П.С. Жедек.

«На стадионе»

- Знаете ли вы, - говорит учитель первоклассникам, что на футбольных и хоккейных матчах все время изучают русский язык? Не верите? Какое слово они кричат, когда хотят, чтобы команда забила гол? (Шайбу). Правильно. Давайте и мы крикнем так, как кричат болельщики на стадионе. (Ученики скандируют шай-бу! Шай-бу) Болельщики кричат слово по слогам.

Здесь вводится термин, который детям надо запомнить и потом не спутать с уже известным и очень похожим – термином «слово».

- Слоги, - продолжает учитель, - это те кусочки, на которое делится слово. А что кричат болельщики, когда команда забила гол? (Молодцы!) Правильно, они кричат: ма-ла-цы! Ма-ла-цы! Учитель дает образец произношения.

Необходимо обратить внимание на то, что при произнесении слова по слогам должно сохраняться орфоэпическое произношение. Это требование часто нарушается сначала учителями, а вслед за ними и учениками.

Для знакомства со вторым признаком слога может быть полезна такая обучающая игра или ее интерпретация – на усмотрение учителя.

Учитель произносит: [ка] – Понятно, что я хотела сказать? (Нет.) Дальше учитель произносит: [ро]. – А теперь, понятно? (Опять нет.) Аналогично: [ва]. (Непонятно.) – Что я произнесла: слово или отдельные слоги? (Слоги.) А теперь я соединю их вместе и произнесу: «корова». Теперь, понятно? (Да.) Вывод, который дети делают вместе с учительницей: когда произносились отдельные слоги, было непонятно. Как только слоги соединились, получилось слово.

На этом же этапе работы целесообразно поменяться ролями учителю с несколькими учениками или с приемом «доскажи словечко» прочитать стихотворение Э.Успенского, а затем продолжить такую же игру.

Что за ли? Что за мон?

Никакого смысла.

А как скажут лимон –

Сразу станет кисло!

Что за ки? Что за но?-

Людям не известно.

А как скажут кино –

Сразу интересно.

Что за хал? Что за ва?

Вот еще одна загадка.

А как скажут халва –

Сразу станет сладко.

Во время игры учитель может использовать «ловушку» и досказать такой слог, при котором слова не образуются. Следует обратить внимание детей на то, что не любые слоги могут соединиться и образовать слово.

Можно чередовать индивидуальную работу и групповую, использовать, например, работу в парах или по рядам при выполнении такого упражнения - игры.

Учитель произносит слово, а ученики – другое, поменяв слово местами. Здесь также уместно использование слов – «ловушек», при перестановке слогов, в которых нового слова не образуется. Например, рады - …, шина -…, нора -…, пора -… .

Одновременно с введением понятия «слог» первоклассникам сообщается и его условный рисунок (знак), которым они будут пользоваться. Усвоение понятия «слог» невозможно без одновременной отработки способа действия при делении слов на слоги. Традиционными способами выделения слогов и определении их количества считаются произнесение слова с хлопками и прием упора тыльной стороны ладони в подбородок. Первый способ требует ответа до решения задачи: хлопнуть столько раз, сколько в слове слогов, – поэтому он может быть использован позднее как дополнительный.

Второй прием тоже не может считаться универсальным, так как не все слова, например, синий или птицы – могут быть правильно разделены на слоги с его помощью. И здесь опять незаменимым окажется прием скандирования, а игра «На стадионе» поможет освоить слог как произносительную единицу и одновременно отработать способ слогоотделения.

Важность понятия «слог» состоит еще в том, что он является основной единицей чтения, поэтому одна из задач обучения грамоте – формирование у детей правильного способа чтения – плавного по слогового. Чтобы прочитать слово, ребенку необходимо:

* опознать буквы каждого слова;
* определить, как они читаются в каждой позиции;
* осуществить плавное слоговое чтение;
* осознать прочитанное.

Первоклассники должны осознанно пользоваться особенностями слогового (позиционного) принципа русской графики. Вариант прочтения буквы зависит от ее окружения, то есть от позиции в слове. Поэтому и рассуждение ребенка при чтении открытого слога должно быть таким: «Чтобы прочитать слог, смотрю на вторую букву. Если эта буква а (о, у, ы), то она командует, что первую букву надо читать твердо».

Для того чтобы такие рассуждения ребенок проводил осознанно, чтобы они в конечном итоге способствовали формированию прочного навыка чтения, рекомендуется игра "Буква в окошке", использованием пособия "абак", где первой должна появиться буква гласного в правом окошке. Именно она и определит вариант прочтения буквы слева. Организовать такую игру учитель может со всем классом, по рядам парами и т. д.

Для тренировки первоклассников в чтении прямых слогов, кроме такой подвижной таблицы, учителя используют карточки отдельных букв и слогов, а также стационарные слоговые таблицы, такие как, например слоговые таблицы из «Читалочки» Л.Ф.Климановой, которые одновременно могут быть и игровым полем.

|  |  |
| --- | --- |
| Ва  | Па  |
| Та | Ми |
| Са | Ма  |
| Ле | Ня |
| Ли | ша |
|  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ба | Тон | Зар |
| За | Нан  | лет |
| Ня | Ян |  |

Подобные слоговые таблицы позволяют не только потренировать детей в чтении, но и воспитать внимание к слову, его лексическому значению и звукобуквенной форме.

Особый вариант слоговых таблиц представляют собой карточки, выполненные в виде домино. Играть можно всем классом, парами, группами из трех-пяти человек. С такими же карточками можно предложить и другие игры:

1. Незнайка нес слово, но по дороге растерял слоги. В руках у него остался только первый слог «на» и последний «ка» (выставляются на наборное полотно). Помогите Незнайке.

Дети вставляют карточку или карточки и читают получившиеся слова. Здесь учителю необходимо правильно отреагировать на ошибку ученика. Недостаточно сказать: «Неправильно, подумай!» - и убрать карточку. Слог надо оставить и прочитать получившееся, обращая внимание детей на то, что слово не составилось;

1. учитель показывает карточку со слогом, дети его читают про себя, а в слух произносят слог, который получился в результате того, что они поменяли буквы местами.

Игра способствует усвоению звуковой и буквенной форме слога. Одновременно с умением читать у детей формируется и умение писать. Поскольку письмо, как и чтение слоговое, то естественно, основной единицей письма должен стать слог. По этому после формирования у первоклассников умения писать отдельные буквы и их соединения переходят к обучению письму, слогов и слов. При этом основным методическим приемом будет послоговая диктовка (слог записывается одновременно с его проговариванием). Такая диктовка является своеобразным алгоритмом, и тренировать детей в выполнении последовательности определенных действий, целесообразно в коллективной игре.

Во время общей работы, один ученик (или учитель) может начать комментарий, а остальные – продолжить. На более позднем этапе обучения правила игры учитель может изменить и предложить детям найти ошибку в комментарии, обнаружить и восстановить пропущенное действие. Только тогда, когда учитель убедится в том, что все дети овладели алгоритмом записи слога, он может допустить переход на шепотное комментирование.

**«Родственные слова»**

Цель: закрепить знания о родственных словах.

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

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

**«Приставка»**

Цель: закрепить полученные знания о приставках.

На доске записаны слова:

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

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

**«Суффикс»**

Цель: закрепить полученные знания о суффиксах.

На доске написаны слова:

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

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

Назовите суффиксы из данных слов, которые вы запомнили.

**«Однокоренные слова»**

Цель: активизировать у учащихся знания об однокоренных словах.

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

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

**«Эхо»**

Цель игры: усвоение классификации согласных.

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

Если было задано на дом, познакомиться с по нятием тембра голоса, то уместно будет прове рить задание, поиграв в конкурс пародистов.

**«Знают все свои места!»**

Цель: закрепить знания ряда  чисел от1 до 10.

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

                         У ребят порядок строгий,

                         Знают все свои места.

                          Ну, трубите веселее:

                          Тра-та-та, тра-та-та.

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

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

**«Передай кубик»**

Цель: закрепить знание ряда чисел.

На первую парту каждого ряда ставится пластмассовый цветной кубик.

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

Ряд, закончивший передачу кубика первым, побеждает.

Игра повторяется 2-3 раза.

**«С листками календаря»**

Цель:

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

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

**«Микрокалькулятор»**

Цель: закрепление знания  состава числа первого десятка.

                                               Мы устали от сложения

                                               И тетрадки спрятали,

                                               Дайте нам для ускорения

                                               Микрокалькуляторы.

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

Примеры на карточках:

                  Команда 1                                             Команда 2

                  5 – 3                                                       8 + 2

                  6 – 4                                                       10 – 3

                  8 – 1                                                       7 + 2

                  3 + 4                                                       8 – 6

                  7 + 3                                                       9 – 7

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

«Парная игра»

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

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

**«Придумай предложение»**

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

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

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

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

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

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

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

**«Сочини рассказ»**

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

Например:

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

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

**«Подбери синоним»**

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

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

Ученик: « Пугливый, боязливый, робкий, несмелый»

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

Ученик: «Сердитый, свирепый, жестокий»

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

Ученик: «Веселый, забавный, потешный»

**«Подбери омоним»**

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

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

Ученик: «Съедобное растение, оружие для метания стрел»

Педагог: «Что означает слово «ключ»?»

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

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

**«Подбери антоним»**

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

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

Ночью темно, а днем…

Компот жидкий, а кисель…

Мороженое холодное, а чай…

Слон большой, а муравей…

Башня высокая, а избушка…

Камень твердый, а глина…

Шоколад сладкий, а перец…

Сказки бывают смешные и …

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

**«Потерянные слова»**

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

Доедая с маслом булку,

Братья шли по переулку.

Вдруг на них из закоулка

Пес большой залаял гулко.

Сказал младший: «Вот напасть,

Хочет он на нас напасть.

Чтоб в беду нам не попасть,

Псу мы бросим булку в пасть».

Все закончилось прекрасно.

Братьям сразу стало ясно,

Что на каждую прогулку

Надо брать с собою булку.

**«Сочини стихотворение»**

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

**Игра "Попугайчики"** развивает слуховую память, способствует правильному произношению звуков, правильному дыханию, артикуляции. Учитель начинает игру словами:

Мы – не девочки, не мальчики,
Все сейчас мы – попугайчики.
Попугай, не зевай,
Вместе с нами повторяй.

Учащиеся повторяют за учителем стихи и скороговорки.

Хорошая игра для развития речи и памяти **"Добавь следующее".** Ученик называет предмет и предает эстафетную палочку соседу, тот придумывает второе слово, относящееся к этой же группе предметов, и называет уже два слова по порядку. Следующий ученик называет два слова и добавляет свое и т. д., например:

1. Слон.
2. Слон, тигр.
3. Слон, тигр, лев и т. д.

Первое время детям под силу назвать по порядку только 2–4 слова, в конце года – уже 8–10 слов.

**Игра "Кто у нас самый зоркий?"** нацеливает на тренировку внимания и памяти, а игровые ситуации вовлекают в работу всех учащихся. Игра начинается со слов:

Чтоб ошибок избежать,
Зоркость будем развивать.
В игре проверить можешь сам
Свое внимание к словам!

Задача детей: тщательно проверить написанное (предлагаются различные задания) и подчеркнуть все гласные (или мягкие, твердые, звонкие, глухие согласные), найти слово, в котором звуков больше, чем букв, или наоборот. Это обычные задания по тексту, но с игровым, несомненно, стимулирующим оттенком (кто же окажется зорким и увидит больше орфограмм?).

Внимание, наблюдательность и речь детей развивает **игра "Художник".** Ребенок, взявший на себя роль художника, говорит следующие слова:

Нарисую я портрет,
Только чей – пока секрет.
Отгадайте, вас прошу я,
Чей портрет рисую?

Художник дает устный портрет кого-нибудь из детей: "У него светлые волосы, голубые глаза, веселая улыбка. На нем коричневая рубашка, синие брюки" и т. п., а учащиеся должны догадаться, о ком идет речь.

**Игра "Составь меню для Робина-Бобина-Барабека"** ценна тем, что она связана с процессом познания, догадкой, поиском, игрой ума. Дети отлично знают персонаж произведения С. Маршака Робина-Бобина, который "скушал 40 человек и корову, и быка, и кривого мясника".

Начинается игра со слов:
Изменился человек, Робин-Бобин-Барабек.

Ведь представьте-ка вы сами:
Ест он фрукты с овощами.
10 килограммов он
Вносит за день в рацион.
Что ж при этом он съедает?
Кто ж из вас скорей узнает?

На плакате изображены фрукты и овощи. Под каждым рисунком пример на табличное сложение или вычитание в пределах 10. Задача детей: решить примеры и подобрать их пары так, чтобы сумма ответов составила 10 (потому что в условии игры сказано, что Робин-Бобин может съесть за день 10 кг фруктов и овощей). Например, под рисунком капусты написан пример "8 - 3", под рисунком моркови "7 + 1", под рисунком яблока "3 + 2" и т. д. Значит один из вариантов ответа: Робину-Бобину можно съесть капусту (в ответе 5) и яблоки (в ответе тоже 5), тогда в сумме получится 10.
Можно предложить детям не записывать выражения, а нарисовать схематично фрукт или овощ и в центре написать ответ.

**Игру "Откроем замочек ключиком"** я использую с целью знакомства с геометрическими фигурами и для развития внимания. У каждого учащегося ключик, на котором изображены геометрические фигуры (различные по цвету и по расположению). У меня несколько замочков с геометрическими фигурами. Дети подбирают к этим замочкам определенный ключик, который должен подойти правильным расположением геометрических фигур. В дальнейшем я модернизировала эту игру: вместо геометрических фигур на замочке расположила примеры, а на ключиках – ответы к этим примерам. Эта игра помогает в отработке вычислительных навыков.

С интересом принимается **игра "Чудесный мешочек".** Обычно мешочек приносит кто-либо из сказочных героев. В этот мешочек я помещаю буквы с магнитами. Дети на ощупь отгадывают и называют букву. Поместив буквы на магнитную доску, составляют из них слова. Иногда даю дополнительное задание: произвести слого-буквенный анализ или придумать предложение с этим словом.

В **игре "Разрезанные буквы"** перед учащимися ставится задача не только составить слова, но и буквы из их частей. Слова я разделила на три степени сложности: из одного, из двух открытых слогов и из двух закрытых слогов. Для составления слов и слогов использую такую игру, как **"Вращающиеся диски".** 3адача учащихся – вращая диски, подобрать к каждому слогу на левом диске слог с правого диска, чтобы получилось слово. Все полученные слова ребята записывают в тетрадь для печатания, используя при этом цветные авторучки.

Начиная **игру "Определи курс движения самолета",** учитель обращается к детям: летчик-командир придумал для вас задание. Он наметил курс движения самолета из одного города в другие. Самолет должен лететь над городами в указанном порядке от меньшего номера города к большему. Номер каждого города зашифрован (записан) примером. Надо расшифровать номера городов и показать линиями, как двигался самолет. Я буду выполнять роль летчика-командира, а вы – роль летчиков-курсантов.

Игровое действие выполняется поэтапно в соответствии с заданием:

1. Расшифровать номера городов (решить примеры).
2. Назвать номера городов по порядку от меньшего к большему.
3. Показать линиями путь движения самолета.
4. Назвать по порядку города, над которыми летел самолет.

Аналогично дети могут определять маршрут движения пароходов, машин и пр.

Для **игры "Контролеры"** учитель распределяет детей на две команды. От каждой команды по очереди вызывает к доске по одному контролеру. Они следят за правильностью ответов: один – за первой командой, другой – за второй.

По сигналу классного руководителя ученики первой команды начинают делать ритмичные наклоны влево и вправо и считают про себя до тех пор, пока учитель не остановит их, например хлопком. После этого они должны хором назвать, сколько наклонов было выполнено. Ученики второй команды по сигналу учителя также начинают делать наклоны, но продолжают счет, начатый первой командой. Например, если первая команда сделала 5 наклонов, то вторая начинает выполнять упражнения и считает: 6, 7, 8 и т. д. Затем по сигналу заканчивает упражнения и называет общее количество наклонов, выполненных двумя командами, например 8. В конце учащиеся должны назвать, сколько же наклонов выполнила вторая команда (ответ – 3).

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