**ЗМІСТ**

Вступ…………………………………………………………………………………4

Ігрові технології на уроках у початкових класах………………………………….5

Роль дидактичних ігор в розвитку індивідуальних здібностей дитини………….7

Класифікація дидактичних ігор…………………………………………………….9

Функції гри в житті дитини………………………………………………………..11

Використання ігрових технологій в освітньому процесі………………………...13

Ігри добукварного періоду…………………………………………………………15

Ігри букварного періоду……………………………………………………………20

Ігри після букварного періоду……………………………………………………..27

Дидактичні ігри на уроках навчання грамоти……………………………………34

Дидактичні ігри на уроках української мови……………………………………..40

Дидактичні ігри на уроках математики…………………………………………...54

Дидактичні ігри на уроках «Я досліджую світ»………………………………….87

Використання кубиків LEGO на уроках початкової школи……………………..89

Висновки……………………………………………………………………………96

Список використаних джерел……………………………………………………..97

Додатки……………………………………………………………………………...98

**ВСТУП**

У нинішній час школа потребує такої організації своєї діяльності, яка забезпечила б розвиток індивідуальних здібностей і творчого ставлення до життя кожного учня, впровадження різних інноваційних навчальних програм, реалізацію принципу гуманного підходу до дітей .

Ігрові технології є однією з унікальних форм навчання, яка дозволяє зробити цікавими і захоплюючими не тільки роботу учнів на творчо-пошуковому рівні, але й буденні кроки з вивчення предметів. Цікавість умовного світу гри робить позитивною, емоційно забарвленою монотонну діяльність із запам'ятовування, повторення, закріплення чи засвоєння інформації, а емоційність ігрового дійства активізує всі психічні процеси і функції дитини.

Іншою позитивною стороною гри є те, що вона сприяє використанню знань у новій ситуації, таким чином, вивчений учнями матеріал проходить через своєрідну практику, вносить різноманітність і інтерес у навчальний процес.

Актуальність гри в даний час підвищується і через перенасиченість сучасного школяра інформацією. У всьому світі, і в Україні в тому числі, незмірно розширюється предметно-інформаційне середовище. Телебачення, відео, радіо, комп'ютер, мережа Інтернет останнім часом виливають на учнів величезний обсяг інформації.

Актуальним завданням школи стає розвиток самостійної оцінки та відбору одержуваної інформації. Однією з форм навчання, що розвиває подібні вміння, є дидактична гра, що сприяє практичному використанню знань, отриманих на уроці і в позаурочний час.

**ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НА УРОКАХ В ПОЧАТКОВИХ КЛАСАХ**

У дитячі роки гра є основним видом діяльності людини. За її допомогою діти пізнають світ. Без гри дітям жити нудно, нецікаво. Буденність життя може викликати у них захворювання. В грі діти перевіряють свою силу і спритність, у них виникають бажання фантазувати, відкривати таємниці і прагнути до чогось прекрасного.

Гра дарує щохвилинну радість, задовольняє актуальні невідкладні потреби, а ще – спрямована в майбутнє, бо під час гри у дітей формуються чи закріплюються властивості, вміння, здібності, необхідні їм для виконання соціальних, професійних, творчих функцій у майбутньому. І скрізь, де є гра, панує здоров’я, радість дитячого життя.

Потрапляючи до школи після дитячого садка, дитина зустрічається з іншим видом діяльності – навчанням. Однак гра залишається надзвичайно важливою в її житті. Саме майстерний виклад вчителем нового матеріалу в ігровій формі дає можливість молодшим школярам зрозуміти та засвоїти нове без особливих зусиль та напружень. Захопившись грою, учні не помічають, що навчаються.

Існують різні підходи до визначення поняття «ігрові технології». Зокрема, І. Дичківською ігрові технології визначаються як «ігрова форма взаємодії педагога і дітей, що сприяє формуванню вмінь розв’язувати завдання на основі компетентного вибору альтернативних варіантів через реалізацію певного сюжету.

У свою чергу, Г. Селевко до поняття «ігрові педагогічні технології» включає досить широку групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. Педагогічна гра має чітко поставлену мету навчання і відповідний педагогічний результат, які можна обґрунтувати, виділити в явному вигляді та охарактеризувати навчально-пізнавальною спрямованістю.

Про гру сказано багато гарних слів. Її називають джерелом радості, королевою дитинства і восьмим чудом світу. Гра є неминучим супутником дитини. Гра – це самостійна діяльність, в якій діти вперше вступають у спілкування з ровесниками, їх об’єднує єдина мета, спільні зусилля її досягнення, спільні інтереси і переживання.

Видатний педагог Василь Олександрович Сухомлинський промовив фразу, яка стала основою всього того, що містить у собі гра. Він ніби закликав: «Навчайте граючись, а граючись навчайте». Ось такий простий вираз, а містить у собі неабияку таємницю, яку Сухомлинський пропонує розкрити перед дітьми.

А.С.Макаренко писав: «Гра має важливе значення в житті дитини, має те саме значення, яке у дорослого має діяльність, робота, служба. Якою буде дитина в грі, такою вона буде і в праці, коли виросте. Тому виховання майбутнього діяча відбувається перш за все в грі».

Отож, досвідчені педагоги вважали гру важливим методом навчання. За їх думками гра виховує, навчає, розвиває.

Всі визначення гри – правильні, бо гра для дитини – саме життя, з усіма його прикрасами, хвилюваннями, вдачею і розчаруваннями.

Використання ігрових технологій навчання на уроках в початкових класах створюють умови кращого засвоєння нового матеріалу та активізації пізнавальної діяльності учнів, де саме відкриватиме знання та власну компетентність у різних галузях життя.

Гра є найприроднішою і найпривабливішою діяльністю для молодших школярів.

Саме в іграх розпочинається невимушене спілкування дитини з колективом класу, взаєморозуміння між учителем і учнем. У процесі гри в дітей виробляється звичка зосереджуватися, працювати вдумливо, самостійно, розвивається увага, пам’ять, бажання вчитися. Задовольняючи свою природну невсипущу потребу в діяльності, в процесі гри дитина «добудовує» в уяві все, що недоступне їй в навколишній дійсності, у захопленні не помічає, що вчиться – пізнає нове, запам’ятовує, орієнтується в різних ситуаціях, поглиблює раніше набутий досвід, порівнює запас уявлень, понять, розвиває фантазію.

У грі найповніше проявляються індивідуальні особливості, інтелектуальні можливості, нахили, здібності дітей. Гра – це творчість, гра – праця.

Гра належить до традиційних і визнаних методів навчання і виховання, дошкільників, молодших школярів і підлітків. Цінність цього методу полягає в тому, що в ігровій діяльності освітня, розвиваюча й виховна функція діють у тісному взаємозв’язку. Гра як метод навчання організовує, розвиває учнів, розширює їхні пізнавальні можливості, виховує особистість.

Задовольняючи дитячу допитливість, залучити їх до активного пізнання оточуючого світу, оволодіти способами пізнання зв’язків між предметами та явищами допоможе гра.

Гра є самостійною діяльністю учнів, яка поступово перетворюється у засіб виховання і дає змогу використати її для розв’язання відповідних завдань.

Ігрові технології навчання - це особливий метод навчання, який передбачає засвоєння навчального матеріалу та змісту освіти за допомогою гри, а також допомагає знайти та отримати бажану ціль, тобто досягти певного результату.

Отже, гра є невід’ємною складовою уроку в початковій школі. Використання ігрових технологій у процесі навчання молодших школярів відповідає їхнім природним потребам, спрямоване на підвищення якості освіти, розвиток пізнавальної активності та творчої індивідуальності учнів. Особливість ігрових технологій полягає у створенні вчителем навчальних ситуацій, які допомагають учням початкових класів досягти успіху, вони стимулюють потяг до знань, бажання пізнавати нове, відшукати способи розв’язування нестандартного завдання тощо. Саме під час ігрової діяльності учні молодших класів відчувають себе дійсно вільними, задовольняються їхні інтелектуальні та емоційні потреби.

**РОЛЬ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР В РОЗВИТКУ ІНДИВІДУАЛЬНИХ ЗДІБНОСТЕЙ ДИТИНИ**

В даний час школа потребує такої організації своєї діяльності, яка забезпечила б розвиток індивідуальних здібностей і творчого ставлення до життя кожного учня, впровадження різних інноваційних навчальних програм, реалізацію принципу гуманного підходу до дітей. Школа надзвичайно зацікавлена у знанні про особливості психічного розвитку кожної конкретної дитини.

Дидактичні ігри – це спеціально створені ситуації, що моделюють реальність, з якої учням необхідно знайти вихід. Дидактичні ігри широко використовуються як засіб навчання, виховання і розвитку школярів. У них діти спостерігають, порівнюють, класифікують предмети за певними ознаками, виконують аналіз і синтез, абстрагуються від несуттєвих ознак, роблять узагальнення. Багато ігор вимагають уміння висловлювати свою думку в зв’язній і зрозумілій формі, використовуючи термінологію.

Рівень навчання і виховання в школі значною мірою визначається тим, наскільки педагогічний процес орієнтований на психологію вікового та індивідуального розвитку дитини. Це передбачає психолого-педагогічне вивчення школярів протягом всього періоду навчання з метою виявлення індивідуальних варіантів розвитку, творчих здібностей кожної дитини, зміцнення його власної позитивної активності, розкриття неповторності особистості, своєчасної допомоги при відставанні в навчанні. Особливо важливо це в молодших класах школи, коли тільки починається цілеспрямоване навчання людини, коли навчання стає провідною діяльністю, в лоні якої формуються психічні властивості і якості дитини. Для молодшого шкільного віку характерні яскравість і безпосередність сприйняття, легкість входження в образи. Діти легко втягуються в будь-яку діяльність, особливо в ігрову. Вони самостійно організовуються в групову гру.

Результативність дидактичних ігор залежить:

* від систематичного їх використання;
* від цілеспрямованості програми ігор у поєднанні із звичайними дидактичними вправами;
* тренування пам'яті;
* ефективний засіб активізації, пізнавальної діяльності учнів;
* стимуляція розумової діяльності, розвиток уваги і пізнавального інтересу до навчальних предметів;
* сприяє подоланню пасивності учнів;
* сприяє посиленню працездатності учнів.

Ігрова технологія будується як цілісне утворення, яке охоплює певну частину навчального процесу та об'єднане загальним змістом, сюжетом, персонажем. При цьому ігровий сюжет розвивається паралельно основному змісту навчання, допомагає активізувати навчальний процес, засвоювати ряд навчальних елементів. Складання ігрових технологій з окремих ігор і елементів – турбота кожного вчителя початкової школи.

Вивчений в процесі ігрової діяльності матеріал забувається учнями у меншій мірі і повільніше, ніж матеріал, при вивченні якого гра не використовувалася. Це пояснюється, перш за все, тим, що в грі органічно поєднується цікавість, що робить процес пізнання доступним і захоплюючим для школярів, і діяльність, завдяки участі якої в процесі навчання, засвоєння знань стає більш якісним і міцним.

Щоб учні по-справжньому почали вчитися, а не просто відсиджували урок, їх треба зацікавити - зазначити, що вони не знають того, без чого далі не зможуть. Крім того, діти мають зрозуміти, що на кожному уроці вони навчаються нового, бо урок, на якому лише повторюють матеріал, а не засвоюють нові знання, - згаяний час. Важливо, щоб учні ставили перед собою мету: я прийшов чогось навчитись, а наприкінці уроку знали відповідь на запитання: „ Чого я навчився?”

Ефективним видом роботи, що сприяє мовленнєвому розвитку школярів, є ситуативні завдання. Вони стимулюють мислення й збільшують інтерес учнів до програмового матеріалу, підвищують їхню активність у формуванні знань, умінь і навичок - тобто пізнавальну активність.

У процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватися. самостійно думати, розвивати увагу. Захопившись грою, діти не помічають, що навчаються, до активної діяльності залучаються навіть найпасивніші учні.

Проводити ігри, створювати ігрові ситуації, важливо на кожному уроці. Це особливо стосується 1 – 2 класів – перехідного періоду, коли учні ще не звикли до тривалої напруженої діяльності. Вони швидко стомлюються, притуплюється їхня увага, набридає одноманітність. Тому гра є засобом активізації навчання та виховання, один з найефективніших методів організації навчальної діяльності учнів початкових класів.

Гру можна пропонувати на початку уроку. Такі ігри мають збудити думку учня, допомогти йому зосередитися і виділити основне, найважливіше, спрямовувати увагу на самостійну діяльність.

Ігри важливо проводити систематично і цілеспрямовано на кожному уроці, починаючи з елементарних ігрових ситуацій, поступово ускладнюючи і урізноманітнюючи їх у міру нагромадження в учнів знань, вироблення вмінь і навичок, засвоєння правил гри, розвитку пам’яті, виховання кмітливості, самостійності, наполегливості тощо.

**КЛАСИФІКАЦІЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР**

Використання ігрових технологій у процесі навчання молодших школярів відповідає їхнім природним потребам, спрямоване на підвищення якості освіти, розвиток пізнавальної активності та творчої індивідуальності учнів. Особливість ігрових технологій полягає у створенні вчителем навчальних ситуацій, які допомагають учням початкових класів досягти успіху, вони стимулюють потяг до знань, бажання пізнавати нове, відшукати способи розв’язування нестандартного завдання тощо. Саме під час ігрової діяльності учні молодших класів відчувають себе дійсно вільними, задовольняються їхні інтелектуальні та емоційні потреби.

Зокрема, С. Шмаков виділяє такі риси гри:

– вільна розвивальна діяльність, яка робиться лише за бажанням дитини, задля задоволення від самого процесу діяльності, а не тільки від результату (процедурне задоволення);

– творчий, значною мірою імпровізований, дуже активний характер цієї діяльності («поле творчості»);

– емоційна піднесеність діяльності, суперництво, змагальність, конкуренція, атракція тощо (почуттєва природа гри, «емоційна напруга»);

– наявність прямих або непрямих правил, які відображають зміст гри, логічну та часову послідовність її розвитку.

Так, Д. Ельконін визначив чотири рівні розвитку дитячих ігор, а саме:

– перший рівень – це ігрові дії дитини, які відтворюють поведінку дорослих і спрямовані на іншу людину, тобто ігри, які передбачають найбільш просту форму людського спілкування;

– другий рівень – ігрові дії, які послідовно відновлюють систему діяльності дорослих з початку й до кінця;

– третій рівень – виділення у грі певної ролі дорослого та її виконання;

– четвертий рівень – здібність гнучко змінювати тактику поведінки й переходити від однієї ролі до іншої в межах розвитку сюжету однієї і тієї ж гри, контролюючи не тільки свою, але й чужу рольову поведінку, розігруючи в грі цілісну сюжетно-рольову виставу.

Різноманітність та багатоваріантність ігор зумовлюють необхідність їх класифікації. На нашу думку, найвдалішою та найдосконалішою є класифікація ігор за Г. Селевком, а саме:

– за видом діяльності: фізичні, інтелектуальні, трудові, соціальні, психологічні;

– за характером педагогічного процесу: навчальні, тренувальні, контролюючі, узагальнюючі; пізнавальні, виховні, розвиваючі; репродуктивні, продуктивні, творчі; комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні та інші;

– за характером ігрової методики: предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, ігри-драматизації;

– за предметною сферою: математичні, хімічні, музичні, літературні, трудові, виробничі тощо;

– за видом ігрового середовища: без предметів, з предметами, комп’ютерні, телевізійні та інші.

Місце і роль ігрової технології в навчальному процесі, поєднання елементів гри та навчання багато в чому залежать від розуміння учителем функцій і класифікації педагогічних ігор. Класифікуються дидактичні ігри за декількома принципами:

* 1. За видом діяльності:
* фізичні (рухові),
* інтелектуальні (розумові),
* трудові,
* соціальні
* психологічні.

2. За характером педагогічного процесу:

* Навчальні, тренувальні, контролюючі, узагальнюючі;
* Пізнавальні, виховні, розвиваючі;
* Репродуктивні, продуктивні, творчі;
* Комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні та інші.

3. За характером ігрової методики:

* предметні,
* сюжетні,
* рольові,
* ділові,
* імітаційні,
* ігри-драматизації.

4. За ігровим середовищем:

* ігри з предметами і без них,
* настільні,
* кімнатні,
* вуличні,
* на місцевості,
* комп'ютерні
* з ТСО,
* з різними засобами пересування.

У розвиваючих іграх, в цьому полягає їх головна особливість, вдалося об'єднати один з основних принципів навчання – від простого до складного, з дуже важливим принципом творчої діяльності – самостійно за здібностями, коли дитина може піднятися до вершини своїх можливостей.

**ФУНКЦІЇ ГРИ В ЖИТТІ ДИТИНИ**

Гра - це природна для дитини і гуманна форма навчання. Навчаючи за допомогою гри, ми вчимо дітей не так, як нам, дорослим, зручно дати навчальний матеріал, а як дітям зручно і природно його взяти.

1. Гра – багатогранне поняття. Воно означає заняття, відпочинок, розвагу, забаву, змагання, вправу, тренінг, дозвілля, у процесі яких виховні вимоги дорослих до дітей стають їх вимогами до самих себе, отже, активним засобом виховання й самовиховання. Воно виступає самостійним видом діяльності дітей різного віку, принципом і способом їх розвивальної життєдіяльності, методом пізнання дитини й методом організації її життя та неігрової діяльності.

2. Ігри дітей є найвільніша, природна форма вияву їх діяльності, у якій усвідомлюється, вивчається навколишній світ, відкривається широкий простір для вияву свого «Я», особистої творчості, активності, самопізнання, самовираження.

3. Гра, володіючи синтетичною властивістю, вбирає в себе сторони інших видів діяльності, виступає в житті дитини багатогранним явищем. Вона – перший ступінь діяльності дитини-дошкільника, початкова школа його поведінки, нормативна й нормальна діяльність молодших школярів, підлітків і юнацтва, свої цілі по мірі дорослішання учнів.

4. Гра є потребою дитини, що змінює: її психіку, інтелект, біологічну фундацію. Вона – специфічний, чисто дитячий світ життя дитини. Гра є практика розвитку.

5. Гра – шлях пошуку дитиною себе в колективах співтоваришів, вихід на соціальний досвід, культуру минулого, теперішнього часу й майбутнього, повторення соціальної практики, доступної розумінню.

6. Гра – свобода саморозкриття, саморозвитку з опорою на підсвідомість, розум і творчість. Продукт її – насолода її процесом, кінцевий результат – розвиток реалізованих у ній здібностей.

7. Гра – головна сфера спілкування дітей. У ній розв’язуються спірні питання міжособистісних взаємин, сумісності, партнерства, дружби, товариства. У грі пізнається й отримується соціальний досвід стосунків людей. Гра соціальна за своєю природою й безпосередньому насиченню, будучи відображеною моделлю поведінки, вияву й розвитку складних самоорганізуючих систем і практикою творчих рішень, переваг, виборів вільної поведінки дитини, сферою неповторної людської активності.

Вивчення нового матеріалу на уроках диктує доцільність використання ігрових технологій, що сприяють активізації пізнавальної діяльності учнів і приводять до більш осмисленого засвоєння знань. Застосування ігор підвищує міцність і якість засвоєння знань учнів, якщо ігри відбираються і конструюються у відповідності до змісту виучуваної теми, з цілями і завданнями уроків, використовуються в поєднанні з іншими формами, методами і прийомами, ефективними при вивченні нового матеріалу, чітко організовуються, відповідають інтересам і пізнавальним можливостям учнів.

В житті дитини гра виконує такі найважливіші функції:

* розважальну (основна функція гри - розважити, доставити задоволення, надихнути, розбудити інтерес);
* комунікативну: освоєння діалектики спілкування;
* самореалізації в грі;
* терапевтичну: подолання різних труднощів, що виникають в інших видах життєдіяльності;
* діагностичну: виявлення відхилень від нормативної поведінки, самопізнання в процесі гри;
* корекційну: внесення позитивних змін в структуру особистісних показників;
* міжнаціональної комунікації: засвоєння єдиних для всіх людей соціокультурних цінностей;
* соціалізації: включення в систему суспільних відносин, засвоєння норм людського гуртожитку.

**ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОМУ ПРОЦЕСІ**

Формування учня як самостійної, ініціативної, вдумливої особистості буде успішним, якщо вчитель потурбується про це з першого проведеного уроку. Тому одним з найперспективніших шляхів виховання активних учнів, озброєння їх необхідними вміннями і навичками, є впровадження активних форм і методів навчання, серед яких провідне місце займають ігри.

Гра є незмінним важелем розумового розвитку дитини. Ігрова форма занять створюється за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, які дозволяють активізувати пізнавальну діяльність учнів. Проведення ігор практикую систематично на кожному уроці, починаючи з елементарних ігрових ситуацій, поступово ускладнюючи й урізноманітнюючи їх у міру нагромадження в учнів знань, вироблення вмінь і навичок, засвоєння правил гри, розвитку пам’яті, виховання кмітливості, самостійності, наполегливості.

Перед проведенням ігор з дітьми доступно викладаю сюжет, розподіляю ролі, ставлю перед дітьми пізнавальне завдання. Щоб гра не набридла, ускладнюю завдання, змінюю її. Готуючись до заняття, чітко продумую послідовність ігрових дій, організацію учнів, тривалість гри, її контроль, підбиття підсумків та оцінку. Захопившись грою, дитина не помічає, що вчиться, запам’ятовує нове, орієнтується у надзвичайних ситуаціях, поповнюється запас її понять, уявлень, розвивається фантазія.

Підбираючи для молодших школярів ігри, сприяю вводу учнів, під час навчальної діяльності, у ситуації пізнавальної активності, яка проявляється ситуативно і підтримується завдяки зовнішній стимуляції.

Діти постійно спонукають до пошуку нових ігор та використання їх у навчально-виховному процесі.

Плануючи організацію ігрової діяльності на уроці, визначаю навчальну, розвивальну і виховну мету, кожна з яких спрямована на розв’язання завдань, визначених програмовими вимогами для учнів початкової школи.

Працюючи над темою « Використання ігрових технологій на уроках в початкових класах» , основні свої завдання вбачаю в:

- творчих здібностей учнів;

- сприяння особисто – орієнтованому навчанню;

- креативних здібностей школярів через використання ігор;

- створенні сприятливих умов для розвитку творчого потенціалу дитини;

- урізноманітненні форм і методів навчання;

- нагромадження в учнів індивідуального досвіду пошукової діяльності.

Розвиток творчої особистості потребує відповідних умов, від яких залежить його ефективність, продуктивність виявів особистості як суб’єкта діяльності. Цьому найбільшою мірою сприяє навчально-виховний процес з єдиними підходами та вимогами до кожної дитини, наданням їй максимальних можливостей для виявлення і розкриття творчих здібностей учнів.

Гра розглядається як творча діяльність дитини в молодшому шкільному віці, і вона є постійною її супутницею, це – «чарівна паличка», за допомогою якої можна навчити дитину читати, писати, розв’язувати.

Гра – найбільш доступний для дітей вид діяльності. Цікава гра підвищує розумову активність учня і він розв’яже більш важке завдання, ніж на уроці. Гра для дітей – перша можливість проявити себе, самовиразитись і самоствердитись, тому в своїй роботі використовую розвиваючі ігри як засіб навчання і виховання.

Використовувати ігри починаю з 1 класу.

Гра є провідною діяльністю для дітей шестирічного віку. Майже все життя дитини проходить в ігровій діяльності. Весь урок у дітей цього віку пронизаний грою, але грою не заради розваги, а грою навчальною, що вимагає складних розумових операцій, аналізу і синтезу.

Кількість ігор на уроці повинна бути розумна. Доречно подумати і поетапний їх розподіл: на початку уроку гра повинна допомогти зацікавити, організувати дитину; в середині уроку гра повинна націлити на засвоєння теми;в кінці уроку – може носити пошуковий характер. Але на кожному етапі уроку вона повинна бути цікавою, доступною, включати різні види діяльності учнів. При організації гри на уроці важливо продумати і те, в якому темпі вона буде поводитися.

Гра дасть змогу дитині опанувати також основи грамоти. Враховуючи складність звукових спостережень, навчання у добукварний період слід організовувати так, щоб шестилітки сприймали його в ігровій формі, не перевтомлювалися, щоб воно не викликало негативних емоцій.

**ІГРИ ДОБУКВАРНОГО ПЕРІОДУ**

«ТАК ЧИ НІ?»

Таку гру можна використовувати на уроках узагальнення знань про речення , слово з метою збагачення усного мовлення учнів, формування в учнів уміння сприймати речення, як синтаксичну одиницю. Цю гру доцільно використовувати в кінці уроку для повторення вивченого матеріалу.

Хід гри

Вчитель говорить слова: іграти хочеться мені з тобою в гру «Чи так чи ні?» тобі питання задаю – готуй же відповідь свою!

У дітей є сигнальні картки зеленого та червоного кольору, якщо «так» – зелена, якщо «ні» – червона.

У липні цвітуть липи. ( У цьому реченні 5 слів?)

Холодна сніжинка лягла на долоню. ( Це речення складається з 3 слів?)

У слові «черепаха» три склади?

У слові «день» один склад?

«ПРАВДА ЧИ НІ»

***Мета:*** формувати в учнів уміння сприймати речення як синтаксичну одиницю.

***Обладнання:*** фішки червоного і зеленого кольорів для кожного учня, малюнок із зображенням Незнайка.

Хід гри

Вчитель читає речення. Якщо воно правдиве, учні піднімають зелену картку, якщо хибне - червону. Один з учнів пояснює Незнайкові, яка у реченні помилка.

Приклади речень:

Узимку кури відлітають у теплі краї.

Подорожник це корисна лікарська рослина.

На нашій яблуні виросло багато смачних шишок.

У сосновому лісі ми збирали моркву.

Сова вдень спить, а вночі шукає собі їжу.

«ТЕЛЕГРАФ»

***Мета:*** формувати в учнів уміння визначати кількість складів у слові.

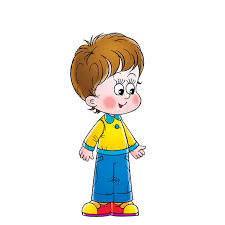
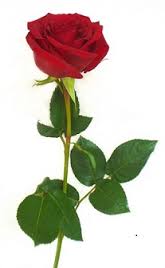
Хід гри

Зараз ми з вами будемо телеграфістами і передаватимемо слова до іншого міста (попередньо вчитель пояснює дітям, як працює телеграф).

Вчитель називає учню слово, а той має відстукати по парті стільки разів, скільки складів у цьому слові. Усі інші - "контролери" – перевіряють правильність виконання завдання. Пізніше учні можуть грати самостійно в парах, даючи завдання один одному.

«ЗБЕРИ БУКЕТ»

***Мета:*** формувати у дітей уміння розрізняти м‘які приголосні та тверді. На дошці малюнки дівчинки Лесі та хлопчика Іванка, квітів:



Вчитель говорить слова: Леся та Іванко збирають букет для мами. Але Леся може брати тільки квіти, назви яких починаються з м’яких приголосних. А Іванко – назви яких починаються з твердих приголосних. Допоможіть дітям. Лесі допомагають дівчатка, а Іванкові – хлопчики.

Діти виходять до дошки і групують квіти відповідно до завдання.

«ЛАНЦЮЖОК»

***Мета****:* вдосконалювати вміння дітей ділити слово на склади.

***Ігрова дія.*** Вчитель показує учням ланцюжок (на малюнку або справжній), звертаючи увагу на те, як одне кільце з'єднане з іншим. Потім пропонує створити ланцюжок зі слів так, щоб вони з'єднувались однаковими складами.

Хід гри

Клас ділиться на команди (за рядами). Кожній команді вчитель пропонує перше слово, а далі учні самостійно продовжують складати ланцюжок: миша —шапка — картина і т.д. На кожне правильне слово, яке називає команда, вчитель малює на дошці кільце ланцюжка. Якщо хтось помиляється або довгорозмірковує, ланцюжок рветься. Перемагає команда, в якої він розірветься найменшу кількість разів.

«БУКВА ЗАБЛУКАЛА»

***Мета:*** формувати у дітей уміння розрізняти приголосні та голосні букви. На дошці розвішані голосні та приголосні букви, які переплутав Незнайко.

***Голосні:*** У, М, В, І, О

***Приголосні:*** Л, К, В, А, С, И, Н

Діти знаходять ті букви, які переплутав Незнайко, і ставлять букви на місце.

«СКІЛЬКИ СЛІВ У РЕЧЕННІ?»

***Мета:*** формувати в учнів уміння сприймати речення, як синтаксичну одиницю.

Хід гри

Учитель читає речення:

Прийшла довгоочікувана зима.

Випав білий сніжок.

Діти зліпили снігову бабу.

Учні на цифрових віялах показують, скільки в ньому слів.

Виграє той, хто менше за всіх помилиться.

«ХТО ЩО РОБИТЬ»

***Мета:*** розвивати усне мовлення

Учитель кидає м‘яч і називає професію. Учень

відповідає, що робить людина.

***Наприклад:*** будівельник – будує школу;сталевар – варить сталь;лікар – лікує людей;ветеринар - лікує тварин;учитель – вчить дітей;швея – шиє одяг.

«СКІЛЬКИ СКЛАДІВ»

***Мета:*** закріпити знання про склад

Хід гри

У кожного учня — математичне віяло.

Учитель називає слова, наприклад:

молоко корова

мама коза

мило кінь

машина качка

малина гуска

дім курка

мак півень

Діти сигналізують цифрою віяла, показуючи кількість складів у даному слові.

«ВІДГАДАЙ СЛОВО»

***Мета:*** поглиблювати знання дітей про слова – ознаки.

Хід гри

Діти, відгадайте слово за ознакою:

білий, солодкий, твердий – (цукор)

зелена, пухнаста, колюча – (ялинка)

жовтий, продовгуватий, кислий – (лимон) гнучка, мелодійна, солов’їна мова)

сірий, зубастий, голодний – (вовк)

«ЗГАДАЙ, ЩО БУЛО»

***Мета:***збагачувати словниковий запас учнів, розвивати зв‘язне мовлення,

уяву, пам'ять.

Хід гри

Діти розглядають сюжетний малюнок. Вчитель перевертає малюнок і ставить запитання:

- Скільки дітей у воді?

- Скільки дітей на березі?

- Що в руках у дівчинки?

- Чим граються діти на березі?



«ЗЛОВИ П’ЯТЬ СЛІВ»

***Мета:*** розвивати усне мовлення, логічне мислення, привчати прислухатися до слів у реченні.

Хід гри

Учитель називає п‘ять слів. Наприклад: олівець, зошит, ручка, вчитель, навчання, з тим, щоб учні зловили ці слова (плеснули у долоні) у реченнях, які він буде проказувати.

Речення можуть бути такі:

а) Приведи усе в порядок, щоб були готові зрання: олівець, ручка і зошит – все, що треба для навчання.

б) Бути чемним і привітним – пам‘ятай це всюди й завжди.

Як до класу входить вчитель, привітай, із місця вставши.

в) Сяє зірка на копрі. Ми з Олегом – шахтарі .

г) Засиніли проліски у ліску, у ліску.

«УВАЖНІ ДОЛОНЬКИ»

***Мета:*** Узагальнити знання дітей про слова – назви істот та неістот.

Хід гри

Вчитель називає слова - назви істот та неістот, учні мають "упіймати", плескаючи у долоні, ті слова,які відповідають на питання хто?

лимон ластівка

лисичка ліжко

сонце рятувальник

сніг диван

ведмідь співачка

дерево яблуко

гуси школа

їжак школяр

**ІГРИ БУКВАРНОГО ПЕРІОДУ**

У цей період діти вивчають букви на позначення голосних і приголосних звуків, прийоми читання з орієнтуванням на голосні, ознайомлюються з літерами я, ю, є, ї, апострофом, розділовими знаками.

Дидактичні ігри, розроблені для цього періоду, можна застосовувати під час вивчення будь-якої літери, змінюючи лише лексичний матеріал.

«ФРУКТИ»

***Мета:*** Узагальнити та систематизувати знання учнів про голосні та приголосні звуки.

Хід гри

Малюнки із зображенням фруктів розміщені по всьому класу.



На дошці знаходяться дві корзинки:

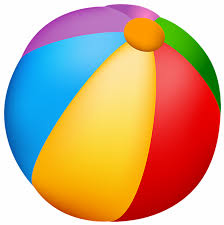
 

Вчитель дає завдання: до зеленого кошика покласти фрукти, які починаються з голосного, а до червоного – з приголосного, а учні підбігають до малюнка і кладуть малюнок до потрібного кошика.

Оскільки гра рухлива, то її краще використовувати наприкінці уроку після етапу підбиття підсумків.

«М'ЯЧИК»

***Мета:*** Формувати в учнів уміння добирати слова із звуком, який вивчають.

Хід гри

До нас у гості закотився м'ячик. Той, до кого він потрапляє, має навчити його слова, у якому є звук.

Вчитель дає першому учневі м'яч, той називає слово із звуком, який вивчається, і передає м'яч наступному, який теж називає слово, і т.д.

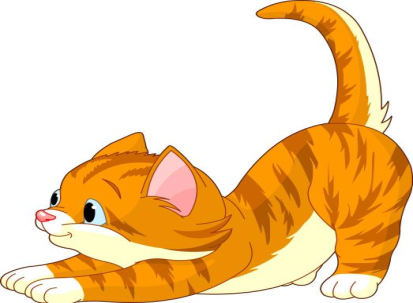
«ЗБЕРИ СЛОВО»

***Мета****:* формувати вміння самостійно складати й записувати слова із

заданих літер.

Обладнання:літери, написані на дошці.

Ігрова дія.

В нас на дошці напис був.

Котик йшов, хвостом махнув –

Та й розсипав букви всі.

Ти ж швиденько їх збери

І, як правильно розставиш,

Слово швидко прочитаєш.

Хід гри

Із запропонованих учителем букв учні складають слова та "друкують" їх у зошиті. Перемагає той, хто складе найбільше слів. Виконання завдання слід обмежити в часі. Наприклад, хто збере найбільше слів за три хвилини.

«ВПІЗНАЙ БУКВУ НА О С Л І П»

***Мета:*** повторити вивчені літери. Розвивати навички читання, мислення, усне мовлення, уяву. На столі вирізані з цупкого картону вивчені букви. Одному учневі зав'язують очі і пропонують помацати букви і назвати їх.

«ХМАРКА»

***Мета:*** закріпити знання учнів про голосні та приголосні, тверді та м‘які звуки; повторити правопис слів, які означають імена людей. Виховувати інтерес до рідної мови, доброзичливість, чуйність.

Обладнання:набірне полотно, розрізна азбука, магнітна дошка, макет хмаринки з краплинками, макет хмаринки з посмішкою.

Хід гри

Вчитель веде таку бесіду:

- Діти, сьогодні до нас на урок потрапила казкова хмаринка. Вона своїми дощовими краплинками змила літеру у слові, яке я виклала на дошці. Тож нам треба відновити це, щоб хмаринка неплакала дощем, а посміхнулась. (Вчитель виклав на набірному полотні слово ― Ніна з пропущеними буквами ―ен).

- Які є тут букви? Які звуки вони позначають?

- Якої букви не вистачає, щоб вийшло слово ―Ніна? (―ен)

- Хто її знайде в азбуці і утворить слово? (учень знаходить потрібну літеру, потім впевнюється, що їх має бути дві).

Яку літеру ―ен (велику чи маленьку), ти поставиш на початку слова? Чому? (Імена людей пишуться великої букви)

- Який звук позначає ця буква у першому складі, а який звук позначає у

другому? ( [н‘] , [н] )

- Хмаринка вдячна вам за хороші відповіді. Тепер вона завжди буде усміхненою. (Вчитель прикріплює макет з усміхненою хмаринкою.)

«ЗБИРАННЯ ГРИБОЧКІВ»

***Мета:*** повторити вивчені літери, вчитись з них складати склади, слова.

Розвивати навички читання, мислення, усне мовлення, уяву. Виховувати комунікабельність, почуття дружби, взаємодопомоги.

Обладнання: кошики червоного і синього кольору, грибочки з буквами.

Хід гри

На дошці малюнки кошики червоного та синього кольорів:

На килимку в класі розкидані грибочки з літерами, які вивчались протягом певного часу.



Учні поділені на дві групи-команди. Перша група учнів має синій кошик, а друга група – червоний.

Вчитель починає гру.

- Діти, уявіть собі осінній ліс.

- Якого кольору на деревах листя? (червоного, жовтого, коричневого).

- Крім краси, ліс багатий врожаєм грибів. Ось і у вас є можливість зібрати цей врожай. Цю роботу ми будемо виконувати так: ті діти, в яких червоні кружечки – це команда ― Голосні. Ви берете червоний кошик і збираєте грибочки, на яких написані букви, які позначають голосні звуки. Діти, в яких сині кружечки – це команда ― Приголосні. Ви берете синій кошик і збираєте грибочки-букви, які позначають приголосні звуки. (Діти збирають грибочки з літерами. Перемагає та команда,яка швидше виконала своє завдання).

«ЯКИЙ СКЛАД З’ЇВ БУКВОЇД»

***Мета:*** розвивати навички читання, мислення, усне мовлення.

Хід гри

На дошці записані слова з пропущеними складами, які «з‘їв Буквоїд».

Діти повинні відновити слова.

…яєць; моло…;

…оса; маши...;

…сяць; каз…;

газе.. ; мали… ;.

«ЧАРІВНА ТОРБИНА»

***Мета:*** повторити вивчені літери. Розвивати навички читання, мислення, усне мовлення.

Хід гри

В учителя чи учня в руках «чарівна» торбина — зшита з тканини. У ній — склади на вивчену букву: да, до, ду, ди, ді, де, ад, уд, од, ид, ід, ед і коротенькі слова з вивченою буквою: вода, дім, дам, дома, далі тощо.

Учень виходить до дошки і бере з торбини склад чи слово, не дивлячись у торбину, засунувши туди лише руку. Якщо учень прочитав склад чи слово, то він забирає його з собою, якщо ні — залишає в торбині.

«СКІЛЬКИ ЗВУКІВ ТА БУКВ?»

***Мета:*** вправляти учнів у звуко-буквеному аналізі слів, розвивати фонетичний слух, вміння уважно слухати вчителя, самостійно робити висновки.

***Обладнання:*** картки з цифрами.

Хід гри

цієї гри використовують слова з м‘яким знаком і близькі за звуковим складом, але без м‘якого знака. Учні картками з цифрами показують скільки у цих словах звуків, а потім кількість букв.

Для гри використовують такі слова:

лан - лань, стан – стань,

лин – лінь, кіл – кіль,

тин – тінь, перелаз – перелазь

син – синь, сад – сядь.

Виграє той, у кого не буде жодної помилки.

«ХТО ШВИДШЕ»

***Мета:*** поглибити знання дітей про вживання м‘якого знака в кінці і в середині слів. Розвивати мислення, увагу, вміння працювати самостійно.

***Обладнання:***букви розрізної азбуки.

Хід гри

Вчитель дає завдання скласти з букв розрізної азбуки чи написати п‘ять слів, що означають назви диких тварин, з м‘яким знаком у кінці (лань, лось, олень, ведмідь, заєць, журавель, лебідь, карась, окунь) або п‘ять слів, які на питання що? І мають у кінці м‘який знак: сіль, біль, пень,кисіль, нуль, день, портфель, осінь, жовтень.

Виграє той, хто першим правильно напише потрібну кількість слів.

Цю ж гру використовують і для складання чи написання слів з м‘яким знаком у середині слова, наприклад: пеньки, кулька, пальто, пальма, булька, учителька, дядько.

«ХТО НАЙВАЖНІШИЙ»

***Мета:*** розвивати увагу, пам'ять, усне мовлення.

Хід гри

Учитель демонструє учням малюнки з підписом протягом кількох секунд,

а згодом запитує дітей, що намальовано і яке слово було написане.

БУЛКА ВОРОТА КИТ

«ЗАСИЛИ КАЗКОВОГО ГЕРОЯ»

***Мета:*** розвивати навички читання, зв‘язне мовлення, уяву. Виховуватилюбов до тварин.

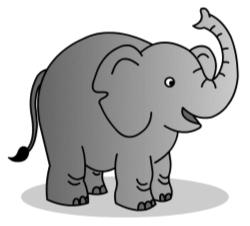
Обладнання: будиночки із словами, казкові герої: Коза, Кінь, Слон, Котик, Лис, Ведмідь; магнітна дошка.

Хід гри

Зверху на дошці прикріплені будиночки. На кожному написане певне слово: коза, кінь,слон,котик,лис,ведмідь.



Внизу розміщені казкові герої, які мають жити в цих хатинках.



Вчитель каже учням:

- Діти! Назвіть цих тварин.

- Які з них свійські, а які дикі?

- Героями яких казок могли б бути ці тварини? (Діти пригадують і називають відомі їм казки)

- Вони просять у нас допомоги. Кожному з них потрібно знайти свою хатинку. Хто з вас літери знає, той і прочитає на хатинках напис.

(Вчитель викликає бажаючих учнів до дошки. Учень читає слово на хатинці і заселяє в неї казкового героя)

- Молодці! Ви швидко справились з цим завданням!

- Як потрібно ставитись до тварин?

- Чому?

Можна міняти варіанти гри. Це можуть бути ігри ―Постав квіточку у вазу, З якого дерева листочок і т. д.

«СУМКА ЛИСТОНОШІ»

***Мета:*** повторити вивчені літери. Розвивати навички читання, мислення,

усне мовлення.

Хід гри

Варіант 1

Виготовляється сумка листоноші з цупкого паперу або схожа сумка казково оформлена. Роль листоноші виконує один учень. Одягає сумку наперед через плече і роздає «телеграми». На кожній із них написаний склад на вивчену букву. Якщо «телеграму» учень прочитав, вона залишається на парті. Якщо ні — вкидає назад в сумку. Ці «телеграми» від казкових героїв однієї з казок, наприклад: від кожного з героїв казки «Пан Коцький», а саме: від Лисиці, Вовка, Ведмедя, Кабана, Пана Коцького. Ці казкові герої надсилають телеграми зі словами допомоги.

Варіант 2

Можна писати не склади, а слова.

Варіант 3

Роль листоноші виконується по черзі згідно з прочитаними дітьми словами. Хто з дітей правильно прочитав слово, той бере сумку листоноші.

«ЖИВІ СЛОВА»

***Мета:*** вчити групувати, систематизувати слова в речення.

Хід гри

До дошки виходять троє дітей. Їм пропонується картки зі словами, наприклад: білка, гриби, сушить. Інші діти складають з них речення, правильно шикуючи ― живі слова біля дошки. ― Діти-слова вимовляють свої слова, і у них виходить речення: ― Білка сушить гриби.



**ІГРИ ПІСЛЯБУКВАРНОГО ПЕРІОДУ**

У цей період відбувається закріплення та вдосконалення навичок читання. Учні вчаться працювати з текстами, виробляють правильну інтонацію читання.

Основне завдання після букварного періоду – вдосконалювати навички читання першокласників, відпрацьовувати темп, правильність і виразність читання, які безпосередньо залежать від усвідомленості змісту тексту. Одне із завдань після букварного періоду – підготувати учнів до роботи з читанкою.

Отже, залежно від теми уроку – навчання грамоти, його структури, рівня підготовленості дітей, запропоновані ігри на окремих етапах стануть активним засобом зацікавленості. Фантазія, казка, гра – це частка духовного життя дітей.

Щоб одна й та ж сама гра не набридла, через певний час вношу в неї деякі зміни, ускладнюючи завдання, враховуючи засвоєний матеріал, індивідуальні особливості дітей.

Поступово цікава гра, мовленнєва творчість переростають у навчальну працю. Прагну сформувати у дітей чіткі мовні уявлення й поняття, виробити міцні навички та вміння, прищепити прийоми і способи опанування знаннями.

Будь-яка гра повинна бути підпорядкована темі уроку, тоді вона дає хороший результат.

«РОЗВІДНИКИ»

***Мета:*** Формувати в учнів уміння орієнтуватися в тексті.

Обладнання: текст Букваря.

Ігрова дія. Зараз ви станете розвідниками і шукатимете потрібні слова на чужій території.

Правила гри: об’єднує ділить клас на три команди. Перша команда шукає в тексті всі слова, що означають назви предметів, друга - слова - назви дій, третя-- назви ознак предметів. Потім команди зачитують те, що вони знайшли. Перемагає та команда, яка жодного разу не помилиться і не пропустить слова.

«ДОПОМОЖИ ВІННІ ПУХУ»

***Мета:*** збагачення усного мовлення учнів та розвиток логічного мислення.

Хід гри

У кожної дитини на парті картки із завданням або на екрані:

Прочитай слова (дії предметів), подумки вставляючи пропущені букви.

вми…ається доз…іває

ма…ює бо…ить

розу…нішає вм…є

чи…ає гот…є

стук…є тур…ується

чис…ить забу…ає

«ВПІЙМАЙ ПОМИЛКУ»

***Мета:*** Формувати в учнів уміння розуміти прочитане, стежити за читанням інших.

Обладнання: текст Букваря.

Ігрова дія. У нашому Букварику щойно заховалися помилки. Я читатиму текст, а ви спробуйте ці помилки впіймати.

Правила гри: вчитель читає текст із Букваря, навмисно змінюючи якісь слова. Учні уважно стежать за читанням учителя та текстом і, помітивши помилку, зупиняють його та виправляють. Перемагає той, хто "впіймає" найбільше помилок.

«ЧАРІВНА ДОРІЖКА»

***Мета:***повторити вивчені літери, розвивати уміння будувати слова із складів, вдосконалювати навички читання. Виховувати почуття колективізму, любов до природного оточення.

Обладнання: набір карток зі словами, в яких переставлені місцями склади, малюнки лисички та лисеняти, магнітна дошка, ілюстрації --Ліс, --Хатинка.

Хід гри

Вчитель розповідає учням казку.

У густому темному лісі жила лисичка

з маленьким лисеням.

Лисичка-мама ходила на полювання,

а лисеня сиділо у своїй хатинці і нудьгувало.

Одного разу воно вирішило трішечки

погратись на лісовій галявині. Не загледілось,

як заблукало. Довго маля йшло лісом, шукало

свою домівку. Аж раптом натрапило на доріжку.

Доріжка не звичайна, а чарівна. Адже складається із складів. Щоб лисеня зустрілось із своєю мамою-лисичкою, воно повинно так переставити склади, щоб утворились слова. Лисеня цього робити не вміє, бо не ходило до школи.

- Діти, допоможемо лисеняті?

(Діти по черзі біжать до дошки, переставляють картки, утворюють слова. Із слів складають доріжку до ― хатинки. Потім всі хором зачитують ті слова, які утворились.)

- Молодці! Лисеня потрапило до своєї матусі. Лисичка-мама задоволена вашими успіхами з читання.

Картки до гри:

ВА НИ ЛИ ВО НИ ЛА НА ЛУ

ЛА ЛИ НИ ЛИ НА ВО ВА НО

Ця гра динамічна. Тому може використовуватися для навчання і емоційної розрядки учнів.

«НАВПАКИ»

*Мета:* ознайомити учнів зі словами, що мають протилежне значення, збагачувати словниковий запас учнів, виробляти навички швидкого читання вміння зосереджуватися, працювати вдумливо, самостійно. Розвивати пам‘ять, увагу, прагнення до знань.

Обладнання: картки зі словами.

Хід гри

Учням роздають по 6 - 8 карток, на яких записані слова. Вчитель читає слова, учні закривають (перевертають) катку зі словом-антонімом (без вживання терміну). Так, коли вчитель читає слово білий, то діти закривають (перевертають) картку зі словом чорний.

Матеріал для гри:білий – чорний, світлий – темний, літо – зима, добро – зло, прямо – криво, сухий – мокрий, падати – вставати, гарний – поганий, верх – низ, малий – великий, війна – мир, радіти – сумувати, правда – брехня, мороз – спека, твердий – м‘який, молодий – старий, мало – багато, здоровий – хворий, працьовитий – ледачий, швидко – повільно.

Застосовувати розвиваючі ігри потрібно на всіх предметах і це можна робити на різних етапах уроку.

На уроках української мови учні з великим задоволенням грають у мовні розвиваючі ігри. Наприклад, при вивченні теми «Іменник» я пропоную такі ігри: «Допоможи рибалці спіймати потрібну рибку», «Допоможи Сонечку вгадати : істота чи не істота» (додатки).

При ігровій діяльності дитина спостерігає, порівнює, зіставляє, класифікує предмети, проводить доступний їй аналіз і синтез, узагальнює, а всі ці здібності розвивають креативну особистість. Креативна особистість – це творчо розвинена дитина, яка потім використовує ці знання на практиці, здатна за власною ініціативою реалізувати свій потенціал. Це потребує іншого підходу вчителя до своїх учнів, створення креативного середовища.

Розвиваючі ігри та нестандартні уроки (урок-гра, урок-подорож, урок-мандрівка, урок з використанням ІКТ, та ін.) роблять навчання легким, доступним, простим, цікавим. Нестандартні уроки доцільно почати з цікавого фрагменту. Наприклад, це може бути карта подорожі, план, макет квітучої галявини, острів скарбів…(додатки).

Такі уроки та ігри сприяють всебічному гармонійному розвитку дітей, розвивають творчу особистість, сприяють розвитку пізнавальних інтересів, розумових процесів і позитивної мотивації до навчання дітей. Звідси випливає, що використання розвиваючих ігор та вправ на уроках є невід’ємною частиною навчального процесу.

Ігри спрямовані на розвиток логічного мислення, творчої уяви, на формування в учнів інтересу до навчання, допомагають створювати світогляд дитини, а також урізноманітнюють зв’язне мовлення учнів, формують критичне мислення дітей.

Починаючи з 1 класу, гра на моїх уроках стає важливою складовою навчального процесу. На уроках з української мови використовую такі розвиваючі ігри:

* «Грибочки»;
* «Складалочка»;
* «Конструктор»;
* «В зоопарку»;
* «Допоможи сонечку»;
* «Яке дерево загубило листочок» та багато інших (додатки)

Наприклад, на уроці вважаю доцільною грою на закріплення вивченого матеріалу – «Грибочки»:

Диби – диби, диби – диби –

Пішов дід по гриби.

Позбирати всіх не може.

Хто з вас, діти, допоможе?(додатки)

На уроках математики учням подобаються такі ігри:

* «Допоможи чаклуну зварити чарівне зілля»;
* «Хто швидше спіймає рибку?»;
* «Катання на хмаринках»;
* «Шифрувальники»;
* «Футболісти»;
* «Долети до аеропорту» та інші.

На уроках з природознавства діти грають в такі ігри:

* «Космічний політ»;
* «Знайди серед тварин звірів»;
* «Чиє дитинча?»;
* «Жива та нежива природа»;
* «Лікарські рослини»;
* «Обери правильну дорогу». (додатки)

Також я із великим задоволенням використовую на уроках кросворди, вікторини, КВК, гру «Поле чудес», «Щасливий випадок», використовую ІКТ. Мені подобається складати малюнкові кросворди та працювати з ними.

Також на цих уроках мої учні полюбляють ігри для розвитку швидкості техніки читання. Так, зокрема, я використовую гру «Кішка та мишка». Перший учень – мишка. Він розпочинає гру, а кішка повинна почати гру після того, як учень прочитає перше речення і наздогнати мишку. Дуже подобається дітям гра «Розвідники». Я її використовую для розвитку уваги при читанні тексту.

Уроки з навчання грамоти (1 клас) починаються з мовних ігор: «Поїзд голосних», «Проколотий м’яч», «Пеньочки», «Впіймай звук», «Бджілка».

Також ефективно використовувати усну народну творчість – найцінніше невичерпне джерело, завдяки якому активізується пізнавальна діяльність дітей, збагачується словниковий запас, формується самостійне мислення, розвиваються творчі здібності, спостережливість інтерес до рідного слова.

Загадка – це досить поширений жанр дитячого фольклору, метод народної педагогіки. Загадка розвиває мислення і мову дитини, її спостережливість. Кожна загадка містить нестандартне завдання, яке викликає жвавий інтерес. За допомогою загадок можна створювати проблемні ситуації на уроках української та інших мов, математики, предметів природничого циклу, а також проводити інтегровані уроки. Крім народних загадок, можна використати немало авторських загадок, що відображають явища природи, предмети побуту, техніки та ін.

На уроці кмітливості робота над текстом загадок поєднується з певною інформацією про природні явища, життя рослинного чи тваринного світу, що взагалі цікавить дітей. Діти одержують домашні завдання: виготовити відгадки в малюнках, аплікації або вироби з пластиліну.

І ще одною, з можливих цікавих пізнавальних ігор, являється казка.  Казки використовують з метою розвитку уяви. Гра називається «Продовж казку». Дітям пропонується нібито незавершена казка, для якої треба придумати закінчення. Кожна дитина має можливість казку закінчити по-своєму, тобто має ситуацію вибору. Це зацікавлює та розвиває творче мислення і уяву.

Процес навчання мусить давати школяреві якомога більше позитивних емоцій. Розумова діяльність буде цікавою лише тоді, коли є радість.

На уроках української мови я використовую словникові ігрові диктанти. за допомогою гри-вправи «Чарівний мішечок» закріплюю різноманітні вміння й навички. Набір предметів у мішечку не випадковий. Він щоразу змінюється залежно від мети навчання: це можуть бути іграшки, в назвах яких є орфограми, на які треба звернути особливу увагу або дрібні речі, які треба описати.

Вивчаючи спільнокореневі слова, пропоную дітям гру «Лото». Кожен учень має картку, розкреслену на шість клітинок. У кожній клітинці різні слова. Вчитель-ведучий має набір коренів слів, які оголошуються послідовно всім гравцям. Діти аналізують оголошений корінь слова, виділяють в кожному слові на власній картці корені слів і, якщо співпадають корені, слово закривається. Виграє той, хто найперший закриє слова. Під час опрацювання правил на уроках української мови впроваджую гру «Знайди ознаку».

На уроках читання під час розчитування застосовую ігри «Піраміда», «Падають шишки». Дуже корисними є спеціальні ігри на розвиток пам’яті, вироблення стійкої уваги: «Засічка – кидок» (при слові «кидок» всі починають читати на максимальній швидкості, «засічка» - читання зупиняється), «Відгадай» (вибіркове читання), «Хвиля» ( починають читати у довільному темпі вголос, поступово збільшують силу голосу, доходять до вершини і починають зменшувати). Є ігри, що вчитель використовує для читання в парах: «Луна або Папуги», «Вовчик і Зайчик». Одне речення читає один учень, а друге – інший. Потім читання повторюється знову. Під час читання одним учнем, другий уважно стежить за правильністю.

В процесі ознайомлення дітей з ліричним жанром користуюсь різноманітними ігровими прийомами, які сприяють розвиткові умінь слухати, говорити і читати, дозволяють формувати уявлення учнів про віршовану форму, риму, систематизувати читацький кругозір, характеризувати авторів творів, що вивчаються, набувати досвід широкого розучування віршів. Так, при знайомстві з римою використовую гру «Схожі хвости» ( мишка – кішка, Гришка, книжка, доріжка ...). Користуючись прийомом «Віднови вірші на основі рим», практично знайомлю дітей з римою. При виконанні ігрової вправи «Відгадай риму» формую в учнів почуття ритму і рими. В процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватись, самостійно думати, розвивати увагу, спостережливість, кмітливість. Під час гри всі діти займають активну позицію. Розвиваючі ігри дарують радість і захоплення, пробуджують у душі кожного добрі почуття, роздмухують вогник дитячої думки і творчості. Відомо, що будь-які знання через гру засвоюються у 4-5 разів швидше, ніж у звичайному навчанні. Вона дає змогу привернути увагу й тривалий час підтримувати інтерес до тих важливих і складних завдань, на яких у звичайних умовах зосередити увагу не завжди вдається.

Урок-гру можна проводити і під час вивчення нового матеріалу і для підсумкової перевірки знань, узагальнення та повторення. На уроці природознавства при ознайомленні з темою «Жива та нежива природа» проводжу таку гру:«Допоможи Колючці знайти живу природу» (додатки).

На математиці під час усної лічби пропоную учням ігри – «Шифрувальники», «Естафета». «Забий гол», різні варіанти графічних схем (додатки).

Ігри на уроках математики використовую для ознайомлення дітей з новим матеріалом та для його закріплення, для повторення раніше набутих уявлень і понять, для повнішого і глибшого їх осмислення, формування обчислювальних, графічних умінь і навичок, розвитку основних прийомів мислення, розширення кругозору. Пропоную пограти «в магазин». «Продавець» і «покупець» швидко лічать, а діти стежать за правильністю розрахунків. Так у грі учні тренуються в додаванні й відніманні.

В процесі проведення уроків математики з елементами гри реалізуються ідеї співдружності, змагання, самоуправління, виховання відповідальності кожного за результати своєї праці, формується мотивація навчальної діяльності й інтерес до предмету.

Під час проведення ігор «Математичний струмок», «Зроби рівними», «Закінчи логічний ряд», «Художня математика» формую обчислювальні навички, вчу доводити своє міркування.

Навчаючи учнів логічно мислити, аналізувати, виділяти головне, робити висновки, враховую і те, що не всі школярі однакові за рівнем розвитку мислення, уваги, вмінням слухати і виконувати завдання. Вдало підібрані ігри допомагають зацікавити учнів щодо виконання будь-якого завдання.

На уроках математики використовую і спортивні ігри. Заздалегідь готую картки з прикладами і відповідями. На одних картках відповіді правильні, а на інших неправильні. По черзі показую картки, а учні у відповідь роблять певні рухи (при правильній відповіді – руки вгору, при неправильній – руки вперед). Гімнастичні вправи використовую різні.

**ДИДАКТИЧНІ ІГРИ НА УРОКАХ НАВЧАННЯ ГРАМОТИ**

*«Впіймай звук»* Учитель називає ряд слів. Якщо учень почує потрібний звук, то плескає в долоні. (Слова добираються так, щоб звук був у різних позиціях).

*«Назвіть сусідів»* Назвіть сусідів звука (а) в таких словах: басейн, плащ, залізо, упав, комахи, каже, драбина, жайвір, малий, гай… «Вередливий звук» Жив собі, був собі звук у словах, завередував і втік. (Наприклад: звук К). Потрібно його впіймати і поставити на місце. (-іт; -аштан; -віти; -рокодил).

*«Відлуння»* Учитель називає слова, а діти хором повторюють останній склад. (Наприклад: ромашка –ка, книга – га, ліс – ліс).

*«Який склад загубтвся?»* (Наприклад: дівчин--, хлоп--, ді--, де- -во, со- -ка). «Магазин» У першому відділі магазину продаються речі, у назвах яких є м’які приголосні, у другому – тверді приголосні.

*«Звук (С)»* Для цієї гри можна брати будь-який звук.

1. У назвах якого взуття є звук (с)? (босоніжки, сандалі, кросівки…)

2. У назвах якого посуду є звук (с)? (сковорода, стакан, салатниця, каструля…)

3. У назвах яких тварин є звук (с)? (собака, лис, лось…)

4. У назвах яких фруктів є звук (с)? (абрикос, слива, апельсин, персик, смородина…)

5. У назвах яких професій є звук (с)? (слюсар, столяр, суддя, касир…)

6. У назвах яких меблів є звук (с)?(стіл, стілець, сервант…)

*«Телеграфісти»* Учитель промовляє окремі звуки, а діти складають із них слова. (л-і-т-о; з-о-ш-и-т; -п-і-в-н-и-к).

*«Така цікава буква»* Учні пригадують і записують якомога більше слів, до складу яких входять дві однакові букви. (загадка, парасолька. Україна, український. Годинник, корисний. Лелека, посередині…).

*«Яке слово сховалось?»* Учитель називає склади, а діти добирають слова за цими складами (лі – літо, лінійка, лікар, лівий…).

*«Нові слова»* Замінюючи букви, утвори нові слова (Наприклад: майка-гайка-чайка; дід-рід …). Тік - суд - рев – Гак - бук – калина.

*«Утвори нове слово»* На початку або в кінці слова додати букву, щоб утворилося нове слово. Луг – плуг; риба – рибак; Коса – косар; мак – смак.

*«Магазин»* У першому відділі магазину продаються речі, у назві яких є приголосні м’які, у другому – тверді приголосні.

*«Ланцюжок»* Склади ланцюжок із 10 слів, де кожне наступне слово розпочинається двома буквами попереднього: ( Наприклад: тиша – шапка – калина…).

*«Переплутанка»* Склади правильно слова і запиши. (Наприклад: ронаво – ворона) Лібка - еосл - єазць – Овкв - авод - рооска –

*«Схованка»* Які інші слова заховалися в цих словах? (Наприклад: ялинка – лин; яблуко – лук..). Клітинка - трактор - ведмідь – Щедрівка - пиріг - листок – «Добери склад» Добери склад, щоб утворилося слово. Гру –ша кали - воро – По - сос - коро –

*«Чарівні склади»* Місцями поміняй склади І з них слова нові склади. Марко – комар банка – кабан наша – шана лапи –пила трава –ватра маса –сама трохи – хитро рама –мара З букв одного слова склади кілька нових слів. (Наприклад: айстри – рис, тир, старий, рий…). Жайворонок - сінокосарка – Ластівка - листоноша –

*«Дотепник»* ЛО, ПЕД, ВЕ, СИ – це склади. Швидше слово з них склади! (велосипед) Матеріал для гри: ЛИ, КРО, ДИ, КО (крокодили) РО, ДИ, СМО, НА (смородина) ЧЕ, КИ, РЕ, ВИ (черевики) і т. д.

*«Прочитай слово»* Складання слів (речень) із букв. М , А , К , О, Л , І, Н, И. Ліки коліна мілина лимон Мало лиман лак мак Ніла Ніл Ліна Колі.

*«Слова із заданим звуком»* Учитель вимовляє звук, а учні записують слова, до складу яких входить такий звук. ( за певний час).

*«Звук і буква»* Учитель читає слова, а учні записують їх у три колонки: 1). скільки звуків, стільки й букв; 2). букв більше, ніж звуків; 3). букв менше, ніж звуків. Матеріал для гри: Дзвінок, дзеркало, бджола, кукурудза, ім’я, яма, їдять, люди, п’ять, сьогодні, армія, щока, пам’ять, щука, в’язка.

*«Утвори слово»* Замінити голосні букви в другому стовпчику і утвори нові слова. Липа – л-па рід – р.д Слава – сл-ва сон – с-н.

*«Звуки-букви»* Робота проводиться в парах. Один учень вимовляє звук, другий – називає букву, якою цей звук позначається. (Наприклад: (л )- ел, (р) – ер…).

*«Угадай слова»* На дошці зроблено запис : В.Р.С.НЬ, В.Р.ЗН. - Яких букв не вистачає? - Доберіть відповідні голосні, щоб вийшли слова.

*«Збери букет»* Леся та Іванко збирають букет для мами. Але Леся може брати тільки квіти, назви яких починаються з м’яких приголосних. А Іванко – назви яких починаються з твердих приголосних. Допоможіть дітям. Лесі допомагають дівчатка, а Іванкові – хлопчики. Тюльпан, нарцис, троянда, півонія, айстра, ромашка, лілія.

М’ЯКИЙ ЗНАК. АПОСТРОФ. БУКВОСПОЛУЧЕННЯ ЬО ТА ЙО

*«Зцілення слів»* Виготовити картки, в яких пропущені апостроф, або буквосполучення йо, ьо. Правильно вставити пропущене. Вороб—в га—к зна—мий міль—н сер—зний ра—н Солов—в чи—му га—вий бо—вий Мурав—в зна—мий буль—н с—годні с—мий бад—рий л—н тр—х л—х д—готь ц—го л—тчик пен—к т—хкає дз—б м-ята п-ять пір-я в-язка п-ють бур-ян здоров-я дев-ять сім-я подвір-я солов-ї п-явка в-юн п-ятірка м-ясо тім-я м-яч полум-я рум-яний.

*«Впіймай апостроф»* Учні плескають в долоні, коли чують у слові апостроф. Дерево з верхів’я сохне. Шукає на коржі м’якого,а в труді – легкого. Його тільки той не б’є, хто не хоче. Спить солов’їним сном. Тому тяжко, хто зло пам’ятає. Як до череди гнать, то й п’ятки болять.

*«Упіймай рибку»* На макетах рибок написані слова з пропущеними літерами. Щоб піймати рибку, треба правильно вставити пропущені літери. КІН… Л…ОН ОЛЕН… КАРАС… ПЕН… ДЕН… ОКУН…КИ ДІДУС… ДЕН…КИ.

*«Хто більше»* 1.Діти придумують слова з м’яким знаком в кінці слова (в середині слова). 2.Дібрати слова, в яких букви я, ю, є позначають один звук (І варіант), два звуки (ІІ варіант).

*«Твердий – м’який »* Учитель промовляє склад з твердим приголосним, а учні роблять цей склад м’яким. (Н-д: но –ньо, со – сьо, ло – льо, до – дьо і т.д.)

*«Віднови слово»* Книжковий черв’ячок з’їв літери у словах. Допоможіть їх відновити. На дошці друкованими літерами написані слова. ЛОС…, ДЕН…, КУЛ…КА, Л…ОН, ПЕН…ОК, ОПЕН…КИ, ПИЛ…НО. НАГОЛОС. НЕНАГОЛОШЕНІ ГОЛОСНІ.

*«Де наголос?»* Учням роздаються набори карток. У кожного 15 карток з окремими словами. Розкласти картки на три групи: з наголошеним 1 складом, наголошеним 2 складом і наголошеним 3 складом. Гру можна ускладнити розкладанням карток у кожній колонці за алфавітом.

Матеріал для гри: 1. Галя весло огірок слива зима молоко парта Семен санітар клітка сміливий горобець Толя пенал урожай 2. Заєць Борис молоток чорний горох помідор Петрик Тарас барабан вишня співати борона гречка кишеня понеділок.

«Раз, два, три» Вчитель називає слово. Учні, користуючись сигнальними картками (цифрами 1,2,3), вказують номер наголошеного складу.

Матеріал для гри: 1 склад 2 склад 3 склад ластівка малина соловей дерево дороги молоко золото солома молоток озеро пшениця інженер ножиці турбота пилосос родичі барвінок крокодил.

«Як правильно?» Потрібен наголос, малята! Без нього важко прочитати! Матеріал для гри: 1. У замку ніхто не жив. Двері замку були на замку. На горі височив старовинний замок. На дверях висів великий замок. 2. Взимку поля вкриті снігом. Поля любить зиму. 3. На березі пасуться кози. На березі пожовкло листячко. 5. У книзі сорок сторінок. У сорок скрипучий голос. 6. Рослині потрібне сонячне тепло. Сьогодні вдень дуже тепло.

*«Постав слово на місце»* Слово гірка треба правильно вписати в речення. Поясни значення цих слів. Біля стадіону є снігова …... . Редька дуже ….. . «Правильно наголошуй!» Учасники гри діляться на дві-три команди. Члени групи по черзі зачитують слова, які роздав учитель на картках без знака наголосу. Неправильне наголошення виправляється. Виграє група, в якої найменше помилок. Матеріал для гри: Батьківщина кропива предмет бібліотека кулінарія сантиметр.

*«Орфографічна скринька»* Правильно записати ненаголошену голосну і дібрати перевірне слово. Матеріал для гри: с…ло з…рно с…ни оз…ро л…сток с…стра м…жа с…чі.

*«Подивись у словничок»* Перевір за орфографічним словником правопис поданих слів. Виграє той, хто швидше і без помилок закінчить роботу. Пш…ниця, к…шеня, кор…дор, орд…н, кр…ниця, с…кретар, абр…кос, к…піти, г…рой, д…ректор, д…ван, ч…ремха.

*«Знайди помічника»* До кожного слова лівого стовпчика доберіть слово з правого, яке допоможе правильно вибрати потрібну букву. кр…ло числа з…мля зерна ч…сло землі з…рно крила.

*«Пишу - сумніваюсь»* Учитель називає слово. Якщо звук (е) чи (и) в корені слова наголошений, діти промовляють слово «пишу», якщо ненаголошений, кажуть слово «сумніваюсь» і добирають перевірне слово. (Стежка, степи, плече, книги, лелека, дитина, чисто, теплий і т.д.)

*«З букв одного слова»* На аркушах паперу для кожного учня дається словникове слово з ненаголошеними (е), (и). З букв даного слова за певний час скласти і записати нові слова. Матеріал для гри: Велосипед – (село, сипле, осел, довели, депо, поле, воли, оси, пил, весело, плесо…) Очерет – (рот, тре, оре, то, те…)

ДЗВІНКІ І ГЛУХІ ПРИГОЛОСНІ

*«Одного ладу»* Написати п’ять або десять слів без жодного дзвінкого або без жодного глухого приголосного. Матеріал для гри: Кіт, піт, тут, тихо, сито, чисто, тиша, сичить, потік, чашка, хата, так, хочеш, фото, хто, сич, кит, тато, чесати.

*«Утвори слово»* Учитель пропонує замінити у словах виділені букви, що позначають дзвінкі приголосні, буквами, що позначають парні їм глухі. Бив, брати, везло, жар, дерти…

ПОДОВЖЕННЯ ПРИГОЛОСНИХ

*«Довга низка»* Підібрати і написати якомога більше слів з подовженими приголосними. Перемагає той, хто за певний час запише найбільше слів.

*«Закінчи слово»* На дошці або на картках записані початки слів з подовженими приголосними. Матеріал для гри: Жи…, ли…, ми…, ши…, бага…, заня…, поло…, поши…, гі…, зі…, рі…, прова…, безси…, дозві…, вугі…, бади…, вмі…, дої…, зна…, вбра…, ката…, писа…, ході…, корі…, копа…, чита…, шука… .

АЛФАВІТ

*«За алфавітом»* Розкласти картки за алфавітом. Учням роздаються набори карток зі словами. Матеріал для гри: Вікно, двері, поріг, стеля, підвіконня, стіна, рама, підлога, квартира,

*«Алфавітна естафета»* Гра проводиться по рядах. На аркуші паперу учні пишуть по одній букві алфавіту. Якщо наступний гравець помітив помилку, то виправляє її, а свою букву не пише і передає аркуш далі.

*«Алфавітний м’ячик »* Учитель кидає м’ячик одному з учнів і називає першу букву алфавіту, учень повертає м’яч учителю, вимовляючи наступну букву і т.д.

*«Алфаввітний ланцюжок»* Учні стають у коло і по черзі називають за алфавітом слова – назви тварин. Якщо на якусь букву не можуть придумати відповідного слова, то називають лише букву.

СЛОВО

*«Хто? Що?»* Гравці одночасно починають і пишуть протягом умовленого часу (2-5хв) слова, що відповідають на питання ЩО? (назви предметів у класі, назви меблів чи одягу, посуду, тощо) Таке ж завдання дається і на слова, що відповідають на питання ХТО?

*«Продовж ряд слів»* Учитель називає декілька слів, а діти слухають і визначають перший склад і додають слова з тим же початком. Наприклад: морозиво –молоко –молоток –мова… Село – семеро – серединка – серп… Завод – заметіль – заєць – забава… «Відгадай слово -1» Відгадати слово за характеристикою. Учитель читає характеристику слова. Учень, що назве слово, написане на картці, одержує її. Якщо назве слово, що відповідає даній характеристиці, а в учителя немає картки з таким словом, то учневі видається чиста картка. Переможцем стає той, хто на закінчення гри має найбільше карток. Матеріал для гри: Буква «я» на початку слова. Слово відповідає на питання ЩО?. У ньому два склади. (Наприклад: явір, яма, ясен, ятір, якір, ясла, язик…)

*«Відгадай слово - 2»* Можна написати квадратики по кількості букв у слові і вгадувати по буквах. а) 8 букв це слово має. б) 11 букв у слові. Хто це слово відгадає? Хто сказати нам готовий, Я вам трохи підкажу. Що це? Я вам підкажу: Що це слово означає, Що це слово означає, Коротенько розкажу: Коротенько розкажу: Це ім’я відомого борця за мир. Це річ не золота й не срібна, ( Леопольд – герой мультфільму) Та дорога і всім потрібна, Є в домі кожному, практична, І має провід електричний. ( Холодильник ).

*«Ланцюжок»* Утворити ланцюжки до слів, дописуючи до останнього складу поданого слова ще один або кілька складів, щоб утворилося нове слово. Гра може бути командною. Виграв той, у кого довший ланцюжок. Наприклад, вихідне слово «коса» ( Косаловитишафарамашинадіялинкалина…).

*«Весела сімейка»* Правильно назвати тварин, та їх дитинчат: Мама – лисиця, корова… Тато –лис, бик… «Кому що потрібно?» Учитель називає професію, а діти називають необхідні для роботи предмети: Лікар – халат, ліки, термометр… Вчитель – книги, зошити, ручки, олівці… Гри-вправа.

*«Чарівний мішечок»* Набір предметів у мішечку, звичайно, не випадковий. Він щоразу змінюється залежно від мети навчання: це можуть бути іграшки, в назвах яких є літери, склади, які зараз вивчаються, дрібні речі, які треба описати, тощо. Гра.

*«Веселий м’ячик»* (вчитель називає звуки, учень їх зливає чи навпаки). Гра «Додай склад» (вчитель називає склад, учні додають свій, щоб утворити слово).

*Гра «Заміни звук»* (вчитель називає слово, учні змінюють 1 звук так, щоб утворилось нове слово: злива - слива).

*Гра «Переставлянка»* (переставити звуки чи склади, щоб утворити слово).

*Гра «Ремонт»* (додати голосні, щоб утворити слово, слв, брбн: слово, барабан).

*Гра «Склади слово»* (вчитель читає 3 слова, учні називають перший склад в 1 слові, другий в 2 слові, третій в 3 слові та утворюють нове слово: вухо, калина, спідниця – вулиця; або беруться тільки перші склади і утворюється нове слово: вік-но,то-бі, ри-ба, на-ді-я - вікторина).

*Гра «Вгадай слово»* (вчитель називає ланцюжок звуків, учні називають слово) На уроках письма цікавими будуть не просто диктанти, а ігрові - малюнкові, загадкові та ребусні диктанти.

**ДИДАКТИЧНІ ІГРИ З МОВИ**

*Ігри «в слова». Ігри «зі словами» Ігри «в слова»* збагачують лексичний запас дитини, привчають швидко знаходити потрібні слова («не лізти за словом у кишеню»), актуалізують пасивний словник. Більшість таких ігор рекомендується проводити з обмеженням часу, протягом якого виконується завдання (наприклад, 3-5 хв.). Це дозволяє внести в гру змагальний мотив і надати їй додатковий азарт.

*«Додаткові слово»* Ведучий називає частина слова (кни ...) і кидає м'яч. Дитина повинна зловити м'яч і доповнити слово (... га). У ролі ведучого дитина і дорослий можуть виступати по черзі.

*«Хто складе більше слів?»* Скласти з запропонованого набору букв як можна більше слів: а, к, с, о, і, м, p, m м, ш, а, н, і, и, г, ρ, д. Назвати слова, протилежні за значенням: Тонкий, гострий, чистий, гучний, низький, здоровий, перемога - і т.п.

*«Хто більше вигадав?»* Підбирається кілька предметних картинок. Дитині пропонується знайти риму до назв зображених на них предметів. Рими можна підбирати і до слів, не супроводжуючи їх показом відповідних картинок. Огірок - молодець. Заєць - палець. Окуляри - значки. Квітка - хустку. І т.д.

*«Перевернуті слова»* Дитині пропонується набір слів, в яких літери переплутані місцями. Необхідно відновити нормальний порядок слів. Приклад: МАІЗ - ЗИМА. У складних випадках літери, які є в остаточному варіанті першими, підкреслюються. Приклад: НЯНААВ - ванна.

*«З складів - слова»* Із попередньо відібраних слів формується кілька блоків складів. Дитині пропонується скласти з них певну кількість слів, використовуючи кожен склад тільки по одному разу. Склади три слова, в кожному з яких по 2 склади, з таких частин: ван, вер, ко, ма, ді, ра. (Відповідь: ра-ма, ко-вер, ді-ван). Складіть 3 двоскладових слова із складів: ша, ка, ка, ру, ка, ре. Складіть 2 слова, в кожному з яких по 3 складу, з таких складів: ро, ло, мо, до, до, га. З'єднати половинки слів Це завдання складається таким чином: слова діляться на дві частини (ГА-ЗЕТА, пило-СОС і т.д.). Потім перші половинки записуються вроздріб в лівий стовпчик, а другі - в правий. Дитині пропонується поєднати ці половинки між собою так, щоб вийшли цілі слова. Скласти слова по конструкції Пропонуються різні варіанти конструкцій, відповідно до яких необхідно підібрати слова.

а) Скласти 6 слів, у яких перші дві літери СВ, а кількість інших не обмежена. Наприклад: свобода, Світлана і т.д.

б) За 3 хв. написати як можна більше слів, що складаються з 3-х букв.

в) Скласти якомога більше слів (іменників) з букв, що утворюють якесь слово. Наприклад: ФОТОГРАФІЯ - риф, тир, гора, торг, грот, тяга, граф і т.д. Додавати інші літери забороняється!

г) Пропонується слово: стіл, кіт, будинок і ін. Необхідно в можливо короткий час підшукати до нього якомога більше спільнокореневих слів. Наприклад: Будинок-будиночок, будівництво; дім, домовик, домовнічать, домашній, домовня, домовитий та ін.

д) До більш складних ігор відноситься складання паліндромів. Паліндроми - це слова або цілі речення, які однаково читаються як зліва направо, так і справа наліво: Пилип, козак, наган, Кароліна. А троянда впала на лапу Азора.

*Гра «Лото»*. Кожен учень має картку, розкреслену на шість клітинок. У кожній клітинці різні слова. Ведучий - має набір коренів слів, які оголошуються послідовно всім гравцям. Діти аналізують оголошений корінь слова, виділяють в кожному слові на власній картці корені слів і, якщо співпадають корені, слово закривається. Виграє той, хто найперший закриє слова.

*Гра «Заверши речення»* Дітям пропонують переписати речення і доповнити їх словом із протилежним значенням. - У лісі ростуть дерева товсті й.... - Річки бувають глибокі й... - Улітку дні довгі, а взимку.... - Діти оцінюють свою роботу, враховуючи каліграфію.

*Гра «Склади речення»* На дошці написано частини речень. Школярі читають спочатку ліву, а потім праву частини, з’ясовують, як доповнити ліву частину, щоб вийшло речення.

*Гра «Утвори слово»* Від поданих слів утворіть нові слова з апострофом. Дерево — дерев'яний; солома —...; трава —...; горобець — гороб’ята; голуб —...; ластівка — .... Гра «Віднови слово» На дошці написані слова з пропущеними літерами: лос\_, пен\_, тін\_, пал\_то, пал\_ма. Записати в зошит відновлені слова.

*Гра «Утвори будиночки»* Для цієї гри виготовляються 3 будиночки з прорізами: чоловічий рід, жіночий рід і середній рід. Клас поділяється на 3 команди (3 ряди). Кожна команда отримує свій будиночок — рід. На столі у вчителя картки із надрукованими словами. Будиночки прикріплені до дошки. Учні по черзі підходять до столу, вибирають картку зі словом і заселяють у будиночок. Перемагає той ряд, який швидше заселить свій будиночок. Слова: картина, кінь, село, дівчинка, море, хлопчик, поле, небо, книга, дім.

*«Знайди букву»* Роздається друкований текст. За командою вчителя треба знайти та підкреслити задану букву. Після кількох тренувань кількість букв для підкреслювання збільшувати до 2, 3, 4.( Знайди і підкресли в кожному слові букву Р і т.д.)

*«Запам’ятай слова»* Вчитель зачитує 10-12 слів, не пов’язаних за змістом. Дитина повинна їх запам’ятати та відтворити.

*«Асоціації»* Вчитель називає 10-15 слів повільно. Діти повинні кожне почуте слово позначити якимось значком, щоб потім глянувши на нього пригадати його.

*«Що змінилось?»* Вчитель виставляє таблички із словами. За 1 хвилину учні мають запам’ятати порядок їх розміщення. Вчитель міняє місцями таблички, а діти повинні вказати, що змінилось.

*«Продовж ряд»* Називається ряд слів, який потрібно продовжити. (Айстра, пролісок, тюльпан… Собака, корова, кіт,…) Різновид цієї гри: « Одним словом» (шафа, стілець, ліжко -…).

*«Що зайве?»* Пропонується словесний ряд. Необхідно назвати зайве і довести чому. (Місто, містечко, місток, місцевий).

*«Що спільне?»*. Дається 2-3 слова, серед яких треба указати схожість ( метелик і літак, сонце і сонячний).

*«Фотографія»* Показуємо дитині набір букв ( починати з трьох) протягом 1 хвилини. Потім дитина має відтворити побачене. Далі збільшуємо кількість букв.

*«Що ти бачив?»* Демонструється малюнок протягом 1 хвилини, а учні стараються запам’ятати якомога більше. Коли малюнок прибирається з поля зору дитини, вчитель ставить запитання за малюнком, на які учні мають відповісти.

*«Злови слово»* Читається текст, із якого треба вибрати слова на задану тему і плеснути в долоні.

*«За складом – слово»* Пропонується склад. Діти придумують слова із цим складом. Переможе той ряд, на якому придумано найбільше слів.

*«Лото»* Із розкиданих складів( слів) зібрати слова (речення).

«*Не помились»* Гра на розпізнавання звуків ( голосних – приголосних, твердих - м’яких), частин мови, роду, відмінка, числа іменників, особи займенників. Називаються слова, а діти повинні сигналізувати картками або фішками.

*«Виростимо речення»* Дається одне слово, діти добавляють до нього по одному слову так, щоб вийшло поширене речення. Аналогічно можна проводити гру на скорочення речення.

*«Утвори нове слово»* а) В запропонованих словах замінити одну букву так, щоб вийшло нове слово: Даша ( Маша, каша, Саша, наша…) б)перестав букви, щоб утворилось нове слово: село ( осел), лісок ( сокіл), ручка ( курча)… в) поміняй місцями склади, щоб утворилось нове слово: банка - кабан, сосна – насос, нора – рано, рама – мара... г) Додай до слова суфікс (префікс), щоб утворилось нове слово.

*«Полий квіти»* На краплинках написані відмінки ( можна роди, числа, дієвідміни, особи). Діти повинні з’єднати краплинку з відповідною квіткою.

*«Добери риму »* Листок - молоток, колобок…. Оса – коса, роса …

*«Два – один»* Утворювати складні іменники з двох простих: Небо і схил – небосхил; Ліс і смуга – лісосмуга; Птах і ферма – птахоферма;

*«Навпаки»* (Підібрати антоніми до даних слів) Низький – високий; Холод – тепло.

*«Такий самий»* (Підібрати синоніми до заданих слів) Дім – хата, приміщення, будинок… Штани – шорти, брюки, джинси…

*«Великий – малий»* (Підбір пестливих слів) Тато – таточко; Кіт – котик; Дитина – дитиночка;

*«Знавець слів»* За певний проміжок часу назвати якнайбільше слів із заданої теми ( іменники чоловічого роду, займенники 3 особи, дієслова 1 дієвідміни). За кожне слово – фішка. Переможець той, хто набере найбільшу кількість фішок.

*«Є, було чи буде»* Гра на засвоєння часу дієслова. Вчитель називає дієслова, діти визначають, коли відбувається дія.

*«Добери предмет»* Навчає - грає - Лікує – співає – Пече – гуде – Малює – пиляє –

*“Мовчанка”* На набірному полотні надруковано склад, а учні мають додати ще такі склади, щоб утворилось певне слово. Виграє той, хто складе більше слів.

*“Ніч-день”* Учні вголос чи самостійно читають слова з дошки. Потім по команді вчителя “ніч”, діти закривають очі. У цей час вчитель змінює слово. По команді “День”, діти читають нове слово. Кажуть, що в ньому змінилося порівняно з попереднім. Слова для гри: голова (голови), рак (лак), голуб (голуби), голос (колос), рана ( рама).

*“Чарівні клітинки”* Всі учні одержують аркушики паперу з накресленими клітинками. У клітинки учні вставляють букви, щоб вийшли слова. Виграє той, хто першим правильно складе потрібні слова.

*«Звільни слово»* Злий чаклун зачаровує слова у своєму замку. Щоб їх звільнити треба зробити звуковий аналіз слова в той час, поки немає чаклуна.

*«Шторм»* Після бурі на морі розсипались слова (показуємо). Їх слід вставити в текст.

*«Це-я»* Учасники гри обирають будь - який предмет, розглядають і «перевтілюються» в нього. Через 1 хвилину розповідають про цей предмет від 1 особи.

*«Який звук загубився?»* Вчитель називає слово без одного звука та демонструє малюнок із зображенням цього предмета ( далі без малюнка). Діти називають пропущений звук.

*«Естафета»* Вчитель називає слово, а діти продовжують ланцюжок слів,починаючи нове слово із останнього звука попередньго. ( Мак –каша -абрикос- сон -намисто-…)

*«Змійка»* Кожний член групи по черзі виходить до дошки, записує по одному словниковому слову і підкреслює орфограму в ньому.

*«Букви-близнюки»*. Школярі пригадують і записують якомога більше слів, до складу яких входять дві однакові букви. (дідусь,сосна, парасолька, Україна, молоко…).

*«Відшукай помилку*». Кожна група дітей отримує набір карток словникових слів. Потрібно відшукати помилки в цих словах.

*«Покажи»* За допомогою сигнальних карток (цифри 1, 2, 3) указати наголошений склад у прочитаному вчителем словниковому слові або кількість складів.

*«Хто більше?»* (Робота в малих групах) Школярі змагаються, яка група більше пригадає словникових слів із даної теми.

*«Ігри Діда-Буквоїда»* ( робота в малих групах) Діти намагаються відгадати словникове слово за приголосними (голосними, першим або останнім складом). К..м..б..й..н..р – комбайнер,..о..и..о..- горизонт.

*«Вилучи зайву літеру».* Дітям пропонуються словникові слова з помилками, учень повинен знайти помилку, користуючись орфографічним словником. (Вурлиця — вулиця, зайєць — заєць, килдим — килим).

*«Аукціон».* Учитель пропонує назвати слова, що починаються, наприклад, складом «за» — загадка, завдання, заєць. Виграє той, хто називає останнє слово.

*«Чарівник».* Учні — чарівники. Треба «оживити» предмети — утворити від іменника, який відповідає на питання «що?» спільнокореневе слово — іменник, який відповідає на питання «хто?». (Банк — банкір, бібліотека — бібліотекар, Київ — киянин).

*«Хто (що) заховалося?»* На дошці висять малюнки предметів зворотною стороною до дітей. На зворотній стороні записано кілька ознак предмета, який «заховався». За даними ознаками слід розпізнати предмет. (Хижий, маленький, сірий, безхвостий, колючий... (їжак). Легкий, дерев'яний, кольоровий... (олівець).

*«Редактор»* Учитель записує на дошці неправильно побудоване речення. Діти самостійно редагують вирази, записують у зошит правильні.

*«Пошук».* За текстом-підказкою, що надається учням, потрібно вставити пропущені букви в слова, що знаходяться на контрольному аркуші у кожного учня( прислівники, числівники та ін..) В.... і, лі.... ч, н... д, в.... у ( вранці, ліворуч, назад,вгору).

*«Впізнай мене».* Учні добирають до запропонованих слів відповідне за змістом словникове слово: розумний... (директор), новий... (комп'ютер), смачна... (кукурудза).

*“Угадай”.* Вчитель називає іменники ( прикметники, дієслова, займенники,…) Діти за допомогою сигнальних карток показують рід ( число, відмінок, дієвідміну, особу…)

*“Хто швидше?”.* Учні одночасно починають і пишуть протягом умовного часу слова, що відповідають на питання що? (назви предметів у класній кімнаті або назви меблів чи одягу). Скільки слів запише учень - стільки дістає очок. Віднімається очки за допущені помилки.

*“Іменники на одну букву”*. Учитель пропонує на певну букву зібрати і записати іменники, що відповідають на питання що? (або на питання хто?). наприклад, на букву р (рука, редиска, річка, реп’ях, рівень, рослина).

*«Хто це? Що це?»* На дошці записані слова: слон, вовк, лисиця, клен, осика, береза, лев, горобина, дуб. Діти повинні розділити слова на 2 групи (тварини, рослини).

*“Впізнай слово”.* На картках написано по декілька словникових слів. Учитель розкриває зміст певного слова, а учні повинні знайти його на картках та закрити. Для вчителя: 1. Скляний ящик з водою для риб. (Акваріум). 2. Жуйна тварина з одним чи двома горбами. (Верблюд). 3. Колекція засушених рослин. (Гербарій).

*“Один - багато”.* На дошці записуються слова або промовляються вчителем. Діти ділять їх на 2 колонки та записують в зошити за зразком: Один Багато Горобець Горобці.

*“Наше слово”.* Учні поділяються на три групи: чоловічий, жіночий та середній (частини мови, дієвідміни, особи ) Учитель проказує іменники. Група, плескає у долоні, якщо названий іменник відповідає її роду.

*“Заборонені слова”.* Учитель диктує речення. Речення, в яких є заборонені слова, писати не можна (займенники, числівники і т. д.). Виграє той, хто правильно виконає завдання.

*«Утвори ознаку»* Дуб (дубовий, дубова, дубове); холод (холодний, холодна, холодне); сонце (сонячний, сонячна, сонячне).

*“Що робити?”.*Учитель називає слово, яке відповідає на питання хто?, учні самостійно добирають і записують слова, які відповідають на питання що робити? і т.д. Скільки слів запише учень, стільки дістає очок.

*“Це наш час”.* Учні поділяються на три групи: теперішній, минулий, майбутній час. Учитель проказує слово. Групи повинні впізнати слово і підняти руку, якщо слово належить до їхньої групи. Коли у реченні є дієслова двох часів, то руки піднімають обидві групи. Виграє та група, учні якої найменше помилок.

*“Дивись, не помились”* Вчитель називає дієслова, учні на пальцях показують до якої дієвідміни належать ці слова. Виграє той, хто найменше помилиться.

*“Спіймай займенник”*. Учитель проказує речення. Учні, почувши займенник, плескають у долоні.

*«Підбери займенник».* На дошці написано речення з пропущеними в них займенниками. Учні списують ці речення, вставляючи займенник.

*«Я – найпрудкіший»* Хто швидше зможе написати три займенники з двома е. Наприклад: мене, тебе, себе

*«Впізнай займенник»* 1. Назвіть займенник І особи однини, який вказує на особу, яка сама про себе говорить. 2. Назвіть займенник ІІ особи множини, який вказує на осіб, до яких ми звертаємося. 3. Назвіть займенник, який вказує на особу, до якої ми звертаємося.

*«Хто швидше?»* Написати п’ять прислівників, що відповідають на питання як? (шість дієслів 2 особи однини,чотири іменника жіночого роду, т.д.)

*«Лото прислівників».* Учні працюють в малих групах, одержують картки, на кожній з яких написані речення з пропущеним прислівником. Ці прислівники написані на окремих картках, які прикріплені на дошці. Дітям необхідно знайти необхідний прислівник і вставити в своє речення.

*«Добери прийменник».* Усі одержують картки, на яких написано слова, а також набір прийменників. До кожного слова, треба добрати та поставити відповідні прийменники. (до) школи, (у) лузі, (на) дереві…

*« Хто це робить?»* Літає…, плаває…, лікує…,співає…,дзижчить…

*«Займи позицію»* Вчитель ставить запитання, на яке надається декілька варіантів відповідей. Учні повинні підійти до тієї, яку вважають правильною.

*«Прес»* Працюють одночасно три пари. Кожній необхідно відповісти на поставлене питання за зразком: 1 пара - « я вважаю, що …» 2 пара -2 «…тому,що…» 3 пара –«…наприклад…» Кінцеве міркування: Я вважаю, що ці члени речення є однорідними, тому що вони відповідають на одне й те саме запитання і відносяться до одного й того ж слова.

*«Мікрофон»* За допомогою мікрофона діти висловлюють свої думки із запропонованого питання. «Я знаю» Вчитель починає речення « Я знаю,що іменники відповідають на питання…», а учні повинні його закінчити.

*«Мозковий штурм»* Учні дають швидко відповіді на різні питання вчителя з даної теми.

*«Наповни скарбницю»* Назвати якомога більше кількісних числівників,( дієслів 1 дієвідміни, іменників середнього роду….)

*«Новосілля»* Розподілити букви ( слова) в « будиночки» згідно завдання. Наприклад, кількісні та порядкові числівники, іменники в однині та множині і т.д.

*«Підбери слово»* Називаю склади, а діти добирають за ними слова: МА – мама, малина, мак, машина, Марія… Складання пропозицій Ця гра розвиває здатність швидко встановлювати різноманітні, іноді зовсім несподівані зв'язки між звичними предметами, творчо створювати нові цілісні образи з окремих розрізнених елементів.

Беруться навмання три слова, не пов'язаних за змістом, наприклад «озеро», «олівець» і «ведмідь». Треба скласти якомога більше пропозицій, які обов'язково включали б в себе ці три слова (можна міняти їх відмінок і використовувати інші слова). Відповіді можуть бути банальними («Ведмідь упустив в озеро олівець»), складними, з виходом за межі ситуації, позначеної трьома вихідними словами, і введенням нових об'єктів («Хлопчик взяв олівець і намалював ведмедя, що купається в озері»), і творчими, що включають ці предмети в нестандартні зв'язку («Хлопчик, тонкий, як олівець, стояв біля озера, яке ревло, як ведмідь»). Виключення зайвого Беруться будь-які три слова, наприклад, «собака», «помідор», «сонце». Треба залишити тільки ті слова, які позначають у чомусь подібні предмети, а одне слово, «зайве», що не володіє цим загальною ознакою, виключити. Слід знайти якомога більше варіантів виключення зайвого слова, а головне - більше ознак, що об'єднує кожну пару, що залишилася слів і не властивих забороненому. Зайвому. Не ігноруючи варіантами, які відразу ж напрошуються (виключити «собаку», а «помідор» і «сонце» залишити, тому що вони круглі), бажано пошукати нестандартні і в той же час дуже влучні рішення. Перемагає той, у кого відповідей більше. Ця гра розвиває здатність не тільки встановлювати несподівані зв'язки між розрізненими явищами, але легко переходити від одних зв'язків до інших, не зациклюючись на них.

Гра вчить також одночасно утримувати в полі мислення відразу кілька предметів і порівнювати їх між собою. Важливо, що гра формує установку на те, що можливі абсолютно різні способи об'єднання і розчленування певної групи предметів, і тому не варто обмежуватися одним-єдиним «правильним» рішенням, а треба шукати ціле їх безліч. Пошук аналогів Називається який-небудь предмет або явище, наприклад «вертоліт». Необхідно написати якомога більше його аналогів, тобто інших предметів, схожих з ним по різних істотним ознаками.

Слід також систематизувати ці аналоги за групами в залежності від того, з урахуванням якої властивості заданого предмета вони підбиралися. Наприклад, в даному випадку можуть бути названі «птах», «метелик» (літають і сідають); «автобус», «поїзд» (транспортні засоби); «штопор» (важливі деталі обертаються) і ін. Перемагає той, хто назвав найбільшу кількість груп аналогів. Ця гра вчить виділяти у предметі найрізноманітніші властивості й оперувати в окремо з кожним із них, формує здатність класифікувати явища за їх ознаками. Завершення розповіді Дітям пропонується початок будь-якого оповідання. Наприклад: «Був ясний сонячний день. По вулиці йшла дівчинка і вела на повідку смішного цуценя. Раптом звідки не візьмись ...». Необхідно придумати продовження і закінчення розповіді. Час роботи - 10 хв. Розповідь можна оцінити за такими критеріями: - закінченість оповідання; - яскравість і оригінальність образів; - незвичайність повороту і сюжету; - несподіванка кінцівки. Складання розповіді з використанням окремих слів Дітям пропонуються окремі слова. Наприклад: а) дівчинка, дерево, птах, б) ключ, капелюх, човен, сторож, кабінет, дорога, дощ. Потрібно скласти зв'язну розповідь, використовуючи ці слова.

*«Казкова граматика»* пропонується дітям у віршованому вигляді, а її ключові частини подані у формі лічилок: Книжка, дошка, кабінет, Печиво, повидло, мед, Чоботи, штани, кашкет, Знайте, діти, наперед Кожен з них – це є предмет. Що це? – Вареник. Хто це? – Письменник. Поверне предметам їх назви іменник.

Дидактичні ігри на уроках читання Використання в навчальному процесі казкових персонажів (Мудра Сова, Лисиця, Вовк, Ведмідь, Козенятко, Сірий Зайчик, Сорока, Півник, Котик, Дід, Баба та ін.) допомагають дітям звикнути до нового для них середовища і до навчально-пізнавальної діяльності. Ігри та ігрові прийоми сприяють виробленню і вдосконаленню відповідних навичок: правильності, швидкості, виразності, усвідомленності читання. Розучування віршів Розучування віршів сприяє розвитку зв'язного мовлення, її виразності, збагачує активний і пасивний словниковий запас дитини, допомагає розвивати довільну словесну пам'ять. Переказ і розповідь Переказ оповідань, байок, переглянуто кіно-та мультфільмів також сприяє розвитку зв'язного і виразної мови дитини, збагачення словника і розвитку довільної словесної пам'яті. Ефективним способом розвитку зв'язного мовлення є і регулярно провокується дорослим розповідь дитини про ті події, які сталися з ним протягом дня: у школі, на вулиці, вдома. Такого роду завдання допомагають розвивати у дитини увагу, спостережливість, пам'ять. Якщо дитині важко дається переказ прочитаного тексту, рекомендується застосовувати наступний прийом - запропонувати розіграти в особах прочитаний ним розповідь чи казку. При цьому перший раз просто читають літературний текст, а перед другим прочитанням розподіляють ролі між учнями (цей прийом можна з успіхом застосовувати на уроці). Після другого прочитання дітям пропонується інсценувати прочитане. Цей спосіб розвитку вміння переказувати заснований на тому, що, отримавши якусь роль, дитина буде сприймати текст з іншої мотиваційної установкою, що сприяє виділенню і запам'ятовуванню основного сенсу, змісту прочитаного. На розвиток виразною, граматично правильно побудованої мови істотно впливає прослуховування дитиною аудіозаписів дитячих казок, вистав у виконанні акторів, які володіють майстерністю художнього слова.

Скоромовки - ефективний засіб розвитку експресивного мовлення. Вони дозволяють відпрацьовувати навички правильної і чіткої артикуляції, удосконалювати плавність і темп мови. Скоромовки можуть служити також зручним матеріалом для розвитку уваги та пам'яті дітей. 1.У пеньків знову п'ять опеньків.

2.Водовоз віз воду з-під водопроводу.

3.Мокра погода размокропогоділась.

4. Йшов Фрол по шосе до Саші в шашки грати.

5. Анітрохи не слизько, не слизько анітрохи.

6. Від тупоту копит пил по полю летить.

7.Всіх скоромовок Не перевискороговориш!

8. Їхав грека через ріку, Бачить грека: у річці - рак. Сунув грека руку в річку, Рак за руку грека - хап!

9. Карл у Клари вкрав корали, А Клара у Карла вкрала кларнет.

10. Уранці мій брат Кирило трьох кролів травою годував.

11. Вранці у Айболита, до обідньої пори, лікують зуби: зебри, зубри, тигри, видри і бобри..

12. Дивиться зайчик косою, Як дівча з косою, за річковим косою Трави косить косою.

13.У Кіндрата куртка короткувата.

14. Макара вкусив комар, пристукнув комара Макар.

15. Йшов Єгорка пагорбом І навчав скоромовку. Він вчив скоромовку Про Єгорку і про гірку. А коли втік під гірку, І забув скоромовку. І тепер у скоромовці Немає ні гірки, ні Егорки.

Загадки допомагають розвивати образне і логічне мислення, вміння виділяти суттєві ознаки і порівнювати, тренують швидкість і гнучкість розуму, кмітливість, здатність знаходити оригінальні рішення. Можна запропонувати дітям і самостійно скласти загадки про предмети (м'яч, книга, олівець та ін.).

1. Гуляю по світу, Чекаю відповіді, Знайдеш відповідь - Мене і немає. (Загадка)

2. Забурчав живий замок, Ліг біля дверей впоперек. (Собака)

3. На ніч два віконця Самі закриваються, А зі сходом сонця Самі відкриваються. (Очі)

4. Не море, не земля, Кораблі не плавають, А ходити не можна. (Болото)

5. Сидить на віконці кішка. Хвіст, як у кішки, Лапи як у кішки, Вуса як у кішки, А не кішка. (Кіт)

6. Два гуся - попереду одного гусака, Два гуся - позаду одного гусака, І один гусак - посередині. Скільки всього гусей? (Три)

7. У сімох братів по одній сестриці. Чи багато всіх? (Вісім) Два батька і два сина знайшли Три апельсина і розділили порівну, Кожному дісталося по цілому. Як? (Дід, батько, син)

8.Хто носить капелюх на нозі? (Гриб)

9. Що робить сторож, коли в нього на шапці сидить горобець? (Спить)

10. Як назвати п'ять днів, не називаючи чисел і назв днів? (Позавчора, вчора, сьогодні, завтра, післязавтра)

*«Альпіністи»* Робота в группах. Один і той же уривок читає кожна група. Першими долають «вершину гори» ті, хто найшвидше прочитають і дадуть відповіді на питання.

*«Рукавичка»* Робота в групах. Учні самі формують «рукавички» по 4-5 чоловік. Оля обирає Сашка, Сашко – Оксанку, Оксанка – Даринку, Даринка – Максима. Види робіт різноманітні : дібрати до тексту прямі та непрямі питання, створити практичний словник, скласти план, поділити текст на частини та інше.

«*М’ячик»* Вчитель викликає учня читати текст ( уривок, абзац, речення ), учень читає і далі передає «м’яч» кому бажає. «М’ячик» крокує класом, залучає до читання всіх учнів.

*«Віконце»* Вирізане з картону невеличке віконце учні кладуть на сторінку з тестом і швидко прочитують написане у «віконці», потім «віконечко» можна переставляти, або затуляти одну половинку і здогадуватись, які слова закриті.

*«Зоопарк»* Робота в групах. Читання із звуконаслідуванням різних тварин. Один і той же вірш, уривок з оповідання читають «їжачки», «козенята», «курчата» та інші. «Підйомний кран» Перед початком гри необхідно пояснити учням, як працює підйомний кран; зачепить вантаж, а потім піднімає. Один учень читає слово, а весь клас продовжує рядок.

*«Акула»* Вчитель намисно не дочитує слова в реченні, ніби їх проковтнула «акула». Учні відшукують і читають речення правильно.

*«Хлопчики – дівчатка»* Читають хлопчики. Читають дівчатка. Читають чорняві хлопчики. Читають біляві дівчатка .

*«Зайчик»* Учень читає текст «перестрибуючи» через одне слово. Клас слідкує.

*«Мисливець»* називає пропущені слова.

*«Дощик»* Учитель Учні Пішов маленький дощик Читають тихо Дощик сильніший Читають голосніше Злива Читають дуже голосно Дощик затихає Читають тихіше Дощик накрапає Читають зовсім тихо Дощик перестав Читають мовчки.

*Гра «Хвилі*» Ця гра схожа на попередню, але дещо відрізняється. Обираємо ведучого, який задає «тон і темп» гри. Текст читається так, як хвиля прибивається до берега і відходить від нього: тихо — голосніше — голосно — тихіше — тихо — голосніше і т. Д «Луна»

1) Вчитель читає голосно. Діти те ж саме читають тихіше.

2) Перша пара читає голосно, друга тихіше, третя ще тихіше і т.д.

*Гра «Незнайко»* Один учень читає, а інший — виправляє допущені помилки.

*Гра «Вовк і заєць».* Один учень починає читати текст, другий — вступає після того, як перший дійде до крапки й намагається його наздогнати.

*Гра «Ми віримо і не віримо»* Учитель читає речення з тексту, зробивши помилку в слові. Діти знаходять це речення, говорять: «Ми віримо» або «Ми не віримо» і читають це речення.

*Гра «Інтерв'ю»* Тема інтерв'ю може бути різною, учні — кореспонденти і респонденти. По закінченні часу на обговорення кожна пара представляє результати роботи, обмінюються своїми ідеями та аргументами з усім класом.

*Гра «Земля — небо»* За командою «Земля» діти нахиляються до книжки і читають текст. За командою «Небо» — піднімають голівки вгору, прибираючи вказівки від тексту. Знову — «Земля» — учні очима знаходять, де вони завершили читати.

*Гра «Бджілки»* Напівголосне читання учнями тексту, кожен — у своєму темпі.

*Гра «Рибки»* Мовчазне читання учнями тексту, кожен — у своєму темпі, при цьому діти можуть ворушити губами.

*Гра «Губи на замку»*

Те саме мовчазне читання, але ворушити губами заборонено.

*Гра «Засічка — кидок»* За командою «Кидок» усі діти починають читати напівголосно текст. За командою «Засічка» — зупиняються й олівцем відмічають останнє прочитане ними слово. Цей самий текст таким же чином читають ще раз (але не більше трьох разів). При повторному читанні діти переконуються, що прочитали більший обсяг — «засічка» поставлена вже далі. Це доводить їм необхідність багаторазового читання тексту, адже з кожним разом результати поліпшуються.

*Гра «Відшукай речення за початком»* Учитель читає речення, зупиняючись, учні знаходять і дочитують його. Гра «Знайди помилку» Учитель читає вірш, припускаючись помилок. учні уважно слухають і виправляють.

*Гра «Сніжинка»* Залежно від пори року («Квіточка», «Листочок») читає той учень, на парту якого впала сніжинка (квіточка, листочок). Гра «Не перерви ланцюжок» Діти одне за одним читають по одному реченню (можна по одному слову, строфі) текст. Усі мають слідкувати, щоб ланцюжок не перервався.

*Гра «Хто краще?»* Конкурсне читання вірша, оповідання. Читання у парах. *Гра «Буксир»* Створюється пара з «сильнішого» учня і «слабшого». «Сильніший» учень «веде» у читанні, а «слабший» — намагається досягти темпу читання «сильнішого» учня.

*Гра «Котик і Мишка»* Ця гра дуже ефективна під час роботи над удосконаленням навичок швидкого читання. Першою починає читати «Мишка». Коли вона прочитає декілька слів або 1 речення, починає читати «Котик». Він намагається наздогнати «Мишку». Гра припиняється, коли обидва учні читають одне й те ж. Гра «Лото» К лас поділяється на 4 команди. Кожна команда отримує однакові картки. Перша група карток містить прізвища авторів, друга група карток — назви творів, третя — фрагменти з творів. Завдання: вибрати із загальної кількості карток ті, що стосуються одного автора. Перемагає команда, яка швидше і правильніше виконає завдання.

*Гра «Спринт*» Незнайомий текст переглянути очима. Пальчики поставити на початок рядка і рухати ними до кінця тексту вертикально.

*Гра «Розвідка»* На дошці записані складні або незрозумілі слова. Після опрацювання цих слів знайти їх в тексті.

*Гра «Фініш»* Дочитати до визначеного слова якомога швидше.

*Гра «Обличчям до обличчя»* Переказ змісту тексту (учні повертаються один до одного у парі).

*Гра «Чарівна лотерея»* Для проведення гри клас поділяється на 4 команди. Кожна команда отримує однакові картки, на яких записані ключові слова з певного твору. Завдання: швидко прочитати слова, визначити назву твору та автора слів. Перемагає команда, яка швидше і правильніше виконає завдання. бились поживились розумні а дурні («Дурні бились, а розумні поживились». Слова належать курці.)

*Гра «Шифрувальники»* Для проведення гри клас поділяємо на 4 команди. Кожна команда отримує картку з однаковим завданням. Завдання: у кожному рядку знайти «зайву» літеру. Скласти всі «зайві» літери з кожного рядка і прочитати назву твору. Вказати автора твору. Перемагає та команда, яка швидше і правильніше виконає завдання.

ООООООООЯОООООООООО ВВВБВВВВВВВВВВВВВВВВВ ИИИИЛИИИИИИИИИИИИИИИ ДУДДДДДДДДДДДДДДДДДДД ТТТТКТТТТТТТТТТТТТТТТТТТ АООООООООООООООООООО

*«Засічка – кидок»* (при слові «кидок» всі починають читати на максимальній швидкості, «засічка» - читання зупиняється). «Відгадай» (вибіркове читання). «Хвиля» ( починають читати у довільному темпі вголос, поступово збільшують силу голосу, доходять до вершини і починають зменшувати);

*Гра «Схожі хвости»* ( мишка – кішка, Гришка, книжка, доріжка ...); прийомом «Віднови вірші на основі рим»; ігрова вправа «Відгадай риму». Види роботи над текстом

1. Читання всього тексту (за завданням вчителя).

2. Читання, ділення на частини. Складання плану.

3. Читання з готовим планом.

4. Читання з наступним переказом.

5. Читання учнем нового тексту, підготовленого вдома.

6. Читання «ланцюжком» - по реченню, абзацу.

7. Читання впівголоса.

8. Знаходження уривка до малюнку.

9. Читання, відповіді на запитання.

10. Знаходження в тексті уривка, який допоможе відповісти на запитання.

11. Читання уривку в оповіданні або вірші, який найбільше сподобався.

12. Знаходження речення за поданим початком чи кінцем речення.

13. Читання «вище норми» (в основному – це домашнє завдання, коли учень, добре знаючи свою норму читання незнайомого тексту, шляхом тренування вдома набирає 10-15 слів).

14. Читання уривка, до якого можна підібрати прислів’я.

15. Пошук речення чи уривка, що відображає головну думку оповідання.

16. Читання і встановлення, що правдиво, а що видумано (для казки).

17. Читання назви оповідання. (Як ще можна назвати?)

18. Бесіда із супроводженням вибіркового тексту.

19. Висловлювання своїх суджень про прослухане після читання вчителем або учнем.

20. Читання, розповідь про, чи сподобалося оповідання, що запам’яталося.

21. Читання в особах.

22. Читання в особах діалогу без слів автора.

23. Читання, переказ прочитаного за допомогою жестів, міміки, пози (гра «Пантоніма»).

24. «Жива картина» (один учень читає, інший мімікою реагує на прочитане).

25. Пошук уривка, який треба прочитати суворо, з презирством, благанням, насмішкою, обурливо, радісно, весело, сумно тощо.

26. Пошук і читання питальних, окличних речень.

27. Знайти і прочитати найкоротше або найдовше слово, речення.

28. Виразне (конкурсне)читання віршів, уривку оповідання за власним вибором.

29. Пошук і читання образливих слів і описів.

30. Пошук і читання слів, речень, які читаються голосно, тихо, швидко, повільно.

31. Хто швидше знайде в тексті слово на задане вчителем правило.

32. Пошук в тексті дво-, три-, чотирискладових слів.

33. Читання, визначення незрозумілих слів.

34. Пошук і читання слів, висловів, близькі за значенням до даних (записаних на дошці), які можна використати при написанні твору.

35. Комбіноване читання (вчитель – учні хором).

З метою закріплення вивченого матеріалу на уроках можна застосовувати: гру «Фантазери» (Про що може мріяти здорова людина); гру-пантоміму «Без слів» ( Розказати, чим найбільше ви любите займатися у своєму куточку відпочинку); гру «Вгадай страву за описом», яку учні виконують в парах; гру-подорож по річці Охайність.

*Ігри екологічного спрямування* («Якби я був…», «Склади розповідь», «Допитлива ворона») дають дітям можливість зрозуміти, що нерозумне втручання в природу може викликати істотні зміни як усередині самої екосистеми, так і за її

**ДИДАКТИЧНІ ІГРИ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ**

На уроках математики учням подобаються такі ігри:

* «Допоможи чаклуну зварити чарівне зілля»;
* «Хто швидше спіймає рибку?»;
* «Катання на хмаринках»;
* «Шифрувальники»;
* «Футболісти»;
* «Долети до аеропорту» та інші.

На уроках з природознавства діти грають в такі ігри:

* «Космічний політ»;
* «Знайди серед тварин звірів»;
* «Чиє дитинча?»;
* «Жива та нежива природа»;
* «Лікарські рослини»;
* «Обери правильну дорогу». (додатки)

На математиці під час усної лічби пропоную учням ігри – «Шифрувальники», «Естафета». «Забий гол», різні варіанти графічних схем (додатки).

Ігри на уроках математики використовую для ознайомлення дітей з новим матеріалом та для його закріплення, для повторення раніше набутих уявлень і понять, для повнішого і глибшого їх осмислення, формування обчислювальних, графічних умінь і навичок, розвитку основних прийомів мислення, розширення кругозору. Пропоную пограти «в магазин». «Продавець» і «покупець» швидко лічать, а діти стежать за правильністю розрахунків. Так у грі учні тренуються в додаванні й відніманні.

В процесі проведення уроків математики з елементами гри реалізуються ідеї співдружності, змагання, самоуправління, виховання відповідальності кожного за результати своєї праці, формується мотивація навчальної діяльності й інтерес до предмету.

Під час проведення ігор «Математичний струмок», «Зроби рівними», «Закінчи логічний ряд», «Художня математика» формую обчислювальні навички, вчу доводити своє міркування.

Навчаючи учнів логічно мислити, аналізувати, виділяти головне, робити висновки, враховую і те, що не всі школярі однакові за рівнем розвитку мислення, уваги, вмінням слухати і виконувати завдання. Вдало підібрані ігри допомагають зацікавити учнів щодо виконання будь-якого завдання.

На уроках математики використовую і спортивні ігри. Заздалегідь готую картки з прикладами і відповідями. На одних картках відповіді правильні, а на інших неправильні. По черзі показую картки, а учні у відповідь роблять певні рухи (при правильній відповіді – руки вгору, при неправильній – руки вперед). Гімнастичні вправи використовуємо різні.

**Веселі вірші про числа**

**Нуль** без інших цифр – нічого,

Дірка з бублика смачного.

Пам’ятати потрібно: Він на «О» подібний.

В дитсадку спитали діти:

«Нуль – це як? Навіщо він?»

Аби цифру зрозуміти,

Я вам дещо розповім:

«Нуль – коли цукерки з’їли,

Птаство в вирій відлетіло.

В зоопарку нуль ведмедів?

Сторож клітки не догледів».

**Одиничка** – цифра рівна

І до стовпчика подібна.

Всі рахунки, всі таблички

Починають з одинички.

Подивіться – ось вона

Одиничка чарівна.

Хоч і ніжку одну має,

Вправно ряд розпочинає.

Тонка, пряма і схожа на стеблинку,

Залізла одиниця у клітинку.

Така поважна і така примхлива,

Говорить, що відважна та смілива.

**Двійка** хвостик піднімає,

Шию гнучкою тримає. І так гарно випливає,

Наче лебідь з дивокраю. Подивіться – ось і два,

Цифра дуже чепурна.

Шийку «гусачком» згинає,

Хвостик хвилькою здіймає.

Поглянь: і каченя, і двійка

Так спритно вигинають шийки.

Спішать купатися до річки,

Напитись чистої водички.

**Три** – щаслива цифра дуже.

Але трохи вона тужить:

- Буква «Зе» на мене схожа

- Переплутати нас можуть!

Цифра три – то чарівниця,

Невеличка й круглолиця.

Яку казку не візьмеш,

Цифру три завжди знайдеш.

Раз гачок і два гачок,

А між ними - язичок.

Цифра нас зачарувала.

Трійка, ми тебе впізнали.

А **чотири**, а чотири…

Дуже схожа на вітрило.

Навіть вітер про це знає

І вітрило підіймає

Познайомтесь – це чотири,

З нею в дружбі усі звірі,

Бо чотири лапки мають,

Вправно ними чеберяють.

П’ять – мов гак

На автокрані,

Що вантаж

Підносить плавно.

Ось **п’ятірка** жартівлива,

Діток всіх розвеселила.

Як на хвостик повернеться,

В цифру два враз обернеться.

**Шість** уважненько пишіть.

М’яким знаком не назвіть.

Бо образиться іще

І до літер утече.

Цифра шість, як бегемотик,

Має кругленький животик.

Ну, а шийка, як дуга,

Вліво зігнута вона.

**Сім** – на косу дуже схожа.

Та косить вона не може.

Хто її не хоче вчити,

Хай іде траву косити.

Цифра сім – потішна дуже,

Ти помітив її, друже?

Вправно ніжку виставляє,

У таночок поспішає.

На кого схожа цифра сім?

- На чаплю, - скажуть вам усі.

Комахи й жаби б’ють тривогу,

Як сімку бачать довгоногу.

Два кільця без кінця,

У середині – без цвяха.

Якщо я перегорнусь,

То ніяк я не змінюсь.

Два кружечки поряд стали.

- Що за дивні окуляри?

- У маляток запитали.

- Це ми **вісім** написали!

Звірі тісто замісили,

Бубликів спекти хотіли.

Бублики по два зліпились,

Вісімки з них утворились.

Серед інших цифр одна

Можу всіх заплутать я.

Бо якщо перегорнуть,

То на «6» перетворюсь.

Цифра **дев’ять**, як годиться,

Має кругленьке обличчя,

Заокруглений бочок

Та ще й хвостик, як гачок.

Цифру пишуть ось таку:

Коло, потім ніжку вниз.

Що за цифра? Подивись!

Зайченя відповідає:

«Я дев’ятку добре знаю!»

Ну а **десять**, ну а десять

Так писати доведеться:

Стовпчик, нулик доєднати

– Ось і все, що треба знати!

***Загадки про цифри***

Дуже схожа вона на замок

Знизу кружечок, а зверху – гачок.

Сусідка у неї – п’ятірка завзята,

Вгадайте, як незнайомку цю звати? (Шістка)

Шістку вмить переверни

Вниз хвостом і розкажи,

Нову цифру як назвати?

Можеш зразу відгадати? (Дев’ять)

Руки вгору підніми,

Пальці швидко полічи.

Зліва п’ять і справа п’ять.

Скільки разом, як сказать? (Десять)

***Вірші про геометричні фігури***

Сторони три, три кута

– Познайомтесь, дітвора.

Це трикутник, що за диво!

Перетвориться сміливо:

То дитяча піраміда,

То ялинка вже красива,

Дах на домі, гір вершина,

В шлюпці нашій він вітрило.

Сонечко на небі сяє

– Форму кола воно має.

І тарілка, I годинник (Часу круглий він лічильник)

Круглий м’яч так бойко скаче,

Круглий наш пиріг гарячий,

Кругле завжди колесо

– І у парку, і в авто.

Твій млинець – фігура «коло»,

Навпіл розділи – півколо.

Озернися – воно всюди:

Ось півколо – півгарбуза,

Там веселка різнобарвна,

Їжачок маленький гарний,

Капелюшок у гриба,

Милі вушка медвежа.

Наш квадрат – фігура вправна,

Кубик він, картина гарна.

Печиво смачне квадратне,

Без даху – квадратна хата.

Так, кута всього чотири,

Сторони фігури рівні.

Два трикутники склади

– Так квадрат зробив вже ти.

Два квадрати – прямокутник.

Він усюди нам попутник.

Хоч кута є теж чотири,

Сторони – по дві всі рівні.

Це й кузов вантажівки,

Телевізор чи листівка,

Шафа, ранець і вікно,

Зошит, двері та панно.

На куті стоїть квадрат,

Ромб він, а не акробат.

Два трикутника (вниз-вгору)

- Змій в повітрі, на просторі.

Це прикраса ялинкова,

Пахлава хрустка, медова.

Дзиґа – теж як ромб верткий,

Тістечко – це ромб смачний.

Гумовий ти сплющив м’яч?

Коло вже овал, ти бач?!

Їстівний овал – батон,

Ананас, горіх, лимон.

Ще овальний ананас,

Та лице у когось з нас.

Диня жовта, кабачок,

Дзеркало, яйце качок.

Ох, спідничка і гарненька,

Що Ірині зшила ненька.

Талія така тоненька,

А донизу широченька.

На фігуру дуже схожа

– Це трапеція пригожа.

Як створити без помилки

- Це трикутник без верхівки.

Можна сміло рахувати,

Скільки вишень дала мати:

Раз, два, три, чотири, п’ять

– Зовсім легко – тільки 5.

Але скільки вишень всього

На деревах біля двору,

Скільки всіх травинок в полі?

*Безліч! Як крупинок солі. Урізноманітнити усну лічбу допоможуть ігри «Допоможемо Незнайкові», «Знайди помилку» , задачівірші, задачі-жарти, математичні лічилки.*

Віршовані вправи Нумерація чисел першого десятка

У Марини два коти

— Повна хата муркоти.

Лічилка.

Щоб летіти на планети,

Збудували ми ракети.

Раз, два, три

— Полетиш сьогодні ти.

б) «Раз, два, три! Горщику, вари!»

Чи знаєш ти, з якої казки ці слова?

Раз, два, три, чотири

— Кицю грамоти учили:

Не читати, не писати,

А за мишками ганяти.

Є в зайчихи п'ять малят,

П'ять сіреньких зайченят.

Ось вони рядочком сплять:

Раз, два, три, чотири, п'ять.

— Пальчик, пальчик, що робив?

— Яз цим братом в ліс ходив,

А з цим братом борщ варив,

З цим кашки скуштував,

А з найбільшим заспівав, заспівав.

Як називаються пальці на твоїй руці?

Полічи, скільки у скоромовці літер л.

Дівчинка Люба Всім людям люба,

Тому що Любі

Всі люди любі.

Біжить півень від причілка,

Бубонить собі лічилку:

«Раз-два — курчата,

Три-чотири — зайчата,

П'ять-шість — гусаки.

Сім-вісім — їжаки,

Дев'ять-десять — йде лисиця,

Нам ховатись, їй жмуриться!»

Я малюю: ось це зореліт,

Він збирається скоро в політ!

Космонавт одягає скафандр,

Космонавт вже командує:

«Старт!». Десять,.., сім,.., п'ять, чотири, три, два...

Вже довкруг нахилилась трава.

***Математичні лічилки (додавання і віднімання у межах 10)***

* 1. Півень залетів на тин,

А там півник ще один.

Скільки півників усіх?

Полічіть-но швидше їх. (1 + 1).

2. Курка півню каже:

«Друже, Бачу ти поправивсь дуже».

Півень згодився: «Угу»

І подибав на вагу.

Став Петько двома ногами

І затяг два кілограми.

- Ого-го,— гукнув,— ану,

Стану тільки на одну ...

Ну, то хто з вас, діти, скаже,

Скільки зараз півень важить? (2 кг).

3.Ось листок і грибок,

Ще листок і грибок.

Скільки є усіх листків?

Скільки всього є грибів? (1 + 1, 1 + 1).

4. Ось листок та ще листок

Заховався між квіток,

Просте завдання, діти:

Ці листочки полічити. (1 + 1).

5. В клас зайшов Мишко,

А за ним Петько,

А за тим Марина,

За нею Ярина,

А за нею Гнат.

Скільки всіх хлоп'ят? (1+1 + 1).

6. Сидів хлопчик біля річки,

Він спіймав аж три плотвички,

Котенятко одну вкрало.

Скільки рибок в нього стало? (З—1).

7. Вчора в школі три дитини

Малювали три картини.

Працювали три години.

Якщо 100 таких картин

100 дітей сидять, малюють,

Скільки треба їм годин

— Хай присутні поміркують.

8. Три коти у холодочку

Сірих мишок їли,

Проти кожного кота

Два коти сиділи.

Це задача, а не сміх,

Полічіть котів усіх.

(3). 9. Бігла кізочка у лузі,

А за нею Яків біг.

Розкажіть, хороші друзі,

Скільки в кізочки всіх ніг.

(4). 10. На лужку серед лози,

Заховались дві кози,

А отут стоять ще дві

У густій рясній траві.

Підрахуємо гуртом,

Скільки всіх тих кіз разом. (2+2).

11. Горобець і три синиці

Он летять до годівниці.

Скільки птахів, підкажіть,

Будуть вдячні за обід. (1+3)

12. Є в зайчихи п'ять малят,

Неслухняних зайченят.

На обід їх мати жде,

Раз, два, три.

А решта де? (5—3).

13. В хорі — п'ятеро сорок,

Чебурашка, колобок,

Два метелики, їжак,

Соловейко, щука й рак,

Розтуляють всі роти,

А чи скажеш, друже, ти,

Скільки справжніх тут співців?

Хто нездатний тут на спів?

Намалюй в листі мені,

Хто співає тут, хто ні..

14. На травиці біля хати

Метушаться цуценята,

Двоє білих, наче сніг,

Троє чорних.

Скільки всіх? (2+3).

15. П'ять яблунь у саду ростуть.

Чотири з них уже цвітуть.

А скільки ще не розцвіли,

Ну, як би ви відповіли? (5—4).

16. Наша Рая м'ячик має,

А у Іри їх чотири.

Полічи всі м'ячі. (1+4).

17. Гляньте, білочка одна

Визирає із дупла.

Ще одна стрибнула з гілки,

А за нею ще три білки.

Ми просимо, діти милі,

Щоб всіх білок полічили. (1 + 1+3).

18. Дві синички, гарні птички,

На вербі сиділи,

Три подружки-щебетушки

Раптом прилетіли,

Скільки на вербі синиць?

Полічи веселих птиць. (2+3).

19. Пташка мала пташенят,

П'ять веселих маленят.

Раптом трапилась біда,

Випало одно з гнізда.

Скільки пташенят тоді

Залишилося в гнізді? (5—1).

20. Руку вгору піднесіть

І почнемо всі лічить,

Скільки пальців на руці,

Хором скажемо усі. (5).

21. — Васю, ти чому сердитий?

— Слив не можу полічити.

П'ять було, одну я з'їв.

Скільки мамі залишив? (5—1).

22. У малої Галини

Є п'ять ягід малини,

Три дала вона брату,

Що лишилось — порахувати. (5—3).

23. Були у нашому дворі

Два горобці, три снігурі.

Хто може скласти лік птахам

— Всім горобцям і снігурам? (2+3).

24. Сам чорний, та не ворон,

Є роги, та не бик.

Шість ніг без копит. (Жук-рогач).

25. Каже мати-квочка:

— В мене два синочки

І чотири дочки.

Скільки ж діточок в квочки? (2+4).

26. Три овечки коло гречки,

На лужку ще три овечки.

Полічи овечок цих.

Скільки разом їх усіх? (3+3).

27. Швидко їде Федя

На велосипеді,

А за ним ще п'ять хлоп'ят,

Скільки хлопців їде в сад? (1 + 5).

28. П'ять метеликів літають

І на квіточки сідають.

Прилетів ось ще один,

Сів на квіточку і він.

Полічімо швидше всіх

Цих метеликів прудких. (5+1).

29. Шість малят-дошкільнят

Стали струнко в один ряд.

Підійшов до них Панас.

Скільки стало нас? (6+1).

30. Зловив Василько наш сім риб.

Одна з них в воду раптом стриб.

Відповідайте, рибок скільки

Тепер зосталось у Василька? (7—1).

31. Подивися — угорі Червоніють прапори,

Тут чотири, а там три.

Полічи всі прапори. (4+3).

32. Іде маленька Валя, Веде її Наталя,

Зустріли п'ять хлоп'ят.

То скільки всіх малят? (1 + 1+5).

33. Було у Марини Сім ягід малини.

Шість ягідок з'їла.

А скільки лишила? (7—6).

34. Ішов їжак, знайшов буряк,

Знайшов ще шість,

З сім'єю з'їсть.

Скільки буряків

Усього в їжаків? (1+6).

35. У садок до годівниці

Прилетіли три синиці,

Потім ще чотири птиці.

Скільки птиць на годівниці? (3+4).

36. По дорозі їжак біг,

Ніс сім яблук на пиріг,

Одно впало, покотилось.

Скільки яблук залишилось? (7—1).

37. Сім цукерок Толя мав.

Дві цукерки мамі дав.

Дві малій сестричці Олі.

А зосталось скільки в Толі? (7—2—2).

38. П'ять берізок, дві смерічки,

Зеленіють над потічком,

Біля них одна ожина...

Скільки всіх дерев, скажи-но? (5 + 2).

39. Учитись любить старший брат,

Але й неділі також рад.

Шість навчальних днів у нас

І вихідний — дозвілля час.

Для вас просте завдання, діти,

Всі дні у тижні полічити. (6+1).

40. Йде по вулиці щасливий

І поважний чоловік.

Він одкрив найбільше диво,

Хоч йому лиш восьмий рік.

Він долає першу в світі

Книгу мудрості — Буквар.

Ви його впізнали, діти,

Ну, звичайно — це ..... школяр.. .

41. П'ять берізок і три клени

Змалювала вмить Олена

І спитала: — Скільки в мене

Тут усіх дерев зелених?

Полічить вона не може.

Хто Оленці допоможе? (5+3).

42. У Оксаночки в руці

Є чотири олівці,

А в її подружки Віри

Ось погляньте, теж чотири.

Полічіть-но всі оці

Кольорові олівці. (4 + 4).

43. Якось бігло через ліс вісім кіз.

П'ять були з них білі-білі,

А останні сірі-сірі.

Скільки ж бігло через ліс Сірих кіз? (8—5).

44. Кільця в ножицях стулились,

Якась цифра утворилась.

А вам, діти, треба знати,

Як цю цифру називати. (8).

45. Біля річки на галявці

Знайшли моркву сірі зайці.

Вісім морквин — це немало,

Одну з'їли. Скільки стало? (8—1).

46. На полиці вісім книг,

Толя взяв одну із них.

Хто тепер сказати б міг,

Скільки на полиці книг. (8—1).

47. Шість веселих рогачів

В труби вигравали,

Ще два з трубами прибігли.

Скільки разом стало? (6+2).

48. У Надійки три копійки,

А Світлана має п'ять.

Допоможемо дівчаткам

Гроші всі порахувать. (3+5).

49. Чотири груші Ваня мав,

Ще чотири братик дав.

На подвір'ї Ваня сів,

Вісім груш відразу з'їв.

І подумав, чи не мало.

Скільки груш іще зосталось? (4+4—8).

50. Ось до класу на урок

Залетіло шість сорок,

Дві пізніше прибуло.

Скільки всіх птахів було? (6+2).

51. Вісім птиць зліпив Семенко

І одну — мала Оленка.

Друзі, ви б не полічили,

Скільки діти птиць зробили? (8+1).

52. З шісткою ця цифра схожа,

Хто назвати її може?

Вниз хвостом переверни

І цю цифру назови. (9).

53. Під дубочком п'ять грибочків,

Під сосною їх чотири.

Скільки разом? Полічили? (5+4).

54. Руки вгору підніміть,

Пальці швидко полічіть..

Зліва п'ять і справа п'ять.

Скільки разом? Як сказать? (10).

55. Йдуть корови бережком,

Тут чотири, а там шість.

Скільки всіх корів разом?

Хто з вас, діти, відповість? (4+6).

56. Десять ялинок у лісі росли,

В школу на свято одну відвезли.

Скільки ялинок лишилося там?

Добре подумаєш, скажеш це сам. (10—1).

57. На лугу пасуться гуси,

їх пасе мала Маруся.

Сім гусей ще біля броду,

Троє вже ввійшли у воду.

Ми попросимо дітей

Полічити всіх гусей. (7+3).

58. У живім куточку в школі

Є три рибки у воді,

Ще сім рибок дасть Микола.

Скільки буде риб тоді? (3+7).

59. Десять жвавих горобців

Приземлились на посів,

Як запорпалися в житі,

То й забули все на світі!

А тим часом кіт-хитрюга

Підібрався, як злодюга,

В гороб'ячу зграю — скік!

Одного схопив та й втік.

Отака-то прикрість сталась,

Скільки в житі їх зосталось? (Жодного, бо втекли).

60. Десять хлопчиків завзято

Про щось сперечались,

Двох із них гукнула мати.

Скільки їх зосталось? (10—2).

61.Півень залетів на тин,

А на тину іще один.

Скільки ж півників усіх?

Полічи-но швидко їх!

62.Дві синички — дві сестрички у зеленому гаю,

Там і ніжний соловейко веде пісеньку свою.

Скільки всіх?

63. Через поле, навпростець,

Дибав сірий баранець.

Три овечки за собою

Вів горою з водопою.

Скільки овець ішло на водопій?

б) Бігло до річечки троє качат,

Разом з ними і мама малят.

Дуже вони захотіли вже пить.

Скільки їх разом, ану лиш, скажіть?

64. Три сови і два сичі.

Скільки всіх їх, полічи?

65. Ох, було ж у нас мороки:

Посварились дві сороки.

На їх шум ще дві примчало.

Скільки разом сорок стало?

66. Кролик вуха насторожив

— В нього дуже добрий слух.

Хто ж тепер нам скаже, точно,

В двох кролів є скільки вух?

67.Ой, грибочки у гайочку

В капелюшечках стоять.

Два грибочки, три грибочки,

Разом буде... (п'ять).

68.У садок до годівниці

Прилетіли дві синиці.

Потім ще чотири птиці.

Скільки птиць на годівниці?

69.В'яже бабуся-лисиця трьом онукам рукавиці.

«Подарую вам, онуки, рукавичок по дві штуки.

Бережіть, не загубіть!» Скільки всіх? Перелічіть!

70.Йшли два їжаки,

Несли по три буряки.

А ви їм допоможіть

— Буряки ті полічіть.

71.Скачуть жабки: «Ква-ква-ква! Ой, яка м'яка трава!»

Тут — п'ять жабок, а там—дві.

Скільки разом їх в траві?

72.Появилися у квочки

Три сини, чотири дочки.

Хоч чекала на курчат, Вийшло... (семеро) качат.

73.В свині двоє поросят,

Змерзли вони, аж тремтять.

Щоб їх відігріти,

Скільки валянків купити?

74. Два півники на току,

Дві гусочки у садку,

Дві качки на воді,

Дві курки в лободі.

Скільки всіх?

75. Біля ґанку—дві Тетянки,

Біля двору — дві Федори,

Біля річки — дві Марічки,

А на лузі — дві Ганнусі,

Тих дівчаток ой багато!

Порахуйте їх, малята.

76.Заварила чайка чаю,

Запросила вісім чайок:

«Приходьте всі на чай!»

Скільки їх тут — відгадай?

77.Посадив ведмідь в лісочку

Шість берізок, три дубочки.

Рахувати сам не вмів

І зозулю попросив.

Почала вона літати,

Почала вона кувати,

Та не може полічить.

Ану ж ви допоможіть!

78.Що у лісі так гримить?

Робить вулики ведмідь.

Він зробив їх тільки сім

— На два менше, ніж хотів

. Скільки вуликів «планував»

зробити ведмідь?

79.А сердиті п'ять індиків

Взули нові черевики.

Рипу-рипу, походжають,

Скільки всіх — вони не знають.

80.У лісочку, на горбочку

— Три тополі, два дубочки,

Три берізки, два кленочки.

Скільки, друзі, на горбочку

Всіх дерев росте в лісочку?

Як їх зручніше полічити?

Ігри до теми «Властивості предметів» «Чарівна торбинка», «Геометричне лото», «Один – багато» (закріплення знань учнів з вивчених понять «товстий, тонкий, зліва, справа, один, багато»).

Ігри до теми «Числа першого десятка» «Загубилось число» (вставити пропущені числа); «Мовчанка» (учні показують відповідь на картці); «Засели будиночки», «Доміно» (перевірка складу числа); «День – ніч» (потрібно мовчки на слух розв’язати приклад на кілька дій і назвати результат).

Гра «В магазин» «Продавець» і «покупець» швидко лічать, а діти стежать за правильністю розрахунків. Так у грі малюки тренуються в додаванні й відніманні.

Гра «Математичний струмок» допомагає вчителеві закріпити склад числа. Двоє учнів беруться за руки, утворюючи ворота, і тримають цифрову картку, наприклад, 8. Решта дітей ( їх теж вісім ) розходяться по класу. Потім кожний повинен знайти свою пару 7–1, 6–2, 5–3, 4–4. Вчитель подає сигнал: «Струмок до воріт!», – і діти парами проходять через ворота. «Ворота» пропускають тільки ті пари, котрі правильно склали задане число із двох менших, тобто склад числа.

Гра «Мандрівка до лісу» Для проведення цієї гри заготовляються роздаткові картки, силуетні малюнки (мухомор, боровик, ялинка). Учні одержують по 1–2 картки з варіантами завдання під назвою «Склади приклади». Дитина сигналізує «ялинкою», що приклади складені. В нагороду одержує «боровичок», неправильна відповідь – «мухомор». Цікаві дії Учням пропонують записати трицифрове число (наприклад 168) і прочитати його навпаки (861), виконати віднімання (861 - 168 = 693). Прочитати утворений результат навпаки (396). Знайти суму двох останніх чисел (693 + 396 = 1089). Результат можна сказати заздалегідь, тому що будь-яке інше число, а не 432, привести того ж результату, якщо лише дві крайні цифри різні. (Наприклад: 154; 461; 451 - 154 = 297; 792; 297 = 972 1089).

Футбол Клас ділиться на дві команди. Учень з першої команди називає довільний приклад і вказує учня з другої команди, який буде відповідати. Якщо відповідь правильна, то гравець, який відбив "удар", дає завдання першій команді. Якщо відповідь неправильна то "нападаюча" команда дає правильну відповідь і хором говорить "Гол". Учень, якого викликали, може звернутись за допомогою до одного з членів своєї команди. Перемагає команда, яка заб`є більше "голів".

Естафета. Для гри клас ділять на дві команди. На дошці записано стільки прикладів, скільки є учнів. Приклади містять табличне множення і ділення, додавання та віднімання в межах 100. За сигналом перші учні виходять до дошки, розв`язують перші приклади, записують і швидко передають крейду наступним гравцям, які розв`язують наступні приклади і т.д. Якщо учень бачить помилку гравця своєї команди, то коли до нього дійде черга, він може виправити неправильну відповідь і записати правильну. Після розв`язування всіх прикладів, я перевіряю правильність виконання завдань "суперниками" і визначаю команду-переможця.

Кращий шифрувальник На дошці написано приклади для двох команд та прикріплено карки з числами та буквами. Карток більше, ніж прикладів. Учні послідовно розв`язують приклади, знаходять картку з відповіддю і виставляють її тим боком, де записано букву. Розв`язавши приклади, читають зашифроване слово. Перемагає та команда, яка перша прочитає слово

«Де відбудеться стикування космічних кораблів?» В космос в заданому напрямку запущено космічні кораблі. Поведуть кораблі 3 льотчикикомандири (3 учні від кожної команди по черзі). Всі інші учні - помічники командира. Кожен корабель летить у заданому напрямку. Його шлях зашифрований прикладами, зверху яких написані відповіді, один з них вказує напрям даного корабля. Необхідно стрілками показати правильний шлях польоту кожного космічного корабля. В заданому напрямку кораблі стикуються, стрілками треба показати, де вони зустрінуться. Якщо учні будуть помилятися, то члени команди повинні виправити свого командира. Політ покаже, хто стане справжнім командиром. Учні від кожної команди по черзі виходять до дошки і розв`язують по одному прикладу. Перемагає той екіпаж, який не зробить жодної помилки і правильно вкаже місце стиковки кораблів.

Знайди помилку На дошці можна зробити записи і запропонувати знайти помилку.

Половина третина, четвертина На дошці зображені три кола, поділені на рівні частини: на 2,3,4. Ведучий показує на число більше кола, а учні повинні назвати таке число, яке одержать в результаті ділення показаного числа на стільки, на скільки частин поділене коло. Наприклад. Ведучий показав число 27, яке стоїть біля кола, поділеного на три рівні частини. Отже, учні повинні назвати число: 27:3=9, тобто число 9. Визнач маршрут літака Учитель викликає до дошки трьох учнів (пілотів) із кожного ряду (команди). Вони ведуть літак по наміченому маршруту, який зашифрований прикладами, до яких дані три відповіді, одна з них правильна, інші - невірні. Пілоти повинні визначити маршрут правильно, показати стрілками правильний шлях, розв`язуючи приклади знизу догори. Кожна команда допомагає своєму командиру правильно вибрати шлях руху літака, якщо командир помиляється. В кінці гри називаються командирами ті учні, які зуміли правильно провести літак по наміченому курсу. «Хто швидше затопить піч?» Три доріжки ведуть до одного будинку, який намальований на дошці. На кожній доріжці написане завдання. Виконання завдання починається знизу. Завдання можуть виконувати по одному, два або більше членів команди. Команда, яка виграє, малює дим, який іде із труби.

«Хто більше збере ягід?» На картках із зображенням ягід на зворотній стороні написані завдання. Учні, обчислюючи їх записують відповіді на дошці, а картки складають на купку. Коли всі завдання виконані, перевіряється правильність їх обчислень і підводиться підсумок: у кого більше зібрано ягід, той і переможець.

«Хто швидше засіє поле?» На дошці накреслені геометричні фігури, які неважко розділити на прямокутники, вказані розміри сторін. Учитель говорить: "Зараз весна. Важливо не прогаяти час посіву зернових культур. Хто швидше обчислить площу частин і фігури в цілому, той першим засіє своє поле. Він і може бути переможцем. І так, приготувались, починаємо сіяти!" «Поспішай, не помились!» Ведучий називає будь-яке число, а учень, якого викликали до дошки, повинен назвати число в 10 разів більше, наступний з ним в 100 разів більше, а наступний в 1000 разів більше. Наприклад, вчитель називає число 510, далі 5100, наступний 51000. за кожну правильну відповідь учні отримують бал. Виграє та команда, яка набере найбільшу кількість балів.

«Не помились» На дошці записані такі числа: 6, 9, 8, 3, 7, 5, 2, 4. Учні, які сидять один за одним, повинні швидко дати відповідь від множення кожного із цих чисел, наприклад на 8.

Гра "Чітко лічи "

1. Вчитель за секундоміром вголос відлічує секунди, супроводжуючи лічбу помахом руки. Діти повторюють лічбу і рухи за вчителем. Через 2 хвилини лічби вибірково перевіряється точність відлічування без секундоміра. За сигналом вчителя діти мовчки починають лічити секунди. Вчитель стежить за секундоміром. Після сигналу "Стоп!" вчитель вибірково слухає повідомлення відлічених секунд. Виграє той, у кого результат виявиться найточнішим.

2. Гра на увагу і з метою закріплення навичок лічби. Вчитель плеще декілька разів у долоні, діти на магнітних дощечках пишуть цифру, яка відповідає кількості ударів і показують результат вчителю.

Гра "Забий гол" У ворота, які прикріплюються на дошці, вчитель ставить "м`яч" з числом. Діти по черзі називають будь-який приклад, результатом якого є даний м`яч. Виграє учень, який найбільше назвав прикладів. Гра "Склади 2 приклади " Вчитель показує картку з прикладом на додавання. Учень, якого викликали до дошки, складає і записує 2 приклади на віднімання і розв`язує їх. Клас ділиться на 2 команди. На дошці стільки прикладів, скільки гравців у командах. Перші учні підходять, розв`язують приклади, передають крейду іншому учневі із своєї команди, як естафетну паличку, і так до кінця. Якщо учень бачить помилку гравця своєї команди, то, коли до нього дійде черга, він може акуратно закреслити неправильну відповідь і записати правильну. Виграє команда, в якій швидше будуть розв`язані приклади. (Кількість учнів у командах повинна бути однаковою).

Гра "Назви число" Дітей ділимо на 2 команди і шикуємо у два ряди. Вчитель називає одноцифрове число, таблиця множення якого вивчається, наприклад, 4. Учні кожної команди по черзі називають числа — результати множення 4 на 2, 3, 4, 5 і так далі, виступаючи щоразу на крок уперед. За кожний "правильний крок" учень одержує очко. За даним прикладом називають числа: 8, 12, 16, 20, 24, 28, 32, 36, 40. Виграє команда, яка в сумі набере найбільше очок.

Гра "Кращий обчислювач " Учні розділяються на 2 команди. У кожної команди є кубик, на гранях якого написано число. Гравець однієї з команд кидає кубик і, називаючи число, яке йому випало, швидко додає до суми попередніх, і оголошує результат. Виграє команда, яка першою набере визначену для виграшу кількість очок. Якщо один гравець помилиться в обчисленні, усі очки з команди знімаються. Гра може бути індивідуальною. Тоді в ній беруть участь два, три і більше учнів.

Гра "Допоможи їжачкові перезимувати" На фланелографі малюнок їжачка. Допоможемо їжачкові перезимувати, назбиравши якомога більше яблук, грибочків. На малюнках написані приклади. Хто обчислив правильно, кладе їжачкові на голочки яблука, грибочки.

Гра "Склади букет" На фланелографі виставлена ваза; квіти, намальовані на папері, лежать на партах. На зворотному боці квіток написані приклади, які необхідно розв`язати. Правильна відповідь дає право поставити квітку у вазу.

Гра"Квіточка-семицвіточка" Діти розв`язують запропоновані вчителем завдання. Після кожної правильно виконаної вправи прикріплюють пелюсточку. Виходить «семибарвна квіточка».

Гра "Хто швидше підніметься вгору?" Намальовано сходинки з прикладами, які розташовано з двох боків, а на верхній сходинці — приз. Хто першим розв`яже приклади і підніметься по сходах - той отримує приз.

Гра "Пташина грамота" На пелюстках квіточки записані приклади на ділення. Після їх вирішення в результаті отримуємо 6. Прилетіли ластів`ята, забрали результати. Діти знаходять ту пташку, яка тримає в дзьобику правильний результат.

Гра "Математичні потяги" Дітям пропонується на фланелографі модель потягу і карточки. Вони обчислюють приклади і ставлять картки у той вагон, номер якого співпадає з числом, що є результатом обчислення даного прикладу.

Гра "Сплети віночок" В кожної дитини на парті лежить листок кольорового паперу з різнобарвними стрічками. Діти пригадують, з яких квіточок складається український віночок. Після кожного правильно виконаного завдання роздаю дітям по квіточці. В кінці уроку в старанних, активних дітей віночок готовий.

Гра "Парні й непарні числа" Викликаю чотирьох учнів, які підходять до набірного полотна, стають біля стовпчика кишеньок, а в руках мають картки з числами. 1-й учень — викладає непарні числа, 2-й учень - парні, 3-й - непарні, 4-й - парні. 4-й учень робить крок вправо і знову перед ним чиста колонка кишеньок, але тепер він уже під 1-м номером і викладає непарні числа, біля нього розміщується учень, який був під 3-м номером, але тепер буде 2-м, і викладатиме парні числа, і так далі.

Множення та ділення ГРА «КМІТЛИВЕ ОКО»

Учні поділені на дві команди. З кожної виходить по 5 учнів. їм роздають картки з цифрами ї знаками дій. За сигналом діти складають приклади на множення (наприклад: 3х 7 — 21; 2х 6 — 12; 4х 5 — 20). Потім учитель пропонує з цими числами утворити інші приклади на множення (7x3= 21; 6x2 = 12; 5x4 = 20). У кожній команді один з її членів записує складені вирази на дошці. Порівнюючи пари виразів, діти повторюють переставний закон множення. Виграє та команда, яка складе більше прикладів за відведений час і сформулює переставний закон множення.

ГРА «ПОЛАТАЙ ДІРКИ»

На підлозі мишка Підібрала книжку. Сторінки гортала, До дірок читала, Учитель говорить, що треба полатати сторінки книжки з математики. Зх =21 6х =18 2х =12 5х =20 4х =16 4х =24 Гру можна організувати як змагання між рядами.

ГРА «МАГАЗИН»

На поличках виставлені різні іграшки. Замість таблички з ціною записаний на картці приклад. Ціни стануть відомі тоді, коли діти-покупці «купуючи» іграшку, розв'яжуть записаний під нею приклад.

ГРА «РЯД – ПЕРЕМОЖЕЦЬ»

Школярі вибирають із кожного ряду по два учні. Вибрані учні стоять напроти свого ряду, а інші учні швидко по порядку, як сидять, задають їм приклади на множення і ділення. Підраховуємо, хто розв'язав правильно більше прикладів. При підведенні підсумків ряд-переможець піднімається, клас дружно скандує «Молодці!» і плескає в долоні.

ГРА «СКЛАДИ ПРИКЛАД»

Кожен ряд вибирає собі вид транспорту, на якому буде подорожувати. Під малюнками з вибраним видом транспорту записані числа. За сигналом вчителя учні кожного ряду з початку ряду по порядку виходять до дошки і пишуть приклади до даної відповіді. Перемагає той ряд, який швидко і правильно запише приклади.

ГРА «САДІВНИКИ»

На листку паперу намальована яблуня, До неї прикріплені червоні яблука, на зворотному боці яких записані приклади. До дошки виходять три учні. Вони зривають яблука і швидко записують приклади.

ГРА «МАТЕМАТИЧНИЙ ЦИФЕРБЛАТ»

У середині циферблату є кишенька для чисел, які є добутком множників. Діти стрілками повинні показати множники, при яких отримуємо той чи інший добуток. Другий варіант гри: учні по черзі показують стрілками множники й виставляють у кишеньку добуток.

ГРА «ШОДАРУНКИ»

До бабусі на село мчать велосипедики: весе – весе – весело їдуть два ведмедики. А до діда-дідуся на кані-канікули зайчик, білка й порося дріботять, бо ніколи! У звірят на футболках записані приклади на ділення. Дідусь і бабуся приготували своїм гостям подарунки, на яких написані числа. Розподілити правильно подарунки допоможе наше ріння розв'язувати приклади на ділення.

«МАТЕМАТИЧНЕ ДОМІНО»

Для цієї гри треба вирізати 28 карток розміром 3x4 см. У верхній частині карток написані приклади на множення і ділення, а в нижній частині - відповіді до прикладів. Задача дітей - підставити до прикладу картку з правильною відповіддю. Гра знімає напругу і втому, зацікавлює, а найголовніше, допомагає краще і швидше запам'ятати таблицю множення і ділення.

ГРА «У КОГО БІЛЬШЕ ФІГУР?»

У кожного учня на парті лежать невеличкі фігури (кола, трикутники, квадрати). Назначається п'ять ведучих. За сигналом вчителя вони розходяться по класу і підходять до будь-якого учня. Той учень, до якого підійшли, говорить приклад на таблицю множення чи ділення. Ведучий тихо, щоб ніхто не почув його відповідь, називає результат. Якщо відповідь правильна він одержує фігуру. Той, хто за певний час набере більше фігур, вважається переможцем.

ГРА «ХЛОПЧИКИ – ДІВЧАТКА»

На картках вчитель записує приклади так, щоб їх було видно всьому класу. Зворотній бік одних карток пофарбовано червоним кольором, інших — зеленим. Учитель бере одну з карток, показує приклад класу і перевертає зворотнім боком. Якщо картка червоного кольору, то відповідь хором називають дівчатка, якщо зеленого — хлопчики. Виграє той, хто менше зробить помилок.

ГРА «ПО ЗАМЕТАХ»

Із білого паперу виготовляємо невеликі картки, з одного боку яких записуємо приклади табличних дій. Картки розкладаємо на підлозі білим вверх. Кожна картка — це замет. Виходить двоє учнів; Вони по черзі піднімають картки, роблять крок вперед (крокують по заметах) і називають відповіді. Клас слідкує за відповідями цих двох учнів. Той, хто назвав відповідь неправильно, провалюється в замет. Учень, який провалився, назначає собі заміну з дітей, які сидять за партами. Примітка: можна фати, поділивши клас на дві команди. При підведенні підсумків враховується швидкість виконання завдань і кількість помилок.

ГРА «ЛІСОВІ ДЗВІНОЧКИ»

— Діти, сьогодні нас зустрічають лісові дзвіночки і пропонують нам розв'язати приклади (на квітках написані приклади). Ми дзвіночки Лісові дзвіночки, Славим день. Ми співаєм, Дзвоном зустрічаєм: День! День!

ГРА «ВЛУЧНІ СТРІЛЬЦІ»

Повідомляємо дітям що на цьому уроці вони — «влучні стрільці» — будуть «запускати стріли» (проводити стріти) від прикладу до відповіді. Хто правильно і швидко знайде відповідь, яка відповідає певному прикладу» той стає найкращим стрільцем. Завдання учні виконують за картками або в зошитах. 2x4+8 2x3+9 2x5+15 3x6+19 3x4+18 54 3x3+27 3x5+39 3x8+35 3x9+47 25 15 16 37 3616 30 74 59

ГРА «МОВЧАНКА»

Учень повинен відповідати на запитання вчителя, не говорячи жодного слова, а показуючи лише картку з числами, Запитання вчителя пов'язані з вивченими таблицями множення і ділення. Таку гру корисно проводити» коли учні збуджені і їм важко зосередитися без допомоги вчителя.

ГРА «ВІДНЕСИ МЕД У СВІЙ ВУЛИК»

Ігровий матеріал: намальовані вулики, на яких записані табличні випадки множення і ділення, бджоли з певними номерами — відповідями до прикладів. Гру починаємо з «Пісеньки бджоли». «Жаль!» — жалілася бджола Я у лісі не жила. Я не вчилася у школі, Бо збирала мед у полі. Але з дітками дружу, їм співаю: «Жу, жу, жу-у!» — Діти, допоможіть кожній бджолі потрапити до свого вулика.

ГРА «ЗНАЙДИ МІСЦЕ ПРИЗЕМЛЕННЯ»

На парашутах написані вирази. Внизу під парашутами відведені місця приземлення. Кожен парашут треба посадити у свій квадрат, в якому записане число, що є відповіддю до виразу на парашуті.

ГРА «ЕСТАФЕТА»

Ведучий. Діти, сьогодні повторимо таблицю множення на 3. Під час естафетного бігу будемо передавати паличку через кожні 3 метри. Приготувалися! Марш! Учні передають один одному паличку, називаючи числа; третій, шостий, дев'ятий, дванадцятий і так далі, тобто послідовно відтворюють таблицю числа З. Другий, третій ради, ще раз пробігаючи дистанцію, лічать трійками. ГРА

«УВАГА! ТАБЛИЦЯ!»

Наприклад, повторюємо на уроці таблицю числа 8. На набірному полотні числа 16, 32,40, 54, 80. Запитання до класу; — З більшості добутків визначте, яка це таблиця? — Таблиця чиста 8. — Яке число зайве? -54. — Яких добутків не вистачає? — 8, 24, 48, 56, 64, 72. Щоб визначити таблицю, вичленити зайве число, назвати добутки, яких бракує дитина тричі повторює таблицю, отже, краще запам'ятовує її.

ГРА «ЛІСОВА ШКОЛА»

На дошці виставляємо фігурки звірят — учнів лісової школи, під кожною фігуркою — кишеньки для карток із завданнями. Діти розв'язують приклади разом із учнями лісової школи. У звірят вийшли такі відповіді: 14,15,18,16,21 (картки відповідно вставлені в кишеньки). Діти звіряють зі своїми результатами відповіді лісових мешканців. Хто помилився? А як це могло трапитися? За допомогою цієї гри учні вчаться перевіряти власну роботу, аналізувати помилки, доводити правоту.

ГРА «ЛІСОВА ЯЛИНКА»

Ігровий матеріал: ялинка, на якій розміщені числа, іграшки, сніжинка, морквинка, стрічка, грушка, грибочки, горішки, зірочка. Прикрашали у лісі звірята Молоденьку ялинку до свята: На кожну голочку — сніжинку, На кожну гілочку — морквинку. Від кожної лисички — гарну стрічку, від кожної синички — грушку-дичку. Старий ведмідь приніс грибочків трішки, Руденька білочка розвісила горішки, а вовченятко спати не лягало і на верхівку зірочку дістало... (Вчитель декламує вірш і показує названі в ньому іграшки). Вчитель. Діти зверніть увагу, що на іграшках написані приклади. Треба їх розв'язати, щоб знати, куди повісити іграшки на ялинку, Число на ялинці відповідає певній іграшці

ГРА «ЗНАЙДИ СВОЄ ДЕРЕВО»

Перед уроком чіпляємо таблицю з намальованими деревами, під якими записані приклади. В кожного на парті картка — відповідь до прикладів, що написані під деревом. Учень, який не помилився у розв'язуванні прикладів, знайде своє дерево. Шукаючи лише своє дерево, дитина розв'язує всі приклади.

ГРА «ЗВАРИМО БОРЩИК»

На дошці виставлена картинка із зображенням каструлі. Поряд на набірному полотні виставлені зображення овочів: морква, буряк, цибуля, картопля, капуста, помідори. Ведучий. Зараз ми дізнаємося, чи вміють учні нашого класу варити борщ. На кожному овочі написаний приклад. Треба розмістити відповіді до прикладів у порядку зростання, завдяки цьому ми знатимемо, в якому порядку кидати овочі в борщ.

ГРА «ЗНАЙДИ КОРОТШИЙ ШЛЯХ»

Щоб ввести дітей в ігрову ситуацію, вчитель читає вірш «А я у гай ходила» А я у гай ходила по квітку ось яку! А там дерева — люлі, і все отак зозулі; ку-ку! ку-ку! Я зайчика зустріла, дрімав він на горбку. Була б його спіймала — зозуля ізлякала: Ку-ку! П. Тичина На малюнку зображено дві стежки. Звичайно, зайчик тікав коротшим шляхом. Треба знайти значення прикладів при діленні, потім частки додати. Коротшою стежкою буде та, на якій сума часток менша.

ГРА «ЗІРВИ ОГІРОК»

На таблиці намальована грядка, де ростуть огірки. В прорізи вставлені огірки. На зворотному боні кожного огірка записані вирази. За правильно розв'язані приклади учні нагороджуються медалями «Молодець».

ГРА «ПЕРЕВІР СЕБЕ»

Учитель заготовляє картки, на яких записані результати множення. Наприклад:16. Учитель показує картку, а учні записують приклад на множення з такою відповідаю або піднімають картки з числами 2 і 8.

ГРА «НЕ ЗІБ'ЮСЬ!»

Учні лічать від І до 20 по одному, Замість чисел, які діляться на 2, говорять «Не зіб'юсь».

ГРА «ЗАБИЙ М’ЯЧ У СІТКУ СУПЕРНИКА»

Виставляємо дві іграшкові сітки. Перший варіант - одна команда, другий - інша команда. Перша з них «забиває» м'яч з відповіддю 7. Друга - з відповіддю 8. Приклади табличного ділення з відповідями обох чисел записані на дошці в довільному порядку. Учень запише половину прикладів, але розв'язує всі. Бажання перемогти спонукає працювати вдумливо, адже помилка — гол у свої ворота.

ГРА «ХТО СКЛАДЕ ДЛЯ РОБІНА – БОБІНА БАГАТШЕ МЕНЮ» Намальовані фрукти і овочі, в центрі яких записані приклади та табличне ділення. Треба знайти пари сума часток яких дорівнюватиме 10. Наприклад: 49 : 7 = 7 27 : 9 = З

ГРА «МЕРТВА ПЕТЛЯ»

Виготовляємо дидактичні картки, що за формою нагадують літак. На зворотному боці — приклади типу: 63:7 72:8 54:9 63:9 24:3 56:8 і т. д. Літаки поділено на дві ескадрильї, учні теж організовують дві команди. Перемагає та що першою виконає «бойове завдання»: розв'язати приклада — зробити «мертву петлю» — і повернутися на «аеродром».

ГРА «ЛИСТОНОШІ»

Учасники гри одержують картки — «номери будинків»: 4x9 3x6 5x8 2x9 6x6 7x7 7хб 9x8 Кожен «листоноша» вручає листи-відповіді мешканцям своєї вулиці. Листонош буде стільки, скільки рядів у класі. Математичні лічилки ( множення і ділення)

1. Чотири індики пішли на музики, Танцювали, гупали. Скільки ніжок тупали? ( 2х4)

2. В’яже бабуся - лисиця Трьом онукам рукавиці. - Подарую вам, онуки, Рукавичок по три штуки. Бережіть, не загубіть! Скільки всіх? Перелічіть.

( 2х3)

3. Білка моркву посадила, Штук 16 там вродило, П’ять зайців по три зірвали. Скільки білочці зосталось? ( 16 – 3х5)

4. Двоє вулицею йдуть, По три саджанці несуть. Скільки ямок треба, діти, Щоб саджанці посадити? ( 2х3)

5. Майстри роблять десять возів, Гнуть залізо, тешуть ліс. Порахуйте, любі діти, Скільки треба їм коліс? (10х4)

6. Сім подружок стали грати, З паличок складать квадрати, По квадратику зробили, Паличок не полічили. А ви їм допоможіть, Скільки буде полічіть? (4х7)

7. Чотири ведмеді на велосипеді, П’ятий пішки біг. А ви тихенько полічіть, Скільки всього у них ніг. (4х(4+1))

8. В магазині хлопчик плаче, Полічіть не може здачі, П’ятаків у нього п’ять. Скільки грошей, як дізнатися? (5х5)

9. По п’ять пальців – молодців Розмістились на руці. Ну ж бо, діти, як дізнаємося, Скільки пальців всього ми маємо? (5х2)

10. Кінь дорогою біжить – чотири копита, І до кожного підківка цвяхами прибита, До підкови шість гвіздків треба забивати, Хто не знає, скільки буде, треба рахувати. ( 6х4)

11. Є шість кліток із кролями, Мені Саша розповів. Скільки є кролів, дізнайтесь, Коли в клітці шість кролів. (6х6)

12. 48 карасів ми всі наловили. А нас було всього шість. Скільки кожен із нас з΄їсть? ( 48:6)

13. Чотири хлопчики ішли. По шість саджанців несли, А за ними п’ять дівчаток Несли саджанців десяток. Порахуйте скільки всіх, Було саджанців у них. (6х4+10)

14. Сім стручків гороху взяли, По сім зернин ми з них дістали. Усі міркуйте, як один, Скільки буде горошин? (7х7)

15. Віра килим вишивала, Цілу ніченьку не спала. На килимі 10 квіток, В кожній квітці по сім квіток. Станеш думати і гадати, Як квітки порахувати? (10х7)

16.Дев΄ять йшло грузовиків, Кожен віз по сім стовпів. Їх завозять до села, Щоб електрика була. Скільки усього стовпів В дев΄яти грузовиків? (7х9)

17. Дятел шість годин літав, Короїдов поїдав. Щогодини вісім їв. Скільки знищів шкідників? (8х6)

18.На дереві сім гнізд було, Але вісім птахів в них жило. Не полохайте ви їх, А порахуйте, скільки їх? (8х7)

19. В гаю три зайчики сиділи, З апетитом моркву їли. Всі по вісім, як один. Скільки з’їли всіх морквин? (8х3)

20.Чотири полички ми змайстрували, По дев΄ять книжок на них поклали. Нас похвалили батько і мати І попросили книжки порахувати. ( 9х4)

21. В садок вийшли я і тато Снігом щепи обгортати. Ми по десять обгорнули, Скільки щеп в городі було?(10х(1+1))

22.Нуль кругленький кожен знає, Але хто з вас відповість, Скільки буде, якщо нуль цей Помножити на шість? (0х6)

23.Раз до себе на обід Запросив сусідів кіт. Довго чекати не довелось, 25 котів зійшлось. Кожен з них по три мишки з΄їв. Хто зміркує, скільки, діти, Кіт зумів мишей зловити? (3х25)

24. Вугілля я на воза взяв, Кілограмів 100 поклав. Їздив я чотири рази. Скільки привіз, Хто з вас скаже? (100х4)

25. Вісім яблук у корзині Принесла мати дитині. І сказала: «На, мій сину, Четверту з΄їж частину». Хто тепер з вас відповість, Скільки яблук хлопчик з΄їсть? (8:4)

**Завдання з лічильними паличками**

1. Виклади з паличок (за зразком на конверті) цифри поштового індексу.

2. Добудуй трикутники. По скільки нових паличок для цього потрібно? (На малюнку викладено лише по дві сторони фігури).

3. Добудуй прямокутник. По скільки нових паличок потрібно для кожної фігури? (На малюнку: на трьох фігурах не вистачає по дві палички, на четвертій — однієї).

4. Добудуй п'ятикутник. Скільки потрібно для цього нових паличок? (На вихідному малюнку є лише одна паличка — основа фігури).

5. У фігури з 5 квадратів забери три палички, щоб залишилося З квадрати.

6 . У фігури з 5 квадратів забери 3 палички, щоб залишилося 4 квадрати. Вказівка. Розв'язання — аналогічне до попереднього.

7. Склади три трикутники з 7 паличок.

8. Склади чотири трикутники з 9 паличок.

9. Склади з 7 паличок два квадрати.

10.Склади з 10 паличок три квадрати.

11. З 5 паличок склади квадрат і 2 трикутники.

12. Склади два трикутники з 5 паличок.

13. Склади будиночок з 6 паличок, а потім переклади 2 палички так, щоб вийшов прапорець.

**Цікаві задачі**

1. Усі учні 1 класу вміють плавати. Маринка навчається у цьому класі. Чи вміє вона плавати? Чому ти так вважаєш?

2. Яка цифра стоїть на одинадцятому місці в ряду чисел від 1 до 11? Відповідь. Цифра 0 в числі 10.

3.— Які домашні тварини мають по чотири ноги? — Кінь, корова, коза... і дві качки!В чому помилка?

4.Сергійко. А чому на вулиці поруч з другим будинком стоїть четвертий? Де ж будинок під номером З? Куди він подівся? Оксанка. Нікуди він не подівся. Просто він розмістився на протилежній стороні вулиці. А чому це так, здогадайся сам.

5.Постав між 5 та 3 такий знак, щоб результат був менший за ці числа.

6.На подвір'ї гралося 5 хлопчиків та 4 дівчинки. Для гри треба було стати парами. Скільки хлопчиків включилося у гру?

7.На одній тарілці лежала пара яблук, а на другій — на одне яблуко більше. Скільки яблук лежало на другій тарілці?

8.Поклади на стіл пару кубиків, а потім ще пару. Скільки стало пар кубиків? Скільки всього кубиків? Забери чотири кубики. Скільки кубиків залишилося?

9. Нас на світі небагато: Я і мама, я і тато, Я і річка, і гора, І шовковиця стара. Скільки нас усього?

10. Киця й котик залюбки випікали пиріжки. Киця з тіста сім зліпила, котик з снігу тільки п'ять. Скільки всіх, малечо мила, пиріжків вони з'їдять?

11.У вазі лежать 10 цукерок. Скільки Ніні треба взяти цукерок, щоб у вазі залишилося не менше 7 штук? Спочатку поміркуй, потім перевір практично. Відповідь. Від однієї до трьох цукерок.

12.В зайця хата неметена, Піч, лежанка нетоплені. А зайчиха ні тепер, Ні в середу, ні в четвер, Ні в п'ятницю, ні в суботу Не бралася за роботу. Яким днем тижня можна замінити слова «ні тепер»?

13. Юрко виміряв дорогу від дерева до пісочниці кроками—-їх вийшло сім. «А зараз ми перевіримо»,— сказав татко. І своїми кроками виміряв цю відстань, всього вийшло чотири кроки. В чому тут справа?

14. Як називаються многокутники, в яких 3 сторони, 3 кути, 3 вершини? Чи може бути у многокутника 2 сторони, 2 кути, 2 вершини? 1 сторона, 1 кут, 1 вершина?

15. Вчитель. Якої форми вікна? Учень. Прямокутної, квадратної. А ти бачив де-небудь круглі вікна? Відповідь. У літаку, на пароплаві круглі вікна. Вони називаються ілюмінаторами

**Жартівливі вправи**

1.Гра у фарби. Додай слово. Пісок —... (жовтий). Листя — ... (зелене). Жук — ... (фіолетовий). Море — ... {сине). Сонце — ... (оранжеве). Сніг —... (білий). Помідор —... (червоний).

2.Постав перед собою три предмети. Заплющ очі, назви один з них і, простягнувши руку, візьми його.

3.Чи правильно Миколка лічить палички: «Одна, друга, третя, наступна, наступна...»?

4.Весела лічба. Скільки сонечок на небі? Скільки очей у птаха? Скільки вогників у світлофора? Скільки коліс у машини? Скільки пальців на руці? Скільки ніг у жука? Скільки кольорів у веселки? Скільки ніг у павука? Скільки різних цифр використовуємо для запису чисел?

5.Загадка. В цифрі букву замінити — Можна буде у ній жити. Відповідь. Цифра сім, і вийде — дім.

6. – Скільки букв в азбуці? — запитала вчителька. – Шість,— відповів Сашко. – Хіба? Назви їх. – Будь ласка: а, з, б, у, к, а. Чи правильно відповів Сашко?

7. – Назви десять птахів. – П'ять горобців і п'ять синиць. А як би ти відповів?

8.Вчили доню рахувать: – Скільки буде п'ять і п'ять? Посміхнулась хитро донька І сказала: — Дві долоньки. Чи правильно відповіла дівчинка?

9. – Не знаю, вірити нашій учительці, чи ні? Вчора вона говорила п'ять і п'ять — десять, а сьогодні сказала, що два і вісім також десять. Перевір на паличках (кружечках).

10. – Уяви, Петрику, – показує Оленка на скляну банку, – що сюди влили 5 літрів молока, потім ще 5. Скільки всього буде? – Три. – Чому ж три? – Бо туди більше не поміститься.

11. а)Кинь м'яч спочатку лівою рукою, потім правою. Яка рука послала м'яч далі, та й перемогла. б) Хто швидше намалює одночасно лівою рукою квадрат, а правою — трикутник?

12.Як за допомогою однієї палички утворити на столі трикутник? Відповідь. Покласти паличку на кут стола.

13.Як за допомогою двох паличок утворити на столі квадрат? Відповідь. Аналогічно до попередньої вправи.

14.Що можна намалювати з квадрата? (Будиночок, печиво, конверт...). А з круга? (М'яч, намистинку, яблуко...). З трикутника? (Прапорець, ялинку...). А з цифри 8? (Ляльку, окуляри...).

**Задачі з природничим сюжетом**

1. Скільки очей у морського їжака, якщо у нього на три ока більше, ніж у звичайного лісового?

2. Довжина дзьоба у лелеки — 19 см, а в чаплі — на 6 см менша. Який завдовжки дзьоб у чаплі?

3. Роги плямистого оленя мають довжину 9 дм, а гірського козла — на 6 дм довші. Яка довжина рогів у гірського козла?

4. Діти посіяли моркву і чекали перших сходів. Коли пройшло 8 днів, залишилось чекати ще 6. Через скільки днів після посіву проростає насіння моркви?

5. У сім'ї їжака вивелося 5 дитинчат, а в сім'ї хом'яків — 12. Постав запитання і розв'яжи задачу.

6. Щоб полити одне молоде деревце яблуні, треба принести 12 відер води. Тато приніс 6 відер, дідусь — 3. Скільки відер води ще залишилось принести? Розв'яжи задачу двома способами.

7. Взимку до лісової годівниці із сіном приходить 9 лосів і 12 косуль. Одного дня Сашко налічив 5 лосів, а косуль — на 1 більше. Скільки косуль ще може прийти до годівниці? Яке число в цій задачі зайве?

8. Для лісових мешканців поклали 29 кг солі-лизунця. 15 кг солі злизали лосі, 8 кг — косулі, а решту солі — інші мешканці лісу. Скільки кілограмів солі злизали не лосі? Не косулі? Не лосі і не косулі?

9. Бегемот з'їдає за добу 40 кг трави, а корова може з'їсти стільки трави, скільки два бегемоти. Скільки трави з'їсть за добу корова?

10. У вовка — 42 зуби, у ведмедя — стільки ж, а в їжака — на 6 зубів менше, ніж у лисиці. Скільки зубів у їжака, якщо у лисиці — стільки ж їх, як у ведмедя?

11. Ідучи з лісу, школярі залишили вогнище. Виникла пожежа, яку погасили через 8 год. Скільки кілометрів лісу знищила пожежа, якщо вогонь рухався зі швидкістю 4 км на годину?

12. Скільки очей у павука, якщо у чотирьох павуків — 32 ока?

13. Для вирощування саджанців вишні кісточки висівають на відстані 9 дм одна від одної. Скільки саджанців можна посадити у ряду завдовжки 18 дм?

14. Серед птахів, що гніздяться в дуплах, 50 видів споживають комах і 10 видів—мишей. У скільки разів більше живе у дуплах комахоїдних птахів, ніж тих, що живляться мишами?

15. Бобер може не дихати під водою 15 хв, а кашалот — у 4 рази довше. Який час може перебувати під водою кашалот?

16. Білка-летяга одним стрибком долає відстань 60 м. Скільки разів потрібно стрибнути звичайній білці, щоб подолати таку відстань, якщо довжина її стрибка 15 м?

17. Лось чує нюхом мисливця на відстані 500 м, а на слух — удвічі далі. На якій відстані лось чує вухом мисливця?

18. Синиця з'їдає за добу стільки комах, скільки важить сама. За місяць (30 днів) вона знищує 600 г комах. Яка маса синиці?

19. Комар робить крилами 1000 змахів за секунду, це в 5 разів більше, ніж бджола. Скільки змахів крилами за секунду робить бджола?

20. Маса новонародженого слоненяти 130 кг, він на 1870 кг легший за дитинча синього кита. Яку масу має новонароджений синій кит?

21. Шпаки за день приносять у гніздо близько 800 комах. Пташенят треба годувати 22 дні. Скільки шкідливих комах з'їдають шпаченята одного гнізда?

22. Бурундук запасає на зиму до 6 кг зерна, приносячи його в нору в защічних мішечках. За один раз бурундук приносить 10 г зерна. Скільки кілометрів повинен подолати бурундук, якщо відстань від нірки до поля 2 км?

23.Кажан — літаючий звір. Довжина його тіла становить 11 см, з яких 4 см припадає на хвіст. Яка довжина тулуба кажана?

24 Шишкарі виводять пташенят узимку. Мати-шишкариха сидить на яйцях 13 днів, та ще 5 днів обігріває вилуплених пташенят. Скільки всього днів вона не сходить з гнізда?

25.Щоб яр не збільшувався, його засаджують деревами. Оленка посадила 57 саджанців сосни, Василько — на 7 саджанців менше, ніж Оленка, а Наталка — на 3 саджанці більше, ніж Василько. Скільки саджанців сосни посадила Наталка? Розмісти числа в порядку зростання.

26.У залізній бочці було 28 відер води, а в дерев'яній — 27 відер. Після заходу сонця поливали город, і з кожної бочки витратили по 20 відер води. В якій бочці залишилося більше води? Чи можна відповісти на запитання, не розв'язуючи задачу? Подумай, чому город поливають після заходу сонця.

27.Щоб врятувати дерево від гусениць, на стовбурі вирізають смужку кори і утворене кільце намащують спеціальним клеєм. За годину лісник зробив на деревах 37 кілець, а його син — на 15 кілець менше. Скільки дерев вони окільцювали?

28.У лісі росло 57 ялинок. Перед Новим роком сільські жителі зрубали 21 ялинку, а навесні посадили 63. Скільки ялинок стало у лісі? Чому посадили більше, ніж зрубали?

29.а) Довжина стрибка у зайця — 3 м. Скількома стрибками він подолає відстань 15 м? б) Прудка жаба чотирма стрибками долає відстань 12 м. Яка довжина її стрибка? Хто кращий стрибун, заєць чи жаба?

30.У густому лісі за 30 років ялина виростає на 23 дм, а на узліссі за цей самий час — на 10 м. На скільки вища ялина на узліссі, ніж у гущавині? Поміркуйте, чому в гущавині ялина росте повільніше.

31.У теплих країнах росте дерево, плоди якого схожі на гарбузи, а смаком нагадують картоплю. Одне дерево може прогодувати протягом року трьох чоловік. У селищі живе 75 чоловік. Скільки хлібних дерев потрібно селищу на рік?

32. Водоплавні птахи споживають рибу, а риба харчується личинками комара. На озері розпилювали отруту проти личинок комара. Це призвело до загибелі і риби, і птахів. Із 1000 птахів живими залишились всього 29. Скільки птахів загинуло від отрутохімікатів?

33. Щоб вчасно помітити пожежу, в тайзі будують пожежні вишки висотою 30 м. З однієї вишки можна оглянути 10 000 га лісу. У лісі збудували 10 вишок. Яка площа лісу?

34.Маса великого (камчатського) краба — 7 кг.

35.За 17 год синиця приносить до гнізда своїм пташенятам корм 476 разів.

36.Пара синиць за сезон оберігає від комах 40 плодових дерев.

37.В одній ялиновій шишці міститься 125 насінин.

38.Пара солов'їв протягом дня приносить своїм пташенятам 400 комах.

39.Сова за добу знищує 5 мишей.

40.Висота однорічного сіянця сосни — 5 см, а довжина його корінців — 12 см.

41.Влітку вівця з'їдає 3 кг трави щодня.

42.Персикові дерева садять на відстані 4 м одне від одного.

43. Один кущ ліщини в урожайний рік дає З кг горіхів.

44. Одна сова з'їдає за літо 1000 польових мишей, зберігаючи 1 т зерна.

45. Один ховрах за літо з'їдає 6 кг зерна.

46. Із 100 кг свіжих ялинових шишок можна одержати 2 кг чистого насіння.

47. Мухоловка строката за добу знищує 500 яєчок шкідливих комах.

48. Мурахи одного гнізда знищують за день 25 000 шкідливих комах.

49. За день гусениця з'їдає листя у 200 разів більше, ніж важить сама.

50. Жук-плавунець за добу знищує 90 личинок комарів, а личинка бабки — 40 таких личинок.

51. Одна сім'я рудих мурашок за день знищує близько 100 000 шкідливих комах. На одному гектарі лісу живе 4 мурашиних сім'ї.

52. Маса імператорського пінгвіна — 45 кг, страуса — 55 кг.

53. Жайворонок висиджує яйця 12 днів, пінгвін — 56, голуб —19 днів.

54. Синиці виводять пташенят двічі на рік. Один виводок становить 12 пташенят.

55. Максимальна швидкість лева — 80 км на годину, зайця-русака — 70 км на годину, собаки — 69 км на годину.

56. Шпак пролітає за годину 80 км, лебідь — 90 км, ластівка — 70 км.

57. Швидкість вовка — 64 км на годину, швидкість слона — 55 км на годину.

58. Лебідь живе 25 років, орел-беркут — 79 років, чайка — 44 роки.

59. Осика живе 80 років, липа — 330, ясен — 280, ялина — 300, сибірський кедр — 500, сосна — 400 років.

60. Дрозд живе 20 років, крук — 70, страус — 50 років.

61. Висота тополі — 35 м, верби — 21 м, дуба — 48 м, клена — 32 м.

62. Куниця стрибає в довжину на 12 м, білка — на 15 м, кінь — на 8 м, лось — на 4 м.

63. У кашалота — 60 зубів, у кішки — ЗО, у кенгуру — 32, у білки — 22, у тигра — 30, у зайців— 28, у дельфіна — 250 зубів.

64. Морж може перебувати під водою 10 хв, пінгвін — 18 х

Не слід забувати і про інші предмети. На уроках «Основи здоров’я», «Трудове навчання», «Образотворче мистецтво» я також використовую ігри. На уроці «Ядосліджую світ» при вивченні теми «Корисні та шкідливі звички і їх вплив на здоров’я» у 2 класі дуже цікавою грою на закріплення матеріалу є – гра «Корисно – шкідливо».

Виконуючи вимоги програми використовую практичну, ігрову індивідуальну та групову діяльність учнів. З метою закріплення вивченого матеріалу на уроках застосовую гру «Фантазери» (Про що може мріяти здорова людина), гру-пантоміму «Без слів» ( Розказати, чим найбільше ви любите займатися у своєму куточку відпочинку), «Вгадай страву за описом», яку учні виконують в парах. Не менш цікавою є гра-подорож по річці Охайність.

Використовуючи ігри екологічного спрямування («Якби я був…», «Склади розповідь», «Допитлива ворона») даю дітям зрозуміти, що нерозумне втручання в природу може викликати істотні зміни як усередині самої екосистеми, так і за її межами. Переконана, що під час таких ігор у дітей розвивається також готовність до правильної взаємодії з довкіллям.

Крім ігрової технології навчання я також використовую на уроках – колективно-групове навчання, інформаційні технології.

Завдяки успішному проведенню ігор розвинулася пізнавальна самостійність учнів. Така організація здобуття знань дає змогу максимально активізувати навчально-пізнавальну діяльність учнів на уроках і водночас сприяє не тільки підвищенню якості навчання, а й забезпеченню емоційного благополуччя та психологічного комфорту кожній дитині вже з перших днів навчання у школі. В процесі проведення уроків з елементами гри, реалізується ідея співдружності, змагання, самоуправління , виховання відповідальності кожного за результати своєї праці, а основне – інтерес дітей до навчання.

Завдяки ігровим формам занять вдалося залучити пасивних учнів до систематичної розумової праці, дати змогу дитині відчути успіх, повірити в свої сили. Учні, які були не дуже охочі до серйозного і систематичного тренування і які протестували проти вимоги «прочитай сторінку», змогли подолати труднощі читання саме через гру.

Після тривалого використання в навчальному процесі гри, знання учнів з усіх навчальних предметів покращилися.

**ДИДАКТИЧНІ ІГРИ НА УРОКАХ « Я ДОСЛІДЖУЮ СВІТ»**

•Дидактичні ігри («Що було б на землі, якби зникли всі рослини? звірі? птахи?»);

•сюжетно-рольові ігри («День народження», «Відвідування хворого товариша»);

•ігри-драматизації («Сім'я столових приборів», «Охайна і неохайна», «Лікар Айболить»);

•вправи-тренінги, комунікативні ігри ( «Конверт життєвих ситуацій», «Комплімент», «Вітання»)

"Впізнай мене”. Перший гравець розповідає про якусь тварину, але не називає її. Інші гравці відгадують, яку тварину мав на увазі перший гравець. Наприклад: "Вона маленька, сіренька, а хвостик — як шило»

"Я дерево". Гравець розповідає про листочки, плоди‚ кору‚ квіт свого дерева. Інші гравці впізнають, що це за дерево.

"Дерева і кущі”. Перед початком гри діти згадують, як відрізнити кущ від дерева. Повідомляються умови гри: коли називається дерево‚ руки потрібно піднімати вгору‚ коли кущ — опускати вниз. Ведучий може назвати дерево‚ а руки опустити, або назвати кущ - підняти руки. Учнів‚ що помилились, виводять з гри.

”Живий календар ”. Один з гравців називає рослину або тварину, в ролі якої він хоче бути. Інші гравці запитують його‚ що він робить кожної пори року.

"12 місяців". Гравці‚ що є ”місяцями" розповідають про себе. Інші гравці відгадують цей місяць.

"В кого дітки з цієї гілки". Під час екскурсії діти збирають плоди і насіння дерев і кущів (наприклад: сосни‚ ялини‚ дуба‚ каштана, клена‚ горіха‚ горобини...).

"Хто далі пролізе ”. Гравці стають вздовж стартової лінії. Ведучий пропонує пригадати якомога більше назв дерев та кущів. Кожен з гравців, ідучи вперед від лінії старту‚ на кожний крок повинен назвати дерево або кущ. Як тільки учасник гри‚ зробивши крок‚ не назвав дерева‚ він зупиняється. В гру включається інший гравець. Виграє той‚ хто пройде далі.

"Вершки та корішки”. Вчитель роздає учням листя гичку різних рослин (картоплі, моркви‚ буряка‚ редьки...). Окремо в мішечку лежать корені цих рослин. Вчитель виймає корінь і питає: "Корінь корінчик, а де твій вершечок? ”. Діти‚ які мають листя або гичку цієї рослини, піднімають їх і показують.

"Пори року розповідають про себе" Впізнайте пору року, про яку розповідає один з гравців.

"Можна - не можна”. Дидактичне завдання: Закріпити правила поведінки в природному середовищі. Ігрова дія. Дитина має дати правильну відповідь, як слід і як не слід поводитись в природі. І в цьому випадку вона отримує фант. Виграє той‚ хто збере найбільше фантів.

Хід гри.

Вчитель пропонує дітям уявити‚ що вони знаходяться в лісі. Потрібно пригадати, як слід поводитися і чого не можна робити. Вчитель називає дію‚ а діти відповідають ”можна” чи ”не можна". Згодом пропонується ускладнений варіант гри. На слова вчителя ”можна” або ”не можна" діти називають відповіді вчинки.

Можна:

саджати квіти‚ рослини; охороняти рідкісні рослини; берегти молоді рослини; обгороджувати мурашники; спостерігати за жабами; милуватися красою природи; підгодовувати птахів; прибирати місце відпочинку.

Не можна:

ламати гілок дерев; обдирати кору дерев; рвати багато квітів; збивати гриби ногами; руйнувати павутиння; ловити метеликів, жаб.

**Жива й нежива природа.**

Ви вже знаєте‚ що вся природа поділяється на живу г неживу. Пограємо в гру. Я називатиму предмети природи, а ви відповідайте сигнальними картками: ”Ж” чи ”Н”. Приклад: Джміль‚ земля‚ місяць‚ метелик, горобець, глина‚ кролик‚ пісок‚ лелека‚ цибуля..

**ВИКОРИСТАННЯ КУБИКІВ LEGO**

**НА УРОКАХ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ**

LEGO розвиває в дітей навички ХХІ століття. Тут хочеться виділити критичне мислення. Тому що зібравши модель за інструкцією дитина розвиває в собі уважність та інші рутинні навички. А коли вже є проблематика , коли учні самостійно модернізують модель, використовуючи власні знання, якраз і починає розвиватися критичне мислення. Дитина , яка вміє конструювати ,ви –гідно вирізняється з-поміж однолітків: може аналізувати об’єкти, вміє поетапно планувати свої дії, у неї розвинені увага та уява, вона прагне досліджувати. Діти також вчаться навчатися на власному досвіді. Вони торкаються предметів, беруть їх в руки, пересувають і в такий спосіб досліджують світ навколо себе, народжують нові ідеї , намагаються втілити їх в реальність. Найкраще діти навчаються через гру.

Для дітей – це спосіб пізнання навколишнього світу. Під час гри вони розвивають компетентності, необхідні їм протягом усього життя. Стаючи її частиною дитина повністю занурюється у процес, бере на себе відповідальність, має змогу ініціювати власну ідею, активно взаємодіяти з іншими учасниками гри, і в такий спосіб навчатися. Пізнавати, вивчати та розуміти світ навколо через гру та дію на власному досвіді набагато цікавіше,

ніж просто отримувати теоретичну інформацію про нього.

Пізнавати, вивчати та розуміти світ через гру на уроках в початковій школі допомагають різноманітні набори LEGO. Особливості цього конструктора дозволяють дітям втілити свої найрізноманітніші проекти, працюючи за своїм задумом і в своєму темпі, самостійно вирішуючи поставлену задачу, бачити продукт своєї діяльності.

**Є кілька прийомів навчання з LEGO:**

▪ перший — це конструювання за зразком, коли є інструкція, дитина бачить поетапність дій, її вчать, як з’єднувати деталі, аналізувати об’єкт.

▪ другий – це конструювання за моделлю. Учневі необхідно самостійно зібрати деталі, проаналізувати модель і побудувати її.

▪ третій— конструювання за темою. Дитині дається лише тема, і вона сама втілює в життя ті знання, які отримала до цього.

▪ четвертий — конструювання за умовою. Є певні умови, тож школяр повинен їх враховувати під час конструювання. А також зосереджуватися на функціональності моделі.

▪ п’ятий — найважливіший: конструювання за власним задумом. Коли в дитини є ідея, вона може реалізувати її. Їй треба спочатку проаналізувати ідею, об’єкт, спланувати послідовність дій і створити задумане. Це вчить дитину досягати мети.

Мета використання LEGO для освіти — у візуалізації багатьох процесів. Ці заняття можна включати в різні шкільні дисципліни, і таким чином організувати міжпредметний зв'язок. LEGO- технологія цікава тим, що, базуючись на інтегрованих принципах, об'єднує в собі елементи гри та експериментування. Ігри з LEGO виступають засобом дослідження та орієнтації дитини в реальному світі.

**Цікава математика з LEGO**

***Гра « Потяги »***

*Мета:* вчити співвідносити цифру з кількістю предметів. Виховувати бажання та вміння працювати в команді. Розвивати наочно – дійове та образне мислення.

*Обладнання :* зображення вагончиків з цифрами від 1 до 10 , цеглинки конструктора LEGO.

*Завдання:* кожна дитина обирає вагончик з цифрою. Учасникам гри треба завантажити вагони кількістю цеглинок, яка відповідає цифрі.

Вагони завантажено. Потяг вирушає в дорогу.



***Гра « Чарівні LEGO- перетворення»***

*Мета :*Закріпити знання про властивості геометричних фігур. Виховувати терпіння та наполегливість під час виконання завдання. Розвивати творчу уяву, асоціативне мислення.

*Обладнання :* цеглинки конструктора LEGO.

*Завдання:* вчитель пропонує учасникам викласти з цеглинок конструктора прямокутник. Потім перетворити прямокутник на квадрат. Чим квадрат відрізняється від прямокутника?На що схожі ці фігури в навколишньому світі? Скільки цеглинок потрібно ,щоб утворити прямокутник? Щоб утворити квадрат?

***Вправа « Ланцюжок»***

*Мета :*закріпити назви цифр і навички лічби в прямому і зворотному порядку в межах 10. Виховувати інтерес до предмету . Розвивати увагу,зосередженість.

*Обладнання :*цеглинки конструктора LEGO з цифрами від 1 до 10.

*Завдання :*вчитель пропонує розташувати цеглинки з цифрами в порядку зростання . Порахувати всі цеглинки в порядку зростання, перемішати цеглинки і по пам'яті розташувати їх в порядку спадання.

***Вправа « Хто живе поруч»***

*Мета :* навчитися розрізняти наступне і попереднє число в межах10.

Розвивати увагу,зорову пам'ять, просторові уявлення.

*Обладнання :* цеглинки конструктора LEGO duplo з цифрами від 1 до 10.

*Завдання :*вчительпоказує цифру. Учням пропонується спочатку показати цеглинку з попередньою цифрою. Потім з наступною цифрою.

***Гра « Кореспондент»***

*Мета :*навчитися збирати й обробляти інформацію. Будувати діаграми. Виховувати творчий підхід до вирішення проблемних запитань. Розвивати вміння спілкуватися з однолітками,формулювати та ставити запитання.

*Обладнання :*цеглинки конструктора LEGO кількох різних кольорів.

*Завдання.*

*1.*Двоє дітей визначають питання , яке хочуть поставити іншим дітям.

Наприклад . Якого домашнього улюбленця вони б хотіли . При цьому кожен з варіантів, який вибирають діти має відповідати цеглинці певного кольору.

Наприклад. Собака – зелений колір, кіт – червоний колір, шиншила – жовтий.

Запитання повинно мати обмежену кількість варіантів.

2. Діти збирають у ємність цеглинки відповідних кольорів.

3. Потім ходять до кожного учня в класі і ставлять свої запитання . Відповідаючи на запитання, діти беруть цеглинку певного кольору і ставлять її на плато, складаючи цеглинки одного кольору в стовпчик.

4. Потім усі разом аналізуємо за складеною діаграмою, якого улюбленця хоче найбільша кількість учнів,якого найменша кількість учнів.



***Розв'язуємо задачі***

***Задача 1.***

*Мета :*навчитися розуміти умову задачі , вибирати правильну арифметичну дію при її обчисленні , перевіряти правильність обчислення.

Розвивати уяву,асоціативне мислення.

*Обладнання:*LEGO duplo.

*Завдання:*Губка Боб разом із другом Патріком Зіркою полювали на медуз. Губка Боб упіймав 4 медузи, а Патрік Зірка -3. Скільки медуз разом упіймали друзі?

Вчитель пропонує учням дістати з кошика і викласти перед собою спочатку стільки цеглинок, скільки медуз уполював Губка Боб , а поруч викласти таку кількість, що уполював Патрік. Порахувати загальну кількість цеглинок.

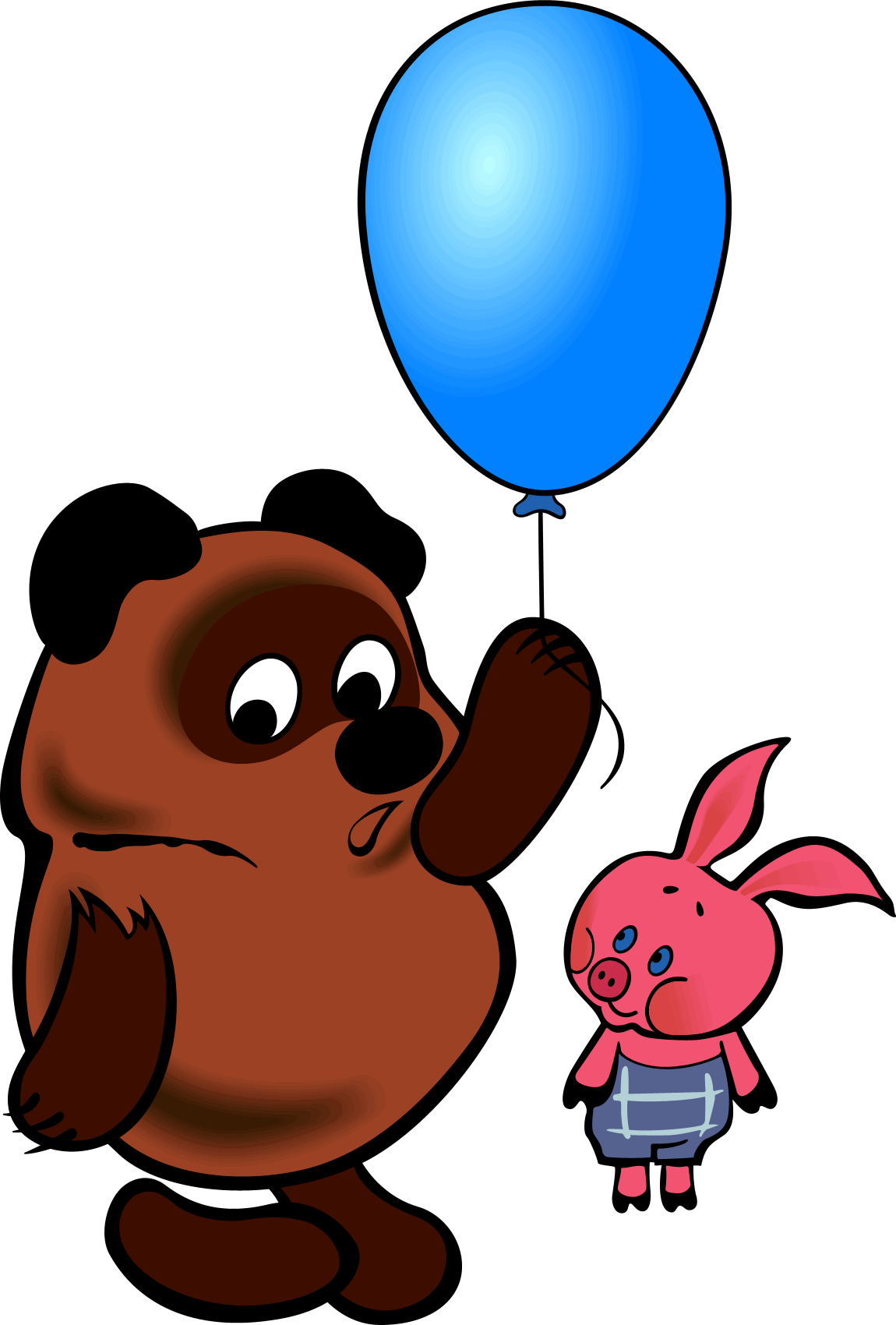
Визначаємо , яку дію потрібно виконати, щоб розв'язати задачу.



***Задача 2***

*Завдання :*ведмежатко Вінні – Пух разом із поросятком П'ятачком ішли на День народження до віслюка Іа .Вінні – Пух збирався подарувати віслюку 5 повітряних кульок, а П'ятачок – 4 кульки. На скільки менше кульок збирався подарувати П'ятачок , ніж Вінні – Пух?

Вчитель пропонує учням дістати з кошика і викласти на плато у стовпчик спочатку стільки кубиків, скільки кульок планує подарувати Вінні – Пух віслюкові , а поруч викласти таку кількість, що подарує П'ятачок. Порахувати кубики у першому стовпчику,порахувати у другому стовпчику. Порівняти де більше / менше і на скільки . Визначаємо , яку дію потрібно виконати, щоб розв'язати задачу.



***Вправа « Заповни порожні місця »***

*Мета :* закріпити і поглибити знання чисел першого і другого десятка. Розвивати увагу,просторові уявлення,зорову пам'ять.

*Обладнання:*кубики LEGO duplo з цифрами, картки з завданнями.

*Завдання :* на картках записані цифри від 1 до 20 в порядку зростання,деякі з них пропущені. Дітям пропонується вставити кубик з потрібною цифрою на місце пропуску.

***Вправа « Так чи ні»***

*Мета :*закріпити навички усного рахунку. Виховувати терпіння. Розвивати увагу і зосередженість.

*Обладнання :*кубики LEGO duplo двох кольорів: червоного і зеленого.

*Завдання :*на екрані по черзі з'являються розв'язані вирази, деякі з помилками.

У дітей є час порахувати. Якщо учень погоджується з відповіддю на екрані - піднімає зелений кубик, якщо ні – червоний.

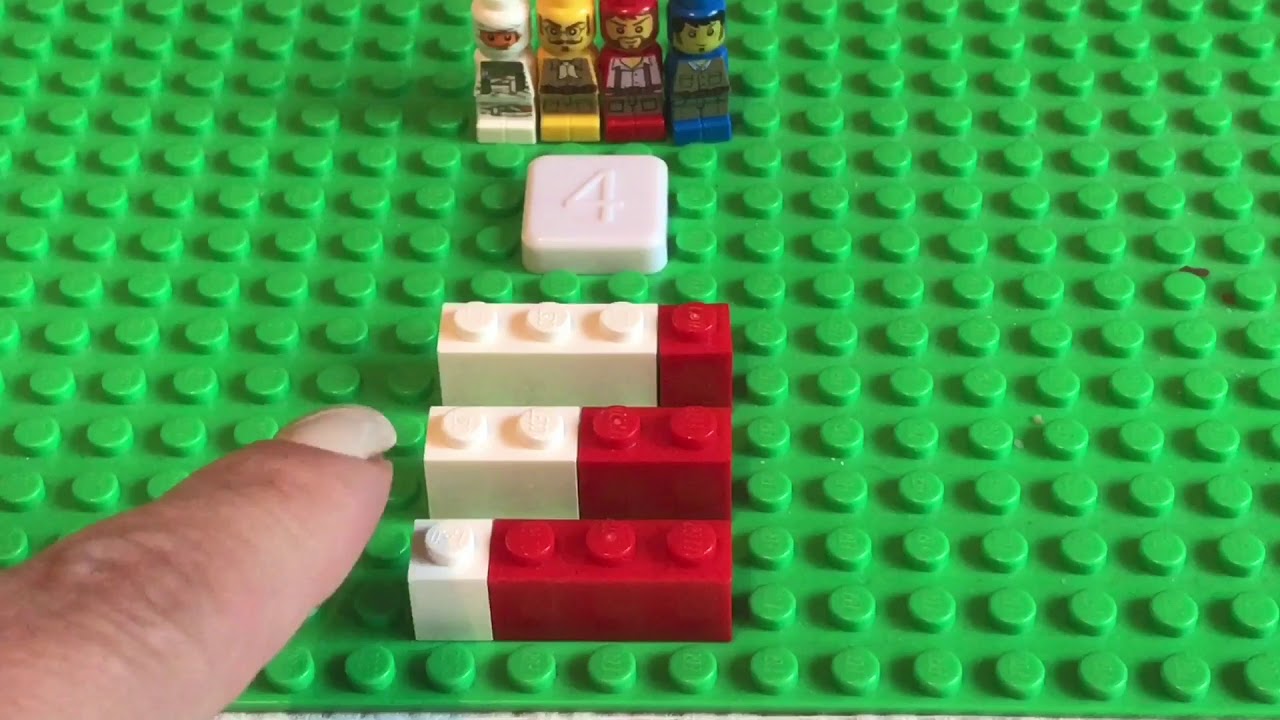
***Вправа « Вивчаємо склад числа»***

*Мета :* вивчити склад числа. Розвивати обчислювальні навички.

*Обладнання :* кубики LEGO двох кольорів,плато.

*Завдання:*Викласти склад числа ( будь – якого) на плато з допомогою вчителя.

Уважно роздивитися, обговорити. Змішати кубики і викласти те саме самостійно.

****

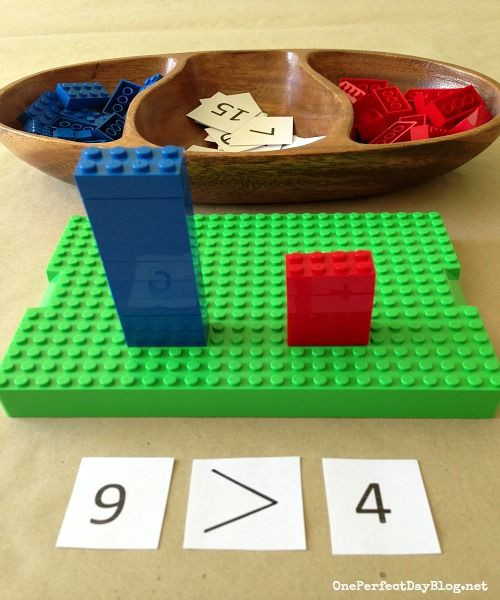
***Вправа « Більше чи менше »***

*Мета :*Закріпити співвідношення цифри і числа. Навчитися порівнювати. Розвивати увагу.

*Обладнання :*цеглинки LEGOsystem, картки з написаними на них нерівностями, кубики з написаними на них знаками « ˃», «˂», « =».

*:*дитина отримує картку з завданням і цеглинками викладає свою нерівність. Рахує цеглинки і кладе на картку цеглинку з потрібним знаком.

Викладає цифрами або записує нерівність.



Під час уроків української мови 6 цеглинок LEGO допомагали визначати частини тексту, слугували замість сигнальних карток для визначення звуків (голосні-приголосні, дзвінкі-глухі і т.п.). Також підписували цеглинки назвами частин мови, наприклад «Іменник», «Прикметник», «Дієслово», тощо. Завдяки цеглинкам можна легко побудувати схему речення (вчитель диктує речення, а учні вибудовують його). Вчителю легко проконтролювати та скорегувати таку роботу завдяки контролю.

На уроках літературного читання кубики ЛЕГО можна використовувати для творчого переказу казок або зображення історії за допомогою моделей, іграшок та різноманітних конструкцій – будинків, лісів чи зоопарків. У дитини з’являється можливість створити власного колобка або вовка і наділити свій персонаж тими якостями, якими він хоче. Ігри-театралізації, з створеними ЛЕГО-персонажами дуже подобаються дітям: вони створюють умови для розвитку мови, творчості і сприятливо впливають на емоційну сферу. За допомогою героїв казки, виконаних своїми руками, дитині легше розкрити свої індивідуальні особливості.

На уроках Я досліджую світ діти можуть використовувати кубики ЛЕГО для складання карти України або прапорів різних країн, також в експериментальній діяльності як матеріал, з якого зроблений конструктор («З чого зроблено?», «Знайди такий же», «Чим схожі і чим відрізняються?», «Розкажи про властивості предмета» і т. д.). За допомогою ЛЕГО діти передають у будівлях отримані знання та враження від занять, екскурсій, спостережень і прогулянок.

Отримані конструкції поєднують у тематичну споруду «Моє місто», «Моя вулиця», «Тварини Африки» тощо, які надалі використовуються не тільки на уроках, але і в навичок. За допомогою LEGO ми вивчали ланцюги живлення, розміщували за розміром (від найменшого до найбільшого і навпаки) континенти, океани, попередньо домовившись про використанні кольорів, чи правильно вони зробили, чи ні

Крім уроків ЛЕГО - конструктор можна включати в широкий спектр життєвих подій класу: виховні години, дидактичні ігри, ЛЕГО – свята і розваги, оформлення класної кімнати до свят, що є потужним джерелом формування у дітей інтересу до конструювання.

Отже, використання конструкторів LEGO в навчально-виховному процесі дозволяє в цілому підвищити рівень комунікативної компетентності дітей, формує уявлення дітей про навколишній світ, та їх відношення до тієї або іншої проблемної ситуації, сприяє навичкам активної та творчої колективної взаємодії, розвитку творчого потенціалу дітей і підвищенню рівня їх соціальної адаптації. Ми забезпечуємо кожній дитині свободу розвитку, запорукою якого є докладання дитиною власних зусиль до досягнення результату в будь – якій діяльності. Ми прагнемо, щоб радість від ігрової діяльності поступово переросла в радість навчання.

**ВИСНОВКИ**

Працюючи над проблемою «Використання ігрових технологій на уроках в початкових класах» я переконалася, що саме в іграх розпочинається невимушене спілкування дитини з колективом класу, взаєморозуміння між вчителем і учнем. Тому мені, саме завдяки ігровим формам навчання, вдалося залучити пасивних учнів до систематичної розумової праці, дати змогу дитині відчути успіх, повірити в свої сили, навчати без примусу, щоб кожен учень був не просто слухачем, а дослідником, фантазером, винахідником і просто жив щасливим життям спілкування.

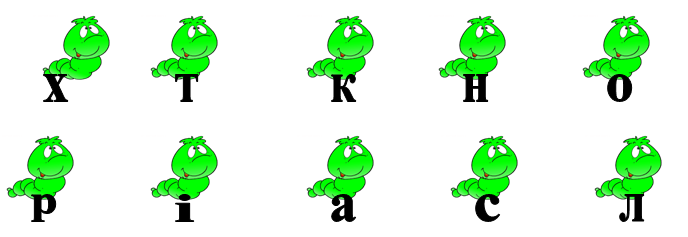
Отже, використання ігрових технологій особливо доцільним є у роботі з учнями початкових класів. Саме для ефективності навчальновиховного процесу вчителям необхідно традиційні форми організації навчання комбінувати з ігровими технологіями. Ігрові технології на уроках допомагають вчителю активізувати й інтенсифікувати діяльність молодших школярів. Під час проведення уроку з застосуванням ігрових технологій, вчитель повинен вміло управляти емоціями молодших школярів, не нав’язувати своєї думки, а скеровувати їхню активність у потрібне русло. Завдяки ігровим технологіям в класі створюється сприятливий психологічний клімат, активізується навчальна діяльність школярів, підтримується інтерес до навчання. Емоційна забарвленість гри допомагає школярам легше пережити невдачі та подолати труднощі під час навчання. Ігрові технології навчання сприяють розвитку у молодших школярів самостійності, творчості, винахідливості, кмітливості, відповідальності, цілеспрямованості. Проблема використання ігрових технологій у роботі з молодшими школярами ще далека від свого остаточного вирішення та потребує подальшого дослідження. Саме тому необхідно спрямувати дослідження на вивчення основних особливостей застосування ігрових технологій у навчальному-виховному процесі початкової школи та розроблення методичних рекомендацій для вчителів початкової ланки

**СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

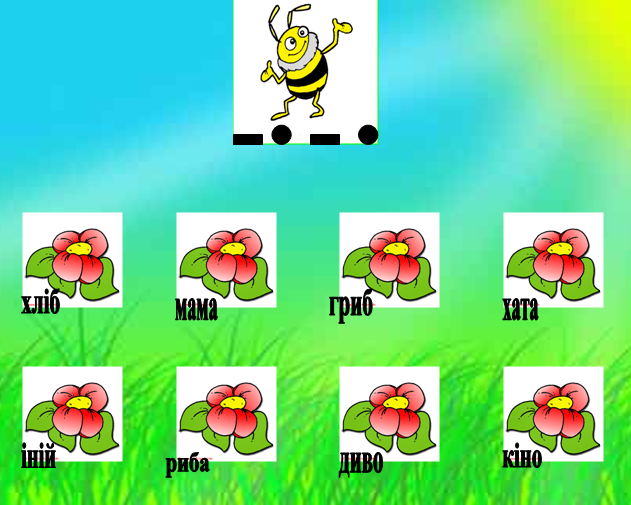
1. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: Навч. пос. / І. М. Дичківська – К. : Академвидав, 2004. – 450 с.
2. Ельконін Д.Б. Ігри та психологічний розвиток дитини-дошкільника 2001.
3. Ігрові технології як інструмент профілактичної роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти : [навч.-метод. пос.] / автор-упорядник Т. В. Войцях. – Черкаси : Черкаський ОІПОПП, 2014. – 92 с.
4. Кукушин В. Ігрові технології на уроках // Відкритий урок. – 2006. – № 6.– С. 3 – 10.
5. Кияниця О.М. Урок математики в 1 класі // Початкова школа – 1996.- № 11 – с. 26. (Київ “Освіта”).
6. Микитинська М.І., Мацько Н.Д. Математичні ігри в 1-3 класах. (Київ 1989 р.)
7. Т.Машков А.М. Математична мозаїка ” // Початкова школа – 1994 р. № 6 (Київ “Освіта“ – с.33.
8. Підготовка майбутнього вчителя до впровадження педагогічних технологій: Навч. пос. / За ред. І. А. Зязюна, О. М. Пєхоти. – К. : А.С.К., 2003. – 240 с.
9. Савченко О.Я. Сучасний урок у початкових класах: Посібник для вчителя. – К.: Магістр S, 1997.
10. Савченко О. Я. Дидактика початкової школи / О. Я. Савченко. – К. : Генеза, 1999. – 389 с.
11. Селевко Г.К. Сучасні освітні технології. М., 1998.
12. Смаглій О. Застосування ігрових ситуацій на уроках математики // Початкова школа. – 2003. – № 7. – С.37-40.
13. Сухіна Л.А., Герасимчук Н.М., головна Г.А. Математичний ярмарок. // Початкова школа – 1994 - №1- с.16 (Київ “Освіта”).
14. Ульяницька Л.С. Ігрові проблемні ситуації // Початкова школа – 1996 . - № 9. – с. 27 (Київ “Освіта”). 12.Фіногенов А.В. Ігрові технології в школі: Навчальний метод. посібник / А. В. Фіногенов, В.Е. Філіппов. К., 2001.
15. Щербань П. Дидактичні ігри у навчально-виховному процесі // Початкова школа – 1997. - № 9 – с.18 (Київ “Педагогічна думка”).
16. Якиляшек В. Уроки математики з елементами гри //Початкова школа – 1997. - № 6 – с. 22 (Київ “Педагогічна думк

**ДОДАТКИ**

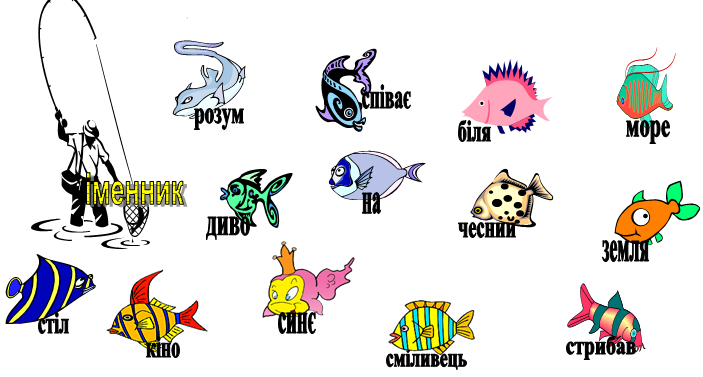
**Гра « Утвори слова »**

****

**Гра « Як квіточка дружить з бджілкою »**



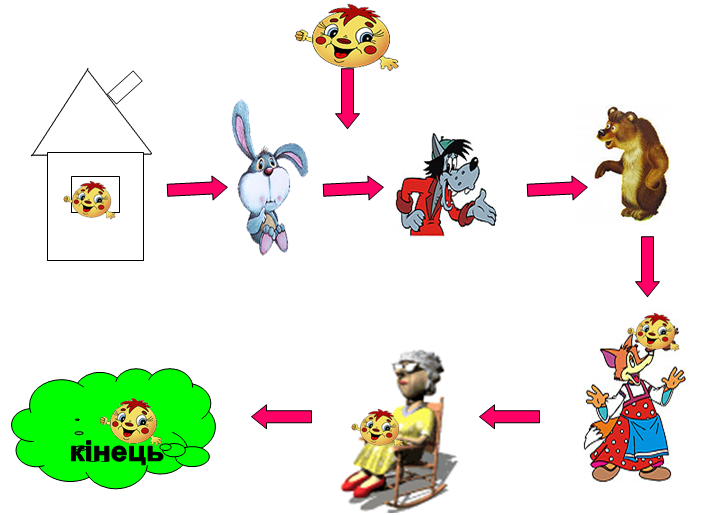
**Гра « Допоможи рибалці спіймати потрібну рибку »**



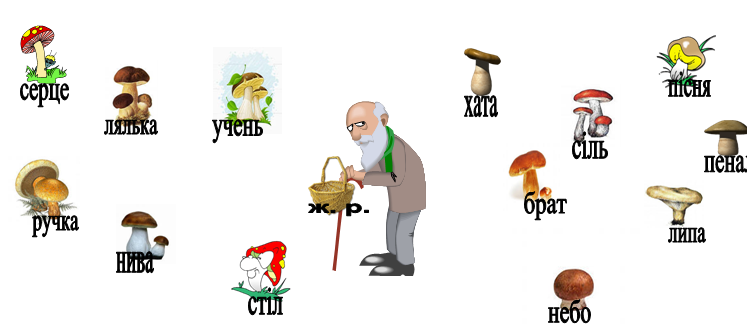
**Гра « Допоможи сонечку вгадати: істота чи не істота »**



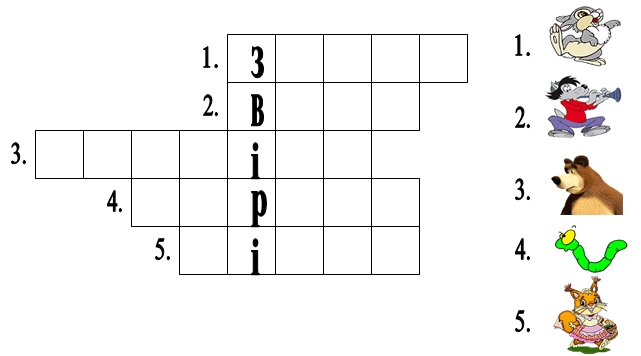
**Карта мандрівки**



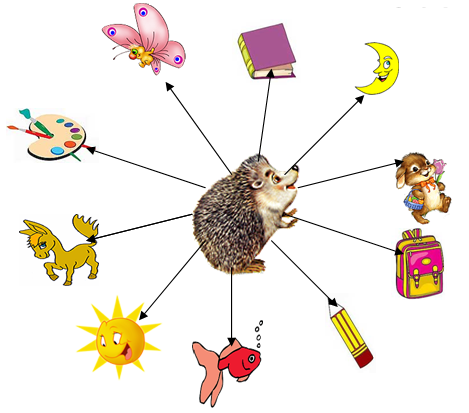
**Гра « Грибочки »**



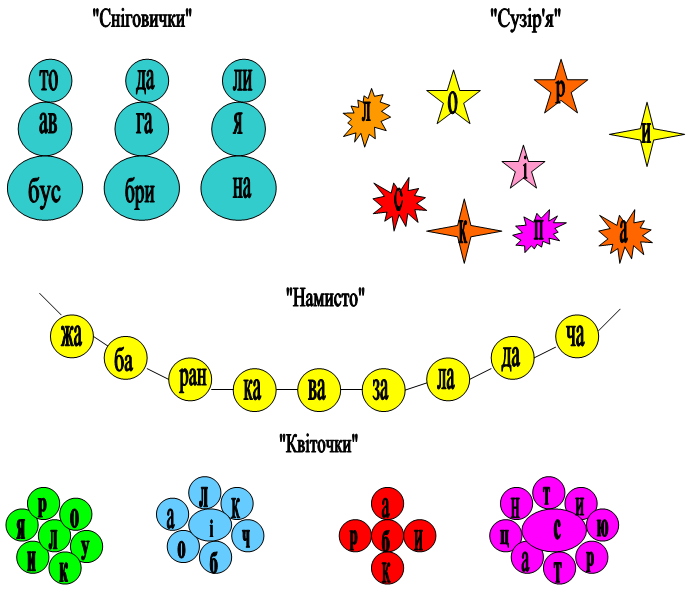
**Кросворд складений до уроку природознавства в 1 класі по темі «Звірі»**



**Гра « Допоможи Колючці знайти живу природу »**



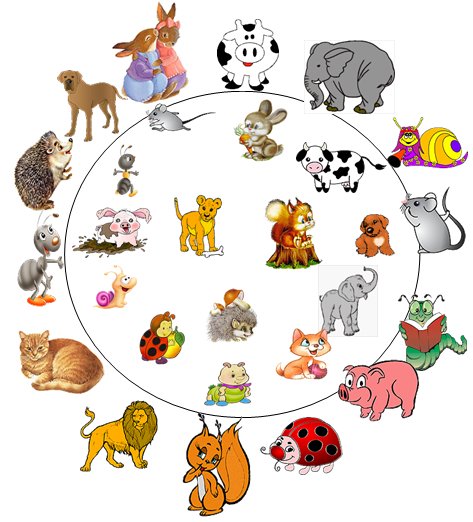
**Словникові ігрові диктанти для уроку української мови**



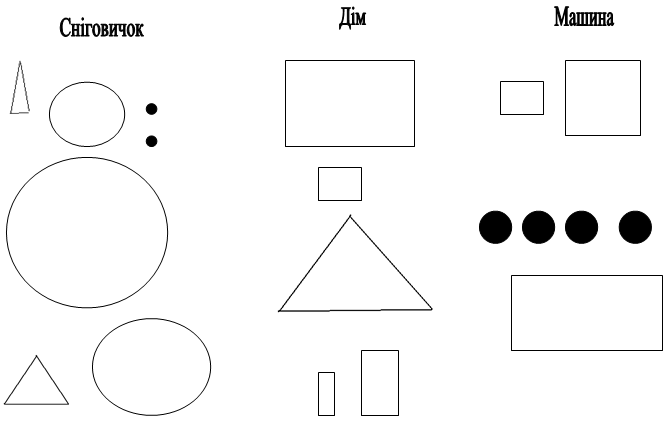
**Гра « Знайди серед тварин звірів »**



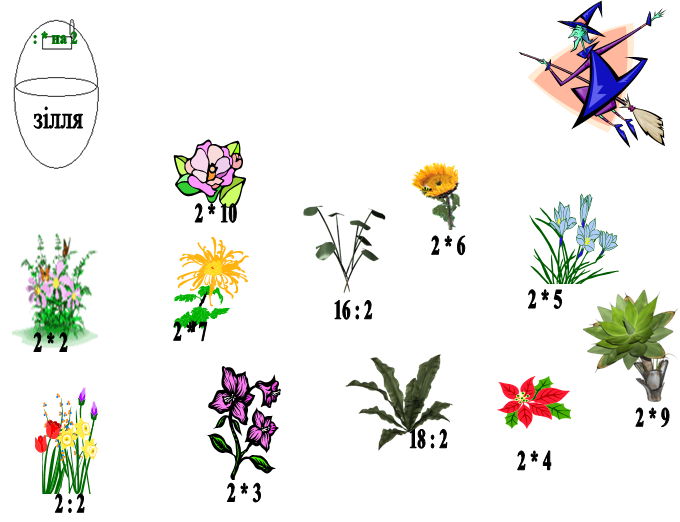
**Гра « Чиє дитинча »**



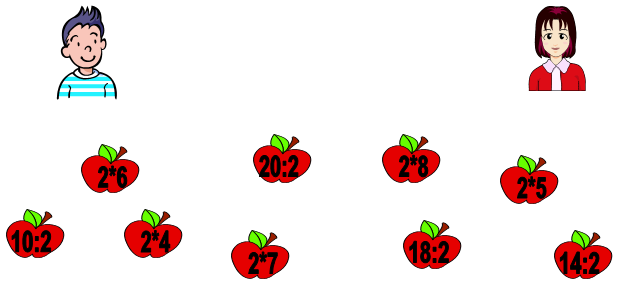
**Гра « Складалочка »**



**Гра « Допоможи Чаклунові зварити зілля »**



**Гра « Хто більше з’їсть яблук »**



**Гра « Корисно – шкідливо »**

