

# **ДИДАКТИЧНІ ІГРИ НА УРОКАХ ЛІТЕРАТУРНОГО ЧИТАННЯ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ**

Автор: Шевчук Леся Віталіївна

**Департамент освіти**

**Вінницької міської ради**

**КУ «Міський методичний кабінет»**

**Комунальний заклад «Загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів №36**

**Вінницької міської ради»**

**дидактичні ігри**

**на уроках**

**літературного читання**

**в початковій школі**

**Номінація «Навчально - методичний посібник»**

Плахотник Любов Степанівна

вчитель початкових класів

«спеціаліст ІІ категорії»

тел.(098) 385 - 80 - 89

Шевчук Леся Віталіївна

вчитель початкових класів

«спеціаліст ІІ категорії»

## Вінниця

2017

### Автори - упорядники:

Плахотник Любов Степанівна, вчитель початкових класів,

Шевчук Леся Віталіївна, вчитель початкових класів

комунального закладу «Загальноосвітня школа I – III ступенів №36

Вінницької міської ради»

Плахотник Л.С, Шевчук Л.В. Використання дидактичних ігор на уроках літературного читання в початковій школі. Методичний посібник /Л.С.Плахотник, Л.В.Шевчук. – Вінниця: ММК, 2017, 40с.

### Рецензенти:

Зарічна В.А, вчитель початкових класів, спеціаліст вищої категорії, комунального закладу «Загальноосвітня школа I – III ступенів №36 Вінницької міської ради»

Душнюк І.А., заступник директора з навчально – виховної роботи, спеціаліст вищої категорії, комунального закладу «Загальноосвітня школа I – III ступенів №36

Вінницької міської ради»

Рекомендовано методичною радою

комунального закладу «Загальноосвітня школа I – III ступенів №36

Вінницької міської ради»

(Протокол №3 від 17.01.2017р.)

У посібнику запропоновані завдання та вправи для роботи на уроках літературного читання. Дидактичний матеріал можна використовувати на різних етапах уроку диференційовано залежно від розвитку і рівня учнів, що сприятиме засвоєнню, закріпленню та розширенню знань з читання.

Запропоновані матеріали допоможуть розширити читацькі навички школярів, сприятимуть формуванню творчого мислення, зроблять процес навчання цікавим, створить у дітей бадьорий, творчий настрій, полегшать засвоєння навчального матеріалу.

## Зміст

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ I. Ігри на активність.....	6
РОЗДІЛ II. Дидактичні ігри і вправи на уроках .....	9
РОЗДІЛ III. Дидактичні ігри з реченнями.....	11
РОЗДІЛ IV. Читання складових таблиць різного рівня складності.....	17
РОЗДІЛ V. Завдання для роботи в парі або невеликій групі.....	21
5.1. Граючись навчаємось.....	33
5.2. Літературні дидактичні ігри та ігрові вправи.....	34
Список використаних джерел.....	40

## Вступ

Дидактична гра – це вид діяльності, залучившись до якої, діти навчаються. Поєднання навчальної спрямованості й ігрової форми дозволяє стимулювати невимушене оволодіння конкретним навчальним матеріалом.

Основою дидактичної гри є пізнавальний зміст, що полягає в засвоєнні тих знань і вмінь, які застосовуються під час розв'язування навчальної проблеми, поставленої грою.

Гра – це величезне світле вікно. Через яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ». Гру порівнюють з іскоркою, що запалює вогник допитливості і любові до знань. І це справді так, оскільки гра має надзвичайно багато навчальних і виховних можливостей.

Гра забезпечує розумовий, світоглядний і особистісний розвиток кожної дитини, сприяє позитивній зміні рівнів активності учнів: від репродуктивного через пошуковий до творчого.

Гра впливає на формування особистості дитини: завдяки грі школярі вчаться виборювати перемогу, прагнуть до успіху, контролюють волю, досягають поставленої мети, вимогливо ставляться до себе, бачать перспективу власного зростання й усвідомлюють потребу самовдосконалення.

Гра спонукає дітей до інтелектуальної роботи, успішне виконання якої дає учасникам естетичну насолоду, оскільки піднімає їх у власних очах.

Гра сприяє вихованню в дітей товарищескості, виховує навички колективної праці, поглиблює комунікабельність.

Дидактична гра на уроці – не самоціль, а засіб навчання і виховання. Сам термін «дидактична гра» підкреслює її педагогічну спрямованість та багатогранність застосування. А тому найсуттєвішим для вчителя будь-якого предмета, є такі питання:

- а) визначити місце дидактичних ігор та ігрових ситуацій у системі інших видів діяльності на уроці.
- б) доцільність використання їх на різних етапах вивчення різноманітного за характером навчального матеріалу.
- в) розробка методики проведення дидактичних ігор з урахуванням дидактичної мети уроку та рівня підготовленості учнів.
- г) вимоги до змісту ігрової діяльності у світлі ідей розвивального навчання.
- д) передбачення способів стимулювання учнів, заохочення в процесі гри тих, хто найбільше відзначився, а також для підбадьорення відстаючих.

Гра як метод навчання організовує, розвиває учнів, розширює їхні пізнавальні можливості, виховує особистість. Особливо важливе місце займає гра та ігрові прийоми в навчальному процесі першокласників, адже становлення і розвиток їхньої навчальної діяльності відбувається у період ще слабких довільних процесів: уваги, сприймання, пам'яті тощо. Але гра також потрібна і в 2—4-х класах. Деякий програмовий матеріал потребує від дитини значних вольових зусиль та багаторазового виконання різних варіантів вправ для його засвоєння. Саме тоді гра, запобігаючи перевантаженню психіки дитини, допомагає реалізувати навчальну мету значно швидше, ніж будь-який педагогічний засіб. Гра дає змогу педагогові здійснювати управління розумовими здібностями та їхнім розвитком; формувати цінні риси особистостей і взаємини дітей у доступній і привабливій для них ігровій формі.

Доцільність використання гри на тих чи інших етапах уроку залежить від рівня, знань, умінь і навичок учнів та від складності завдань, що стоять перед ними. Гра допомагає учням, коли складно, коли є необхідність створити додатковий емоційний фон навчання, допомагає опосередковано впливати на хід і результати їхньої діяльності.

## **РОЗДІЛ І. Ігри на активність**

### ***Гра «Незнайко»***

Один учень читає, а інший — виправляє допущені помилки.

### ***Гра «Вовк і заєць»***

Один учень починає читати текст, другий — вступає після того, як перший дійде до крапки й намагається його наздогнати.

### ***Гра «Ми віримо і не віримо»***

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

### ***Гра «Інтерв'ю»***

Тема інтерв'ю може бути різною, учні — кореспонденти і респонденти. По закінченні часу

на обговорення кожна пара представляє результати роботи, обмінюються своїми ідеями та аргументами з усім класом.

### **Гра «Земля — небо»**

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

### **Гра «Дощик»**

(Діти читають хором.)

- Накрапає дощ (тихо).
- Дощ пускається сильніше (голосніше).
- Злива (голосно).
- Дощ слабшає (тихіше).
- Дощ перестав (читання припиняється).

### **Гра «Хвилі»**

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

### **Гра «Бджілки»**

Напівголосне читання учнями тексту, кожен — у своєму темпі.

### **Гра «Рибки»**

Мовчазне читання учнями тексту, кожен — у своєму темпі, при цьому діти можуть ворухити губами.

### **Гра «Губи на замку»**

Те саме мовчазне читання, але ворухити губами заборонено.

### **Гра «Засічка — кидок»**

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

### **Гра «Відшукай речення за початком»**

Учитель читає речення, зупиняючись, учні знаходять і дочитують його.

### **Гра «Знайди помилку»**

Учитель читає вірш, припускаючись помилок. учні уважно слухають і виправляють.

### **Гра «Сніжинка»**

Залежно від пори року («Квіточка», «Листочок») читає той учень, на парту якого впала сніжинка (квіточка, листочок).

### **Гра «Не перерви ланцюжок»**

Діти одне за одним читають по одному реченню (можна по одному слову, строфі) текст. Усі мають слідкувати, щоб ланцюжок не перервався.

## **РОЗДІЛ II. Дидактичні ігри і вправи на уроці.**

### **Гра «Хто краще?»**

Конкурсне читання вірша, оповідання. Читання у парах.

### **Гра «Буксир»**

Створюється пара з «сильнішого» учня і «слабшого». «Сильніший» учень «веде» у читанні, а «слабший» — намагається досягти темпу читання «сильнішого» учня.

### **Гра «Луна»**

«Сильніший» учень читає речення, а «слабший» — читає це речення після прослуховування.

### **Гра «Котик і Мишка»**

Ця гра дуже ефективна під час роботи над удосконаленням навичок швидкого читання.

Першою починає читати «Мишка». Коли вона прочитає декілька слів або 1 речення, починає читати «Котик». Він намагається наздогнати «Мишку». Гра припиняється, коли обидва учні читають одне й те ж.

### **Гра «Лото»**

Клас поділяється на 4 команди. Кожна команда отримує однакові картки. Перша група карток містить прізвища авторів, друга група карток — назви творів, третя — фрагменти з творів.

**Завдання:** вибрати із загальної кількості карток ті, що стосуються одного автора. Перемагає команда, яка швидше і правильніше виконає завдання.

### **Гра «Чарівна лотерея»**

Для проведення гри клас поділяється на 4 команди. Кожна команда отримує однакові

картки, на яких записані ключові слова з певного твору.

**Завдання:** швидко прочитати слова, визначити назву твору та автора слів. Перемагає команда, яка швидше і правильніше виконає завдання.

бились поживились розумні а дурні

(«Дурні бились, а розумні поживились». Слова належать курці.)

### **Гра «Шифрувальники»**

Для проведення гри клас поділяємо на 4 команди. Кожна команда отримує картку з однаковим завданням.

**Завдання:** у кожному рядку знайти «зайву» літеру. Скласти всі «зайві» літери з кожного рядка і прочитати назву твору. Вказати автора твору. Перемагає та команда, яка швидше і правильніше виконає завдання.

ООООООООЯОООООООООО

ВВВВВВВВВВВВВВВВВВВВ

ИИИИЛИИИИИИИИИИИИИИ

ДУДДДДДДДДДДДДДДДДДД

ТТТТКТТТТТТТТТТТТТТТТТТ

АОООООООООООООООООО

(А. Малишко «Яблука».)

## **РОЗДІЛ III. Дидактичні ігри з реченнями**

### **Гра «Заверши речення»**

Дітям пропонують переписати речення і доповнити їх словом із протилежним значенням.

- У лісі ростуть дерева товсті й....
- Річки бувають глибокі й....
- Улітку дні довгі, а взимку....
- Діти оцінюють свою роботу, враховуючи каліграфію.

### **Гра «Склади речення»**

На дошці написано частини речень. Школярі читають спочатку ліву, а потім праву частини, з'ясовують, як доповнити ліву частину, щоб вийшло речення.

### **Гра «Утвори слово»**

Від поданих слів утворіть нові слова з апострофом.

Дерево — дерев'яний;

солома —...;

трава —...;

горобець — гороб'ята;

голуб —...;

ластівка — ....

### ***Гра «Віднови слово»***

На дошці написані слова з пропущеними літерами:

лос\_, пен\_, тін\_, пал\_то, пал\_ма.

Записати в зошит відновлені слова.

### ***Гра «Засели будиночки — роди»***

Для цієї гри виготовляються 3 будиночки з прорізами: чоловічий рід, жіночий рід і середній рід. Клас поділяється на 3 команди (3 ряди). Кожна команда отримує свій будиночок — рід. На столі у вчителя картки із надрукованими словами. Будиночки прикріплені до дошки. Учні по черзі підходять до столу, вибирають картку зі словом і заселяють у будиночок. Перемагає той ряд, який швидше заселить свій будиночок.

### ***Мовні зарядки.***

- Пір'їнку здути з долоньки;

- Подути як сердитий вістряган і т.д.

### ***Імітація звуків.***

- Як ричить тигренок : р- р - р - р...

- Поїдемо на поїзді : чух - чух - чух...

### ***Систематичне проказування скоромовок у різному темпі.***

Ішов Прокіп - кипів окріп,

Прийшов Прокіп - кипить окріп,

Як при Прокопові,

Так і при Прокописі,

І при Прокопенятах.



### **Промовляння чистомовок.**

Ча - ча - ча - вкусила калача

Ач - ач - ач - летить пугач.

Чі - чі - чі - котик на печі.

Чу - чу - чу - нікуди не втечу.

### **Таблиці Шульте**

Дивлячись на центральну цифру, «позбирати» числа з наростанням натурального ряду, не переміщуючи погляду. Починати потрібно з найменших таблиць, поступово переходячи до складніших, наприклад:

1 3 5

8 6 2

4 7 9

9 1 18 13 4

22 15 10 5 7

6 24 2 14 25

16 19 23 17 11

12 8 21 20 3

### **Піраміди складів, слів.**

Перед учнями ставиться завдання: не зводячи очей з точки (починаючи з верхньої) намагатися побачити букви, склади чи слова ліворуч і праворуч.

М \* А НЕ \* БО

Л \* О ЗО \* РІ

С \* И ХМА \* РА

Т \* І МІ \* СЯЦЬ

К \* У СОН \* ЦЕ

### **Словесні пірамід**

САД ЛІС

САДИ ЛІСОК

САДОК ПУЩА

САДІВНИК ПЕРЕЛІС

САДІННЯ ДІБРОВА

-

-

-

#### **РОЗДІЛ IV . Читання складових таблиць різного рівня складності**

Прочитати утворений з горизонтальних і вертикальних букв склад на одному диханні. На перших порах пропонуються таблиці з уже утвореними складами, потім з деякими пропущеними клітинками, а пізніше таблиці для самостійного утворення складів.

А О У І Е И Я Ю Є

М ма мо му мі ме ми мя мю ме

В ва во ву ві ве ви вя вю ве

Л ла ло лу лі ле ли ля лю ле

К ка ко ку кі ке ки кя кю ке

А О У І Е И Я Ю Є

КВ ква кво кву вкі кве кви

ВН вна вно вну вні вне вни вня вню вне

СК ска ско ску скі ске ски

ПЛ пла пло плу плі пле пли пля

А О У І Е И Я Ю Є

СПЛ

СТР

СКЛ

ВЗЛ

**Читання таблиць згори донизу**

Дітям пропонується прочитати невеликий віршований текст, фіксуючи погляд на вертикальній лінії.

Веселі вишні вкрили віти,

Виблискують з гущавини.

Василько воду лле на квіти,

Щоб вищі виро сли вони.

### **Читання гнізд споріднених слів**

Прочитати споріднені слова на одному подиху зверху вниз.

ЛІС

ЛІСИ

ЛІСОК

ЛІСОВА

ЛІСОЧОК

ЛІСНИК

(вміння передбачати)

### **Загадки чи віршики у яких слід додати риму.**

Гра «Морська хвиля зміла слово»

Вчитель читає загадку, а діти мають передбачити розгадку і відповісти.

Дивний ключ у небі лине,

Не залізний, а пташиний

Цим ключем в осінній млі

Відлітають ..... (журавлі).

### **Вчитель читає початок речення, а діти мають його закінчити.**

Діти, звісно, вчаться в ...

А комбайн працює в ...

Ми лікуємось в ...

А стрижемо в ...

Ліки беремо в ...

А книжки в ... .

**Читання прислів'їв, приказок, слів з недописаними частинами.**

Вчитель пропонує прочитати слова на карточках, в яких пропущені окремі склади.

«Слова спокійно жили в книжці,

В яку вдалось пролізти мишці.

Вона початки відкусила

У себе в нірці схоронила.»

... рона (ворона)

... рова (корова)

... ито (сито)

... іто (літо)

Ішов інди... з індичк... ,

Ішо... понад водичк... ,

**Деформовані слова.**

На карточках дітям пропонуються слова написані з переставленими буквами. Діти мають якнайшвидше переставити букви і прочитати правильне слово.

АЛШКО

КАРЧІ

ЕЛСО

**Ще один вид таких вправ слова з пропущеними голосними.**

**Гра «Діряві слова»**

С Л В Й

Л С Т В К

Р Б

## **РОЗДІЛ V . Завдання для роботи в парі або невеликій групі.**

**Дітям пропонується правильно прочитати текст, переставивши склади місцями.**

чуБа - м'ячик титькося,

баПотививсь четъхося.

Я побавивсь мит мечм'я

от лазивсь кимгір пламеч.

***Ці вправи впливають на формування навичок правильного, свідомого та швидкого читання.***

### **Вправа на уважність**

Прочитати слова і визначити у них спільну частину, склад або букви, якими відрізняються

ГРІМ МАК

РІКА РАК

ЗОРІ ТАК

РІТА ЛАК

РІЖУ БАК

### **Знайди пеньок**

Показати слова на кілька секунд на карточці, а діти мають назвати зайве слово.

КИТ

КИТ

КІТ

КИТ

### **Вправа «Не зіб'юсь».**

НІС

Ніс

НІС

РІС

### **Гра «Які слова заблукали?»**

Прочитати текст, назвавши слово яке підходить по змісту, а не те, що написано.

Щебетала пташечка під крилечком,

Сподівалась пташечка весни з літечком.

### **«Знайди помилку»**

Діти мають прочитати правильно, помінявши слова так, щоб слово з першого стовпчика за змістом відповідало б слові з другого стовпчика.

ЗИМА - СІЧЕНЬ

ВЕСНА - БЕРЕЗЕНЬ

ЛІТО - ТРАВЕНЬ

ОСІНЬ - ВЕРЕСЕНЬ.

### **Гра «Прочитай слово у слові».**

Із запропонованого слова скласти всі можливі нові слова.

ЛАСТІВКА

СІТКА, СТІЛ, СТАВ, ЛАВКА, ЛІС, ЛАСКА, ВІЛ, ВАТА, ЛАТКА, СІК, ВІК...

### **«Побудуй слово»**

Вчитель пропонується слово, в якому під кожною буквою стоїть цифра. Діти мають за поданими цифровими знаками скласти своє слово, використовуючи букви із запропонованого вчителем.

ВОКЗАЛ

4 5 6 6 5 4 3 2 4 5

### **Гра «Розсипанка»**

Із слів, які написані на геометричних фігурах, листочках, пелюсточках і т.д., скласти прислів'я.

### **Гра «Зашифроване прислів'я».**

Прочитати, дотримуючись порядку цифр, написаних під таблицею.

БУ 1 ВИМ 2 ДЬ 3 ЛИ 4 ЛІ 5 НЕ 6

НИ 7 ТИ 8 ХО 9 ЧЕШ 10 ЩАС 11

9, 10, 1, 8, 11, 4, 2, 6, 1, 3, 5, 7, 2.

### Гра «Розплутай ниточки»

На дошці малюю переплутані «ниточки». На одному кінці «ниточки» - цифра, на іншому - буква. Якщо учні правильно визначають якій цифрі відповідає яка буква і розставляють їх по порядку, то прочитають слово.

2 4 3 5 1 Е О С Ц Н

### Гра «Фантазери».

У запропонованих словах замість рисок потрібно уявити букву «о» і прочитати. Перший раз читати повільно, другий - швидше, третій - дуже швидко.

Д - бр - г - л - д м - з - к

С - р - м г - р - х г - л - с

М - р - з к - л м - л - к -

К - мп - т з - л - т - б - л - т -

Ж - вт - к м - л - т - к з - л - т -

К - л - с - к б - р - шн - п - в - р - т

П - р - ш - к п - т - п в - л - кн -

Л - т в - г - нь с - р - к

**Коли діти будуть добре справлятися із такими карточками можна запропонувати їм трохи складніші, наприклад: замість першої рисочки підставляти букву «е», а замість другої - «а».**

Т - м - в - н - сп - к -

Г - н - тв. - рд - р - дьк -

Сц - н - в - рб - з - бр -

Д - сн - в - сн - р - бр -

П - н - л м - д - ль м - т - л

Т - - тр ф - рм - с - стр -

Ст. - жк - м - ж - г - кт - р

Кр - йд - п - к - р Ст - ф -

**Потім завдання можна ще ускладнити: прочитати слова у колонках, уявляючи на місці рисок вказані букви, які позначають голосні звуки.**

Е Е А И И А

С - р - д - д - т - н -

Ч - р - мх - б - л - н -

В - с - л - к - сл - чк -

З - л - н - с - в - н -

П - р - к - з д - в - н -

Н - б - с - хв - л - н -

См-р - к - ш - пш - н-

### **Гра «Збери намисто»**

Збери «намисто» із складів. Прочитай двічі утворену скоромовку. Прикладом такої таблиці може бути така таблиця:

Тиш і

туш го

вий ка

В

із ком шкре

ка

ниш но вуш

миш ніс

шла ки

ри до ком ри. бо

**Замість крапок потрібно вставити букви так, щоб вони були закінченням усіх слів.**

абе чис

деся світ

мі ... се ...

ті теп

сі са

**Ще один вид таблиць до цієї ж гри.**



Ідучи за цифрами - підказками, потрібно скласти прислів'я.

10 лащиться 7 а 2 не 9 що

5 що 1 бійся 6 бреше

3 того 8 того 4 собаки

4 море 7 дурна 2 й

1 ворона 5 літає 8 вертається

6 його 2 такий 4 чорт 3 страшний

1 не 7 малюють 5 як

10 дивиться 8 в 5 а 1 скільки 6 він

2 вовка 4 годуй 7 все 9 ліс 3 не

### **Вправа «Знайди кінець»**

Прочитай частину вірша в першій строфі, а в другій знайди його закінчення.

Сива кізка скік та скік слово «мама» написало

Стоїть баба снігова щоб родило житечко

Ой , мороз, який мороз! Хтось на дворі гупотить

Тихо спить собі ведмідь здоровенна голова

По снігу дівча гуляло через річку на той бік

Сійся жито і пшениця треба взяти нам лопату

Принесла я вам літечко лиш над містом сонце

встане

Щоб город перекопати всіх пташок проймає дроз

Ти прокинься рано - рано шкідників ним добуває

Дзьоб міцний і гострий має буде дітям паляниця

### **Гра «Слова з трьох (чотирьох, п'яти) букв.»**

У цю гру бажано грати до того часу, поки діти не навчаться швидко і легко придумувати слова, які складаються з трьох, чотирьох чи п'яти букв. Щоб ця гра не набридала і завжди

була цікавою, можна її урізноманітнити, придумавши казку. Наприклад:

«Жив був (хто?) ... (вчитель пропонує перше слово, яке складається з трьох букв – дід). У нього болів (що?) ... (зуб). Зайшов він в (куди?) ... (дім). Хотів з'їсти (що?) ... (сир). Раптом прилетіла (хто?) ... (оса). Вона впала в (куди) ... (суп). І т.д.

В одному далекому царстві жив (хто?) ... (вчитель пропонує слово з чотирьох букв – слон). Він дуже любив їсти (що?) ... (диню). Одного дня він стояв біля (чого?) ... (дуба) і жував (що?)... (лист). До нього підійшов (хто?) ... (тигр). Він сказав? «Давай підемо в (куди?) ... (цирк)». І т.д.

### **Гра « Чи є такий предмет».**

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

1. Куш, баж, мед, вім, фап, лук, цюн, ніч, гач, сад, жіб, таз, чуб, пек, шар, зиг, яма, хор, різ.
2. Буря, гафо, нота, діту, жатю, птах, зіду, осел, ірек, вухо, кюса, цирк, хрест, борщ, шпак, рюза.
3. Актор, вимус, бочка, жнифя, голос, парта, ізюнт, хітко, земля, церпа, сосна, диван, чвари, труби, осаті, фрукт.
4. Родина, вулира, ремінь, цукода, береша, палиця, чіт асу, музика, дірєня, кисіль, жибань.
5. Загадка, чи батон, фільток, кімната, руфлон, веселуб, учитель, голубіж, метелик, бджуза, іграшка, дів чиря.

### **Вправа «Точно і швидко. Хто або що?»**

Вчитель називає дію, учні мають якнайшвидше сказати хто виконує цю дію.

Нявчить - кіт виє -

варить - каркає -

гавкає - лікує -

дзижчить - малює -

шипить - замітає -

### **Вправа «Слухай! Називай якомога більше слів»**

Вчитель називає дію, а учні мають назвати якомога більше предметів, які виконують цю дію.

Пливе - пароплав, човен, плавець, качка, риба, кит.

Летить -

Росте -

Шумить -

Хвилюється -

### **Вправа «Замасковані слова»**

Читаючи завдання з картки потрібно встановити межі слів у реченні. Читаючи, потрібно робити відповідні паузи.

1. Непомітно надійшов ранок.
2. Уселі стало шумно.
3. Забрехали собаки, заревіли коровитателята.
4. Ціла отара овець така бекала і мекала.
5. Великий півень стрибнув на вербовий  
перелазі голосно закурикав.

### **Гра «Доповни за змістом»**

Учні потрібно швидко прочитати, доповнюючи речення за змістом.

1. Рідна, лагідна, найдорожча, ніжна, найкраща - ...
2. Запашний, білий, смачний, духмяний, пшеничний - ...
3. Білий, холодний, пухкий, іскристий - ...

-

### **Вправа «Книжковий хробачок»**

У кожній групі слів потрібно відновити відсутні букви на позначення голосного звука, орієнтуючись на перше слово.

Мед - слдкй, лпвй, зпшнй, грчнй, прзрй, янтрнй.

Дуб - мгтнй, крслтй, стрй, рзлгй.

Лисиця - рд, хтр, пхнст, прдк, спртн, хвстт.

Мама - крsv, млд, рдн, мл, дрг.

### **Гра «Хто перший прочитає»**

Утворити слова з букв на позначення приголосних у лівій колонці і на позначення голосних у правій. Читаючи другий раз, праву колонку пропонується закрити.

ДРВ ЕЕО ЧТНН ИАЯ

ЗМ ИА ПСЬМ ИО

ДРГ ООА МТМТК АЕАИА

МЛК ООМ МЛВНН АЮАЯ

СМТН ЕАА ФЗКЛЬТР ІУУА

### **Вправа « Прочитай, не звертаючи уваги на колір»**

ЧЕРВОНИЙ ЗЕЛЕНИЙ

ЖОВТИЙ СИНІЙ КОРИЧНЕВИЙ

ЧОРНИЙ ГОЛУБИЙ ЗЕЛЕНИЙ

СИНІЙ ЧЕРВОНИЙ ГОЛУБИЙ

ЗЕЛЕНИЙ ЧОРНИЙ ЖОВТИЙ

СИНІЙ КОРИЧНЕВИЙ СИНІЙ

ЧОРНИЙ ЧЕРВОНИЙ

### **Прочитай, дивлячись на кінець слова.**

ліс

часни

пень

дзвін ОК

ріж

## **5.1. Граючись навчаємось**

### **Гра «Буквений хаос»**

Дітям потрібно знайти і закреслити в хаосі букв слова на запропоновану тематику (наприклад 4 чоловічі імені).

І Г О Р Ж О

О П Е Т Р О

З М Ю Р І Й

А Н Т О Н Л

П Е Н А К Р

К У Р Ь І Й

**Гра «Заміни букву»**

Гра для роботи в парах. Кожній парі пропонується дібрати і записати нові слова, що відрізняються від поданого в картці першою буквою (звуком).

Наприклад: рік (сік, тік, бік, лік) ;

рак (мак, бак, так);

чайка ( майка, гайка, байка).

**5.2. Літературні дидактичні ігри та ігрові вправи:****Дидактична гра «Вірю - не вірю!»**

**Умови гри.** Цю гру можна використовувати на будь-якому уроці або його етапі. Найефективніше її застосування на підсумкових узагальнюючих уроках. Кожне твердження починається словами: «Чи вірите ви, що...» Учні повинні погодитися з цим твердженням або ні та аргументувати свою думку.

Чи вірите ви, що Хуха -моховинка народилася на болоті? (Ні, Хухи не люблять вогкого. Хуха народилася в старому бору).

Чи вірите ви, що «якийсь дивний і страшний звір, синій-синій, з препоганим запахом» був вовком? (Ні, він був лисом. Казка І.Франка «Фарбований Лис»).

Чи вірите ви, що мудрому братові допомагали два ворона, два щури та два коти? (Ні, мудрому брату із казки І.Липи «Близнята» допомагали два ворона, два щури та дві собаки).

Чи вірите ви, що «красний Іван» одружився з дівчиною, яка була «цілком чорна», а потім стала «біленька»? (Так. Казка «Красний Іванко і закляте місто»).

Чи вірите ви, що вовк оживив людину? (Так, у казці «Про жар-птицю та вовка»).

Чи вірите ви, що Маруся так розгадала загадку пана: ситніше над усе - панські кабани, прудкіше - панські хорти, наймиліше - гроші. (Ні. Маруся так розгадала загадку пана: ситніше над усе - земля-мати, прудкіше над усе - думка. А миліше над усе -сон»).

Чи вірите ви, що Хуха-моховинка врятувала козу Лиску? (Так. Хуха покликала на допомогу дітей, які звільнили козу Лиску із сітки).

Чи вірите ви, що з яблуні веселого брата виростили три яблуневі сади: один скляний, один залізний, один звичайний. (Ні, виростили такі яблуневі сади: скляний, золотий, звичайний. Казка. І.Липи «Близнята»).

Чи вірите ви, що «Фарбований лис» – це народна казка? (Ні, це літературна казка. Її автор – І.Франко).

Чи вірите ви, що цар Плаксій помер від грипу? (Ні, цар Плаксій помер від сміху).

### ***Дидактична гра «Снігова куля»***

Правила гри. Алгоритм цього прийому стисло можна описати так: слово – речення – питання – відповідь.

Учитель показує на учня і говорить: «Слово!» Той промовляє слово, яке стосується теми уроку. Наприклад. «Хуха-моховинка». Показує на іншого учня і говорить: «Речення!». Другий учень складає речення з цим словом. Наприклад: Хуха-моховинка рятує злого діда від смерті. Третій учень придумує питання до цього речення. Наприклад: Чому Хуха допомагає своєму кривднику? Четвертий учень відповідає на нього: Хуха має добре серце.

### ***Дидактична гра «Так - ні»***

**Правила гри.** Учитель загадує літературний персонаж або письменника. Учні намагаються знайти відповідь, ставлячи питання. На ці питання вчитель відповідає словами «так» або «ні». Питання треба ставити так, щоб звужувати коло пошуку. Перевагами гри є те, що вона навчає систематизувати відому інформацію, зв'язувати воедино окремі факти в загальну картину, навчає уважно слухати й аналізувати питання. Після гри треба обов'язково обговорити питання: які з них були найвдалішими, які менш вартісними. Головне в цьому прийомі – навчити виробляти стратегію пошуку, а не закидати педагога незліченною кількістю питань.

Наприклад. Учитель задумує героя Іванка із казки «Красний Іванко і закляте місто». Запитання, які задають п'ятикласники вчителю, можуть бути такими: Це міфологічний герой? (Ні) Це чоловік? (Так). Він вирушає у мандри разом зі своїми братами? (Ні, це не дурний брат). Він дарує людям радість, утіхи і повне задоволення? (Ні, це не веселий брат із казки «Близнята»). Він потрапив у якусь біду? (Так). Його упіймали, арештували і посадили за ґрати? (Ні, це не Лоскотон). Він віддав дядькові всю свою худобу, а сам zostався голий, босий і голодний? (Ні. Це не небож із казки «про правду і кривду»). Його продали ще до народження? (Так). Він зумів побороти чортів, одружився з царівною і став царем? (Так). Це Іванко із казки «Красний Іванко і закляте місто»

### ***Дидактична гра «Лицарський турнір»***

**Правила гри.** Учень виходить до дошки й за пройденою темою ставить учителю наперед підготовлені питання, на які він хотів би отримати відповіді. У свою чергу педагог ставить

питання школяреві. Уся дія триває не більше 10 хвилин.

### **Дидактична гра «Пінг-понг»**

**Правила гри.** До дошки виходять два учні й по черзі ставлять один одному запитання за домашнім завданням. У цій грі можна задіяти невеликий яскравий м'яч. Учень промовляє питання і кидає м'яч своєму супернику. Учитель оцінює їхні відповіді.

**Варіант 2.** Один з учнів підготував прості питання за домашнім завданням. Відповіді на них повинні бути односкладними. Він виходить до дошки, кидає м'яч будь-кому з учнів класу й одночасно ставить йому питання. Звучить відповідь, і м'яч повертається до першого учня. Учитель оцінює якість та оригінальність питань і правильність відповідей.

### **Дидактична гра «Рекламна кампанія»**

Після вивчення теми учням пропонується взяти участь у конкурсі на створення рекламного плаката з теми. Доцільно об'єднати учнів у декілька груп, забезпечити їх необхідними матеріалами та дати певний час на виготовлення рекламного ролика. Реклама може бути представлена у вигляді вірша, кліпу, плаката і т. ін.

### **Дидактична гра-загадка «Упізнай мене!»**

**Умови гри.** Учень говорить від імені літературного героя, при цьому не називаючи його, але описуючи вчинки та міркування. Наприклад.

Я був дуже терплячим і мужнім. Хоч як мене били чорти, я не вимовив жодного слова. Цим я врятував себе, прокляте місто Проїм та прекрасну царівну. (Красний Іванко. Казка «Красний Іванко та закляте місто»).

Я обрав третю дорогу і зустрівся з вовком, який допоміг мені здобути жар-птицю, коня до половини золотого, до половини срібного та прекрасну панну. (Дурень. Казка «Про жар-птицю та вовка»).

Я допомогла батькові відгадати загадку про те, що у світі ситніше, прудкіше, миліше над усе. (Маруся. «Мудра дівчина»)

Я був упевнений, що краще жити неправдою. За це і поплатився. Чортяки почепили мене на найвищій гіляці. (Дядько. «Про правду і кривду»)

Я вважав, що наймиліше – це гроші. (Багатий брат. «Мудра дівчина»)

Я так злякався, коли побачив нечуваного синього звіра, що мало не завив з переляку. (Вовк. І.Франко. «Фарбований Лис»)

Я можу з'їсти кожного, хто всміхнеться. (Цар Плаксій. В.Симоненко. «Цар Плаксій та Лоскотон»).

Я хотів зробити людей щасливими. Тому намагався їх потішити, розвеселити, здивувати. Для цього побудував дивовижну палату. Та всі мої зусилля виявилися марними. Я накликав на людей біду. (Веселий брат. І.Липа «Близнята»)

Я залишилася без даху над головою в люті морози. Тому змушена була шукати прихистку в хліві. (Хуха-моховинка).

Я жив з вовком, ведмедем, левом. Та зрозумів, що найбезпечніше жити з людиною, бо вона найсильніша. (Собака. Міф «Чому пес живе коло людини»).

### **Дидактична гра «Упізнай героя»**

**Умови гри.** Учні мають назвати героя за підказкою вчителя. Наприклад,

Про якого героя йдеться: «... одним духом скочив, ... як чкурне, ... закрутився мов муха в окропі, шмигнув, ... скік у діжу...»? (Лис Микита. І.Франко. «Фарбований Лис»)

Яку героїню і чому називали «лісовою», «боровинкою», «хлівною», «хатньою», «кривенькою»? (Хуху. Василь Королів-Старий. «Хуха-Моховинка»).

Який герой «зарубав собі на носі дідову пораду» за будь-яких обставин мовчати? (Іванко із казки « Іванко і закляте місто»)

У якого героя «голова мов бочка, очі - ніби кавуни»? (У царя Плаксія. В.Симоненко «Цар Плаксій та Лоскотон»)

Ця героїня «мала довгу вовничку, що, мов шовком, вкривала все її тільце. Сама тільки мордочка була голенька й нагадувала садову жовто-фіалкову квіточку - «братки». (Хуха-моховинка).

### **Список використаних джерел:**

1. Артемова Л. В. Дидактичні ігри і вправи. м - Київ : Рад. шк., 1977.
2. Радіна Є. І. Дидактичні ігри і заняття з дітьми раннього. м- Київ, 1975.: іл.
3. Сорокіна О. І. Дидактичні ігри з літературного читання - Київ, 1957. : іл.
4. Дидактичні ігри в початковій школі навч.-метод. посіб. / О. П. Янківська. - Київ, 1985.
- 5.Татенко О. С. Дидактичні вимоги до практичних занять у навчальних майстернях. - Київ, 1961.