уже описанных в методической литературе для массовой школы и дошкольных учреждений (см. кн.: Ефименкова Л. Н. Формирование речи у дошкольников.— М., 1981; Игры в логопедической работе с детьми / Под ред. В. И. Селиверстова.— М., 1981; Максаков А. И., Тумакова Г. А. Учителю, играя.— М., 1983; Морозова М. Я., Петрова Е. Н. Грамматические игры для начальных классов.— М., 1963; Перова М. Н. Дидактические игры и упражнения по математике во вспомогательной школе.— М., 1976; Сорокина А. И. Дидактические игры в детском саду.— М., 1982; Ушаков Н. Н. Занимательные материалы к урокам русского языка в начальных классах.— М., 1967; Фомичева М. Ф. Воспитание у детей правильного произношения.— М., 1981), с учетом особенностей умственно отсталых детей, либо оригинальные игры, апробация которых велась в младших классах вспомогательной школы.

Дидактические игры расположены в сборнике по программным темам, а не по годам обучения. Это упрощает выбор игрового материала и дает учителю возможность вернуться к ранее проведенной игре (в усложненном варианте) при изучении той же темы в следующем классе.

Для более точного и правильного выбора игрового материала в соответствии с назначением того или иного этапа урока авторы указывают цели каждой игры, ее оборудование, условия проведения. Некоторые игры сопровождаются комментарием, в котором оговаривается возможность замены материала на более простой или сложный, предлагаются другие формы ее проведения и т. д.

Игры к теме «Звуки и буквы»

К ряду игр со сложным оборудованием даются в приложении образцы либо весь набор дидактического материала или подробное описание этого оборудования.

Дидактические игры представлены несколькими видами. Наиболее распространенной является игра-соревнование. О ее значении мы говорили ранее. В сборнике также много головоломок. К ним относятся загадки, ребусы, кроссворды, игры в рифму, некоторые игры под рубрикой «Полминутки для шутки». Кроме того, в пособии имеются игры, построенные по принципу самообучения, когда каждый ученик реализует игровую и дидактическую задачи относительно самостоятельно и для себя. Игры подобного рода могут проводиться как коллективно (но каждый отвечает только за себя), так и индивидуально. Примерами игр данного вида могут служить «Поезд», «Построим пирамиду», «Волшебная яблоня», «Родственники осины», «Светофор», «Рассыпанные буквы» и др.

Во второе издание включен ряд новых игр, расширяющих возможности учителя в их выборе. Сюда вошли игры на темы, не нашедшие отражение в первом издании, например «Главные и второстепенные члены предложения», игровой материал по развитию устной речи учащихся на специальных уроках. В новых играх несколько расширен круг целей развивающего характера, появился новый вид игры — ролевая. (Для проведения ролевой игры важно иметь некоторый реквизит, использование которого приближает реальность ситуации.)

Мы надеемся, что данная книга поможет учителям сделать процесс обучения русскому языку более интересным, разнообразным по характеру используемых методов и приемов, а учащихся — более активными и самостоятельными.

ЗВУКИ И БУКВЫ

Узнай, кто какие звуки издает.

Цель. Развитие слухового восприятия.

Оборудование. Набор предметных картинок: жук, змея, пила, насос, ветер, комар, собака, электровоз.

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 читают стихотворение, последнюю строчку которого произносит один из детей по указанию учителя. Если водящий угадывает его, узнавший ученик становится водящим.

Примерный материал.

Мы немножко поиграем,
Как ты слушаешь, узнаем.
Постарайся, отгадай,
Кто позвал тебя, узнай!

(Имя водящего.)

К нам кукушка в огород
Залетела и поет.
А ты, (Витя), 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!»

Вот лягушка по дорожке
Скачет, вытянувши ножки.
Увидала комара,
Закричала:
«Ква-ква-ква!»

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

Мы немножко порезвились,
По местам все разместились.
Ты загадку отгадай,
Кто позвал тебя, узнай.

(Имя водящего.)

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 про себя, четко артикулируя. Учащиеся по движению губ ведущего угадывают звук и произносят его вслух. Угадавший первым становится ведущим.

В скороговорках не ошибаются.

Цель. Отработка четкости артикуляции.

Ход игры. Каждая команда получает от ведущего 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 мылом мыла Милу, не любила Мила мыло.

Очень часто блюда у Танечки бьются.

Лара у Вали играет на рояле.

Ученица-озорница получила единицу.

У ежа ежата, у ужа ужата.

У Сени и Сани в сетях сом с усами.

На окошке крошку-мошку ловко ловит лапкой кошка.

Клала Клава лук на полку, кликнула к себе Николку.

Во дворе горка, под горой норка.

На дворе трава, на траве дрова.

Сеня — незнайка, а Зина — зазнайка.

Саша любит сушки, а Соня — ватрушки.

У кого хороший слух? (Все игры, изложенные дальше, преследуют развитие фонематического слуха и звукового анализа.)

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, а учащиеся проговаривают название картинки про себя и реагируют так же. Учитель отмечает правильно определивших звук либо тех, кто не смог его найти и не выполнил (или выполнил неверно) соответствующих действий.

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, а ученики хором называют звук, который они чаще всего слышали.

Примерный материал.

У Сени и Сани в сетях сом
с усами.

Зоинога зайку зовут
Зазнайкой.

Ученик учил уроки —
У него в чернилах щеки.

Мороза моржи не страшатся,
Моржи на морозе резвятся.

Про пестрых птиц поет петух,
Про перья пышные, про пух.

Гусь Гога и гусь Гага
Друг без друга ни шага.

Белый снег, белый мел,
Белый заяц тоже бел.

Скажи потише: «Шесть
мышат»,—

И сразу мыши зашуршат.

Щеткой чищу я щенка,
Щекочу ему бока.

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. Еж, 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 набравший большее количество фишек.

Вертолина.

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

Оборудование. Два фанерных диска, наложенные друг на друга; нижний диск закреплен, на нем написаны буквы; верхний диск вращается, в нем вырезан узкий, шириной с букву, сектор. Фишки.

Ход игры. Ученики по очереди вращают диск. На какой букве останавливается прорезь, на такой соответствующий ей звук ученик должен назвать слово. Выполнивший задание правильно получает фишку. В конце игры количество фишек подсчитывается, выявляется победитель.

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 изображения предметов, один квадрат пустой. Карточки-покрышки с изученными буквами. У ведущего 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 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 первый и последний звук в слове.

Ход игры. Один из учеников (или учитель) называет слово, рядом сидящий подбирает свое слово, где начальным звуком будет последний звук предыдущего слова. Продолжает следующий ученик ряда и т. д. Задача ряда: не разорвать цепочку. Игра может проходить как соревнование. Победителем окажется тот ряд, который дольше всех «тянул» цепочку.

Где спрятался звук?

Цель. Развитие умения устанавливать место звука в слове.

Оборудование. У учителя набор предметных картинок. У каждого ученика карточка, разделенная на три квадрата, и цветная фишка (красная — если работа идет с гласным звуком, синяя — с согласным).

Ход игры. Учитель показывает картинку, называет изображенный на ней предмет. Учащиеся повторяют слово и указывают

место изучаемого звука в слове, закрывая фишкой один из трех квадратов на карточке в зависимости от того, где находится звук: в начале, середине или конце слова. Выигрывают те, кто правильно расположил фишку на карточке.

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, середине 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].

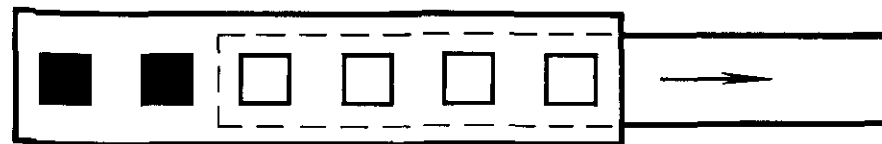
Ход игры. Каждый ученик, выйдя к доске, берет картинку, называет ее, определяет наличие звука [с] или [ш], вставляет картинку в соответствующий кармашек. За правильно выполненное задание насчитываются очки.

Примерный материал. Шары, сыр, шарф, шкаф, сапоги, сумка, шуба, собака, слон, стол.

Звуковая линейка.

Цель. Развитие умения определять 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, по размеру 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, протяжно повторяя слово, произнесенное 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.

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

Где наш дом?

Цель. Развитие умения определять количество звуков в слове.

Оборудование. Набор предметных картинок, три домика с кармашками и цифрой на каждом (3, 4 или 5).

Ход игры. Ученик берет картинку, называет изображенный на ней предмет, считает количество звуков в произнесенном слове и 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. Ком, шар, сом, утка, муха, кран, кукла, мышка, сумка.

Поезд.

Цель. Развитие умения определять количество звуков в слове.

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 и 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. Волк, слон, тигр, мышка, ослик, лось, кабан, бык, кот (кошка).

Построим пирамиду.

Цель. Развитие умения определять количество звуков в слове.

Оборудование. На доске рисунок пирамиды, основание которой состоит из пяти квадратиков, выше — четыре квадрата, затем — три. Картинки с изображением различных предметов, в

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*, на картинке белка, далее соответственно: *кот — кит, горка — норка, мышка — мишка, лужи — лыжи, ворота — ворона.* (См. Приложение.)

Ход игры. Учитель рассказывает, что художнику дали карточки со словами и попросили нарисовать под словами картинки. Художник был маленький мальчик. Рисовал он очень хорошо, а читать правильно 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 слова будут расставлены верно, можно предложить детям записать одну-две пары слов и подчеркнуть разные буквы.

Угадай слово.

Цель. Развитие умения проводить звуко-буквенный анализ, различать гласные и согласные буквы.

Оборудование. Карточки с согласными.

Ход игры. Учитель ставит на наборное полотно согласные буквы и прочитывает их, например *м-л-к-* (молоко), *с-п-г-* (сапоги) и т. д., а ученики отгадывают слово. 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 в слове, проводить звуко-буквенный анализ.

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. Лодка, ослик, рак, астра; шар, улитка, ружье, аист.

Сколько точек — столько букв.

Цель. Развитие умения подбирать слова по заданному количеству букв, проводить звуко-буквенный 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 конце игры дети вспоминают все слова, какие называли, и некоторые записывают в тетрадь, ставя в скобках цифру, соответствующую количеству букв.

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

Что видел зайка?

Цель. Развитие умения осуществлять буквенный анализ.

Оборудование. К доске прикреплены картинки обратной стороной наружу; 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 буквенный 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 данных букв, звуко-буквенный анализ.

Оборудование. У каждого ученика разрезная азбука.

Ход игры. Учитель называет буквы, ученики набирают их из разрезной азбуки и составляют слово. За правильно составленное слово ученик получает одно очко (фишку). Выигрывает тот, кто к концу игры набрал большее количество очков.

Буквенная эстафета.

Цель. Развитие умения определять последовательность букв в слове.

Ход игры. Класс делится на несколько групп, по четыре человека в каждой. Для каждой группы учитель называет первую букву слова. Ученик записывает букву и дописывает еще одну. Потом передает лист товарищу, тот дописывает еще одну букву и т. д. В результате должно получиться слово. Выигрывает та группа, которая первой правильно написала слово.

Волшебный домик.

Цель. Развитие умения определять последовательность букв в слове.

Оборудование. Картонный плоский домик с вырезанными окошками, буквы.

Ход игры. Учитель прикрепляет к доске домик и в пустые окошки вписывает на доске в произвольном порядке наборы букв. 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: *б, 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 подбирать похожие по буквенному составу слова; сравнительный анализ слов.

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

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

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

Подбери пару.

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

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 подобранные 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, леши — клеши, 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 — 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.*

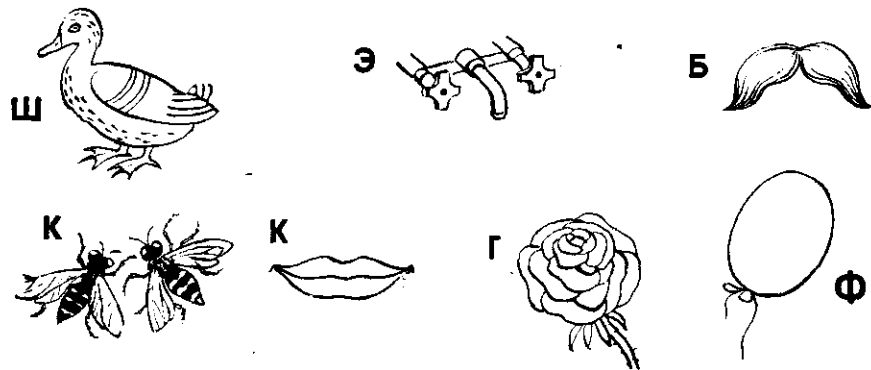
Ребусы.

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.

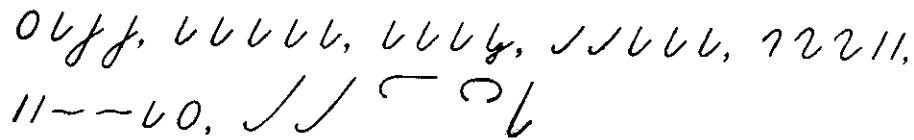


Сложи буквы.

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.

о (а, б, ю, в, г); и (н, и, ш, шь, ч, ы, л, м,
а, у, я); л (м, л, я); л (т, п, н, ю, к, ж);
ч (р, н, т)

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 пары 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.

Кто успеет?

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

Оборудование. Наборы элементов пройденных букв (5—8) у каждого ученика.

Ход игры. Учитель предлагает учащимся послушать шуточное стихотворение о том, как появились буквы. Затем он читает стихотворение повторно, а учащиеся должны к концу стихотворения собрать из элементов все возможные буквы, не оставив ни одного лишнего.

Выигравшим считается каждый, кто справился с заданием к концу чтения стихотворения и правильно назвал все буквы (произнес соответствующие им звуки).

КАК ПОЯВИЛИСЬ БУКВЫ.

Палочки,
Крючочки,
Закорючки,
Точки
Бегали толпой

И поодиночке.
Ссорились,
Мирились,
Прыгали без дела.
Наконец

Без дела
Жить им надоело.
И сказал им кто-то
Умный и серьезный:
— Взяться за работу
Никогда не поздно.
Слышим мы повсюду
Много разных звуков,
Но для них покуда
Нету знаков-букв.
Эй, крючки и точки,

Черточки,
Крюжочки!
Собирайтесь вместе,
Становитесь в строчки
И шагайте слаженно
По листу бумажному!
Черточки послушались,
Прекратили драки,
Превратились
В нужные,
Правильные знаки.

(Е. Измайлов.)

Комментарий для учителя. В дальнейшем при изучении начертания букв, в состав которых входят новые элементы, игру можно повторить, пополняя наборы этими новыми элементами.

И давай, кто я.

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

Оборудование. Элементы букв у каждого ученика.

Ход игры. Учитель называет элементы букв, например: овал и 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 набравшие 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 справится с заданием.

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

Будь внимателен!

Цель. Закрепление начертания заглавных рукописных букв.
Ход игры. Учитель читает стихотворение, а ученики по ходу чтения записывают заглавные буквы, о которых говорится в тексте.

АЗБУКА.

Что случилось?
Что случилось?
С печки азбука свалилась!

Больно вывихнула ножку
Прописная буква **М**,
Г ударилась немножко
И рассыпалась совсем!

Потеряла буква **ю**
Перекладинку свою!

Очутившись на полу,
Поломала хвостик **у**!

Ф, бедняжку, так раздуло —
Не прочесть ее никак!
Букву **р** перевернуло —
Превратило в мягкий знак!

Буква **с** совсем сомкнулась —
Превратилась в букву **о**.
Буква **а**, когда очнулась,
Не узнала никого.

(С. Михалков.)

Выигрывает тот ученик, который правильно записал все буквы, упомянутые в стихотворении.

Комментарий для учителя. Игру можно использовать на этапе чистописания.

Лото «Заглавная буква».

Цель. Развитие умения соотносить строчную и заглавную буквы.

Оборудование. У каждого ученика карточки лото с заглавными буквами по три штуки на каждой карточке и по три пустых карточки, чтобы закрыть ими буквы лото; карточки с такими же отдельно взятыми строчными буквами у ведущего.

Ход игры. Ведущий берет свою карточку, показывает ее, учащиеся называют букву (произносят соответствующий ей звук), ищут в своих карточках заглавную букву и закрывают ее пустой карточкой. Выигрывает тот, кто первым закрыл все буквы.

Полминутки для шутки.

Цель. Умение подбирать слова по смыслу, выделять первые звуки в словах.

Оборудование. Предметные картинки: звери, маки, жук, сом, венки, двери, раки, лук, дом, щенки. (См. Приложение.)

Ход игры. Учитель читает стихотворение, выставляя на наборное полотно (магнитную доску) иллюстрирующие его картинки. Ученики находят ошибку в стихотворении и подбирают картинку-отгадку, ориентируясь на смысл и звуковое сходство с прочитанным словом. Игровые жетоны получает тот, кто назвал верное по смыслу слово; а также тот, кто объяснил, в чем заключалась ошибка. Выигрывают те, у кого больше жетонов.

Закричал охотник: «Ой,
Двери гонятся за мной!»

Посмотрите-ка, ребятки,
Раки выросли на грядке.

Куклу выронив из рук,
Маша мчится к маме:
— Там ползет зеленый лук
С длинными усами!

Говорят, один рыбак
В речке выловил башмак.
Но зато ему потом
На крючок попался дом.

Загадки.

Цель. Отгадывание загадок, звуко-буквенный анализ слов-отгадок для последующей их записи.

Ход подземный строит ловко,
Роет спальню и кладовку.

(Крот.)

Через речку лег,
Сбежать помог.

(Мост.)

Кто в дни болезней
Всех полезней
И лечит нас
От всех болезней?

(Врач.)

Я под маленькую 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.)

Что за весенняя черная птица
Трактору чуть ли не на нос
садится?

(Грач.)

Мы собирали васильки,
На голове у нас щенки.

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,
Длинношей, безголосый.

Комментарий для учителя. Все игры с загадками кроме учебной цели решают и коррекционные задачи: развитие мыслительной деятельности детей, их речи.

ЗВУКИ ГЛАСНЫЕ И СОГЛАСНЫЕ

Красное — синее.

Цель. Закрепление знаний о гласных и согласных звуках.
Оборудование. Синие и красные кружки у каждого ученика.

Ход игры. Учитель произносит гласный звук, учащиеся повторяют его вслед за учителем, поднимая красный кружок и отодвигая его затем в направлении ото рта на расстояние вытянутой руки (этим показывается отсутствие преграды при произнесении гласного звука).

При произнесении учителем согласного звука учащиеся поднимают синий кружок, произносят звук, удерживая кружок возле рта.

Найди место.

Цель. Закрепление знаний о гласных и согласных звуках.
Оборудование. Предметные картинки: два кружка, синий и красный, у каждого из учеников.

Ход игры. Учащиеся раскладывают картинки под синим или красным кружком в зависимости от того, с гласного или согласного звука начинается название картинки. Выигравшими считаются первые пять учеников, верно выполнивших работу.

Кто больше?

Цель. Закрепление знаний о гласных и согласных звуках.
Ход игры. Класс делится на группы по рядам или звеньям. Каждой группе учитель предлагает выбрать какой-нибудь один

Он летает на охоту
За лягушками к болоту.

(Аист.)

Солнце под потолком
Светит вечером.

(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.)

согласный или гласный звук. Когда звук выбран, ученики вспоминают названия предметов, начинающихся с данного звука. Выигрывает та группа, которая назвала большее количество слов.

Найди картинке ее домик.

Цель. Закрепление знаний о гласных и согласных звуках.
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 стопочкой предметные картинки лицом вниз. 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 ее домик (с синим или красным кружком). Работа продолжается до тех пор, пока все картинки не будут разложены по местам. Игра может выполняться как соревнование рядов.

Лото.

Цель. Закрепление знаний о гласных и согласных звуках.
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. Слова: 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; 16) 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 согласной свое место.

Цель. Развитие умения узнавать слова по опорным буквам, звуко-буквенный анализ.

Оборудование. Два-три столбика записанных на доске слов, в которых согласные буквы обозначены черточками; согласные буквы из разрезной азбуки над каждым столбиком.

Ход игры. Ученики из каждого ряда (звена) по очереди, используя данные согласные буквы, вписывают их в схемы вместо пропущенных. Выигрывает тот ряд (звено), который первым закончит работу.

Примерный материал.

р б н	л п т	к т р
-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 называет звонкий согласный — ученик называет парный глухой, 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). В этом случае ученик за правильный ответ получает два очка вместо одного.

За каждый неправильный ответ отнимается очко. Выигрывает ряд, получивший большее количество очков.

Игра с мячом.

Цель. Дифференциация звонких и глухих согласных.

Оборудование. Мяч.

Ход игры.

I вариант. Учитель называет звонкий или глухой согласный и бросает мяч ученику. Ученик ловит мяч, называет парный согласный и возвращает мяч учителю.

II вариант. Учитель называет прямой открытый слог со звонким или глухим согласным и бросает мяч ученику. Ученик ловит мяч, называя слог с парным согласным, и возвращает мяч учителю.

Игра оценивается по количеству правильных ответов в каждом ряду.

Комментарий для учителя. Эти игры, как и предыдущие, способствуют управлению недостатков фонематического слуха.

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 делали братья, а командиры вместе со своими командами будут повторять их: Тима — свои, а Дима — свои. Выигрывает та команда, которая не ошибется.

Учитель продолжает рассказ: Тима поднял руки вверх, а Дима — в стороны; Дима стал махать руками, а Тима — хлопать; Дима опустил руки, а Тима поставил их на пояс; Тима присел, а Дима поднялся на носки и т. д. После двух-трех упражнений командиры заменяются.

Комментарий для учителя. Игра может повторяться несколько раз, имена командиров меняются, например: Сима и Зина, Боря и Поля, Веня — Феня, Клаша — Глаша.

Чья команда победит?

Цель. Дифференциация звонких и глухих согласных.

Ход игры. Учитель вызывает шесть учеников и делит их на две команды. Каждая подбирает себе название: одно начинается с глухой согласной, другое — со звонкой, например: «Заря» — «Смена», «Динамо» — «Торпéдо», «Буревестник» — «Пионер» и т. д. Остальные дети — болельщики той или другой команды. Учитель объясняет, что команда «Заря» будет называть слова, начинающиеся со звонкой согласной, а команда «Смена» — с глухой. Болельщики помогают своей команде, если кто-то из ее членов допустит ошибку

или долго не может подобрать слово. За каждый правильный ответ команде и болельщикам насчитываются 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 три-четыре группы по рядам или по звеньям. 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. Выигрывает тот ряд, ученики которого более правильно выделяли первые звуки в словах и точно охарактеризовали их по звонкости (глухости).

Лото.

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

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

Ход игры. Ведущий берет карточку и называет предмет, изображенный на картинке. Ученики поднимают руку, если находят в своих карточках лото названный предмет. Ведущий спрашивает первого поднявшего руку. Отвечающий должен назвать слово, выделить 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 — в таком количестве, чтобы каждому ученику хватило по три штуки; наборное полотно. (См. Приложение.)

Ход игры. Учитель берет пластинку домино «ваза — кукла» и ставит его на наборное полотно. Остальные домино перемещаются 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 на звонкость или глухость. После этого он ставит свою пластинку

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 одно. Лашке 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, заяц, волчок, фонарик, пушка, барабан, танк, дудочка; чеки-буквы.

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 на парту, чтобы на перемене поиграть.

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

Загадки.

Цель. Развитие умения 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 взлезает на дубы?
Кто в дупле орехи прячет,
Сушит на зиму грибы?

(Белка.)

На потолке в уголке
Висит сито,
Не руками свито.
(Паутина.)

Перед ними синий пруд,
Хорошо им будет тут.
Прямо с ходу
Лезут в воду,
Лезут в воду —
И плывут.
(Гуси.)

С неба к нам он прилетел,
Покружился, тихо сел,
Замерзающую землю
В шубу белую 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.)

Я на праздник с ним хожу,
Я в руке его держу.
Это верный мой дружок —
Красный маленький ...
(флажок.)

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 данной темы, подобрав соответствующий лексический материал и оборудование.

Загадки.

Ц е л ь. 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.)

За долиной на просторе
Он стоит зимою голый.
Лето начинается —
В зелень одевается.
(Лес.)

Его бьют, а он не плачет,
Веселее только скачет.
(Мяч.)

Зверь забавный сшит
из плюша:
Есть и лапы, есть и уши.
Меду зверю дай немного
И устрой ему берлогу.
(Мишка.)

СЛОГ

Чудесный мешочек.

Ц е л ь. Развитие умения делить слова на слоги.
Об о р у д о в а н и е. Мешочек из пестрой ткани с различными предметами, в названиях которых два-три слога.
Х о д и г р ы. 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.

Ц е л ь. Развитие умения делить слова на слоги.
Х о д и г р ы.
I 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.

II вариант. Учитель говорит: «Сейчас мы с вами будем отгадывать слова. Я не назову их, а только передам по телеграфу: отступу 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.

Ц е л ь. Развитие умения определять количество слогов в слове.
Об о р у д о в а н и е. Игрушки: мяч, кукла, мишка, машина, дудка, собака, кубики, пирамидка, матрешка, пушка.
Х о д и г р ы. 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 количеством 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 они находят клетку для названного животного и кладут карточку в соответствующий кармашек.

Примерный материал. 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.

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

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

Игровой жетон вручается правильно «прошагавшему» слово.

II вариант. **Оборудование.** Предметные картинки.

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

Выигрывает тот ряд, кто больше названий картинок «прошагал» верно.

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 столько 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.

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, сло, та, за, гон, со, сла, сли, бук, тык, сле, спра, и, хал, клюк.*

Перевертыши.

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

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

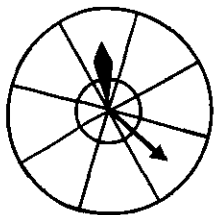
Ход игры. Учитель называет по отдельности два слога. Ученики берут карточки со слогами и составляют из них сначала одно слово, потом, переставив слоги, другое. Выигрывают те, которые ответят, какие два слова получились.

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

Часы.

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

Оборудование. Круги с передвигающимися стрелками и с кармашками для слогов. Набор слоговых структур.



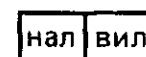
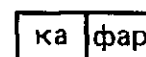
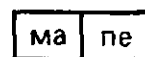
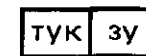
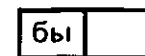
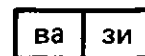
Ход игры. К доске выходит один ученик и ставит «часовую» стрелку на любой слог. Второй ученик ставит «минутную» стрелку на другой слог так, чтобы вместе с первым они составили слово. И так до тех пор, пока не будут использованы в игре все слоги. Получившиеся слова можно записать в тетрадь по памяти, деля на слоги. Выигрывает тот, кто больше записал слов, не сделав ошибки.

Примерный материал. Слоги: *бан, тя, са, вет, тка, ош, ка, ни, ко; ба, мыш, ма, ка, ры, ран; за, но, ра, сос, ро, на, мок, ки.*

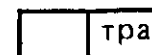
Домино.

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

Оборудование. У каждого ученика по шесть пластинок домино:



одно домино у учителя:



и наборное полотно.

Ход игры. Учитель ставит на наборном полотне свою пластинку домино со слогом *тра* и предлагает ученикам подобрать у себя такую пластинку, первый слог которой образовал бы с данным слогом слово. Кто первый нашел такую пластинку, выставляет ее на наборном полотне и прочитывает получившееся слово. К оставшемуся слогу учитель предлагает подобрать такой, чтобы опять получилось слово, и т. д. Игра заканчивается пластинкой «пусто». Выигрывает тот, у кого на парте осталось меньшее количество пластинок.

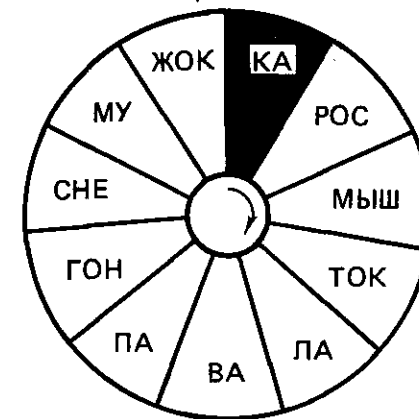
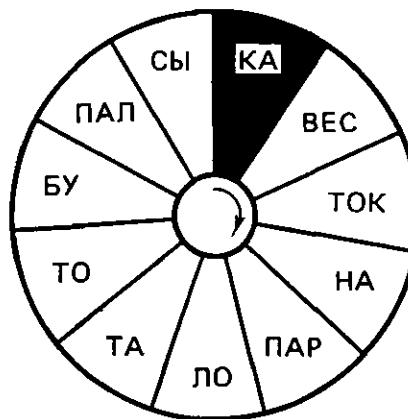
По кругу.

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

Оборудование. Круг (круги) со слогами.

Ход игры.

I вариант. Начиная со слога *ка*, ученики прочитывают слоги через один по часовой стрелке до тех пор, пока опять не придут к слогу *ка*. Затем учитель убирает пособие, и ребята по памяти записывают получившиеся слова. Выигрывает тот, кто вспомнит больше всех слов и запишет их правильно.



II вариант. Каждый ученик ряда образует из слогов и записывает на доске одно слово. Выигравшим считается ряд, который быстрее и правильнее закончил «бег по кругу». За неправильно составленное слово снимается очко.

Точка.

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

Оборудование. Карточка со словом *точка*; карточки со слогами *ве, кле, ни, лен, кис, кар, фор, кур, лас, кос, у, коф, шу, се* — у каждого ученика по одной.

Ход игры. Учитель предлагает детям добавить к слову *точка* свой слог так, чтобы получилось новое слово. Ученики прочитывают получившиеся слова: *ве-точка, кле-точка, ни-точка, лен-точка, кис-точка, кар-точка, фор-точка, кур-точка, лас-точка, у-точка, коф-точка, шу-точка, се-точка*.

Игра идет как соревнование. Выигрывает ряд, который правильно составит слова.

Полслова за вами.

Цель. Развитие умения подбирать слова по одному 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 больше всех выручил друзей.

Цепочка.

Цель. Развитие умения подбирать слова по одному данному слогу.

Ход игры. Дежурный записывает на доске слово *окно* по слогам. Далее ученики подбирают слово, которое начинается с последнего слога слова *окно* (*но-ра*), затем — новое слово, начинающееся слогом *ра* (*ра-ма*), и т. д. Выигравшим считается тот, кто последним закончил цепочку и больше всех назвал слов.

Потерянный слог.

Цель. Развитие умения подбирать слова по одному 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 красным кружком (флажком, звездочкой). Победитель выявляется по сумме полученных кружков.

Загадки.

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

Ее всегда в лесу найдешь —
Пойдем гулять и встретим,
Стоит колючая, как еж,
Зимой 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.

(Снег.)

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.

Ц е л ь. 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.

Ц е л ь. 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 ребята по порядку называют буквы алфавита. Если кто-то не может быстро назвать следующую по алфавиту букву или называет не ту букву, он получает штрафную карточку. Эта карточка означает, что ученик должен повторить алфавит и рассказать его командиру звездочки во внеурочное время.

Кто быстрее?

Ц е л ь. Закрепление знания алфавита, его практическое применение.

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

Ход игры. Каждому ряду дается одинаковое количество книг. Объясняется суть задания: разложить книги так, чтобы фамилии авторов располагались по алфавиту. Учащиеся по очереди (представители всех рядов) выбирают книги из своей стопки и раскладывают их по алфавиту на столе или на специальной подстав-

ке. Выполнение задания проверяется коллективно. Выигрывает тот ряд, который первый выполнил работу без ошибок.

Кто за кем?

Ц е л ь. Закрепление знания алфавита, его практическое применение.

Оборудование. Классная касса букв, в кармашках которой карточки с заглавными буквами.

Ход игры. Каждый ученик называет свою фамилию, определяет, на какую букву она начинается, подходит к кассе и берет карточку с соответствующей буквой. Если встречаются две фамилии на одну букву, учитель помогает определить, чья фамилия будет первой. Когда все ученики возьмут карточки, учитель предлагает им построиться в шеренгу по алфавиту. Правильность построения проверяется по классному журналу. Выигрывают те, кто правильно определил свое место в шеренге.

Помощники библиотекаря.

Ц е л ь. Закрепление знания алфавита, его практическое применение.

Оборудование. Карточки с заглавными буквами; наборное полотно с тремя длинными кармашками для букв, расположенными в один ряд.

Ход игры. Учитель говорит: «Ребята, мы с вами в новой библиотеке. Нужно помочь библиотекарю правильно и быстро расставить книги по полкам. На первой полке будут стоять книги авторов, чьи фамилии начинаются на **А — И**, на второй полке на **К — У**, на третьей на **Ф — Я** (учитель выставляет первую и последнюю буквы в каждом кармашке наборного полотна). Давайте заполним пропуски между буквами».

Каждой группе выделяется своя «полка» (кармашек). Работу начинают одновременно все группы. Ученики по порядку выходят к доске, выбирают карточку со следующей по алфавиту буквой и ставят ее на наборное полотно. Лучшими помощниками библиотекаря будут считаться ребята той группы, которая первой правильно заполнила кармашек. В заключение учитель предлагает ребятам назвать фамилии писателей и поэтов, чьи книги можно поставить на первую, вторую и третью полки.

Поможем зверям.

Ц е л ь. Закрепление знания алфавита; обогащение словаря.

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 выступить в порядке алфавита. И все звери согласились. Но только они не знали алфавита. Поможем им, ребята?»

Дети выходят по очереди к доске и ставят на наборное полотно

картинки с названием животного в порядке алфавита. Если ученик ошибся, он получает штрафной жетон, который должен вернуть на следующий день, рассказав наизусть алфавит.

Примерный материал. Слоны, 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, ведро, барабан, ежик, обруч, юла, шары, заяц, 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 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 квадратах; пять фишек.

Н	НЬ	РЬ
Л	ЛЬ	Р

Ход игры. Учитель называет слова с мягким и твердым согласным на конце. Учащиеся закрывают соответствующие квадраты. 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 *ль*), 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. Правильное выполнение поощряется индивидуальным игровым жетоном. Выигрывает ряд, получивший больше жетонов.

Примерный материал. 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, кольцо, 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

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 партией каждого ряда, и т. д. Если ученик затрудняется назвать слово, 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, съ, 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 партией 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 одной из них карточку с выражением, которое нужно заменить 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 делает 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.)

Полминутки для шутки.

Цель. Закрепление правил переноса слов с мягким знаком.

Оборудование. Таблички со словами коньки, пеньки, деньки, угольки, петельки, капельки и разные варианты (по сказке) деления слова угольки для переноса.

Ход игры. Учитель читает сказку. По мере чтения он выставляет на наборное полотно таблички со словами. После каждой просьбы Мягкого знака учитель прерывает чтение и предлагает детям прокомментировать просьбу, а затем читает сказку дальше.

Выслушав сказку, учащиеся убирают все таблички с неправильными вариантами переноса, записывают в тетрадь слова, оставшиеся на доске, делят их на слоги для переноса. В процессе ответов на вопросы учащиеся поощряются игровыми фишками.

ПРОСЬБА МЯГКОГО ЗНАКА.

(Сказка.)

Мягкий знак дружит с разными буквами. В словах коньки, пеньки, деньки он стоит за буквой **н**. В словах угольки, петельки, капельки перед ним буква **л**. А вот буква **к** всегда становится только за ним. Он пробовал вставать после нее, но буква **к** не разрешает. Мягкий знак не стал спорить. Он был доволен, что стоит между такими интересными буквами.

— Вот и прекрасно, — рассуждал Мягкий знак. — Будем жить всегда вместе и никогда не расставаться.

Стала однажды девочка писать эти слова в тетради. Написала

коньки, пеньки, деньки и стала писать слово угольки. Да вот беда — не помещается на строке слово. Девочка разбила слово на слоги *у-голь-ки* и решила перенести так: *уголь-ки*.

Мягкий знак забеспокоился, заволновался — не хотелось ему расставаться с буквой **к**.

— Девочка, милая, — просит он, — а ты перенеси по-другому, не разлучай меня с буквой **к**.

— А как по-другому? — спрашивает девочка.

— У-гольки.

— Не могу, так нельзя! Правила у нас строгие, не разрешаю, — говорит девочка.

— Тогда угольк-и, — снова просит Мягкий знак.

— И так нельзя. Получается совсем не по правилам.

— Ну, тогда оставь меня с буквой **к** и перенеси *угол-ьки*.

— Что ты, что ты! Разве так можно? — воскликнула девочка. —

Ты совсем не знаешь правил.

Так и пришлось Мягкому знаку расстаться со своей подружкой, буквой **к**. Девочка перенесла слово по всем правилам.

ИГРОТЕКА

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

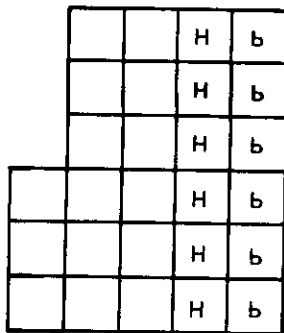
Оборудование. Различные фигуры, разделенные на квадраты.

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*), одежды (*пальто*), части руки (*пальцы*), дороги для поездов, трамваев (*рельсы*).

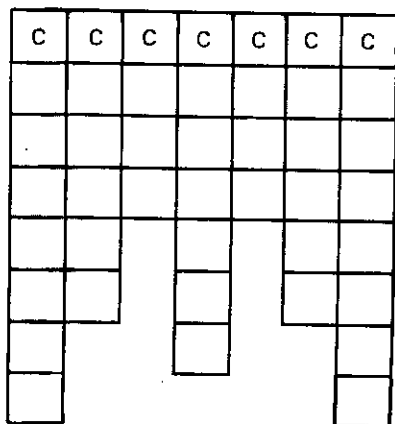
п		л	ь		
п		л	ь		
к		л	ь		
п		л	ь		
п		л	ь		
р		л	ь		

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?

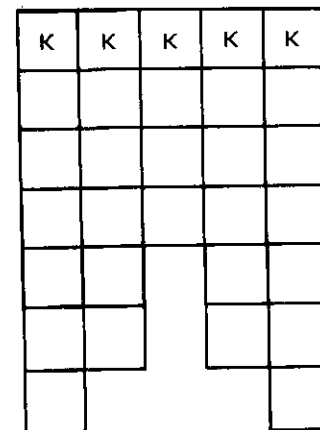


6. Засохший хлеб.
7. Висит за окошком
Кулек ледяной.
Он полон капли
И пахнет весной.

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

4. Начинай с буквы *к*.

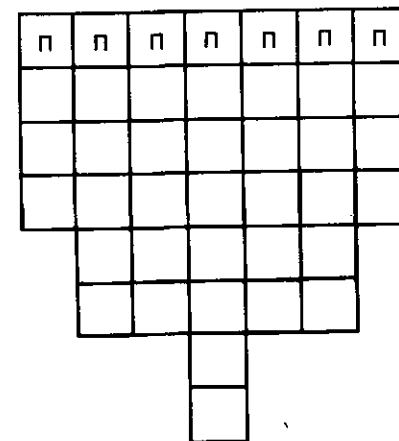
1. Площадка со ступеньками перед входом в дом.
2. Третье блюдо за обедом.
3. Домашнее животное.
4. Льется речка —
Мы лежим.
Лед на речке —
Мы бежим.
5. День прошел, пора уж спать.
В спальне ждет меня ...



(*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
Некрашенный
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,

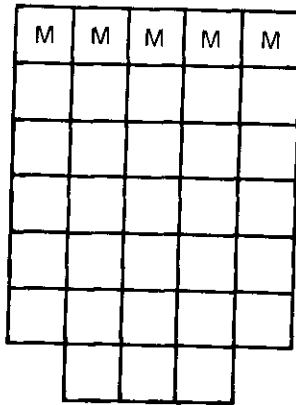
Вместе мыться
И плескаться.
Вот какие «пять да пять».
Угадайте, как их звать?

- Верхняя теплая одежда.
- 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.

- Ходит дворник с метлой,
Подметает снега —
Запылил белой мглой
И поля, и луга.
- Овощ.
- Она — девочка. Он — ...
- Кто в лесу глухом живет,
Неуклюжий, косолапый?
Летом ест клубнику, мед,
А зимой сосет он лапу.
- Стол, стул, шкаф, кровать — это ...
(Метель, морковь, мальчик, медведь,
мебель.)



).

Угадай последнее слово и запиши.

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

Ход и г р ы. Учитель читает стихотворение без последнего слова. Ученики по очереди из каждого ряда отгадывают его по рифме, за что получают очко. Затем слово записывается в тетрадь всеми учащимися.

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).

Загадки.

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

Целый день купается,
Все не разуается.
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 порrrrrrrра!

(Будильник.)

Люся сморщила лицо:
— Не пойду я на ...
(крыльцо).

К нам на елку в парк
«Сокольники»
Из Ленинграда едут ...
(школьники).

Тебе кукла, а мне — мячик.
Ты девочка, а я ... (мальчик).

Я купила себе книжку,
А Павлуше — красный шар
И пошла искать братишку
На Сиреневый ... (бульвар).

На столе у тети Анны
В вазе красные ...
(тюльпаны).

Коту Мурзику не лень
Умыться целый ... (день).

От зубастых щук таясь,
Стороной проплыл ...
(карась).

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 листья.
(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.

Ц е л ь. Закрепление правописания слов с сочетаниями **ча — ща**.
О б о р у д о в а н и е. Слова, записанные на доске в три столбика.
В каждом столбике столько слов, сколько человек в одной группе.
Х о д и г р ы. Класс делится на три группы, каждой предлагается столбик слов. Ученики по порядку выходят к доске и записывают очередное 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.

П р и м е р н ы й м а т е р и а л. Слова: *плащ, грач, врач, мяч, ключ, борщ, лещ, меч, луч, обруч, силач, трубач, кирпич, товарищ, калач*.

Один — много.

Ц е л ь. Закрепление правописания слов с сочетаниями **жи — ши**.
О б о р у д о в а н и е. Слова в единственном числе, записанные в два-три столбика, по количеству играющих групп.

Х о д и г р ы. 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 пра-

вильность выполнения задания, а также качество работы над ошибками, обнаруженными другой командой.

П р и м е р н ы й м а т е р и а л. Слова: *еж, уж, ухо, ери, лужа, лыжа,мышь, нож, чиж, груша, крыша, этаж, калоша, камыш, малыш, стриж, шалаш, ландыш, гараж, карандаш, пляж*.

Он — я.

Ц е л ь. Закрепление правописания слов с сочетаниями **чу — щу**.
О б о р у д о в а н и е. Слова, записанные на доске в три столбика.
Х о д и г 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 м а т е р и а л. Слова: *стучит, молчит, учит, ищет, летит, тащит, чистит, хочет, плачет, скачет, тратит, вырывает, выключит, угостит, встретит, простит, трещит, рычит*.

Шипящие.

Ц е л ь. Активизация слов с изучаемыми орфограммами и закрепление их правописания (**ча — ща, жи — ши, чу — щу**).

О б о р у д о в а н и е. 1. У каждого играющего семь слогов **жи** и набор других слогов, которые в сочетании с этим слогом образуют слова: *но, лы, у, чи, лу, ли, раф*.

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

3. У каждого играющего шесть слогов **ча** и слоги *да, ку, ту, сы, ща, шка*.

4. У каждого играющего четыре слога **ща** и набор слогов *ро, пи, ча, вель*.

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

Х о д и г р ы. 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.

Ц е л ь. Закрепление правописания шипящих в сочетании с гласными; умение объяснять орфограммы.

О б о р у д о в а н и е. Фигурки рыбок, на обратной стороне которых написано слово с пропуском гласных после шипящих.

Х о д и г р ы. 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, рожа, 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 «спустилась с лесенки», не сделав при этом ошибок.

			Ж		Р
			Ч		Й
		Щ		К	А
		Ш		Н	А
	Ч		Ш	К	А
	Ш		Ш	К	А
Ч		Ч	Е	Л	О
Ч		Й	Н	И	К

Ч		С					
У	Ж		Н				
Б	Е	Ж		Т			
К	У	В	Ш		Н		
В	Ы	Р	У	Ч		Й	
В	С	Т	Р	Е	Ч		Й

И	Щ				
У	Ч				
Л	Ы	Ж			
М	Ы	Ш			
С	Т	У	Ч		
С	К	А	Ч		
М	А	Л	Ы	Ш	
С	Т	Р	И	Ж	

Е	Ж					
Р	О	Щ				
С	В	Е	Ч			
К	А	М	Ы	Ш		
В	С	Т	Р	Е	Ч	

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

			Д	А	Ч			
			К	О	Ч		Н	
			Р	Ы	Ч		Т	Ь
		М	И	Ч		Р	И	Н
Д	У	Ш		С	Т	Ы	Й	

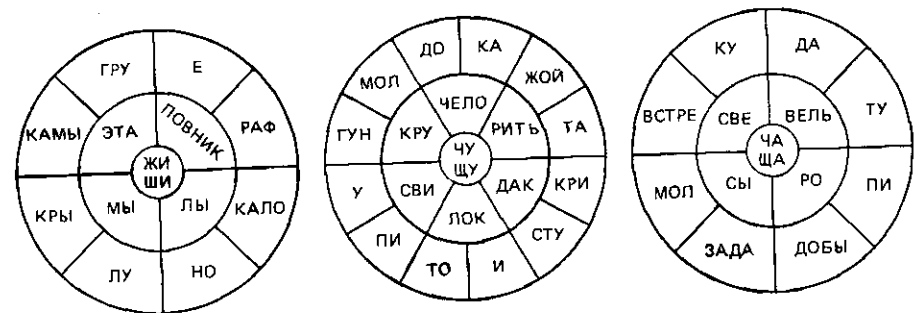
(ножи)
(лежит)
(начало)
(овчарка)
(пушистый)

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 — шу.

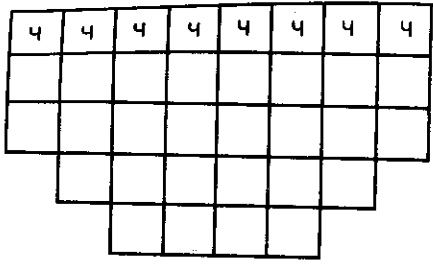


Выигравшим считается ряд, который быстрее и без ошибок записал все слова на доске.

Начинай с буквы ч.

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

Оборудование. Геометрическая фигура, разделенная на квадраты.



- У Валюши день рождения!
Всех, Валюша, угощай.
Вот ватрушки,
Вот варенье,
Вот горячий, крепкий ...
- Густой лес.
- Белокрылая птица над морем
летает.
Рыбу увидит — клювом
хватает.
- Посуда для питья.

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

6. Слово, противоположное по смыслу слову *редко*.

7. Друг за другом по тарелке
День и ночь шагают стрелки.

8. Время: секунда, минута, ...

(Чай, чаща, 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 группу.

Ход игры. Класс делится на группы по рядам. По сигналу ученики 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.)

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

(Чайник.)

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

(Снежинки.)

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

(Щука.)

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.

Не поедет без бензина
Наша быстрая ... (машина).

Ты к обеду положи
Ложки, вилки и ... (ножи).

Для мамы сегодня
внимательный сын
Чудесные розы поставил в ...
(кувшин).

Собирают ребятишки
В парке желуди и ...
(шишки).

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

За лесом в болотной глуши
От ветра шуршат ...
(камыши).

Захотели малыши
Поточить ... (карандаши).

Я откликаться не хочу.
Меня зовут, а я ... (молчу).

Наша Мурка спит и слышит,
Как в углу скребутся ...
(мыши).

Белокрылые хозяйки,
Над волной летают ...
(чайки).

Рыболову, вот так штука,
На крючок попалась ...
(щука).

Я только нитки отыщу
И змея в небо ... (запущу).

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

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

— Принесла нам дождь
плакучий
Эта грозовая ... (туча).

ЗВОНКИЕ И ГЛУХИЕ СОГЛАСНЫЕ НА КОНЦЕ И В СЕРЕДИНЕ СЛОВА

Буква заблудилась.

Ц е л ь. Развитие умения объяснять правописание слов со звонкими и глухими согласными на конце и в середине слова.

О б о р у д о в а н и е. На доске домики, в окошках помещены буквы, составляющие слово; одно окошко пустое. Карточки с парными звонкими и глухими согласными у каждого ученика.

Х о д и г р ы. 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.

Ц е л ь. Отработка способов проверки написания слов со звонкими и глухими согласными на конце.

О б о р у д о в а н и е. Предметные картинки.

Х о д и г р ы. Учитель называет предмет или показывает его изображение на картинке. Ученик должен назвать много таких предметов и указать при этом, какую согласную букву нужно писать на конце первого слова. Правильный ответ оценивается двумя баллами.

П р и м е р н ы й м а т е р и а л. 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, нож, этаж, ландыш.

Назови маленький предмет.

Ц е л ь. Отработка способов проверки написания слов со звонкими и глухими согласными на конце.

О б о р у д о в а н и е. I вариант: большая карточка с суффиксом **-ик**; II вариант: большая карточка с суффиксом **-ок**.

Х о д и г р ы. 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*.

Отвечающий ученик должен также назвать согласную, которую нужно писать на конце первого слова. Правильный ответ оценивается двумя баллами.

П р и м е р н ы й м а т е р и а л. Слова для I варианта: *лоб, столб, шарф, клюв, год, дождь, огород, пруд, сад, бант, брат, кот,*

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

Не соглашайся.

Ц е л ь. Отработка способов проверки написания слов со звонкими и глухими согласными на конце.

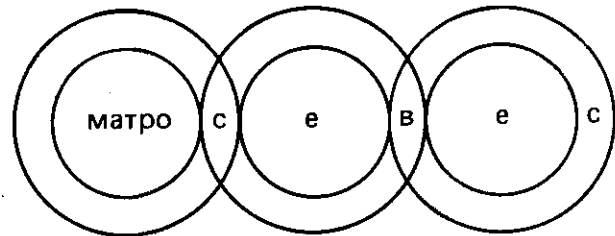
Х о д и г р ы. Учитель произносит слово, а ученик повторяет его с отрицанием *нет* (*сугроб — нет сугроба*). При ответе акцент делается на согласный перед конечным гласным. Далее ученик называет согласную, которую нужно писать в первом слове: «В слове *сугроб* на конце пишем **б**» (или **бь** в слове *голубь*).

П р и м е р н ы й м а т е р и а л. 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.

Ц е л ь. Отработка способов проверки написания слов со звонкими и глухими согласными на конце.

О б о р у д о в а н и е. На доске нарисованы кольца, соединенные в цепочку.



Х о д и г р ы. 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.

П р и м е р н ы й м а т е р и а л. 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*.

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, подаваемый 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). Подобрал 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, рыба, лапка, репка, головка, канавка, островки, травка, ягодка, лошадки, березка, глазки, мышки, кашка.

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 дано 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, незабудка, 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 — дубок. 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.

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

Назови слово, противоположное по значению.

Цель. Отработка 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 слово, 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; рыба, юбка, репка, кнопка, кепка, трубка, зубки, лапки, грибки, губки,

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			
З	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	З	А	Б	У		К	А

Ц	Е		Ь				
Г	Р	Я		Ь			
Г	В	О	З		Ь		
М	О	Р	К	О		Ь	
С	К	А	Т	Е	Р		Ь

Игра с карточками.

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 поднять 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.

Помоги Незнайке.

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 показывает 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 клетка), 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.

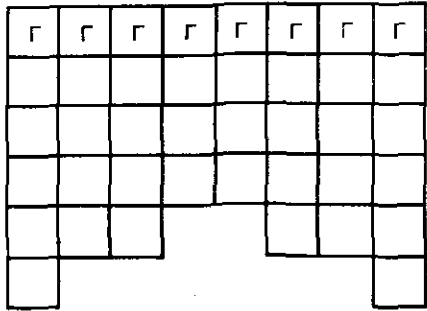
Ход игры. См. тему «Мягкий знак на конце и в середине слова» на с. 49.

1. Начни с буквы м.

1. Переход через реку.
2. Знак вычитания.
3. Дикая зверь.
4. Куклы одна в другой.
5. Овощ.
6. Сильный холод.
7. Напиток из ягод.

(Мост, минус, медведь, матрешка, морковь, мороз, морс.)

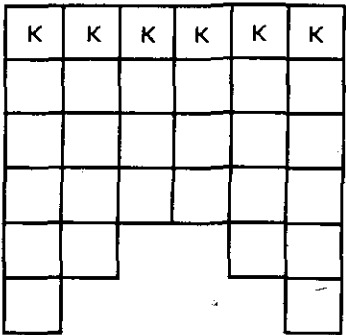
М	М	М	М	М	М	М



2. Начни с буквы г.

1. Дикая и домашняя птица.
2. Большой населенный пункт.
3. Свисток автомобиля.
4. Сыроежка — это ...
5. Дикая и домашняя птица.
6. Земля, перемешанная с водой.
7. Помещение для автомобилей.
8. Место для посадки овощей.

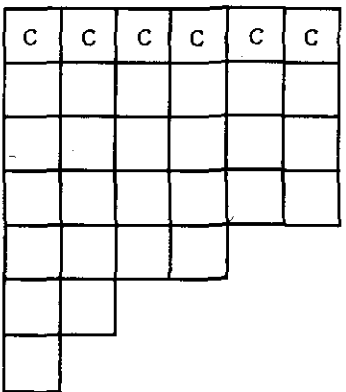
(Голубь, город, гудок, гриб, гусь, грязь, гараж, грядка.)



3. Начни с буквы к.

1. Место птицы в доме.
2. Красная жидкость в теле человека.
3. Квадрат, треугольник, ...
4. Нос птицы.
5. Домашнее животное.
6. стакан с ручкой.

(Клетка, кровь, круг, клюв, кошка, кружка.)



4. Начни с буквы с.

1. Музыкальный инструмент.
2. Игра со снегом.
3. Высокая обувь из резины.
4. Человек, который живет рядом.
5. Часть слова.
6. Отпечаток ноги на снегу, на песке.

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

Полминутки для шутки.

Цель. Отработка умения находить слова на изученное правило.

Ход и игры. Учитель читает двестише или четверостишие, учащиеся слушают и называют слова с заданной орфограммой. За

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.
2. Хороша репка,
Да сидит крепко.
Сестрица-матрешка,
Помоги немножко.
3. 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.
7. 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 и игры. См. тему «Мягкий знак на конце и в середине слова» на с. 52.

Ранним утром у школьных
ворот
Собирается дружный ...
(народ).

Хоровод, хоровод.
Пляшет маленький ... (народ).

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

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

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

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

Сообщает Дед Мороз,
Что он елочку принес,
Отряхнул с нее снежок,
На ветках лампочки ... (зажег).

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
Доест 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 кровать,
Быстро делаю ... (зарядку).

У нас общие игрушки,
Потому что мы — ...
(подружки).

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

Катя младшему братишке
Каждый день читает ...
(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, и ... (булавки).

Закрывают дети глазки,
Детям снится 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 одела.
(Снег).

В ясный день в углу стою,
В дождливый день гулять
хожу.
(Зонт).

Всех кормлю с охотой я,
А сама безрота.
(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 отдельным и слитным произношением гласного и согласного.

Ход и 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 отдельным и слитным произношением гласного и согласного.

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

Игра с мячом.

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

Оборудование. Мяч.

Ход и 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.

Примерный материал. Слова: *улей, ручей, перо, сук, 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 и игры. Ученики по порядку 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. Развитие умения составлять предложения; закрепление правописания слов с изучаемой орфограммой.

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

Ход и 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 отдельное 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 и 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 *ь* в прорезь картинки или ставят на желоб доски, доказывая правильность выполнения задания четким проговариванием слова с разделительным мягким знаком. Правильные ответы поощряются фишками.

Затем картинка озвучивается: учащиеся составляют предложения с названными словами. Если появляется новое слово с разделительным **ь**, оно также отмечается. Фишками оценивается составление предложения и название 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; крышки, 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 словами 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 ... нора. Здесь ... нора.*

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

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 записка».

Ребята читают предложения под картинкой, вставляя вместо точек подходящие слова с разделительным **ь** (притяжательные прилагательные), например: *Вот кабаны следы, Тут белчье дупло.* В каждом предложении ученики обязательно выделяют слово с разделительным **ь**, объясняют орфограмму. За правильный ответ ученик получает жетон. В конце игры выявляются лучшие «юннаты».

ИГРОТЕКА

1. Лесенка.

Цель. Накопление 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.

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.

1. Домики для пчел.
2. Снежная буря, метель.
3. Женская одежда.
4. Насекомые — санитары леса.

5. Дикое животное жарких стран, которое живет на дереве.

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

У							
В							
П							
М							
О							

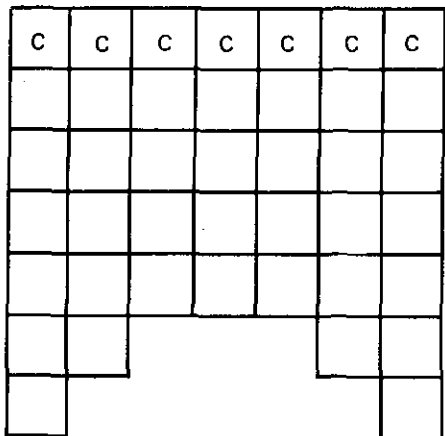
1. Мужское имя.
2. Огнестрельное оружие.
3. Домашнее животное.
4. Фрукты или ягоды, сваренные в сахарном сиропе.
5. Плохая погода.

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

И							
Р							
С							
В							
Н							

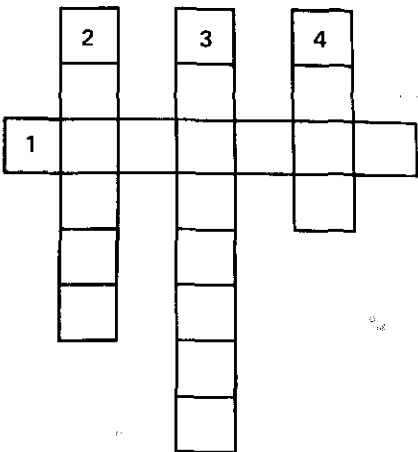
2. Начинай с буквы с.

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



1. Слово, противоположное по значению слову *горе*.
2. Лежит замарашка В щетинистой рубашке. Хвост крендельком, Нос пяточком.
3. Отец, мать, дочь, сын — одним словом.
4. Один — сук, а много — ...
5. Женское имя.
6. 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.



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

По горизонтали. 1. Кондитерское изделие.

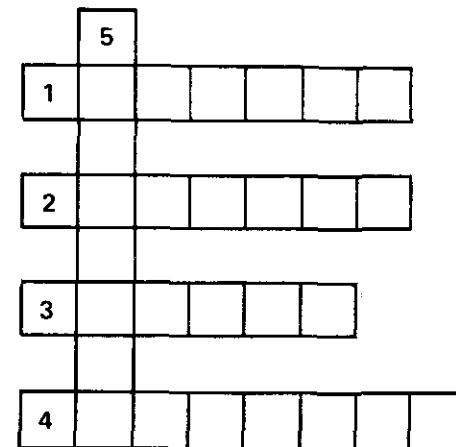
По вертикали. 2. Маленькие группы людей в составе отряда. 3. Дикое животное жарких стран, которое живет на дереве. 4. Домики для пчел.

(*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.*)



Загадки.

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

Вместо хвостика — крючок,
Вместо носа — пяточок.
Пяточок 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

Угадай последнее слово и запиши его.

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

Постирайте и погладьте
К школе форменное ...

(*платье.*)

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.*)

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

(*друзья!*)

Съел сладена 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, шеглы, синицы
И прониры ... (*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 слове.

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 указанное 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 из 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 которых 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.

Примерный материал. Слова: *страна, волна, коса, доска, толпа, тропы, 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, листья, 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

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 расходуется с произношением, и слова из словарика.

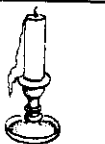



Заполни квадраты.

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

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 «собрал» свою пирамиду, т. е. добрался до верхнего кольца и не сделал ошибок.

вставь гласную		
ЦВ		ТЫ
СП		НА
СП		НЫ
ДВ		РЫ
ГР		ЧИ
СТ		НА

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*. Яблоко 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

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» со словами, в которых пропущены безударные гласные.

			З	М		Я		
		П	П		Т	А		
	З	В		З	Д	А		
	С	В		С	Т	О	К	
Х	П		П	У	Ш	К	А	
С	В		Т	Л	Я	Ч	О	К

			Р		К	А		
		К		В	Е	Р		
	Р		Б	И	Н	А		
	Л		Н	Е	Й	К	А	
В		Р	Х	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		Ж	А	Т	Ь		
З	А	М		Р	З	А	Т	Ь	
С	К	В		Р	Е	Ч	Н	И	К

			У	Г		Л		
		П	Л		Ч	О		
	З	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». 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 корзинок 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 ряда 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 корзинок можно дать 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 — *сoвы*. 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

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.*

Ход 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.

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

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

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

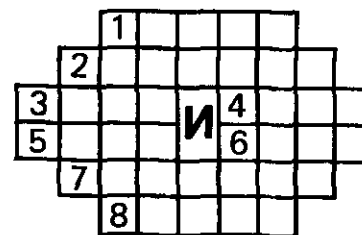
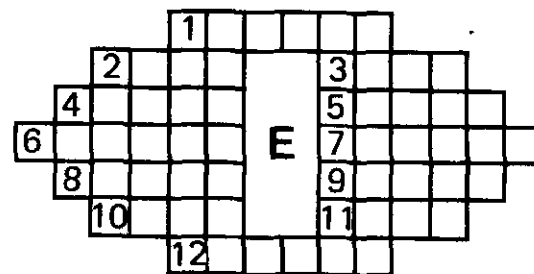
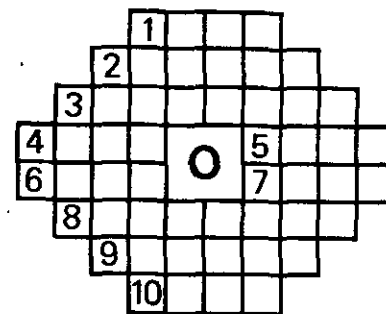
ИГРОТЕКА

1. Кроссворды.

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

Оборудование. Начерченные на доске кроссворды; в центре кроссвордов находятся буквы *о, е, и,* закрытые 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.



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**:

1. Ночная птица. (*Сова.*)
2. Сигнал, предупреждающий о начале и конце урока. (*Звонок.*)
3. Столовая для зимующих птиц. (*Кормушка.*)
4. Нижняя конечность человека. (*Нога.*)
5. Дом диких животных в земле. (*Нора.*)
6. Домашнее животное, дающее молоко. (*Коза.*)
7. Капельки влаги на траве. (*Роса.*)
8. Узкая протоптанная дорожка. (*Тропинка.*)
9. Свободное от деревьев место в лесу. (*Поляна.*)
10. Домашнее животное. (*Осел.*)

С буквой **е**:

1. Птичий домик. (*Гнездо.*)
2. Ползающее животное с извивающимся туловищем. (*Змея.*)
3. Водоем. (*Река.*)
4. Время года. (*Весна.*)
5. Сиденье для езды верхом на лошади. (*Седло.*)
6. Школьник. (*Ученик.*)
7. Человек, охраняющий лес. (*Лесник.*)
8. Крупа из проса. (*Пшено.*)
9. Предмет, с помощью которого плывут на лодке. (*Весло.*)
10. Маленький населенный пункт. (*Село.*)
11. Прибор, которым взвешивают. (*Весы.*)
12. Предмет, которым украшают верхушку новогодней елки. (*Звезда.*)

С буквой **и**:

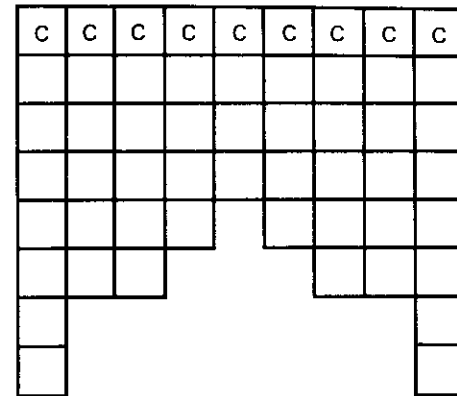
1. Очень сильный человек. (*Силач.*)
2. Учебный предмет для черчения. (*Линейка.*)
3. Столярный инструмент. (*Пила.*)
4. Дикое животное с пушистым хвостом. (*Лиса.*)
5. Холодное время года. (*Зима.*)
6. Часть головы. (*Лицо.*)
7. Милицейский сигнал. (*Свисток.*)
8. Предмет, на котором готовят пищу. (*Плита.*)

2. Начинай с буквы с.

1. Комната для еды.
2. Мастер по дереву.
3. Член семьи.
4. Хвойное дерево.

5. Ночная птица.
6. Часть комнаты.
7. Окно — это рама и ...
8. Домашнее животное.
9. Частичка снега.

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



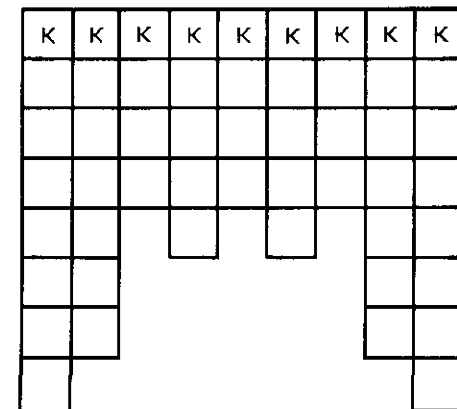
3. Начинай с буквы к.

1. Столовая для зимующих птиц.
2. Дом для лошадей.
3. Прическа из длинных волос у девочки.

4. Площадка для катания на коньках.
5. То, чем покрыты ствол и ветки деревьев.

6. Предмет, которым покрывают пол и стены.
7. Домашнее животное.
8. Детеныш кошки.
9. Детеныш козы.

(*Кормушка, конюшня, коса, каток, кора, ковер, коза, котенок, козленок.*)



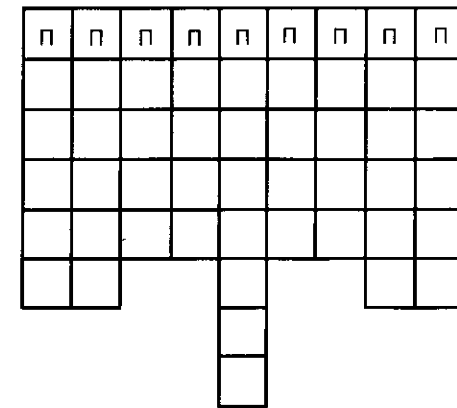
4. Начинай с буквы л.

1. Свободное от деревьев место в лесу.
2. Слово, противоположное по значению слову *кривой*.

3. Грязное место на одежде.

4. Часть туловища от шеи до руки.

5. Место для игр.
6. Насекомое, дающее мед.

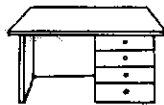


7. Тот, кто готовит пищу.
8. Тот, кто пасет стадо.
9. Детеныш птицы.

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

5. Ребусы.

Ц е л ь. Активизация словаря; закрепление правописания слов с безударными гласными.



БЫ



Г



ФЫ

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

Угадай последнее слово и запиши.

Ц е л ь. Развитие умения подбирать в рифму нужные по смыслу слова; закрепление правописания слов с безударными гласными.

Х о д и г р ы. 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 всегда
Солнце, воздух и ... (вода).

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

Подводной лодке не страшна
Океанская ... (волна).

Для тебя мы дом построим,
Не скворешню, а дворец.
Прилетай же, наконец,
Наш пернатый 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).

Загадки.

Ц е л ь. Развитие умения отгадывать загадки; закрепление правописания безударной гласной в словах-отгадках.

— Кто вы?
— Мы лисички, дружные
сестрички.
— Как, с одной-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.)

Березы, рябины, дубы,
тополя —
Богата деревьями наша ...
(земля).

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.)

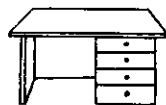
Я, сознаюсь, виновата, словам,
Я хитра и плутовата
Я в курятник вечерю зверей на
Часто бегаю тайдведь.
на стол теремок:
«Кто с мке?» — спрашивает
Рыжая, лу слову вопрос: «Кто
Живет,зки выставлены на стол,

7. Тот, кто готовит пищу.
8. Тот, кто пасет стадо.
9. Детеныш птицы.

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

5. Ребусы.

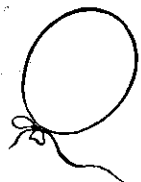
Ц е л ь. Активизация словаря; закрепление правописания слов с безударными гласными.



БЫ



Г



ФЫ

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

Угадай последнее слово и запиши.

Ц е л ь. 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).

Подводной лодке не страшна
Океанская ... (волна).

Белка спряталась в дупло,
В нем и сухо, и ... (тепло).

Для тебя мы дом построим,
Не скворешню, а дворец.
Прилетай же, наконец,
Наш пернатый друг ...
(скворец).

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

Кругом гречиха зацвела —
В улей мед несет ...
(пчела).

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

Нарядили елку: бусы в три
ряда,
Наверху сверкает красная ...
(звезда).

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

Закаляют нас всегда
Солнце, воздух и ... (вода).

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

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

Зимой и летом зелена,
Стоит красавица ... (сосна).

Березы, рябины, дубы,
тополя —
Богата деревьями наша ...
(земля).

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

Загадки.

Ц е л ь. Развитие умения отгадывать загадки; закрепление правописания безударной гласной в словах-отгадках.

— Кто вы?
— Мы лисички, дружные
сестрички.
— Как, с одной-то лапкой?
— Нет, еще со шляпкой.
(Грибы.)

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

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

Бежит, бежит — не выбежит.
Течет, течет — не вытечет.
(Река.)

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

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

Что за кнопочка? Нажал,
У порога подождал,
И тебе открыли дверь:
— Заходи, ты гость теперь.
(Звонок.)

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

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

Рано утром на цветах
Ты найдешь меня в садах.
Встанет солнышко
напитаться —
И исчезнет вся водица.
(Роса.)

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

Я, сознаюсь, виновата,
Я хитра и плутовата.
Я в курятник вечером
Часто бегаю тайком.
(Лиса.)
Рыжая, с пушистым хвостом,
Живет в лесу под кустом.
(Лиса.)

Игры к теме «Слово»

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.

(Бобр.)

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.)

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 — 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 остановки. 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.

1. Кукла, дом, море, вышла, ученик.
2. Парта, солнце, железный, дверь, моряк.
3. Девочка, мел, больше, карандаш, лягушка.
4. Замок, тяжело, петух, тарелка, вишня.
5. 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,

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.

I вариант. Доска делится на две части. В первой учитель прикрепляет карточку с вопросом «что это?», во второй — с вопросом «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 получает ряд или отдельный ученик.

II 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 карточки: 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 меньше 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.

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, свињи* 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. Уточнение 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 — рубашка, 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-

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

Примерный материал. Кружка, чашка, стакан; миска, блюдо, 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.

Оборудование. Иллюстрация с изображением леса, внизу сделаны четкие прорези для карточек; карточки со словами *медведь, заяц, курица, волк, дятел, лиса, белка, собака, еж, сойка*. (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

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 к 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. Развитие 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

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. Подбор 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-

лочку третьему. Палочка останавливается, если слово названо не 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 года 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. Подбравший правильно слово получает фишку. Выигрывает тот, кто набрал большее количество фишек.

Примерный материал. Слова: *мир — война, шум — тишина, утро — 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.

Цель. 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.

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, Све, Ге, То, Пе, Лю, Ро, Са, ля, та, на, ня, тя, ба, 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 круга 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.

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 все время: «Му-у-у!»
Здесь семейство:
Мать и дочки.

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,

На Гале,
На классном журнале...
Солнце на Толике,
На подоконнике,
И у порога...

Солнца
Много!

(Э. Мошковская.)

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

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.
Растреляла 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 на доске. Выигрывают первые 3—5 учеников (по договоренности), верно выполнившие задание.

Примерный материал.

1. *Маленький ... сорвал синий ...*
2. *Тетя ... вернулась с ... вечером.*
3. *Коля ... привез пять спелых ...*
4. *Витя ... мастерил домик для ...*

Местное радио.

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

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

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 один 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., все 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.*

СЛОВА, ОБОЗНАЧАЮЩИЕ ДЕЙСТВИЯ ПРЕДМЕТОВ

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 ...)

Кто рано встает,
Голосисто поет,
Деткам спать не дает?

(Петух ...)

Сено день и ночь жует,
Много молока дает.

(Корова ...)

Под полом скребусь,
А кошки боюсь.

(Мышка.)

Сердитый недотрога
Живет в глуши лесной.
Иголок очень много,
А нитки — ни одной!

(Еж.)

Летом бродит без дороги
Между сосен и берез,
А зимой он спит в берлоге.
От мороза прячет нос.

(Медведь.)

Он и стройный, и красивый,
У него густая грива!
Он копытами «цок-цок».
Покатай меня, дружок!

(Конь ...)

С бородой, а не старик,
С рогами, а не бык,
Доят, а не корова.

(Коза ...)

С хозяином дружит,
Дом сторожит,
Живет под крылечком,
А хвост колечком.

(Собака ...)

Спереди пяточок,
Сзади крючок,
Посредине спинка,
А на ней щетинка.

(Свинья ...)

Кто как голос подает?

Цель. Активизация словаря; развитие умения соотносить название предмета и действия, правильно ставить вопросы к глаголам.

Оборудование. Предметные картинки: кот, жук, лягушка, медведь, волк, еж, змея, собака, корова, ворона, воробей, мышка, соловей, лягушка, утка, гусь, поросенок; карточки со словами: мурлычет, лает, мычит, жужжит, шипит, пищит, ревет, фыркает, каркает, чирикает, кукует, поет, квакает, воет, гогочет, хрюкает.

Ход игры. Названия действий выставляются на доске 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?) квакает». Правильный ответ оценивается двумя фишками. Если ребенок верно выбрал название действия, но не сумел поставить вопрос, он получает одну фишку; вторую отдает тому, кто дополнил ответ.

Кто как передвигается?

Цель. Активизация словаря; развитие умения соотносить название предмета и действия, ставить вопросы к глаголам.

Оборудование. Предметные картинки: лягушка, пчела, рыба, конь, слон, заяц, бабочка, улитка, собака, жук, 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» и от (что делает?) скачет. Рыба (что делает?) плывет» и т. д. Карточка 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, художник, токарь, часовщик; карточки со словами у каждого ученика: варит, учит, лечит, строит, сажает, красит, 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

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 самодельный значок «Любитель природы».

Игра с мячом.

Цель. Развитие умения подбирать к названиям предметов названия действий.

Оборудование. Мяч.

Ход игры. 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.

Кто больше.

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 работы. 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 игры. 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.

Выигрывает та команда, у которой к концу игры окажется больше картинок.

Лишнее слово.

Ц е л ь. Развитие умения отграничивать названия действий от других слов.

Х о д и г р ы. 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.

Ц е л ь. Развитие умения называть действия предметов по показу.

Х о д и г р ы. 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 пашет.
Коля колет. Поля полет.
Валя валит. Катя катит.
Света светит. Соня спит.
Тоня тонет.
Но не дам ей утонуть.
Я спасу подружку Тоню,
Нарисую что-нибудь.

Загадки.

Ц е л ь. Развитие умения отгадывать загадки, выделять из текста слова, обозначающие 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 берлоге 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?

Ц е л ь. Развитие умения узнавать предмет по его признакам.
Об о р у д о в а н и е. Чебурашка (игрушка или его изображение), корзинка или коробка с игрушками (фруктами, учебными вещами).

Х о д и г р ы. 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.

Ц е л ь. Развитие умения соотносить предмет и его признак.

Х о д и г р ы. 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 соотношение предмета и указанного признака ученик получает фишку.

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-признаком, ученики поднимают карточку с соответствующим вопросом. Например: «Глубокая — какая?», «Трудолюбивые — какие?», «Прохладный — какой?», «Мокрое — какое?». Кто показал несоответствующую карточку, получает штрафное очко (черный кружок). Нужно постараться как можно меньше получить штрафных очков.

Что из чего сделано?

Цель. Активизация слов, обозначающих признаки предмета по материалу; умение ставить к ним 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 получает фишку.

Дальше учитель спрашивает, какие еще вещи (предметы) с таким признаком знают школьники. Ученик, назвавший такой предмет, также получает фишку.

Подбери картинку.

Цель. Развитие умения ставить вопрос, изменяя форму слова.

Оборудование. У каждого ученика на парте по 6 картинок: морковь, шар, апельсин, девочка, шенок, 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?) сочный». Ответы оцениваются баллами или фишками.

Примерный материал. Слова: *сочный, веселый, круглый, деревянный, удобный, яркий, вкусный, старый.*

Подбери пару.

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 и розовая, кофта фиолетовая и лиловая, юбка желтая и оранжевая, фартук зеленый и салатный, 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 предметы 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.





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.

Предмет Кто? Что?	Какой?	Какая?	Какое?	Какие?
	Цвет	Форма	Вкус	
				
				
				
				

Ход игры. 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.

Комментарий для учителя. Слов, обозначающих название 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 подбирает предметы, которые должны характеризоваться по всем данным 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 теперь 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, толстый, 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		
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.

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, товарищи-«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 игрушки.

Ход игры. Картинки раздаются учащимся. Начинает игру 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 подобранное слово.

Найди пару.

Цель. Развитие умения подбирать слова, близкие по значению.

Оборудование. Карточки со словами-синонимами; три палочки разной длины.

Ход игры. Все ученики 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.

Примерный материал. *Большой — огромный, быстрый — скорый, горячий — жаркий, знаменитый — известный, прекрасный — красивый, честный — правдивый, прочный — крепкий, радостный — веселый, сильный — могучий, смелый — храбрый, тайный — секретный.*

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 и более удачно характеризовала предмет.

Примерный материал.

Звонкий, быстрый, веселый — ручей.

Вкусный, алый, сочный — арбуз.

Желтые, красные, осенние — листья.

Холодный, белый, пушистый — снег.

Бурый, косолапый, неуклюжий — медведь.

Старательный, послушный, вежливый — ученик.

Серый, зубастый, голодный — волк.

Зеленый, продолговатый, сочный — огурец.

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.

Оборудование. 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-

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 из 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.)

Быстрый, резвый зверек
По деревьям скок-поскок.

(Белка.)

Мордочка усатая,
Шубка полосатая,
Часто умывается,
А с водой не знается.

(Кошка.)

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.

(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
Победел морковный нос.
Под березой на пригорке
Старый еж устроил норку.
Два неопытных ежа
В листьях рядышком лежат.

(Г. Ладонщиков.)

Не пропусти.

Цель. Развитие умения выделять предлог из предложения на слух.

Оборудование. Набор карточек с предлогами у каждого ученика.

Ход игры. Учитель читает стихотворение, учащиеся поднимают карточку с услышанным ими предлогом. Выигрывает ряд, у которого было меньше ошибок.

Примерный материал.

Сколько	На болоте
Солнышка	У лягушек,
Везде —	На заборе,
На траве	На крыльце!
И на воде,	Чуть поменьше,
На березке,	Чем веснушек
На осинке,	У Галинки
На извилистой	На лице.
Тропинке,	(С. Коган.)

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 (предложения 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.

Примерный материал.

I вариант. 1. Дети поют песни Родине. 2. Володя Дубинин отдал свою жизнь Родину. 3. Горько жить вдали Родины. 4. Жить Родины — все равно что без матери. 5. После долгой разлуки я вновь вернулся Родину. 6. Ни сил, ни жизни не жалею Родины своей. 7. Пусть будет всегда чистым небо нашей Родиной.

II вариант. 1. парка собрались школьники. 2. детским парком построили стадион. 3. парка привезли молодые саженцы. 4. парке состоится концерт детского хора. 5. парка до школы ведет тенистая аллея. 6. Мы подошли автобусному парку рано утром. 7. парком находятся газоны с яркими цветами.

III вариант. 1. С детства воспитывайте в себе привычку труду. 2. труда не выловишь рыбку из пруда. 3. Я сшила брату халат уроков труда. 4. Человек находит свое счастье труде. 5. Ребята писали рассказ труде. 6. Суди о человеке 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.

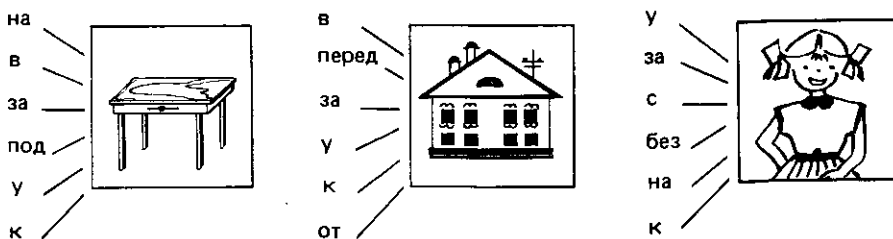
Кто первый?

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 парке 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», «Птичка 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.

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) корзина с грибами, один гриб около нее; 2) ящик 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.

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, земляца, подземелье, земляника; свет, светить, светло, светлый, рассвет* — в произвольном порядке.

Ход и 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 покрывашек, по четыре покрывашки одного цвета (соответственно цветам прямоугольников).

Ход и игры. Ученики раскладывают на парте покрывашки и читают слова на своих карточках. После этого по сигналу учителя они должны закрыть родственные слова покрывашками одного цвета. Выбор цвета подсказывают ведущие слова: *снег, звон, сад, цвет*. Кто первым правильно выполнит задание, тот считается победителем.

Лото.

Цель. Развитие умения выделять группы однокоренных 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, ветреный, 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*, — взятыми в различных сочетаниях по три слова на карточке; по три фишки у каждого ученика.

Ход и 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-

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.

Цель. Развитие умения находить и объяснять родственные слова.

Оборудование. Карточки с главным словом гнезда родственных слов для ведущих. Маленькие карточки с родственными словами трех групп.

Ход и 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 приходят к 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, голосоватый, голосище, голосишко; говорить, говорливый, говорунья, выговор, приговор; голова, головастик, головка, головушка, головастый; бег, бегать, бегун, беглец, бегодня, бегство; малыш, малютка, маленький, мало, малышка.*

Узнай родственника.

Цель. Развитие умения находить родственные слова.

Оборудование. Карточки с родственными словами.

Ход и 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 и 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.

Горка.

Цель. Развитие навыка словообразования и подбора родственных слов.

Оборудование. У каждого ученика табличка.

п	ы	ж				
п	ы	ж				
п	ы	ж				
л	ы	ж				

/и/

/ня/

/ник/

/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.

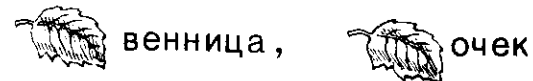
Примерный материал. Сани, санки, санный, саночки; зима, зимний, зимушка, зимовать; гора, горка, горочка, гористый.

Кто правильней?

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 доске, подчеркнув в них



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.

Примерный 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.

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 несколько 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 подсчитывается 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. Погореловский.)

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

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 ее на место 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 более правильно и быстрее других выполнил работу и лучше произвел проверку.

Чего не хватает на картинке?

Цель. Закрепление навыка правописания слов; развитие мыслительных операций.

Оборудование. Ситуационные 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-

шиеся 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 подсчитываются 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).

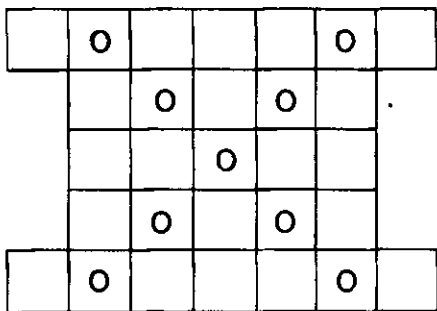
ИГРОТЕКА

Цель. Активизация словаря на изучаемую тему; закрепление графического образа слов.

Ход игры. См. с. 49.

1. Перекрестки.

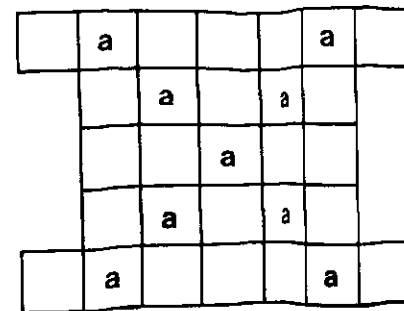
1. Инструмент, которым забивают гвозди.
2. Инструмент, которым рубят дрова.



3. Малина, черника, крыжовник — одним словом.
4. Большой населенный пункт.
5. Овощ красного цвета.
(Молоток, топор, ягоды, город, помидор.)

1. Музыкальный инструмент.
2. Продукт, который получают из свеклы и тростника.
3. Школьное помещение.
4. Домашнее животное.
5. Небольшое художественное произведение.

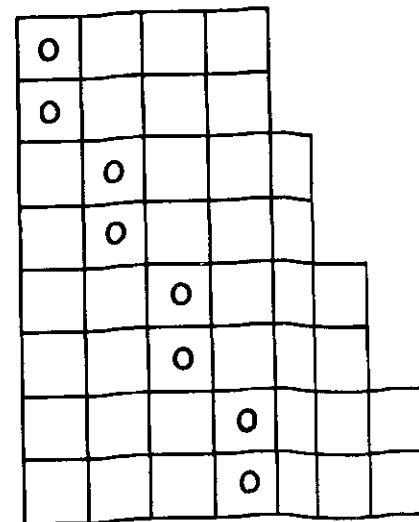
(Барaban, сахар, класс, барабан, рассказ.)



2. Заполни клетки.

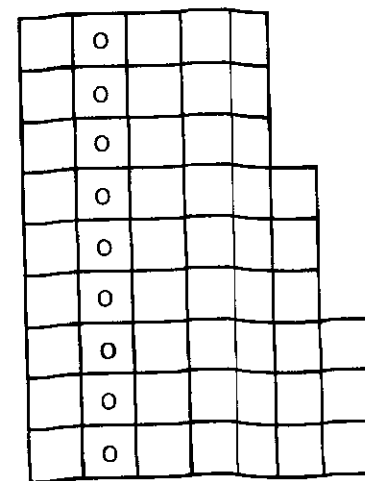
1. Плод в скорлупе.
2. Завтрак, ..., ужин.
3. Инструмент, которым рубят.
4. Водитель машины.
5. Место, где растут овощи.
6. Небольшое животное с длинными ушами.
7. Много — люди, один — ...
8. Мелкая зимующая птичка.

(Орех, обед, топор, шофер, огород, кролик, человек, воробей.)



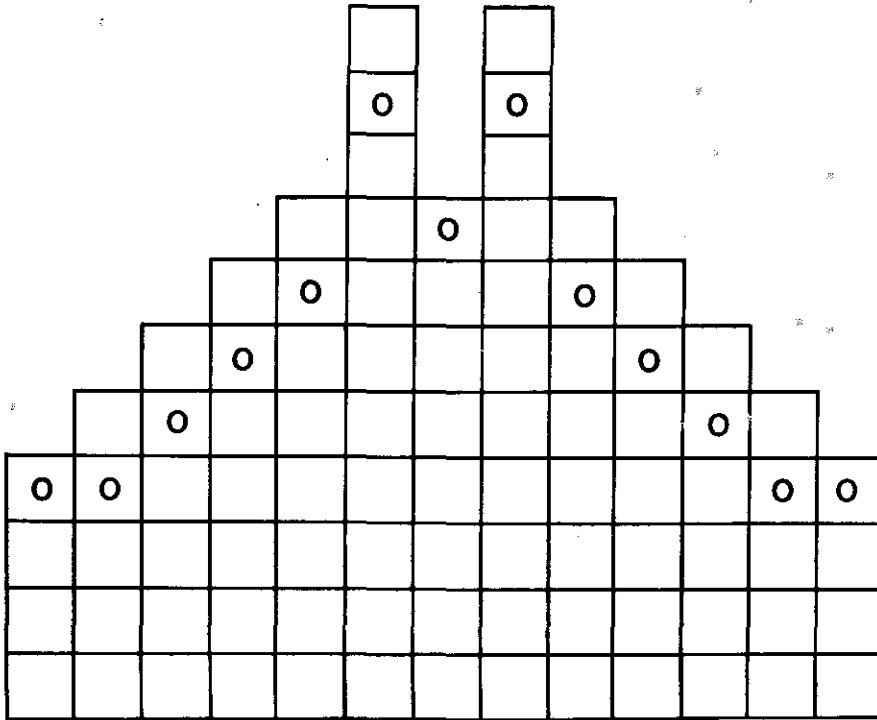
1. Огородное растение со стручками.
2. Инструмент, которым рубят.
3. Погода зимой.
4. Домашнее животное.
5. Инструмент, которым копают.
6. Спортивный инвентарь для катания на льду.
7. Мелкая зимующая птица.
8. Овощ, у которого едят корень.
9. Инструмент, которым забивают гвозди.

(Горох, топор, мороз, собака, лопата, коньки, воробей, морковь, молоток.)

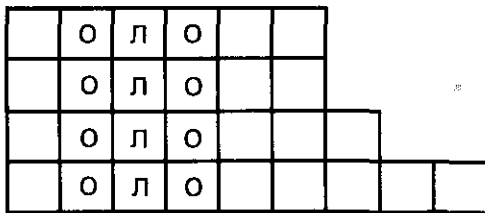


1. Плод в скорлупе.
2. Плод в стручке.
3. Инструмент, которым копают.
4. Оранжевый овощ, у которого едят корень.
5. Друзья, приятели, ...
6. Первый день недели.
7. Очень большой — одним словом.

8. Последний день недели.
9. Сумка для школьника.
10. Картина, изображающая человека.
11. Пиджак и брюки — одним словом.
12. Инструмент, которым рубят.
13. Член семьи.



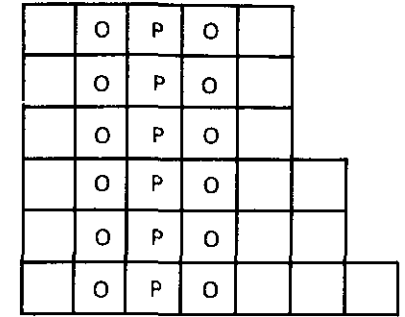
(Орех, горох, лопата, морковь, товарищи, понедельник, огромный, воскресенье, портфель, портрет, костюм, топор, отец.)



(Молоко, солома, молоток, полотенце.)

1. Напиток белого цвета, полезный детям и взрослым.
2. Стебли пшеницы, ржи.
3. Столярный инструмент.
4. Предмет, которым вытирают руки, лицо.

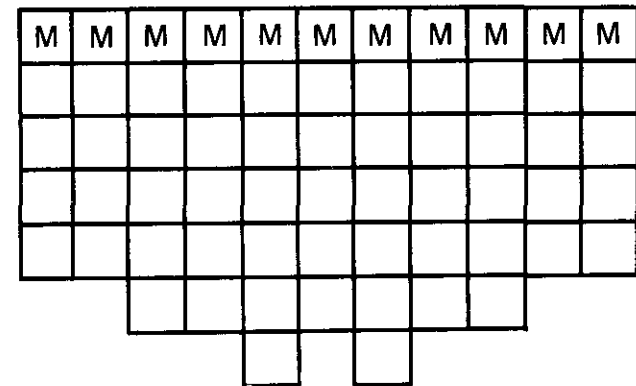
1. Населенный пункт.
2. Огородное растение со стручками.
3. Погода зимой.
4. Крупная зимующая птица.
5. Место, по которому идут люди, едут машины.
6. Мелкая зимующая птица.



(Город, горох, мороз, ворона, дорога, воробей.)

3. Начинай с буквы м.

1. Одна из двенадцати частей года.
2. Подземная железная дорога.
3. Мера времени.
4. Шкаф, стол, стул — одним словом.
5. Помещение для продажи товаров.
6. Транспорт.
7. Овощ.
8. Сильный ветер со снегом.
9. Напиток белого цвета, полезный для детей и взрослых.
10. Предмет из плотного материала для картофеля и других овощей.
11. Погода зимой.

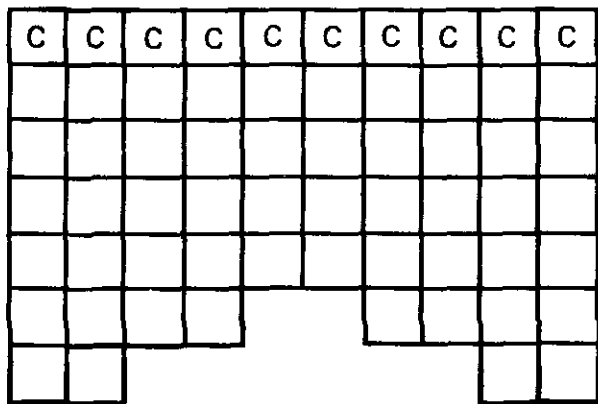


(Месяц, метро, минута, мебель, магазин, машина, морковь, метель, молоко, мешок, мороз.)

4. Начинай с буквы с.

1. Вчера, ... , завтра.
2. Шестой день недели.
3. Домашнее животное.
4. Чашка, кружка, ...
5. Белый, сладкий, тает в воде.
6. Третий день недели.

7. Обувь для дождливой погоды.
8. Стебли пшеницы, ржи, овса.
9. Складывать, вычитать, умножать, делить — одним словом.
10. Вежливое слово.



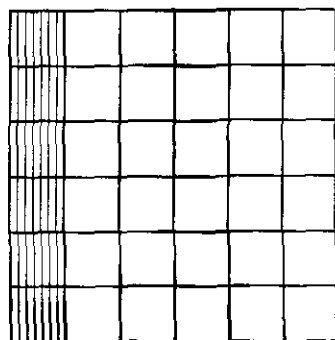
(Сегодня, суббота, собака, стакан, сахар, среда, сапоги, солома, считать, спасибо.)

5. Прочитай слово.

Правильно записав слова по горизонтали, вы прочтете в первом столбике название столицы нашей Родины.

1. Шкаф, кровать, стол — одним словом.
2. Платье, пальто, брюки — одним словом.
3. Обувь для дождливой погоды.
4. Спортивный инвентарь для катания на льду.
5. Крупная зимующая птица.
6. Место, где изготавливают и продают лекарства.

(Мебель, одежда, сапоги, коньки, ворона, аптека.)

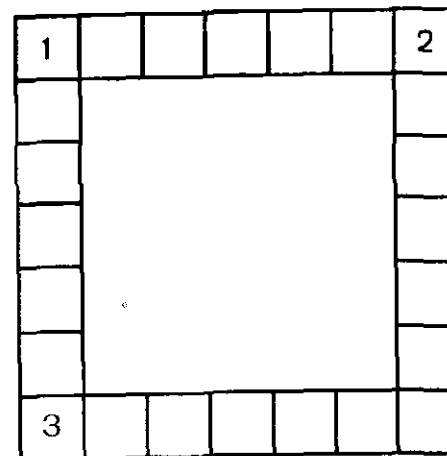


6. Кроссворды.

По вертикали. 1. Тетрадь для записи домашних заданий. 2. Маленькое юркое животное, у которого может оторваться и снова вырасти хвост.

(Дневник, ящерица.)

По горизонтали. 1. Небольшой населенный пункт. 3. Настенное украшение.
(Деревня, картина.)

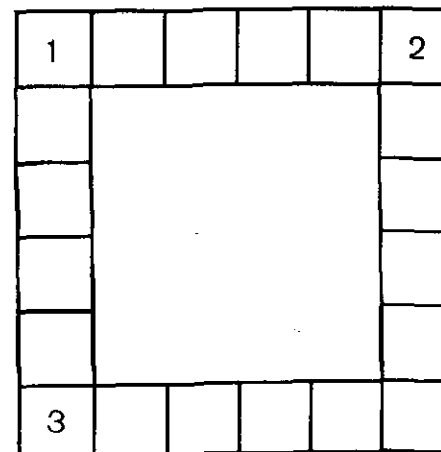


По горизонтали. 1. Мера времени. 3. Платье, пальто, юбка — одним словом.

(Минута, одежда.)

По вертикали. 1. Напиток белого цвета, полезный детям и взрослым. 2. Место, где изготавливают и продают лекарство.

(Молоко, аптека.)



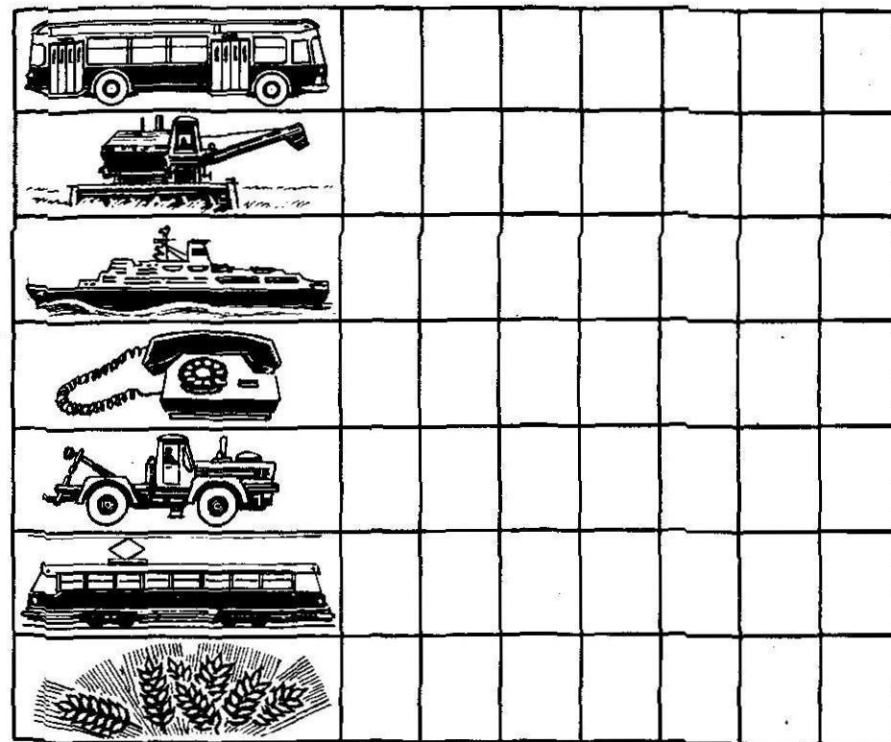
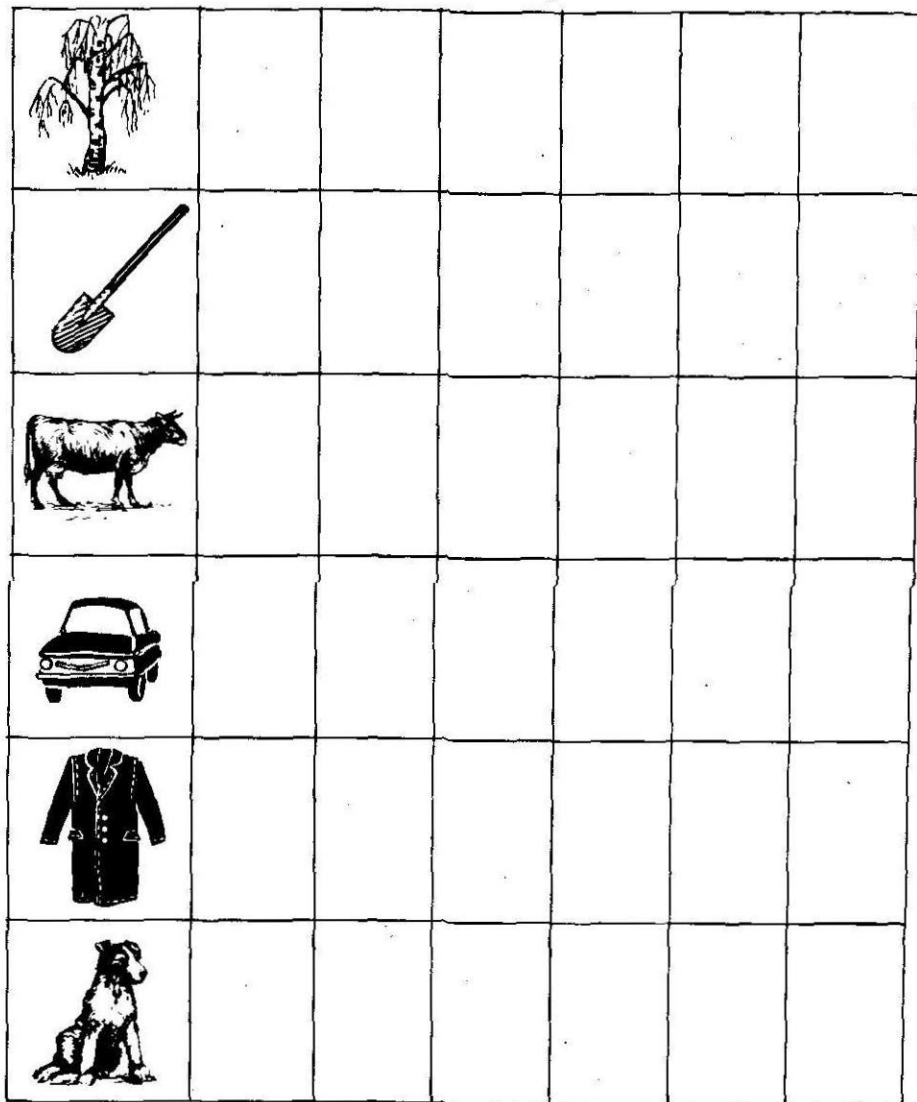
По горизонтали. 1. Горящий хвост, сложенный в кучу. 3. Вид транспорта.

(Костер, машина.)

По вертикали. 1. Пиджак и брюки — одним словом. 2. Родная страна.

(Костюм, Родина.)

7. Заполни клетки.



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 — ласкается,
Дразнишь — 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 глазасть,
И пугаться горазд.
Заберется в куст — и спит,
Кочерыжку съест — и сыт.

(Заяц.)

У косога 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.)

Расколосся 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.)

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.

(Барaban.)

Где встречается такое,
Что земля над головою?

(Метро.)

Бел, как снег,
В чести у всех.
В рот попал —
Там и пропал.

(Сахар.)

Сладкое, румяное,
С дерева упало,
Любе в рот попало.

(Яблоко.)

Всегда во рту,
А не проглотишь.

(Язык.)

Полосатое ядро,
Кумачовое нутро,
Хвостик, как у хрюшки,
В виде завитушки.

(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.)

Бегаёт среди камней,
Не угонишься за ней.

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.

Примерный материал.

— Ты, Сережа, молодец! —
Похвалил меня ... (отец).

Сапожник! Сапожник!
Скорей помоги!
Совсем прохудились
Мои ... (сапоги).

Все жуки, бакашки, мушки ✓
Вкусный завтрак для ...
(лягушки).

За рекой среди берез
Ты увидишь наш ... (колхоз).

Во взрослый мир от
школьного порога
Уводит нас широкая ...
(дорога).

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.)

На жарком солнышке подох
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
и ... (класс).

С утра сегодня небо хмурится,
Дождем умыты сад и ...
(улица).

Уж 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 посеём зерна,
Пусть заколосится
На широком поле
Спелая ... (пшеница).

Есть у меня для рынка
Плетеная ... (корзинка).

Нашим ребятишкам из лесу
принес
Разные подарки Дедушка ...
(Мороз).

Я расчищу снег, 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
снился?

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.

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. Учащиеся 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 большим 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.

Составь предложение.

Цель. Формирование умения составлять предложение по опорному слову.

Ход игры. Учитель называет слово, ученики каждого ряда по очереди составляют с ним предложения. Правильный ответ оценивается баллом. Предложение из пяти и более слов 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, тихо* и т. д.

Отгадай, где растет.

Цель. Отработка умения быстро составлять предложение.

Оборудование. Мяч.

Ход игры. Учитель бросает мяч и называет овощ, фрукт, дерево, куст, ягоду. 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, парк, 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 подземного)

Как называется дерево с белым стволом?

*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 обрабатывают 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.

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

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 тот 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, противоречащие друг другу по смыслу. Ученики должны ответить, бывает так или нет, и объяснить почему. 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 защибетали 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 доске. Затем выходят

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 последовательности. При этом каждый ученик находит место только одному слову. Второй ученик выходит тогда, когда первый сядет за парту.

Выигрывает та команда, которая первой «навела порядок» в предложении.

Комментарий для учителя. Поскольку все слова написаны 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 первой 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.

Подвижные слова.

Цель. Развитие умения составлять предложения, соблюдая правильный порядок слов.

Оборудование. Карточки со словами деформированного предложения.

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 построится, 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 на 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.

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.

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?

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 слов. 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.

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 будет идти речь: о предметах в классе, мебели, овощах, птицах и т. 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, дома, 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.

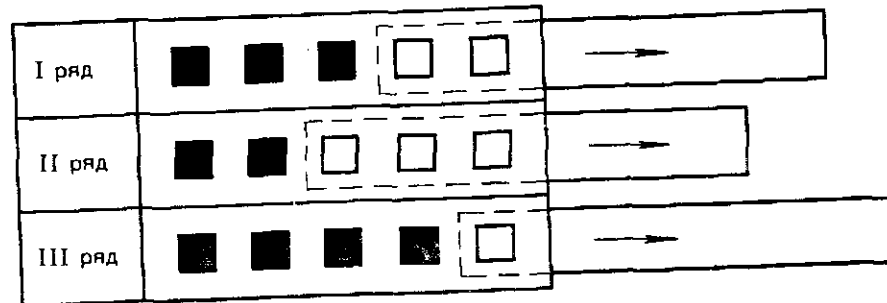
Спроси — ответчу.

Цель. Расширение круга вопросительных слов; развитие умения задавать вопросы и давать на них полные ответы.

Оборудование. На доске записано стихотворение.

Разные вопросы Задаю я всем: — Как? — Откуда? — Сколько? — Почему? — Зачем?	— Где?	— Который?
	— Куда?	— Чья?
	— Какая?	— Каким?
	— Отчего?	— О чем?
	— О ком?	Вот какой я мастак.
	— Что?	Вопросительный знак!
	— 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.



Комментарий для учителя. Чтобы учащиеся не отвлеклись 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 игрушек.

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 картинки. Правильное употребление словоформ оценивается фишкой.

Как я одет?

Цель. Развитие умения правильно выбирать словоформы.

Оборудование. Предметные 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 подходит 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.

Примерный материал. *Я собрался кататься на лыжах и надел на голову Потом натянул на себя ... и надел Вместо лыжных ботинок я влез в Чтобы не было холодно рукам, я взял*

Помоги Петрушке.

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 предложению, 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 договоренности) 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, соответствующих числу слов в предложении. Предложения, предназначенные 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 правильно.

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 учащимся 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 скорости 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

рассказе должна очень четко выделяться лексическая, смысловая и конструктивная специфика, особенно в первом и последнем предложениях. В качестве материала могут использоваться знакомые учащимся рассказ или сказка, специально адаптированные для проведения этой игры.

Когда это бывает?

Цель. Развитие умения составлять связные высказывания; закрепление знаний о временах года.

Оборудование. Картинки о зиме, весне, лете, осени. Круг со стрелкой.

Ход игры. 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.

Комментарий для учителя. Картинки могут быть сюжетными и пейзажными. Например: «Зима в лесу», «Зимние забавы», «Труд людей зимой».

Режим дня.

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 1 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, ведущий 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 в игру 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.

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 светило, 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 белым одеялом
Всю землю укрываю,
Белю поля, дома,
Зовут меня ... (зима).

Я соткана из зноя
Несу тепло с собою.
Я реки согреваю,
Купайтесь — приглашаю.
И любите за это
Вы все меня. Я ... (лето).

Я раскрываю почки,
В зеленые листочки
Деревья одеваю,
Посевы поливаю,
Движения полна.
Зовут меня ... (весна).

Несу я урожай,
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.
(Лето.)

Прошла по лугам,
По лесам, по полям,
Припасы она заготовила нам,
Упрятала их в 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.
(Туча.)

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 горячи.
(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.)

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.
(Сосулька.)

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

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,

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.
Бросишь на землю —
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 заведете —
Колесики начнут крутиться.
Поставьте, и она помчится.

(*Заводная машинка.*)

Зверь забавный сшит
из плюша.

Есть и лапы, 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.

(*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.

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, называть его признаки, правильно пользоваться местоимениями.

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, если 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 игры. Учащиеся получают по одной картинке, а на доску прикрепляются геометрические фигуры. Поочередно, по-одному 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)».

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 халат 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, покупатель должен 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 не выдается до его уточнения (с помощью учителя).

Петрушка отгадывает.

Цель. Закрепление названий признаков овощей и фруктов, обучение 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. Желаящий 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 двустипшие:

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.

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,
Жарили, варили?
Что в золе мы испекли,
Ели да хвалили?

(Картофель.)

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.

(Редиска.)

Хотя и сахарный зовусь,
Но от дождей я не размокла.
Крупна, кругла, сладка

на вкус.

Узнали вы? Я ... (свекла).

Кругла, а не месяц,
Желта, а не масло,
Сладка, а не сахар,
С хвостом, а не мышь.

(Репа.)

Круглый бок, желтый бок —
Сидит на грядке колобок.
К земле прирос он крепко.
Что это? ... (репка).

Сарафан на сарафана,
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.

(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.)

Низок да колюч,
Сладок, а не пахуч.
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:

1. Овощ, фрукт, ягода.
2. Цвет.
3. Форма.
4. 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.

На припеке у пеньков
Много тонких стебельков,
Каждый тонкий стебелек
Держит алый огонек.
Разгибаем стебельки —
Собираем огоньки.
(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.)

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 цветом, 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 цветов.

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.

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 отдаст.
(Земляника.)

Сердитый недотрога
Живет в глуши лесной.
Иголок очень много,
А нитки ни одной.
(Еж.)

Непоседа пестрая,
Птица длиннохвостая,
Птица говорливая,
Самая болтливая.
(Сорока.)

Я по дереву стучу,
Червячка добыть хочу,
Хоть и скрылся под корой —
Все равно он будет мой.
(Дятел.)

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.)

Стоят в поле сестрички:
Желтый глазок, белые
реснички.
(Ромашки.)

Эх, звоночки,
Синий цвет, —
С язычком,
А звону нет.
(Колокольчик.)

В белом сарафане
Стала на поляне.
Летели синицы,
Сели на косицы.
(Береза.)

Кого один раз в год
наряжают?
(Елка.)

Что за дерево
И лето, и зиму зелено?
(Ель.)

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.)

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.
(Подберезовик.)

Погляди на молодцов:
Веселы и бойки,
Волокут со всех концов
Материал для стройки.
Вот 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 добычи 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-

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 говорит:

— Это лошадь. Она умеет возить грузы, ребяташек 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 сообщает, что зовут его Петя. Он предлагает ученикам послушать 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.

— Ой! — закричал Петя. — Я знаю, кто ты. Тебя так же зовут, 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 метла.

Кто бы это такой мог быть? Кого испугался Петя? Побежал Петя обратно в дом, а его не пускают.

Заворчал живой замок,
Лег у двери 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 жить в деревне, и еще со многими животными он познакомился. Как вы думаете, кто эти животные?»

День рождения.

Цель. Закрепление словаря по теме «Дикие животные», использование 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 заяц (на магнитную доску прикрепляют картинки с разным угощением).

— Догадайтесь, каких зверей пригласил заяц. Докажите, сказав, кому какое угощение приготовил хозяин. Например, другому 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?

Появляются картинки с изображением детенышей. Ученики должны ответить: «Медведь рассказал медвежатам» и т. д.

Правильные ответы на протяжении всей игры оцениваются фишками. Выигрывает 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 очень любит зверей, кормит их, выводит на прогулку». Учитель продолжает: «Сейчас вы закрываете 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, козла 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 учителя

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 картинки.

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».

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, обучение аргументированию своего выбора, правильному формулированию 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 фишками.

Загадки.

Кто по елкам ловко скачет
И взлезает на дубы?

Кто в дупле орехи прячет,
Сушит на зиму грибы?

(Белка.)

Зверька узнаем 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 охайка.

Шапка бегаёт в бору,
У ствола грызёт кору.

(Заяц.)

Его обижают и звери,

и птицы,
Он каждого кустика в поле
боится.

Зимой 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
Живёт 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 землю 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, ждёт 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 жуёт,
Всем детям молоко даёт.

(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.)

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 — пяточок,
Сзади — крючок,
Посредине — спинка,
А на ней щетинка.
(Свинья.)

Кто имеет пяточок,
Не зажатый в кулачок?
На ногах его копытца,
Ест и пьет он из корытца.
(Поросенок.)

С бородой, а не старик,
С рогами, а не бык.
(Козел.)

Зверь я горбатый,
Но нравлюсь ребятам.
(Верблюд.)

Длинная шея,
Красные лапки,

Шиплет 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.
Прощайте, 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).

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.)

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 картинке. 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.

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 здороваются, 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 осени 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 определенному виду, названия материала, из которого она сделана, умения правильно употреблять местоимения и согласовывать прилагательное с существительным.

Оборудование. Набор посуды, таблица с образцом ответа. Например:

Это миска. Она металлическая, относится к кухонной 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 подсчитываются, 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 мебель, 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. А 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

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, обозначения мебели, 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 картинку 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 кони, 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.*)

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.
(*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.*)

ФИЗКУЛЬТМИНУТКИ НА УРОКАХ РАЗВИТИЯ УСТНОЙ РЕЧИ

МЕДВЕЖАТА.

Медвежата в чаше жили,
Головой своей крутили.
Вот так, вот так
Головой своей крутили.
Медвежата мед искали,
Дружно дерево качали.
Вот так, вот так
Дружно дерево качали.

Пьет бензин, как молоко,
Может бегать далеко,
Возит грузы и людей.
Ты знаком, конечно, с ней.
(*Машина, грузовик.*)

Я в любое время 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.*)

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 поднятием и опусканием рук.

КОНЬ.

Конь меня в дороге ждет,	Не поеду — полечу:
Бьет копытом у ворот.	Цок-цок-цок,
На ветру качает гривой,	Цок-цок-цок.
Пышной, сказочно красивой.	Там, за дальнею рекой,
Быстро на седло вскочу,	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,
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.

НАША ПОЕЗДКА.

На лошади ехали,	Пароходом ехали,
До угла доехали.	До горы доехали.
Сели на машину,	Пароход не везет,
Налили бензина.	Надо сесть на самолет.
На машине ехали,	Самолет летит,
До реки доехали.	В нем мотор гудит:
Т-р-р. Стоп. Разворот.	У-у-у,
На реке пароход.	У-у-у.

Комментарий для учителя. Данная физкультминутка 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°, затем четыре коротких шага вперед и столько же назад с плавным покачиванием рук, вытянутых вперед. Последние строчки сопровождаются разведением рук в стороны и покачиванием туловища.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие	
Игры к теме «Звуки и буквы»	
Звуки и буквы	
Звуки гласные и согласные	
Звонкие и глухие согласные	
Твердые и мягкие согласные	
Слог	
Алфавит	
Мягкий знак на конце и в середине слова	
Сочетание гласных с шипящими	
Звонкие и глухие согласные на конце и в середине слова	
Разделительный мягкий знак	
Ударение. Безударные гласные в корне слова	
Игры к теме «Слово»	
Слова, обозначающие предметы	
Большая буква в именах собственных	
Слова, обозначающие действия предметов	
Слова, обозначающие признаки предметов	
Предлог	
Родственные слова	
Слова с непроверяемыми написаниями	
Игры к теме «Предложение»	
Игры по развитию устной речи	
Сезонные изменения в природе	
Учебные вещи, игрушки	
Растения	
Животные	
Предметы быта	
Физкультминутки на уроках развития устной речи	



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



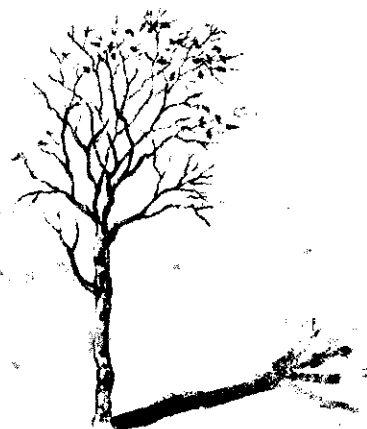
Вырос в поле дом.
Полон дом зерном.
Ходит дом ходуном
На столбе золотом.

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

Забралась на карниз,
Нос повесила вниз.
На ночь слезы прячет,
А на солнце плачет.

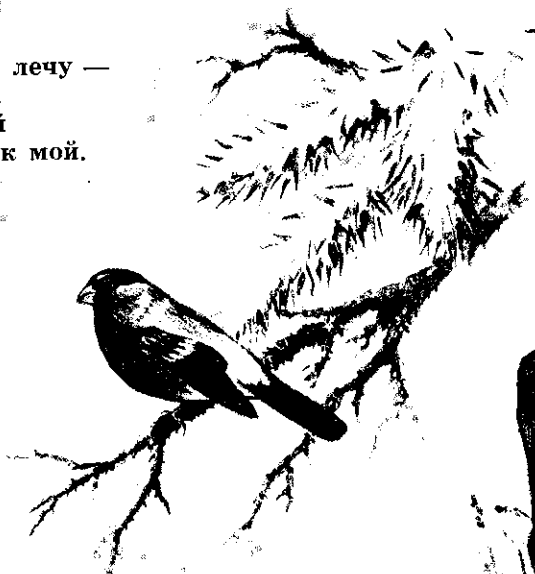


Ей бродить ничуть не лень
Рядом с вами целый день.
Стоит солнышку зайти,
Как ее вам не найти.



Каждый год я к вам лечу —
Зимовать у вас хочу.
И еще красней зимой
Ярко-красный галстук мой.

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



Ходит к речке смело
Весь в наряде белом
У него на ножках
Красные сапожки.

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

