«Школа не должна вносить резкой перемены в жизнь детей. Пусть, став учеником, ребенок продолжает делать сегодня то, что делал вчера… Пусть новое появляется в его жизни постепенно и не ошеломляет лавиной впечатлений…» Василий Александрович Сухомлинский.

А вчера наш первоклассник играл…

Важная роль в обеспечении эффективной преемственности дошкольного и начального образования отводится игре. Нельзя не сказать и о проблеме недостаточного использования игровой деятельности при переходе детей в школу. А ведь резкая перемена основного вида деятельности ведет к стрессу и к дезадаптации детей.

В. Берестов

Заяц-барабанщик»
За уши зайца
Несут к барабану.
Заяц ворчит:
– Барабанить не стану!
Нет настроения,
Нет обстановки,
Нет подготовки,
Не вижу морковки!

 Другими словами, у зайца отсутствует мотивация. Игра может выступить в роли морковки, заинтересовать, увлечь, изменить настроение. Тогда строки могут звучать по другому:

С радостью заяц
Бежит к барабану.
Заяц кричит:
– Барабанить я стану!
Есть настроение,
Есть обстановка,
Есть подготовка,
И даже морковка!

Игра и учеба – это две разные деятельности, между ними имеются значительные качественные различия. Игра - это "дитя труда".

Не всякая игра имеет существенное образовательное и воспитательное значение, а лишь та, которая приобретает характер познавательной деятельности. Народная мудрость создала дидактическую игру, которая является для ребенка наиболее подходящей формой обучения. Дидактические игры – это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогикой в целях обучения и воспитания детей, способствуют формированию внимания, наблюдательности, развитию памяти, мышления, развитию самостоятельности, инициативы.

Дидактическая игра обучающего характера сближает новую, познавательную деятельность ребенка с уже привычной для него, облегчая переход от игры к серьезной умственной работе. Для младшего школьного возраста учение – новое и непривычное дело. Поэтому при знакомстве со школьной жизнью игра способствует снятию барьера между “внешним миром знания” и психикой ребёнка. Игровое действие позволяет осваивать то, что заранее вызывает у младшего школьника страх неизвестности, постоянно внушаемое уважение к премудростям школьной жизни, что мешает свободному освоению знаний.

Игры на уроках требуют особого искусства педагога, ведь в них, с одной стороны, должно быть, правильно и точно передано учебное содержание, а с другой стороны, необходимо придать этому содержанию развлекательный характер, чтобы учебная задача выступала как игровая.

 Игровой стиль обучения предполагает изобретательность учителя.

Дидактическая играэто:

* Один из лучших способов мотивации.
* Механизм, развивающий творческие способности учащихся
* Механизм обучения детей выполнять действия по алгоритму.
* Механизм обучения работе в малых и больших группах
* Механизм определения рейтинга учащихся.
* Механизм осуществления мягкого контроля и т. д.

Существует три типа дидактических игр, используемых педагогами в процессе обучения в начальной школе.

* Игры - задания (социоигровое приобщение к делу)
* Игры- разминки (ситуация успеха).
* Игры - упражнения (художественно - исполнительский результат).

Игры - задания.

 Входе игры выстраиваются деловые взаимоотношения и учителя с классом и учеников друг с другом. Каждый в своё время, каждый на своём месте, каждый после кого-то или перед кем-то. Эти «нехитрые» игровые правила, заимствованные из театральной педагогики и детских народных игр, эффективно сочетаются с работой над любым учебным материалом. Помогают в постановке учебной задачи, решению проблемной ситуации, организации работы в малых и больших группах. Экономичны, продуктивны, работают на достижение основных образовательных целей.

**«Математическая рыбалка», «Живые звуки»**

 Игры - разминки.

 Всеобще-доступны, азартны, порой смешны, несерьёзны. В них доминирует механизм деятельного и психологически эффективного отдыха. Помогают избавиться от формалистики, скуки и горьких минут усталости и отчаяния. Работают мостиком от одного вида деятельности к другому, помогают в дозировке трудоёмкой работы, в снятии ситуации затянувшегося ожидания, создают ситуацию успеха, физической разгрузки и снятия психической напряжённости.

**«Руки-ноги»**

 (Развивает внимание, сообразительность, быстроту реакции. Преимущество: крупная смена поз).

1) Один хлопок - команда рукам (их надо поднять или опустить). Два хлопка - команда ногам (нужно сесть или встать)

2) Сигналы подаются сначала в медленном темпе, а потом в быстром. Задание уясняется на ходу, идёт моментальное включение.

 **«Японская машинка»**

 1) 2 хлопка в ладоши, 2 хлопка перекрест по плечам 2 хлопка перекрест по коленям 2 перешагивания, поворот в прыжке (убыстряя темп)

 2) Произносится задание учителя, называется номер ученика (каждый заранее знает свой номер). Ученик выполняет задание и называет другой номер. Пример: одушевлённые существительные № 11.

 **« Встать по пальцам»**

1) Исходное положение - все сидят. Учитель, отвернувшись, поднимает над головой пальцы.

2) Дети на каждом ряду должны посчитать, сколько человек должны встать. И молча встают.

3) Учитель считает: «Раз, два, три, замри». Поворачивается. На каждом ряду должны стоять показанное количество человек.

**«Заводные человечки»**

Это заводные человечки. Они делают зарядку. Каждая поза имеет свой номер. Ученики, глядя на схему, повторяют позы несколько раз по порядку номеров. Потом учитель называет номера вразброс, а дети повторяют позы по названным схемам.



 Игры — упражнения.

 Подразумевают художественно-исполнительский результат. Обладают большой практической значимостью, позволяют добиваться высокого темпоритма и большой насыщенности урока. Участник игры получает возможность применять полученные ранее знания и выходить на результат, который является стимулом для индивидуального и общего развития и участника и наблюдателя. Такие игры можно легко модифицировать и приспосабливать к различным условиям. Требуют физической и умственной активности.

**«3амри, запомни, повтори»** (3апоминастся ряд слов, понятий, отличий, особенностей, воспроизводится через некоторое время с записью или без записи).

 **«Повтори, дополни, отличись»**

 (Один говорит, другой дополняет, добавляет нечто интересное, чего не знает никто).

**«Спецы»** (Вариант усложнённого коллективного сочинения).

1) Учитель рассказывает историю, только делает пропуски. В эти пропуски дети должны вставить слова на заданную тему (только глаголы, существительные, прилагательные, словарные слова и т.д.).

 2) Главное не ошибаться.

 **«Растеряхи»**

Учитель готовит текст, правило или алгоритм с пропущенными элементами по теме, оставляя свободные пропуски. Дети должны воспроизвести текст, правило или алгоритм. Задача усложняется, когда одна группы готовят задание друг другу.

**«Знатоки».**

Играющие берут карточки по порядку. За каждый правильный ответ даётся бонус.

Условия игры: Выбери верное утверждение

1 карточка : Сколько ног у стрекозы?

2, 4, 6

2 карточка : У каких животных тело покрыто чешуёй?

 Птицы Рыбы Насекомые

3 карточка : Какие птицы не летают?

Воробей Голубь Страус

4 карточка: Чем покрыто тело птиц?

Шерсть Чешуя Перо

 5 карточка: На что похожа наша планета?

 Тарелка Шар Обруч

 **«Летает, не летает», «Хлопни, если услышишь», «Не подведи».**

Рекомендации учителю при подготовке дидактической игры

 — Перед тем, как провести дидактическую игру, учитель должен тщательно и доступно рассказать детям ее сюжет, распределить каждому участнику роли, а также изложить ее цель. Если нужно заранее следует подготовить необходимое оборудование и сделать заметки на доске.

 — Очень важно, если возле доски задействованы несколько учащихся, остальные не должны заниматься своими делами и нарушать дисциплину. Они должны играть роль судей, консультантов или же контролеров.

 — Игра может проводиться на любом из этапов урока, кроме того, на уроке каждого типа.

 — В игру рекомендуется включать вспомогательные материалы. Ими могут быть сигнальные карточки красных и зеленых цветов, разрезные цифры и фигуры, и так далее.

— Дети очень любят, когда игра несет соревновательный характер, в результате дети становятся более активными и сплоченными.

Таким образом, дидактическая игра – это игра только для детей. Для учителя – это эффективный способ обучения, воспитания и развития. Игра облегчает переход от ведущей игровой деятельности ребенка к учебной, создаёт «зону ближайшего развития» для каждого ученика, совершенствует его познавательные процессы (внимание, память, мышление, воображение, речь), формирует произвольность в поведении, адаптирует интеллектуально- пассивных детей в учебной деятельности, даёт ощущение свободы и раскованности слабым и неуверенным в себе детям. Не стоит забывать и релаксирующее значение игры - возможность ученику передохнуть, снять чувство давящей напряжённости.

Список используемой литературы

1. Амонашвили Ш.А. В школу – с шести лет. М., 1986
2. Бочек Е.А. Игра-соревнование. Если вместе, если дружно. //Начальная школа №1, 2003
3. Виноградова Н.Ф. Дидактическая игра как метод обучения. Методические рекомендации. М. Вентана – Граф. 2002

**МОРСКОЙ БОЙ. Интеллектуальная игра по русскому языку.**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | А | Б | В | Г | Д | Е | Ж | З | И | К |
| 1 |  |  | **Х** | **Х** |  |  |  |  | **Х** |  |
| 2 | **Х** |  |  |  |  |  | **Х** |  | **Х** |  |
| 3 | **Х** |  |  | **Х** |  |  |  |  | **Х** |  |
| 4 | **Х** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  | **Х** | **Х** |  |  | **Х** | **Х** | **Х** | **Х** |
| 7 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 |  |  | **Х** |  |  |  |  |  |  |  |
| 9 |  |  |  |  | **Х** | **Х** |  | **Х** |  |  |
| 10 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**ПРАВИЛА.**

На игровом поле 10 кораблей: 4 – однопалубных, 3 – двупалубные, 2 – трехпалубные, 1 – четырехпалубные. Команды ходят по очереди. «Мимо» – команда пропускает ход, «ранил», «убил» - команды выполняют задание, очки получает та команда, которая верно выполнила задание. На выполнение задания даётся 1 минута.

**ЗАДАНИЯ ДЛЯ ОДНОПАЛУБНЫХ КОРАБЛЕЙ.**

1. Составьте «змейку» из словарных слов. Начало следующего слова – это последняя буква предыдущего. Победит та команда, у которой «змейка» будет длиннее.
2. «Предмет – признак». К данным существительным запишите однокоренные прилагательные.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Река – *речной* | Честь – *честный* | Век – *вековой* |
| Радость – *радостный* | Печь – *печной* | Ясность – *ясный* |
| Вкус – *вкусный* | Небеса – *небесный* | Капуста – *капустный* |
| Рука – *ручной* | Мука – *мучной* | Срок – *срочный* |
| Грусть – *грустный* | Место – *местный* | Опасность – *опасный* |
| Ужас – *ужасный* | Чудеса – *чудесный* | Известность – *известный*  |
| Звук – *звуковой* | Молоко – *молочный* | Удача – *удачный* |
| Сенокос – *сенокосный* | Прелесть – *прелестный* | Звезды – *звездный* |

1. Запиши слова по транскрипции: [дошт’], [ т’этрат’], [фарэл’], [тр’эл’], [л’эсн’ица], [бал’эзн’].

*(дождь, тетрадь, форель, трель, лестница, болезнь)*

1. «Наборщик». Из букв слова «ГОСУДАРСТВО» составьте как можно больше слов (имена существительные в именительном падеже).

(год, гусар, град, грот, город, ода, оса, овраг, сода, сор, сорт, сало, сад, сосуд, суд, удар, угар, устав, удав, утро, ус, дар, дог, дот, дрова, дуст, досуг, дорога, ад, ар, авто, род, рот, ров, рог, рост, руда, рота, тур, враг, вода, вор…)

**ЗАДАНИЯ ДЛЯ ДВУХПАЛУБНЫХ КОРАБЛЕЙ.**

1. Определите, какими частями речи являются подчеркнутые слова.

|  |  |
| --- | --- |
| В поля, не кошеных косой, Всё утро дождик шёл косой.Дочь грома капля-егоза,Кончая свой высотный путь,Летела с круч, закрыв глаза,В лицо земли, боясь взглянуть,Скользнув с небесного стекла,В ладонь цветка она стекла. | Варкалось.Хливки и шорькиПыряли по наве,И хрюкотали зелюки,Как мюмзики в мове.О бойся Бармаглота, сын!Он так свиреп и дик,А в гуще рымит исполин – Злопастый Брандышмыг! |

1. Собери пословицу.

|  |
| --- |
| 1.Монастырь, не, уставом, в, ходят, чужой, со, своим |
| 2. Другому, яму, упадёшь, не, сам, в, неё, рой |
| 3. Один, семь, отрежь, раз, примерь, раз |
| 4. Коню, не, в, дарёному, зубы, смотрят |
| 5. Не, всё, лес, волка, смотрит, как, корми, он, в |
| 6. Погонишься, за, ни, не, двумя, зайцами, одного, поймаешь |

( В чужой монастырь со своим уставом не ходят. Не рой другому яму, сам в неё упадешь. Семь раз отмерь, один раз отрежь. Дарёному коню в зубы не смотрят. Как волка не корми, он всё в лес смотрит. За двумя зайцами погонишься, ни одного не поймаешь.)

1. «Перекрёстки»

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| а |  |  |  | а | - садовый цветок *(астра)* |
|  | а |  | а |  | - жвачное млекопитающее *(баран)* |
|  |  | а |  |  | - сочетание слов *(фраза)* |
|  | а |  | а |  | - смотр войск *(парад)* |
| а |  |  |  | а | - одноклеточный организм *(амеба)* |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *(олово)* тяжелый металл – | о |  | о |  | о |
| *(сокол)* хищная птица – |  | о |  | о |  |
| *(крона)* часть дерева –  |  |  | о |  |  |
| *(потоп)* наводнение –  |  | о |  | о |  |
| *(озеро)* водоём –  | о |  |  |  | о |

1. Шарады.

Наш первый слог тот отгадает,

Кто ноты хоть немного знает.

Второй и третий – оленя украшают.

А целое – нередко сил лишает. *(до-рога)*

Моё начало – буква алфавита,

Она всегда шипит сердито,

Второго корабли боятся,

А целое весной летает и жужжит,

То сядет на цветок, то снова улетит. *(ш-мель)*

Первое на земле валяется,

Второе в Волгу вливается,

А целое – птицей называется. *(сор-ока)*

Первое – нота,

Второе – тоже,

А целое на боб похоже. *(фа-соль)*

Начало – голос птицы,

Конец – на дне пруда,

А целое в музее

Найдете без труда. *(кар-тина)*

Первое – предлог.

Второе – летний дом.

А целое порой

Решается с трудом. *(за-дача)*

1. «Дружная семейка». На каждую букву написанного по вертикали слова подберите дружную семейку.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Л | - | прилагательное, | *(Лесной)* |
| И | - | союз, | *(И, или)* |
| Т | - | существительное, | *(Тигр)* |
| Е | - | глагол, | *(Ездить)* |
| Р | - | прилагательное, | *(Речной)* |
| А | - | существительное, | *(Арбуз)* |
| Т | - | местоимение, | *(Ты, тот)* |
| У | - | предлог, | *(У)* |
| Р | - | глагол, | *(Рычать)* |
| А | - | союз, | *(А )* |

1. «Лесенка». Составьте лесенку слов на букву «м», чтобы каждое последующее слово было на одну букву больше предыдущего.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| М |  |  |  |  |  |  |  |  | Мы |
| М |  |  |  |  |  |  |  |  | *Мир* |
| М |  |  |  |  |  |  |  |  | *Мозг* |
| М |  |  |  |  |  |  |  |  | *Мешок* |
| М |  |  |  |  |  |  |  |  | *Молоко* |
| М |  |  |  |  |  |  |  |  | *Морошка* |
| М |  |  |  |  |  |  |  |  | *Музыкант* |
| М |  |  |  |  |  |  |  |  | *Мороженое*  |

 **ЗАДАНИЯ ДЛЯ ТРЁХПАЛУБНЫХ КОРАБЛЕЙ.**

1. Отгадай слово

### корень в слове снежинка приставка в слове посмотрел

приставка в слове подъехали корень в слове дороженька

суффикс в слове лесник суффикс в слове лыжник *(подорожник)*

окончание в слове ученики *(подснежники)*

1. Ребус. Прочитайте предложение

 *(Валя и Наташа – подруги.)*

1. Прочитай слова и найдите лишнее.

 *Ныстачй частный*

 *Лыдевой ледовый*

 *Мучезанный замученный*

####  Горазвор разговор

1. Переставьте буквы, так чтобы получились новые слова.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ложа – *жало*Трепак – *паркет*Вобла – *обвал*Пион – *пони*Числа – *силач*Планка – *клапан*Конус – *сукно* | Теплица – *петлица*Тьма – *мать*Товар – *отвар*Халва – *хвала*Кобура – уборкаШпала – *лапша*Кулон – *уклон* | Коршун – *шнурок*Цоколь – *кольцо*Укор – *урок*Ропот – *топор*Мазок – *замок*Образ – *забор*Зарница – *разница* |

1. Запишите, какие получатся слова, если прочесть их от конца слова к началу, учитывая звуки, а не буквы.

ЛОГ, ПАРК, КУЛЬ.

*(кол, краб, люк)*

 6. Собери слова.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| СЛЕД |  | СОЛЬ |
|  |  |
| ЗАЛ | ДОК |
|  |  |
| ГАЗ | ЕЛЬ |
|  |  |
| ФА | РОТ |
|  |  |
| ГРАД | ЕЖИ |
|  |  |
| ОСА | ОПЫТ |
|  |  |
| ШТУКА | ТУР |
|  |  |
| БАНК | КОН |
|  |  |
| БУЙ | ВОЛ |
|  |  |
| БАЛ | УС |

*(следопыт, залежи, газель, градус, осадок, штукатур, банкрот, буйвол, балкон).*

 **ЗАДАНИЯ ДЛЯ ЧЕТЫРЁХПАЛУБНЫХ КОРАБЛЕЙ.**

1. Буриме. По рифмам сочините за одну минуту стихотворение.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_звонок

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_сто ног

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_смех

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_не могу

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_всех

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_бегу

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_перемена

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Лена

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_друг

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_вокруг

1. Фразеологизмы. Замените фразеологизмы близкими по смыслу словосочетания.

Яблоку негде упасть. Слышно, как муха пролетит. Сел в галошу. Как рыба в воде. Сидеть, как на иголках. Комар носа не подточит. Родился в рубашке.

*(Очень тесно; очень тихо; попал в неловкое положение; очень уверено себя чувствует; волноваться, переживать; качественно сделано; удачливый, везучий)*

1. Собери текст.

И хвост оторвался от головы и пополз вперед.

Голова сказала: «Разойдёмся!»

Но только что он отполз от головы, попал в трещину и провалился.

Голова сказала: «Ты не можешь ходить спереди, у тебя нет глаз и ушей».

Змеиный хвост заспорил с головой о том, кому ходить впереди.

Хвост сказал: «А зато во мне сила, я тебя двигаю: если захочу да обернусь вокруг дерева, ты с места не тронешься».

 *(Змеиный хвост заспорил с головой о том, кому ходить впереди. Голова сказала: «Ты не можешь ходить спереди, у тебя нет глаз и ушей. Хвост сказал: «А зато во мне сила, я тебя двигаю: если захочу да обернусь вокруг дерева, ты с места не тронешься. Голова сказала: «Разойдемся!» И хвост оторвался от головы и пополз вперед. Но только что он отполз от головы, попал в трещину и провалился.)*

1. Отгадайте пословицы по двум ключевым словам.

Свет – тьма;

Труд – лень;

Встречают – провожают;

Погибай – выручай.

*(Ученье – свет, а не ученье – тьма. Труд кормит, а лень – портит. Встречают по одежке, провожают по уму. Сам погибай, а товарища выручай.)*