Об обучающих возможностях игр известно уже давно. Используя игры, как средство обучения, многие педагоги отмечают, что они содержат большие возможности для учебного процесса. В игре особенно полно проявляются способности ребёнка. Игры могут использоваться во всех классах, но характер игры и её задачи меняются от класса к классу. На уроке мы имеем дело с особым видом игр - учебными играми. Они отличаются от развлекательных тем, что помимо игрового плана имеют обучающий план и преследуют конкретную методическую цель Педагог чётко и точно представляет себе, какую учебную цель преследует игра, как с её помощью сфокусировать неустойчивое внимание учащихся к материалу урока.

Специфика использования учебных игр состоит в том, что учитель не должен показывать ученикам истинную цель использования игры. В противном случае игра превратится в обычное упражнение.

В проекте «Игротека Ребуса» представлены игровые пособия, помогающие детям успешно овладевать русской орфографией, грамматикой, фразеологией, развитием связной речи. Овладение нормами родного языка, эффективное использование языковых средств закладывает основу для успешной реализации личности в обществе, для формирования духовного богатства человека.

Игровые пособия проекта «Игротека Ребуса» разработаны на основе следующих принципов:

• доступность и узнаваемость игровой формы: лото, домино, парные картинки, разрезные картинки, любимые детьми маршрутные игры («ходилки», «пасьянсы») - всё это переводит учебную ситуацию в план знакомой и любимой игры, поддерживают положительный эмоциональный фон на занятиях;

• ясность игровой задачи и возможность самоконтроля стимулирует интерес ребенка, а взрослым помогает направлять игру на познавательную деятельность;

• вариативность игровых форм, заложенная в каждом пособии, дают воз-можность индивидуально подойти к особенностям восприятия разных детей, осуществить ненавязчивое повторение и закрепление нужных учебных навыков;

• оптимальное сочетание форм занятий - индивидуальной, парной, групповой.

**Комплект игр «Игротека Ребуса»**

В комплект входят следующие игровые пособия:

1. **Орфографический этюд.**

Игра используется при изучении темы «**Безударные гласные в корне слова, проверяемые ударением**»

1. **Орфографический фоторобот.**

Игра используется при изучении темы: «**Звонкие-глухие согласные»**

1. **Привидения в...**

Игра используется при изучении темы: **«Словарные слова»**

Игра используется при изучении темы: **«Непроизносимые согласные».**

1. **Товарищ мягкий знак.**

Игра используется при изучении темы: **«Правописание мягкого знака в именах существительных».**

1. **Чудеса во множественном числе.**

Игра используется при изучении темы: **«Единственное и множественное число имён существительных. Несклоняемые существительные».**

Для достижения поставленных целей изучения русского языка в начальной школе необходимо решение следующих практических задач:

• развитие речи, мышления, воображения школьников, умения выбирать средства языка в соответствии с особенностями и условиями общения;

• освоение первоначальных знаний о лексике, фонетике, грамматике русского языка через игровую деятельность;

• овладение правильно писать, читать, участвовать в диалоге, составлять несложные монологические высказывания.

• воспитание позитивного эмоционально-целостного отношения к русскому языку, чувства сопричастности к сохранению его уникальности и чистоты; пробуждение познавательного интереса к языку, стремление совершенствовать свою речь.

**Использование игровых пособий «Игротека Ребуса» на уроках в начальной школе**

Из опыта работы учителя начальных классов

**Орфографический этюд**

**Тема урока: Правописание безударных гласных в корне слова, проверяемых ударением.**

Цель: развитие орфографической зоркости учащихся

Задачи:

• отработать навыки подбора проверочных слов для правописания безударных гласных в корне слова, проверяемых ударением;

• пополнить словарный запас учащихся.

Оборудование:

• игровое пособие «Орфографический этюд»

• магнитная доска с комплектом магнитов (как вариант игры)

Продолжительность игры: 5-10 минут.

**Ход игры**

Первый вариант

Каждому ученику раздаётся по одной большой карточке или по одной карточке на двоих.

Учитель зачитывает словосочетание на маленькой карточке.

Ученики определяют пропущенную букву, подбирают у себя проверочное слово, поднимают руку, берут карточку и кладут маленькую карточку на проверочное слово на своей большой карточке.

Когда все большие карточки заполнены, маленькие карточки переворачиваются. Если все правильно, должна получиться картинка, на которой можно найти все четыре проверяемых слова.

Завершение игры. Учащиеся друг за другом вслух проговаривают свои

словосочетания, называя при этом проверочные слова.

Второй вариант

Несколько больших карточек размещается на доске при помощи магнитов.

Каждому ученику раздаётся по одной маленькой карточке. Маленькие карточки должны подходить к вывешенным на доске большим карточкам.

Учащимся необходимо поместить свои маленькие карточки на большие. Для этого они читают словосочетание на своей карточке, ищут, на какой большой карточке есть проверочное слово к их слову на маленькой карточке, и помещают на него свою маленькую карточку, прикрепляя магнитом.

Когда все большие карточки заполнены, маленькие карточки переворачиваются. При правильном нахождении проверочных слов из 4-х маленьких карточек при их перевёртывании складывается картинка.

Завершение игры. По одной или нескольким картинкам, в зависимости от времени на уроке, дети составляют предложения и записывают их в рабочую тетрадь.

Полезные советы

1. Чтобы не ошибиться при раздаче больших карточек ученикам, их количество можно рассчитать по формуле: количество детей разделить на 4.

2. Будьте внимательны при раздаче маленьких карточек - они действительно должны подходить к выбранным большим карточкам.

3. Чтобы избежать суматохи и толкотни у доски, на первых порах можно большие карточки распределять по рядам. На определенной части доски (или на определенной парте) располагаются карточки для определенного ряда. Каждый ряд работает со своими карточками.

4. Игра «По рядам» лучше подходит для начала освоения игры. В дальнейшем можно переходить на поиск проверочного слова на всех вывешенных карточках, а не только для определенного ряда.

5. Если у вас осталось время на уроке, вы можете дополнительно поработать со сложившейся на большой карточке картинкой. Например, составить и записать связный рассказ. На следующем уроке подобное задание можно сделать с другой полученной картинкой.

6. Изученные словосочетания обязательно включайте в словарные диктанты. Тогда вы сразу увидите результат игры. Если какие-то словосочетания вызывают у детей трудности, то просто чаще играйте именно с этими карточками.

**Орфографический фоторобот**

Тема урока: **Правописание звонких-глухих согласных в корне слова.**

Цель: развитие орфографической зоркости учащихся.

Задачи:

• отработать навыки подбора проверочных слов для правописания звонких- глухих согласных в корне слова;

• пополнить словарный запас учащихся.

Оборудование:

• игровое пособие «Орфографический фоторобот»

• магнитная доска с комплектом магнитов (как вариант игры)

Продолжительность игры: 5-10 минут.

**Ход игры**

Первый вариант

Каждый ребёнок получают большую карточку, на которой написаны парные согласные. Если больших карточек на всех не хватает, можно раздавать одну карточку на парту.

Маленькие карточки остаются у учителя.

Учитель зачитывает словосочетания на маленьких карточках, ученик

определяет пропущенную букву и выясняет, нужна ли ему эта карточка.

Тот, кто первый определил буквы, подбегает к учителю, забирает карточку и кладёт её на нужную букву словом вверх.

Когда все карточки розданы, дети переворачивают все свои карточки и смотрят, сложилась ли правильная картинка с изображением робота.

Завершение игры. Друг за другом вслух дети проговаривают свои словосочетания, называя при этом проверочные слова.

Второй вариант

Несколько больших карточек размещается на доске при помощи магнитов.

Каждому ребёнку раздается по одной маленькой карточке.

Ученикам необходимо свои маленькие карточки правильно поместить на большие. Для этого они читают словосочетание на своей карточке и ищут, на какой большой карточке, есть нужная буква к их слову на маленькой карточке, и, прикрепляя магнитом, помещают на него свою маленькую карточку.

Когда все карточки розданы, дети переворачивают все свои карточки и смотрят, сложилась ли правильная картинка с изображением робота.

Завершение игры. Словосочетания с проверочными словами записываются под диктовку в тетрадь.

**Каждому слову своё место**

Тема урока: **Словарные слова**

Цель: развитие орфографической зоркости учащихся

Задачи:

• отработать навыки правописания словарных слов;

• пополнить словарный запас учащихся.

Оборудование:

• игровое пособие «Каждому слову своё место»;

• магнитная доска с комплектом магнитов (как вариант игры).

Продолжительность игры: 5-10 минут.

**Ход игры**

Первый вариант

Каждый ребёнок получают большую карточку, на которой написаны гласные. Если больших карточек на всех не хватает, можно раздавать одну

Маленькие карточки остаются у учителя.

Учитель зачитывает словосочетания на маленьких карточках, ученик определяет пропущенную букву и выясняет, нужна ли ему эта карточка.

Тот, кто первый определил букву, подбегает к учителю, забирает карточку и кладёт её на нужную букву словом вверх.

Когда все карточки розданы, дети переворачивают все свои карточки и смотрят, сложилась ли правильная картинка с изображением лица.

Завершение игры. Друг за другом вслух дети проговаривают свои

словосочетания, выделяя при этом голосом безударную гласную.

Второй вариант

Несколько больших карточек размещается на доске при помощи магнитов.

Каждому ребёнку раздается по одной маленькой карточке.

Ученикам необходимо свои маленькие карточки правильно поместить на большие. Для этого они читают словосочетание на своей карточке, и ищут, на какой большой карточке, есть нужная буква к их слову на маленькой карточке, и, прикрепляя магнитом, помещают на него свою маленькую карточку.

Когда все карточки розданы, дети переворачивают все свои карточки и смотрят, сложилась ли правильная картинка с изображением лица.

Завершение игры. Словосочетания записываются под диктовку учителя в рабочую тетрадь.

Полезные советы

1. Чтобы не возникала ситуация, когда кто-то быстро заполнил свою карточку и ему нечего делать, можно сначала зачитывать все слова, в которых пропущена одна и та же буква. Например, все слова, в которых пропущена буква «а», затем все слова, в которых пропущена буква «о».

2. Правила у игр «Орфографический фоторобот» и «Каждому слову своё место» одинаковые, поэтому после изучения безударных гласных и парных звон-ких/глухих согласных, играть в них можно одновременно. Для этого:

• раздаются все большие карточки из двух игр.

• учитель зачитывает словосочетание на маленьких карточках.

• ученикам надо будет назвать правило, на которое было зачитано или на-писано словосочетание, а затем, забрав маленькую карточку, выложить её на нужную большую. После этого произвести проверку.

3. Иногда возникает ситуация, когда у учителя остаются карточки, но никто их не хочет брать. Это значит, что кто-то неправильно выбрал карточку для себя.

Чтобы исправить ситуацию, все карточки переворачиваются, и находится тот, кто ошибся. После этого проводится обмен карточек, чтобы у всех всё получилось. Обязательно создайте ситуацию успеха! Для этого все вместе должны . правильно запомнить слово, которое вызвало затруднение. Такие ситуации могут возникать, когда освоение игры только начинается или когда класс одновременно играл в обе игры.

4. Часто дети, которые первыми заполнили карточки, начинают помогать I другим. Ничего страшного, но надо научить этих детей тому, чтобы они действительно помогали, а не работали за других. Главный результат этих игр - запоминание написания слов всегда достигается. Дети любят, когда эти слова потом вставляются в словарные диктанты. \

5. Все игры можно использовать в начале урока, как орфографическую разминку, в конце урока, как повторение и закрепление. Так как во время большинства игр дети подвижны, то их можно использовать и в середине урока вместо физкультминутки.

6. По времени на уроке игра занимает от 10 мин, когда только начинают разучивать игру, до 5 мин, когда игра освоена. Для экономии времени на уроке карточки можно раздать на перемене. Если в игры играть постоянно, то дети привыкают и не трогают карточки раньше времени.

7. Необходимо ввести правило для всех используемых игр на уроке: нельзя переворачивать карточки до конца игры.

8. Так как карточки небольшого размера, то, если есть возможность, лучше дублировать ответы детей на большом экране интерактивной доски, но и без этого игры проходят с успехом.

9. В тех вариантах игр, где учитель зачитывает слова, лучше это делать на каждом уроке, увеличивая скорость чтения.

10. Данные игры можно использовать не только на уроках и на занятиях кружка, в группе продленного дня, но и как материал для конкурсов по русскому языку. Каждой команде раздается несколько больших карточек и соответствующее количество маленьких карточек. Команды должны быстро заполнить все большие карточки и получить правильные картинки. Маленьких карточек по количеству может быть больше, чтобы остались лишние. Тогда выбор затрудняется, а азарт прибавляется.

**Товарищ мягкий знак**

Тема урока: **Написание мягкого знака в именах существительных после шипящих.**

Цель: развитие орфографической зоркости учащихся.

Задачи:

• отработать навыки правописания мягкого знака;

• пополнить словарный запас учащихся.

Оборудование:

• игровое пособие «Товарищ мягкий знак»;

• магнитная доска с комплектом магнитов (как вариант игры).

Продолжительность игры: 5-10 минут.

Ход игры

Первый вариант

Каждому ребёнку раздается по большой карточке.

Учитель показывает маленькую карточку той стороной, на которой написано слово с пропущенной буквой, зачитывая его; или просто зачитывает слова, не показывая карточку.

Ученик, который считает, что эта карточка нужна ему, берет её, прикладывает к своей большой карточке или сверху или снизу, находит правильно написанное слово с одной из четырёх сторон.

Завершение игры. Полученные слова можно записать в тетрадь по столбикам: с мягким знаком или без него. Или на одном уроке записать только слова с «ь», на другом слова без « ь».

Второй вариант

Детям раздаётся по одной маленькой карточке со словами.

Они определяют, надо ли в их слове писать «ь» или нет, и выстраиваются с карточками друг за другом в двух проходах между рядами. В один проход встают дети, в чьих словах надо писать «ь», в другой - в чьих не надо.

Дети по очереди подбегают к доске, прикладываю свою карточку к нужной части большой карточки. Найдя правильно написанное слово, ученик оставляет свою карточку на доске, в соответствующем столбике, а сам садится на место.

Если слово не найдено, значит, ребёнок ошибся. Он со своей карточкой переходит в конец другой очереди.

Когда все дети сядут на свои места, игра заканчивается.

Завершение игры. Слова записываются в тетрадь в два столбика: в один с мягким знаком, в другой, слова без мягкого знака.

Полезные советы

1. На уроке используем только вариант игры с карточками. Вариант игры с игровым полем можно использовать во время перемен или на кружке.

2. Иногда некоторые дети в начале первого варианта игры, когда на большой карточке открыты еще оба поля, начинают хитрить. Они первыми поднимают руки и берут карточку, не зная еще, куда её приложить. А потом просто смотрят, куда она подходит, пробуя и к одной части приложить и к другой. Следите, чтобы этого не было. Спрашивайте у детей, на какую часть большой карточки, с мягким знаком или без мягкого знака он её положит.

3. Можно провести соревнование: кто за определенное время (1-2 мин) больше вспомнит слов, в которых надо или не надо писать мягкий знак... Но это лучше делать, когда игра хорошо освоена и написание слов уже не вызывает у детей затруднения.

**Привидения в...**

Тема урока: **Правописание непроизносимых согласных**

Цель: развитие орфографической зоркости учащихся

Задачи:

• отработать навыки правописания непроизносимой согласной;

• пополнить словарный запас учащихся.

Оборудование:

• игровое пособие «Привидения в...»;

• магнитная доска с комплектом магнитов (как вариант игры).

Продолжительность игры: 5-10 минут.

Ход игры

Первый вариант

Каждому ребёнку раздается по большой карточке.

Учитель показывает маленькую карточку той стороной, на которой написано слово с пропущенной буквой, зачитывая его. Ученик, у которого на карточке проверочное слово, берет ее, переворачивает и прикладывает к своей большой карточке. Если он взял карточку правильно то, с верхней или с нижней стороны маленькой карточки появиться правильно написанное слово.

Завершение игры. Проверочное и полученное слово записывают в тетрадь.

Второй вариант

На доске при помощи магнитов прикрепляются большие карточки. Детям выдаются маленькие.

По очереди ученики выходят к доске, находят свое проверочное слово и прикрепляют его магнитом к большой карточке.

Завершение игры. Ученики друг за другом произносят пары слов, составленные на доске, выделяя голосом непроизносимую согласную.

Полезные советы

1. Можно провести соревнование: кто за определённое время (1-2 мин) больше вспомнит и запишет пар слов с непроизносимой согласной. Но это лучше делать, когда игра хорошо освоена и написание слов уже не вызывает у детей затруднения.

2.Вариант игры с игровым полем можно использовать во время перемен или на кружке.

**Чудеса во множественном числе**

Тема урока: **Единственное и множественное число имён существительных. Несклоняемые существительные.**

Цель: определение и изменение числа имён существительных

Задачи:

• отработать навыки образования единственного и множественного числа;

• пополнить словарный запас учащихся.

Оборудование:

• игровое пособие «Чудеса во множественном числе»;

• магнитная доска с комплектом магнитов (как вариант игры).

Продолжительность игры: 5-10 минут.

Ход игры

Раздайте детям синие карточки, на которых написаны существительные в единственном числе, но имеющие и форму множественного числа.

Попросите детей изменить слова, поставив их в форму множественного числа. Полученные пары записываются в тетрадь под диктовку детей. Каждый ребенок диктует свою пару. Работа ведется по цепочке. Если у кого-то не получается форма множественного числа, то можно обратиться к проверочной таблице, которую заранее вывешивают на доске.

Такую же работу проделайте с карточками красного цвета, на которых написаны существительные во множественном числе.

Завершение игры. Ученики записывают в тетрадь полученные пары слов.

Полезные советы

1. Игра «Чудеса во множественном числе» является игрой-ходилкой, и на уроке в неё играть неудобно. Данный вариант игры предлагаем для работы в кружке или в группе продлённого дня.

2. Только после того, как все дети научатся образовывать форму множественного числа, следует добавить синие карточки, на которых написаны слова в единственном числе, но не имеющие формы множественного числа. Вот тут-то без проверочной таблице вам вряд ли придётся обойтись. Если тема изучается впервые, то вот вам и проблема. 3. Если тема изучается не впервые, то можно раздавать сразу разные карточки, и дети должны определить, изменяется это слово или нет. И если изменяется, то изменить его.

4. Маленькие карточки можно оставить на перемене или после уроков на отдельном столе, а на доску повесить проверочную таблицу. Будьте уверены, дети этим воспользуются. Они попытаются проверить слова и не только свои. Не мешайте им, сделайте вид, что не заметили. Ведь главное, чтобы они научились изменять слова и находить неизменяемые слова. После урока не снимайте сразу таблицу, пусть повисит. Может, она кому-то еще нужна.

5. Если слова не записывать в тетрадь, а просто называть формы слов, то игру можно использовать как орфографическую минутку, каждый день меняя маленькие карточки. Обмениваться карточками дети могут друг с другом.

Не жалейте времени на уроке на игру, результат этого стоит: у детей увеличивается скорость чтения, обогащается и активизируется словарный запас, повышается грамотность. И обязательно не забудьте выделить время на то, чтобы рассмотреть полученные картинки и посмеяться как над своими картинками, так и над теми, которые получились у других. Смех поднимает настроение, и учёба даётся легче. Известная истина: учиться надо весело.