**Игры с именем существительным**

I. Игры для закрепления понятия имя существительное

**Игра "Найди имя существительное"**

Цель. Закрепление понятия "имя существительное", умения отличать его от сходных с ним глагольных форм.

**Содержание игры.** В игре принимают участие 3 команды по 4 человека. На доске записаны в 3 столбика по 4 пары предложений со сходными по форме существительными и глаголами. Задача каждого игрока – рассмотреть одну пару предложений и определить, какое из сходных слов является существительным. Существительное подчеркивается, а сверху надписывается буква c. Класс оценивает работу команд.

**Материал для игры:**

Рой пчел кружится над липой.

Рой яму поглубже.

Вода перестала течь.

В лодке открылась течь.

Не плачь из-за пустяков.

Послышался плач ребенка.

Медведь в лесу, не зная правил,

Однажды мотоциклом правил.

**Игра "Запиши одним словом"**

Цель. Закрепление понятия "имя существительное", развитие умения обобщать.

**Содержание игры.** В игре участвует весь класс. Учитель называет группы слов, предлагает заменить каждую группу одним словом и записать это слово в тетради. Выигрывает тот, кто правильно запишет все 10 слов.

**Материал для игры:**

1) тополь, клен, береза, ель;

2) волк, лиса, заяц, медведь;

3) сорока, воробей, ворона, аист;

4) брусника, черника, земляника;

5) футболист, хоккеист, волейболист;

6) шкаф, парта, стол, стул;

7) молоко, хлеб, сахар, мясо;

8) костюм, пальто, кофта, платье;

9) ботинки, сапоги, валенки, туфли;

10) кукла, мяч, юла, барабан.

**Игра "Образуй имя существительное"**

Цель. Закрепление понятия "имя существительное".

**Содержание игры**. В игре принимают участие 3 команды по 5 человек. На доске записаны в 3 столбика прилагательные по 5 в каждом. Задача команд: образовать от каждого прилагательного имя существительное и записать его справа от прилагательного. Каждый игрок образует и записывает одно существительное. Побеждает команда, которая правильно и быстрее других выполнит задание.

**Материал для игры:**

храбрый – смелый – веселый –

сильный – добрый – ленивый –

гордый – болтливый – умный –

мудрый – богатый – бедный –

грубый – хвастливый – крепкий –

**Игра "Кто больше?"**

Цель. Закрепление понятия "имя существительное"; повторение состава слова.

**Содержание игры.** В игре участвует весь класс. Задача игроков: за отведенное время (3–5 мин) записать как можно больше существительных, состоящих из одного корня (бак, бык, бок, вар, винт, воз, гусь, гвоздь, гром и т.д.). По сигналу учителя дети начинают и заканчивают запись, после чего выясняется, кто записал наибольшее число слов.

II. Игры для закрепления навыка определения рода имен существительных

**Игра "Подбери пару"**

Цель. Формирование понятия о роде имен существительных, расширение и активизация словаря учащихся.

**Содержание игры.** В игре принимают участие 3 команды по 5 человек. На доске записаны в 3 столбика существительные мужского рода, обозначающие людей и животных. Каждый игрок должен подобрать к одному существительному мужского рода парное существительное женского рода и записать его справа. Класс оценивает работу команд.

**Материал для игры:**

отец – мужчина – бык –

дедушка – дядя – козел –

сын – ткач – баран –

брат – сосед – кот –

внук – мальчик – волк

**Игра "Угадай слово"**

Цель. Формирование понятия о роде имен существительных, умения узнавать род по окончанию.

**Содержание игры.** Играют 3 команды по 3 человека. На доске записаны в 3 столбика существительные мужского рода, женского рода и среднего рода, в которых пропущены все буквы, кроме начальной и конечной. Каждый игрок должен угадать, какого рода это слово, вставить пропущенные буквы и сверху указать одной буквой род. Класс оценивает работу команд.

**Материал для игры:**

п \_ \_ \_ а

м \_ \_ \_ о

б \_ \_ \_ н

в \_ \_ \_ к

б \_ \_ \_ а

в \_ \_ \_ о

б \_ \_ \_ т

з \_ \_ \_ о

м \_ \_ \_ а

Возможные ответы:

1) палка, полка; масло, место; барон, батон и др.;

2) венок, возок; булка, банка; ведро, весло;

3) букет, билет; зерно, звено; мышка, миска.

**Игра "Кто больше?"**

Цель. Закрепление понятия о роде имен существительных, развитие наблюдательности учащихся.

**Содержание игры.** В игре участвует весь класс. Задача учащихся: записать как можно больше существительных женского рода, мужского рода и среднего рода – названий предметов, которые находятся в классе. Игру можно повторить, предложив детям подобрать по большой сюжетной картине и записать как можно больше существительных, распределив их в 3 столбика.

III. Игры для закрепления умения определения числа имен существительных

**Игра "Эстафета"**

Цель. Закрепление умения изменять существительные по числам, правописания слов с разделительным ь.

**Содержание игры.** Играет весь класс по вариантам. Каждый вариант получает карточку с существительными в единственном числе. Задача учащихся записать справа данное существительное во множественном числе. Каждый ученик записывает одно слово и передает карточку сидящему сзади. Последний ученик в варианте возвращает карточку учителю. Учитель проверяет работу и определяет победителей.

**Материал для игры:**

Звено

полоз

крыло

сук

стул

ком

перо

полено

друг

прут

клок

кол

прут

брат

клин

ком

лист

колос

сук

клок

стул

клин

крыло

сын

брат

друг

колос

перо

прут

звено

лист

полено

ком

полоз

кол

сук

**Игра "Поединок знатоков"**

Цель. Закрепление умения изменять существительные по числам.

**Содержание игры.** Соревнуются два ученика. Один из них получает карточку с существительными в единственном числе, другой – с существительными во множественном числе. Поединок ведется устно. Первый читает существительное в единственном числе, а второй изменяет число и называет это же существительное во множественном числе. Затем второй читает существительные во множественном числе, а первый игрок должен произнести их в единственном числе. Класс оценивает работу игроков.

**Материал для игры:**

1) утенок, кот, мышонок, тополь, щенок, улей, рог, пень, зеркало, сосед;

2) цыплята, стулья, края, поленья, сны, поросята, перья, жеребята, дни, звенья.

IV. Игры для закрепления знания падежей имен существительных

**Игра "Кто быстрее?"**

Цель. Закрепление знания падежей.

**Содержание игры.** В игре принимает участие весь класс. На доске дается текст стихотворения:

***Дорожка***

Дорожка домой

Мне мила с детских лет.

Дорожки знакомой

Красивее нет.

И если б зашел я

Не знаю куда,

Дорожку домой

Отыскал бы всегда.

На этой дорожке

И в трудные дни

Я пел бы без устали

Песни свои.

Учитель предлагает детям определить падежи слова дорожка и указать, каких падежей не хватает в этом стихотворении. Побеждает тот, кто первым правильно укажет недостающие падежи.

**Игра "Эстафета"**

Цель. Закрепление знания падежей.

**Содержание игры.** В игре участвует весь класс, разбитый на 3 команды (по рядам). Каждый ряд получает карточку со словосочетаниями по числу учащихся. Каждый ученик должен письменно определить падеж одного существительного и передать карточку соседу или сидящему сзади. Последний в ряду возвращает карточку учителю.

**Материал для игры:**

Растет на дереве, сидит за партой, поднялся в воздух, встретил брата, подарил товарищу, шли по дороге, поставил на стол, закрыл кран, зашел к другу, вышел за город, горжусь Родиной, мечтаю о походе, жил за рекой, любовался природой.

**Игра "Сосчитай правильно"**

Цель. Закрепление знания родительного падежа существительных, навыков правильного образования сочетаний числительных с существительными.

**Содержание игры.** На доске записаны названия предметов: яблоко, место, озеро, носок, солдат, простыня, килограмм, оладьи, цапля, туфля, щенок, гусенок, полотенце, блюдце, лимон. Соревнуются три команды по 5 человек. Задача каждого игрока – правильно сосчитать один из названных предметов от 1 до 8: одно яблоко, два яблока, три яблока и т.д. Побеждает команда, допустившая меньшее число ошибок.

V. Буква ь после шипящих на конце существительных

**Игра "Кто больше?**

Цель. Закрепление навыка правописания ь на конце существительных после шипящих.

**Содержание игры.** Играет весь класс. Задача учащихся: подобрать и записать за три минуты как можно больше существительных мужского рода – названий животных с шипящим на конце (вариант 1). По сигналу учителя дети начинают и заканчивают работу. Побеждает тот, кто правильно записал больше существительных мужского рода с шипящим на конце (еж, уж, стриж, чиж, грач, ерш, лещ, сыч и др.).

Вариант 2.Кто больше подберет и запишет существительных мужского рода с шипящим на конце, обозначающих людей (сторож, врач, силач, ткач, скрипач, трубач и др.).

Вариант 3.Кто больше подберет существительных мужского рода с шипящим на конце, обозначающих неживые предметы (плащ, чертеж, камыш, калач, гараж, шалаш, плач, смерч и др.).

Вариант 4.Кто больше подберет существительных женского рода с шипящей на конце (ночь, дочь, печь, рожь, помощь, тушь, дрожь, вещь, тишь и др.).

**Игра "Поймай свое слово"**

Цель. Закрепление навыка правописания ь на конце существительных после шипящих.

**Содержание игры.** В игре участвует весь класс в составе двух команд: команды девочек и команды мальчиков. Учитель диктует слова вперемешку: существительные мужского и женского рода с шипящими на конце. Девочки записывают существительные женского рода, а мальчики – существительные мужского рода. Побеждает команда, допустившая меньше ошибок.

**Материал для игры:**

плащ, стриж, ночь, тишь, лещ, помощь, грач, гараж, рожь, печь, ткач, трубач, речь, чиж, мышь, вещь, шалаш, тушь, дрожь.

**Игра "Четвертое – лишнее"**

Содержание игры. Играют 4 человека. Учитель читает каждому 4 слова с шипящим на конце. Игрок должен найти лишнее слово и объяснить причину.

1) мышь, тишь, ерш, тушь;

2) плащ, плющ, помощь, лещ;

3) луч, дочь, меч, грач;

4) рожь, чиж, нож, стриж.