**ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ УПРАЖНЕНИЯ ПО РУССКОМУ ЯЗЫКУ**

**ЗВУКИ И БУКВЫ**

**АЗБУКА И АЛФАВИТ**

**Кто лучше знает алфавит?**(Все желающие.) Каждый играю­щий должен наизусть назвать все буквы русского языка по по­рядку. Класс оценивает работу и определяет победителя.

**Прочитай без запинки!**(Все желающие.) На доске записаны 2 группы согласных букв, названия которых вызывают затруд­нения у детей:

К, X, Ш, Щ, Й, П, Т, Ч, Ц, Л, М, Н, Р, С

Й, К, Л, М, Н, П, Р, С, Т, Ф, X, Ц, Ч, Ш, Щ

Играющие выходят к доске парами. Каждый называет по оче­реди буквы обеих строк. Класс оценивает качество ответов.

**Что пропало?**(2 чел.) На доске в 2 столбиках записан алфавит с пропуском букв:

АБДЕК ГДЕЗК

ЛМНСЦ МРУФЧ

Ч Ш Щ Ш Э Я

Играющие вставляют пропущенные буквы и читают весь алфа­вит. Класс определяет победителя.

**Кто за кем?** (2 ком.—2 девочки и 2 мальчика.) Девочки должны расставить по алфавиту карточки с именами мальчиков, а мальчики — карточки с именами девочек: ДИМА, КОЛЯ, АЛЁША, ИЛЮША, ВИТЯ, ГРИША, БОРЯ, ПЕТЯ, ФЕДЯ, ЛЕНЯ, СЕНЯ, МИША, РОМА, ТИМА; ГАЛЯ, АНЯ, ЖАННА, ИРА, ДАША, ЗИНА, ВЕРА, НИНА, МАША, КЛАВА, СВЕТА,

ОЛЯ, ЛИДА, ПОЛЯ.

Побеждает команда, которая быстрее справится с заданием.

**Расколдуй слово.**(5 чел.) На доске записаны «заколдован­ные» слова с измененным порядком букв:

ХОУПЛ СМТОЫ УГЬШЛ НЫБТИ СВЬОА

Нужно «расколдовать» слово, расставив буквы в алфавитном порядке. Играющий, первым «расколдовавший» данное ему слово, считается победителем.

Ответы: лопух, мосты, глушь, бинты, авось.

**Что**за **слово?**(Класс.) Задача играющих — расшифровать и записать 3 слова, буквы которых обозначены числами по их месту в алфавите: 1, 13, 22, 1,3, 10, 20; 2, 21, 12, 3, 1, 18, 30; 4, 18, 1, 14, 16, 20, 1.

Победителями считаются 3 ученика, первыми расшифровавшие все три слова (алфавит, букварь, грамота).

**Расположи по порядку.**(3 чел.) У каждого участника игры — список из 5 слов, начинающихся с одной и той же буквы, но раз­личающихся вторыми буквами: СЕКРЕТАРЬ, СМАЗЧИК, СКАЗОЧНИК, СВАРЩИК, САДОВНИК; СЕЛЕДКА, САХАР, СМЕТАНА, СГУСТОК, СКОВОРОДА; СДАЧА, САМОВАР, СЛОВО, СВЕРТОК, СИГНАЛ.

Нужно расположить слова в алфавитном порядке по вторым буквам и записать их столбиком на доске. Класс проверяет и оце­нивает работу игроков.

Игру можно повторить со словами СИГНАЛЬЩИК, СНАЙ­ПЕР, СБОРЩИК, СЛЕСАРЬ, САПЕР; СИРОП, СОУС, СВЕКЛА, СЛИВКИ, СДОБА; СЕМЕНА, СМОЛА, СБОРКА, СКАЗКА, СГИБ.

**Оживи алфавит.**(Класс.) За 5 минут нужно подобрать по одному слову на каждую букву алфавита и записать их в тетради. Победителями считаются 3 человека, подобравшие слова к наи­большему числу букв алфавита.

По **порядку становись!**(Класс.) У каждого играющего кар­точка с начальной буквой его фамилии. По команде дети выстраи­ваются в алфавитном порядке, держа буквы перед собой.

. *Примечание.*Если на одну букву в классе несколько фами­лий, то порядок расстановки решается коллективно по вторым, третьим и т. д. буквам вплоть до имени и отчества (если все остальные буквы совпадают).

**СЛОГ И СЛОГОДЕЛЕНИЕ**

**Кто быстрее соберет?** (3 чел.) На доске выставлены впере­мешку предметные картинки с одно-, двух - и трехсложными названиями предметов: КИТ, ТОПОР, МОСТ, КАРАНДАШ, АВТОБУС, РАК, ПИЛА, СТАКАН, ГОЛУБИ, ВОРОБЕЙ, ТИГР, КОНЬ, РАМА, ШАРЫ, БАРАБАН, СОВА, СТОЛ, КУРЫ, ПОПУГАЙ, СЛОН, ЛАСТОЧКА, МАК, КУКЛА, САМОЛЕТ,

ЧАЙНИК, ЛИНЕЙКА, ЛУК, ДОМ, ЛОЖКА, СОРОКА.

Один из играющих подбирает картинки с односложными названиями предметов, второй — с двухсложными, третий — с трехсложными. Класс проверяет и оценивает результаты ра­боты.

*Примечание.*Игру можно повторить, заменив полностью или частично состав предметных картинок.

**Предлагает Слоговик.**(Класс.) Слоговик предлагает детям 3 задания:

1. Измените слова так, чтобы в каждом было два слога:

ДОМ, САД, ДУБ, ЛИСТ, КУСТ, МАК, МОСТ, КРОТ, ДОЖДЬ.

2.  Измените слова так, чтобы в каждом был только один слог: БЛИНЫ, ГРИБЫ, ЗВЕРИ, ДВЕРИ, КОНИ, КОЛЬЯ, ГВОЗДИ, СУЧЬЯ, ДРУЗЬЯ.

3.  Образуйте от данных слов трехсложные слова: КОТ, МЫШЬ, ЛИСТ, НОЖ, ДУБ, РОЗА, ВАЗА, КОЗА, ПЕТУХ, ПЕРО,

ЗЕРНО.

За каждый правильный ответ игрок получает очко. Побеж­дает тот, кто наберет наибольшее число очков.

**КРЫ и КРЕ.**(2 ком.) Нужно составить за 3 минуты как можно больше слов со слогами КРЫ и КРЕ в начале слова.

1-я команда составляет слова со слогом КРЫ, а 2-я — со сло­гом КРЕ. По окончании члены команд читают записанные слова. За каждое неповторяющееся слово команда получает очко. По­беждает команда, набравшая больше очков.

Возможные ответы: крыжовник, крыло, крыльцо, крыса, крысоловка, крыша, крытый; кремень, кремовый, крендель, кре­пить, крепкий, крепость, крепыш, кресло, кресты, крестьянин.

**Путаница.**(Класс.) На доске записаны слова с измененным порядком слогов: РО-СО-КА, БА-СО-КА, ТЁ-КО-НОК, ПЛЕ-ЦЫ-НОК, КО-ВА-РО, КУ-ЦА-РИ, ТЕ-НОК-ЛЕ. Нужно записать слова в тетрадь, восстановив правильный порядок слогов. Побеждают первые 3 ученика, правильно записавшие все слова.

*Дополнительные задания:*1. Найти среди данных слов лишнее слово. 2. Составить три слова с измененным порядком слогов.

**Кто секреты отгадает, тот сюрпризы получает.**(Класс.) На доске записаны «заколдованные» слова, в каждое из которых вставлен лишний слог: САПОХАР, ПЕРАЧЕНЬЕ, ХАДУЛВА, ВАСУРЕНЬЕ, СУГРОХАРИ, ГРУКРЫШИ, КАБРЫКАО, КОРАНФЕТЫ, ПАТУСТИЛА, БАЛИРАНКИ, ПИНОРОЖКИ, ОРЕБРИХИ.

Нужно «расколдовать» слово, прочитав его правильно, без лишнего слога. Читает каждое слово тот, кто первым обнаружит лишний слог. Прочитав правильно, победитель получает «вкусное» слово, которое и является сюрпризом.

**ПЕРЕНОС** **СЛОВ**

**Найди свое место!**(2 ком. по 9 чел.) 6 человек из 1-й команды составляют из букв разрезной азбуки слово СЕСТРА и встают лицом к классу. Трое остальных членов команды получают карточ­ки с красной черточкой для переноса и по очереди находят все три возможных места для переноса данного слова. Класс хором читает варианты переноса. Затем такое же задание выпол­няет 2-я команда со словом ЗАВТРА. Класс оценивает работу команд.

**Как перенести?**(3 чел. или 3 ком. по 6 чел.) Каждый игрок получает карточку со словом, которое он должен записать на доске, разделив черточками для переноса. Побеждает ко­манда, которая первой правильно выполнит задание.

Слова для игры: МАЛЬЧИК, ЗАЙЧИК, ПИСЬМО, ЧАЙНИК, ЗВЕРЬКИ, РУЧЕЙКИ; ПАЛЬТО, МАЙКА, ШКОЛЬНИК, ЧИТАЙТЕ, ОКУНЬКИ, ЧАЙКА; УГОЛЬКИ, ШУБЕЙКА, БОРЬБА, ЗАЙКА, КОЙКА, КОНЬКИ.

Такая же игра проводится на более сложном материале со словами: РУЖЬЕ, ПРЕМИЯ, АТАКА, СЕСТРА, ШЕЯ, СТУЛЬЯ; КОСТРЫ, ЗАТЕЯ, ЗМЕЯ, КОПЬЕ, УТОЧКА, СУДЬЯ; УГОЛЬ­КИ, ЗОЯ, БЕЛЬЕ, БЫСТРО, КОЛЬЯ, АРМИЯ.

**УДАРЕНИЕ**

**Где ударение?** (3 ком.) Ведущий называет 2—3 сложных

слова с ударением на разных слогах, например: РЕЧКА, СТЕНА,

ЛАСТОЧКА, МОЛОКО, СОБАКА, ДЕРЕВО, ДЕРЕВЬЯ, РАБО­ТА, КОЛЕСО, НОЖНИЦЫ, КАРАНДАШ, УРОК, ГРАМОТА и др.

Игроки поднимают карточки с цифрой — порядковым номе­ром ударного слога. Побеждает команда, допустившая меньше ошибок.

**Вышиваем слова.**(Класс.) Слова можно «вышивать крести­ком». Для этого ударный слог нужно изобразить большим крес­тиком, а безударный — маленьким, например: X х — ШКОЛА, х х X — ПЕТУШОК и др.

Играющие под диктовку обозначают крестиками ударные и безударные слоги в словах ШКОЛА, МАМА, ПАРТА, РУКА, КОЗА, ДОСКА, ОКНО, КОРОВА, ЯГНЕНОК, УТЯТА, КОТЯТА, КОТЕНОК, СОБАКА, ПЕТУШОК, КОЛОБОК, КОЗОЧКА, УТОЧКА, КОШЕЧКА, МЕДВЕЖОНОК, ИНДЮШОНОК, ПО­РОСЕНОК.

**Быстрый диктант.**(Класс.) Под диктовку нужно записать не все слово, а только одну гласную букву ударного слога. Например: диктуется слово РАБОТА, а записать нужно только букву О.

Ведущий диктует слова: КАРТОН, БУМАГА, КНИГА, ТЕТРАДЬ, АЛФАВИТ, РУЧКА, КАРАНДАШ, АЛЬБОМ, ПАРТА, ПОРТФЕЛЬ, ДОСКА, МЕЛ, ТРЯПКА, КАРТИНА, ЦВЕТЫ.

После диктовки ведущий называет по порядку только ударные гласные, а играющие меняются тетрадями и проверяют друг друга. Победителем считается тот, кто не допустил ни одной ошибки.

Можно записать слова на доске: ЕЖ, ЛИСА, ЗАЯЦ, МЕДВЕДЬ, ТИГР, КАБАН, БАРСУК, КЕНГУРУ, НУТРИЯ, КРОКОДИЛ, ЧЕРЕПАХА, ОЛЕНЬ, ОБЕЗЬЯНА, БЕЛКА, ЗЕБРА.

Дети должны выписать из каждого слова только ударную гласную. После выполнения задания один из учеников подчерки­вает на доске ударные гласные, а остальные путем взаимопро­верки выясняют правильность выполнения задания.

**Правильно или нет?**(Класс.) На доске записано пред­ложение: СТО СОРОК И СТО СОРОК БУДЕТ ДВЕСТИ СОРОК.

Нужно прочитать предложение и ответить на вопрос: «Когда данный результат сложения можно считать правильным, а когда неправильным?»

Победителем признается тот, кто первым правильно ответит на поставленный вопрос.

**СИЛЬНЫЕ И СЛАБЫЕ ПОЗИЦИИ ГЛАСНЫХ**

**Сильный — слабый.**(4 чел. или 4 ком.) На доске записаны трехсложные слова:

КОЛЕНО КОРМУШКА БОРОДА ГОРЧИЦА

БЕГУНЫ ДЕЛОВОЙ СЕРДЕЧКО ПОЛОТНО

ЧАСОВОЙ ХРАБРЕЦЫ СТАРИЧОК ТРАВИНКА

ЗИМОВКА ЧИСТОТА КИСЛОТА ПИСАТЕЛЬ

Игрокам нужно обозначить сильную позицию гласного в каж­дом слове знаком ударения, а гласные в слабой позиции подчерк­нуть. Класс проверяет и оценивает работу.

**Три О**. (3 чел. или 3 ком.) На доске в 3 столбика записаны трехсложные слова с пропущенными гласными:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| м л к | к л с к | н г т к |
| X Р Ш | т л кн | г л с к |
| Д Р Г | Б Л Т | Г Л ДН |
| п т л к | п в д к | влск |
| м л т к | ЗД Р В | д л т |
| 3 Л Т | н с р г | к л к л |
| П Л ТН | X Л ДН | К Л Б К |
| м л д й | к г т к | л к т к |

Необходимо вставить пропущенные гласные, отметить в полу­ченных словах сильную позицию гласного ударением и подчерк­нуть гласные в слабых позициях.

**Поединок.**(2 чел.) Играющим вручаются списки однослож­ных слов:

СТОЛ ВИНТ

САД ГЛАЗ

ПОЛ СНЕГ

ЛИСТ ШИП

МОСТ РОГ

Каждый игрок по очереди читает слово из своего списка, а «противник» в ответ изменяет это слово так, чтобы ударный гласный оказался в слабой позиции. Класс определяет победителя.

**Эстафета.**(Класс — 3 ком.) Командам даются карточки с трех­сложными словами по числу игроков: ЧАСОВОЙ, ХОРОШО, МАЛИНА, ДЕРЕВНЯ, БОЛОТО, СТАРУШКА, ЧИСТОТА, ПОЛОТНО, ДЕРЕВО, СОЛНЫШКО; ВОРОНА, СОРОКА, КИСТОЧКА, БЕРЕЗА, ПАРОХОД, САМОЛЕТ, КАСТРЮЛЯ, КРАПИВА, ВЕТЕРОК, МОЛОКО; ГОЛОВА, КАРАВАЙ, ХО­ЛОДОК, БЕРЕЖОК, ПОДУШКА, БОЛОТО, ТРАВИНКА, МЕСТЕЧКО, ЛИСТИКИ, ПИРОЖОК.

Каждый игрок обозначает в одном слове сильную позицию гласного знаком ударения, подчеркивает гласные в слабой позиции и передает карточку соседу по парте и т. д. Последний передает карточку ведущему. Побеждает команда, допустившая меньшее число ошибок.

**Кто больше?**(3 ком.) Нужно подобрать как можно больше слов с тремя гласными О. Команды по очереди называют и записывают на доске слова, обозначая ударение и подчеркивая гласные в слабой позиции. Побеждает команда, назвавшая наибольшее количество слов.

Возможные ответы: болото, волокно, волосок, городок, голосок, дорогой, золото, золотой, колосок, коготок, локоток, молоток, потолок, носорог, окорок, полотно, толокно, хорошо, молоко, молодой.

Игру можно провести и так: подобрать как можно больше слов с тремя гласными А, записать их на доске, обозначить ударение и подчеркнуть безударные гласные. За каждый правиль­ный ответ команда получает очко, которое отмечается на доске. За неправильный ответ одно очко снимается. Побеждает ко­манда, набравшая наибольшее число очков.

Возможные ответы: аппарат, барабан, баранка, ватага, забава, загадка, задача, закалка, закладка, замазка, каравай, караван, карандаш, палатка, папаха, сарафан, скакалка, та­ракан.

**Куда подевались звуки?**(Класс.) Нужно сосчитать, сколько букв О и сколько звуков О в предложении: ЗВОНЯТ ВО ВСЕ КОЛОКОЛА.

Дети записывают предложение в тетрадь и в скобках пишут,

сколько в нем букв О и сколько звуков О. Победителями счита­ются первые 3 ученика, записавшие правильное число букв и звуков и объяснившие причину разницы в их числе. (В пред­ложении 5 букв О, а звуков О нет, так как все звуки О находятся в слабой, безударной позиции и заменяются звуками А.)

**СОГЛАСНЫЕ ЗВУКИ**

**Произноси правильно!**ШУТКИ — СУТКИ, МИСКА — МИШ­КА, ШЕСТЬ —СЕСТЬ, СТЫК —ШТЫК, ШАЛИТЬ — СО­ЛИТЬ, САШКА —ШАШКА, ВАР —ВАЛ, ЖАРИТЬ — ЖА­ЛИТЬ, ЛОЖКИ — РОЖКИ, СЛЕЗАТЬ — СРЕЗАТЬ, РЕПКА — ЛЕПКА, СЫТЫЙ — ШИТЫЙ, ШАЙКА — САЙКА, СПОРЫ — ШПОРЫ, ШИРОТА — СИРОТА, СУМЕТЬ — ШУМЕТЬ, КУ­ШАТЬ — КУСАТЬ, ЖАЛЬ — ЖАРЬ, РАК — ЛАК, ПИЛ — ПИР, БУРКА — БУЛКА, ПОЛА — ПОРА, ВОР — ВОЛ, СВЕТ — ЦВЕТ, ЦАПЛИ — САБЛИ, ЦЕЛ — СЕЛ, СЕЛИТСЯ — ЦЕЛИТСЯ, ЦЕНА —СЕНА, ОВЦА — ОВСА, СВЕЛ — ЦВЕЛ, ЦЕЛА — СЕЛА, ЛИЦА — ЛИСА, ЦИРК — СЫР.

**Скороговорки.**БЫК ТУПОГУБ, ТУПОГУБЕНЬКИЙ БЫЧОК, У БЫКА БЕЛА ГУБА БЫЛА ТУПА. ВОДОВОЗ ВЕЗ ВОДУ ИЗ-ПОД ВОДОПРОВОДА. МАМА МЫЛА МЫЛОМ МИЛУ. МАЛАНЬЯ-БОЛТУНЬЯ МОЛОКО БОЛТАЛА, ДА НЕ ВЫБОЛ­ТАЛА. ОКОЛО КОЛА КОЛОКОЛА. У ПЕНЬКА ОПЯТЬ ПЯТЬ ОПЯТ. НА ДВОРЕ ТРАВА, НА ТРАВЕ ДРОВА. РАЗ — ДРОВА, ДВА —ДРОВА, ТРИ — ДРОВА. ТРИ ДРОВОРУБА В ТРЕХ ДВОРАХ ДРОВА РУБЯТ. ГОВОРИЛИ ПРО ЛАРЮ, ПРО ЛАРЬКУ, ПРО ЛАРИНЫ ДЕЛА. КРИЧАЛ АРХИП, АРХИП ОХРИП; НЕ НАДО АРХИПУ КРИЧАТЬ ДО ХРИПУ. ТРИДЦАТЬ ТРИ КОРАБЛЯ ЛАВИРОВАЛИ, ЛАВИРОВАЛИ, ДА НЕ ВЫЛАВИРОВАЛИ. СЫВОРОТКА ИЗ-ПОД ПРОСТО­КВАШИ. СВИНЬЯ ТУПОРЫЛА ПОЛДВОРА ИЗРЫЛА. ВЕЗЛИ СЕНЬКА С САНЬКОЙ СОНЬКУ НА САНКАХ. У СЕНИ И САНИ В СЕТЯХ СОМ С УСАМИ. ОТ ТОПОТА КОПЫТ ПЫЛЬ ПО ПОЛЮ ЛЕТИТ. ТКЕТ ТКАЧИХА ТКАНИ НА ПЛАТОЧЕК ТАНЕ. ЧЕШУЯ У ЩУЧКИ, ЩЕТИНА У ЧУШКИ. ШЛА САША ПО ШОССЕ И СОСАЛА СУШКИ. ДВА ЩЕНКА, ЩЕКА К ЩЕКЕ, ЩИПЛЮТ ЩЕТКУ В УГОЛКЕ. ВСЕХ СКО­РОГОВОРОК НЕ ПЕРЕСКОРОГОВОРИШЬ, НЕ ПЕРЕ-ВЫСКОРОГОВОРИШЬ.

**ТВЕРДЫЕ** **И** **МЯГКИЕ** **СОГЛАСНЫЕ**

|  |
| --- |
|  |

**Поймай мягкий согласный!**(Класс.) Ведущий называет слова с парными согласными по твердости-мягкости, например с соглас­ными В — Вь: выл — вил, вал — вял, вол — вёл, валить — вялить, высок — висок, воз — вёз, вазы — вязы, выть — вить.

Дети хлопают в ладоши, если в слове мягкий согласный Вь. Выигрывает ряд, допустивший меньше ошибок.

*Примечание.*Для закрепления понятия о мягких согласных игру следует повторить с другими согласными, парными по твер­дости-мягкости:

Л—Л"- МОЛ —МОЛЬ, ЛУК —ЛЮК, ДАЛ—ДАЛЬ, МЫЛ — МЫЛЬ, СТАЛ — СТАЛЬ, ПЫЛ — ПЫЛЬ, ТОПОЛЬ — ТОПАЛ, УГОЛ — УГОЛЬ.

Н—Нь - КОН —КОНЬ, БАНКА — БАНЬКА, ОН - ОНИ, ВАНЯ — ВАННА, РАНА — РАНИТЬ, ВСТАНЬ - ВСТАНУ, НОС — НЕС, ПЕНКИ — ПЕНЬКИ.

П - Пь— ПЫЛ — ПИЛ, СНОПИК — СНОП, СПАЛ — СПИ, СЫПАЛ — СЫПЬ, ПИШЕТ — ПЫШЕТ, ПЫЛИТЬ -ПИЛИТЬ, ПИТАТЬСЯ — ПЫТАТЬСЯ, ПИХНУТЬ — ПЫХНУТЬ.

Р—Рь — ЖАР — ЖАРЬ, ПАР — ПАРЬ, ГОРКА — ГОРЬКО, РАД — РЯД, БРАК — БРЯК, РАДЫ — РЯДЫ, ЗОРЬ­КА—ЗОРКО, КУРЫ —КУРИЦА, КОРА —КО­РИЦА.

С—Сь — КОСЫ — КОСИ, РЫСЬ — РИС, СОК — СЕК, ВЕС - ВЕСЬ, НОС — НОСИК, ОСЫ — ОСИ, ПАСТУХ — ПАСЕТ, ГОЛОС — ГОЛОСИСТЫЙ, ВОПРОСИК - ВОПРОС.

Т—Ть — ТУК — ТЮК, ТЕК — ТОК, БРАТ — БРАТЬ, ПУСТ — ПУСТЬ, ЕСТ — ЕСТЬ, ПОТОК — ПОТЕК, КОТ — КОТИК, РОТ — РОТИК, МОСТИК — МОСТ.

**Каждому свое.**(3 ком.) Ведущий диктует слова с твердыми и мягкими согласными: ЛИСА, ПЕНЬ, НОС, ГОЛОВА, КИТ, ТЕНЬ, ЛОСЬ, РОТ, ЗЕБРА, ЕЛЬ, ДЕНЬ, ТИГР, НОГА, ХОРЕК, ЛЕНЬ, ГЛАЗА, БЕГЕМОТ, ЛОБ, ЯСЕНЬ, ПЕТУХ, ТЮЛЬ,

ЗАТЫЛОК, СИРЕНЬ, РУКА.

1-я команда записывает слова, в которых все согласные твердые, 2-я команда — слова, где все согласные мягкие, а 3-я команда — слова с твердыми и мягкими согласными. Потом один из игроков каждой команды читает записанные слова, а члены команды дополняют его ответ. Побеждает команда, пропустившая меньше «своих» слов (8 слов каждой группы).

**Посчитай-ка!**(2 ком. по 3 чел.) Для каждой команды на доске записано по одному предложению:

НА БЕРЕЗКЕ И ОСИНКЕ НА БЕРЕЗЕ ПРИ ОПУШКЕ
ПО УТРАМ ВИСЯТ СЛЕ - СЕЛИ РЯДОМ ДВЕ КУКУШ-
ЗИНКИ. КИ.

В каждой команде один игрок подсчитывает в своем пред­ложении все мягкие согласные звуки, второй — все твердые со­гласные, а третий — все гласные. Побеждает команда, которая быстрее и правильно посчитает звуки в своем предложении (согласные: 10 мягких, 10 твердых; 16 гласных).

*Примечание.*Можно провести эту игру со всем классом. При этом победителями считаются первые 3 ученика, правильно подсчитавшие все звуки в предложении.

**Занимательные квадраты.**(2 ком. по 4 чел.) На доске нари­сованы две квадратные рамки, каждая из которых разделена на 16 клеток.

Команда девочек пишет в клетках своего квадрата такие имена мальчиков, в которых все согласные мягкие, а мальчики — такие имена девочек, в которых все согласные твердые. По­беждает команда, которая первой заполнит свой квадрат.

Возможные ответы: Петя, Лёня, Витя, Митя; Лара, Маша, Даша, Саша.

**Твердый — мягкий**— **твердый.**(2 чел. или 2 ком. по 6 чел.) На доске записаны в 2 столбика слова с твердыми и мягкими начальными согласными: ЛУК, НОС, РАД, МЫЛ, БЫЛ, ВОЗ, ТЮК, ВЕЛ, МИШКА, ВИЛ, МЯЛ, ТЕК.

Игроки изменяют слова так, чтобы твердый согласный стал мягким, а мягкий — твердым, и записывают их на доске. Побеж­дает команда, которая быстрее справится с заданием.

**Найди одинаковые звуки и буквы.**(3 чел.) На доске записаны 3 пары слов, близких по звучанию и написанию. Нужно срав­нить слова каждой пары, найти в них одинаковые звуки и буквы и записать их в таблицу:

БЫЛ — БИЛ [Л] Б, Л

ПЕЛ — ПИЛ [Пь, Л] П, Л

МИЛ — МЫЛ [Л] М, Л

Класс проверяет и оценивает работу. Игру можно повторить, используя другие пары слов: СЕНЯ — СОНЯ, ЛУК — ЛЮК, ПИЛ — ПЫЛЬ, РИС — РЫСЬ и др.

**МЯГКИЙ** **ЗНАК** **НА** **КОНЦЕ** **И** **В** **СЕРЕДИНЕ** **СЛОВА**

**Кто лучше считает?**(Класс.) У каждого ученика 2 сигналь­ные карточки: со знаком = и >. Все знаки равенства одного цвета, а знаки неравенства — другого. Ведущий называет слова: ДОМ, КОНЬ, СЫР, РИС, РЫСЬ, ВЕСНА, ПАЛЬТО, УГОЛ,

ПИСЬМО, СТОЛ, СОЛЬ, МОСТ. Дети должны сосчитать, сколько в слове звуков и сколько букв надо для его написания. Если число звуков и букв совпадает, поднимают карточку со знаком равенства, если не совпадает — поднимают карточку со знаком неравенства. По цвету карточек ведущий определяет число оши­бок в каждом ряду и отмечает на доске. Побеждает ряд, до­пустивший меньше ошибок.

**Хоккей.**(2 ком.) По краям доски, справа и слева, хоккей­ные ворота. Перед каждыми воротами — большая шайба. На ле­вой шайбе написано «мягкий знак в конце», на правой — «мягкий знак в середине». Класс делится на две команды: левую и правую. Задача игроков — забросить как можно больше шайб в ворота противника, т. е. записать на доске слова с мягким знаком на конце или в середине слова. По сигналу судьи матч начинается: члены команд, которые хотят забить шайбу, т. е. записать слово с мягким знаком, поднимают руки. Капитан команды указы­вает нападающего, тот выходит к доске и пишет слово, после чего по указанию капитана выходит другой член команды и т. д., пока не прозвучит сигнал судьи об окончании матча. Шайба, заброшенная в свои ворота, не засчитывается. Игроков, нарушающих порядок, судья может удалять с поля. На игру отводится 3—5 минут, после чего судьи проверяют правильность результатов по каждой команде и объявляют победителя.

**Отгадай загадку.**(Класс.)

1. ОН В САПОЖКАХ КРАСНЫХ БРОДИТ, ИЗ ВОДЫ СУХИМ ВЫХОДИТ, ШЕЮ ВАЖНО ВЫ­ГИБАЕТ, КРИКОМ ГА-ГА-ГА ВСТРЕЧАЕТ.

2. МЕНЯ В ЛЕСУ ОСТАВИЛИ, ВЕСЬ ВЕК ТОРЧАТЬ ЗАСТАВИЛИ. В УШАНКЕ БЕЛОЙ Я ЗИМОЙ, А ЛЕТОМ С БРИТОЙ ГОЛОВОЙ.

3. ОПРОКИНУЛАСЬ ПОД НОГИ, РАСТЯНУЛАСЬ ПО ДОРОГЕ, НА МЕНЯ ОНА ПОХОЖА, БУДТО Я ШАГАЮ ЛЕЖА.

4. РЫЖИЙ ЗВЕРЬ В ПЕЧИ СИДИТ, РЫЖИЙ ЗВЕРЬ НА ВСЕХ СЕРДИТ. ОН ОТ ЗЛОСТИ ЕСТ ДРОВА ЦЕЛЫЙ ЧАС, А МОЖЕТ, ДВА.

5. ХОДИТ ПЛАВНО ВЗАД-ВПЕРЕД, А ПО­ЛОВ НЕ ДОСТАЕТ. КТО УХОДИТ ИЛЬ ВОЙДЕТ, РУЧКУ ЕЙ ВСЕГДА ПОЖМЕТ.

6. НОВЫЙ ДОМ НЕСУ В РУКЕ, ДВЕРЦА ДОМА НА ЗАМКЕ. В НЕМ ЖИЛЬЦЫ БУМАЖНЫЕ, ВСЕ УЖАСНО ВАЖНЫЕ.

7. КТО РАСТЕТ ВНИЗ ГОЛОВОЙ, ДА НЕ ЛЕТОМ, А ЗИМОЙ?

8. ИЗ ВОДЫ В МОРОЗ РАСТЕТ, НО НЕ ТОНЕТ, А ПЛЫВЕТ. С СОЛНЦЕМ ПОВСТРЕЧАЕТСЯ — В ВОДУ ПРЕВРАЩАЕТСЯ.

Отгадки: гусь, пень, тень, огонь, дверь, портфель, сосулька, льдина.

**Занимательные квадраты.**(2 ком. по 4 чел.) Нужно запол­нить пустые клетки так, чтобы получились слова с мягким знаком в середине.

|  |
| --- |
| Описание: http://www.pandia.ru/text/77/196/images/image001_105.jpg |

|  |
| --- |
| Возможные ответы: письмо, пальто, кольцо, пальма, коньки, пеньки, деньки, мальки.**Хитрые вопросы.**(Класс.)1. Как превратить мел в мелкое место на реке?2. Как угол превратить в топливо?3. Как спрятать в середину слова мягкий знак в словах ДЕНЬ, ПЕНЬ, ЗВЕРЬ, ОКУНЬ? 4. Как сделать, чтобы шест стал числом?5. Как из банки сделать баню?6. Как из полки сделать танец?Ответы: мель; уголь; деньки, пеньки, зверьки, окуньки; шесть; банька; полька. |

**СОНОРНЫЕ** **СОГЛАСНЫЕ**

|  |
| --- |
|  |

Согласные Й, Л, М, Н, Р — особенные. Они произносятся с большим участием голоса, а шума в них очень мало. Глухих парных звуков у них нет. А сами они во всех позициях звучат отчетливо и ясно. Поэтому согласные Й, Л,

М, Н, Р — не просто звонкие, а очень звонкие, всегда звучащие,

сонорные.

СОНОРНЫЕ СОГЛАСНЫЕ

САМЫЕ ПРЕКРАСНЫЕ:

ПОВСЮДУ ЯСНО СЛЫШАТСЯ,

ЗВУЧАТ ПОЧТИ КАК ГЛАСНЫЕ.

**Проверь звучание сонорных.**Проведем маленькое исследование: проверим, как звучат сонорные согласные в различ­ных позициях:

*перед гласными*

РОЗА, ЛУК, МАК, НОС, ЙОД

*перед сонорными*

ГОРЛО, МРАК, ХОЛМ, НРАВ, ТАЙНА

*перед парными звонкими*

ШАЙБА, МОЛВА, СЕМГА, КОМАНДА, КОРЖИК

*перед парными и непарными глухими*

СОРТ, ТЕМП, БИНТ, РЕЙС, ШЕЛК, БОРЩ, ПАЛЬЦЫ, ВВЕРХ,

МЧУСЬ

*в конце слова*

ШАР, ГОЛ, ДОМ, СОН, ЧАЙ

Вывод: сонорные Й, Л, М, Н, Р во всех позициях произно­сятся и слышатся ясно. При письме они не нуждаются в проверке.

**Где сонорные?**(Класс.) На доске записаны слова: ПАРК, ВОДА, СЛОН, ШКАФ, ЧАЙКА, ГАЗЕТА, ШКОЛА, КОЗА, СКАЗКА, ПАРТА, ЗАГАДКА, ЛОПАТА, КУСТ, СТЕКЛО, ДОСКА, СОЛОВЕЙ, БЕСЕДКА, ЧЕРЕМУХА, КОШКА, РЫБА.

Нужно выписать только те слова, в которых есть сонорные согласные. После записи проводится взаимопроверка. Побеждают ученики, выписавшие все 10 слов с сонорными согласными.

Возможные ответы: парк, слон, чайка, школа, парта, лопата, стекло, соловей, черёмуха, рыба.

|  |
| --- |
|  |

**Й играет в прятки. В**русском языке есть интересный со­гласный звук Й. Он любит «играть в прятки» — прятаться за другие буквы. Прочитаем слово ЧАЙ. В конце этого слова есть звук Й и специальная буква для него — Й (и краткое).

А теперь изменим слово ЧАЙ: нет ЧАЯ, подали к ЧАЮ, напоили ЧАЕМ, и добавим ласковое слово ЧАЕК. Буквы Й в этих словах уже нет, но звук Й остался! Где же он притаился? А он спрятался за буквы Я, Ю, Е, Е, которые обозначают сразу 2 звука:

**[ЧАЙА] [ЧАЙЭМ]**

|  |
| --- |
| Описание: http://www.pandia.ru/text/77/196/images/image002_59.jpg |

Так всегда прячется Й перед гласными А, Э, О, У за буквы Я, Е, Е, Ю, а своей буквой он перед гласными не обозначается, кроме иностранных слов: ЙОД, МАЙОР, РАЙОН.

А вот после гласных звук Й всегда обозначается буквой Й: МАЙ, ЧАЙ, РОЙ, ПОЙ, ЛАЙ, МАЙКА, ЧАЙКА, ЛЕЙКА.

**Подбери слово.**(3 ком.) Нужно за Г минуту подобрать **как**можно больше слов, где Й «прячется» за буквами Я, Е, Ю. 1-я команда подбирает слова с буквой Я, 2-я — с буквой Е, 3-я — с буквой Ю. Побеждает команда, правильно подобравшая наибольшее число слов.

**Найди звук Й.**(2 ком.) На доске записаны слова: АЭРОДРОМ, БОЕЦ, ВДВОЕМ, ВУАЛЬ, ГУАШЬ, ДУЭТ, ЗМЕЯ, КАЮТА, КАКАО, ТАЕТ, КАУЧУК, МЯУКАТЬ, УЕХАТЬ, НАУКА, ПАЯТЬ, ПИОН, СПОЕМ, ПОЭТ, РОЯЛЬ, СТРУЯ, ТЕАТР, ПОЮТ, ШПИОН, СТОЯТЬ.

Команда мальчиков выписывает слова, в которых между глас­ными есть звук Й, а команда девочек — только те слова, в которых между гласными нет звука Й.

Победителями считаются первые 3 ученика из каждой ко­манды, правильно записавшие слова с Й: БОЕЦ, ВДВОЕМ, ЗМЕЯ, КАЮТА, ТАЕТ, УЕХАТЬ, ПАЯТЬ, СПОЕМ, РОЯЛЬ, СТРУЯ, ПОЮТ, СТОЯТЬ (12 слов); без Й: АЭРОДРОМ, ВУАЛЬ, ГУАШЬ, ДУЭТ, КАКАО, КАУЧУК, МЯУКАТЬ, НАУКА, ПИОН, ПОЭТ, ТЕАТР, ШПИОН (12 слов).

И — Й — И! (2 ком. по 6 чел.) На доске записаны 2 стол­бика слов:

Один — много Много —один

ПОПУГАЙ — . . . ТРАМВАИ — . . .

КЛЕЙ — . . . ЛИШАИ — . . .

СЛУЧАЙ — . . . ЛЕНТЯИ — . . .

САРАЙ — . . . СЛОИ — . . .

РОЙ — . . . ЧАИ — . . .

РОТОЗЕЙ — . . . БОИ — . . .

Нужно изменить число данных существительных и записать их справа. При этом игроки должны провести наблюдение над изменением числа слогов в слове и указать, почему слогов стало

больше или меньше. (И — гласный, он образует слог, а Й — согласный, он слога не образует.)

**СОГЛАСНЫЕ ГЛУХИЕ И** **ЗВОНКИЕ,**

**ПАРНЫЕ И НЕПАРНЫЕ**

|  |
| --- |
|  |

**Глухой или звонкий?** (Класс — 3 ком.) У каждого ученика 2 карточки с буквами Г (глухой согласный) и 3 (звонкий). Ведущий называет слова с начальными парными согласными: БАЛКА — ПАЛКА, БИТЬ — ПИТЬ, ПРАВЫЙ — БРАВЫЙ,

БОЧКА — ПОЧКА, БЛЕСК — ПЛЕСК.

Дети поднимают соответствующие сигнальные карточки. По­беждает команда, допустившая меньше ошибок.

*Примечание.*Игру следует повторить с другими парами слов: ВАТА — ФАТА, ФЛЯГА — ВЛАГА, ФАСОН — ВАЗОН, ФАНЯ — ВАНЯ, ВЕНЯ — ФЕНЯ; КОСТИ — ГОСТИ, ГОД - КОТ, ГОРКА —КОРКА, КОРА —ГОРА, КУСТЫ — ГУСТЫ; ДАМ — ТАМ, ТОМ — ДОМ, ДУБ — ТУП, ДИМА - ТИМА, ДРОВА — ТРАВА, ДЕЛО — ТЕЛО; ЖИЛИ - ШИЛИ, ШАЛЬ — ЖАЛЬ, ЖАРЬ — ШАРЬ, ШИРОК -- ЖИРОК, ШЕСТ —ЖЕСТ; ЗИМА - СИМА, СЛОЙ —ЗЛОЙ, СЛИТЬ — ЗЛИТЬ, ЗАЙКА — САЙКА, ЗАХАР — САХАР.

**Назови парный!**(2 ком. по 6 чел.) Игроки 1-й команды по очереди называют звонкие согласные звуки (в произвольном порядке), а игроки 2-й команды в ответ должны назвать только парные. Затем команды меняются ролями. Класс определяет победителей.

Измени слово! (2 ком. по 8 чел.) Команды получают по 8 кар­точек со словами: БАЛКА, ГОСТИ, ГОРКА, БИТЬ, ЗАЙКА, БЛЕСК, ДРОВА, ЖИЛИ; ПЫЛЬ, ТОМ, ТОСКА, СУП, СИМА, ТИМА, ШАЛЬ, ШЕСТЬ.

Игроки 1-й команды по очереди говорят свои слова с началь­ным звонким согласным, а игроки 2-й команды должны заменить начальный согласный парным и сказать полученное слово. Затем команды меняются ролями. Побеждает команда, допустившая меньше ошибок.

**Не ошибись!**(3 ком.) На доске записаны слова с глухими и звонкими согласными: АЗБУКА, ЗУБЫ, КАША, ГАЗЕТА, БУ­КЕТ, ЖАБА, ЩИ, КОФЕ, ГУБЫ, ШУБА, КОЖА, СУП, ТЕСТО, БУДУ, СУШКИ, ГВОЗДИКА, ПЫШКА, ЗАГАДКА, ПОСУДА, ЖИВУ, УХА, ДВА, ЗАПАХ, ДУГА, ГВОЗДИ, ПИЩА, ВЕТКА, УЖИ, ВЯЖУ, СОСИСКИ.

1-я команда выписывает слова, в которых все согласные звонкие. 2-я — слова, где все согласные только глухие, а 3-я команда — слова с глухими и звонкими согласными. Игроки каждой команды, первыми выполнившие задание, выходят к доске, читают выписанные слова и ставят над ними номер своей команды. Остальные члены команды дополняют и исправляют ошибки, но за каждое дополнение и исправление команда получает штраф­ное очко. Побеждает команда, получившая меньше штрафных очков.

**Найди непарные!**(Класс.) На доске записаны слова с пар­ными и непарными согласными: ЧАЙ, ДУБ, ХАТА, ГОРКА, ЩУКА, ШЕСТЬ, ПЕТУХ, ДРОВА, РОЩА, ПЕЧКА, ПАРТА, ОХОТА, ПАЛКА, ЦЕПЬ, КОТ, РЕЧКА, ШУБА, ПИЩА, КУСТЫ, ШАР, ЩЕПКА, ОВЦА, ФЛАГ, ПАХАРЬ, ЗАЙКА, ЧУГУН, САНКИ, ЩАВЕЛЬ, ДЕРЕВО, ХИТРЫЙ, РОЗА, ЦАПЛЯ, КОСА, ЧИСТОТА, СТЕНА, ФОРМА, ЦИФРА, ВОЛК, ЖАР, МО­ЛОДЦЫ.

Нужно выписать в тетрадь слова с непарными глухими соглас­ными. По окончании проводится взаимопроверка. Победителями считаются ученики, записавшие 20 слов с непарными глухими согласными. (Чай, хата, щука, петух, роща, печка, охота, цепь, речка, пища, щепка, овца, пахарь, чугун, щавель, хитрый, цапля, чистота, цифра, молодцы.)

**СИЛЬНАЯ И СЛАБАЯ ПОЗИЦИЯ ПАРНЫХ СОГЛАСНЫХ**

**Кто самый внимательный?**(Класс — 3 ком.) На доске в 3 стол­бика записаны слова:

|  |
| --- |
| СЛОВОЗВУКСОГЛАСНЫЙГЛУХОЙШИПЯЩИЙ |

КРУЖЕЧКА КНИГА

ЧАШЕЧКА ТЕТРАДЬ

БЛЮДЦЕ ПОРТФЕЛЬ

СТАКАН РУЧКА

ГРАФИН ЗАКЛАДКА

Нужно списать и отметить знаком *+*только парные соглас­ные в сильных позициях.

Члены каждой команды, первыми выполнившие задание, вы­ходят к доске, ставят знаки + под согласными в сильной позиции и объясняют, почему они считают эти позиции сильными. Класс проверяет и оценивает работу.

**Семь слов.**(2 ком.) Команда девочек подбирает 7 слов с парными звонкими согласными в сильной позиции, а команда мальчиков — 7 слов с парными глухими согласными в сильной позиции. Возможные слова: ДОМ, СУДЬЯ, КЛАД, ДЛИНА, ПАРК, ДВОР, ГРАЧ, КРОТ, ДНО, ЗМЕЙКА, СВАРИТЬ, ШМЕЛЬ, ПЬЮТ, ПРУТ, ТЛЯ, ГЛАДЬ, ЖМУРКИ, БЬЮТ, СНЯТЬ, ПРУТЬЯ, БРАТ, ЗНАТЬ, СМЕНА, ТВОЙ.

Выполнившие задание игроки каждой команды по очереди выходят к доске и записывают свои слова в соответствующих графах:

перед гласным. . .; перед Й. . .; перед Л. . .; перед

М. . .; перед Н. . .; перед Р. . .; перед В. . . .

Класс проверяет и оценивает работу команд.

|  |
| --- |
|  |

**Слабая позиция парных согласных.**

Парные согласные Б — П, В — Ф, Г — К, Д — Т, Ж — Ш, 3 — С в конце

слова и перед всеми согласными, кроме Й, Л, М, Н, Р и В, не различаются, смешиваются между собой, произносятся оди­наково, заменяют друг друга, произносится только один из них. Это их слабая позиция:

в конце слова:
СУП ШКАФ СОК ПРУТ МЫШЬ НОС
ЗУБ РУКАВ РОГ ПРУД ЧИЖ ВОЗ

перед парными глухими:

ТРЯПКА ВАТКА КРОШКА МАСКА

РЫБКА ГРЯДКА ЛОЖКА СКАЗКА

перед непарными глухими:

КОСЦЫ РАКЕТЧИК ШКАФЧИК СЦЕПЩИК

РЕЗЦЫ УКЛАДЧИК РУКАВЧИК РУБЩИК

перед парными звонкими, кроме В:

ЗДАНИЕ ИЗБА РЕЗЬБА СВАДЬБА

СДОБА ПРОСЬБА КОСЬБА МОЛОТЬБА

Парные согласные в слабых позициях при письме обязательно нужно проверять.

**Только минус.**(Класс.) На доске записаны вперемешку слова с парными согласными в сильных и слабых позициях: СБОРЫ, ГРОМ, ПОХОД, ПАРУС, ВЕТЕР, ОСТРОВ, ПОЛЯНА, БЕРЕЗ­КА, ПАЛАТКА, ПЕНЬ, ТРАВКА, ПАРОХОД, КЛЕН, РЫБКА, ЛОДКА, РАЗВЕДКА, ТОПОЛЬ, ДЕРЕВЬЯ, КРОШКИ, КА­РАСЬ, РУБАШКА, ДОРОГА, НИТКИ, ПОПЛАВКИ.

Нужно списать только те слова, в которых есть парные согласные в слабых позициях, и обозначить такие согласные знаком —.

Четыре ученика, первыми выполнившие работу, выходят к доске и отмечают слабую позицию согласных знаком —, по 4 слова каждый.

**Плюс — минус.**(Класс.) На доске записаны слова: ЛУГ, ТРАВКА, ДУБ, ЛЕС, ГРИБ, ЯГОДКА, ЛИСТЬЯ, ДОРОЖКА, ГРАД, ДОЖДЬ, КАНАВКА, РУЧЕЕК, СОЛНЫШКО, ВЕТКА, КУСТ, ЦВЕТОК, КАМЫШ, ПРУД.

Нужно списать все слова и обозначить парные согласные в сильной позиции знаком +, а в слабой — знаком —. После выполнения задания к доске выходят 2 ученика, первыми выпол­нившие задание, и отмечают соответствующими знаками соглас­ные в сильной и слабой позиции. Класс оценивает работу.

**Сильный**— **слабый.**(2 ком. по 6 чел.) Каждый игрок готовит заранее пару слов с парным согласным в сильной и слабой позиции, например ЛОДКА — ЛОДОЧКА. Члены 1-й команды по очереди называют слова с парными согласными в слабой по­зиции, а игроки 2-й команды должны назвать слова с этими же согласными в сильной позиции. Затем они меняются ролями. Класс оценивает работу команд.

**Скажи наоборот.**(3 чел. или 3 ком.) На доске записаны 3 столбика слов:

КУЛЬ — . . . КУБ — . . . РАБ — . . .

КРАБ — . . . КОРОБ — . . . ТОРГ — . . .

ГОД — . . . МУЖ — . . . ДОГ — . . .

НОЛЬ — . . . БРАК — . . . ПЫЖ — . . .

ЛЕЩ — . . . ЯР —. . . ГОРБ — . . .

ЕЛЬ — . . . ЕШЬ — . . . ЛЕД — . . .

Нужно произнести звуки каждого слова, в обратном порядке и записать полученные слова рядом с данными. Побеждает ко­манда, правильно и раньше других выполнившая задание.

Ответы: люк, парк, ток, лень, щель, лей; пук, порок, шум, карп, рай, шей; пар, крот, кот, шип, прок, толь.

Можно провести игру со словами КУБ, ЛЕН, ЛЕЙ, ЛОБ, ЛЮК, ГОД, ШЕЙ, ШЕЛ, ЛЕЩ, КРАБ.

В игре участвует весь класс. Нужно произнести звуки слов в обратном порядке и записать полученные слова в тетрадь. На выполнение задания дается 5 минут. Победителями считаются те, кто правильно запишет наибольшее количество слов.

Ответы: пук, ноль, ель, пол, куль, ток, ешь, ложь, щель, парк.

**Сколько звуков Ш?**(Класс.) На доске записано стихо­творение В. Приходько:

ПЕШКОМ ШАГАЛИ МЫШКИ ПО УЗЕНЬКОЙ ДОРОЖКЕ ОТ ДЕРЕВУШКИ ПЕШКИ ДО ДЕРЕВУШКИ ЛОЖКИ. А В ДЕРЕВУШКЕ ЛОЖКИ У НИХ УСТАЛИ НОЖКИ. ОБРАТНО В ПЕШКИ МЫШКИ ПРИЕХАЛИ НА КОШКЕ.

И ПЕЛИ ПО ДОРОЖКЕ, И ЩЕЛКАЛИ ОРЕШКИ — ОТ ДЕРЕВУШКИ ЛОЖКИ ДО ДЕРЕВУШКИ ПЕШКИ. ПЕШКОМ ИДТИ НЕ БЛИЗКО, КОГДА ИДЕШЬ ОБРАТНО, А НА ПУШИСТОЙ КИСКЕ И МЯГКО, И ПРИЯТНО. ЕСЛИ КОШКЕ ПО ПУТИ —ОТЧЕГО НЕ ПОДВЕЗТИ.

Нужно сосчитать, сколько звуков Ш в этом стихотворении. Победителями считаются те, кто правильно сосчитает все звуки Ш в стихотворении. (24 звука.)

**СОЧЕТАНИЯ** **ЖИ, ШИ**

**Наборщики.**(Класс.) Дети пишут в строчку слоги ЖА, КО, ЛА,

ЛУ, ЛЫ, НО, ВО, ВУ, РЫ, ЧИ и 2 столбика по 5 слогов ЖИ.

Нужно, приписывая справа и слева к слогам ЖИ разные

слоги из набора, набрать 10 слов. Победителями считаются первые три ученика, правильно «набравшие» 10 слов.

*Примечание.*Так же проводится игра с сочетанием ШИ и сло­гами ВА, ЛИ, ЛО, МЫ, НА, НЫ, ПИ, ПЫ, РЕ, СУ.

**Пиши — не спеши.**(3 ком.—3 ряда.) Ведущий диктует слова:

КРЫША, ЛУЖА, ЛЫЖА, НОША, ШАЛАШ, МАРШ, КАРАН­ДАШ, НОЖ, ЛАНДЫШ, МАЛЫШ, ГРУША, УХО, ЧИЖ, КОЖА, ЭТАЖ - Дети изменяют слова так, чтобы они заканчивались

слогами ЖИ и ШИ, и записывают полученные слова. Выясняется, кто и какую ошибку допустил. Побеждает ряд, допустивший наименьшее количество ошибок.

**В сочетаниях ЖИ, ШИ только И всегда пиши.**(Класс.) Для лото заготавливаются карточки из плотной бумаги размером 15X9 см по числу учащихся. Каждая карточка делится на 9 клеток, в центральной из них пишется правило: «ЖИ, ШИ пиши с буквой И», а в остальных 8 клетках пишутся различные слова с сочетаниями ЖИ — ШИ. Кроме того, у каждого ученика должно быть 8 фишек — кусочков плотной бумаги для закры­вания клеток. Для водящего нужен мешочек и полоски картона размером 2X5 см, на которых должны быть записаны все слова, встречающиеся на карточках играющих. Водящий достает из мешочка карточки со словами, называет слово, а те, у кого имеется такое слово на карточках, закрывают его фишкой. Кто закроет все клетки карточки, поднимает руку. Игра продолжается до тех пор, пока не закончат 3 ученика. Примерное содержание карточек:

У водящего, I вариант: ВЕРШИНА, ВАШИ, ВЫ­ШИТЬ, ДРУЖИТЬ, ДУШИСТЫЙ, ДЕРЖИ, ЕЖИ, ЖИЗНЬ, ЖИРАФ, ЖИВОТНОЕ, ЖИР, ЖИДКИЙ, КАРАНДАШИ, КРЫШИ, КОВШИК, КУВШИН, КАМЫШИ, ЛЫЖИ, ЛЕЖИТ, ЛАНДЫШИ, ЛУЖИ, МЫШИ, МАЛЫШИ, МАШИНА, МАШИ­НИСТ, МОРЖИ, НОЖИ, НЕРУШИМЫЙ, НАШИ, ШИЛО.

II вариант: ПУШИСТЫЙ, РЫЖИЙ, СТРИЖИ, ТУШИТЬ, УЖИ, ХИЖИНА, ЧИЖИК, ШАЛАШИ, ПАССАЖИР, РЕШИТЬ, СЛУЖИТЬ, ТИШИНА, УЖИН, ШИПОВНИК, ПРУЖИНА, РЫЖИК, СНЕЖИНКА, УШИ, ПОХОЖИЙ, СТОРОЖИТЬ, ШИНЕЛЬ, ПУШИНКА, ШИРОКИЙ, ШИПЫ, ШИНА, ЖИЖА, КОЖИ, КУВШИНКА, ЖИЛА.

У играющих, I вариант

1. ВЕРШИНА, ДЕРЖИ, ДРУЖИТЬ, НАШИ, ЕЖИК, ЖИЗНЬ, КОВШИК, ЛАНДЫШИ.

2.  КАРАНДАШИ, МАШИНА, ЛЫЖИ, ЖИВОТНОЕ, МЫШИ, МОРЖИ, НОЖИК, ЛУЖИ.

3.  ВАШИ, МАШИНИСТ, ДУШИСТЫЙ, ШИЛО, ЖИРАФ, КУВШИН, КРЫШИ, КАМЫШИ.

4.  ЛЕЖИТ, ЖИДКИЙ, ДРУЖИТЬ, МАЛЫШИ, НЕРУШИ­МЫЙ, МОРЖИ, ВЫШИТЬ, ЛУЖИ.

5.  ДЕРЖИ, КАРАНДАШИ, ЖИВОТНОЕ, ЛЫЖИ, КОВШИК, МЫШИ, ЖИЗНЬ, ЛАНДЫШИ.

6.  ВЕРШИНА, МАШИНА, ДУШИСТЫЙ, ШИЛО, КУВШИН, ЕЖИ, ЛУЖИ, КРЫШИ.

7.  МАШИНИСТ, КАРАНДАШИ, ЖИР, НАШИ, ЕЖИК, МОРЖИ, ЛАНДЫШИ, КАМЫШИ.

8.  ЖИДКИЙ, ВАШИ, ШИЛО, КАМЫШИ, КОВШИК, МА­ЛЫШИ, ЖИЗНЬ, НЕРУШИМЫЙ.

9.  ДЕРЖИ, ЛЕЖИТ, ЖИВОТНОЕ, ЛЫЖИ, ЖИР, МЫШИ, КАМЫШИ, ВЫШИТЬ.

10.  ВЕРШИНА, МАШИНА, ДУШИСТЫЙ, ЖИДКИЙ, ЕЖИК, ЖИРАФ, ЛАНДЫШИ, УЖИ.

11.  ШИЛО, ЖИР, ВЕРШИНА, ВАШИ, МОРЖИ, КУВШИН, ЖИЗНЬ, КРЫШИ.

12.  КАРАНДАШИ, МАШИНИСТ, ДУШИСТЫЙ, ЖИВОТНОЕ, МАЛЫШИ, КОВШИК, ЕЖИ, ВАШИ. ЛЕЖИТ, ЖИДКИЙ, ДУШИСТЫЙ, ШИЛО, ЖИРАФ, МЫШИ, НЕРУШИМЫЙ, ВЫШИТЬ.

13. ДЕРЖИ, МАШИНИСТ, ШИЛО, ЖИР, КАМЫШИ, КУВ­ШИН, НОЖИК, КРЫШИ.

14. МАШИНА, НОЖИК, ЛЫЖИ, ДУШИСТЫЙ, ЖИРАФ, НЕ­РУШИМЫЙ, ЛУЖИ, ВЫШИТЬ.

II вариант

1. ПУШИСТЫЙ, УЖИ, РЫЖИЙ, ХИЖИНА, СТРИЖИ, ЧИЖИК, ТУШИТЬ, ШАЛАШИ.

2.  ПАССАЖИР, УЖИН, РЕШИТЬ, ШИПОВНИК, СЛУЖИТЬ, ПРУЖИНА, ТИШИНА, РЫЖИК.

3.  СНЕЖИНКА, ШИТЬ, УШИ, ПОХОЖИЙ, СТОРОЖИТЬ, СТРИЖИ, ШИНЕЛЬ, ШИРОКИЙ.

4.  ШИРОКИЙ, УЖИ, ШИПЫ, РЫЖИК, ШИНА, ЖИЖА,

кожи, кувшинка.

5. ЖИЛА, ПУШИСТЫЙ, ПАССАЖИР, ЖИТЬ, СТОРОЖИТЬ,

чижик, шинель, тишина.

6.  СНЕЖИНКА, ШИРОКИЙ, ХИЖИНА, ШИПОВНИК, ПУ­ШИНКА, ПРУЖИНА, КУВШИНКА, ТУШИТЬ.

7.  УЖИН, УШИ, РЕШИТЬ, ПОХОЖИЙ, СТРИЖИ, ЖИЖА, РЫЖИК, КОЖИ.

8.  ПАССАЖИР, ЖИЛА, РЫЖИЙ, ШИПЫ, СЛУЖИТЬ, ШИНА, ШАЛАШИ, ШИРОКИЙ.

9.  УЖИ, ПУШИНКА, ШИПОВНИК, ШИТЬ, ЧИЖИК, СТОРО­ЖИТЬ, ТУШИТЬ, ШИНЕЛЬ.

10.  ПУШИСТЫЙ, СНЕЖИНКА, РЕШИТЬ, ПОХОЖИЙ, ПРУ­ЖИНА, ПУШИНКА, ТИШИНА, КОЖИ.

11.  УЖИН, ЖИЛА, ХИЖИНА, ШИПЫ, СТРИЖИ, ШИНА, РЫЖИК, КУВШИНКА.

12.  УЖИ, ЖИЛА, РЫЖИЙ, ШИТЬ, СЛУЖИТЬ, ЖИЖА, ША­ЛАШИ, ШИНЕЛЬ.

13.  ПАССАЖИР, СНЕЖИНКА, ШИПОВНИК. ПОХОЖИЙ, ПРУЖИНА, СТОРОЖИТЬ, ТУШИТЬ, УШИ.

14.  УЖИ, КОЖИ, ХИЖИНА, ПУШИНКА, СЛУЖИТЬ, ЖИЖА, ПУШИСТЫЙ, КУВШИНКА.

15.  ПУШИСТЫЙ, УЖИН, РЕШИТЬ, ШИПЫ, ЧИЖИК. ШИНА, ШАЛАШИ, РЫЖИК.

*Примечание.*Если в классе учащихся более 15, то карточки повторяются.

|  |
| --- |
|  |

**СОЧЕТАНИЯ** **ЧА, ЩА**

**Поймай слово!**(Класс.) Для игры у каждого ученика должны быть карточки с сочетаниями ЧА и ЩА. Чтобы легче было увидеть ошибку, все сочетания ЧА должны быть одного цвета, а сочета­ния ЩА — другого.

Ведущий называет слова: ЧАЙ, ПИЩА, ЧАСЫ, СМУЩАТЬ­СЯ, СВЕЧА, ЩАВЕЛЬ, ЧАС, ЧАЙНИК, ВСТРЕЧА, ПРОЩА­НИЕ, ПЕРЧАТКИ, ПЛОЩАДЬ, ЧАЙНАЯ, РОЩА, ЧАЙКА, ЧАЙНИЦА, СОВЕЩАНИЕ, УЧАЩИЕСЯ, ЧАСОВЩИК, НА­ЧАЛЬНИК, ЧАСОВОЙ, ЧАИНКА, ПЛОЩАДКА, СГУЩАТЬ, КОНЧАТЬ, ДОЩАТЫЙ, ЗАДАЧА, ПРОЩАЙ, ОВЧАРКА, КУЧА, ОБЕЩАНИЕ, ОБРАЩАТЬ, ПЕЧАТЬ, ПОЩАДА, ВНУЧА­ТА, ПОПРОЩАТЬСЯ, ТЫСЯЧА, ПУЩА, ПИЩАТЬ, ГАЛЧАТА, ТРЕЩАТЬ, НАЧАЛО, ОБЕЩАТЬ, СОВЕЩАТЬСЯ, ДАЧА, КРИЧАТЬ, ЧАСТО, СМУЩАТЬ, ПЕЧАЛЬ, ПРОЩАЛЬНЫЙ, ЧАЙНЫЙ, КОНЧАЙ, ТУЧА, ПЕЧАЛЬНЫЙ, ОБЕЩАННЫЙ,

ОБРАЩАТЬСЯ, ПОЩАДИТЬ, ОБЕЩАЮ, ПЕЧАТАТЬ, ЧАЩА.

Учащиеся показывают сигнальные карточки.

Число ошибок, допущенных в каждом ряду, отмечается на доске. Побеждает ряд, допустивший наименьшее число ошибок.

**Наборщики.**(Класс.) На доске написаны слоги: ТУ, СЫ, ДА, КУ, ША, ПИ, РО, ПУ, ЧА, ВЕЛЬ и 2 столбика по 5 слогов ЧА и ЩА. Нужно, приписывая справа и слева к сочетаниям ЧА и ЩА слоги из набора, составить 10 слов с сочетаниями ЧА и ЩА. Победителями считаются первые 3 ученика, которые правильно выполнят задание.

|  |
| --- |
|  |

**СОЧЕТАНИЯ** **ЧУ, ЩУ**

**Поймай слово.**(Класс — 2 ком.) Игра проводится в форме выборочного диктанта. 1-я команда записывает слова с соче­танием ЧУ, 2-я — с сочетанием ЩУ.

Ведущий диктует слова: ЩУКА, ЧУГУН, ЩУПЛЫЙ, ТАЩУ, КРИЧУ, ПУЩУ, ЧУТЬЕ, ГРУЩУ, ПРОГЛОЧУ, ЧУДАК, ЩУРИТЬСЯ, ЧУТКИЙ, ИЩУ, СХВАЧУ, ХОЧУ, УТАЩУ, ЧУ­ЖОЙ, ВЫТАЩУ, ЧУЛОК, ЧУДЕСА, ПРИТАЩУ, ЧУДО, ЗА­ТАЩУ, ЧУЛАН, ЧУТКОСТЬ, ПОИЩУ, ЧУДОВИЩЕ, ПОЩУ­ПАТЬ, ПРОЩУ, ПЕЧУРКА, ВЫРАЩУ, ЧУБ, ЧУЧЕЛО, ОТРАЩУ, СОЩУРИЛСЯ, ЧУРБАН, ЩУЧКА, ЩУПАТЬ, ЧУВ­СТВО, ЧУРКА, ЗАПУЩУ, ЧУГУННЫЙ, ОТПУЩУ, ПРИТАЩУ.

Побеждает команда, допустившая меньше ошибок.

**Наборщики.**(Класс.) Дети пишут в строчку слоги ДО, ХО, ТО, МО, МА, ТА, ПИ, И, КА, ГО и 2 столбика по 5 слогов ЧУ и ЩУ. Приписывая справа и слева к сочетаниям ЧУ и ЩУ слоги из данного набора, нужно составить 10 слов с сочетаниями ЧУ, ЩУ. Победителями считаются первые 3 ученика, которые правильно выполнят задание.

**Загадки**(на слова с сочетаниями ЖИ, ШИ, ЧА, ЩА, ЧУ, ЩУ).

1. ЧЕРНЫЕ ЗМЕЙКИ, ЖЕЛТЫЕ ШЕЙКИ ПОЛЗУТ, ИЗВИ­ВАЮТСЯ, МЫШКАМИ ПИТАЮТСЯ.

2. МАЛЫЕ ЗВЕРЮШКИ, РОЗОВЫЕ УШКИ, СЕРЕНЬКИЕ ШУБКИ, ОСТРЕНЬКИЕ ЗУБ­КИ, ГЛАЗКИ ЧЕРНЕНЬКИЕ, ХВОСТЫ ТОНЕНЬКИЕ, СИДЯТ В НОРКЕ, ГРЫЗУТ КОРКИ.

3. ЧТО ЗА ЧУДО-БЕГУНЫ ОДИНАКОВОЙ ДЛИНЫ ПО СНЕГАМ К БЕРЕЗКЕ ТЯНУТ ДВЕ ПОЛОСКИ?

4. БЕЛАЯ ЗВЕЗДОЧКА С НЕБА УПАЛА, МНЕ НА ЛАДОШКУ ЛЕГЛА И ПРОПАЛА.

5. ДО ЧЕГО Ж ОНА ЛЕГКА, ЛЕГЧЕ КРЫЛЬЕВ МОТЫЛЬКА. БРОСИШЬ - ВНОВЬ ВЕРНЕТСЯ, ДУНЕШЬ — УНЕСЕТСЯ.

6. МЫ ХОДИМ НОЧЬЮ, ХОДИМ ДНЕМ, НО НИКУДА МЫ НЕ УЙДЕМ. МЫ БЬЁМ ИСПРАВНО КАЖДЫЙ ЧАС, НО ВЫ, ДРУЗЬЯ, НЕ БЕЙТЕ НАС.

7. НОС — КАК ХОБОТ У СЛОНА, НА СПИНЕ РУКА ОДНА. МЫ С ПЛИТЫ ЕГО СНИМАЕМ, УГОЩАЕТ ВСЕХ ОН ЧАЕМ.

8. ХВОСТОМ ВИЛЯЕТ, ЗУБАСТА, А НЕ ЛАЕТ.

9. БЕЗ НОГ, А СТОИТ, ОГОРОД СТОРОЖИТ, РУКА­ВАМИ МАШЕТ, С ВЕТРОМ ПЛЯШЕТ. ПТИЦЫ БОЯТСЯ, НА ГРЯДКИ НЕ САДЯТСЯ.

10. ЧЕРНЫЙ, ПУЗАТЫЙ, ДРУЖИТ С УХВАТОМ, В ПЕЧКЕ БЫЛ, НАМ КАРТОШКУ ВАРИЛ.

Отгадки: ужи, мыши, лыжи, снежинка, пушинка, часы, чайник, щука, чучело, чугунок.

**СОЧЕТАНИЯ ЧК, ЧН**

**Большие — маленькие.** (3 ком. по 8 чел.) На доске записаны 3 столбика слов по 8 слов в каждом:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ТУЧА — . . . | РУКА — . . . | ДАЧА — . . . |
| РЕКА — . . . | КУЧА — . . . | ЗАДАЧА - . . . |
| ОВЦА — . . . | ЛИСИЦА — . . | СИНИЦА — . . . |
| НОЧЬ — . . . | ДОЧЬ - . . . | ПЕЧЬ — . . . |
| РОЗА — . . . | БУЛКА — . . . | УТКА — . . . |
| ВАЗА — . . . | КОЗА — . . . | ПАЛКА — . . . |
| ЧУЛКИ — . . | ЦВЕТЫ — . . . | ПЛАТКИ — . . . |
| НОСКИ — . . | ГРИБЫ —... | КУСКИ —... |

Игроки каждой команды по очереди выходят к доске и к сло­вам, обозначающим большие предметы, записывают справа через черточку слова, которые обозначают такие же, но маленькие предметы, например: КУРИЦА — КУРОЧКА. Каждый игрок за­писывает только по одному слову. Побеждает команда, которая быстрее и правильно выполнит задание.

**Кто больше?** (Класс.) На доске записана рифмовка:

ТОЧНЫЙ, СРОЧНЫЙ, ЛИЧНЫЙ, ВЕЧНЫЙ,
СКУЧНЫЙ, ШУТОЧНЫЙ, СЕРДЕЧНЫЙ,
ВСТРЕЧНЫЙ, КРОШЕЧНЫЙ, РЕЧНОЙ,
ЗВУЧНЫЙ, МЕЛОЧНЫЙ, НОЧНОЙ.

Нужно запомнить и записать по памяти как можно больше слов с сочетаниями ЧН. Ведущий закрывает текст, и дети пишут слова по памяти. Выигрывает тот, кто запишет наибольшее число слов.

**Из чего какой?**(3 ком.) На доске записаны в 3 столбика названия предметов:

МОЛОКО — . . .ПЕСОК — . . . ГОРЧИЦА — . . .

МУКА — . . . СЛИВКИ — . . . ЯЙЦО — . . .

КИРПИЧ — . . . СКАЗКА — . . . ТРЯПКА — . . .

ОГУРЕЦ — . . . БУТЫЛКА — . . . НОЧЬ — . . .

ДАЧА — . . . ПОТОЛОК — . . . ПЕЧЬ — . . .

РУКА — . . . СКУКА — . . . РЕКА — . . .

ЛОДКА — . . . ЧУЛОК — . . . ЗАМОК — . . .

УДАЧА — . . . ВСТРЕЧА — . . . ВЕК — . . .

Игроки по очереди выходят к доске, образуют прилагатель­ные с сочетанием ЧН и записывают их справа. Класс оценивает их работу.