**«Дидактические игры на уроках чтения и развития речи»**

**(Для 1-2 класса)**

Одним из эффективных средств развития интереса к учебному предмету является использование на уроках дидактических, грамматических игр и занимательного материала, что способствует созданию у учеников эмоционального настроя, вызывает положительное отношение к выполняемой работе, улучшает общую работоспособность, дает возможность повторить один и тот же материал разными способами. Дидактические игры способствуют развитию мышления, памяти, внимания, наблюдательности. В процессе игры у детей вырабатывается привычка мыслить самостоятельно, сосредотачиваться, проявлять инициативу. Дидактическая игра имеет две цели: одна из них обучающая, которую преследует взрослый, а другая игровая, ради которой действует ребенок. Важно, чтобы эти две цели дополняли друг друга и обеспечивали усвоение программного материала.

**«Помоги слову найти последнюю букву»**

*Оборудование*: касса букв и слогов.

*Описание игры*. Учитель выставляет (пишет на доске) в два столбика начала слов и их последние буквы:

**СЛО З**

**ГЛА М**

**СТО К**

**ГРО Н**

**КРИ Л**

**ПЛО Б**

**ГРИ В**

Ученик по вызову учителя соединяет начало слова с буквой и прочитывает получившееся слово.

Может быть, и такой вариант игры: задание размещается на индивидуальных карточках. Победителем является тот, кто раньше других выполнит задание.

**«Наоборот»**

*Оборудование:* карточки слов.

*Описание игры*. Учитель называет слова, дети из карточек слов, выставленных на доске, выбирают те, на которых даны слова с противоположным значением.

**«Отгадай и прочитай»**

*Оборудование*: карточки слов.

*Описание игры*. На доске выставляются карточки слов. Учитель читает значение слова, дети по значению находят нужное слово.

Например, учитель называет значение слова: « Место, где изготавливают и продают лекарства», а вызванный к доске ученик среди выставленных слов находит нужное – *аптека.*

**«Кто знает, пусть продолжает»**

*Оборудование:* карточки слов.

*Описание игры*. На доске выставляются карточки со словами, обозначающими видовые понятия (*стол, роза, петух, капуста, диван, лилия*, *гусь, помидор, кровать, курица, гладиолус* и др.). Учитель называет родовое понятие (обобщающее слово): овощи. Дети читают слова и называют те, которые относятся к данному роду: *капуста, помидор.*

**«Универмаг»**

*Оборудование*: карточки слов.

*Описание игры*. Учитель сообщает детям игровую ситуацию: открывается новый универсальный магазин. Витрины и полки пока пусты. Необходимо разместить товары по отделам: одежда, мебель, посуда, обувь и др. Вызванный ученик берет из стопки карточку со словом, читает его и помещает в нужный отдел - выставляет под плакатом – названием отдела.

Вариант 1. Ученики разбиваются на группы. Каждая группа должна отобрать товары в свой отдел: выбрать те карточки, на которых написаны названия соответствующих товаров.

Вариант 2. Меняется игровая ситуация: необходимо навести порядок на полках. На каждой полке среди карточек с названием товаров данного отдела находится карточка с названием товара из другого отдела. Необходимо прочитать слова, найти лишнее слово и передать карточку в соответствующий отдел.

**«Слог или слово»**

*Описание игры.* Учитель записывает на доске трехбуквенные слоги и слова. Дети должны как можно быстрее прочитать материал и выписать в тетрадь только слова.

Может быть и такой вариант игры: одна группа детей выписывает только слова, другая – только слоги.

Например: САД, МАК, КРО, ТРА, РОТ, СМИ, СОН, ШКИ, ШУМ, НИТ.

**«Поймай выделенное слово»**

*Описание игры.* На доске в столбик написаны четыре-пять слов. Рядом с каждым из них за вертикальной чертой в строчку написано само это слово и несколько слов, близких к нему по буквенному составу. Вызванный ученик читает слово, находит его среди тех, что размещены за чертой и подчеркивает его.

Например:

**ЛИСА липа, лис, лира, лиса, киса**

**ЛАК лук, лак, сук, мак, рак, лак**

**ЛАПА липа, лапа, папа, лиса**

**ЛИЗА Лида, Липа, Лида, Лида**

Материал для игры можно предложить на индивидуальных карточках.

**«Слоговой конструктор»**

*Оборудование*: слоговые карточки.

*Описание игры*. На наборном полотне в два столбика выставлены слоговые карточки (слоги можно просто написать на доске). Учитель сообщает игровую ситуацию: «Вы играете в слоговой конструктор. Из деталей – слогов нужно собрать слова. Для этого к каждому слогу первого столбика нужно подобрать подходящий слог из второго столбика». Вызванный к доске ученик переставляет слоги второго столбика в правильном порядке ( или соединяет нужные слоги на доске):

**РА СИ**

**ГУ РЫ**

**КУ НА**

**Дети хором читают получившиеся слова: РАНА, ГУСИ, КУРЫ.**

Вариант игры : задания такого рода помещены на отдельных карточках, и каждый ученик работает с индивидуальной карточкой.

**«Бюро находок»**

*Оборудование*: касса букв.

*Описание игры*. На наборном полотне слова, в которых одна из букв пропущена. Рядом стоит ученик с набором букв (бюро находок). Вызванный ученик молча читает слово, решает, какая буква пропущена, и обращается в бюро находок: «Мое слово потеряло букву А». Ему выдается нужная буква, он вставляет ее в слово, класс хором читает его.

**«Подпиши картинки»**

*Оборудование*: предметные картинки.

*Описание игры*. Каждый ученик получает 4-5 предметных картинок. Учитель одно за другим открывает написанные на доске слова. Дети молча читают слово и, если у них есть соответствующая картинка, переворачивают ее обратной стороной. После того, как все слова будут прочитаны , дети называют картинки, которые остались неперевернутыми. Проигрывает ряд, в котором есть ученики, не закрывшие рисунки.