

Вінницький державний педагогічний університет
імені Михайла Коцюбинського
Інститут педагогіки і психології
Кафедра педагогіки та методики початкового навчання

Запаліть вогник допитливості молодших школярів

*(методичний посібник
для студентів-практикантів та
учителів початкових класів)*

Вінниця 2010

УДК 37.091.3.6371.38(070.1)

ББК 74.202.4р10

Г 75

**Запаліть вогник допитливості молодших школярів:
Методичний посібник / Укладач І.В.Сидорець. – Вінниця, ВДПУ,
2010. – 65с.**

Рецензент: Хандрусь О.Д., вчитель-методист СЗОШ №1
ім.М.І.Пирогова м.Вінниці.

Відповідальний за випуск: Кривошея Т.М., канд.пед.наук, доцент
кафедри педагогіки і методики початкового навчання ВДПУ
ім.М.Коцюбинського

Методичний посібник адресований студентам педагогічних закладів II – IV рівня акредитації (спеціальність «Початкове навчання»), вчителям-практикам початкової школи. Він містить оригінальні дидактичні ігри і завдання розвивального характеру для використання на уроках навчання грамоти, читання та рідної мови, математики, природознавства, основ здоров'я, образотворчого мистецтва, музики. Матеріали посібника сприятимуть повноцінному оволодінню знаннями, уміннями і навичками з предметів, розвитку логічного мислення, творчої уяви, зв'язного мовлення, самостійності молодших школярів та підвищення пізнавального інтересу до вивчення навчального матеріалу у початковій школі.

Зміст

Передмова	4
Ігрові завдання з навчання грамоти.....	8
- Добукварний період.....	8
- Букварний період.....	9
- Післябукварний період.....	11
Ігри для розвитку оптимального читання.....	15
Ігрові завдання з української мови.....	17
Дидактичні ігри з математики.....	26
Ігри до уроків образотворчого мистецтва.....	39
Дидактичні ігри на уроках трудового навчання.....	45
Ігри на уроках музики.....	48
Ігри з предмету «Я і Україна».....	53
Ігрові завдання з природознавства.....	55
Ігрові завдання з основ здоров'я.....	61
Список використаних джерел	64

Передмова

Поняття «інтерес» у педагогіці і психології – форма прояву пізнавальної потреби, яка забезпечує спрямованість особистості на усвідомлення мети діяльності й тим самим сприяє орієнтації, ознайомленню з новими фактами в більш повному і глибокому відображенні дійсності. Суб'єктивно інтерес виявляється в емоційному тоні, якого набуває процес пізнання, в увазі до об'єкта. Задоволення інтересу не призводить до його вгасання, навпаки – викликає нові захоплення, що відповідають більш високому рівню пізнавальної діяльності. Інтерес в динаміці свого розвитку може перетворюватися в нахил як прояв потреби в здійсненні діяльності, яка викликає інтерес. Отже, пізнавальний інтерес у навчанні – активне ставлення учнів до навчання і праці.

Термін «пізнавальний інтерес» зустрічається у працях Н.Г.Морозової, яка визначає його як «емоційно-пізнавальне переживання щодо предмета або до безпосередньо мотивованої діяльності, ставлення, яке за сприятливих умов переходить в емоційно-пізнавальну спрямованість особистості» [13, с.7].

О.Г.Ковальов визначає інтерес як мотив або вибіркове ставлення особи до об'єкта через його життєву значущість і емоційну привабливість.

О.І.Киричук трактує інтерес до навчання як велику рушійну силу, яка відкриває розум і серце дитини для благотворного впливу науки. Завдяки інтересу дитяча думка послідовно проникає в сутність явища чи предмета, наполегливо відшукує зв'язки, і переборюючи перешкоди, досягає радісного осяяння, коли невідоме відкривається в усій логічній цілісності й красі.

Як бачимо, дослідження психологів і педагогів свідчать, що пізнавальний інтерес є важливим мотивом, внутрішнім психологічним імпульсом, який стимулює школярів до активної навчальної діяльності, до оволодіння знаннями, вміннями та навичками, а головне, до виникнення інтересу як більш стійкого емоційного ставлення до предмета.

Отже, пізнавальний інтерес – це активне, мотивоване, емоційне ставлення учнів до предмета пізнання, яке має систематично враховуватися і розвиватися у процесі навчання, оскільки впливає на формування і розвиток особистісної спрямованості дитини.

Завдання навчання полягає у формуванні у дитини, в міру її розвитку, все ширшого кола стійких позитивних інтересів. Одним з основних шляхів виховання дійових пізнавальних інтересів є розуміння учнями значення матеріалу, який вивчається. Інший шлях – включення учнів в активну творчу діяльність шляхом підбору посильних, цікавих, досить різноманітних, нових за змістом чи формою завдань, які спонукають до самостійних, активних роздумів. Важливо, щоб пізнання було пов'язане з позитивними емоційними переживаннями, з радістю. В.О.Сухомлинський зазначав: «Прагніть того, щоб учні самі відкривали джерела інтересу, щоб у цьому відкриванні вони відчули власну працю й успіх – само по собі це одне з найважливіших джерел інтересу» [18, с.335].

Інтерес учня до навчання, насамперед, залежить від того чи вчитель викличе суперечність у свідомості школяра між відомим і невідомим, що дає можливість зацікавити, захопити його. Задоволення навчальною діяльністю проявляється в радісних переживаннях, в результаті подолання навчальних труднощів, досягнення певних успіхів у навчанні, емоційному піднесенні. Це проявляється у вигуках, здивуваннях, захопленнях, усмішці, співпереживанні, схвильованості.

Пізнавальний інтерес – обрана спрямованість особистості, яка знаходиться в області пізнання до самого процесу оволодіння знаннями. Основною особливістю пізнавального інтересу, тобто його центром є така навчальна задача, яка вимагає від школяра пошукової, творчої діяльності.

Важливим чинником формування інтересу учнів до навчання виступає особистість вчителя, який організовує навчальну діяльність школярів, рівень його педагогічної майстерності. Зацікавленість вчителя, доступне і емоційне викладання, ораторські здібності уміння зосередити увагу дітей, а також організовувати диференційоване навчання є важливими умовами розвитку пізнавального інтересу. Щодо змісту навчання, то більшість учених констатують, що зміст предмета пізнання повинен бути зрозумілим, доступним, цікавим, яскраво та логічно викладеним, актуальним та практично орієнтованим, таким, який має сенс у майбутньому.

Пізнавальний інтерес впливає і на вирішення виховних завдань навчального процесу. Допитливість, емоційність, причетність до подій і переживання, що виникають під час навчання, - все це пов'язано з зацікавленістю дитини, яка сприяє формуванню

емоційно-ціннісних орієнтацій та спрямованості особистості на цінності суспільства.

Розвиток пізнавальних інтересів, допитливості, спостережливості, бажання вчитися у молодших школярів – це завдання, які покликана вирішувати початкова школа. Одним з важливих засобів їхнього розв'язання є інформативність уроку, тобто використання у навчальному процесі **пізнавальних ігор**.

На основі вивчення наукової літератури (С.Л.Виготський, С.І.Карпенчук, В.О.Сухомлинський, Д.Б.Ельконін та ін..) можна зазначити, що:

- гра – це особливий вид діяльності, в якому важливим є не стільки результат, скільки сам процес, де поєднуються інтелектуальне напруження з незвичайною емоційною атмосферою, яка нерідко посилюється перевтіленням в ту чи іншу роль;

- головна риса гри – двоплановий характер діяльності учнів (реальний і уявний чи умовний);

- гра поліфункціональна за своєю природою: вона навчає, розвиває і виховує.

Отже, пізнавальні (дидактичні) ігри - це спеціально створені модельовані ситуації, з яких учням пропонується знайти вихід. Пізнавальний інтерес викликається завдяки грі, в якій учень виступає активним учасником.

Арсенал ігор великий - різноманітні математичні, лінгвістичні ігри, ігри-мандрування, ігри типу електронних вікторин, ігри з тематичними наборами «Юний хімік», «Конструктор», «Умілець» та ін. Але усі вони створюють умови для кращого пізнання дітьми себе і людей, взаємодії людини з навколишнім світом, усвідомлення зв'язків з природою, сім'єю, родичами, з самим собою, визначення поведінки в життєвих ситуаціях.

Розвиваючи, пізнавальні ігри вимагають в цьому аспекті особливої обережності. Складні, непосильні завдання можуть дитину злякати. Тут особливо необхідно дотримуватися принципу «від простого до складного». Але, зате, коли дитині вдається осмислити завдання, перебороти перші труднощі, вона відчує велику радість і буде готова до більш складної гри чи завдання. В дитини з'являється віра в свої сили, розвивається «розумовий апетит».

Поняття «ігрові педагогічні технології» включає достатньо різноманітну групу методів та прийомів організації педагогічного

процесу в формі різних педагогічних ігор. Нижче наведені пізнавальні ігри, які сприятимуть розвитку розумових та мовленнєвих здібностей учнів, сприятимуть розвитку читацької самостійності, творчого мислення, уяви, активізації пізнавальної діяльності на уроках мовного, природничо-математичного та художньо-естетичного спрямування.

Навчання грамоти

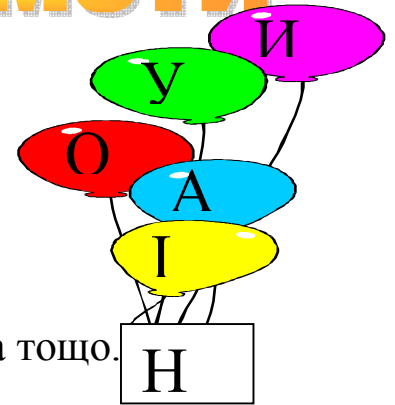
Добукварний період

Гра «З яких звуків складається слово?»

Основна мета цієї гри – навчити дитину вслухатися в слово, чути звуки, з яких воно складається, і визначати послідовність цих звуків.

Жук – [ж-ж-ж-у-к], [ж-у-у-у-к], [ж-у-к-к-к].

Слова для гри: вуж, сік, оса, луна, кріт, клоун, акула тощо.



Гра «Звуки різні та однакові»

Гра сприяє розвитку фонематичного слуху, а також найважливіших розумових операцій – аналізу та порівнянню. Попросити визначити, які звуки в словах різні:

Жир – шир	Мак – рак
Жив – шив	Білка – булка
Пив – лив	Слива – слава
Коза – коса	Рибка – рубка
Коса – роса	Ферма – форма
Роса – рука	Пічка – річка
Стіл – стіг	Ворона – ворота

Другий варіант гри полягає у тому, що дитині пропонують знайти однакові звуки в словах:

<u>Д</u> им – <u>м</u> ак	Т <u>и</u> гр – л <u>и</u> с
<u>Л</u> ев – <u>л</u> іс	<u>В</u> овк – <u>в</u> ода
Лу <u>н</u> а – <u>н</u> ебо	<u>Щ</u> ука – <u>щ</u> упак

Буде цікаво і корисно, якщо ви дасте завдання, яке не має вирішення:

М'яч – бик	Оса – ніч
Рів – ліс	Рука – сіно
Дим – рак	Діра – вухо

Гра «Чи є такий звук?»

Завдання: шукаємо звук [а].

Слова для гри: кран, мир, роса, кисіль, шуба, сонце, лампа, книжка та ін.

Гра «Назви слова з першим звуком»

Під час гри учень продовжує знайомитися з твердими і м'якими звуками.

Слова для гри:

Зіна – зайчик,

Нитка – нянька,
Син – сім,
Фара – фінік,
Тин – тінь,
Лопата – льон,
Кит – кіт,
Лис – ліс,
Бик – бік.

Гра «Заміни звук»

Гра вдосконалює фонематичний слух, а також розвиває уяву, розумові операції аналізу і синтезу.

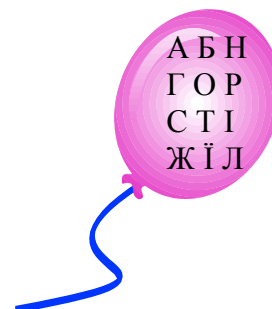
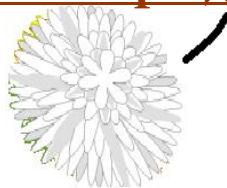
Зверніть увагу дитини на те, що коли змінюється хоча б один звук у слові, повністю змінюється і значення цього слова. Наприклад: рак – мак – лак – бак – так.

Слова для гри: дуб – зуб – куб ..., день - ... (пень), гак - ... (лак), сіль - ... (міль), порт - ... (торт), робот - ... (хобот), калина - ...) і т.ін.

Букварний період

Гра «Скла-до-ви-ця»

Перед вами скла-до-ви-ця,
А в ній приказка таїться.
Підберіть ви все до ладу,
Згрупувавши склад до складу.
Уважні будьте, не зівайте
І правильно все прочитайте.



Зви

вік

ви

ді

ся

в

зна

ють

ту

бі

на

Вік

зі

чись

Дру

у

га

жи

пі

дру

Відповідь. Вік живи – вік учись. Звичка – друга натура. Друзі пізнаються в біді.

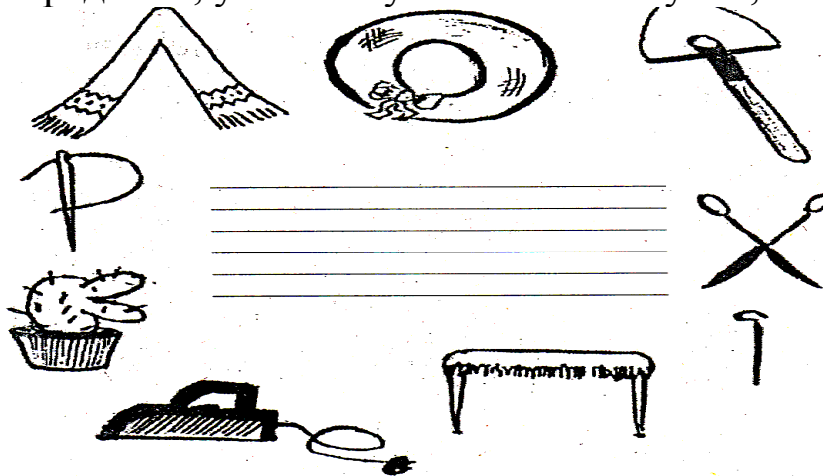
Гра «Де друга половинка слова?»

Гра сприяє розвитку вміння складати слова з двох частин.

Жа –	мідь
Дя –	нок
Роди –	ка
Дзві –	ба
Ягід –	тел
Вед –	на

Гра «Предметні букви»

Розглянь предмети, упізнай букви. Запиши букви, які побачив.



Гра «Знищені букви» або «Буквоїд»

- Тут ретельно були написані букви, але пустун Буквоїдник все зіпсував.

Допишіть букви.

Під час цієї гри дитина вдосконалює вміння цілісно сприймати образи букв та їх сполучень, а також у неї розвиваються вторинні зони потиличної кори лівої півкулі мозку, відповідальні за сприйняття вербального матеріалу.

Завдання: швидко і без помилок допиши всі букви алфавіту.

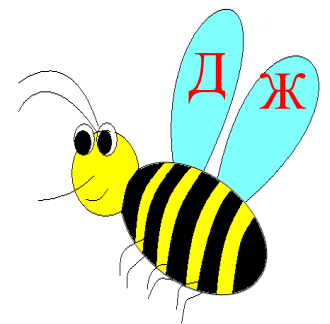
△	Ь	З	Г
Г	Л	—	С
Х	З	К	·
..	Г	К	Г
Г	Г	С	Г
С	С	Г	Г
О	Г	Г	Г
Г	Г	С	О
С			

Гра «Продовж склад»

Наприклад: ні(ж), ла(к), ле(в), си(р), ос(а), ди(м), лі(д), ді(д), ві(з), кі(т), жу(к), ма(к), лі(с), ні(с), сі(к), ду(б), зу(б), ми(ю), ву(хо), ру(ка), ко(са), му(ха), рі(ка), не(бо), лі(то), во(да), ли(жі), мо(ре), зи(ма), шу(ба), ри(ба), се(ло).

Гра «Почни з останньої букви»

Ніж – жаба – абрикос – синиця – ясен – нога – апельсин – народ ... тощо.



Післябукварний період

Гра «Слова з трьох букв»

У цю гру бажано грати до того часу, поки діти не навчаться швидко і легко читати слова, які складаються з трьох - п'яти і т.д. букв. Щоб ця гра не набридала і завжди була цікавою, можна її урізноманітнити, придумавши казку.

Наприклад:

«Жив-був ... хто? (запропонувати прочитати) дід. У нього болів... що? ... зуб. Зайшов він (куди?) у ... дім. Хотів з'їсти (що?) ... сир. Раптом прилетіла (хто?) ... оса. Вона впала (куди?) у ... суп. Вона побачила, що там плаває (хто?) ... рак. Потім прийшов (хто?) ... віл. У нього зламався (що?) ... ріг. І він хотів злизати (що?)...мед. Але

побачив, що там сидить (хто?) ...жук. Тоді він ногою буцнув (що?) ... м'яч. І попав жуку (куди?) в ...ніс. Жук образився і полетів (куди?) на...луг. От і казці кінець».

Гра «Слова з чотирьох букв»

В одному далекому царстві жив (хто?)...слон. Він дуже любив їсти (що?)...ріпу, хліб, диню. От одного дня він стояв біля (чого?) ...куща і жував (що?) ...лист. До нього підійшов (хто?)... тигр. На спині у нього сиділи (хто?) ...змія і сова. Вони весело сказали: «Ми вирішили піти (куди?)... в цирк. Хочемо послухати, як грають (що?)...баян, арфа». Потім прибіг (хто?)...осел. Він поскаржився: «У мене болить (що?)... тіло, вухо. Мені потрібні (що?)...шуба, шарф». Звірі викликали лікаря. Прилетів (хто?)... орел і вилікував (кого?)...осла.

Гра «Слова з п'яти букв»

В одному казковому лісі жили (хто?)...заєць і зебра. У них (що?)... садок. В цьому садку у зебри росли (що?)...квіти лілії, трава. А заєць вирощував там (що?)...горох, груші, вишні, сливи. Одного разу зайчик одягнув (що?)...штани, туфлі та пішов у гості до (кого?)...білки. Він подарував їй (що?)...гриби, ожину. У білки були два музичні інструменти – (що?) ...рояль і труба.

Гра «Чи є такий предмет?».

Гра спрямована на вдосконалення техніки читання.

Попросіть дитину прочитати слова і сказати, чи існують ті предмети або явища, які вони позначають.

Варіанти карток

1. Кущ, баж, мед, вим, фал, лук, цюн, ніч, сад, жіб, таз, чуб, шар, зит, яма, хор, різ.

2. Буря, нота, діту, жатю, зіду, птах, осел, ірек, вухо, кюса, цорк, борщ, шпак, рюзо.

3. Актор, вимус, бочка, жнифа, голос, парта, ізюнт, хітко, земля, церпа, сосна, диван, чвари, труби, осаті, фрукт.

4. Родина, вулира, ремінь, цукода, береші, палиця, чіт асу, музика, діреня, кисіль, жибань.

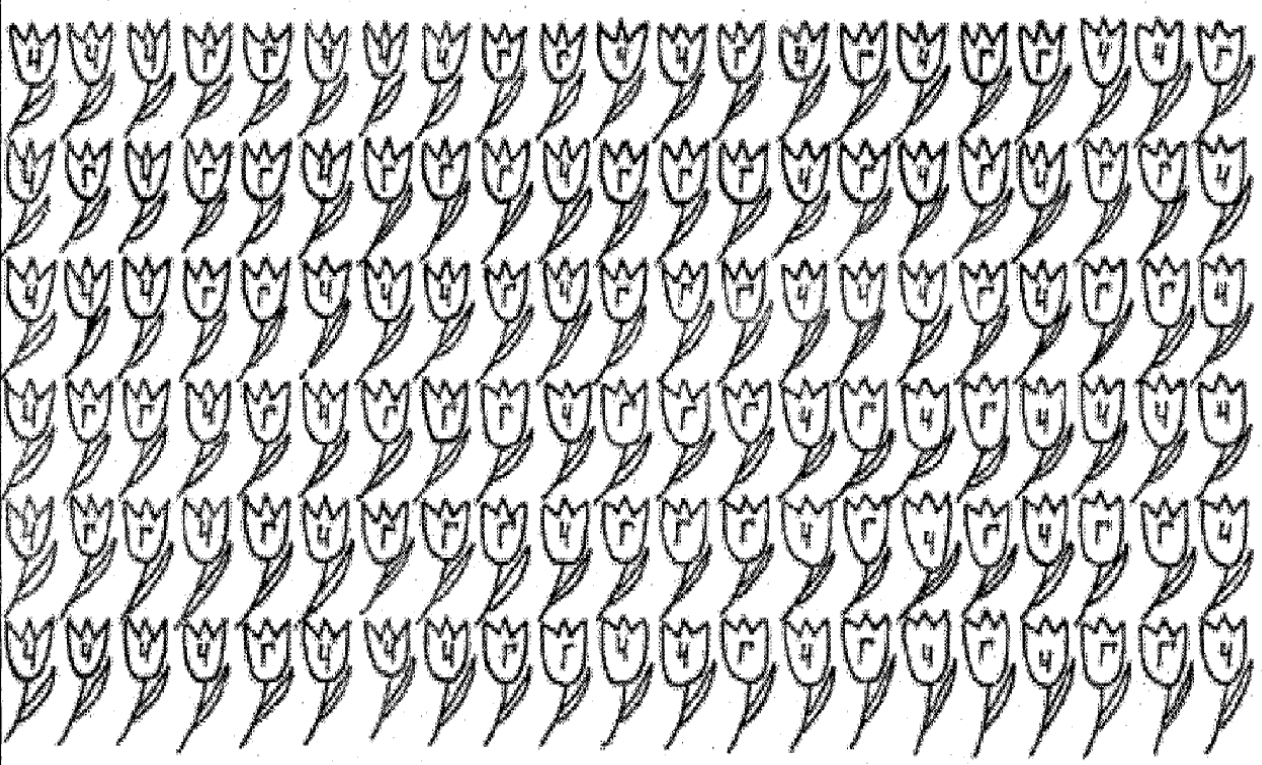
5. Загадка, читабон, фільток, кімната, руфлон, весслуб, учитель, голубіж, метелик, бджуза, іграшка, дівчина.

Гра «Замаскована буква. Замасковане слово»

Гра сприяє розвитку пам'яті дитини і закріпленню візуальних образів букв і їх сполучень. Вона активізує розвиток і вдосконалення вторинної зони потиличної кори лівої півкулі мозку. Вважається, що

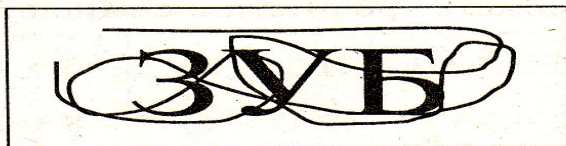
нормальне функціонування саме цієї частини мозку є нейрофізіологічною основою сприйняття словесного матеріалу.

Картка 1



Завдання: Розмалуй квіти і дізнаєшся, яка пора року тут заховалася. Квіти розмалуй двома кольорами — червоним і блакитним, а листочки — зеленим.

Картка 2



Картка 3

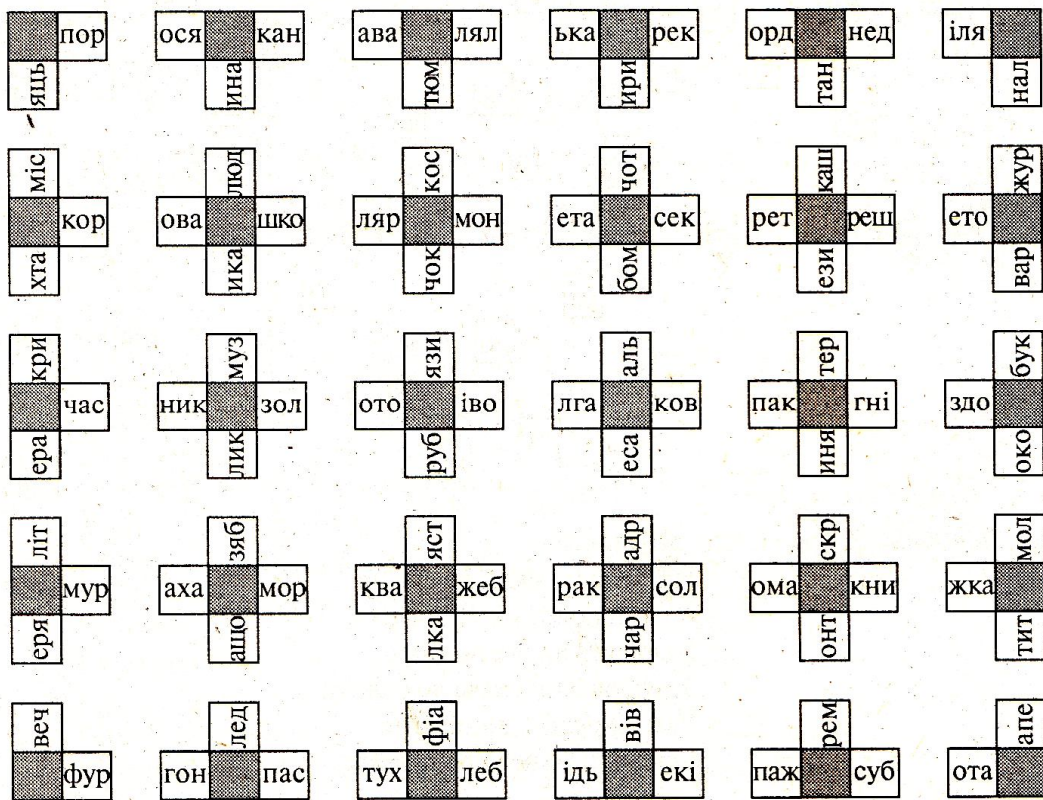
кул — л + бин — н + ки =
 бе + різв — в + ка =

Картка 4

курк аз н син ця
 РибАлочка Г ри Ф а д я у и к
 го о Б ець т рясо узка ле ека тр
 ла с і в о л а Г о Б е р у К о р ш у н Г с ка с і л
 ол в йк О р д л я т е л е б ь е р а е л н о р ець
 во о н а д р о х л а р з д я с т р у б п е л і к а н
 ф л м і г о А л ь б а т р с р а у с с в а
 п а в и ч К о і б і с н у с о р о к а
 п а п у г а с о й а р а к т а г а р а ж а й в о о н о к

Гра «Читайлик».

Виріж і наклеї на картон. Всього тут 30 карток. Роздають усі картки за кількістю гравців. Грати треба так, як у доміно.



Гра «Старовинна грамота»

Відгадай, що написано в цій грамоті. Зібрати літери в слово вам допоможуть чарівні стрілочки.

а) ↓	б) →	→	↓	.	←	Н	а	к	а	ь	с
→	↓	.	→	↓	↑	е	к	ю	ж	и	у
↓	←	↑	←	↓	↑	ж	а	і	м	н	ч
→	→	→	↑	→	↑	и	н	е	в	а	в

Відповідь. Не кажи не вмію, а кажи навчусь.

Гра «Глибока правда»

Розгадавши ключ цього шифру, ви зможете прочитати прислів'я.

(2 - 9) (1 - 2 + 2 - 1 + 2 + 2 + 2 - 3 + 1 - 7 + 1 - 3) (1 - 5 + 1 - 3 + 1 - 7 + 1 - 4 + 2 - - 4) (1 - 7 + 1 - 1) (2 - 5 + 1 - 8 + 1 - 6 + 2 - 6 + 1 - 4), (1 - 6) (1 - 8 + 2 - 7 + 2 - 8 + 1 - 4 + 1 - 9)

	1	2	3	4	5	6	6	7	8	9
1	Е	Л	І	У	Ц	А	Н	Н	Р	М
2	Ю	д	И	й	К	с	О	о	З	У

Відповідь. У людини цінуй не красу, а розум.

Гра «Прочитай загадку»

Ця гра сприяє не лише вдосконаленню техніки читання, а й розвиткові уваги. Наприклад : роз'єднай слова і прочитай.

1. Невогонь, аобпікає.
2. Якоюкосоюнеможна косити.
3. Довгівуха, куций хвіст, невеликийсамназріст.
4. Білийяксніг, впошаніувсіх, доротапопав, тамі пропав.

Гра «Поле чудес»

П'ять літер уже відкриті, решта – за вами. Швидше думайте, а то зима настане! В ___ а ___ ра ___ а ___ ві ___ а ___, а ___ і ___ - ___ а ___ и.

Гра «Вкрадені слова»

Гра розвиває здатність дитини домислювати відсутні у зв'язному тексті слова. Напишіть на аркуші паперу невелике оповідання або казку, в якій деякі слова пропущені. Поясніть дітям, що в одного недовченого чарівника була дуже погана звичка. Він крав з цікавих віршів, оповідань і казок слова, які йому сподобалися. Інколи він залишав у тексті перші букви від цих слів, щоб читач міг здогадатися, якого слова бракує.

Зразок картки

Дзвінонок дзвенить

У школі д _____ (1).

Ідуть ш _____ (2).

На перший у _____ (3).

(1 – дзвіночок, 2 – школярки, 3 – урок).

Ігри для розвитку оптимального читання

Гра «Зачіска – кидок»

При слові «кидок» всі починають читати на максимальній швидкості. «Зачіска» - читання зупиняється, запам'ятовують, де зупинилися, дивляться на вчителя. Команда «кидок» - швидко знаходять очима місце зупинки і знову читають. Вправа повторюється 3 – 4 рази, перерва 5 – 15с.

Гра «Поверніть втікачів»

Щоб прочитати приказки, потрібно у першу схему вписати голосні, а в другу – приголосні, що «втекли» у клітинки.

Прислів'я

Б		Ч	Т	М	
	Ж		Ь		Д
Р		С	З	Л	

			І	
Е		Е		
О			И	
	Ю		Е	

Виберіть напрям читання: зверху вниз чи зліва направо.

Літери:

И,Л,В,О,Е,С,Е,Е,Ю,Т,Е,Х,Б,У,Б,У,Б,О,Е,Р,І,О,Д,Н,Е,Ж,З,Д,Й,И,І.

Відповідь. Бережи честь змолоду. Світ не без добрих людей.

Гра «Вовчик і зайчик»

Один учень, прочитавши речення або два, читає далі, другий учень починає читати спочатку і намагається наздогнати першого, а той – втекти. Той хто тікає, - зайчик, а той хто наздоганяє, - вовчик. За вовчика може бути вчитель, а всі учні – зайчики. Хто не встиг «втекти» від вовка, того вовк «спіймав».

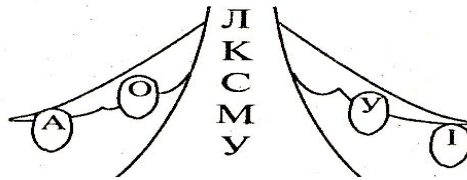
Гра «Складові витинанки»

Читай швидко, чітко, сам.

КА	РУ	НУ	СИ	РИ
НО	ВИ	НА	ЛІ	ВІ
ТУ	ЛУ	КО	СО	ТИ
РІ	СІ	СА	НИ	РО
СУ	КУ	ЛО	ТО	КІ
ЛА	ВА	НІ	ВО	ЛІ
ТА	РА	ВУ	ТЕ	ЩІ

Гра «Впала шишка»

Учитель імітує падання шишки, проводячи її спочатку перед буквами, які написані на стовбурі дерева, а потім – після них. Учні читають прямі та обернені склади у зростаючому темпі («шишка падає швидше»).



Гра «Луна» або «Папуга»

Один школяр веде, а другий, як «луна» або «папуга», повторює читання першого.

Гра «Хвиля»

Починаємо читати текст у довільному темпі вголос, поступово збільшуємо силу голосу, доходимо до вершини і починаємо зменшувати.

Гра-читання «Відшукай пеньок»

Слова, слова, слова, слова, слива, слова.

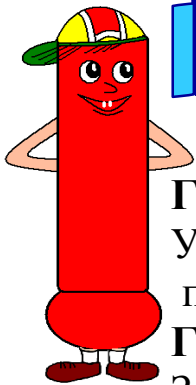
Слива, слива, злива, слива, слива.

Трава, трава, трава, трава, дрова, трава.

Гра «Слово заблукало».

- 1) карась, сом, в'юн, борсук, окунь, краснопірка;
- 2) матіола, троянда, береза, конвалія, ромашка, волошка;
- 3) ручка, олівець, зошит, лінійка, виделка, гумка.

Ігрові завдання з української мови



Гра «Хто знає більше?»

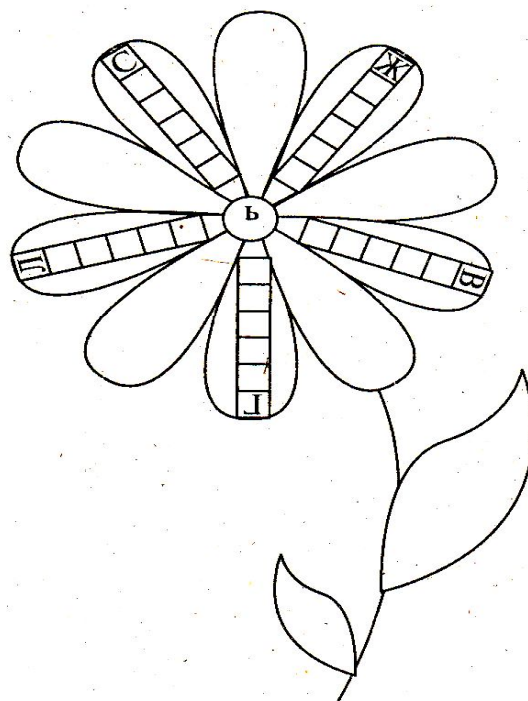
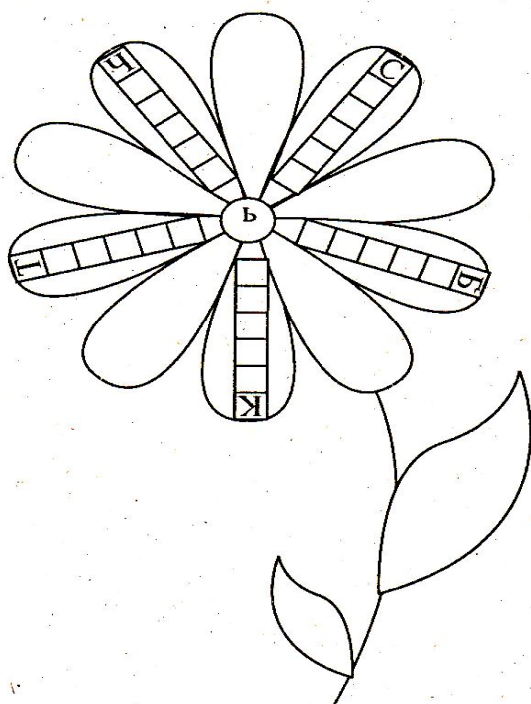
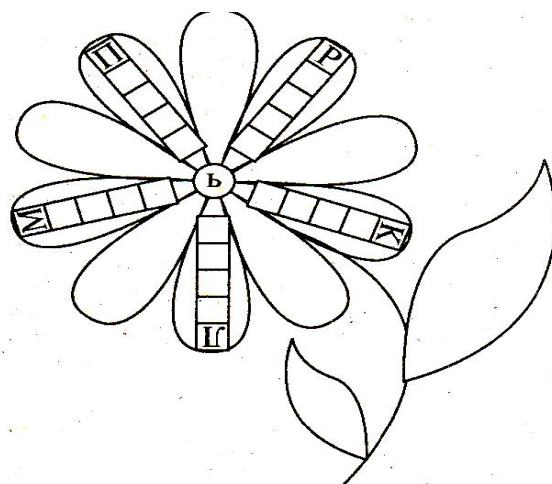
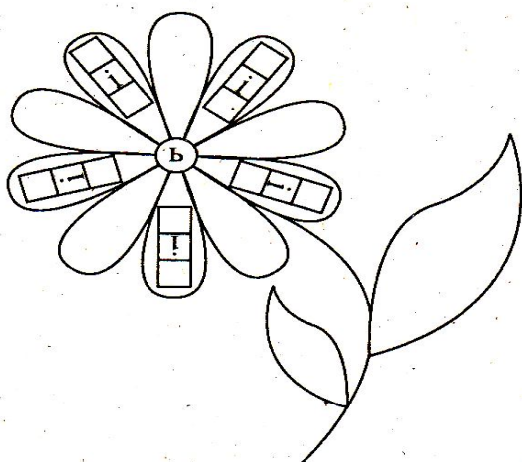
Учитель пропонує назвати овочі, або домашніх тварин, або птахів і т.ін. Виграє той, хто назве більше слів на задану тему.

Гра «Перехрестя»

Заповни пусті клітинки буквами, щоб вийшли слова.

А				А
	А		А	
		А		
	А		А	
А				А

Кросворд «Квіточка»



Відповіді:

- 1) Сіль, мідь, тінь, міль, біль.
- 2) Ремінь, карась, лебідь, мораль, повінь.
- 3) Січень, березень, квітень, травень, червень.
- 4) Липень, серпень, вересень, жовтень, грудень.

Гра «Зцілення»

Завдання: Утворіть або зціліть слова!

Перший набір карток

Вороб	Міль	
сер	га	
в	зний	
к	н	в

йо

Солов	чи
ра	в
вий	н
му	га

йо

Мурав	зна
бо	буль
в	н
вий	мий

йо

бад	мий		
годні	рий		
н	с	с	л

ьо

Тр	д
ц	л
го	готь
х	х

ьо

пен	т
дз	л
х	кає
к	тчик
б	

ьо

Другий набір карток

	п
ріп	пір
м	ята
ях	ять

,

Бур	здоров
п	Дев
ять	я
ють	ян

,

Подвір	П
Солов	Сім
ї	я
явка	

,

п	м
тім	в
ятірка	ясо
я	юн

,

я	в
рум	м
полум	яний
яз	яч

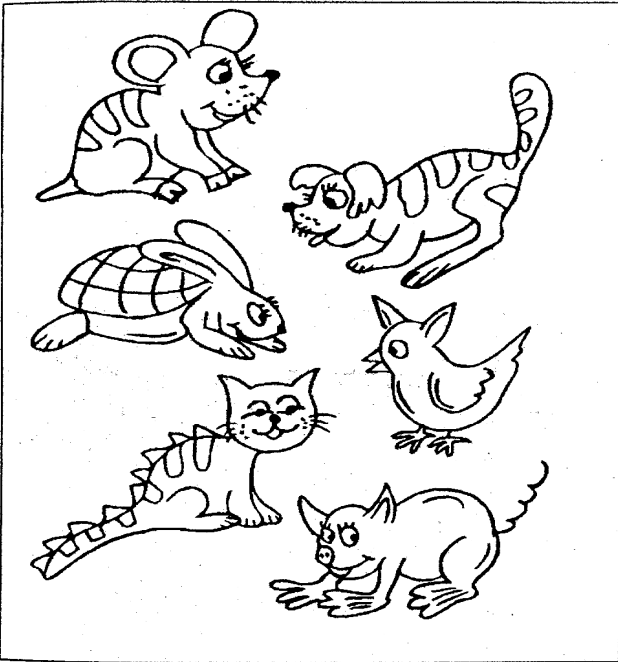
,

маір	пам
ю	ять
я	який
хлоп	м

,

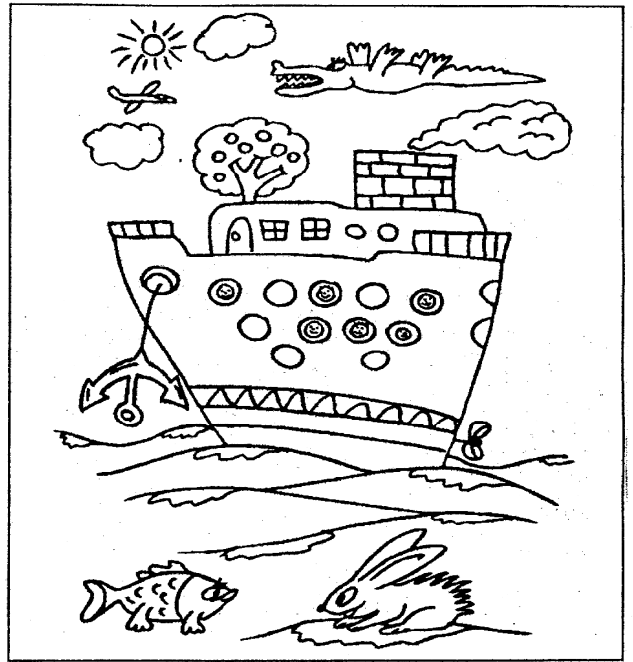
Гра «Знайти невідповідність».

Прізвище, ім'я учня _____



Завдання. Чи може таке бути насправді? Знайди невідповідність на малюнку і розкажи, як повинно бути. Розфарбуй або заштрихуй малюнок використовуючи різні види штрихування.

Прізвище, ім'я учня _____



Завдання. Знайди невідповідність на малюнку і розкажи, як повинно бути. Розфарбуй або заштрихуй малюнок.

Прізвище, ім'я учня _____



Завдання. Подивись уважно на картинку. Чи Правильно художник розташував героїв казки? Пригадай, хто за ким стоїть, і напиши Відповідні цифри у квадратах.

Прізвище, ім'я учня _____



Завдання. Знайди невідповідність на Малюнку і розкажи, як повинно бути. Розфарбуй або заштрихуй малюнок.

Прізвище, ім'я учня _____



Завдання. Знайди невідповідність на малюнку і розкажи, як повинно бути. Розфарбуй або заштрихуй малюнок.

Прізвище, ім'я учня _____

Прізвище, ім'я учня _____



Завдання. Знайди невідповідність на малюнку і розкажи, як повинно бути. Розфарбуй або заштрихуй малюнок.

Прізвище, ім'я учня _____

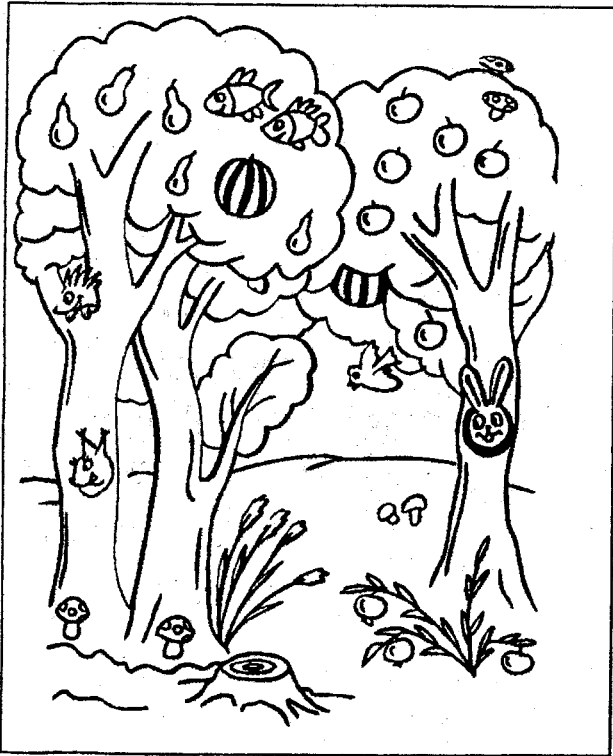


Завдання. Що переплутав художник, зобразивши зиму? Які зимові забави ви знаєте? Якої пори року ростуть гриби, квіти, літають метелики.



Завдання. Знайди невідповідність на малюнку. Розфарбуй або заштрихуй малюнок.

Прізвище, ім'я учня _____



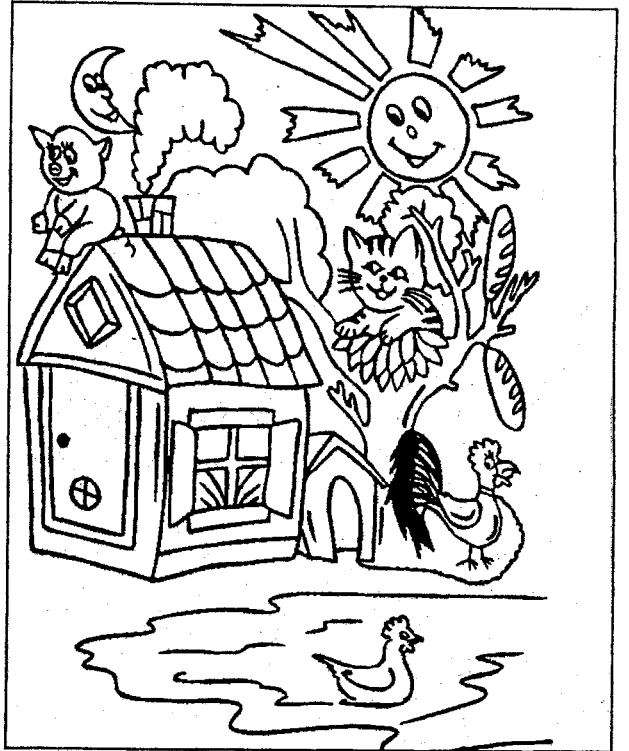
Завдання. Знайди невідповідність на малюнку і розкажи, як повинно бути. Розфарбуй або заштрихуй малюнок.

Прізвище, ім'я учня _____



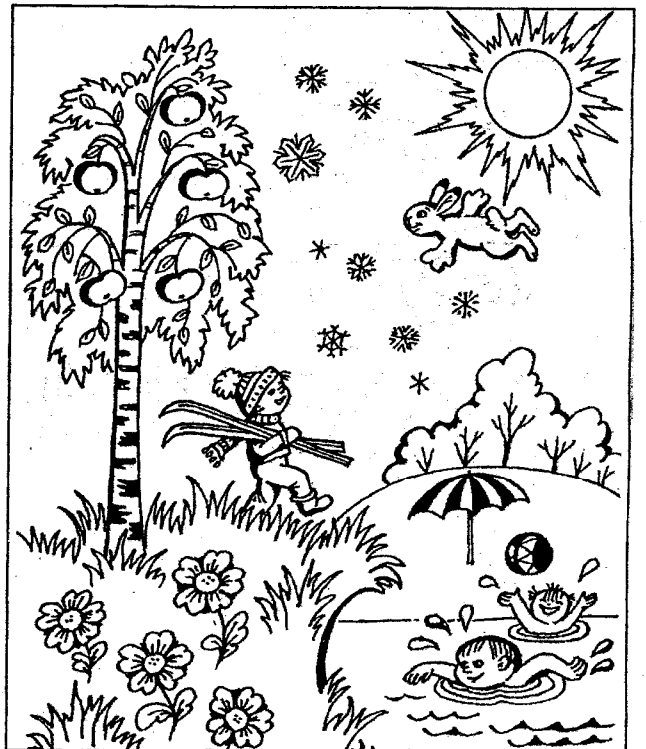
Завдання. Яких тварин хотів намалювати Художник? Розкажи про них.

Прізвище, ім'я учня _____



Завдання. Знайди невідповідність на малюнку і розкажи, як повинно бути. Розфарбуй або заштрихуй малюнок.

Прізвище, ім'я учня _____



Завдання. Знайди невідповідність на малюнку і розкажи, як повинно бути. Розфарбуй або заштрихуй малюнок.

Гра «Відгадай!»

Перед вами схеми, де кожна клітинка позначає звук. Підберіть до схем імена хлопчиків і дівчаток. В імені повинно бути стільки звуків, скільки клітинок.

1) Відгадай імена хлопчиків.

2) Як звуть цих дівчаток?

3) Хто з лісових мешканців сховався у клітинках?

Гра «Четвертий зайвий»

Уважно придивіться на букви. Як з чотирьох букв не підходить до решти і чому?

- 1) А У П И (приголосна П)
- 2) Ш Щ Е Ц (голосна Е)
- 3) Ж Ш М Щ (М не підходить до шиплячих Ж, Ш, Щ)

Гра «Продовж!»

магнітоФОН

диктоФОН

_____ ФОН

_____ ФОН

_____ ФОН

Гра «Утвори нову частину слова»

Від поданих прикметників утворити прислівники.

Гарний –

Смачний –

Голосний –

Ясне –

Висота –

Близький –

Гра «Склади речення»

Склади з кожної групи слів речення, ставлячи іменники жіночого роду в орудному відмінку.

Матеріал для гри:

1. Українські, господині, і, славляться, гостинність, привітність.

2. Щедрість, доброта, з, гостей, вітають, і.

3. *Хлібом, сіль, й, зустрічають, їх.*

4. *Радість, повага, гості, згадують, землю, українську, з.*

Гра «Сортування слів»

Запишіть дані слова групами:

I відміна, II відміна, III відміна. Виграє той, хто швидше виконає завдання.

Слова: школа, теля, радість, місто, яблуна, район, вугілля, соловей, подорож, льон, вулиця, мати, добро, сіль, Микола, любов, дошка, ніч, лоша, каченя, Десна, жабеня, тінь.

Гра «Префікс чи прийменник?»

У дітей на партах лежать сигнальні картки: з однієї сторони – червоні, з іншою – білі.

Учитель читає словосполучення і слова, а учні показують відповідний колір сигнальної картки (червоний – префікс, білий – прийменник).

Матеріал для гри:

Над колискою, заспівала, приспала, у лузі, на калині, засміялась, приголубила, у матінки, нахилилась, посадила, до дитини.

Гра «З букв одного слова...»

Із букв одного слова скласти і записати інші слова. Учитель записує на дошці вихідне слово, а учні працюють самостійно. За некаліграфічне письмо знімається 1 бал.

Матеріал для гри:

Братерство: брат, тато, сто, бас.

Жайворонок: жар, ворона, край, нора, кора, рак, ранок.

Ластівка: лава, кава, тік, світ, стіл, ліс, сік, ласка.

Листоноша: лист, тон, сто, ноша, нота, лис.

Товариш: тиша, товар, рот, широта, варш.

Соломина: сон, лом, сало, мило, лан, солома, лин, соло, млин, син.

Соловейко: сало, коло, воло, колесо, косо.

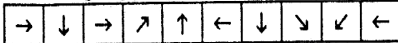
Молоток: лото, лом, том, молоко, молот, коло.

Гра «Рушаймо» (її доречно використовувати на уроках української мови для слів, написання, яких потрібно запам'ятати).

Завдання: за поданим маршрутом, слід відгадати слово і починати потрібно з клітинки, позначеної зірочкою.

с	о	в	і
*Б	а	щ	к
р	т	ь	и
е	а	н	м

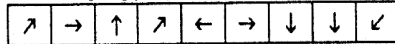
Маршрут руху:



Відповідь: Батьківщина.

з	м	р	о
і	б	в	н
л	а	й	о
*ж	т	к	у

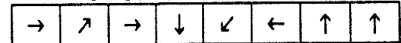
Маршрут руху:



Відповідь: жайворонок.

с	т	у	з
а	к	н	е
*п	о	ц	д
р	л	і	ч

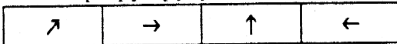
Маршрут руху:



Відповідь: понеділок.

у	н	а
м	и	в
*д	к	л

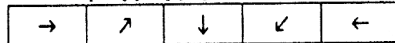
Маршрут руху:



Відповідь: диван.

з	о	д
*н	е	і
я	л	ч

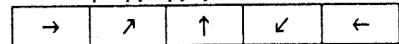
Маршрут руху:



Відповідь: неділя.

н	о	и
я	ц	л
*в	у	к

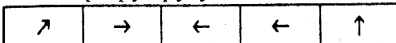
Маршрут руху:



Відповідь: вулиця.

а	б	ц
д	е	р
*с	м	і

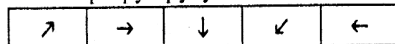
Маршрут руху:



Відповідь: середа.

л	з	н
*о	т	а
а	к	ш

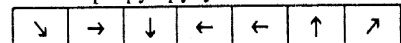
Маршрут руху:



Відповідь: ознака.

*ч	й	з
и	е	р
н	о	в

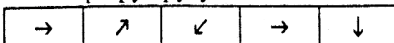
Маршрут руху:



Відповідь: червоний.

б	о	т
*д	и	н
ш	к	а

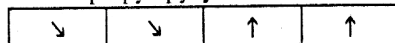
Маршрут руху:



Відповідь: дитина.

*т	о	а
г	е	т
ж	д	а

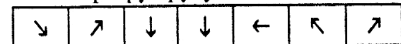
Маршрут руху:



Відповідь: театр.

*ч	й	р
и	е	г
а	в	о

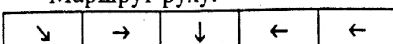
Маршрут руху:



Відповідь: черговий.

*м	у	в
р	е	д
ь	л	а

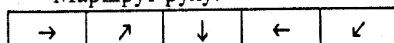
Маршрут руху:



Відповідь: медаль.

а	м	т
*ч	е	в
р	і	ц

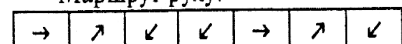
Маршрут руху:



Відповідь: четвер.

у	д	р
*ч	е	к
в	и	н

Маршрут руху:



Відповідь: черевики.

Гра «Утвори іменник!»

Учитель називає іменники-назви не істот, а учні швидко утворюють назву істот.

Матеріал для гри:

Ліки, шахта, друк, стіл, школа, коса, кобза, гвардія, Італія, Франція, Україна, трактор, машина, футбол, хокей, бандура, гітара, Росія, Київ, Харків, Львів.

Гра «Слова-перевертні»

Учитель пише на дошці декілька слів, в яких замінено порядок букв на зворотний, або міняє місцями склади. Учень відгадує слово.

Наприклад:

НИКПІДРУЧ – підручник

ТИШОЗ – зошит

ВОЛСНИК – словник

КАДОШ – дошка

АЗКАК – казка

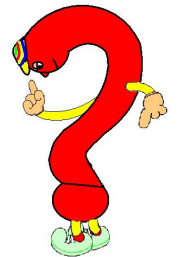
ЯСНП – пісня

ІТОЛ – літо

КУЗРАН – зранку

ДНОХОЛО – холодно.

Дидактичні ігри з математики



На уроках математики вчителі-практики вчать учнів логічно мислити, аналізувати, виділяти головне, робити висновки, враховуючи і те, що не всі школярі однакові за рівнем розвитку мислення, уваги, вміння слухати і виконувати завдання. Через те розвивальні ігри поділяються на дві групи:

І. Ігри, пов'язані з простими умовами, які вимагають уміння довести своє міркування

Гра «Геометрик».

Зміст гри. Яка фігура не є многокутником?



1



2



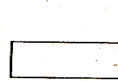
3



4



5



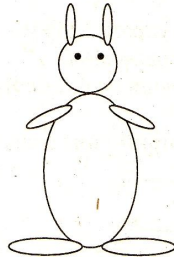
6



7

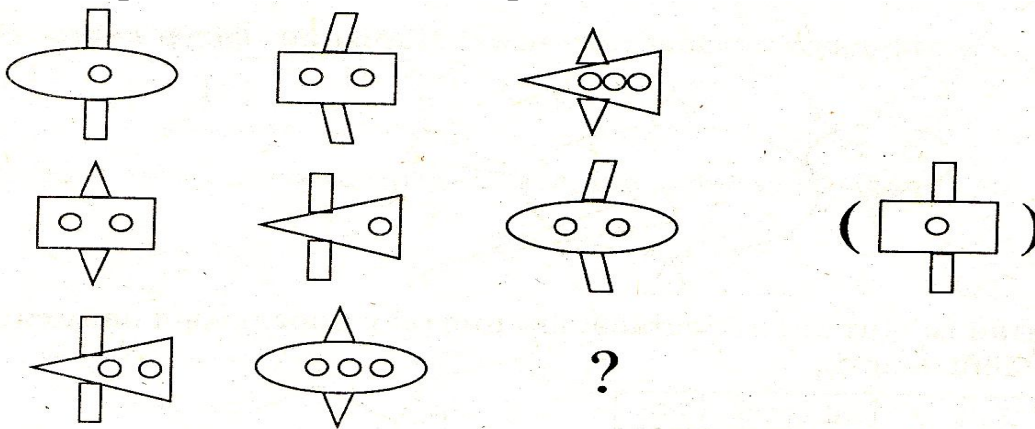
Гра «Впізнай цифру»

З яких цифр складено зайчика? Скільки таких цифр ти знайшов на малюнку?



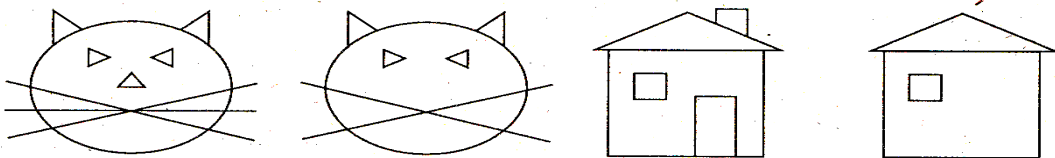
Гра «Логічність»

Зміст гри. Закінчи логічний ряд.



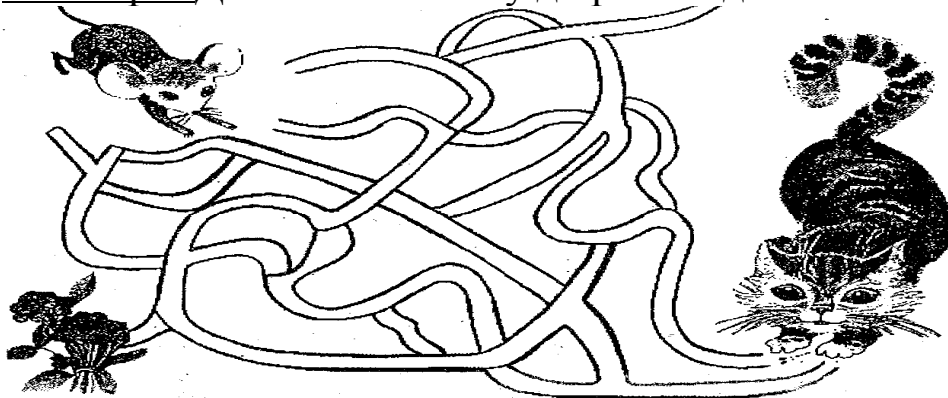
Гра «Незнайко-забудько»

Зміст гри. Домалюй у другого предмета те, що забув намалювати Незнайко.



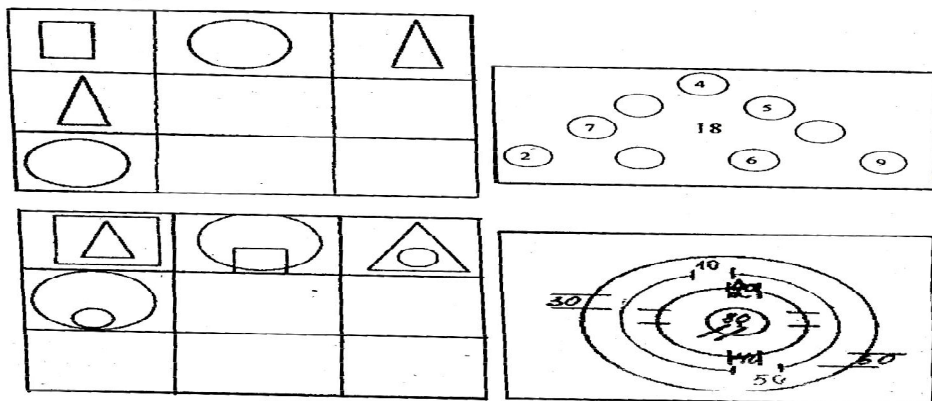
Гра «Помічники».

Зміст гри. Допоможи котику дібратися до мишки по її слідах.



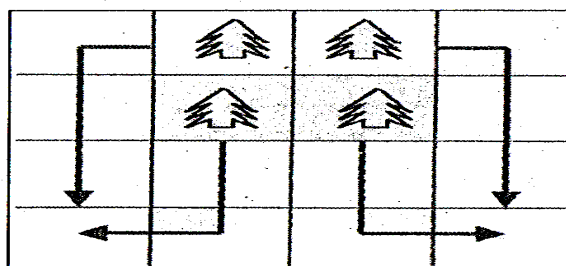
Гра «Знахідка»

Зміст гри. а) знайди і домалюй фігури, яких не вистачає в порожніх клітинках. б) заповни логічні круги.
в) знайди правильні ворота.



Гра «Ділянка».

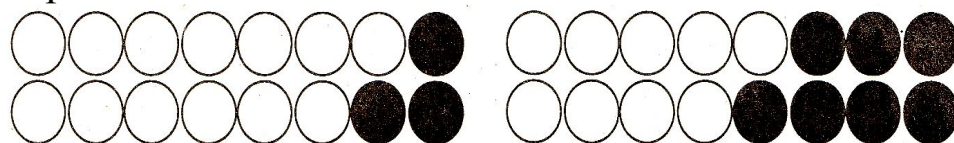
Зміст гри. На квадратній ділянці – чотири дерева. Треба цю ділянку поділити на 4 однакові частини, щоб на кожній було по одному дереву.



Гра «Розфарбуй кружечки»

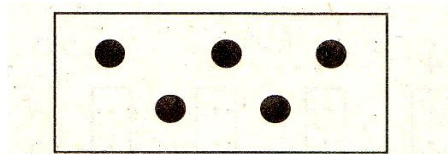
Зміст гри. Розфарбуй кружечки у два кольори відповідно до складу числа 8.

Утвори приклади на додавання за малюнками.



Гра «Знайди пару»

Зміст гри. В учнів і вчителя є картки із зображенням предметів. Вчитель показує картку.



Діти шукають таку картку, щоб в сумі було зображено 8 предметів, і показують її.

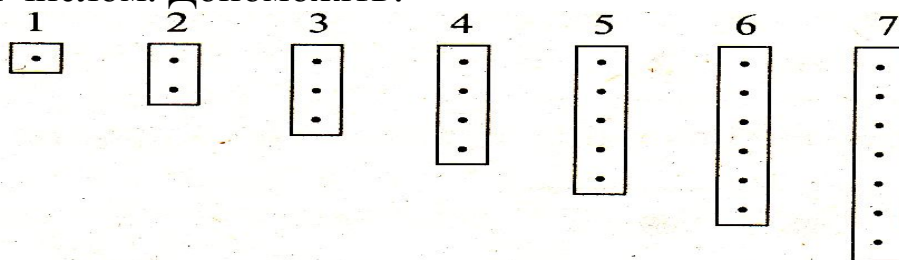
Гра «Вимірювальник»

Зміст гри. Є дві закручені шнурка. Котрий з них довший?

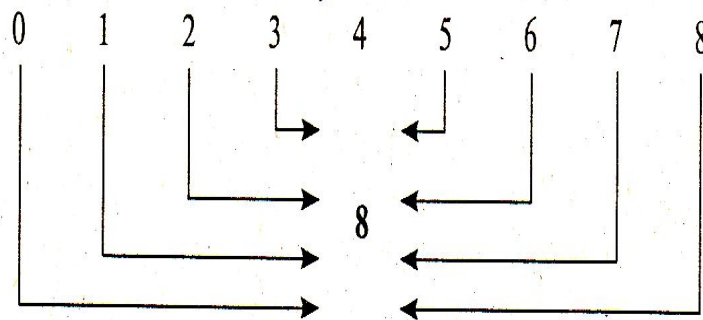


Гра «У парі зі своїм числом»

Зміст гри. Ось смужки з кружечками. І кожна з них хоче стати у парі зі своїм числом. Допоможіть!

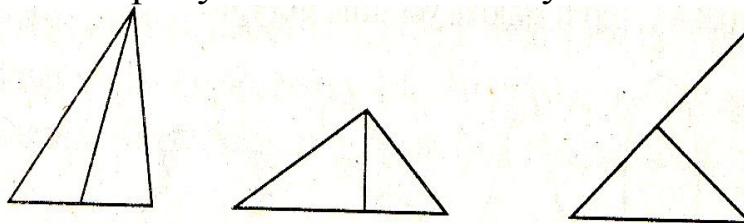


Гра «Розподіли число в будинки»



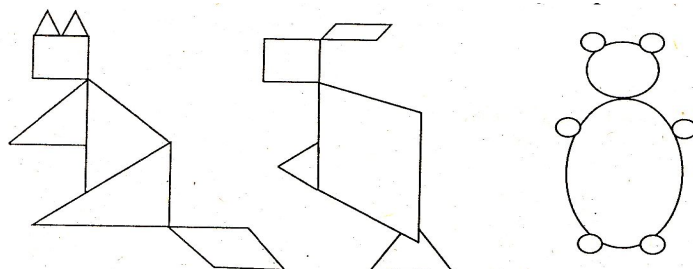
Гра «Загадкові трикутники»

Зміст гри. Скільки трикутників на малюнку?



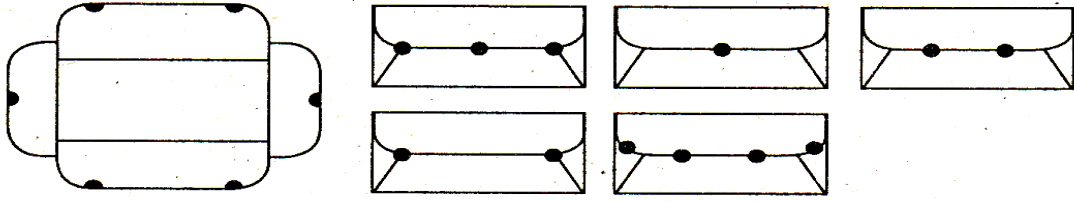
Гра «Фантастичні тварини»

Зміст гри. Назвати зображену тварину, пояснити, з яких геометричних фігур вона складається? Знайди квадрат, виміряй довжину сторін.



Гра «Невідомий лист»

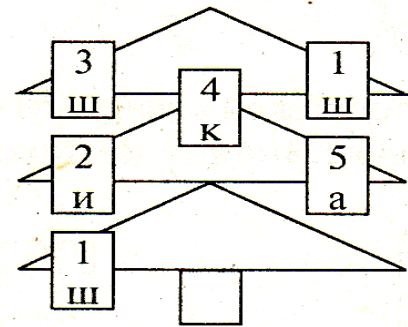
Зміст гри. Від кого прийшов лист? Учні знаходять правильне рішення.



Гра «Загадкове ім'я»

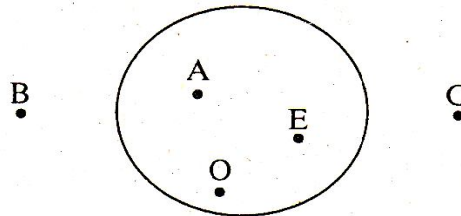
Зміст гри. Прочитай ім'я пташки, поставивши цифри у порядку від найменшого до найбільшого.

1	2	3	4	5	6
ш	и	ш	к	а	р



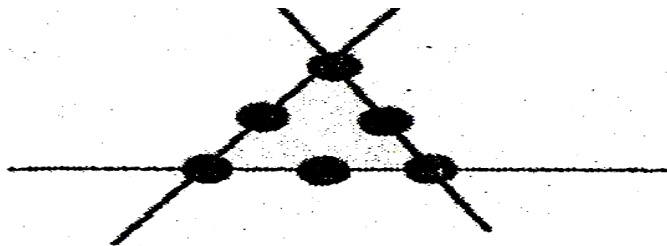
Гра «Точка-жартівниця»

Зміст гри. Назви точки поза кругом.



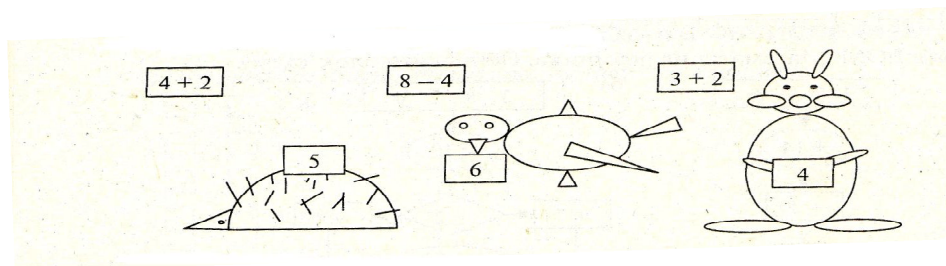
Гра «Точки і лінії».

Зміст гри. Накресліть три прямі лінії і на кожній з них поставте три точки. Всього має бути 6 точок. Як це зробити?



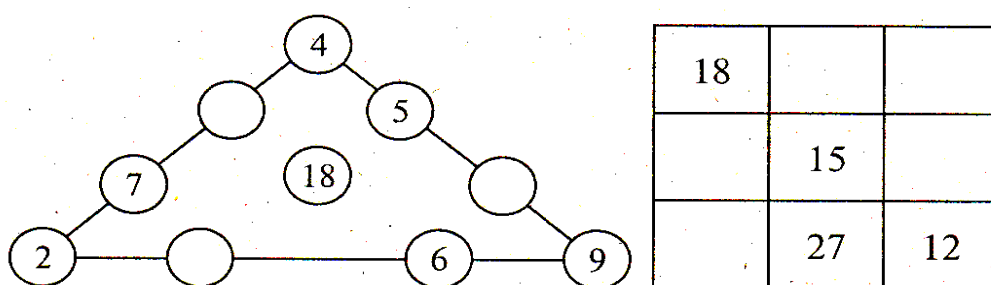
II. Ігри, які пов'язані з обчисленням

Гра «Знайди правильну відповідь»



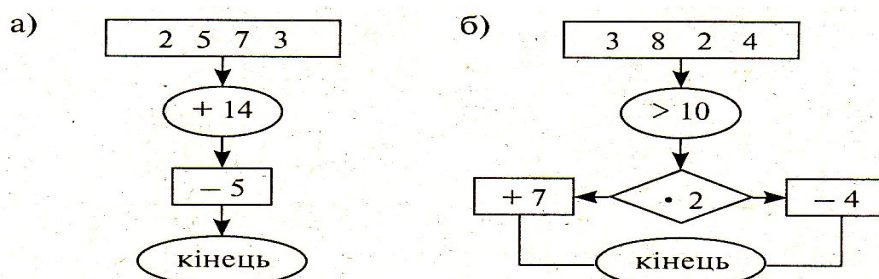
Гра-головоломка

Зміст гри. Потрібно поставити пропущені цифри.



Гра в ЕОМ. Математична розминка

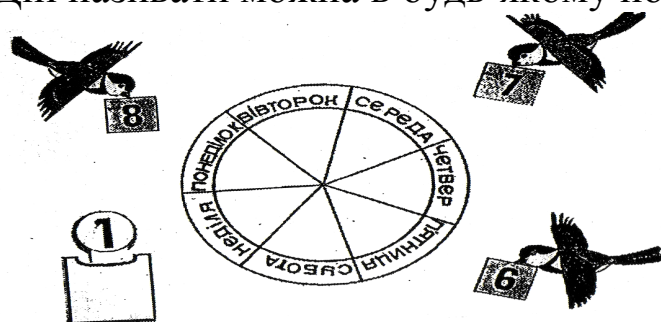
Зміст гри. Обчислити блок-схему.



Гра «Дні тижня»

Зміст гри. а) Яка пташка вірно визначила кількість днів тижня?

б) В учня набір карток з числами. Вчитель показує на одну з частин круга і голосно називає записаний там день тижня, наприклад «четвер». Учень показує картку, яка відповідає названому дню тижня по порядку (число 4). Дні називати можна в будь-якому порядку.



Гра «Художня математика»

Зміст гри. Щоб визначити, яким кольором потрібно розфарбувати деталі малюнка, розв'яжіть приклади, а відповідь підкаже вам колір.

2 — голубий
3 — червоний
4 — жовтий
5 — чорний
6 — білий
7 — зелений
8 — коричневий
10 — рожевий
15 — сірий

8
червоний

9
жовтий

11
темно-зелений

13
світло-зелений

Гра «Хто швидше визволить звірів із клітки?»

Зміст гри. Потрібно поставити пропущені цифри так, щоб в сумі вийшло потрібно число.



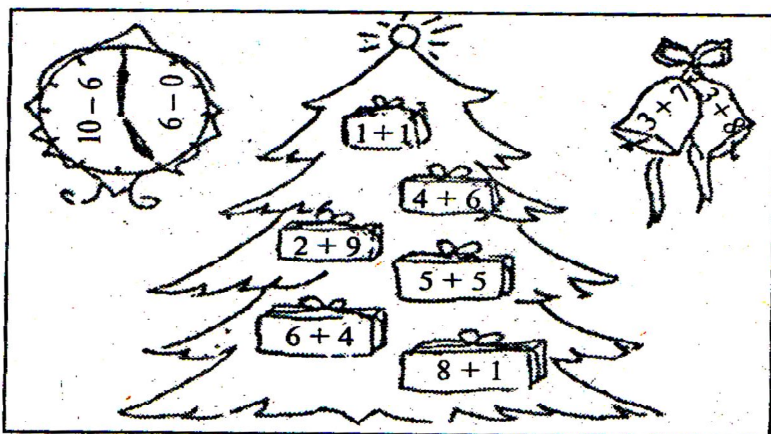
Гра «Хто швидше нагодує зайчика?»

Зміст гри. Слід нагодувати зайчика морквою. Для цього заміни числа, записуючи їх у вигляді суми розрядних доданків.



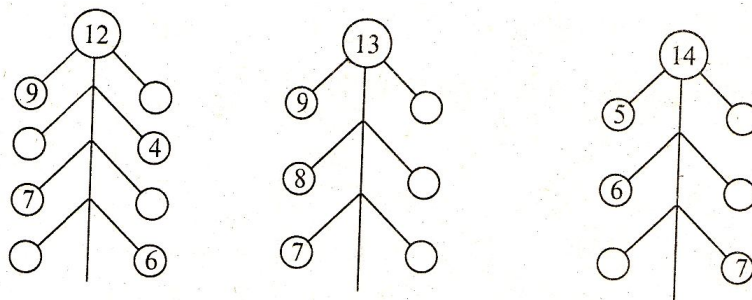
Гра «Знайди приклад»

Зміст гри. Знайди приклад з відповіддю 10.



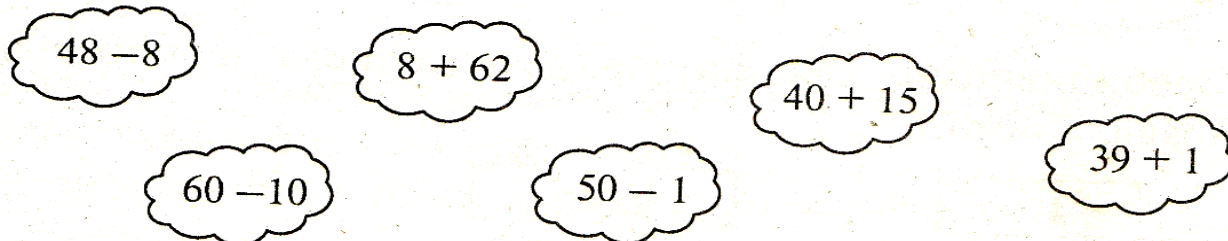
Гра «Закінчи прикрашати ялинку»

Зміст гри. Потрібно поставити пропущені цифри.



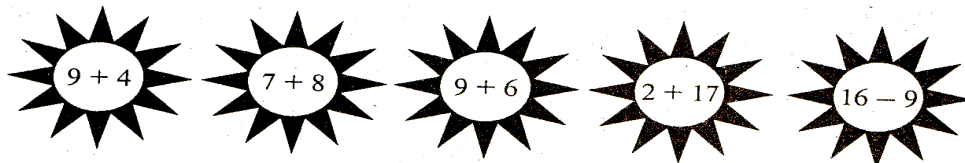
Гра «Веселі хмаринки».

Зміст гри. Розв'яжи приклади в хмаринках.



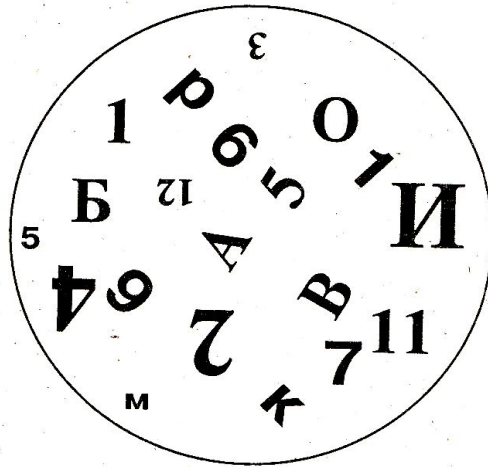
Гра «Математичний снігопад»

Зміст гри. Розв'яжи приклади у сніжинках.



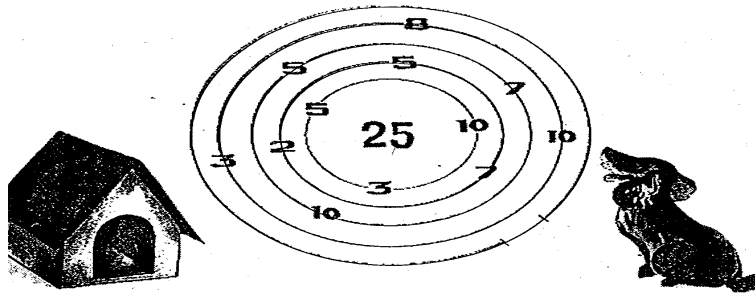
Гра «Футболіст Дмитро»

Зміст гри. Скільки чисел і букв на м'ячі, котрим грається Дмитрик?



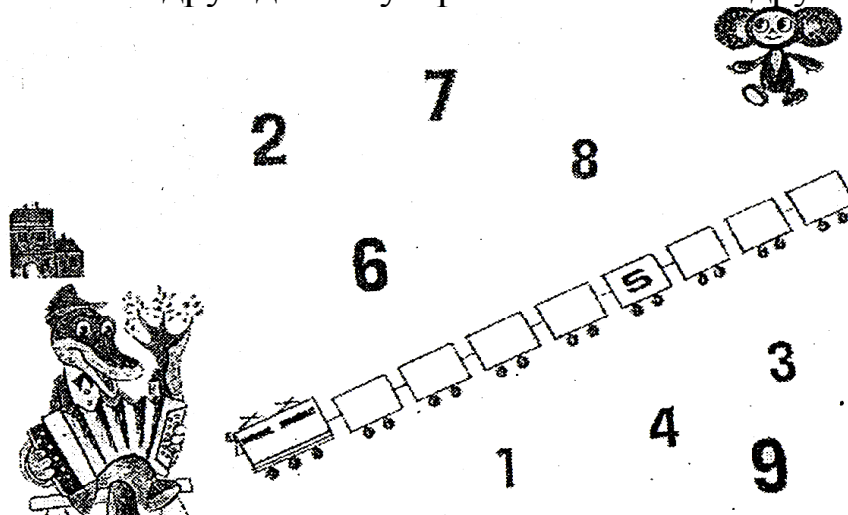
Гра «Лабіринт»

Зміст гри. Пройти по лабіринту так, щоб потрапивши до центра, у тебе було число 25.



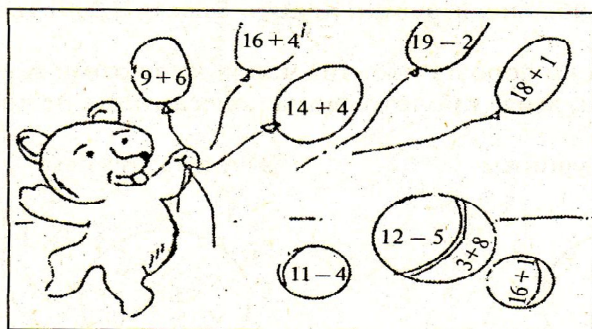
Гра «Друзі»

Зміст гри. Допоможи Чебурашкові дібратися до свого друга крокодила Гени. Провідник п'ятого вагона почепив номер свого вагона, а інші – ні. Постав на вагонах номери, яких не вистачає. Чебурашка помандрує далі і зустрінеться зі своїм другом.

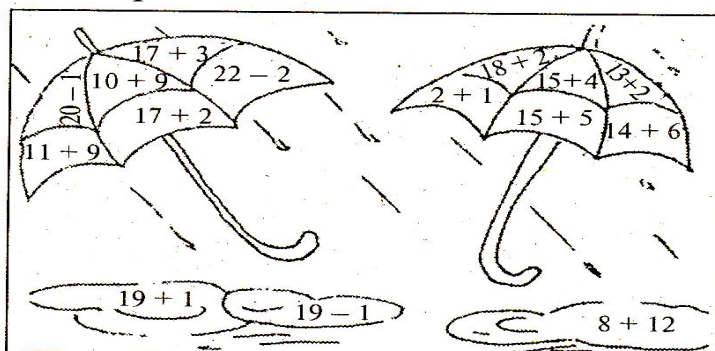


Гра «Знайди приклад»

Зміст гри. Знайди приклади, відповідь на яке – непарне число.



Знайди приклади з відповіддю 20.



Гра «Куди іде Олекса Довбуш?» (усна лічба)

Зміст гри. А куди іде Олекса Довбуш, ми зараз дізнаємось.

На дошці таблиця-шифограма.

В П К И Р Т Г А Е О Л

7 8 10 12 14 15 18 20 29 30 56

За допомогою букв слід скласти слово, а щоб визначити букву – розв'яжіть приклад.

I варіант

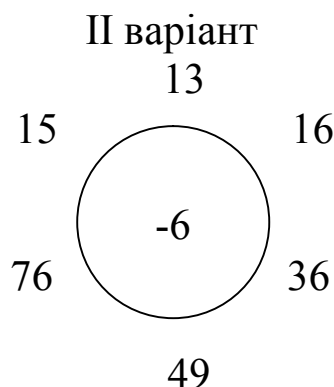
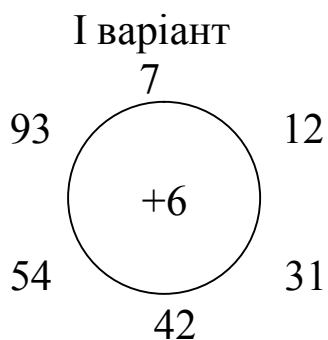
$9 + 9 =$	8	
$90 - 60 =$	0	
$49 - 42 =$		
$59 - 30 =$	9	
$65 - 51 =$	4	
$25 + 31 =$	6	
$16 + 4 =$	0	

II варіант

$60 - 50 =$	10	К
$40 - 20 =$	20	А
$8 + 6 =$	14	Р
$78 - 70 =$	8	П
$21 - 1 =$	20	А
$45 - 30 =$	15	Т
$6 + 6 =$	12	И

Діти дістають у I варіанті – Говерла, у II варіанті – Карпати.

Ішов Олекса по дорозі і побачив чоловіка з возом. А віз, наповнений мішками, вгруз у болото двома колесами. Як не допомогти чоловікові?



Діти у колі пишуть відповіді.

Гра-головоломка

Зміст гри. А) розташуйте числа 2, 2, 2, 3, 3, 3 так, щоб у рядках, стовпчиках і діагоналях у сумі вийшло 6.

	1	
		1

Б) потрібно поставити пропущені цифри.

8		
		1
	5	
		2
	7	2
		1

Гра «Зроби рівним»

Зміст гри. Запиши у віконечках числа, за яких рівності будуть правильними.

$2 \cdot 4$
$11 + 13$
$7 \cdot 3$
$41 - 8$

	.	
	:	
	-	
	+	

Гра «Фотограф»

Зміст гри. Вчитель на кілька хвилин відкриває таблицю із записами прикладів. Учні запам'ятовують їх, записують у зошитах та обчислюють. Виграє той, хто найточніше і правильно розв'яже приклади.

Наприклад: $9 + \dots = 11$

$\dots + 2 = 9$

$11 - 2 = \dots$

$12 - \dots = 9$

Гра «Поверни пейзаж»

Зміст гри. Для виготовлення гри потрібно взяти знімок (пейзаж) і розрізати його на геометричні фігури. На кожній фігурі написати зі зворотного боку вирази. Потім взяти чистий аркуш паперу такого ж розміру, як розрізаний пейзаж, і розкреслити його на такі ж фігури, в яких написати відповіді вище загаданих виразів. Завдання полягає в тому, щоб, виконавши приклади, скласти цілісну картину.

Зразки математичних виразів.

$16 - 7 + 8$ $6 + (15 - 8)$ $5 + 8 - 9$

$6 + 8 - 9$ $3 + (17 - 8)$ $5 - 4 + 8$

$14 - (7 + 2)$ $7 + (2 + 5)$ $13 - 9 - 3$

Гра «Їжачок-рахівничок»

Зміст гри.

- Діти, до нас у гості прийшов їжачок, який дуже любить математику. Той, у кого він опиниться на парті, повинен буде розв'язати приклад.

Вчитель вмикає музику, і поки вона лунає, діти передають один одному їжачка. Вчитель вимикає музику: той, у кого залишився їжачок, обчислює заданий учителем приклад, решта учнів перевіряють правильність розв'язання.

Гра «Телефон»

Зміст гри. За сигналом учителя учні з перших парт повертаються до учнів, які сидять позаду них, і називають їм число (наприклад, 20 – для I варіанта; 40 – для II варіанта). Ті, в свою чергу, називають наступне число до даного і т.д. Виграє той ряд, який швидше і правильно завершить лічбу.

Гра «Футбол»

Зміст гри. Клас ділиться на дві команди. Учень з першої команди називає довільний приклад ($56 + 42$) і вказує учня з другої команди, який відповідатиме. Якщо відповідь правильна, то гравець, який відбив «удар», пропонує завдання першій команді. Якщо ж

відповідь неправильна, то «нападаюча» команда дає правильну відповідь і хором говорить «Гол». Учень, якого викликали, може звернутися по допомогу до одного з членів своєї команди. Перемагає команда, яка заб'є більше «голів».

Гра «Весела лічба»

Зміст гри. Вчитель роздає учням, які сидять на першій парті, аркуші паперу із записаними прикладами. Завдання: обчислити приклад і передати наступному учневі, який складає свій приклад і передати наступному учневі, який складає свій приклад, використавши результат попереднього; обчислює його і передає далі. Картка має дійти до останньої парті. Обчисливши свій приклад, учень несе її до першої парті. Той, хто сидить на першій парті, повинен скласти приклад, щоб його результатом було число, з якого починався перший приклад.

Гра «Цікаві дії»

Зміст гри. Учням пропонуються записати двоцифрове число (наприклад 24) і прочитати його навпаки (42), виконати віднімання ($42-24=18$). Прочитати утворений результат навпаки (81). Знайти суму двох останніх чисел ($18+81=99$) і т.д.

Гра «Влучні стрільці»

Зміст гри. Учитель повідомляє дітям, що на уроці вони – «влучні стрільці», пускатимуть стріли (проводи муть стрілки) від прикладу до відповіді. Хто правильно і швидко «влучить» у всі цілі, той стане найкращим стрільцем. Спишіть приклади в зошит і проведіть стрілки від прикладу до відповіді.

$2 \cdot 4 + 8$	15
$2 \cdot 3 + 9$	25
$2 \cdot 5 + 15$	16
$3 \cdot 6 + 19$	37
$3 \cdot 4 + 18$	36
$3 \cdot 3 + 27$	30
$3 \cdot 5 + 39$	59
$3 \cdot 8 + 25$	74
$3 \cdot 9 + 47$	54

Гра «Математична скринька»

Зміст гри. Учні по черзі виймають картки із завданнями з «математичної скриньки» і відповідають на запитання. Наприклад:

- Як називається число 2 у виразі $16:2$?
- Яке значення виразу $21:a$, якщо $a=3$?

- Який приклад розв'язано правильно?

$$27:3+9=18 \quad 27:3+12=22$$

Гра «Який знак?»

Зміст гри. На дошці приклади без арифметичних знаків. Учитель показує приклади, а учні за допомогою сигнальних карток вказують, який знак потрібно вставити у приклад.

$2 \ 5=10$

$2 \ 9=18$

$16 \ 2=8$

$2 \ 6=12$

$18 \ 2=9$

$8 \ 2=4$

$21 \ 3=7$

$3 \ 5=15$

$27 \ 3=9$

$18 \ 3=6$

$3 \ 4=12$

$9 \ 3=3$

Ігри до уроків образотворчого мистецтва

Введення дидактичних ігор та ігрових ситуацій дає змогу учням початкової школи в більш доступній формі навчитися пізнавати красу навколишнього світу, розширювати і поглиблювати свої пізнавальні інтереси, оволодіти основами образотворчої грамоти.

Гра «Палітра осені»

Матеріал: картки-завдання із вказівкою, які кольори треба змішати, щоб одержати третій, і навпаки: є колір, треба визначити, які два кольори змішали, щоб його одержати.

Зміст гри. Кожен учень одержує картку, на якій він повинен виконати завдання:

А) два зафарбовані прямокутники, наприклад один – жовтий, інший – коричневий, між ними знак «+», а третій прямокутник не зафарбований.

Учні змішують на палітрі два вказаних кольори, одержують третій і зафарбовують ним прямокутник;

Б) прямокутник зафарбований кольором початку осені, наприклад, зеленувато-жовтим, поряд з ним – два не зафарбовані прямокутник, з'єднані знаком «+».

Примітка. Щоб зацікавити дітей, можна створити ігрову ситуацію: дощем змило кольори з деяких осінніх листків (замість



прямокутників використати зображення листків), треба поповнити їх колір.

Гра «В музеї осені»

Матеріал: 5-6 репродукцій осінніх пейзажів, набори цифр (за кількістю репродукцій) для кожного учня.

Зміст гри. Учитель повідомляє, що вранці від Осені надійшов лист: «Дорогі діти! Сьогодні я хочу запросити вас у свій осінній музей. На картинах я зображена різною: веселою і сумною, сонячною і похмурою, золотою і з листками, що облетіли.

Але в музеї картина, яку я дуже люблю. Спробуйте знайти її за моїм словесним описом».

За командою учні піднімають картку із цифрою, що відповідає порядковому номеру репродукції картини, до якої було дано словесний опис.

Гра «Чи знаєш ти дерева?»

До проведення гри (за принципом лото) організовується екскурсія в парк, де діти спостерігають дерева в природі.

Матеріал: набір карток із зображенням дерев: берези, ялини, сосни, дуба, клена, тополі.

Зміст гри. Учні отримують набір карток із зображенням шести дерев. Вчитель попереджає учнів, що виграють уважні і спостережливі. Потім зачитує загадку про одне з дерев, наприклад, про березу, а учні, у кого на картці є зображення берези, повинні закрити його фішкою і т.д., поки вчитель не загадає всі дев'ять загадок.

Учасник гри, який підняв картки з неправильною відгадкою, кладе її в набір, а той, хто відгадав загадку правильно, відкладає свою картку вбік. Виграє той, у кого в наборі не залишиться жодної картки.

Гра «Що буває весною?»

Матеріал: картки із зображенням різних ознак пір року.

Вчитель демонструє картки з ознаками різних пір року, серед яких учні повинні визначити ознаки весни (приліт птахів, танення криги на річках, поява першої травички і т.д.). При показі картки із зображенням ознаки весни учні плещуть в долоні. Якщо учасник гри неправильно визначив ознаку весни, він вибуває з гри. Підсумок гри вчитель підводить індивідуально, так і колективно – по рядах.

Гра-естафета «Ми прикрашаємо ялинку»

Матеріал: три великих аркуші паперу із зображенням неприкрашених ялинок, набір ялинкових іграшок нескладної форми на кожен ряд (ліхтарики, бурульки і т.д.)

Зміст гри. Клас ділиться на три команди-ряди. Кожна команда отримує по однаковому набору ялинкових іграшок, які розподіляються між учасниками. Перед кожною командою на класній дошці – аркуш паперу із зображенням ялинки. За командою вчителя(або коли закінчиться куплет якоїсь новорічної пісеньки) до дошки по одному виходять учні від кожної команди зі своєю ялинковою іграшкою. Кожен учасник має «почепити» (тобто намалювати) свою ялинкову іграшку на ялинку своєї команди. Малюнок виконується простим олівцем. Потім до своїх ялинок підходять наступні три учасники і т.д. Виграє та команда, яка прикрасить ялинку швидко і гарно.

Гра «Домалюй предмет»

Матеріал: аркуші паперу, де на кожному намальовано коло радіусом 4см, кольорові олівці.

Зміст гри. Учитель сповіщає, що на урок завітав гість. Це – Барвінок. Він пропонує цікаву гру.

Барвінок. Діти, зараз я покажу вам свій малюнок. Це коло. Спробуйте відгадати, що я хотів намалювати за допомогою кола і відтворіть це на своїх листках. Тільки коло не можна збільшувати і зменшувати

Діти домальовують коло. Не всі відразу здогадуються, як потрібно зображати предмет, використовуючи готову форму кола, бувають помилки. І тоді Барвінок вказує на помилки, допомагає переробити роботу. Коли малюнки майже готові, він підбиває підсумок: «Правильно, все це я й хотів намалювати!». Малюнки у всіх вийшли різні: тут є повітряна куля, обличчя клоуна, курчатко, зайчик, вишня, помідор, колесо, торт та інше. Барвінок додає: «Просто я такий хитрий, що одного кола мені було мало».

Гра «Король-пензель»

Матеріал: малярна щітка, на її ручці намальовано (або зображено способи аплікації з кольорового паперу) очі та рот, а ворс – це волосся.

Зміст гри. *Учитель.* У тридев'ятому царстві жив собі Король-пензель і мав він багато синів-пензликів. Їм дуже подобалося малювати, і тому вони вирушили до школи, щоб разом з дітьми

створювати гарні помилки. Та незабаром три пензлики повернулися додому в сльозах.

Далі вчитель одночасно виступає в трьох ролях: себе, Короля-пензля і одного із скривджених синів.

Король. Чому ти плачеш?

Пензлик. Ваша величносте! До поганих дітей я потрапив у школі. Вони опускали мене у фарбу аж до середини металевої частини (учитель показує, як глибоко пензлик занурювали). Залило очі, рот. Ой лишенько, помийте мене, будь ласка, швидше. (Класовод миє пензлик і продовжує від його імені.) Мене треба занурювати лише до половини ворсу (показує, як саме). Коли у фарбі тільки моє волосся, мені зовсім не боляче: я все бачу і добре малюю. Не забувайте віджимати зайву фарбу об край скляночки.

Учитель. Діти, а як ви ставитиметеся до своїх пензликів? Так, обережно опускатимете у фарбу, а потім виводитимете їх на прогулянку аркушем паперу.

Гра «Хоровод фарб»

Матеріал: маски-окуляри і комірці, пофарбовані у різні кольори.

Зміст гри. Клас ділиться на три команди, учитель – ведучий. Усі діти одягають маски-окуляри і комірці. Кожна маска – певна фарба. Виграє та команда, яка швидше і точніше виконує завдання ведучого.

Ведучий. Починається гра.

Я хотіла б малювати,

Але не знаю, як почати.

Фарби-маски, де ви?

Діти. Ми – тут!

Ведучий. Я візьму три фарби основні,

Ці фарби – не прості,

З них складається всі інші.

Де ж ці фарби основні?

Учитель спостерігає, з якої команди швидше вибіжать до дошки три основні фарби – червона, жовта, синя.

Ведучий. Якщо червона з жовтою подружаться, яка нова фарба утвориться? Ведіть сюди подружку свою!

Червона і жовта фарба виводить оранжеву фарбу. Учитель відзначає, хто це швидше зробив, і зараховує команді очко.

Ведучий. Якщо жовта з синьою подружаться, яка нова фарба утвориться? Ведіть сюди подружку свою!

Теплі фарби!

Дружно за руки взялися,
Нахилились, посміхнулися,
Повернулися, розійшлися.
Холодні фарби!

Дружно за руки взялися,
Нахились, посміхнулись,
Повернулися., розійшлися.
А тепер усі станемо в коло.

Діти утворюють три кола. Діти під музику водять танок. Учитель відзначає команду-переможцю, гравці якої жодного разу не переплутали правила змішування кольорів і добре знають кольоровий спектр.

Гра «Художники-чарівники»

Зміст гри. Спочатку вчитель вводить дітей в ігрову ситуацію.

- Ми всі художники-чарівники, творимо на папері чудеса, творимо на папері чудеса. Зараз я вам покажу, як це робиться. У мене два листи паперу. Це – звичайний папір, а цей – змочений чарівною водою. У вас на партах стоїть у склянках чарівна вода.

Я беру папір, змочений чарівною водою (папір повинен знаходитися на стадії висихання), пензликом малюю три пелюстки малиноюю фарбою (кольори будуть розпливчастими), потім – три пелюстки фіолетовою фарбою. Бачите, як кольори впливають один на другий. Ось і вийшли чарівні квіти.

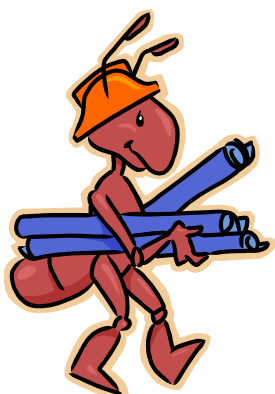
Тепер давайте зробимо папір чарівним. Візьміть пензлик і опустіть у воду та змочіть ним папір. Покладемо пензлик, держіть руки над папером, закрийте очі і повільно рахуйте: «Раз, два, три, папір чарівний, дивись!». Так треба сказати двічі-тричі. Учні повторюють чарівні слова, а папір тим часом підсихає.

- Тепер ми можемо створювати чарівні квіти. Візьмемо тоненький пензлик, вмокнемо у жовту фарбу, промалюємо три пелюстки жовтою фарбою, три пелюстки червоною фарбою, потім намалюємо зелень.

Ще сьогодні ми з вами зобразимо гілки ялинки і пухнасту ялинку. Згадайте, як ми малювали прикладанням пензлика? Знову робимо наш папір чарівним. Тоненьким пензликом візьмемо зелену фарбу і робимо прикладання так, як ростуть голки на ялинці. Фарба розпливається і гілочка стає пухнастою. Таким же способом будемо малювати ялинку.

На прикріпленому до дошки папері, вчитель показує, як прикладати пензлик, щоб вийшла маленька ялинка. Наприкінці уроку підбиваю підсумок робіт. Діти дивляться, у кого вийшли незвичайні квіти на папері.

Дидактичні ігри на уроках трудового навчання

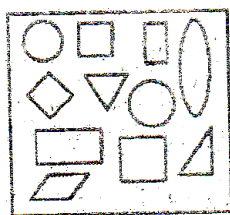


Дидактична гра на уроках трудового навчання – це поєднання елементів навчання з радісною для дітей ігровою діяльністю. Пропоновані нами ігри мають пізнавальний, творчий зміст і, на нашу думку, зможуть зацікавити дітей, сприятимуть застосуванню набутих знань на практиці.

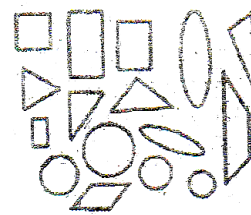
Гра «Хто швидше?»

Завдання гри. Команди одержують трафарет (а)

і набір шаблонів геометричних фігур (б). За визначений час гравці мають закласти трафарет відповідними шаблонами.



а



б

Гра «Віднайди»

Завдання гри – 1. Команди одержують невеликі аркуші паперу, на яких зображено товсті лінії (прямі або криві), (б). Гравці повинні згрупувати ці аркуші за відповідними операціями (а).

розрізати	надрізати	відрізати	вирізати
-----------	-----------	-----------	----------

а

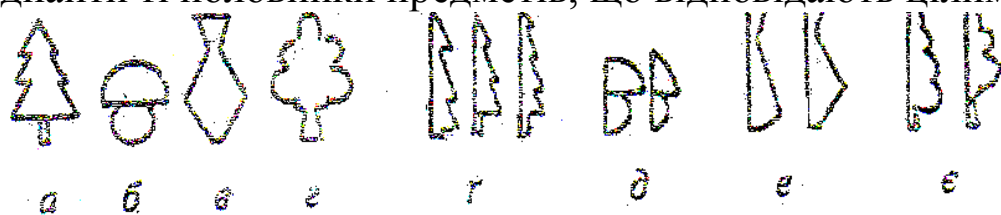


б

Завдання гри – 2. Команди отримують різні предмети, що вирізані з паперу. Гравці повинні віднайти ті, які є симетричними.

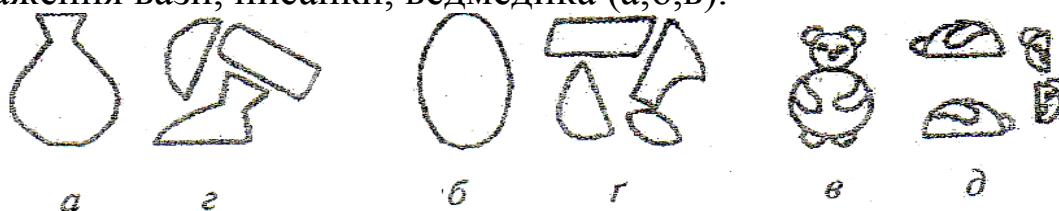


Завдання гри – 3. Команди отримують предмети, що вирізані з паперу (а-г) і набір половинок предметів (г – є). Гравці повинні віднайти ті половинки предметів, що відповідають цілим.

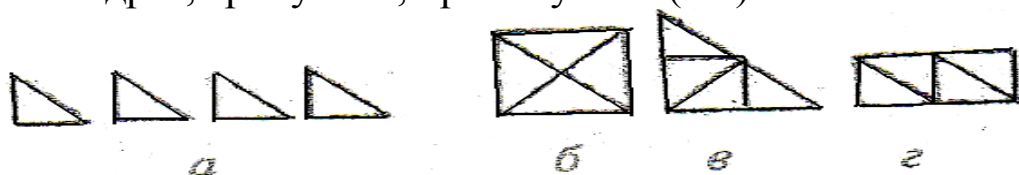


Гра «Склади ціле за частинами»

Завдання гри – 1. Команди отримують набір картонних шаблонів (г,г,д). гравці повинні скласти з цих частин площинне зображення вази, писанки, ведмедика (а,б,в).

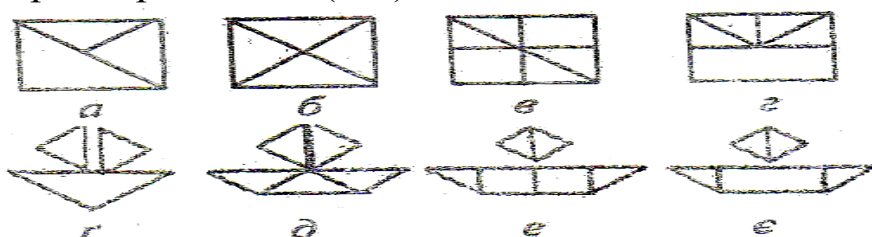


Завдання гри – 2. Команди отримують набір шаблонів прямокутних трикутників (а). Гравці повинні із чотирьох трикутників скласти: квадрат, трикутник, прямокутник (б-г).



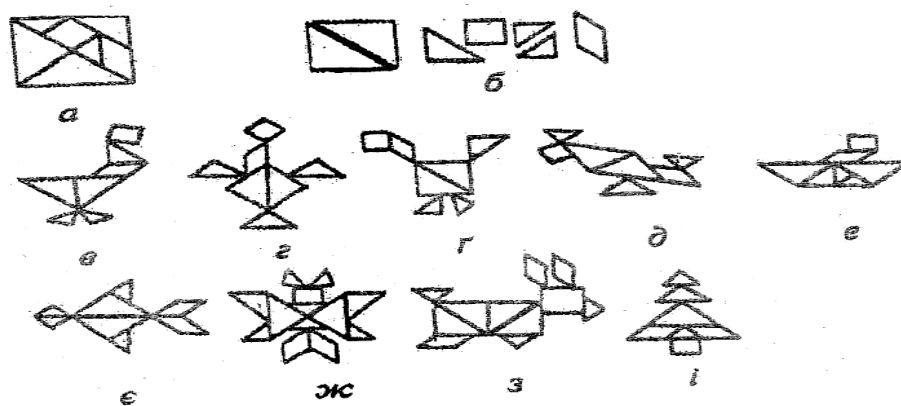
Гра «Мій вітрильник»

Завдання гри. Команди отримують по чотири картонні квадрати (а-г). Гравці повинні розрізати їх по відповідних лініях і скласти з цих частин чотири вітрильники (г- є).



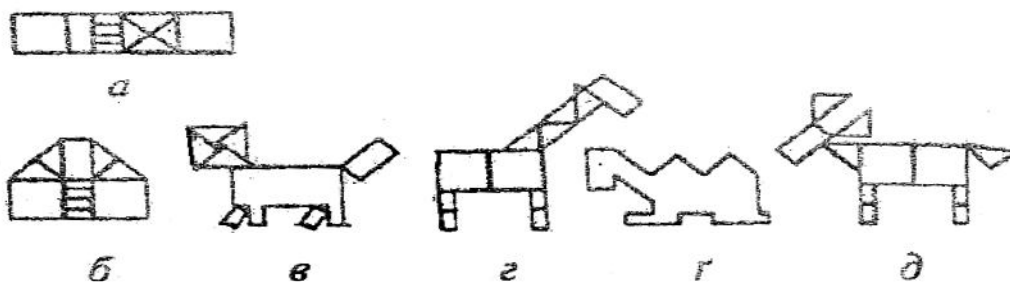
Гра «Танграм»

Завдання гри. Команди отримують два картонні квадрати (а). Гравці повинні розрізати їх по відповідних лініях (б) і скласти з цих частин якнайбільше площинних зображень предметів (в-і).



Гра «Незвичайний килимок»

Завдання гри. Команди отримують паперові смужки (а). Гравці повинні розрізати їх по відповідних лініях і скласти з цих частин якнайбільше площинних зображень предметів (б-е).



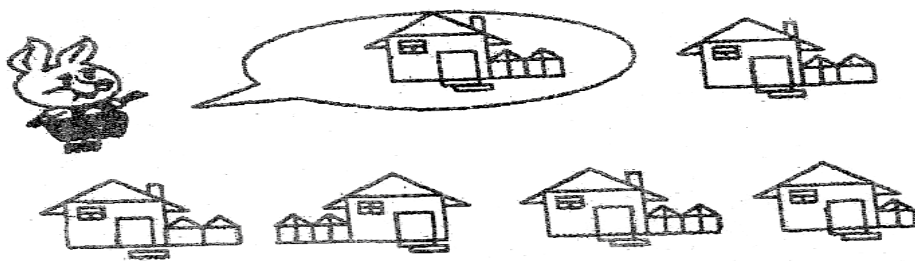
Гра «Чарівний круг»

Завдання гри. Команди отримують шаблони кругів (а). гравці повинні розрізати їх по відповідних лініях і скласти з цих частин якнайбільше площинних зображень предметів (б-д).



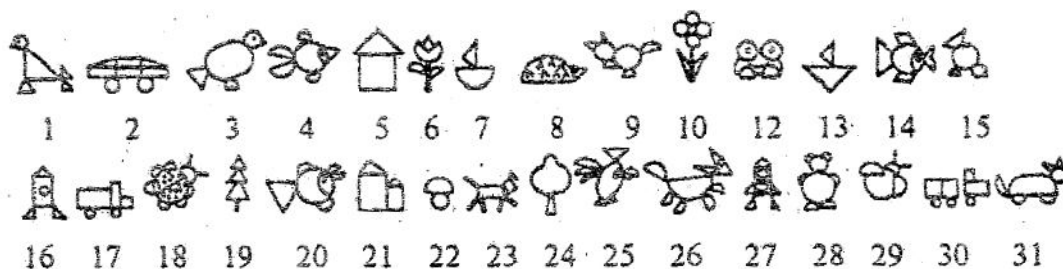
Гра «Знайди будинок»

Завдання гри. На дошці вчитель вивішує малюнок, на якому зображено будиночки. Гравці повинні віднайти будиночок П'ятчка і виготовити з кольорового паперу його аплікацію.



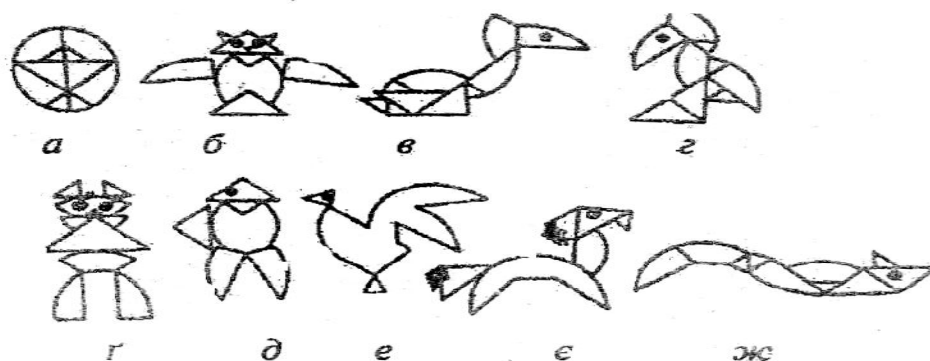
Гра «Віднайди»

Завдання гри. Команди отримують окремі малюнки або аплікації різних предметів. Гравці повинні відібрати предмети, на яких зображено: засоби транспорту, будівельні споруди, тварин, комах, рослини. (Вчитель може запропонувати школярам виготовити аплікації обраних предметів).



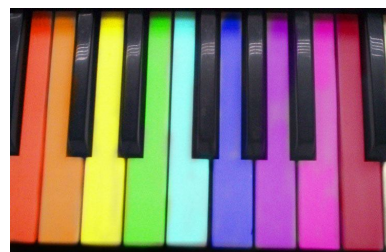
Гра «Колумбоване яйце»

Завдання гри. Команди отримують по декілька шаблонів овалів (а). Гравці повинні розрізати їх по відповідних лініях і скласти з цих частин якнайбільше площинних зображень предметів (б-ж).



Ігри на уроках музики

Гра – це такий вид діяльності, в якому важливим компонентом є не тільки результат, скільки сам процес, де поєднуються інтелектуальне напруження з



незвичайною емоційною атмосферою, яка нерідко посилюється перевтіленням в ту чи іншу роль. Головна риса гри – двоплановий характер діяльності учнів (реальний і уявний). Викладені деякі музичні ігри, спрямовані на розвиток зосередженості та швидкості реакції, слухової уваги, почуття ритму, музично-творчих здібностей, на формування здатності до емоційної ідентифікації, навичок і умінь емоційно сприймати музику, на виховання доброзичливого ставлення до однокласників, активності, сміливості.

Гра «Яке дзеркальце краще?»

Хід гри. Вибираємо серед учнів ведучого з допомогою лічилки, наприклад:

*Нещодавно – ви не чули? –
Суперечка вийшла в нас,
Хто затіяв, вже забули,
Але вогник дружби згас.
Може, гра у добрий час
Знов здружити зможе нас?*

Ведучий під музику виконує ритмічні (танцювальні) рухи, стараючись показати мімікою відповідні емоції, решта уважно дивиться на нього та «віддзеркалює» його рухи. Цю гру можуть супроводжували такі музичні твори: український народний танець «Козачок», «Полька» М.Глінки, «Веселий музикант» А.Філіпенка. Ведучий, у свою чергу, дивиться у «дзеркальця», потім усім дякує. Тому, хто більше йому сподобався, він співає «вдячну пісеньку».

Гра «Веселі звірята»

Хід гри. Діти одягають маски зайчиків, ведмедиків та інших звірят. Вчитель пояснює правила гри: якщо музика звучить у нижньому регістрі, повільно й голосно, «ведмедики» крокують, важко перевалюючись у різні боки. Коли музика лунає в середньому регістрі, голосно й весело, «зайчики» починають радісно стрибати. Якщо музика звучить тихо, нешвидко, «кошенята» лагідно муркочуть, лащатся одне до одного. Усі разом вирушають в уявний ліс, де зустрічають різних лісових «звірят», які мають привітати одне одного. Інсценізацію бажано доповнити співом нескладних мелодій. Зустрівши у лісі, звірята радіють і співають «Пісню зустрічі»:

*У день такий чудовий
Зустрілися ми знову.*

- Я радий, що знов бачу вас.
- Радіє весь наш дружній клас.
У день такий чудовий
Зустрілися ми знову.
Бажаємо вам успіхів
І гарного здоров'я!

До цієї гри пропонуються такі музичні твори: «Народний танець» М.Дремлюги, «А я рак-неборак» А.Коломійця, «Гумореска» В.Косенка, «Коломийки О.Лазаренка тощо.

Гра «Сміливий вершник»

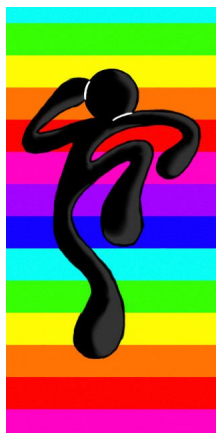
Хід гри. Хтось із учнів (найменш сміливі) виразно читає віршик, написаний на плакаті:

*Я конем пишаюсь,
Він летить, як вітер.
Дожену на ньому я
Всіх коней на світі!
На край світу я піду,
Треба поспішати.
Хто потрапив у біду?
Буду виручати!*

Потім пропонуємо учням уявити, що вони скачуть на конях, аби допомогти комусь. Лунає музичний твір «Сміливий вершник» Р.Шумана. Бесіду щодо нього доцільно спрямувати таким чином:

- Чи встигли ви своєчасно прибути туди, де чекали на вас?
- Хто бува сміливим і виручив людину з біди?
- Як музика допомогла вам доїхати і зробити благородний вчинок?

Заохочуємо дітей.



Гра «Застигла музика»

Хід гри. Діти уявляють, що потрапили на королівський бал, і під музику виконують різноманітні танцювальні рухи. Раптом за знаком короля (вибраний заздалегідь учень) музика припиняється, і діти повинні застигнути в позі, яка виникла перед зупинкою музики. Тих, хто після зупинки музики продовжував танцювати або зупинився передчасно, король доброзичливим жестом запрошує сісти і відпочити. Гра триває доти, доки залишиться тільки один гравець, який і стає переможцем. Від

короля він отримує «титул», право обрати собі до кінця уроку напарника по парті, а також право замовити улюблений музичний твір.

Можна використовувати такий музичний матеріал: «Полонез A-dur» Ф.Шопена, «Італійська пісенька», «Мазурка» П.Чайковського, «Вальс» О.Гречанінова, «Ліричний вальс» Д.Шостаковича, «Полька» І.Ковача, «Старовинний танець», «Повільний вальс» Д.Кабалевського.

Гра «Фея бадьорого настрою»

Хід гри. Під звучання бадьорої, ритмічної музики (наприклад, українська народна пісня-танок «Ой, лопнув обруч» або «Скерцино» В.Косенка) до учнів підходить дитина з «Чарівною паличкою. Це – Фея бадьорого настрою. Вона промовляє такі слова:

В цей ранковий добрий час

Музика прийшла до нас.

В нас енергію вселяє,

І на працю надихає.

Фея проходить повз рядки, доторкаючись до плеча тих, хто цього потребує.

Подивилися на мене,

Посміхнулися усі.

Хто готовий до роботи?

Хто бадьорий?... Молодці!

Іноді буває навпаки: діти надто збуджені. В такому разі доцільно провести іншу гру.

Гра «Фея спокійного настрою»

Хід гри. Під звучання неквапливою, тихої музики (наприклад, «Колискова» Я.Степового або «У старовинному стилі» С.Людкевича) до учнів підходить Фея спокійного настрою та промовляє (або проспівує):

В цей ранковий добрий час

Музика прийшла до нас.

Тиха, лагідна, хороша.

Заспокойтеся, я прошу.

Фея доторкається «чарівною паличкою» до дітей, які повинні відразу ж заспокоїтися.

Музика така приємна,

*Мов блакитна річка лється
Хай до кожного із вас
Хтось по-доброму всміхнеться.*

Гра «Три подружки»

Хід гри. Діти слухають музичні п'єси Д.Кабалевського «Пустунка», «плаксійка» і «злюка», дають оцінку злості та плаксивості, порівнюючи з добрим настроєм пустунки. Троє учнів домовляються (за дверима класу), роль якої дівчинки вони виконуватимуть, а решта дітей повинні здогадатися за мімікою, пантомімікою та музикою, кого з трьох подружок ми бачимо

Інший варіант гри: учні мають впізнати трьох подружок без музичної підказки.

Ще один варіант гри (ускладнений): кожна героїня розповідає про себе цікаву історію, яка б підходила до музичної характеристики, а потім спільно аналізуємо творчу роботу дітей.

Гра «День народження»

Хід гри. Дитина, в якій сьогодні (або нещодавно був) день народження, звертається до однокласників, висловлюючи те, що її найбільше вразило: чиясь підтримка, допомога або навпаки. Якщо іменник відчуває, що образив когось, то вибачається перед ним. Однокласники мають адекватно відреагувати на виступ іменника, а також висловити йому добрі побажання. Атмосфера цієї гри лагідна і приємна, її особливість в тому, що усі слова супроводжуються піснями, віршами, танцями. Усі подарунки мають бути музичними. Іменинник має право замовити для слухання улюблений музичний твір, пограти на будь-якому інструменті. У кінці гри бажаючі прогнозують іменинника (у художній формі), спільно виконується улюблена пісня.

Гра «Чим зможу – допоможу»

Хід гри. Кілька дітей розглядають картинки, на яких зображені люди (казкові герої) з різним виразом облич. Кожному з цих учнів пропонується передати цей вираз власною мімікою. Решта визначає, які почуття передають учні. Далі класу пропонується:

- визначити, чи точно учень передав почуття порівняно з картинкою;
- прокоментувати ситуацію, в яку потрапила людина, зображена на малюнку;
- скласти (або пригадати) мелодію, що відповідає малюнку;
- пояснити, яку участь взяв би кожний у ситуації, що склалася.

Наприклад:

- *Гнів – заспокоїти: «Не треба хвилюватися, це можна виправити»;*
- *Горе – поспівчувати: «Мені дуже шкода, що...»;*
- *Радість – поділити: «Я такий радий за тебе...»;*
- *Страх – підтримати: «Не бійся, я буду поруч»;*
- *Біль – співчувати та підтримати: «Потерпи трохи, незабаром біль пройде».*

Далі під відповідну музику розігрують міні-сценки за загаданими картинками.

Ігри з предмету "Я і Україна"

Гра «Дружня допомога»

Ігровий задум. Герої заблукали, їх необхідно повернути у мультфільм або казку.

Правила гри: один учень виходить до дошки і описує зовнішній вигляд казкового героя або персонажа мультфільму, не називаючи його. Усі інші повинні відгадати, хто це. Той, хто здогадався першим, описує наступного героя.



Гра «Нечепури і чистюлі»

Ігровий задум. До нас у клас завітала Лялька-Нечепура. Допоможіть їй стати охайною.

Правила гри. Під музичний супровід учні передають один одному м'яч; коли музика затихає, той, у кого залишився м'яч, підходить до ляльки і «допомагає» їй стати охайною: розповідає, що потрібно зробити (розчесатися, переодягтися у чисте, вмитися) і сам виконує ті дії, які називає.

Гра «Теплі слова для родини»

Ігровий задум. Петрик (Марійка) дуже любить свою родину, але не вміє звертатися до них так, щоб їм було приємно. Давайте навчимо його (її) говорити ласкаві слова.

Правила гри: клас поділений на три команди: перша складає ласкаві слова про маму і тата, друга – про бабусю і сестру, третя – про дідуся та брата. Перемагає команда, яка складе найбільше ласкавих слів.

Гра «Чарівні зірочки Феї»

Ігровий задум. До нас сьогодні прилетіла фея і в декого на парті залишила чарівні сліди (зірочки). Вона попросила, щоб ці учні нагадали нам про професії, які ми розглядали сьогодні, а всі інші уважно слухатимуть, чи правильно виконується завдання феї.

Правила гри: учні, які отримали зірочки (їх непомітно підклав учитель), по черзі витягують картку з професією і розповідають усе, що знають про неї, інші можуть доповнювати.

Гра «Працьовиті ручки»

Ігровий задум. У мене на столі є пара чарівних рукавичок. Кожний, хто їх одягає, стає працюючим. Той, у кого вони опиняться, розповість, чого він навчався робити самостійно.

Правила гри: під музичний супровід учні передають один одному рукавички. Той, у кого вони опиняться, коли музика затихне, вдягає рукавички і розповідає, чого він навчився робити самостійно.

Гра «Розумні сніжки»

Ігровий задум. Сьогодні ми пограємо у сніжки, але не звичайні, а «розумні», які вміють задавати запитання..

Правила гри: учнів поділено на три команди (може більше); кожній команді по черзі вчителька кидає «сніжку» із запитанням. Якщо учні відповідають – отримують бал, не відповідають – кидають цю «сніжку» наступній команді. Виграє команда із найбільшою кількістю балів.

Гра «М'яч»

Ігровий задум. М'яч «приносить» гарні та погані вчинки.

Правила гри: учні стають у коло, вчитель кидає комусь м'яч і називає вчинок. Якщо вчинок ввічливий, учень ловить м'яч, якщо неввічливий – відбиває його.

Гра «Допитливий міліціонер»

Ігровий задум. Назвати міліціонерів свою домашню адресу.

Правила гри: учні в парах (хто з ким сидить) отримують ролі міліціонера та загубленої дитини. Дитина розповідає міліціонерів свою адресу. Потім учні міняються ролями.

Гра «Переплутаний одяг»

Ігровий задум. Хтось переплутав місцями одяг, який носили українці раніше, і той, що носять зараз.

Правила гри: учнів поділено на дві команди, перша шукає національний одяг, друга – сучасний одяг. Перемагає та команда, яка жодного разу не припуститься помилки і не переплутає свій одяг.

Гра «Впіймай неправильне»

Ігровий задум. Потрібно «впіймати» неправильні твердження.

Правила гри: вчитель читає твердження, правильне учні пропускають, а чуючи неправильне плескають у долоні. Орієнтовні твердження: Наша Батьківщина – Україна; столиця України – Москва; найголовніша річка нашої держави – Дністер; головна вулиця нашої столиці – Хрещатик; ми святкуємо День Незалежності 1 січня і т.д.

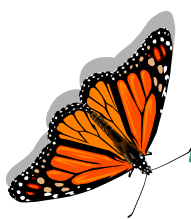
Гра «Слова ввічливості»

Ігровий задум. Вікторина «Слова ввічливості».

Правила гри: клас поділений на три команди, вчитель задає запитання кожній команді, учні хором відповідають. За правильну відповідь отримують один бал. Перемагає команда із найбільшою кількістю балів.

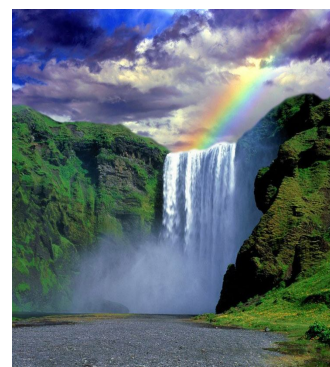
Запитання для вікторини:

- ці слова ми кажемо, побачивши когось зранку;
- так ми вітаємося вдень;
- зустрівшись із кимось увечері, ми говоримо...;
- коли братик лягає спати, ми скажемо...;
- яке чарівне слово треба казати, коли щось просимо;
- що ти скажеш, коли тобі хтось допоміг;
- що треба сказати, якщо ненароком наступив комусь на ногу;
- а якщо ти запізнився на урок;
- як ви будете прощатися.



Ігрові завдання з природознавства

К.Д.Ушинський радив зробити серйозне навчання цікавим, вважаючи це одним з найважливіших завдань навчання. Під час ознайомлення дітей з природою досить часто



використовують різні види ігор.

Ігри викликають у дітей задоволення, підвищують емоційний тонус, сприяють формуванню у них уявлень про об'єкти природи, їх якості, виховують позитивне ставлення до природи. Надзвичайно важлива роль ігор у закріпленні, систематизації та узагальненні знань про природу. Ігри сприяють підвищенню ефективності навчання з природознавства у дітей молодшого шкільного віку.

Гра «Впізнай мене»

Хід гри. 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".

Гра «Я дерево»

Хід гри. Гравець розповідає про листочки, плоди, кору, квіти свого дерева. Інші гравці впізнають, що це за дерево.

Гра «Дерева і кущі»

Хід гри. 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. Учні, що помилились, виводять з гри.

Гра «Живий календар»

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

Гра «12 місяців»

Хід гри. Гравці, що є "місяцями" розповідають про себе. Інші гравці відгадують цей місяць.

Гра «В кого дітки з цієї гілки»

Хід гри. Під час екскурсії діти збирають плоди і насіння дерев і кущів (наприклад: сосни, ялини, дуба, каштана, клена, горіха, горобини...).

Гра «Хто далі пролізе?»

Хід гри. 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.

Гра «Вершки та корішки»

Хід гри. 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.

Гра «Колекціонери»

Хід гри. Діти в класі діляться на групи. Одні «колекціонують» назви хижих тварин, інші – травоїдних, третя – всеїдних (учні записують у зошитах назви тварин, потім підбивають підсумки, визначають переможця-колекціонера у кожній групі).

Гра, звичайно, може мати кілька варіантів. Можна «колекціонувати» перелітних і зимуючих птахів, диких і свійських тварин тощо.

Гра «Допоможіть кожному потрапити додому»

Хід гри. Грає двоє дітей чи дві команди. Вони отримують картинки з зображенням тварин та їх житлом. За сигналом потрібно правильно розкласти картинку тварини і напроти його будиночок. Хто перший правильно це зробить, той і переможець.

Обладнання: два комплекти малюнків.

барліг - ведмідь;

жаба - вода;

риба - акваріум;

птах – гніздо

собака - будка;

білка - дупло;

шпак - шпаківня;

нора - миша.

бджола - вулик;



Гра «Хто краще запам'ятав?»

Хід гри. Розповідь учителя про користь птахів.

Вірш К.Приходько «Лісова бригада».

У лісі сталася біда –

Гусінь листя об'їда:

І на дубі, і на клені,

І на ясені зеленім.

Солов'ї, шпаки, синиці

Вмить злетілись, як годиться,

І давай сурмить тривогу:

- Гей, пташки! На допомогу!

Діти мають назвати дерева, що постраждали від шкідників, птахів, які врятували ці дерева. Зробити висновок про користь, яку вони приносять деревам; встановити причинно-наслідковий зв'язок. Хто правильно відповість отримує фішку.

Гра «Обери правильну дорогу»

Хід гри. Дитина має визначити, якою стежкою вона пройде і пояснити свій вибір.

1 варіант. Пропонуються три стежки. Якщо піти першою - можна потоптати конвалії, якщо другою - наступити на мурашник. Посередині третьої-горить багаття.

Висновок: що мають робити учасники гри:

іти третьою стежкою, але спочатку загасити багаття.

II варіант. Слід обрати дорогу. На першій розташований завод — тут забруднене повітря. На другій рухається багато транспорту. Третя дорога — алея з густо насадженими деревами.

Висновок, що мають зробити учасники гри:

найкраще йти третьою дорогою, оскільки тут дихатимеш чистішим повітрям і можеш послухати спів птахів.

Гра «Павутинка»

Хід гри. Вчитель розподіляє ролі, кожній дитині прикріплює таблички з відповідними малюнками. Діти стають у коло, один з них тримає клубок ниток і розпочинає гру. «Я липа, мені потрібне сонце?» Далі продовжують по черзі: «Сонце називає повітря», «Повітрям дихає білочка», «Білочка їсть горішки ліщини», «На ліщині живуть комахи», «Комах їдять жаби», «Жаб поїдають лелеки», «Лелеки приносять користь людям», «Людям потрібне сонце».

Перший гравець тримає кінець нитки, а клубок кидає «Сонцю», потім мандрує до «Повітря», «Білочка», «Ліщина», - і так доки всі гравці не будуть взаємозв'язані між собою клубком.

Гра «Чи буває так?»

Мета: розвивати логічне мислення, уміння помічати непослідовність у судженнях.

Правила гри: хто помітить небилицю, повинен довести, чому так не буває.

Хід гри: вчитель пояснює правила гри: я вам розповім вірш (або оповідання). Ви повинні помітити те, чого насправді не буває. Доведете, чому так думаєте, після того як я закінчу.

Небилиця.

Що у зими на порозі
Цвітуть маки на морозі.
А у літа на печі
Замерзають калачі.
А у весни в кінці поля
Листя скинула тополя.
А в осені коло стежки
Вбрались верби у сережки.
А ми стали коло хати
Та й не можем розібрати, -
Кому іти рибу насти,
Кому воду в коти класти,
Кому піски молотити,
Кому сніги волочити.

Учитель зачитує по два рядки, а діти пояснюють, чого насправді не буває.

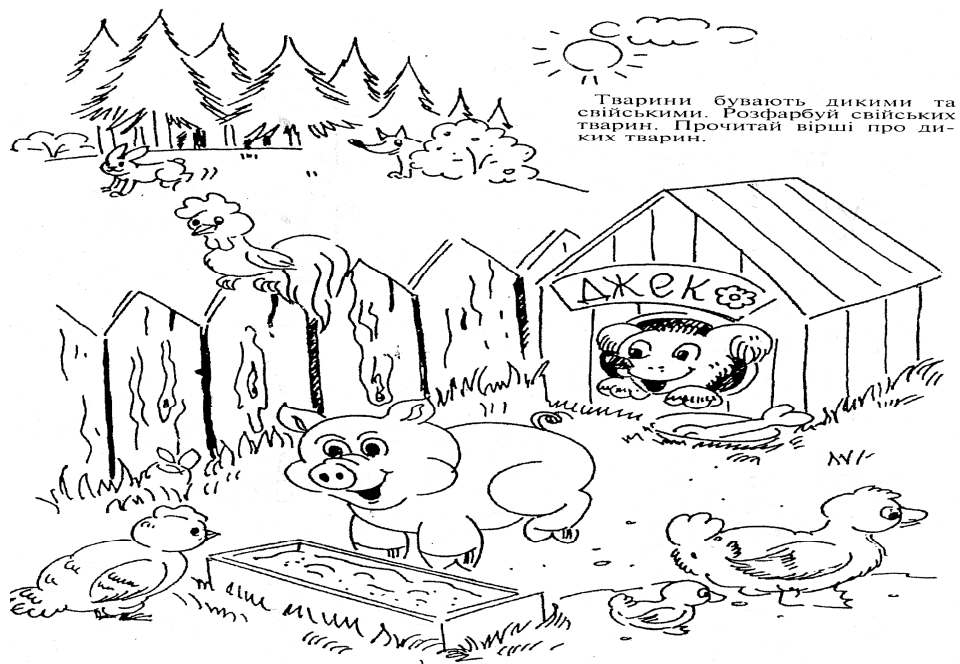
Ігрове завдання «Жива і нежива природа»

Рослини, тварини, птахи та комахи є частиною природи.



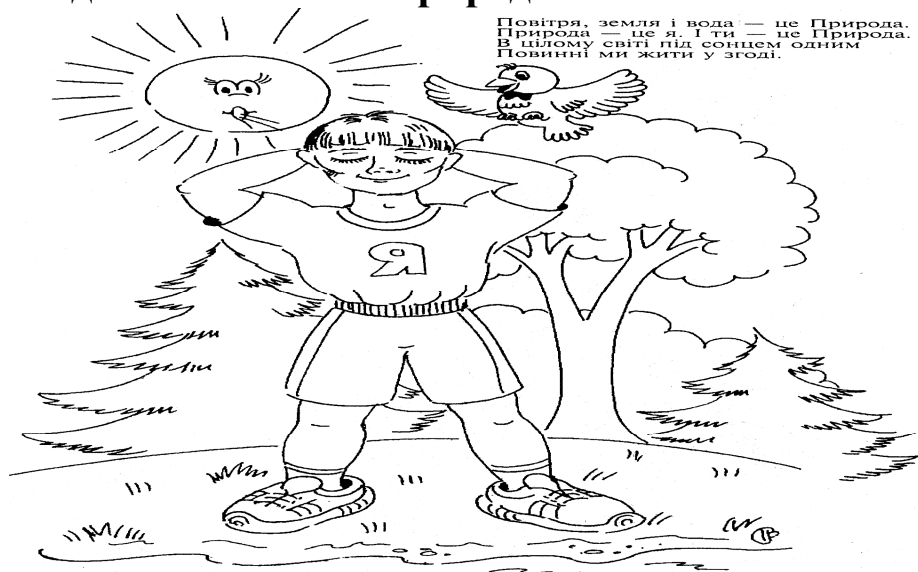
Розфарбуй предмети, які належать до живої природи.
Чому жива природа така яскрава та радісна?

Ігрове завдання «Свійські і дикі тварини»



Як розмовляють ці тварини?

Ігрове завдання «Частина природи»



1. Чим приваблює тебе природа?
2. Розкажи про свої враження від поїздки до лісу.
3. Закрий очі, вдихни повітря і згадай ті аромати, які тебе оточували в лісі.

Ігрове завдання «Добрі справи».

Рідним та дитина мила,
Що дарма не тратить сили.



Яку корисну справу зробили хлопчик з татом?

Які птахи першими прилітають з вирію?

Як птахи віддячать людям за турботу?

Гра «Естафета»

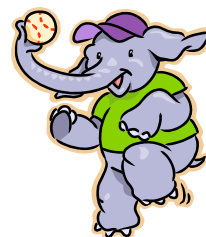
Хід гри. Це звичайне змагання між двома командами (можна назвати їх, скажімо, «Цибулька» і «Бурячок») – хто більше запише на дошці назв тварин даного виду, наприклад, шкідників-комах (короїд, колорадський жук, білан капустяний, яблунева плодожерка, попелиця, хрущ тошо.)



Ігрові завдання з основ здоров'я

Гра-виручалочка «Чарівна щіточка»

Хід гри. Одного разу Сашкового друга Миколки заболів зуб. Сашко Сказав: «А в мене зуби ніколи не болять. У мене є чарівна щіточка. Моя мама розповіла мені її історію.



Щіточку ще дуже давно придумала первісна людина. Вона зробила її зі звичної палички, але з розпушеним кінцем.

У наш час, приміром, в Індії на базарах продають такі щітки з гілок особливого дерева. І тільки перегодом люди винайшли різні гарні щіточки.

Є спеціальні правила, за якими потрібно чистити зуби. Починати слід з кутніх зубів. Спочатку почистити їх з середини, а

потім ззовні – щіточкою вгору-вниз, вгору-вниз. Так чистять стіночки зубів. А верхівки чистять колами або петельками. Верхні зуби потрібно чистити знизу догори, нижні згори донизу. А після цього слід подбати й про саму щіточку – помити й поставити її в спеціальну підставочку. Нехай, мов той санітар на посту, чекає на свого господаря» (*Діти імітують усі рухи*).

Рольова гра «Лікар – пацієнт»

Хід гри. Обирається лікар, який буде досліджувати пацієнта, ставити йому запитання, виконувати певні дії, щоб дізнатися про стан фізичного здоров'я пацієнта. Клас оцінює, хто краще виконав роль лікаря.

Гра «Побажай здоров'я»

Хід гри. Кожний народ цінує здоров'я. Народні знання про здоров'я зберігаються у словах вітання і прощання. Пригадайте такі слова, побажайте здоров'я одне одному (*перемагає пара, яка пригадає більше таких слів*).

Гра «Ми – різні»

Хід гри. Педагог, який виконує роль ведучого, ставить запитання:

- *Хто з нас найвищий?*
- *Хто з нас найменший?*
- *У кого найтемніше (найсвітліше) волосся?*
- *Чиє волосся прикрашене бантом (двома бантами)?*
- *У кого на одязі гудзики?*
- *У кого є одяг червоного (синього, зеленого та ін..) кольору?*
- *Хто з нас має однакове взуття тощо?*

Гра «Вибери мене»

Хід гри. У дітей – картки з малюнками різних продуктів харчування.

Вчитель дає завдання: «Виберіть продукти, корисні для зубів (кісток, очей, шкіри, боротьби з інфекцією тощо).» Діти підіймають картки або виходять з картками на середину класу і аргументують свій вибір.

Гра-інсценізація «Ми дружимо з розпорядком дня»

Хід гри. Кожна дитина говорить на вушко дорослому, що вона буде показувати. Решта дітей, дивлячи на виконавця, відгадують і називають цей момент розпорядку дня: ранковий туалет, гімнастику,

заняття, фізкультурні хвилини, прогулянки, виконання домашніх завдань, допомога по господарству, підготовка до сну...

Гра «Юний кухар»

Хід гри. Для гри слід підготувати малюнки із зображенням продуктів харчування або картки з їхніми назвами. Діти повинні «приготувати» кашу, «зварити» борщ тощо. Можна вибрати «кухаря», який знаходив би картки із назвами продуктів, потрібних для приготування тієї чи іншої страви.

Ігрове завдання «Вода – джерело здоров'я»

В воді купайся, повітрям витирайся, сонцем умивайся та з хворобою не знайся.



Навіщо миється людина?

А як вмиваються тварини та рослини?

В яких творах прославляється вода?

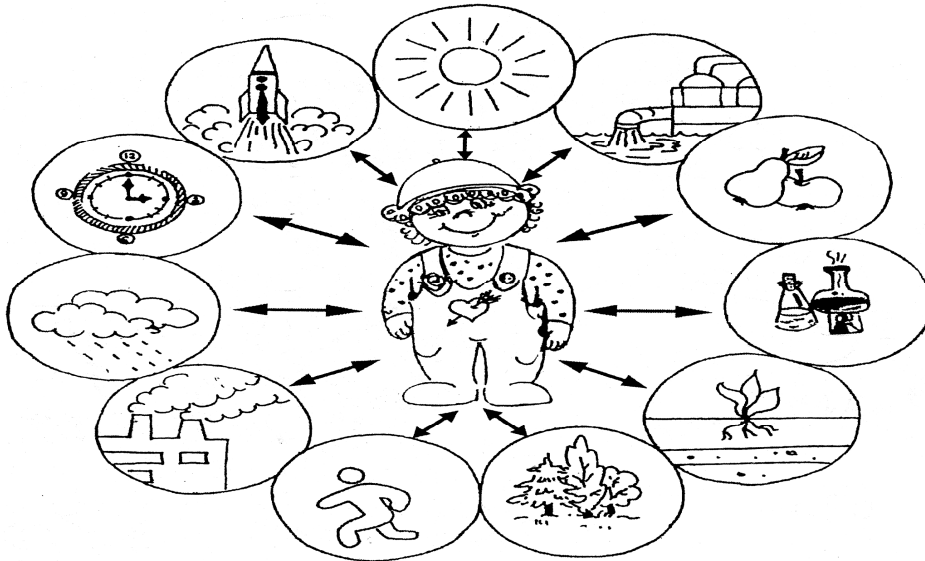
Ігрове завдання «Моє дерево».



Пусти мене мити
В лісі порозяти,
У білій берізоньки
Здоров'я спитати.

Намалюй своє дерево, яке дає тобі силу та здоров'я.

Ігрове завдання «Знайди тайну подвійного»



Вияви та поясни суперечність в малюнках, знайди, що в них добре, корисне, а що шкідливе.

Гра «що змінилося?»

Хід гри. Запишіть на аркуші назви дорожніх знаків, що розглянули. Хто більше напише, той і переможе. Потім діти заплющують очі, учитель змінює деякі знаки місцями, дає сигнал. Діти повинні сказати, що змінилося.

Ситуаційна гра «Дії під час пожежі»

Хід гри. Учитель поділяє учнів на групи по 5-6 осіб. Кожна група має придумати ситуацію, до якої потрібно скласти план дій. Проводиться інсценізація ситуації.

Список використаних джерел

1. Белік Л.М. Гру покличу на урок // Розкажіть онуку. – 2001. - №1 С.7.
2. Бурмай І.І. Цікаві завдання вправи на уроках рідної мови // Розкажіть онуку. – 1999. - №10. – С.28.
3. Геруля Г. Літературознавча концепція – основа літературного розвитку школярів // Початкова школа. – 2010. - №3. – С.7-10.
4. Горбатюк О., Заторжинська В. Дидактичні ігри до уроків математики у 2 класі // Початкова школа. - №4. – 2009. – С.19-21.
5. Громик Є. Гра – найсерйозніша справа // Початкова школа. – 1999. №4. – С.27.
6. Дробчак Я. Дидактичні ігри на уроках трудового навчання // Початкова школа. – 2009. - №3. – С.46-48.
7. Дубінська В.Д. Цікаві та творчі завдання, ігри на уроках математики // Бібліотечка вчителя початкової школи. – 2005. - №2. – С.10-23.
8. Загуройко Н.О. Розвивальні ігри в молодших класах //Розкажіть онуку. – 1999. - №15-16. – С.106.

9. Ігри букварного періоду // Розкажіть онуку. – 2008. - №7. – С.127-128.
10. Куріпта В.І. Дидактичні ігри на уроках образотворчого мистецтва // Розкажіть онуку. – 2010. - №3. – С.30-33.
11. Лазаренко Н. Розвиток пізнавальної активності першокласників у період навчання грамоти // Початкова школа. – 1999. - №4. – С.13.
12. Мечник Л., Жаркова І. Ігри на уроках природознавства // Початкова школа. – 2003. - №4. – С.19-21.
13. Морозова Н.Г. Учителю о познавательном интересе. – М.: Знание, 1979. – 47с.
14. Печерська Е., Полтавцева Т. Музичні ігри – осередок виховання дружніх стосунків у колективі // Початкова школа. – 2003. - №5. – С.24-27.
15. Смаглій О. Застосування ігрових ситуацій на уроках математики // Початкова школа. – 2—3. - №7. – С. 20-21.
16. Сокіл І. Пізнавальні задачі // Початкова освіта. – 2007. – лют.(№6). – С.11-14.
17. Сухомлинський В.О. Сто порад учителеві. – К.: радянська школа, 1979. – С.334-665.
18. Юшкіна О. Ігри та вправи до уроків образотворчого мистецтва // Початкова школа. – 2007. - №11. – С.39-40.

