

Методичний бюлетень
Листопад 2015



**Дидактична гра
як засіб розвитку творчих
здібностей молодших школярів**



Методичний бюлетень містить приклади оригінальних ігор, які можна використовувати на уроках української мови, читання, математики, природознавства в початкових класах. Їх використання допоможе вчителю урізноманітнити вивчення окремих програмових тем, сприятиме формуванню стійкого інтересу до навчання.

Зміст

| | |
|---|----|
| Дидактична гра – творча форма навчання, виховання і розвитку дітей... | 2 |
| Дидактичні ігри на уроках читання | 3 |
| Дидактичні ігри на уроках української мови | 6 |
| Дидактичні ігри на уроках математики | 9 |
| Дидактичні ігри на уроках природознавства | 14 |
| Список використаних джерел | 17 |

Відповідальна за випуск: Педашевська Антоніна Петрівна

Дидактична гра – творча форма навчання, виховання і розвитку дітей

Гра – це іскорка, що запалює вогник допитливості й любові до знань.

В. Сухомлинський

Сучасна освіта орієнтується на особистість, на розвиток кожної дитини, залежно від її розумових здібностей і фізичного стану.

І перед нами постає питання: як зробити урок не тільки продуктивним і результативним, а й цікавим. Таким, що запалить животрепетну іскорку допитливості в очах дитини, збереже стійку увагу протягом усього уроку, зародить бажання і навіть жадобу вчитись!

Відповідь на це питання – гра!

Дидактична гра – творчий засіб навчання, виховання і розвитку здібностей, що спрямовані на розвиток спостережливості, уваги, пам'яті, мислення, мовлення, сенсорної орієнтації, кмітливості і винахідливості, а тому її можна використовувати під час викладання будь-якого предмета у початковій школі.

У процесі гри в дітей виробляється звичка зосереджуватися, працювати вдумливо, самостійно, розвивається увага, пам'ять, жадоба до знань. Задовольняючи свою природну невсипущу потребу в діяльності, у процесі гри дитина «добудовує» в уяві все те, що недоступне їй у навколишній дійсності, в захопленні не помічає, що вчиться – пізнає нове, запам'ятовує, орієнтується в різних ситуаціях, поглиблює набутий раніше досвід, розвиває фантазію.

Цінність дидактичної гри полягає в тому, що в ігровій діяльності освітня, розвиваюча й виховна функції діють у тісному взаємозв'язку.

В арсеналі педагогіки початкової школи містяться різноманітні ігри, які спрямовані на розвиток числових уявлень, навчання лічбі, на збагачення і закріплення побутового словника у дітей, на розвиток спостережливості, вольових якостей та багато інших.

Дидактичні ігри на уроках читання

1. Гра «Мозаїка»

Учням роздаються картки зі складами червоного, синього, зеленого кольору. Склади перемішані. З них треба скласти слова, де перший склад червоного кольору, другий – синього, третій – зеленого. Н – д: *руч, ка; О, ля; ма, ши, на; бі, лоч, ка; пар, та; квіт, ка; ...*

2. Гра «Нумо прочитай»

Складіть слова, переставивши букви.

| | | | |
|----------|---------|----------|---------|
| Трфуки | мьїфл | олбтуф | іфніш |
| (фрукти) | (фільм) | (футбол) | (фініш) |

3. Гра «Лев»

Лев уміє стрибати, як в цирку, з одного слова в інше. Відгадайте, в які слова стрибнув лев. На місці запису «Лев» зображена тварина. Діти читають слова.

СТА



АР

ТЕ



ІЗОР



АДА.

4. Гра «Дощик»

(Діти читають хором.)

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

5. 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.

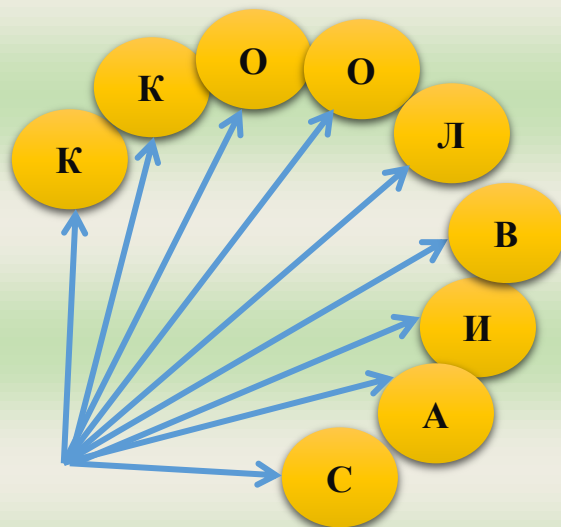
6. Гра «Пісенька кенгуру»

Знайдіть закономірність і прочитайте на кульках, яку пісеньку співає кенгуру.

7. Гра «Загублена нота»

Вставити пропущені склади-ноти.

В теплий ..щик че..паха
Пара.. не відкриває,
Че..паха під ..щик
Панцир під став..є.
.. ртух жира.. начепила –
Готує ..к д.. крокодила.



8. Гра «Спіймай спільний звук»

Мета. Формувати фонематичний слух, розвивати увагу.

Хід гри. Вчитель називає вісім-десять слів, в яких є спільний звук. Учні повинні назвати його. З цим звуком придумують ще слова.

Мама, мак, рама, сом, марка, Мурка, молоко, лом, дім.
Сон, сапа, суп, сосна, сук, насос, сила, пасіка.
Лан, липа, стіл, ліки, солома, лице, листя, луг.
Зима, мороз, звук, зірка, низина, Ліза, Зіна, задача

9. Гра «Будь уважним»

Знайди в кожному рядку слово, що відрізняється
барва барва барва барва баржа барва барва барва
бідон бідон бідон бідон бідон бідон бізон бідон
бринза бринза бринза бронза бринза бринза бринза

10. Гра «Склади нове слово»

Перед учнями картки з написаними словами. З перших складів першого слова, других – другого, третіх – третього складіть нове слово, придумайте з ними нове речення.

Мама, машина, калина
Соловей, дорога, морока
Мистецтво, вилити, вивчати.

11. Гра «Впіймай звук»

Пропонуємо дітям плескати в долоньки, почувши в слові звук [ш]: Шепче вітер: "Ша-ша-ша! Шубку білочка знайшла!" Шелестить трава похила: "Шубку білочка купила!" Шепчеш ти і вірю я: "Шубка в білочки - своя".

12. Гра «Зачаровані звуки»

Пропонуємо учням зобразити звуки і відгадати, що чи кого вони нагадують: ж-ж-ж - летить жук; з-з-з - заспівав комарик; с-с-с - повзе вуж у траві; ш-ш-ш - вітер шумить у лісі; у-у-у - вітер виє і т. д.

13. Гра «Хто більше?»

Складіть інші слова, використовуючи букви даного слова. (Соловейко - соло, коло, воло, колеса, косо).

14. Гра «Ремонт»

Ми звичайні слова,
Всіх нас знає кожний,
Ми тримаєм букву А
Двічі, а то й тричі,

А інколи всього одну.
А сьогодні – ну і ну!
Всі вони втекли...

БРН

БНН

ЛМН

ЧЙК

ПСТ

ЛТК

ЛВ

СЛВ

МНК

КВ

15. Гра «Слідчий»

Діти уважно читають пари слів. Їм треба сказати, що змінилося в словах. Даю слова: спорт - трос, серп - прес, шрам - марш, куб - бук, сир - рис, кіт - тік. В першу чергу учні починають, що змінені місцями букви. За допомогою додаткових питань вони роблять висновок, що із зміною місця букв змінюється і значення слова.

16. Гра «Цікава математика»

Кни – и + яма – ма + зь =

Вона – на + лод + ила – ла + мир =

Ве + лист – ст + кий =

про – ро + так – к + хи =

зоря – оря + віра – а + і =

кінь – нь – і + ом + ахи =

рибак – бак + бик – к =

Ква + с – ас + іти + к =

По + спа – а + ішак – к + йко =

Парк – арк + іля – я + юлька =

Небо – бо + знак – к + й + ко =

Зима – има + наші – ші + йко =



У дитини є жага гри, і потрібно її задовольняти.
Необхідно не тільки дати їй час пограти, а й заповнити цією
грою все життя дитини. Все її життя – це гра.
А.С.Макаренко

Дидактичні ігри на уроках української мови

1. Гра «Засели будиночки»

Обладнання. Малюнки будиночків із підписами «Власні назви», «Загальні назви»; картки зі словами – власними і загальними іменниками.

Правила гри. Читаючи слово з картки, «поселити» його у відповідний будиночок, повторити правило правопису власних і загальних іменників.

Матеріал для гри. Картки.

1. Річка, Антон, Дніпро, озеро, вулиця, Карпати.
2. Синюха, море, газета, Інна, Київ, гори.

2. Гра «Збери слово»

Мета. Формувати вміння самостійно складати та записувати слова із заданих літер.

Обладнання. Літери, написані па дошці.

Ігрова дія. В нас на дошці напис був.

Котик йшов, хвостом махнув —

Та й розсипав букви всі.

Ти ж швиденько їх збери

І, як правильно розставиш,

Слово швидко прочитаєш.

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

3. Гра «Однина» та «Множина»

Обладнання. Конверти «однина» та «множина», навчальне письмове приладдя, картки з іменниками.

Правила гри. Розкласти в конверти картки з іменниками. Перемагає той, хто правильно і швидко виконає завдання.

Матеріал для гри. *Слова на картках: ліс, гриб, дуб, ведмідь, книги, верби, мед, ліси, сніг, берези, тварини, лижі.*

4. Гра «Професія»

Обладнання. Ланцюжки слів.

Правила гри. За ключовими словами назвати професію, визначити рід, число і поставити іменник-відгадку в орудному відмінку однини.

Матеріал для гри. Ланцюжки слів

1. Учні, дошка, щоденник, школа, клас.
2. Бинт, шприц, лікарня, укол, ліки.
3. Хліб, колос, зерно, жнива, урожай, косовиця.
4. Ковпак, каструля, сковорідка, ложка.



5. Гра «Продовж ланцюжок»

Обладнання. Письмове приладдя, аркуш паперу.

Правила гри. Продовжити ланцюжок іменників – власних назв, щоб кожен кінцевий звук попереднього слова був першим звуком наступного слова.

Матеріал для гри.

1 варіант: Полтава - ... - ... - -

2 варіант: Харків - ... - ... - ... -

6. Гра «Збери слово»

Мета. Формувати вміння самостійно складати та записувати слова із заданих літер.

Обладнання. Літери, написані па дошці.

Ігрова дія. В нас на дошці напис був.

Котик йшов, хвостом махнув —

Та й розсипав букви всі.

Ти ж швиденько їх збери

І, як правильно розставиш,

Слово швидко прочитаєш.

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

6. Гра «Однина» та «Множина»

Обладнання. Конверти «однина» та «множина», навчальне письмове приладдя, картки з іменниками.

Правила гри. Розкласти в конверти картки з іменниками. Перемагає той, хто правильно і швидко виконає завдання.

Матеріал для гри. Слова на картках: ліс, гриб, дуб, ведмідь, книги, верби, мед, ліси, сніг, берези, тварини, лижі.

7. Гра «Професія»

Обладнання. Ланцюжки слів.

Правила гри. За ключовими словами назвати професію, визначити рід, число і поставити іменник-відгадку в орудному відмінку однини.

Матеріал для гри. Ланцюжки слів

Учні, дошка, щоденник, школа, клас.

Бинт, шприц, лікарня, укол, ліки.

Хліб, колос, зерно, жнива, урожай, косовиця.

Ковпак, каструля, сковорідка, ложка.

8. Гра «Знайди свою пару»

Обладнання: картки зі словами. Завдання: утворити синонімічні пари слів, скласти з ними розповідні речення. Хід гри: дівчаткам роздаються слова з лівого стовпчика, хлопчикам – з правого. Діти шукають і утворюють синонімічні пари, складають з ними речення. Матеріал для гри:

Ледар Ворота Вівчар Заметіль Відраза Вогнище Викрик Базар Буква
Завірюха Брама Огида Вигук Ринок Нероба Чабан Літера Ватра

9. Гра «Пеньочок»

Обладнання: малюнок пеньочка, картки зі словами. Завдання: у кожному рядку слів є зайве слово – пеньочок. Перепишіть всі слова, а зайве підкресліть, щоб не перечепитись через нього і продовжити свою мандрівку далі. Поясніть, чому підкреслили саме це слово.

Матеріал для гри:

Донецьк, Дніпро, Львів, Київ, Одеса.

Дунай, Десна, Полтава, Дністер, Рось.

Пушок, Сірко, Рекс, Дружок, Чернівці.

Микола, Оксана, Леонід, Петренко, Софія.



10. Гра «Ідемо в ліс»

Завдання: за 3 хвилини написати в зошиті іменники, що означають назви істот та неістот, які ми можемо назвати, перебуваючи в лісі.

Хід гри: учитель ділить учнів класу на дві групи: 1 – пише іменники, що означають назви істот, 2 – що означають назви неістот. Переможцем в кожній групі вважається той учень, який написав найбільше іменників



Гра – це величезне світле вікно, крізь яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра – це іскра, що засвічує вогник допитливості. То що ж страшного в тому, що дитина вчиться писати граючись, що на якомусь етапі інтелектуального розвитку гра поєднується з працею, і вчитель не так уже часто говорить дітям: «Ну, пограли, а тепер будемо трудитися!»

В. О. Сухомлинський

Дидактичні ігри на уроках математики

1 клас

1. Гра «Знайди своє місце»

Правила: в грі беруть участь команди по 10 учнів, кожен учень отримує нумераційну картку. Ведучий виконує завдання, інші виконують його вказівки. Підказки забороняються!

Хід гри. Вчитель зав'язує очі одному з гравців, обертає його, промовляючи: Крутись, вертись – на своєму місці з'явись.

В цей час гравці міняються місцями. Ведучий повинен швидко поставити дітей по порядку номерів та знайти своє місце в цьому ряду.

2. Гра «Піратський скарб»

Правила: гра може проходити в двох командах одночасно, в кожній команді обирають «пірата», який буде виконувати команди, решта учнів подає команди. Виграє команда, яка швидше знайде «скарб» і буде організованішою.

Хід гри. Вчитель заздалегідь приховує в класі «Скарб», об'єднує учнів у дві команди, діти самі розподіляють ролі, кожна команда отримує карту скарбів із вказівками руху «Пірата». «Пірати» із зав'язаними очима виконують вказівки товаришів «ліворуч», «праворуч», «вперед», «назад».

3. Гра «Наведи порядок»

Мета. Вдосконалити вміння і навички порівнювати й упорядковувати предмети за певними ознаками.

Обладнання. Різної висоти предмети, іграшки, зображення на картках.

Ігрова дія. Якийсь бешкетник переплутав усі малюнки, допоможіть правильно їх розкласти.

Правила гри: декілька пар дітей біля дошки упорядковують картки: стрічки — від найдовшої до найкоротшої, книги — від найтовщої до найтоншої, будинки — від найвищого до найнижчого. Потім увесь клас перевіряє правильність виконання завдання. Перемагає пара, яка не припуститься помилок.

4. Гра «Знайди зайвий предмет»

Мета. Закріпити вміння порівнювати предмети за різними ознаками.

Обладнання. Набірне полотно, предметні картинки, моделі геометричних фігур.

Організація ігрової ситуації. Вчитель виставляє 5-6 предметів на набірному полотні. Відшукуючи зайвий предмет, діти орієнтуються на одну ознаку, абстрагуючись від інших.

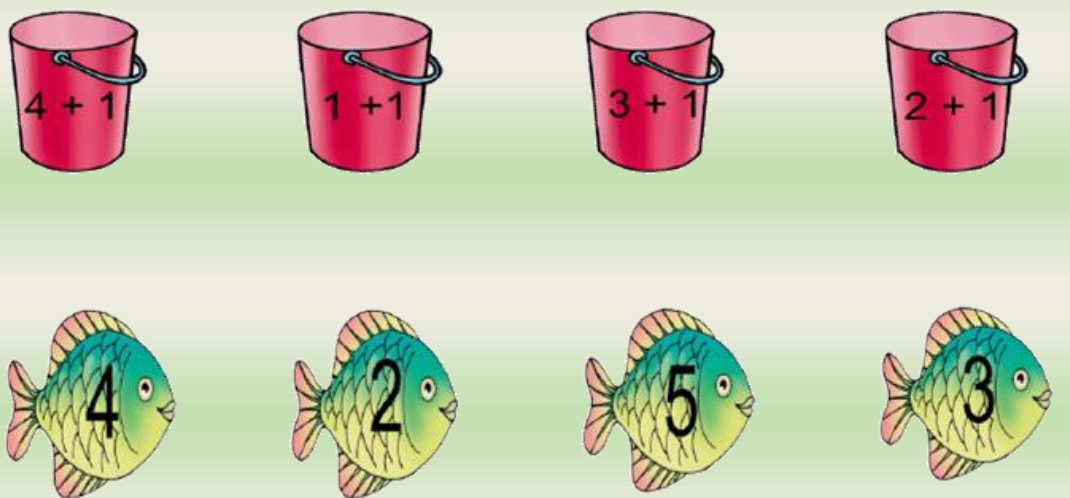
5. Гра "Назви «сусідів»"

Учасники стають у коло, в центрі якого — ведучий з м'ячем. Він кидає м'яч кожному учневі і називає будь-яке число у межах вивчених. Той, хто піймав м'яч, повинен назвати "сусідів" названого числа.

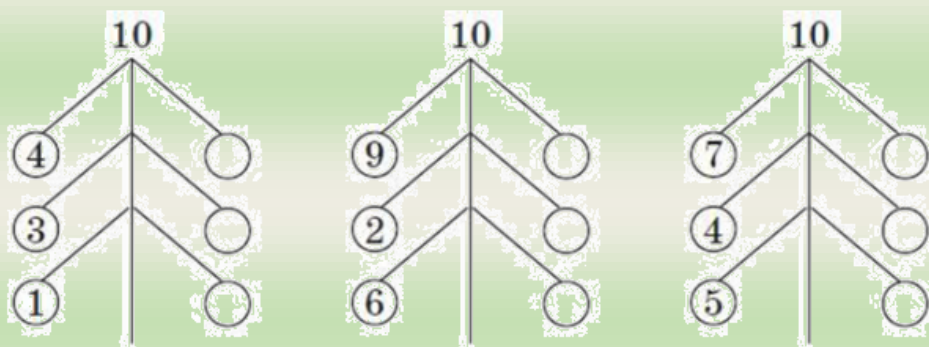
Числа можна називати у довільному порядку, повторювати їх. Той, хто неправильно назвав "сусідів", вибуває з гри.

Гру можна проводити і без ведучого. Один учень кидає м'яч іншому і називає число. Той, хто спіймав м'яч, називає потрібні числа і кидає м'яч іншому гравцеві.

6. Гра «Злови рибку»



7. Одягни ялинку



8. Гра «Ланцюжок»



9. Гра «Віднови числа»

На снігу сорока розклала приклади, але повіяв вітерець і частину прикладів засипало сніжком. Допоможіть сороці відновити приклади

$$\dots + 2 = 4 \quad \dots + 3 = 6 \quad \dots + 4 = 6 \quad \dots + 2 = 5 \quad \dots + 1 = 4 \quad \dots + 1 = 5$$

2 клас

1. Гра «Математичне доміно»

Для цієї гри треба вирізати 28 карток розміром 3 x 4 см.

У верхній частині карток написані приклади на множення і ділення, а в нижній частині — відповіді до прикладів.

Задача дітей — підставити до прикладу картку з правильною відповіддю. Гра знімає напругу і втому, зацікавлює, а найголовніше, допомагає краще і швидше запам'ятати таблицю множення і ділення.

2. Гра «Математична естафета»

Хід гри: вчитель заздалегідь запише на дошці три стовпчики прикладів; учні кожного ряду по черзі вибігають до дошки і записують відповіді. Перемагає та команда, яка швидше впорається із завданням та допустить менше помилок.

3. Гра «Шифрувальники»

Правила: учень, який знає правильну відповідь виходить до дошки, записує розшифровану букву і отримує 1 бал. В кінці гри діти читають розшифрований вислів і визначають переможців.

Хід гри.

| | | | | | | | | | |
|----------|---------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|---------|---------|
| $12 - 6$ | $5 + 7$ | $13 - 8$ | $9 + 9$ | $14 - 8$ | $8 + 4$ | $11 - 6$ | $14 - 7$ | $9 + 7$ | $6 + 6$ |
| $5 + 9$ | $9 + 3$ | $8 + 7$ | $13 - 6$ | $8 + 6$ | $11 - 7$ | $18 + 2$ | $17 - 5$ | $8 + 9$ | $8 + 8$ |

А – 12; Т – 5; Е – 18; М – 6; Ц – 14; К – 16; Я – 4; Р – 15; И – 7; Н – 20; У – 17.

Математика – цариця наук.

4. Гра «Задумане число»

Правила: вчитель задає питання, діти обчислюють і показують відповідь за допомогою сигнальних карток.

Хід гри. «Я задумала число, додала до нього 4 і отримала 13. Яке число я задумала?»

«Я задумала число, додала до нього 4 і отримала 13. Яке число я задумала?»

«Я задумала число, відняла від нього 6 і отримала 7. Яке число я задумала?»

«Я задумала число, збільшила його на 3 і отримала 11. Яке число я задумала?»

«Я задумала число, зменшила його на 5 і отримала 12. Яке число я задумала?»

3 клас

1. Гра «Відгадай слово»

Правила: учень виходить до дошки, записує відповідь В кінці гри діти читають розшифроване слово.

Хід гри.

| | | |
|-------------------|---|--|
| $5 \times 6 + 7$ | = | |
| $48 - 4 \times 3$ | = | |
| $28 : 4 + 34$ | = | |
| $81 - 36 : 6$ | = | |
| $7 \times 5 + 16$ | = | |
| $6 \times 9 - 16$ | = | |
| $3 \times 8 : 4$ | = | |

| | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|---|
| 36 | 41 | 37 | 75 | 38 | 51 | 6 |
| в | а | к | д | а | р | т |

2. Гра «Не скажу»

Учні рахують від 30 до 60 по одному, але замість чисел, що діляться на 5, вони говорять «не скажу». Ці числа вчитель записує на дошці. 30, 35, 40, 45 і т. д.

3. Гра «Що зайве»



- Яка фігура зайва?(трикутник)
- Який порядковий номер вона має? (П'ятий)

4 клас

1. Гра «Хто швидше засіє поле?»

Правила: на дошці накреслені геометричні фігури, які неважко розділити на прямокутники, вказані розміри сторін. Учитель говорить: "Зараз весна. Важливо не прогаяти час посіву зернових культур. Хто швидше обчислить площу частин і фігури в цілому, той першим засіє своє поле. Він і може бути переможцем. І так, приготувались, починаємо сіяти!"

2. Гра «Поспішай!»

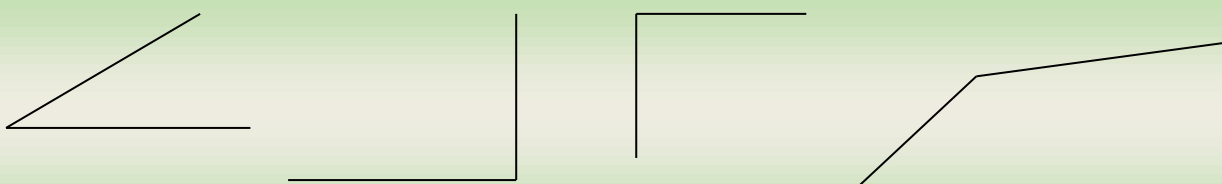
Правила: Ведучий називає будь-яке число, а учень, якого викликали до дошки, повинен назвати число в 10 разів більше, наступний з ним в 100 разів більше, а наступний в 1000 разів більше. Наприклад, вчитель називає число 510, далі 5100, наступний 51000. За кожну правильну відповідь учні отримують бал. Виграє та команда, яка набере найбільшу кількість балів.

3. Гра «Конструктор»

Правила: учні виходять до дошки і виконують креслення.

Хід гри. На дошці зображені незакінчені фігури (кути).

- Спробуйте домалювати першу фігуру до трикутника, другу – до прямокутника, третю – до квадрата, четверту – до п'ятикутника.



4. Гра «Цікава гірка»

Правила: учні швидко повинні зробити обчислення

$$1 \cdot 9 + 2 =$$

$$12 \cdot 9 + 3 =$$

$$123 \cdot 9 + 4 =$$

$$1234 \cdot 9 + 5 =$$

$$12345 \cdot 9 + 6 =$$

$$123456 \cdot 9 + 7 =$$

$$1234567 \cdot 9 + 8 =$$

$$12345678 \cdot 9 + 9 =$$

$$1 \cdot 9 + 2 =$$

У дитячому віці гра – це норма, і дитина повинна завжди гратися, навіть коли робить серйозну справу.»

А.С.Макаренко

Дидактичні ігри на уроках природознавства

1. Гра "Впізнай мене"

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

2. Гра «Я дерево»

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

3. Гра «Дерева і кущі»

Перед початком гри діти згадують, як відрізнити кущ від дерева. Повідомляються умови гри: коли називається дерево, руки потрібно піднімати вгору, коли кущ — опускати вниз. Ведучий може назвати дерево, а руки опустити, або назвати кущ – підняти руки. Учні, що помилились, виводять з гри.

3. Гра «Обери правильну дорогу»

Дидактичне завдання: уточнити знання дітей про взаємозв'язок людини з природою на основі конкретних правил поведінки в природному середовищі.

Ігрова дія. Дитина має визначити, якою стежкою вона пройде і пояснити свій вибір.

Хід гри.

І 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:

Йти третьою стежкою, але спочатку загасити багаття.

ІІ 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.

4. Гра «Можна - не можна»

Дидактичне завдання: Закріпити правила поведінки в природному середовищі.

Ігрова дія. Дитина має дати правильну відповідь, як слід і як не слід поводитись в природі.

І в цьому випадку вона отримує фант. Виграє той, хто збере найбільше фантів.

Хід гри.

Вчитель пропонує дітям уявити, що вони знаходяться в лісі. Потрібно пригадати, як слід поводитися і чого не можна робити. Вчитель називає дію, а діти відповідають "можна" чи "не можна".

Згодом пропонується ускладнений варіант гри. На слова вчителя "можна" або "не можна" діти називають відповіді вчинки.

| <u>Можна:</u> | <u>Не можна:</u> |
|--|--|
| саджати квіти, рослини; охороняти рідкісні рослини; берегти молоді рослини; обгороджувати мурашники; спостерігати за жабами; милуватися красою природи; підгодовувати птахів; прибирати місце відпочинку. | ламати гілок дерев; обдирати кору дерев; рвати багато квітів; збивати гриби ногами; руйнувати павутиння; ловити метеликів, жаб. |

5. Гра «Хто краще запам'ятав?»

Дидактичне завдання: уточнити екологічні знання дітей про взаємозв'язки між об'єктами природи; закріпити знання про птахів, природоохоронні переконання дітей.

Хід гри.

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 відповів – отримує фішку.

6. Гра «Допоможіть кожному потрапити додому»

Дидактичне завдання: Грає двоє дітей чи дві команди. Вони отримують картинку 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;

7. Гра «Жива й нежива природа»

Ви вже знаєте, що вся природа поділяється на живу і неживу. Пограємо в гру. Я називатиму предмети природи, а ви відповідайте сигнальними картками: "Ж" чи "Н".

Приклад: Джміль, земля, місяць, метелик, горобець, глина, кролик, пісок, лелека, цибуля...

8. Гра «Відгадай правило»

Дидактичне завдання. Закріпити вміння дітей співвідносити зображені на малюнках вчинки із відомими їм правилами.

Унаочнення. Малюнки до таких правил.

1. Не зривай квіти.
2. Не лови бабок, метеликів.
3. Не ламай гілки дерев, кущів.
4. Не руйнуй мурашників.
5. Не чіпай пташиних гнізд

Список використаних джерел

1. Нечипорук Н.І., Томей О.П. Розвивальні ігри для дітей. –К.: Видавнича група «Основа»,2007.
2. <http://osvita.ua/>
3. <http://metodportal.net/>
4. <http://ped-kopilka.com.ua/>
5. Височан Л.М. Дидактична гра як засіб вивчення освітньої галузі «Природознавство». За посиланням <http://molodyvcheny.in.ua/>

