ТМК ОУ «ДИКСОНСКАЯ СРЕДНЯЯ ШКОЛА»

Игровые технологии

Составитель:
Хомяченко Е.А.,
учитель начальных классов

Игровые технологии на уроках литературного чтения

“Без игры нет и, не может быть полноценного умственного развития...”.
В. А. Сухомлинский.

Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе. Их цели:

Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.

Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.

Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

Применение игровых технологий на уроках литературного чтения в начальной школе позволяет решить следующие задачи по работе с художественным произведением:

1) выявлять основную мысль и находить героев произведения, воспроизводить в воображении словесные художественные образы и картины жизни, которые изображены автором;
2) давать оценку поступкам персонажей, демонстрировать отношение к героям произведения;
3) устанавливать важнейшие события и определять их последовательность;
4) придумывать название тексту, отражая в заголовке главную мысль текста;
5) формулировать и задавать вопросы по содержанию произведения и отвечать на них, аргументируя свои ответы примерами из текста;
6) устанавливать взаимосвязь между событиями, фактами, поступками, мыслями, чувствами героев, опираясь на содержание текста;
7) формулировать элементарные выводы, учитывая содержание текста;
8) уметь характеризовать персонажей;
9) интерпретировать текст, учитывая его жанр, структуру, язык;
10) распознавать отличительные признаки художественных произведений;

11) вести рассказ на основе сюжета известного литературного произведения;

12) работать в группе, разрабатывая сценарии и инсценируя прочитанное произведение, в том числе и в виде мультимедийного продукта.

Игровые технологии я использую на любом этапе урока: на этапе изучения нового материала, на этапе актуализации знаний, на этапе закрепления изученного материала. Наибольшее распространение находит применение игровых технологий при проведении уроков повторения, основной целью которых является определение полученных знаний и умений учащихся в обобщенной форме.

Игровые технологии на уроках литературного чтения могут внедряться в различных формах:

1) игры-реконструкции, которые предполагают наличие воображаемой ситуации, происходящей в прошлом или настоящем, а также распределение ролей;

2) игры-обсуждения, включающие в себя наличие ситуации, которая моделирует различные формы обсуждения, создание конфликта мнений;

3) игры-соревнования, которым характерно наличие фиксированных правил, отсутствие сюжета и ролей;

4) игры-поручения. Игровая задача и игровые действия в них опираются на предложения что-то сделать. Например, «Помоги Незнайке расставить строчки в стихотворении», «Помоги Буратино закончить пословицу» и т.д.;

5) игры-предположения, типа «Что было бы…?» или «Что бы я сделал?», «Кем бы ты хотел быть и почему?», «Кого бы из героев сказки ты выбрал себе в друзья?» и т.д. Дидактическое содержание игры заключается в том, что перед детьми ставится задача и создается ситуация, требующая осмысления последующего действия.

6) игры-загадки, используемые на уроках литературного чтения для проверки знаний по прочитанным произведениям, находчивости и т.д.;

7) игры-беседы (диалоги), основу которых составляет общение педагога с учениками, детей с педагогом и учащихся друг с другом. Игра-беседа воспитывает умение слушать и слышать вопросы учителя, вопросы и ответы детей, умение сосредоточивать внимание на содержании разговора, дополнять сказанное, высказывать суждение.

Необязательно проводить весь урок в игровой форме, можно использовать лишь отдельные игровые моменты, ситуации, позволяющие развивать у школьников интерес к литературному чтению.

Вашему вниманию представлены различные варианты игр, которые можно использовать на уроках литературного чтения 1-4 классов.

1. **Чтение с хлопками.** Прием предполагает мысленное выделение детьми указанного учителем учебного материала. Обычно в качестве такового выступают слова, так или иначе связанные с темой урока. Например, хлопок должен быть осуществлен во время чтения вслух: – слов, в которых есть изученная на уроке буква; – во время чтения слов – названий предметов (слов – названий признаков, слов

названий действий); – во время чтения слов, отвечающих на вопрос «кто?» или «что?» и т.п.

Это упражнение направлено на обучение контролю в форме сличения способа действия с заданным эталоном. Постепенно интеллектуальная нагрузка увеличивается, и учащиеся переходят к чтению с двумя хлопками. Например, один хлопок осуществляется, если читается слово с буквой, обозначающей твердый согласный звук; два хлопка – если прочитывается слово с буквой, обозначающей мягкий согласный звук. Важно (и об этом заранее предупреждаются учащиеся), что прохлопывание должно быть осуществлено во время прочтения слова вслух, а не после него. В этот момент формируется навык опережающего чтения.

2. **Чтение текста с прикрытой половиной строки.** Сначала закрывается нижняя часть предложения, а на последующих уроках – верхняя на четверть, далее – наполовину – так, чтобы узнавание букв было все более затрудненным. После прочтения с затруднениями учащиеся читают авторский вариант текста, обсуждают его содержание.

Это упражнение способствует формированию читательской культуры, сосредоточенности внимания учеников, развитию их памяти. Первоклассники, используя этот прием, лучше запоминают образ букв.

3. **Чтение с выбрасыванием кулачков**. Принцип работы учащихся во время «выбрасывания кулачков» аналогичен чтению с хлопками. Например, школьники поднимают левую руку, если читается слово с мягким согласным звуком, и поднимают правую руку с зажатым кулачком, если читается слово с твердым согласным звуком.

Данный прием способствует (кроме развития навыка чтения) усиленному развитию сосредоточенности и распределения внимания, а также развитию оперативной памяти, без которой в дальнейшем невозможно качественное изучение русского языка, усиливает интерес к процессу чтения. Во время использования данного приема берутся не большие по объему тексты, состоящие из 3–4 коротких предложений. Постепенно объем текста увеличивается. Читать текст можно хором и по одному, а хлопают (выбрасывают кулачки) все обучающиеся. Как и при чтении с хлопками «слабые» обучающиеся не всегда замечают слова с мягкими/твердыми согласными. Некоторые путают левую руку с правой. Но, как показывает практика, при систематическом использовании этого приема количество ошибок намного уменьшается.

4. **Чтение с выделением ключевого по смыслу слова в предложении**. Текст читается по предложениям. Перед прочтением каждого предложения учитель задает вопрос по его содержанию. На основе вопроса учащиеся выделяют голосом ключевое слово. Принцип логического выделения ключевого слова, кроме вышеназванных качеств, направлен на развитие выразительности чтения, внимательного отношения к каждому слову текста. Внимательно выслушав вопрос учителя, учащиеся читают предложение, голосом выделяя ключевое слово. Вопросы варьируются, следовательно, каждый раз учащиеся выделяют голосом другое слово, прочитывая это же предложение.

Это способствует улучшению техники чтения, поддержанию интереса к читаемому. Это задание можно усложнить, предложив самим учащимся задать вопрос.

5. **Чтение половины каждого слова в предложении**. При использовании приема озвучивается вслух только первая часть каждого слова. Последняя – прочитывается про себя. Определение половины слова детьми – свободный процесс. Мысленная линия раздела проходит примерно посередине слова, абсолютная точность необязательна. Возможно выполнение этого упражнения наоборот: читается про себя первая часть каждого слова и озвучивается последняя. Это упражнение акцентирует внимание ребенка на каждую часть слова как существенную, нуждающуюся в точном восприятии.

Это приводит к уменьшению распространенных ошибок, когда правильно прочитывается лишь начало слова, а конец его домысливается, либо читается с искажениями. Кроме того, развивается внимательность, память учащихся. Это упражнение можно использовать и в парной работе.

Превращение слов:
Ко-коза-стрекоза
Лист-листок-листочек-листопад
Лис-лиса-лисёнок-лисий-лисица

Чтение стобиков с одинаковой концовкой

-МКА	–АЛКА	–ЛЬКА	–ОЧКА
Рамка	палка	неделька	елочка
Сумка	фиалка	земелька	белочка
Дымка	галка	туфелька	дудочка
Кромка	свалка	сосулька	вазочка
Лакомка	русалка	свистулька	дырочка
Соломка	вешалка	карамелька	вилочка

Игра «*Угадай*».
Оборудование: карточки с предложениями, в которых нет концов слов.
Содержание игры: дети выбирают карточку и пробуют прочитать предложение.
Например: *Мы с пап сегод пош в ки.*

По опорным словам отгадать название рассказа.
Например:
Курица, утёнок, собака («Пиковая Дама»)
Зайчик, бобр, выдра («Листопадничек»)
Собака, хозяйка, щенки («Малька провинилась»)

Игра «*Откуда я?*».
Учитель показывает предметы или сюжетные картинки из изученных произведений. Дети должны отгадать произведение и рассказать кратко, о чём этот рассказ, или прочитать наизусть стихотворение.

Игра «*Угадай название сказки*».
Учитель зачитывает отрывки из сказок.
Учащиеся должны отгадать автора сказки и название, (команд может быть несколько)
Пример: «Колыбельку сделали из блестящей лакированной скорлупки грецкого ореха. Вместо перинки положим несколько фиалок, а вместо одеяльца - лепесток розы».
(Г.Х. Андерсен «Дюймовочка»).

“Узнай сказку”.
- По опорным словам, определи название сказки. “Чудесный мир классики”
Музыкант невеста мать сестра
Кобылица царь братья
Королевич царевна царица богатыри
-Внутри мешочка ощупайте предмет, назовите его, а затем достаньте. Угадайте, из какого произведения этот предмет.

Игра «*Цветик - семицветик*» по теме «Устное народное творчество»
Оборудование: цветик - семицветик, юла со стрелочкой, карточки с цифрами 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7.
Содержание игры:
Учитель: *Сегодня у нас необычный урок, на нём подведём мы работы итог.*
О жанрах, устного народного творчества поговорим.
И что же новое определим
Во саду ли, в огороде
Девица гуляла
Во саду ли, в огороде
Цветочки поливала.
Один цветочек сорвала
И нам в класс передала.
А цветочек не простой -
В нём каждый лепесточек расписной.
Один ребёнок раскручивает юлу. Смотрит, на какую карточку указывает стрелка, прикреплённая к ней. Учитель открывает лепесток с этим номером, а ребёнок читает задания, написанные на лепестке.

Определите жанр:
Три - та - та, три - та - та!
Вышла кошка за кота.
Ходит кот по лавочке,
А кошечка - по подлавочке,
Ловит кота за лапочки:
- Ох ты, котик, котик,
Крутолобенький!
Поиграй ты, кот, со мной,

С Машкой, кошкой молодой!
Придумай иллюстрацию, сделай игровую закладку (подвижную). Нарисуй героиню сказок и расскажи о ней.

Игра«Инсценировка».
На дом было дано чтение рассказа по ролям. Учитель заранее готовит карточки, на которых написаны герои рассказа и предметы, соответствующие герою. Дети выбирают карточку с названием героя и подходящий предмет, затем читают по ролям.

Игра «Картинная галерея».
Дети вывешивают на доске рисунки к произведению, выполненные дома. Учитель просит учеников пересказать отрывок из произведения, к которому сделан рисунок. Либо учитель просит найти отрывок из произведения, который отображает нарисованное, и прочитать его выразительно.

Игра«Шифровка».
Дети расшифровав, узнают название произведение, над которым будут работать на уроке. (Чебурашка).

Игра «Собери слово».

Помоги Незнайке. Вставь пропущенные буквы. Выпиши их по порядку. При правильном выполнении задания получится новое слово, которое будет темой урока.

Игра «*Собери словечко*» (по теме «Русская народная сказка»)
ЗА ЖУ НА СА
МЕД ЛИ КА ВЕДЬ
СОБА ВОРО ЯЦ РАВЛ\.
Игра «*Восстанови слово*».
С...кр…т (е, е)
Пр…ст…л…сь (о, о, а)
К…р…нд…ш (а, а, а)

Игра «Доскажи словечко»
Оборудование: карточки со стихами без одного последнего слова.
Содержание: досказать словечко.
1).Все те, кто рос тогда со мной
И набирал года.
Однажды с этою страной
Простились ... (навсегда)
2). Мне стоит лишь собрать багаж!
А долго ли собрать

Бумагу, ручку, карандаш
И общую ... (тетрадь)
С.В. Михалков.

Игра «Найди пару».

Оборудование: карточки с напечатанными пословицами или устойчивыми словосочетаниями. Каждая пословица поделена пополам и написана на двух карточках.

Содержание игры: Дети, работая в небольших группах, находят начало и конец пословицы на разных карточках, составляют их и объясняют смысл. Например:

Всякая дорога вдвоём веселей
Друзья познаются в беде.
У одного с трудом, у двоих со смехом.

Игра «*Торги или Начинаем с десяти слов*».

Ведущий называет по очереди предложение из десяти слов. Кто быстрее назовёт, тот выиграл.

Пример:

1. «Емеля, Емеля, отпусти меня в воду, я тебе сделаю всё...»
(«По щучьему велению»)
2. «Жил старик со своею старухой у самого синего моря...»
(«Сказка о рыбаке и рыбке»)
3. «В старые - стародавние времена царь Горох воевал с грибами...»
(«Война грибов»)
4. «Посадил дед репку - выросла репка большая - пребольшая. Стал дед репку тащить...»
(«Репка»)
5. «Захотелось петушку посмотреть, кто так сладко поёт: выглянул он в окно...»
(«Петух и кот»)
6. «- Уже полную корзину набрала? Проворные у тебя руки.
- Да ведь их там...»
(«Двенадцать месяцев»)
7. «Вижу один островок небольшой -
Зайцы на нём собрались гурьбой…»
(Дедушка Мазай и зайцы»)
8. «Солнце день ото дня ярче, день ото дня жарче. Тает, тает в поле снег…»
(«Синичкин календарь)
9. И. Соколов-Микитов «Узоры на снегу»

Охотники очень внимательны и наблюдательны.
Разложите картины с животными в таком же порядке как в тексте.
К каждому животному попробуйте добавить картинку с изображением его следа.
- А след какого животного трудно встретить зимой в лесу? (медведя)
- Почему?

Игра «*Внимание*».

Оборудование: карточки с напечатанными словами у учителя.

Содержание игры: Учитель показывает карточку на несколько секунд, затем убирает. Дети должны сказать, что прочитали - ель, щель

- мех, смех
- лук, люк
- Что менялось в словах?

Игра «*Кораблекрушение*».

Учитель вывешивает плакат, на котором разными цветами написаны слова. Из данных слов составить название рассказов.

Игра «*Найди слово в слове*».

Класс делится на 2 команды. На доске записано слово. Ученики по очереди называют по одному слову. Выигрывает та команда, которая последняя назовёт слово.

Конкурс «*Вспомни, кто написал*».

Детям раздаются карточки с отрывками произведений, которые изучались в данном разделе. Задача - прочитать выразительно для соперников. Соперники должны назвать автора.

Игра «*Откуда я?*».

Учитель показывает предметы или сюжетные картинки из изученных произведений. Дети должны отгадать произведение и рассказать кратко, о чём этот рассказ, или прочитать наизусть стихотворение.

Игра «*Расскажи по картинке*».

В игре используются лучшие сюжетные картинки, которые рисовали дети в качестве иллюстраций к рассказам изученной темы. (Это иллюстрация к рассказу ... . Здесь изображены ... . Это тот отрывок рассказа, где происходит ... .)

Игра «*Третий лишний*».

Назвать лишнее слово в ряду и объяснить, почему оно лишнее. Например, обобщающий урок по теме «Собирай по ягодке - наберёшь кузовок».

Федя, Гриша, Миша (Гриша - не герой рассказа Носова)

Рожь, пшеница, мука (пшеница не упоминалась в Фединой задаче)

Игра «*Продолжи стихотворение*».

Снег теперь уже не тот,
Потемнел он в поле.
(На озёрах треснул лёд,

Будто раскололи.)

Черёмуха душистая,
Развесившись, стоит,
(А зелень золотистая
На солнышке горит.)

Лёд идёт! Лёд идёт!
Вереницей длинной
(Третьи сутки напролёт
Проплывают льдины)

На солнце тёмный лес зардел,
В долине пар белеет тонкий,
(И песню раннюю запел
В лазури жаворонок звонкий)

А рядом, у проталинки,
В траве, между корней,
Бежит струится маленький
Серебряный ручей)

Игры с юлой

Один ребёнок раскручивает юлу. Смотрит, на какую карточку указывает стрелка, прикреплённая к ней. Учитель открывает лепесток с этим номером, а ребёнок читает задания, написанные на лепестке.

Задание №1.
Назовите и объясните пословицы о семье, родителях и детях.
«Детки - радость, детки же и горе»
«Вся семья вместе - так и душа на месте»
«Не тот отец - мать, кто родня, а тот, кто вспоил, вскормил да добру научил»

Задание №2.
Прочитайте скороговорки

Пришёл Прокоп, кипит укроп,
И при Прокопе кипит укроп.
И ушёл Прокоп, кипит укроп,

И без Прокопа кипит укроп.

Хохлатые хохотушки
Хохотом хохотали:
Ха -ха-ха-ха!

В один, Клим, клин колоти.

Задание №3
Один, два, три, четыре, пять –
Кто умеет здесь считать!
Рассчитайтесь - ка, ребята,
Что в кружочке здесь стоят.

Катилось яблоко
Конь ретивый
Мимо сада.
С длинной гривой
Мимо сада,
Скачет по полям
Мимо града.
Тут и там.
Кто поднимет,
Где проскачет он,
Тот и выйдет!
Выходи вон.

Задание №4.
Определите жанр:
Три - та - та, три - та - та!
Вышла кошка за кота.
Ходит кот по лавочке,
А кошечка - по подлавочке,
Ловит кота за лапочки:
- Ох ты, котик, котик,
Крутолобенький!
Поиграй ты, кот, со мной,
С Машкой, кошкой молодой!

Задание №5.
- Что такое небылицы?
Придумайте небылицу с рифмой *галка - палка.*

Задание №6.

- Что это такое? Замысловатое описание предмета или явления, составленное с целью испытать сообразительность человека?

1. Не ездок, а со шпорами,

Не сторож, а всех будит.

1. Не портной, а всю жизнь с иголками ходит.
2. Два брюшка, четыре ушка.

Задание №7.

Разгадайте кроссворд - и вы узнаете ещё один жанр устного народного творчества.

Игра «Накорми зайчика»

Цель. Формировать у учащихся навыки правильного чтения слов с изучаемой буквой.

Оборудование: рисунки с изображением зайчика и моркови, нарисованные на доске ступеньки.

Игровое действие. Зайчик очень голоден, но для того, чтобы получить морковь, ему нужна ваша помощь.

Правила игры: ученики по очереди читают по буквами столбики слов. Если столбик прочитан правильно, зайчик поднимается на одну ступеньку ближе к моркови. Ученики читают до тех пор, пока зайчик не дойдет до моркови.

Игра «Быстро слово ищи»

Цель. Формировать у учащихся умение ориентироваться в тексте и соотносить фонетическое значение слова с написанным.

Оборудование: текст букваря.

Игровое действие. Некоторые слова в тексте заблудились. Пожалуйста, помогите их найти.

Правила игры: учитель называет слово, а ученики должны быстро найти его в тексте и прочитать вместе со следующим словом. Побеждает тот, кто первым найдет больше слов.

Игра «Поймай ошибку»

Цель. Формировать у учащихся умение понимать прочитанное, следить за чтением других.

Оборудование: текст букваря.

Игровое действие. В нашем букваре только что спрятались ошибки. Я читаю текст, а вы попробуйте эти ошибки поймать.

Правила игры: учитель читает текст из букваря, умышленно меняя какие-то слова. Ученики внимательно следят за чтением учителя и текстом и, заметив ошибку, останавливают его и исправляют. Побеждает тот, кто «поймает» больше ошибок.

Игра «Разгадай»

Цель: формирование темы урока самими учащимися .

Разгадай имена и скажи, что их объединяет?

Бодныяр киничти, шалеа почивоп, ияль румоцем.
(Добрыня Никитич, Алеша Попович, Илья Муромец – герои русских былин.)
Как вы думаете, что мы будем читать сегодня на уроке?

Игра «Строчки рассыпались»

Ребята, вы знаете много стихотворений о зиме. Хотите себя проверить? Снежная метель перепутала строки известных вам стихотворений. Верните стихам первоначальное звучание, прочтите их нам в исправленном виде.
Дети работают с деформированными текстами, записанными на карточки:
И.А. Бунин: на леса и на поля, пахнул, холодом, зимним.
Зимним холодом пахнуло на ***поля*** и на ***леса***
С.А. Есенин: Прижались, у окна, детки сиротливые, воробышки игривые.
Воробышки игривые, Как ***детки сиротливые***, ***Прижались*** у ***окна***
С.А. Есенин: Под моим окном, белая берёза, принакрылась, точно серебром, снегом.
Я.Аким: Первый снег, утром, принес на лапках, кот.
Утром кот. ***Принёс*** на ***лапах***. ***Первый снег***! ***Первый снег***!

Игра «Замени слово»

Цель: обогащение словарного запаса,
на доске в первом столбике записаны слова, понятные детям, часто спользуемые в речи, во втором столбике – их «собратья». Дети должны найти пару.
ветер разноцветные парашютики
листья волшебные зеркала
лужи небесные кораблики
деревья озорной шалун
трава седеющие пряди
облака сказочные красавицы
Дети могут предлагать свои образные сравнения, и это только приветствуется.

Игра «Что такое хорошо, и что такое плохо»:

Цель: обогащение словарного запаса, развивать мышление, речь
1 группа детей ищет достоинства героя произведения, а 2 группа – его недостатки.

Игра « Веришь – не веришь»

Озеро Ямное
« Холодной зимней ночью вблизи озера Ямного послышался сильный грохот, кто-то потом сравнил его с раскатами грома, хотя небо было чистое и звездное. И озера не стало. Вместе с рыбой. Говорят, за одну ночь. Хорошо хоть, рыбаков над лунками не было…»
«Интересное это озеро Ямное и немного таинственное – может пропасть, уйти куда-то под землю. Знакомая старушка в Михееве нам рассказывала, что в

детстве жила на этом озере и помнит, как однажды вода ушла зимой. Ребята подо льдом ходили по дну, как в сказочном дворце»
(из воспоминаний В.В. Бианки).
Веришь ли ты в то, что озеро может исчезнуть? Объясни.

Игра « Вот иду я и вижу…»

Учащемуся дается карточка с картинкой животного и текстом, прочитав который ученик должен загадать загадку одноклассникам. Не называя животного, надо дать ему подробное описание. Следует помнить, что название животного произносить нельзя!
Иду я по Индии и вижу… такси с ушами людей везет. (Слон)
Иду я по лесу и вижу… исчезнувшего когда-то зверя. Встречал раньше его в Приморье и Приамурье, Сибири, на Дальнем Востоке. Очень похож на лисицу, волка и шакала. У него длинная шерсть, пушистый хвост, вытянутая морда, большие уши, окраска рыжая. (Красный волк)
Гуляю я как-то в горах и вижу… жителя гор. Обычно он проводит время на высоте 2000-3000 метров. В теплую погоду забирается даже под « крышу мира» - на 6000 метров. (Снежный барс)

« Ты художник»

С.Я.Маршак хотел написать книгу о путешествии слов. Вот одна история. «Во времена татарского нашествия жил богатый татарин Бабай - Ага, что в переводе означало « старый дед». Он был очень свиреп, и многие матери, чтобы утихомирить шаловливых детей, пугали их, грозя отправить к самому Бабай – Аге. Часто говорили: « Спи, а то Бабай – Ага возьмет». Все это было 600 лет назад, и люди, рассказывая эту историю, изменили имя. Слово Бабай – Ага превратилось в слово Баба - Яга».
Может, ты не веришь? Тогда поищи в книгах другую историю этого слова.
Придумай иллюстрацию, сделай игровую закладку (подвижную). Нарисуй героиню сказок и расскажи о ней.

Игра «ОХОТНИКИ»

И. Соколов-Микитов «Узоры на снегу»

Охотники очень внимательны и наблюдательны.
Разложите картины с животными в таком же порядке как в тексте.
К каждому животному попробуйте добавить картинку с изображением его следа.

- А след какого животного трудно встретить зимой в лесу? (медведя)
- Почему?

Кроссворд "Сказка о мёртвой царевне и семи богатырях"

1. Любимый собеседник мачехи (зеркало)
2. Что царевна вынесла Чернавке? (хлеб)
3. Сколько торговых городов было дано царевне в приданое? (семь)
4. Как звали пса? (Соколко)

5. Жених царевны (Елисей)
6. Под каким деревом в лесу должна была оставить Чернавка царевну? (сосна)
7. Что видела в окно царица, ожидая мужа? (снег)
8. Что было в яблоке? (яд)
9. Кто помог Елисею разыскать невесту? (ветер)

Кроссворд "Сказка о царе Салтане"

1. Кто обещал на весь крещёный мир приготовить пир? (Бабариха)
2. Остров на котором поселился царевич? (Буян)
3. Что грызла белка под елью? (орешки)
4. В чём добрались до остова царица с сыном? (бочка)
5. Как звали человека, превращавшегося в комара? (Гвидон)
6. Звание Гвидона? (князь)

Игра по произведениям
К. Чуковский «Федорино горе»

Из букв составьте слова.
Жино, чйниак, илвки, смоваар, вниорагд, блюдац.
Какое слово лишнее и почему?

Носов “Затейники”.

Найди слова в строчках
Иторсолнцетомнгшахматыподарокшргрчтениелфыдиграть лпрвхыхвостдлаоенстена
Лфгшпученикдомнроаттелефонпрофантазерымиапнезнайкалтгбщзкзамазкаувчтробю.
Из слов выбери те, что относятся к рассказам Н.Носова.

Творчество А.С.Пушкина.

Восстанови слова, поставь в них гласные буквы.
Вчр
Кблк
Крвл
Птнк
Птн

П.Ершов “Конек- горбунок”.

Какие буквы, слог, слово лишние.
А у р о ы
Ма ра ла ны та
Ку на ды ти ло
Данило, Гаврило, Степан, Иван.

“Садко”.

Составь из букв слова новые слова:

Новогородский

Соедини половинки слов.
Пету ка
Бел то
Коры шок
Вол рик
Ста на.
Что объединяет эти слова? (Мы их встречаем в сказках А.С.Пушкина)
Сегодня на уроки мы познакомимся с новой сказкой А.С.Пушкина "Сказка о мертвой царевне и семи богатырях"

Восстанови слова, в которых пропущены гласные буквы.
Србрн кптц (Серебряное копытце)
Так называется сказка, которую мы будем читать на уроке.

Прочти подчеркнутые буквы (каждая вторая буква).
"бкраткща пнжеуомжситдмарнньо и тяирзко"
(Как неожиданно и ярко").
Также игры можно проводить на уроках с использованием изученного текста.

"Найди лишнее". (сказки А.Пушкина и В.Жуковского).
Князь, волна, лебедь, петушок, белка.
Иван-царевич, Кощей Бесмертный, царь Додон, Марья- царевна.
Игра "Слово".
Записать(назвать) как можно больше слов, относящихся к темам.
М.М Зощенко "Золотые слова" - "волшебные" слова
А.П. Платонов "Еще мама" - ласковые слова для мамы.

На уроках особое место уделяю работе с загадкам, которые являются метафорами или построены на основе сравнения. Такая работа развивает творческое видение предмета.
Пришла, улыбнулась – утихли метели,
Позванивать стал колокольчик капели.
Река пробудилась, растаяли льды.
Наряд белоснежный надели сады. (Весна)
Эту загадку можно использовать при изучении произведений о весне.

Игра «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

Игра «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»

Игра «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.

Игра «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».

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 «Быстро слово ищи»

Цель. Формировать у учащихся умение ориентироваться в тексте и соотносить фонетическое значение слова с написанным.

Оборудование: текст учебника.

Игровое действие. Некоторые слова в тексте заблудились. Пожалуйста, помогите их найти.

Правила игры: учитель называет слово, а ученики должны быстро найти его в тексте и прочитать вместе со следующим словом. Побеждает тот, кто первым найдет больше слов.

Игра «Вот иду я и вижу…»

Цель: развитие речи детей и обогащение словарного запаса.

Учащемуся дается карточка с картинкой животного и текстом, прочитав который ученик должен загадать загадку одноклассникам. Не называя животного, надо дать ему подробное описание. Следует помнить, что название животного произносить нельзя!

Иду я по Индии и вижу… такси с ушами людей везет. (Слон)

Иду я по лесу и вижу… исчезнувшего когда-то зверя. Встречал раньше его в Приморье и Приамурье, Сибири, на Дальнем Востоке. Очень похож на лисицу, волка и шакала. У него длинная шерсть, пушистый хвост, вытянутая морда, большие уши, окраска рыжая. (Красный волк)