

Государственное бюджетное
общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 538
с углубленным изучением информационных технологий
Кировского района Санкт-Петербурга

Учебно-методическое пособие

« Дидактические игры на уроках русского языка »

Автор-составитель: Прокопович А.Б.,
Учитель начальных классов,
педагог дополнительного образования

Санкт- Петербург

2011 год

	Содержание	Стр.
1	Введение	3
2	Особенности игрового обучения.....	4
3	Дидактические игры в начальной школе.....	5
4	Использование дидактических игр на уроках русского языка	5
5	Виды дидактических игр.....	6
5.1	Грамматические игры (сказки)	6
5.2	Лексические игры	
5.3	Артикуляционные игры.....	
5.4	Другие игры - кроссворды, ребусы, загадки	8
6	Опыт применения дидактических игр	9
7	Заключение	11
8	Список литературы	12
	Приложение 1 Грамматические игры	13
	Приложение 2 Лексические игры.....	17
	Приложение 3 Артикуляционные игры	22
	Приложение 4 Кроссворды, ребусы, загадки	23
	Приложение 5 Картотека «Слово о словах».....	

1. Введение.

Перед школой на рубеже нового тысячелетия стоит ряд нерешённых проблем, которые окажут значительное влияние на формирование школы в новом веке. Быстрое развитие науки в конце двадцатого века, новые достижения в области телекоммуникаций, введение в повседневный обиход микропроцессорной техники, компьютеров существенно расширило объём знаний, требуемых современному человеку. Однако способность человека усваивать информацию осталась на прежнем уровне. Прямое увеличение количества информации, передаваемой на уроках в школе, лишь частично решает проблему, так как часто влечёт за собой информационное пресыщение и, как следствие этого, увеличивается вероятность возникновения неврозов и других психических отклонений у детей. Соответственно в новом веке перед школой так же будет стоять задача увеличения объёма передаваемых знаний, но в максимально усвояемой форме, учитывающей способности восприятия детей и неустойчивость детской психики.

Опыт обучения школьников в экономически развитых странах обозначил ещё одну проблему. Возрастание уровня жизни людей привело к уменьшению среднего уровня образованности населения стран. Одна из психологических причин этого - предпочтение людьми «лёгкого пути». Если, есть возможность благополучно существовать, не обучаясь, тогда зачем учиться? Соответственно и определяется задача школы: сделать процесс обучение максимально привлекательным для школьников. Собственное желание школьников обучаться будет гарантировать школе востребованность и увеличит эффективность обучения.

Наблюдение биологов за животным миром обозначило характерную особенность образования взрослых особей из молодняка. Большое значение в формировании группового поведения, навыков питания и защиты животных имеют игры в раннем возрасте. Человек не является исключением из этого правила. Именно через игры дети начинают активно воспринимать и изучать окружающий мир. В играх формируется будущее взрослое поведение и загорается искра пытливости и любознательности. Очевидна необходимость более широкого использования игры в процессе школьного обучения. Благодаря рассредоточенности передачи знаний и образности в обучающей игре возможно более эффективное усваивание информации школьниками, возможно более долгое время поддерживать высокую активность детей, не увеличивая при этом психофизической нагрузки на детей. Без сомнения при использовании обучающих игр увеличивается привлекательность обучения в целом.

2. Особенности игрового обучения

Все мы в жизни хотя бы однажды наблюдали воздействие игры на детей и взрослых. Почему игрок, увлекаясь, забывает все на свете? Почему публичное состязание повергает в неистовство зрителей? Почему дети визжат от восторга во время состязаний? В чём же,

притягательность игры? Осознав истоки игры, мы научимся контролировать её результат. На протяжении миллионов лет эволюции основной целью живой природы было выжить. Выживание достигалось только непрерывным стремлением превосходить соперников и жертв. Выживал в природе сильнейший. Конкуренция между особями начиналась с детских игр и заканчивалась взрослыми битвами не на жизнь, а на смерть. Особи объединялись в группы, чтобы уменьшить накал конкурентной борьбы. И лишь в человеческом обществе конкурентная борьба уступила место коллективной взаимопомощи. Общество оградил себя стенами, законами, границами от конкурентной борьбы. Но инстинкт, игравший главенствующую роль миллионы лет, в человеке остался. И зажигают его вновь спортивные состязания, игры. Игра стала удобной формой для выхода избыточной жизненной силы, для подчинения врожденному инстинкту. В чем же достоинства игры?

Игра не принуждает. По приказу играть нельзя, только добровольно. Игра не задача, не долг, не закон. Игра требует подчинения правилам. Невозможно нарушать правила и быть в игре. Умение играть по правилам очень ценно сейчас в нашем нестабильном, беспорядочном мире. Игра будит стремление быть лучшим. Она вовлекает всего человека, активизируя его способности. Игра возбуждает ум, настраивает на поиск оптимальных решений. Игра дает возможность создать и сплотить коллектив. Привлекательность игры столь велика, что игровые содружества сохраняются и после окончания игры, вне ее рамок. Игра дает понятие о чести. Важно, чтобы победа была одержана по всем правилам, и чтобы в борьбе были проявлены мужество, ум, честность и благородство. Игра дает понятие о самоограничении и самопожертвовании в пользу коллектива, т. к. только "сыгранный" коллектив добьется успеха и совершенства в игре.

Однако при проведении обучающих игр учитель должен ограничивать проявления конкуренции между учениками, уравнивая коллективной взаимопомощью индивидуальные способности. Основная задача обучающей игры не выявить сильнейшего, а заинтересовать каждого ученика в изучении данного предмета. Учитель должен регулировать ход игры, контролировать соблюдение правил, улаживать спорные ситуации.

3. Дидактические игры в начальной школе

Дидактические игры - это обычно игры с готовыми правилами, которые используются как средство развития познавательной активности детей. Как правило, они требуют от школьника умения расшифровывать, распутывать, разгадывать, а главное - знать предмет. Чем искуснее составляется дидактическая игра, тем наиболее умело скрыта дидактическая цель. Оперировать вложенными в игру знаниями школьник учится непреднамеренно, произвольно, играя.

Лучшие дидактические игры составлены по принципу самообучения, т.е. так, что они сами направляют учеников на овладение знаниями и умениями. Обучение, как правило, включает два компонента: сбор нужной информации и принятие правильного решения. Эти компоненты и обеспечивают дидактический опыт учащихся. Но приобретение опыта

требует большого времени. Увеличить «приобретение такого опыта» учащихся, научить их самостоятельно тренировать это умение. Сюда следует отнести развивающие игры психологического характера: кроссворды, викторины, головоломки, ребусы, шарады, криптограммы и т.д. Дидактические игры вызывают у школьника живой интерес к предмету, позволяет развивать индивидуальные способности каждого ученика, воспитывает познавательную активность. Ценность дидактической игры определяется не по тому, какую реакцию она вызовет со стороны детей, а по эффективности в разрешении той или иной задачи применительно к каждому ученику.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями. Например, в решении проблемы развития познавательной активности необходимо считать основной задачей развитие самостоятельного мышления ученика. Значит, необходимы группы игр и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, составлять их, групп игр на обобщение предметов по определенным признакам, умение отличать реальные явления от нереальных, воспитывающие умение владеть собой и т.д. Составление программ таких игр - забота каждого учителя. Игровые коллизии вызывают у школьника стремление анализировать, сопоставлять, исследовать скрытые причины явлений. Это то, что и составляет явление познавательной активности. Собственно игра вызывает важнейшее свойство учения - потребность учиться, знать.

4 Использование дидактических игр на уроках русского языка.

Дидактические игры - одна из форм обучения на уроках русского языка. На игру отводится в среднем от 5 до 10 минут в течение одного урока. Обучающая игра может быть включена в середине урока, в конце или даже в начале, в зависимости от темы, цели и характера игры. Игр много, но при подборе материала к уроку необходимо помнить, что дидактические игры должны быть связаны с темой конкретного урока и направлены на достижение определённых целей. Подбирая какую-либо игру для урока необходимо продумать следующие вопросы:

- Цель игры?
- Соответствует ли игра уровню развития и знаний учащихся?
- Каким образом вовлечь в игру всех учеников, не зависимо от их собственного развития?
- Степень вовлечения учителя в игру?
- Как подвести итоги, стимулируя всех учеников к дальнейшей активности на уроке и в других играх?

5. Виды дидактических игр

В соответствии с задачами, которые ставятся перед игрой, игры могут быть разделены на указанные ниже группы. Однако это разделение условно, так как большинство дидактических игр имеют комплексный характер и решают несколько задач одновременно.

- Грамматические игры (сказки).
- Лексические игры.
- Артикуляционные игры.
- Другие игры - кроссворды, ребусы, загадки.

5.1 Грамматические игры (сказки)

Грамматические сказки - эффективный приём сообщения и систематизации знаний учащихся по теме. Яркие образы, знакомая с дошкольного возраста сказочная форма, позволяют более легко усвоить грамматические правила. Кроме того сказки могут включать элементы этического воспитания детей.

Пример 1. Жила-была капризная принцесса. Она написала в тетрадь несколько слов, которые оканчиваются на шипящие звуки, а потом раскапризничалась. Ножкой как топнет! Ручкой как хлопнет! Слова все и рассыпались. Полежали буквы, пришли в себя и снова стали в слова собираться. Один Мягкий Знак не знает, куда ему встать. Пошел он к словам мужского рода. А они не берут его к себе, говорят, что они не играют с игрушками и значками.

Они воины. Им нужен меч, плащ, шалаш для отдыха. Побрел печальный Мягкий Знак к словам женского рода. Идет и думает: «Женщины добрые, они меня не прогонят». Поняли женщины, что ему нужна помощь и взяли его к себе. С тех пор «Ь» пишется в существительных женского рода после шипящих.

Грамматическая арифметика - еще один из способов активизации мыслительной деятельности, направленный на расширение словарного запаса детей, помогающий ученикам решать творческие задачи - разгадать, угадать, распутать, добиться результатов.

Пример 1: Марк + о = насекомое (комар)

Омск - к = рыба (сом)

Ах + ум = насекомое (муха)

Лень + ют = зверь (тюлень)

Пример 2: Подставь вместо вопросительных знаков названия цифр так, чтобы получились имена существительные.

по + ? + л = (подвал)

ак + ? + са = (актриса)

смор + ? + а = (смородина)

5.2 Лексические игры.

Лексические игры помогают расширить словарный запас детей, сделать их речь более литературной и яркой, и соответственно, исключить использование сленговых слов, имеющие достаточно широкое распространение в лексике современных школьников.

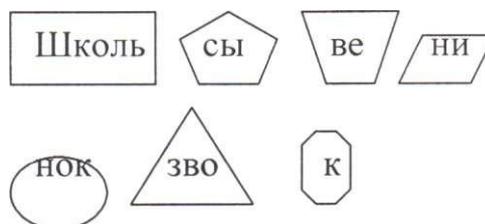
Пример 1. Игра «Живые буквы»

Составьте новые слова, изменяя порядок букв в слове.

пила	___	маяк	___
кукла	___	парк	___
лапка	___	нос	___
марка	___	нора	___

Пример 2. Игра «Помоги собрать слова»

Задание: Слова рассыпались на слоги. Помогите собрать их.



5.3 Артикуляционные игры.

Артикуляционные игры направлены на тренировку артикуляции детей, т.е. умения правильно, членораздельно и ясно произносить звуки речи. Играя, дети развивают речевое дыхание, совершенствуют фонематический слух, вырабатывают хорошую дикцию.

- *Баран буян залез в бурьян.*
- *У осы не усы, не усищи, а усики.*
- *Ткёт ткач ткани на платье Тани.*
- *Краб крабу сделал грабли и подарил грабли крабу:*
- *- Грабь граблями гравий, краб.*

5.4 Другие игры - кроссворды, ребусы, загадки.

Пример 1. Игра «Запиши слова».

Задание: В клетки впишите слова, которые обозначают названия:

летнего месяца,
танца,
времени года,
одежды,
дикого животного,
части руки,
части суток.

				н	ь
п		л	ь		
				н	ь
п		л	ь		
				н	ь
п		л	ь		
				н	ь

Пример 2. Игра-загадка «Отгадай слово».

Корень мой находится в цене.

В очерке найди приставку мне.

Суффикс мой - в тетрадке все встречали,

Вся же - в дневнике я и в журнале. (Оценка)

Я в дверях, я в замке, я и в нотной строке,

Я и гайку отвинчу и могу, если хочу,

Телеграмму передать и загадку разгадать. (Ключ.)

6. Опыт применения дидактических игр

На протяжении многих лет работы в начальных классах я наблюдала, что занятия русским языком не всегда вызывают у учащихся интерес. Некоторые дети считают его скучным предметом. Я задумалась над тем, как пробудить у детей интерес к занятиям, как повысить грамотность письма. В результате изучения лингвистической и методической литературы, наблюдения опыта других учителей пришла к выводу, что изучение русского языка может стать увлекательным и творческим процессом для учеников, если хорошо знать лингвистические основы методики обучения русскому языку, систематически накапливать и

вдумчиво отбирать увлекательный дидактический материал, использовать красочные наглядные пособия.

Увлеченные игрой, дети легче усваивают программный материал, закрепляют его, приобретают определенные знания, умения, навыки. В игре они добиваются порой самых высоких для себя результатов. Введение в урок игр, игровых упражнений и ситуаций позволяет свести до минимума утомляемость и напряжение ребенка в течение урока. Наличие различных по сложности обучающих игр позволяет учитывать индивидуальное развитие детей.

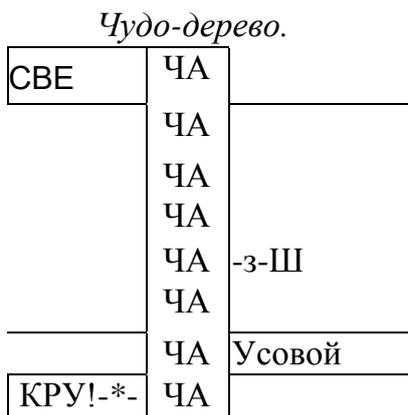
В начальном курсе грамматики, правописания и развития речи большое значение придается словарно-орфографической работе, в процессе которой дети усваивают слова с непроверяемыми и трудно проверяемыми написаниями. Усвоение написания трудных слов требует многократных систематических упражнений, как по языку, так и по развитию памяти, орфографической зоркости. Мне часто приходится обращаться к этимологическому происхождению слов, пользоваться этимологическим словарем. Знакомя детей с лексическим значением слова, я рассказываю о том, что в словарный состав современного русского языка входят не только исконно русские слова, но и заимствованные. Знания этих групп слов программа начальных классов не предусматривает, но если учитель хотя бы один раз сообщит, как появилось в языке то или иное слово, у младших школьников появляется интерес к слову, и они обязательно спросят, откуда оно пришло в наш язык. Активизация словаря учащегося - одно из важнейших направлений словарной работы на уроках.

Работа со словом сложна и многообразна. В школьной практике используются различные приемы ознакомления с новыми словами и их значениями: выяснение значения путем показа картинки, уточнение значения по толковому словарю, подбор Синонимов и антонимов, словообразовательный анализ, включение нового слова в словосочетание или предложение. И здесь тоже можно использовать различные занимательные материалы.

Задание 1. Игра с антонимами.

Я антоним к слову зной,
Я в реке, в тени густой
И в бутылках лимонада,
А зовут меня прохлада.

Еще одна игра — составление слов со слогом *ча*. Стрелки указывают, как надо соединять, чтобы получилось слово.



В 2 классе для проверки навыка написания изученных орфограмм я использовала «Диктант-ассорти».

На доске рисую сундучок. Внутри сундучка с помощью клейкой ленты прикрепляю изображения предметов, в названиях которых имеются пройденные орфограммы.

— В волшебном сундучке у нас магазин. Кто что купит?, - обращаюсь я к детям. Ученик подходит к доске и «достаёт» из сундучка любой предмет. Показывает классу.

Учащиеся называют слова, записывают их в тетради, указывают орфограмму, подбирают проверочные слова.

Я начала вести картотеку «Слова о словах». Эта картотека помогает мне и детям при изучении новых слов. Дети узнают, откуда пришли к нам слова. Слова в картотеке расположены в алфавитном порядке. Картотека вызывает живейший интерес не только у учащихся, а так же и у родителей. Вот несколько примеров из моей картотеки:

Земля	Слово образовано от ныне исчезнувшего из употребления слова <i>земь</i> - земля, пол, низ. Современный русский язык сохранил его в словах <i>земной, подземный, чернозём</i> и др.
Январь	В старину на Руси январь называли <i>сечень</i> , так как он рассекает зиму на две половины. Древние римляне этот месяц называли в честь Януса - бога солнца и света - <i>январём</i> . Они изображали

Януса, как человека с двумя лицами. Одно лицо старое, оно обращено в прошлое, а другое - молодое, смотрит в будущее. На пальцах правой руки Януса было начертано число 300, на пальцах левой - 65. Что в сумме даёт 365 - это количество дней в году.

Иногда в процессе работы при проверке знаний учащихся, экономя время на уроке, использую различные карточки, которые активизируют самостоятельную работу детей. Эти карты можно применять на уроке, как в коллективной, так и в индивидуальной работе. Они позволяют закреплять выученные правила, а слова, объединенные одной темой, использовать для творческих работ.

Вставь букву	Проверь	Вставь букву	Проверь
<i>К., тята</i>		<i>Шу..ка</i>	
<i>Т..читъ</i>		<i>Отря..</i>	
<i>Р..ды</i>		<i>Дру-</i>	
<i>Н..жи</i>		<i>Гла.. кий</i>	



Для уроков по обучению грамоте в 1 классе подобран комплекс дидактических игр, которые урок превращают в увлекательное занятие, приносящие удовольствие от самого процесса игры.

Главная цель процесса, отражает творческие задачи игры - разгадать, угадать, распутать, добиться результатов и т.п. (см. приложение 1)

Однако игра не должна вытеснять работу с учебником, индивидуальный опрос, работу в тетради. «Приучить ребенка делать не только то, что его занимает, но и то, что не занимает, - делать ради удовольствия исполнить свою обязанность. Вы готовите ребенка к жизни, а в жизни не все обязанности занимательны», - писал К.Д.

Ушинский, Если забывать об этом, то занимательность часто превращается в развлекательность.

7. Заключение.

Время муштры и бездумной зубрёжки навсегда ушло в прошлое. На смену им приходит процесс обучение, как совместное творчество учителя и ученика. На смену плакатам приходит компьютер и Интернет. На смену «училке» приходит Учитель - кладезь знаний, тонкий психолог и высоконравственный человек, достойный этого

слова, почитаемого на Востоке «училке» приходит Учитель - кладезь знаний, тонкий психолог и высоконравственный человек, достойный этого слова, почитаемого на Востоке уже тысячи лет. Обучающие игры же станут важным инструментом в руках Учителя. С их помощью учеба превратится в Путешествие по океану знаний на корабле под названием Школа!

8. Список литературы.

1. А. Удзенкова, О. Сатарова, «Русский с увлечением» из серии «Учимся играя», издательство АРД ЛТД, Екатеринбург, 1997 г.
2. В.Н. Тихонравов «Дидактический материал по русскому языку для учащихся 2 - 3 классов», издательство «Народная Асвега», Минск, 1968 г.
3. Т.Н. Анохина «Активизация познавательной деятельности учащихся на уроках русского языка», журнал «Начальная школа», № 12, 1999 г.
4. М.И. Оморокова, И.А. Рапопорт, И.З. Постоловский «Преодоление трудностей», из серии «Творческая лаборатория учителя», издательство «Просвещение», Москва, 1990 г.
5. В.А. Иванова, З.А. Потиха, Д.Э. Розенталь «Занимательно о русском языке», издательство «Просвещение», Ленинград, 1990 г.

Приложение 1. Грамматические игры

1. Правописание «Ж» и «Ш»

Буквы в «Азбуке» дружили.

Дружно жили, не тужили.

Только Ж и Ш заважничали вдруг

«- Мы сильнее всех друзей и всех подруг.

Мы - звуки только твёрдые и этим очень гордые.

Характером тверды мы и кулаком тверды.

Ну, что считаться с ними? Ну, что открыли рты?»

Как ведут себя ужасно! Поднимают всех на смех. Ну, а букве Ы несчастной, достаётся больше всех! « - Все сюда! Смотрите вы. Смех и только — буква Ы. Ноги выгнула дугой, подпирается клюкой!» Буква Ц сказала: « - Ж и Ш, прошу: не надо! С буквами не будет лада! Подчинитесь, я - ваш друг. Я, ведь тоже — твёрдый звук.» «- Брось, ты Д не раскисай! Твёрдый Ц, - не забывай!» Буквы разом отвернулись от обидчиков своих. Ж и Ш домой вернулись, но никто не встретил их! Поиграть в слова хотели, но и это не сумели. Лишь жужжали и шипели: «Ж-ж-ж, ш-ш-ш». Заскучали. Повинились:

« - Буквы! Буквы! Мы явились! Накажите как хотите, Но, пожалуйста, простите!» Ы обиды не забыла. Не простила? Не простила! А её подруга И лишь по доброте души Стала на пустое место. Это всем теперь известно: Сочетание Жи-Ши пиши только с буквой И. Ну, а после буквы Ц согласилась Ы встать в конце. Знать мы должны, это помнить должны:

После Ц на конце пишем букву Ы.

2. Мягкий знак

Мягкий знак, мягкий знак - без него нельзя никак.

Без него не написать тридцать, двадцать, десять, пять.

Вместо «шесть» получим «шест», вместо «есть» получим «ест»,

Станут пенками «пеньки», уголками - «угольки»,

Вот что может получиться, если будем забывать

Мягкий знак в словах писать.

3. Перенос слова

Слово делится на части,

Ах, какое это счастье!

Может каждый грамотей

Делать слово из частей!

На конце любого слова окончанье ищет

Вова.

Изменяемая часть - с другим словом держит

Перед корнем есть приставка

Слитно пишется она,

И при помощи приставки

Образуются слова.

После корня он стоит, перед

окончанием.

Его я если заменю, другое слово получу.

связь.
Окончанье он найдет, его в рамочку
возьмет.

Обозначу уголком. Называю
суффиксом.

4. Безударные гласные

Безударный хитрый гласный: слышим мы его прекрасно. А в письме какая буква? Здесь поможет нам наука: Гласный ставь под ударенье, чтоб развеять все сомненья!

5. Звонкие и глухие согласные

Если слышишь парный звук, будь внимательным, мой друг,
Парный сразу проверь, слово смело изменяй: «зуб» - на «зубы»,
«лёд» - на «льды» - будешь грамотным и ты.

6. Правописание непроизносимых согласных

Иногда согласные играют с нами в прятки,
Они не произносятся, но пишутся в тетрадке.
Мы родственное слово должны так подобрать,
Чтоб «эль», и «т», и «д», и «в» в них верно записать.

7. Части речи

Существительное - школа,
Просыпается - глагол.
С прилагательным - -веселый
Новый школьный день пришел!

8. Вопросительный знак

Задаёт он всем вопросы: -Кто? Кого? Откуда? Как?

9. Грамматическая арифметика

Куст + ка = цветок (кактус)	Трус + СА = птица (страус)
Зима + мо = цветок (мимоза)	Кора + со = птица (сорока)
Сила + век = цветок (василек)	Сани + ци = птица (синица)
Маша + рок = цветок (ромашка)	Лик + пан + е = птица (пеликан)
Сон + СА = дерево (сосна)	Урал + вьж = птица (журавль)
Рисование - сова + с = дерево (сирень)	Флаг + Моника - ка = птица (фламинго)
Барыня - ы + и = дерево (рябина)	Яд + тело - о = птица (дятел)
Зебра + Е = дерево (береза)	Гол + ива = птица (иволга)
Канал - и = дерево (калина)	Лоб + гусь - с = птица (голубь)
Сеня + ь = дерево (ясень)	Ей + слово = птица (соловей)
Лапа + мь = дерево (пальма)	Ров + секция - Ия = птица (скворец)
Пальто - а + о = дерево (тополь)	Сало + тачка - а = птица (ласточка)
Акция + а = дерево (акация)	Ура + м = река (Амур)
Наташка - а = дерево (каштан)	Мак + а = река (Кама)
Кино + Шер = дерево (орешник)	Гол + ва = река (Волга)
Рис + пика = дерево (кипарис)	Шорты — о + и — река (Иртыш)
Хурма + ечѐ = дерево (черемуха)	Лес + карась - кА = профессия (слесарь)
Цена + лист вино - о = дерево (лиственница)	Рот + пой + н = профессия (портной)
Лиса + в = плод (слива)	Двор + цепь - ь + а = профессия (продавец)
Шура + г = плод (груша)	Кино + двор + п = профессия (проводник)
«на-на» + Б = плод (банан)	Кол + в = зверь (волк)
«на-на» + СА = плод (ананас)	Он + ель = зверь (олень)
Гном + а = плод (манго)	Разбей - й = зверь (зебра)
Кепка - кА + рис = плод (персик)	Бокал - о + е = зверь (белка)
Коля + бо = плод (яблоко)	Дыра + в = зверь (выдра)

Ната + рог - о = плод (гранат)	Лень + ют = зверь (тюлень)
Коса + риб = плод (абрикос)	Медь + дверь - рь = зверь (медведь)
Сила + пень = плод (апельсин)	Ил + код + рок = животное (крокодил)
Родина + вг = плод (виноград)	Нос + л = животное (слон)
Омск - к = рыба (сом)	Рок + т = животное (крот)
Артек - р = рыба (кета)	Сыр + ь = животное (рысь)
Конь + у = рыба (окунь)	Тень - ь + о = животное (енот)
Шуба + рог = рыба (горбуша)	Арбуз - а = животное (зубр)
Бал + мак + а = рыба (камбала)	Лось - ь + ё = животное (осёл)
Сало - л = насекомое (оса)	Курс + ба = животное (барсук)
Ах + ум = насекомое (муха)	Ель + газ = животное (газель)
Ох + бал = насекомое (блоха)	Герда + п = животное (гепард)
Марк + о = насекомое (комар)	Тина + пол + а = животное (антилопа)
Плач - е = насекомое (пчела)	Тень + ф = полезное ископаемое (нефть)
Ната + рак = насекомое (таракан)	Гол + ь + у = полезное ископаемое (уголь)
Река + сто + з = насекомое (стрекоза)	Тигр + на = полезное ископаемое (гранит)
Риф + г = птица (гриф)	Лото + оз = полезное ископаемое (золото)
Женя + козел - о = полезное ископаемое (железняк)	Стенки + вяз = полезное ископаемое (известняк)

10. «Хитрые примеры»

Подставь вместо вопросительных знаков названия цифр так, чтобы получились имена существительные.

Кар + ? + дж =(картридж)	Ак + ? + са = (актриса)
По + ? + л = (подвал)	? + янин =(семьянин)
С + ? + жка =(стрижка)	Смор + ? + а =(смородина)
Р + ? + а =(родина)	Те + ? + с =(тетрис)

Приложение 2. Лексические игры

1. Составь слово

Составьте новые слова, используя буквы заданного слова. Количество букв в составленном слове соответствует количеству баллов, которые получает ученик за слово. Победитель определяется по сумме баллов за все составленные слова.

кораблестроение			
3-х букв. слова	4-х букв. слова	5-ти букв. слова	6-ти букв. слова
лес	кора	робот	строка
нос	лето	торба	блесна
сон	блок	рокот	стрела и т.д.

2. Исправь ошибки

Все названия цветов написаны с ошибками: где-то не хватает букв, а где-то есть лишние. Впиши эти буквы в клеточки справа и у тебя получится название еще одного цветка.

ггладиолус	
рзеда	
пиоон	
рроза	
мараритка	
фалка	
тюльпанн	

Ответ: Георгин

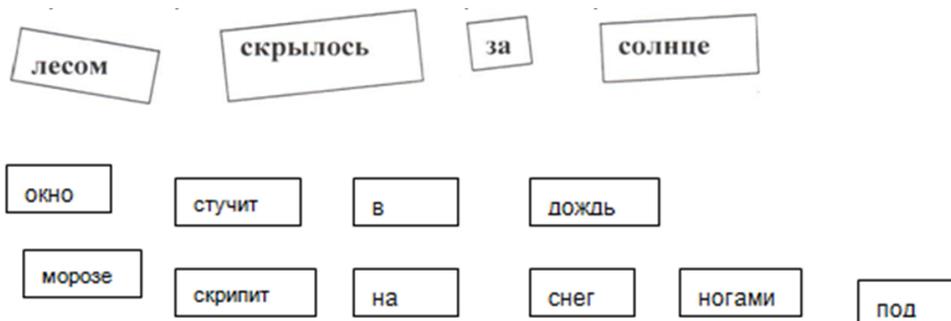
3. Допиши буквы

Допиши к каждому из приведенных глаголов повелительного наклонения по две буквы так, чтобы у вас получились новые слова - имена существительные.

Лей (лейка)_____	Три (трико)_____
Пой (пойма)_____	Шей (шейка)_____
Спи (спина)_____	Вой (война)_____

4. Наведи порядок

Прочитай карточки со словами. Собери из них предложения.

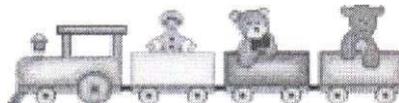


5. Составь поезд

Расставьте вагоны по порядку:

Нашли мы ёжика в лесу

колючий и смешной.



Пускай по кухне бегают

и принесли домой.

6. Телефон

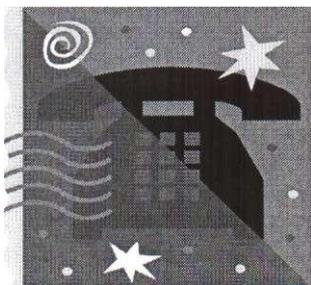
Составьте предложения со словом телефон. Собери из них стихотворение.

у нас висит

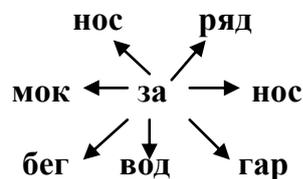
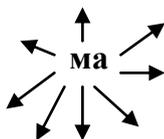
не достаю.

весь день звонит

На носочки я встаю



7. Составь слова и сам придумай



8. Найди ошибки

Пришёл из школы Лев Кузьмич, стал проверять тетрадки, И целый вечер Лев Кузьмич отгадывал загадки. Он долго думал, например, раскрыв тетрадку Тани, Что это значит: «Музыкант играет на баране?» Ах, неужели гвозди вбивают ...молоком?! (Написано у Кости о чуде о таком.) А кто-то тяпкой вытер стол! (Ах, неужели тяпкой?) А кто-то красит каской пол! (Напрасно. Лучше - шапкой.) А кто-то пишет: «Наш каток - такой хороший, гадкий...» -Ай-ай, - промолвил педагог и отложил тетрадки... А. Шibaев

9. Знаки препинания

Прочитай предложения. Поставь в конце каждого предложения нужный знак препинания (. ! ?).

- Что ты, ёж такой колючий_
 - Это я на всякий случай_
- Знаешь, кто мои соседи Лисы,
волки да медведи (Б. Заходер)

10. Лишнее слово

Прочитай предложения. Какое слово лишнее в каждом предложении?

Зачеркни его.

Маленький Саша весело заплакал.

По дороге полз колючий гладенький ёжик.

Зайчик перепрыгивал через пеньки, кустики черники, сосны.

11. Замени слово

Прочитай предложения. Подбери замену подчёркнутому слову в словах для справок так, чтобы смысл предложения не изменился. Запиши это слово.

1) Мы долго ходили по парку.

Мы долго по парку.

2) Наступила зима и дни стали холодные.

.....зима и дни стали

Слова для справок: гуляли, пришла, морозные, бродили, настала, короткие.

12. Сколько предложений?

Прочитай предложения. Правильные ли они? Точкой раздели текст на правильные предложения. Прочитай, что получилось.

1) По двору бежал кот в зубах у кота была мышь.

2) У нас живёт коза козу зовут Милка у Милки большие рога мы кормили нашу козу травой Милка даёт нам молоко.

13. Заблудившиеся буквы

Прочитай стихи. Найди слова с «заблудившейся» буквой. Зачеркни «заблудившуюся» букву и сверху неё напиши правильную.

Куклу выронив из рук, Маша мчится к маме:

-Там ползёт зелёный лук с длинными усами.

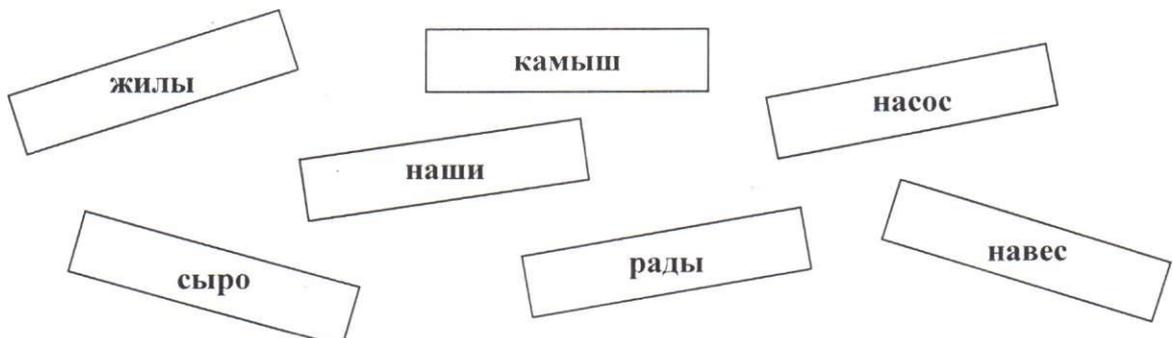
Жучка будку не доела: Неохота. Надоело...

Забодал меня котёл, на него я очень зол!

На пожелтевшую траву роняет лев свою листву.

14. Слова - перевёртыши

Сделайте первый слог вторым. Прочитайте.



15. Будь внимателен!

Найди слова, которые разделены для переноса неверно, май-ка, пе-ньки, день-ки, уго-лок, бе-седа, хо-ть, перв-ый, ру-ки, с-путник, пропал, инд-юк, ел-ьник.

16. Замени букву

Прочитай слова. Замени подчёркнутую букву другой буквой, так, чтобы получились новое слово.

ум

бочка

кот

лапка

коза

палка

17. «Живые» буквы

Прочитай слова. Составь и запиши новые слова, изменяя порядок букв в слове.

кукла-

маяк-

лапка-

парк-

кот -

нос -

марка -

нора -

пила -

Приложение 3. Артикуляционные игры

1. Расставь сам ударение, чтобы предложение легко читалось.

Косит косец, а зайчишка косит.

Трусит трусишка, а ослик трусит.

2. Чистоговорки:

Ба-бо-бы-на дворе стоят столбы Бу-бы-ба-из окна торчит труба	Ма - ма - ма - дома я сама. Му - му - му -молоко кому? Мо - мо - мо - едим эскимо. Ми - ми - ми - поем ноту ми.
Ужу-жу-жу - молоко дадим ежу. Жа -жа - жа - есть иголки у ежа. Жи - жи -жи - здесь живут ежи. Же - же - же - дождь прошел уже. Жо-жо-жо- лужок, снежок, пирожок, творожок.	Утром, присев на зеленом пригорке, Учат сороки скороговорки: Кар - р - р! Кар - тошка, кар - тонка, кар - рета, кар - туз, Кар-р-р! Кар-низ, кар-рамель, кар - рапуз.

3. Скороговорки

Воробья врачи спасли, В вертолет его внесли. Вертолет вертел винтами, Волновал траву с цветами.	Встретил в чаще ёж ежа: - Как погода, ёж? - Свежа. И пошли домой, дрожа, Сгорбясь, съёжась, два ежа.
Мышь в углу прогрызла норку, Тащит в норку хлеба корку. Но не лезет корка в норку, Велика для норки корка.	Гроздья рябины На солнце горят. Рябит от рябины В глазах у ребят.

8. Ты слышал эхо?

Произнеси слово вслух так, как будто говоришь не ты, а эхо. Смех,

олень, град, снаряд, экран, клещ, мель, кремень.

Приложение 4. Кроссворды, ребусы, загадки

1. Отгадай загадку

Начинай-ка с буквы М:

Кто в лесу глухом живёт,
Неуклюжий, косолапый?

Л	М	К	П	С	
зи					
Н					
Л					д
на					
Н					
ст					
У					ы
м					

лишь оценкой ...

С	к	п	к	с	к	п	к	с

Начинай-ка с буквы С: Висит
за окошком Кулёк ледяной. Он
полон капли И пахнет весной.

2. Загадки

Целый день купается,

Всё не разувается.
День и ночь на ножках
Красные сапожки, (гусь)
С неба падает слезами,
По земле бежит ручьями, (дождь)

Лежит веревка,
Шипит, плутовка.
Брать ее опасно-
Укусит. Ясно? (змея)

Эта книга не простая,

3. Запиши слова.

В клетки впишите слова, которые обозначают названия:

Начинай-ка с буквы С: Комната для еды.
Ночная птица. Частичка снега.

Начинай-ка с буквы К: Дом для лошадей.
Площадка для катания на коньках. Предмет, с
помощью которого окрашивают пол и стены.

Каждый год я к вам лечу-
Зимовать у вас хочу.

И еще красней зимой
Ярко - красный галстук мой. (снегирь)

По ней я буквы изучаю, (букварь)

Я, сознаюсь, виновата,
Я хитра и плутовата.
Я в курятник вечером
Часто бегаю тайком,
(лиса)

Детёныш кошки.

Начинай-ка с буквы П:

Слово, противоположное по значению слову *кривой*. Тот, кто пасёт стадо.

5. Слова

В пустые клетки впишите слова, которые обозначают:



		ль		

1. дерево;
2. танец;
3. ювелирное изделие;
4. верхнюю одежду



а				а
	а		а	
		а		
а				а

1. название цветка
2. название животного
3. название растения
4. название хищной рыбы

6. Ребус «Узнай скороговорку»

РЕ
ДВО

а
ТРА

ВЕ
ТРА

а
ДРО

7.Отгадай

Отгадай загадки, вставив пропущенные слова.

Летом по лесу _____,
Зимой в берлоге _____.

В траве _____,
Хвостом _____
Хвост _____ -
Другой _____

Через океан
_____ великан
И _____ воды
Фонтан.

Стоит высокий
светлый дом,
Ребят проворных
Много в нём.
Там _____ и _____,
_____ и _____.

Слова для справок:

плывет,
выпускает

мелькает,
виляет,
оторвёт,
наживёт

гуляет,
отдыхает

пишут,
считают,
рисуют,
читают