

Акмолинская область
Жаксынский район
ГУ « Жаксынская средняя школа №2

Сборник
дидактических
игр
1-4 классы

Составитель: Геращенко Л.Н.-
учитель начальных классов

Жаксы – 2015г

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Введение	3
Глава 1.	
1. 1. Игры на уроках обучения грамоте	8
1. 2. Игры на уроках русского языка	15
1. 3. Игры на уроках математики.....	19
1.4. Игры на уроках литературного чтения	25
1.5. Игры на уроках окружающего мира.....	28
Глава 2.	
2. 1. Игры на развитие мышления.....	38
2. 2. Игры на развитие внимания	42
2. 3. Игры на развитие памяти	45
2. 4. Игры на развитие воображения	48
4. Библиография	50

ВВЕДЕНИЕ

Игра – это жизненная лаборатория детства, дающая тот аромат, ту атмосферу молодой жизни, без которой эта пора ее была бы бесполезна для человечества. В игре, этой специальной обработке жизненного материала, есть самое здоровое ядро разумной школы детства.

С. Т. Шацкий

Проходит время, ребенок подрастает, и вот ему уже пора идти в первый класс. В школе ему придется столкнуться с множеством трудностей, получить огромное количество новых впечатлений, приобрести принципиально иной, чем в семье опыт общения. Все это требует немало усилий как умственных, так и эмоциональных. Процесс овладения новыми знаниями и навыками будет протекать для ребенка легче и эффективнее, если педагоги смогут внести в него определенную долю игры. Эта форма умственной деятельности является для ребенка привычной, а потому помогает ему справиться с трудностями, ожидающими его в первые годы обучения.

Игра является основным видом деятельности ребенка, начиная практически от рождения. Вообще термин «игра» включает в себя разнообразные виды деятельности. Именно она играет большую роль в формировании и развитии умственных, эмоциональных, физических и творческих способностей ребенка. Игра помогает развивать память, мышление, воображение, внимание. Одиночная игра развивает индивидуальные качества ребенка, знакомит его с характеристиками и свойствами тех или иных предметов. Игра в группе приучает ребенка к общественной жизни, социальным ролям и отношениям между людьми. Ролевые игры

помогают ученику осваивать нормы и стереотипы поведения в современном обществе. Таким образом, можно дать игре четкое определение. Игра представляет собой вид деятельности, в которой человек добровольно принимает участие и получает удовольствие и возможность исследовательского поведения.

Игра — самый древний способ передачи знаний от поколения к поколению. Девочки играют в куклы, чтобы подготовиться к роли жены и матери, мальчики — в машинки, чтобы стать главным автолюбителем в семье. И только школьные учителя предпочитают игре с учениками серьезную дидактику. Почему же? Очевидно, потому, что в многочисленных определениях игровой деятельности подчеркивается отсутствие практической направленности, ориентации на результат. А обучение, как учит педагогика, — это целенаправленная деятельность, которую учитель по роду своей профессии призван организовывать. Однако это противоречие снимается, как только мы добавляем понятие *«дидактическая», «педагогическая» игровая деятельность*, ибо в таком случае цель задается учителем.

Рассматривая игру как всеобщую, спонтанно возникающую форму воспитания, известный психолог **Д. Б. Эльконин** подчеркивал, что ни один другой вид деятельности не образует вокруг себя такого мощного «педагогического поля». **Л.С. Выготский** видел в игре неиссякаемый источник развития личности, сферу, определяющую «зону ближайшего развития», в игре возможны высшие достижения ребенка, которые завтра станут его реальностью...

Интерес детей в *дидактической игре* перемещается от игрового действия к умственной задаче. Дидактическая игра является ценным средством воспитания умственной активности детей, она активизирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В ней дети охотно преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. Она помогает сделать любой учебный материал увлека-

тельным, вызывает у учеников глубокое удовлетворение, создает радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний.

Высоко оценивая значение игры, **В.А. Сухомлинский** писал: *«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».*

В дидактических играх **ребенок наблюдает, сравнивает, сопоставляет, классифицирует** предметы по тем или иным признакам, **производит** доступные ему анализ и синтез, делает обобщения.

Игре свойственны определенный темп, ритм; в процессе ее недопустимы пространные объяснения; правила должны излагаться кратко, доступно, лаконично. Снижает интерес обилие замечаний дисциплинарного характера, пассивное ожидание ребенка своего участия в игре.

Учитель должен сам показать живой интерес к игре, увлечь учащихся. В некоторых играх он создает ситуацию ожидания, загадочности. Успех игры зависит от того, как учитель ее проводит. Вялость, безразличие улавливается детьми и интерес к игре быстро угасает.

Форма проведения игры может быть разной:

- Коллективной;
- Групповой;
- Индивидуальной.

Дидактические игры представляют возможность развивать у детей произвольность таких психических процессов, как внимание и память. Игровые задания развивают у детей смекалку, находчивость, сообразительность. Многие из них требуют умения построить высказывание, суждение, умозаключение; требует не только умственных, но и воле-

вых усилий - организованности, выдержки, умения соблюдать правила игры, подчинять свои интересы интересам коллектива.

Дидактические игры конструируются по-разному.

В некоторых из них есть все элементы ролевой игры: сюжет, роль, действие, игровое правило, в других – только отдельные элементы: действие или правило или то и другое.

Поэтому по структуре дидактические игры делятся на: сюжетно-ролевые и игры-упражнения, включающие только отдельные элементы игры. При подборе игр важно учитывать наглядно-действенный характер мышления младшего школьника. Необходимо также помнить и о том, что игры должны соответствовать полноценному всестороннему развитию психики детей, их познавательных способностей, речи, опыта общения со сверстниками и взрослым, прививать интерес к учебным занятиям, формировать умения и навыки учебной деятельности, помогать ребенку овладевать умением анализировать, сравнивать, абстрагировать, обобщать.

В этом сборнике собран интересный и полезный материал, который можно учителю начальной школы включить в ход уроков: разнообразить его, дать возможность ученикам несколько минут отдохнуть, восстановиться физически и эмоционально. Развивающие игры разделены в соответствии с основными уроками начальной школы: русский язык, математика, обучение грамоте, окружающий мир, изобразительное искусство. Отдельной главой идут игры следующих направлений: по развитию познавательных процессов: мышления, внимания, памяти, воображения младших школьников. Предлагаемые игры помогут учащимся, с одной стороны, лучше усвоить изучаемый материал, а с другой – снимут напряжение и усталость. Игры подобраны несложные по содержанию, соответствующие умственному развитию детей 7-10 лет.

Игровая деятельность как элемент урока может применяться на любом этапе его — от проверки домашнего задания до выполнения проверочной работы и обобщения.

В основе предлагаемых материалов лежит идея использования в обучении младших школьников игр. В игре для ребенка появляется возможность добывать знания самостоятельно; он ощущает радость успеха и уверенность в своих силах. Каждый педагог может найти несколько минут в учебном дне для того, чтобы окунуться с младшими школьниками в игровую деятельность. Игры повышают эмоциональный тонус школьника, а без положительных эмоций не может быть плодотворной учебной деятельности. Использование игровых технологий несомненно даст заметный эффект в развитии детей, а также, улучшит эмоциональное состояние детей, поддержит у младших школьников интерес к учебной деятельности, минуя неблагоприятные тенденции школьного обучения.

Глава 1.

1.1. ИГРЫ НА УРОКАХ ОБУЧЕНИЯ ГРАМОТЕ

«Сколько звуков в слове?»

Цель: развивать фонематический слух

Учитель читает стихи С.Я. Маршака:

Дама сдавала багаж:

Диван,

Чемодан,

Саквояж

Картину,

Корзину,

Картонку

И маленькую собачонку.

Детям раздаются картинки с изображением перечисленных предметов. Учитель обращается к каждому из них с вопросом: сколько звуков в слове? Давайте скажем это слово вместе.

«Найди картинке ее домик»

Цель: активизировать знания детей о гласных и согласных звуках.

Для этой игры-соревнования потребуется два картонных домика с кармашками для картинок: один – с красным кружком – символом на крыше, другой – с синим и набор предметных картинок.

Детям предлагается, подходя по очереди к столу педагога, взять одну из картинок, назвать изображенный на ней предмет и, выделив в его названии первый звук, определить, гласный он или согласный. В зависимости от этого картинка помещается в один или другой домик. Игра продолжается до тех пор, пока все картинки не будут разложены по местам.

«Найди лишнюю букву»

Цель: закрепить знания детей об изученных буквах, учить классифицировать их проводя анализ внешнего вида буквы.

Игра интересна тем, что позволяет детям по предложению педагога проводить классификацию букв по самостоятельно найденному основанию. Но для этого дети должны провести тщательный анализ внешнего вида букв и определить, чем похожи две от них и чем отличается третья буква. Победителем игры может стать тот, кто предложит большее число адекватных вариантов выделения «лишней» буквы.

- МНК
- ОСЮ
- ЙКП
- МИШ
- ТПХ и т.д.

«Правильно – неправильно»

Цель: учить узнавать буквы, анализируя их внешний вид.

Для игры потребуется комплект карточек-букв выполненных печатным шрифтом в правильном и неправильном (перевернутом или зеркальном) исполнении.

Между участниками игры может быть устроено командное или индивидуальное первенство, в ходе которого определяется, кто же правильнее и быстрее всех разделит карточки на группы – с правильно и неправильно написанными буквами.

«Прописная и печатная»

Цель: закреплять знания о печатных и прописных буквах.

В качестве игрового материала ученикам предлагается набор карточек с изображением прописных и печатных букв. Игровое задание – как можно быстрее и правильнее найти для каждой печатной буквы ее прописной вариант.

«Заглавная или строчная»

Цель: учить соотносить заглавные и строчные буквы.

В качестве игрового материала ученикам предлагается набор карточек с изображением прописных и заглавных букв. Игровое задание – как можно быстрее и правильнее найти пары: заглавная + прописная. С этими же буквами можно дать другое задание: самостоятельно найти признак, по которому все карточки можно разделить на две группы.

«Построим дом»

Цель: учить слышать звук [р] в и находить его место в слове.

Учитель говорит, что собирается изобразить дом, и рисует одну стену. Ученики должны назвать части дома, которые нужно дорисовать. Называть можно только те слова, в которых есть звук [р]: крыша, чердак, карниз, рама, крыльцо, труба. Все называемые предметы педагог схематически рисует на доске.

«Магазин»

Цель: закреплять умение подбирать слова с заданным звуком и указывать его место в слове.

В «Магазине» можно «покупать» только те предметы, в названиях которых есть звук [с]. Дети называют слова: масло, соль, сахар, сухари, колбаса, сыр, сало, сок, капуста, свекла и т.д. после того, как запас слов - названий предметов со звуком [с]

«Переключка»

Цель: учить слышать звук и находить его место в слове.

Педагог называет попеременно разные звуки – гласные и согласные. Дети, имена которых начинаются с названного звука, встают.

«Полубуковка»

Цель: закрепить знания о графическом виде буквы.

Учитель медленно показывает из-за ширмы букву, начиная с ее верхней части, нижняя часть буквы остается закрытой. Дети должны мысленно дорисовать контур буквы по памяти и узнать ее. После того, как буква будет названа, педагог показывает ее целиком.

«Абвгдейка»

Цель: закреплять знания о твердых и мягких звуках.

Для игры заготавливаются 33 карточки со всеми буквами алфавита. (Желательно расположить на карточках по две картинки. Если это согласная буква, обозначающая два звука, то название предмета на одной картинке должно начинаться с мягкого согласного, а другого – с твердого согласного. Например, на карточке с буквой М с одной стороны нарисован мишка, с другой – мышка. Буквы Ъ, Ь, Ы печатаются без картинок.)

Каждая карточка разрезается посередине.

Вариант 1.

Учитель оставляет себе карточки с изображением правой половины буквы, а карточки с изображением левой половины буквы раздает детям. Правую половину буквы показывает детям. Тот, у кого находится левая половина, выходит, складывает букву и называет ее.

Вариант 2.

Детям раздаются карточки, с которыми они расходятся по классу. По сигналу учителя «Все в пары!» каждый ученик ищет товарища с парной карточкой.

«Сколько и какие?»

Цель: закреплять знания учащихся о графическом виде букв.

Педагог обращается к детям:

- Воробей и скворец решили научиться читать, но не знали, как это сделать. Взяли они сухие прутики и начали составлять буквы. У воробья было три прутика, а у скворца – два. Сколько букв и какие получились у птиц?

Класс делится на две команды. Команда «воробьев» составляет буквы из трех палочек (А, П, Н, Ч, И, К,С), команда «скворцов» - из двух (Г, Т, Х, Л, У). Побеждает команда, которая быстро и правильно составит все возможные буквы.

«Телеграф»

Цель: закрепить умение делить слова на слоги.

Основным игровым действием является отхлопывание в ладоши количества слогов в слове. Сначала учитель называет слова, а дети отхлопывают количество слогов.

«Живые слоги»

Цель: закрепить знания о слогах.

К доске вызываются 10 человек, которые строятся в две шеренги.левой пятерке даются согласные буквы, правой – гласные. По сигналу учителя дети сходятся попарно, поднимая вверх буквы. Сидящие за партами ученики хором читают получившийся слог.

«Договори слово»

Цель: вырабатывать навык деления слова на слоги, научить выделять закрытый слог.

ши__навет__ка

ти__насам__ка

лод__кашу__ка

«Цепочки слов»

Учитель выкладывает на наборном полотне какое-либо слово. Ученики читают его, после чего закрывают глаза. В это время педагог меняет в слове букву и предлагает детям открыть глаза, быстро прочитать слово и сказать, что изменилось.

Вариант. Учитель выкладывает на доске слово из букв разрезной азбуки и предлагает превратить его в новое слово, изменив, убрав или добавив одну букву. Например, от слова

«май» в соответствии с правилами игры можно получить слова: май – мак – рак – лак – лук – сук – суп – суд – сад – сам – сама – мама – Маша – наша – каша – кашка – кошка и т.д. освоив трехзвуковые слова, школьники переходят к четырех- и пятизвуковыми словами.

«Лишнее слово»

Цель: учить классифицировать слова по одному общему признаку и назвать его.

На фланелеграф вывешиваются ряды слов (в каждой строке 4 слова, из которых три можно по различным причинам объединить в одну группу и дать одно название, а одно слово к этой группе не относится).

Перевернем лишнее слово, появится только его первая буква. По первым буквам лишних слов можно будет прочесть слово.

Ученики делятся на две команды. Строятся в шеренги. Выполняя упражнения эстафеты, выполняют задание на фланелеграфе.

Побеждает та команда, которая первой прочитает зашифрованное слово.

Задание для первой команды:

1. Рубашка, брюки, майка, ботинки.
2. Тюльпан, роза, ландыш, ель.
3. Дуб, клен, береза, ромашка.
4. Муха, бабочка, стрекоза, енот.
5. Книга, журнал, газета, глаза.
6. Класс, доска, школа, имя.
7. Виноград, яблоко, груша, торт.
8. Иванов, Петров, Сидоров, Елена.

Ответ: БЕРЕГИТЕ

Задание для второй команды:

1. Пляж, песок, солнце, зима.
2. Лес, трава, ёлки, дом.
3. Гусь, утка, курица, окунь.
4. Вилка, нож, ложка, расческа.

5. Туфли, сапоги, валенки, очки.
6. Весло, карандаш, кисть, ручка.
7. Сказка, стихи, песня, ь.
8. Зима, лето, осень, Европа.
9. Ответ: ЗДОРОВЬЕ

«Сколько звуков в слове?»

Цель: закреплять умение определять количество букв и звуков в словах.

Присядайте столько раз, сколько звуков в слове осень.

Подпрыгните столько раз, сколькими буквами записано это слово (открыть запись слова на доске).

Наклонитесь столько раз, сколько букв в слове еж (слово записано на доске).

Потянитесь столько раз, сколько звуков в этом слове.

«Какой звук новый появился?»

Цель: развивать фонематический слух, быстроту мышления.

сон-стон

каска – краска

ролик-кролик

сок-сток

салка – скалка

тучка – штучка

сук – стук

кошка – крошка

кот - крот

«Большая буква»

Цель: повторить правила написания имен собственных, названий рек, городов, кличек животных.

Если названные мною слова надо писать с большой буквы – поднимайте руки вверх, если с маленькой – присядайте.

Барсик, котенок, город, Воронеж, Никита, река, Волга, собака, Дружок, воробей, урок.

«Мягкий знак»

Цель: повторить изученные правила о мягком знаке.

Если в названных словах мягкий знак служит для обозначения мягкости согласного – выполняйте приседание, для разделения согласного и гласного – рывки руками.

Царь, льдина, волчьи, варенье, радость, соловьи, тьма, здоровье, лень, соль.

1.2. ИГРЫ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА

«Словарные слова»

Цель: активизировать знания детей о словарных словах.

-Ребята, после окончания физкультминутки вы запишите словарные слова, которые сможете запомнить из текста стихотворения, а также слова, которые сможете расшифровать.

Жил один садовод, он развел огород,
Приготовил старательно грядки.
Он принес чемодан,
Полный разных семян.
Но смешались они в беспорядке.
Наступила весна,
И взошли семена

Садовод любовался на всходы.

Утром их поливал, на ночь их укрывал

И берег от холодной погоды.

Но когда садовод

Нас позвал в огород,

Мы взглянули и все закричали:

- никогда и нигде,

Ни в земле, ни в воде

Мы таких овощей не встречали! Показал садовод

Нам такой огород,

Где на грядках засеяно густо,

ОГОРБУЗ росли,

ПОМИДЫНИ росли,

РЕДИСВЕКЛА, ЧЕСЛУК и РЕПУСТА.

«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 – малыши; 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 согласный. Другой, как эхо, вторит ему потише, называя парный глухой. Если назван звонкий непарный 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 понятием тембра голоса, то уместно будет проверить задание, поиграв в конкурс пародистов.

«Конкурс пародистов»

Цель игры: отработка умения менять тембр голоса.

Объявляется конкурс на лучшего пародиста. Задание: произнесите фразы из любимых мультфильмов, подражая тембру голоса героя. Зрители должны отгадать, какого героя вы пародируете.

Фраза	Тембр
Фу, фу, фу! Русским духом пахнет! Зачем пришел, молодец? Дела пытаешь аль от дела лытаешь? Здравствуй, князь ты мой прекрасный! Что ты тих, как день ненастный?	Старческий, зловещий, хриплый, низкий
Корову заведем, молоко пить будем.	Нежный, мелодичный, приятный, благозвучный, серебристый

	Ласковый, нежный, мур- лыкающий
--	---------------------------------------

«Откуда слово к нам пришло?»

Цель: отработка правописания слов с непроверяемыми орфограммами путем обращения к их этимологии.

С помощью этимологического словаря найдите все слова на букву К, заимствованные из французского, немецкого, турецкого и русского языков. Сравните их произношение и правописание, например: французские *кабина*, *кабинет*, *комод* (что значит «удобный»); немецкие *калоша* (вариант *галлоша*) от греческого слова *καλοροσιστ*, что значит «деревянный башмак», *камзол* (от латинского *сатша* — *рубаша*), турецкие *каблук* (а - у) от арабского *كسآ* — *пятка*, *камыш* (а — ы) — «тростник»: русские *канарейка* (от названия *Канарских островов*, образовано с помощью русского суффикса *-ейк-*), *коряга*, образовано от слова *кора* («корень») с помощью суффикса *-яг(а)*. Побеждают те (команда или ученик), кто нашел больше слов и правильно их написал.

«Найдите слог с нужной гласной».

Цель: отработка правописания словарных слов с безударными гласными.

Словарные слова, в которых буквы *О* или *А* в одинаковых первых слогах находятся в слабой позиции, разрезаются на части, например: *ка-бина*, *ка-бинет*, *ка-лендарь*; *ко-рона*, *ко-ленкор*, *ко-мар*, *ко-либри*; *ма-гнолия*, *ма-кароны*, *ма-ндарины* — *мо-льберт*, *мо-рковь*, *мо-тоцикл*. Каждому игроку выдаются разрезанные части слов (5—10 слов).

Кто быстрее и правильнее «соберет» эти слова и выложит их на парте.

«Орфографическое лото»

Цель: повторить словарные слова.

Заготавливаются карточки со словами, в которых пропущены буквы в слабых позициях: о, а, и, е, я. Нужный набор букв раздается участникам игры. Каждое слово имеет свой номер. Ведущий вынимает номера и оглашает их. Участники игры закрывают буквами пропущенные места. Побеждает тот, кто первый правильно закроет все пропуски. Примеры карточек: К_пуста, л_пата, в_рона, р_бота, т_традь, с_рока, д_ревня, за_ц.

1.3. ИГРЫ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ

«Назови соседей»

Цель: закрепить знание ряда чисел и умения называть соседей числа.

Играющие садятся в кружок. Ведущий бросает мяч ребенку, называя числа от 0 до 30. Поймавший мяч должен назвать «соседей» данного числа, т.е. числа на один меньше и на 1 больше названного, или предыдущее и последующее.

После этого он возвращает мяч ведущему. Если поймавший мяч ребёнок дважды ошибается в названии «соседей», он выбывает из круга и внимательно следит за игрой со стороны.

«Быстро занять места!»

Цель: закрепление представления о порядковом значении числа.

Учащиеся разбегаются по всей площадке, собирают на полу жетончики с номерами. Учитель произносит команду: «Быстро занять места!». Дети спешат занять свои места, согласно тем цифрам, которые имеются на их жетонах, по порядку (по возрастанию, по убыванию; слева – четные, справа – нечетные).

«Эхо»

Цель: закрепление последовательности натурального ряда чисел от 1 до 10.

Школьники идут в колонне по одному. Учитель называет число, а дети как эхо, повторяют его и последующее (повторяют его и предыдущее).

«Кто ушел?»

Цель: развитие внимания, закрепление знания ряда чисел.

Ученики строятся в круг. Водящий встает в центр круга, запоминает, какие цифры на карточках в руках у детей (только четные; только нечетные; по возрастанию; по убыванию и т.д.) закрывает глаза. Учитель дотрагивается до одного из играющих, стоящих в круге, и он тихо выходит из зала. Учитель спрашивает у водящего: «Отгадай, кто ушел?» (какой цифры не хватает). Если водящий отгадал, то он встает в круг и выбирает другого водящего. Если не отгадал, то снова закрывает глаза, а вышедший из зала занимает своё прежнее место в кругу. Водящий, открыв глаза, должен назвать его.

«Знают все свои места!»

Цель: закрепить знания ряда чисел от 1 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).

«Зрительный диктант»

Цель: распознавание геометрических фигур, формирование пространственных представлений детей.

Ученикам предлагается посмотреть на наборное полотно, где слева направо расставлены 3 – 5 геометрических фигур. Две команды под музыкальное сопровождение 1 – 2 минуты, должны расставить на площадке в такой же последова-

тельности, как в образце, геометрические фигуры более крупного размера и назвать их.

Выигрывает та команда, которая быстро и без ошибок справляется с заданием.

«Построение в шеренгу»

Цель: закрепление понятий «низкий», «высокий», «справа», «слева», «вперед», «сзади».

Ученики строятся в шеренгу по росту. Учитель дает им следующие задания:

- Кто в классе самый высокий?
- Какой по росту Саша? (Саша самый низкий.)
- Кто твой сосед слева? Справа?
- Между кем и кем ты стоишь?
- Шаг вперед сделает Маша.
- Таня, сделай шаг влево.
- Сзади Тани встанет Аня, а впереди Сережа.

«Живые числа»

Цель: закрепление последовательности натурального ряда чисел от 1 до 10.

Ученики получают таблички с числами. Каждый крепит свою табличку на грудь. Учитель дает команду: «Числа, встаньте по порядку!». Участники игры становятся в шеренгу, лицом к классу и пересчитываются от 1 до 10 и обратно от 10 до 1

«Белочка и грибы»

Цель: закрепить знания о составе числа.

Кто по елкам ловко скачет?

И взлетает на дубы?

Кто в дупле орешки прячет,

Сушит на зиму грибы?

Учитель рассказывает учащимся о том, что белочка на зиму делает запасы грибов. В одном дупле белочка никогда не

хранит запасы, а раскладывает в 2 – 3 дупла. Белочка каждый день сушила по 7 белых грибов (число можно менять) и раскладывала их в два дупла. По сколько грибов в каждое дупло может положить белочка? Дети выходят к доске и раскладывают грибы в «дупла».

«Кто быстрее нарядит ёлочку?»

Цель: формирование навыков сложения и вычитания в пределах 10.

Вывешиваются два плаката с изображением ёлочек. На доске записаны столбики примеров, по 8 – 10 в каждом. К доске выходят два ученика. У каждого из них по 8 – 10 картонных игрушек с крючками. По сигналу учителя дети начинают решать примеры. Решив пример, учение вешает игрушку на свою елочку.

«Строим дом»

Цель: распознавание геометрических фигур, формирование пространственных представлений детей.

Мы построили просторный

Четырёхэтажный дом,

И для всех своих игрушек

Место в доме мы найдем.

В доме окна есть и двери,

Крыша крашеная есть...

Здесь поселятся игрушки.

Хорошо им будет здесь!

(А. Бродский)

После прочтения стихотворения учитель говорит:

Сегодня будем строить дом

На радость новоселам,

Чтоб каждый становился в нем

Счастливым и веселым!

После этих слов из различных геометрических фигур, учащиеся на партах, у доски строят дом. Затем называют гео-

метрические фигуры, отвечают на вопросы: Сколько? Каких фигур больше?

1.4. ИГРЫ НА УРОКАХ ЛИТЕРАТУРНОГО ЧТЕНИЯ

Цель всех дидактических игр этого раздела: развитие речи детей и обогащение словарного запаса.

«Подбери пару»

Ученик должен закончить логическую цепочку, ориентируясь на предложенный образец. Варианты заданий можно придумать самостоятельно. Для пояснения приведу несколько примеров:

Ребенок – дети, человек – ...

Маот – отец, дочь – ..., бабушка – ...

Пустыня – верблюд, тундра – ...

Стол – деревянный, стены – ...

Самолет – самолетик, пароход – ..., лодка – ...

Шофер – автомобиль, летчик – ..., космонавт – ...

Соль – солонка, сахар – ..., хлеб – ..., масло – ...

Чашка – чашки, чайник – ..., тарелка – ..., кастрюля – ...

Корова – бык, курица – ..., лошадь – ...

«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: «Зяц 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 начальную 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 прочесть 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.

1.5. ИГРЫ НА УРОКАХ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА

«Листопад»

Цель: закрепить знания детей о листьях разных деревьев.

Участники выбирают по два любых желтых опавших листа, говорят, с какого они дерева (с какой ветки эти детки). Учитель говорит: «Листья легкие медленно летят по воздуху» (дети бегают и машут руками)

Листопад! Листопад!

Листья желтые летят!

Ученики говорят, какие листья осенью желтеют.

Участники выбирают по два любых оранжевых опавших листа, говорят, с какого они дерева (с какой ветки эти детки). Учитель говорит: «Листья легкие медленно летят по воздуху» (дети бегают и машут руками)

Листопад! Листопад!

Листья оранжевые летят!

Ученики говорят, какие листья осенью становятся оранжевого цвета.

Участники выбирают по два любых бурых опавших листа, говорят, с какого они дерева (с какой ветки эти детки). Учитель говорит: «Листья легкие медленно летят по воздуху» (дети бегают и машут руками)

Листопад! Листопад!

Листья бурые летят!

Ученики говорят, какие листья осенью становятся бурого цвета.

Подводя итоги игры учитель спрашивает у какого дерева осенью можно увидеть листья разных цветов, а у какого дерева листья осенью не меняют своей окраски.

«Листопад»

Учитель описывает листья деревьев, кустарников, а учащиеся называют их и находят среди лежащих на парте листьев. Один из учеников прикрепляет лист к контурному изображению дерева или кустарника.

«Узнай растение по описанию»

Цель: закрепить знания детей о разных видах растений.

Игра начинается с отгадывания загадки о дереве.

Я из крошки-бочки вылез,
Корешки пустил и вырос,
Стал высок я и могуч,
Не боюсь ни гроз, ни туч.
Я кормлю свиней и белок –
Ничего. Что плод мой мелок. (Дуб)

Дети говорят, как они догадались, о каком дереве идет речь, находят его на картинке. Учитель описывает дерево. При описании растений следует придерживаться примерно такого плана:

1. Высота дерева (очень высокое, высокое, невысокое).
2. Листья (величина, форма, окраска).
3. Цветки или плоды (цвет, форма, величина, запах).
4. Ствол (цвет, толщина, поверхность).
5. Ветви (толстые, тонкие, идут вверх, в сторону, вниз).

Далее учитель описывает клен, березу, калину, а ученики говорят, как они догадались, какое дерево он описал. При проведении игры можно использовать загадки.

Сучки рогатые,
Плоды крылатые,
А лист – ладошкой
На длинной ножке. (Клен)

Я на розу так похож,
Разве что не так хорош,
Но зато мои плоды
Всем пригодны для еды. (Шиповник)

С моего цветка берет
Пчелка самый вкусный мед.
А меня все обижают
Шкуру тонкую сдирают. (Липа)

«Зеленые загадки»

Цель: закрепить знания детей по темам «Фрукты» и «Овощи».

Игроки делятся на 2-3 группы. Каждая образует круг. В центре круга - мешочек с овощами и фруктами. У всех игроков имеется эмблема с изображением одного овоща или фрукта. Загадывается загадка. Отгадку называет тот ученик, у которого есть эмблема этого овоща или фрукта, после чего находит названный предмет в мешочке. Если участник

не допустил ошибки, его группа получает очко. Побеждает группа получившая наибольшее количество очков.

Загадки:

Сидит дед
Во сто шуб одет,
Кто его раздевает,
Тот слезы проливает. (Лук)

Летом в огороде –
Свежие, зеленые,
А зимою в бочке –
Крепкие соленые. (Огурцы)

Не корень, а в земле,
Не хлеб, а на столе.
К пище приправа,
И на микробы управа. (Чеснок)

Посадили зернышко,
Вырастили солнышко. (Подсолнечник)

Круглое, румяное,
Я расту на ветке,
Любят меня взрослые,
Любят меня детки. (Яблоко)

Красный нос в землю врос,
А зеленый хвост снаружи.
Нам зеленый хвост не нужен.
Нужен только красный нос. (Морковь)

Кругла, рассыпчата, бела,
На стол она с полей пришла,
Ты посоли её немножко,
Ведь, правда, вкусная...? (Картошка)

Толста и желтокожа,
Всю жизнь проводит лёжа. (Тыква)

«Дикие и домашние животные»

Цель: закрепить знания детей по темам «Дикие животные», «Домашние животные».

После слов учителя «Сейчас мы отправимся в путешествие в сказочный лес» дети выбирают транспорт, на котором они отправятся в путешествие, объясняют, почему они выбрали именно этот транспорт. Звучит музыка.

Учитель говорит: вот и сказочный лес, но уже вечер, начинает темнеть. Нам придется переночевать в доме лесника, а утром продолжим путешествие. Утром раньше всех проснулся Саша и решил познакомиться с новым местом. Осмотрелся и вдруг увидел лежащего на коврикке возле кровати зверька. послушайте загадку о животном, которого увидел Саша, и найдите картинку с его изображением.

Острые ушки,
На лапках подушки,
Усы как щетинки,
Дугою спинка.
Днем спит, на солнышке лежит.
Ночью бродит,
На охоту выходит.

По какому признаку вы узнали это животное?

Далее предлагаются загадки о других домашних животных, которых ребята могли бы увидеть во дворе дома лесника. По мере отгадывания загадок на наборное полотно выставляются изображения животных, затем задаётся вопрос: как можно назвать эту группу животных? (Домашние). Делается вывод: животные, о которых заботится человек (строит для них жильё, кормит, ухаживает), которые приносят ему пользу, называют домашними.

Учитель спрашивает: а где живут дикие животные? Предлагает учащимся отправиться в лес. Выясняется, как надо вести себя в лесу, чтобы увидеть его обитателей. Дети закры-

вают глаза, слушают запись голосов птиц и зверей леса. В это время вывешивается картина «Лес». Загадываются загадки о диких животных. По мере их отгадывания на наборное полотно выставляются изображения диких животных.

Этот зверь тебе знаком – ест мышей,
Пьет молоко,
Но на кошку не похож,
Весь в колючках длинных... (Еж)

Зверька узнаем мы с тобой
По двум таким приметам:
Он в шубке серенькой зимой,
А в рыжей шубке – летом. (Белка)

Ты его узнаешь сразу:
Летом на зиму запасы
Не копит он день за днем,
Весь запас всегда при нем.
Сладко спит зимой
Без храпа.
А во рту, как соска, - лапа.
Лишь начнет капель звенеть,
Просыпается... (Медведь)

Делается вывод, каких животных называют дикими.
Последний этап путешествия: ранняя осень в лесу. Дети рассматривают картинки, на которых изображены животные и отбирают тех, которых можно встретить в лесу в сентябре.

«Чи детеныши?»

Цель: учить соотносить детеныша и взрослую особь одного и того же животного.

Участники делятся на три группы: первая детеныши, вторая – животные, третья – зрители. Представители первой группы получают картинки с изображением кошки, собаки, ло-

шади, коровы и т. д. Представители второй группы получают картинки с изображением котенка, щенка, жеребенка, теленка и др. на лужайке, говорит учитель, весь день бегали и резвились малыши. Вечером пришли мамы и не могут отыскать своих детенышей. Помогите им ребята! Участники собираются в группы «мама – детеныш». Зрители оценивают правильность выполнения задания.

«Узнай птицу по описанию»

Цель: закрепить знания детей по теме «Птицы».

На наборное полотно выставляются изображения птиц.

Учитель описывает одну из них, дети показывают эту птицу и называют ее.

Примерные описания птиц:

1. Маленькая серая птичка. Головка темно-серая, щечки светлые, шейка и грудка черные. По земле прыгает, крошки склевывает. (Воробей)
2. Маленькая, очень подвижная птичка. Головка, шейка, полоска посередине грудки черные, спинка зеленовато-голубая, низ желтый или белый. (Синица)
3. Черно-белая птичка. Горлышко и лоб красновато-рыжие, брюшко белое, хвост длинный, вильчатый. Кормится насекомыми. Ловит их на лету. (Ласточка)

Какие птицы улетают в теплые края? (Ласточки, грачи, скворцы, соловьи).

В заключение детям предлагается разделить картинки, изображающие зимующих и перелетных птиц, на две группы и объяснить, почему они так названы.

«Рассели животных»

Цель: закрепить знания детей по темам «Дикие животные», «Домашние животные».

Игра проводится в виде соревнований между двумя представителями команд. По сигналу учителя они должны «заселить» домики: один – дикими, другой – домашними животными (перелетными и зимующими птицами), вставляя

карточки в окошки. Кто быстрее справится с заданием, тот и побеждает.

«Кто чем питается»

Цель: закрепить знания детей по темам «Дикие животные», «Домашние животные».

На доске в два столбика выставлены картинки. В одном столбике – изображения животных, в другом их корм. Ученики стрелкой показывают, кто, чем питается. Например:

корова	овес
лошадь	молоко
кошка	сено

После подведения итога игры учащиеся отвечают на вопрос, как человек заботится о домашних животных.

«Узнай насекомое»

Цель: закрепить знания детей по теме «Насекомые».

Класс делится на две команды. Учитель описывает насекомых или загадывает загадки о них и по очереди бросает мяч ученикам.

Ученик, получивший мяч, должен назвать описанное насекомое и рассказать, что он о нем знает.

Выигрывает команда, которая допустит меньше ошибок и сообщит больше сведений о насекомом.

Она ярка, красива,

Изящна, легкокрыла,

Сама похожа на цветок

И любит пить цветочный сок. (Бабочка)

Сок цветов душистых пьет,

Дарит нам и воск и мед.

Любям всем она мила,

Полосатая ... (Пчела)

У нее четыре крыла, тело тонкое, словно стрела.

И большие-большие глаза.

Называют ее ... (Стрекоза)

Всех жучков она милей, спинка алая у ней.
А на ней кружочки – черненькие точки.
(Божья коровка)

«Неделька»

Цель: закрепление знаний о днях недели.

Две команды разбирают карточки с названиями дней недели. Пока звучит музыка, все гуляют. Учитель: «Неделька,стройся!», дети выстраиваются в правильной последовательности один за другим, кто быстрее.

«Календарь»

Цель: закрепление знаний о днях недели, месяцах, временах года.

Под Новый год пришел он в дом

Таким румяным толстяком,

Но с каждым днем терял он вес

И наконец совсем исчез. (Календарь)

Ученики разбирают листки рассыпанного календаря и по команде становятся по порядку:

1. По месяцам.
2. По дням недели.
3. По последовательности чисел.

«Домашний календарь»

Чтобы закрепить знания о днях недели, месяцах, временах года, днях рождения близких и своего собственного, ученику предлагается использовать яркий настенный календарь. Там он ежедневно любым знаком (например, кружочком) отмечает прошедшие дни. Месяцы рекомендуется раскрашивать в соответствующие цвета (зима-синий, весна-зеленый, лето-красный, осень-желтый). Свой день рождения, дни рождения своих родных и друзей ребенок выделя-

ет специальным знаком. Такая наглядная работа поможет ребенку преодолеть сложности с ориентацией во времени.

«Что сначала, что потом»

Цель: закрепление понятий «раньше», «позже», «потом», «после этого»; знаний о временах года.

Учитель показывает детям картины с изображением осени и говорит, что один мальчик не может определить, какое время года изображено на картинах.

Помогите ему. (Осень)

Назовите осенние месяцы. (Сентябрь, октябрь, ноябрь)

Рассмотрите еще раз внимательно все картины и поставьте на первое место ту, на которой показаны изменения в природе в сентябре. (Ранняя осень)

Какую картину поставите на второе место? Почему?

На какой картине показана поздняя осень?

Это же задание можно выполнить рассматривая картины с изображением весны.

«Письмо журавлика»

Цель: повторить признаки живой и неживой природы зимой.

Класс делится на две команды. Раздается стук в дверь. Входит почтальон и приносит конверт, на котором нарисован журавлик. Учитель читает письмо: «Дорогие дети! Я никогда не видел зимы. Расскажите, пожалуйста, мне, что происходит в это время в неживой и живой природе?»

Журавли, говорит учитель, действительно улетают в теплые края и ничего не знают об этом времени года. Давайте вспомним, какие изменения происходят в природе зимой, и расскажем о них журавлику.

Сейчас мы прочтем, что именно хочет узнать журавлик.

Учитель достает из конверта листочки с вопросами и раздает участникам команд. Вопросы и задания читает учитель.

1. Назовите зимние месяцы.
2. Правда ли, что зимой поля покрыты белой скатертью?

3. Все ли птицы, как я, улетают зимой в теплые края?
4. Каких животных нельзя увидеть в природе зимой?
5. Правда ли, что зимой коровы не пасутся на лугу.

Отвечая на 2 вопрос, дети описывают снежинки, рассказывают о значении снега в природе. Можно использовать загадки:

Не снег и не лед, а серебром деревья уберет. (Иней)

Лежало одеяло мягкое, белое. Солнце припекло – одеяло потекло. (Снег)

Прозрачен, как стекло, а не вставишь в окно. (Лед)

С опорой на картинку дети отвечают, что они напишут журавлику, отвечая на остальные вопросы.

«Я и моя семья»

Цель: закрепить понятие «культура общения».

Дети делятся на группы по 8-10 человек. В каждой группе распределяются роли: папы, мамы, дочки и сына, бабушки, дедушки. Каждая семья должна рассказать, что делают дома мама, папа, дети и т.д. выслушиваются все члены семьи. В конце игры подводятся итоги: какая семья смогла лучше рассказать о себе.

Глава 2

2.1. ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ

Как говорилось выше, ведущей деятельностью младшего школьника является учебная деятельность. Выделяясь из игровой и практической деятельности ребенка, учение начинает строиться в школе в форме особой, учебно-познавательной деятельности. В связи с этим и психические процессы в младшем школьном возрасте начинают постепенно менять свой характер, например мышление, приобретает форму связного логического рассуждения. Мышление детей младшего школьного возраста всегда тесно связано с

речью. Развитию мышления способствуют различные игры и упражнения.

«Полезные предметы»

Педагог называет какой-либо предмет, хорошо знакомый детям. Ребенок должен придумать различные способы его применения, помимо традиционного. Чем больше способов он предложит, тем лучше. Если в игре несколько участников, побеждает самый находчивый. Например:

Педагог: «Все знают, что книга нужна для того, чтобы ее читать. А что еще можно с ней делать?»

Ребенок: «Можно использовать книгу как подставку»

Другой ребенок: «Можно использовать книгу как пресс для аппликации»

и т.д.

«Разгадай картинку»

Эта игра предполагает наличие группы участников. Педагог берет коробку с картинками, на которых изображены различные предметы или животные. Затем среди участников нужно выбрать водящего. Он должен подойти к педагогу, не глядя достать из коробки картинку и, не показывая ее другим игрокам, попытаться описать то, что изображено на рисунке. Задача остальных участников – отгадать, какой предмет нарисован на картинке. Тот, кто первым справится с заданием, назначается водящим.

«Найди персонаж»

Педагог выдает каждому участнику по игрушке. Затем из группы детей выбирается водящий. Он на две-три минуты выходит из комнаты, а в это время дети вместе с педагогом придумывают историю, главным действующим персонажем которой является одна из игрушек. Когда входит водящий, участники игры по очереди рассказывают ему историю. При этом дети не должны называть главный персонаж (они используют местоимение «он» или «она»). Задача водящего

– отгадать, какая игрушка выступает в роли героя придуманного рассказа, и показать ее остальным игрокам.

«Придумай предложение»

Участники игры рассаживаются полукругом. Педагог показывает им 2 картинки из детского лото. Задача каждого игрока – за определенное время придумать предложение, содержащее названия обоих предметов, изображенных на картинке. Все участники по очереди высказывают свои варианты. Далее педагог откладывает обе картинки в сторону, и игра продолжается, но уже с другими рисунками.

Если дети без труда составляют предложения с двумя заданными словами, рекомендуется использовать большее количество картинок.

«Да и нет»

Это универсальная игра, способствующая развитию остроумия и логического мышления. Смысл ее сводится к следующему. Ведущий задумывает какое-либо слово или ситуацию, а игроки должны отгадать, о чем или о ком идет речь, задав по очереди определенное количество наводящих вопросов. Каждый из них предполагает только два варианта ответа - «да» или «нет».

Ситуации, например, могут быть такими:

«Одна девочка очень любила шоколадные конфеты, но после одного случая она перестала их есть. Что это был за случай?»

«Один мальчик разбил стекло в чужой квартире, за что его поблагодарили. Почему?»

Героев сказок, басен, рассказов можно «зашифровать» в такие предложения:

«Он ее поймал и отпустил. Она его отблагодарила, но потом наказала за жадность».

«Ее вытаскивали всей семьей, но у них ничего не получились, если бы не маленький зверек».

«Одна хвастливая птица поплатилась за свое самодовольство и осталась без обеда»

«Сравни предметы»

Это упражнение в игровой форме учит детей давать характеристики различным предметам, развивает способность к анализу. Можно показать ребенку две любые вещи и предложить объяснить их сходство и различие. Например, яблоко и абрикос: что между ними общего, чем они не похожи друг на друга? Если ребенку трудно самостоятельно выполнить задание, целесообразно задавать ему наводящие вопросы.

«Учимся классифицировать»

Вариантов подобных игр можно придумать множество, но суть их всех заключается в следующем. Ученик должен научиться классифицировать изображенные на карточках предметы по тому или иному признаку. Самый простой способ – разложить на столе картинки и предложить ребенку разделить их на две группы (большое – маленькое, твердое – мягкое, живое – неживое и др.)

«Шифровальщик»

Это упражнение направлено на развитие у детей способности к анализу. Смысл игры состоит в следующем. Ребенку предлагается «закодировать» любую известную сказку или историю, представить ее в схематичном виде. С дидактической точки зрения намного более эффективно использовать в качестве заместителей персонажей геометрические фигуры. Необходимо вырезать из плотной бумаги или картона несколько фигур (круги, квадраты, треугольники и др.) различного размера. Ребенок должен сам выбрать из них те, что будут действовать в качестве персонажей сказки. Уже в этом проявляется его способность рассуждать и мыслить логически. Так, ребенок поступит разумно, если выберет для сказки «Курочка Ряба», например, два больших квадра-

та (дед и бабушка), круг меньшего размера (курочка) и самый маленький треугольник (мышка). После распределения ролей можно разыграть сказку, а затем предложить ребенку в схематичном виде нарисовать все это на бумаге.

2.2. ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ

Внимание у детей младшего школьного возраста развито еще в недостаточной степени. Это мешает им сосредоточиться на выполнении скучной и утомительной работы, какой является, например, выполнение домашнего задания в группе продленного дня. Дети постоянно отвлекаются, переходят от одного вида деятельности к другому, не могут долго сидеть на одном месте. Чтобы помочь ребенку научиться концентрировать внимание, полезно ввести в процесс обучения игровой элемент.

«Отыщи слово»

Нужно написать на бумаге набор букв, среди которых «за-теряно» слово, и предложить ребенку за определенное время найти и подчеркнуть его. Сделать задание более сложным можно, увеличив объем текста и количество слов.

Например:

ВПЫЛОАВРДВЕРЬЕЛОЖУКФНАЖАБАЖЭВА-
ДАРВАЛДР

«Таинственные квадраты»

Педагог чертит квадрат 3×4 и вписывает в него 12 двузначных чисел, расположенных в случайном порядке, а рядом рисует другой квадрат таких же размеров. Ученик должен за определенное время заполнить пустой квадрат этими же числами, но расставив их в порядке убывания или возрастания.

«Запомни и повтори»

Прекрасным упражнением для тренировки внимания является одновременное выполнение двух или нескольких различных действий.

Вариантов подобных заданий может быть множество, их легко придумать самостоятельно. Приведем некоторые примеры.

1. Педагог читает вслух предложение и одновременно с этим постукивает по столу ручкой или любым другим примером. Задача учеников состоит в том, чтобы запомнить текст и повторить его, а также назвать количество ударов. По мере тренировки рекомендуется увеличивать длину и число предложений.
2. Педагог засекает время и начинает хлопать в ладоши, ученики при этом рисуют на бумаге квадраты. По прошествии минуты он должен назвать число хлопков. Чем больше квадратов малыш успел нарисовать за это время, чем лучше.
3. Ученику дается минута. В течение этого времени он рисует правой рукой треугольники, а левой круги. Цель игры – начертить как можно больше аккуратных геометрических фигур.

«Арифметика для внимательных»

Педагог диктует ребенку арифметический пример и предлагает решить его в уме. Результаты вычисления записывать не разрешается. Ответ можно записать только после соответствующей команды. Диктовать следует довольно быстро, но так, чтобы у ребенка была возможность подумать и произвести необходимые вычисления.

Задания для 1-го класса.

Даны числа: 4 и 8. Сложи их, затем вычти из полученной суммы 3. К этому числу прибавь 6. Записывай! (15)

Даны числа: 37 и 56. Сложи вторые цифры обоих чисел и вычти из полученной суммы 10. Затем прибавь 4. Записывай! (7)

Задания для 2-го класса.

Даны числа: 52 и 28. Найди произведение первых чисел обоих чисел. Из полученного результата вычти вторую цифру второго числа. Записывай! (2)

Даны числа: 24 и 87. Прибавить ко второй цифре первого числа первую цифру второго числа. Полученную сумму раздели на первую цифру первого числа. Записывай! (6)

Задания для 3-го класса:

Даны числа: 36 и 42. Умножь первую цифру первого числа на вторую цифру первого числа. Затем раздели полученное произведение на вторую цифру второго числа. Записывай! (9)

Даны числа: 94 и 63. Раздели первую цифру первого числа на вторую цифру второго числа. Полученное частное умножь на первую цифру второго числа. Записывай! (18)

«Китайская грамота»

Педагог записывает случайный набор букв и предлагает ребенку за короткое время переписать этот текст. Цель упражнения заключается в том, чтобы сделать как можно меньше ошибок. Можно использовать, например, следующие тексты:

- 1) аполдвокаториванирпаемсапуныесуцири
- 2) юопавиленмисыбудапярол
- 3) наоярротмонвастинпынугболитою

«Недопустимые слова»

Педагог договаривается с детьми, какое слово говорить нельзя. Лучше, если это будут прилагательное, обозначающее, например, цвет или величину. Предположим, выбраны слова «зеленый» и «большой». Далее взрослый бросает ребенку мячик и быстро задает вопросы: «Небо голубое?», «А трава какая?», «Какого цвета помидор?», «Муха малень-

кая?» «А корова?» и т.д. Ученик должен ловить мячик и одновременно отвечать на вопросы. Необходимо, чтобы ответы были правдивыми, но запрещенное слово произносить нельзя. Вместо него можно говорить что-нибудь другое, например «абракадабра».

«Недопустимое движение»

В этой игре также нужно предварительно договориться, какое движение совершать недопустимо. Предположим, это будет прыжок на одной ноге. Затем педагог выполняет зарядку, а ребенок копирует все его движения, за исключением запрещенного.

«Следопыт»

Педагог прячет в классе какой-нибудь предмет и говорит ребенку: «Ежик спрятал в лесу яблоко, но забыл, куда его положил. Помогите ему отыскать это место по оставленным следам». Ученик должен найти предмет по особым знакам. Указатели могут быть любыми: нарисованная на бумаге стрелка, какой-либо предмет.

«Магическое слово»

Педагог договаривается с учениками о том, какие слова являются «магическими». Предположим, это все слова, начинающиеся на букву «с» и обозначающие домашних животных и птиц. Затем педагог читает вслух сказку, рассказ или просто произносит ряд словосочетаний. Услышав «магическое» слово, ученик должен подать условный знак (хлопнуть в ладоши, подпрыгнуть, поднять руку и

2.3. ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ

Младший школьный возраст – возраст интенсивного интеллектуального развития. Происходит интеллектуализация всех психических процессов, их осознание и произволь-

ность. Как указал Д.Б. Эльконин «память в этом возрасте становится мыслящей...». Для того, чтобы память ребенка успешно развивалась, можно использовать различные игры.

«Сколько предметов?»

Цель игры – запомнить количество названных предметов, придумав к ним так называемый визуальный код. Например, если загадан один стакан, следует представить себе стакан, стоящий на столе.

Пусть ученик попробует запомнить и повторить:

- Один автомобиль.
- Две кошки.
- Три плюшевых мишки.
- Четыре чашки.
- Пять фломастеров.
- Шесть коров.
- Семь мальчиков.
- Восемь рубашек.
- Девять кресел.
- Десять воздушных шариков.

«Очередь»

Для проведения игры следует взять несколько игрушек и поставить их друг за другом. После этого можно попросить ученика отвернуться и поменять несколько игрушек местами. Пусть ребенок вставит игрушки в первоначальном порядке.

«Спички»

В данной игре могут принимать участие несколько учеников. Перед началом задания следует разделить их на пары и каждому выдать по 6 спичек. Затем ведущий (педагог) выкладывает из них определенную композицию, показывает на несколько секунд детям и предлагает им воссоздать такую же по памяти.

В данной игре в качестве инвентаря можно использовать не только спички, но и любые другие доступные предметы, например пуговицы, ручки или счетные палочки.

«Запомни и опиши»

У игры есть несколько вариантов.

Вариант 1. Он самый простой. Ученик должен смотреть в течение нескольких секунд на изображение какого-либо предмета, а затем как можно подробнее описать его.

Вариант 2.

Игру нужно проводить с большим количеством детей. Из их числа следует выбрать одного участника, которого дети должны хорошо запомнить. Затем он должен выйти из комнаты и изменить что-то в своей внешности. После его возвращения участки должны найти изменения.

«Запомни фразу»

Цель игры заключается в том, чтобы ребенок запомнил ряд фраз, представив себе их с закрытыми глазами.

- Капли росы, которые сверкают на солнце.
- Мама, которая варит варенье.
- Мальчик, который рисует картинку.

«Повтори за мной»

Педагог должен провести ряд действий, например, сесть на стул, взять в руки тетрадь, открыть тетрадь, зевнуть и т.д. ученики должны повторить движения педагога в точности. Затем можно предложить детям повторить движения в обратном порядке.

2.4. ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВООБРАЖЕНИЯ

Ведущая деятельность младшего школьника, учебная деятельность, побуждает, прежде всего, развитие репродуктивного воображения в этом возрасте. В первом классе образы воображения приблизительны и бедны деталями. Воссоздающее (репродуктивное) воображение в младшем школьном возрасте развивается на всех школьных занятиях путем формирования у детей умения понимать условность некоторых объектов, их свойств и состояний.

При научном рассмотрении вопроса оказалось, что воображение достигает своей зрелости только у взрослого человека. Дело в том, что деятельность воображения зависит от опыта, комбинаторных способностей и интересов личности (Л.С. Выготский). Своеобразие комбинаций, которые возникают у детей, богатство фантазии объясняются психологами как проявление слабости критической мысли ребенка. Именно поэтому учителю начальных классов необходимо проводить работу с детьми по формированию у них воображения и фантазии, поскольку младший школьный возраст является сензитивным для развития этого познавательного процесса.

«Придумай животное»

Перед началом игры следует разрезать несколько картинок с изображениями животных на 5-6 частей. Картинки следует перемешать, дать ученикам клеящий карандаш и лист бумаги и попросить учеников составить из разных частей придуманное им животное. Когда картинка будет готова, пусть каждый ученик расскажет историю своего животного, его название, характер и т.д.

«Как это выглядит?»

Следует предложить детям пофантазировать, как выглядит то или иное несуществующее животное, птица или рыба.

«Дорисуй предмет»

На листе бумаги следует нарисовать простые геометрические фигуры или линии и предложить ребенку дорисовать к ним детали, чтобы получились предметы, животные.

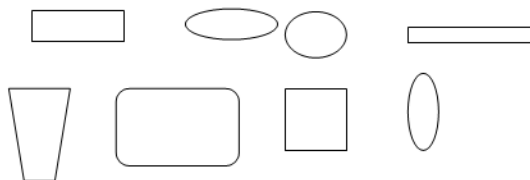
«Новые сказки»

Можно предложить ученикам придумать новый поворот к хорошо известной сказке. Например, что было бы дальше, если бы Золушка не ушла с бала?

«Интересные истории»

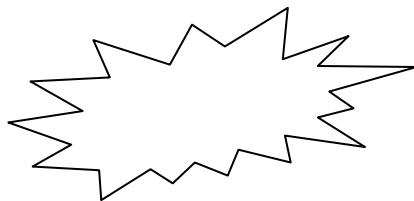
Следует предложить детям придумать истории про какой-либо окружающий их предмет, например книгу, карандаш, кусочек мыла и т.д.

«На что это похоже?»



«Волшебные кляксы»

Обыкновенные кляксы можно превратить в забавных человечков, животных и другие предметы, дорисовав их с различных сторон.



БИБЛИОГРАФИЯ

1. Андреева Е. А. Лучшие в мире загадки и трехминутные развивающие игры для детей. – М.: РИПОЛ классик, 2006. – 320 с.
2. Волкова С.И. Тетрадь с математическими заданиями. – М.: Просвещение, 1993. – 158 с.: ил.
3. Жикалкина Т.К. Система игр на уроках математики в 1 и 2 классах четырехлетней начальной школы. – М.: Новая школа, 1995. – 176 с.: ил.
4. Ковалько В. И. Младшие школьники на уроке: 1000 развивающих игр, упражнений, физкультминуток (1-4 классы). – М.: Эксмо, 2007. – 512 с.
5. Кудыкина Н.В. дидактические игры и занимательные задачи. – К.: «Ряданська школа», 1990. – 142 с.
6. Панкратова Н.В. Развитие речи младших школьников //Нач. школа. № 6, 2001 г.
7. Тупичкина Е.А. Игра стимулирует воображение и фантазию детей.// Нач. школа. № 11, 1992 г.
8. Федин С. Н. Веселые игры и головоломки. От 4 до 9 лет. – М.: Айрис-пресс, 2005. – 240 с.: ил.