**Игры для первого класса, в которые включены
элементы поиска и** **творчества**

**Определи курс движения самолёта**

**Дидактическая цель:** учить составлять примеры по ответу, воспроизводить порядок чисел при счёте и определять направление движения самолёта.

**Содержание игры.**

Учитель обращается к детям: «Лётчик-командир придумал для вас задание. Он наметил курс движения самолёта из одного населённого пункта в другие, обозначив каждый пункт маршрута своим номером. Самолёт должен лететь над городами в порядке следования от меньшего числа к большему. Номер каждого города записан частично – дан только ответ. Чтобы определить номера городов, надо составить примеры по данному ответу. Далее надо показать штрихами (маленькими линиями), как двигался самолёт. Для этого мелом сделать круг над городом № 1 и лететь к городам № 2, 3 и т. д., делая над каждым из них круг». Учитель выполняет роль лётчика-командира, а роли лётчиков-курсантов – ученики.

Игровые действия выполняются поэтапно в соответствии с заданиями:

1. Дети шифруют номера посёлков (составляют примеры по заданному ответу). С этой целью каждый из них составляет из разрезных карточек пример, вставляя его в наборное полотно. Наиболее сложный пример записывается на доске.

2. Ученики по порядку называют номера населённых пунктов от меньшего числа к большему.

3. Учащиеся поочерёдно показывают пунктирными линиями на доске путь движения самолёта.

4. По цепочке дети рассказывают, в каком направлении двигался лётчик.

Аналогично дети могут определить маршрут движения пароходов, машин (от дальних пунктов к ближним – от больших чисел к меньшим).

**Угадай загадки Весёлого Карандаша**

**Дидактическая цель:** составление из кругов, квадратов, треугольников разных рисунков.

**Содержание игры.**

На магнитной доске расположены фигуры: круг, треугольник, квадрат. Учитель говорит детям, что в гости пришёл Весёлый Карандаш, он предлагает загадки: «Что можно нарисовать, используя квадрат? Треугольник? Составьте из любой фигуры рисунок, какой вам больше нравится».