

**Сборник
дидактических
игр
и упражнений
по русскому
языку**

**Образовательная
система
«Школа России»**

АННОТАЦИЯ

Настоящий сборник дидактических игр и упражнений разработан на основе Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, а также рабочих программ по русскому языку по предметной линии учебников системы «Школа России».

Сборник состоит из 24 дидактических игр и 6 упражнений, содержание которых направлено на развитие учебно-познавательного интереса младших школьников к предмету. Учебный материал ориентирован на работу с учащимися 2-го класса. Содержание дидактических игр и упражнений составлено исходя из планируемых результатов обучения по курсу «Русский язык» (авторы В.П. Канакина, В.Г. Горецкий).

В сборник включены методические рекомендации, адресованные педагогам, для подготовки к применению данного средства обучения на уроках русского языка во 2-м классе. Дидактические игры и упражнения могут быть использованы в качестве шаблона, служащего учителям образцом при разработке собственных материалов применительно к конкретной теме.

Каждая игра и упражнение имеет трехчастную структуру: название, целевые ориентиры, содержание. Второй из указанных компонентов выполняет ориентировочную функцию: ознакомившись с целью, педагог определит, подходит ли конкретная игра (упражнение) для изучаемой темы. В свою очередь содержание как бы распадается на две части: в одной описывается алгоритм действий педагога и учащихся, в другой дан словесный материал.

Поскольку познавательные универсальные учебные действия, описанные в рабочих программах, составленных В.П. Канакиной и В.Г. Горцким, и которые обозначены в качестве планируемых результатов, охватывают максимальное количество умений, тот же самый подход использован при разработке содержания дидактических игр и упражнений.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Методические рекомендации по использованию настоящего сборника на уроках русского языка во 2-м классе призваны оказать учителю помощь. Познакомившись с содержанием дидактических игр и упражнений, педагог увидит, что они доступны для восприятия младших школьников девятого года жизни. Обеспечение интерактивности осуществляется благодаря оперативному получению обратной связи от учащихся, когда они представляют готовые решения на смарт-доске. В отличие от упражнений, которые всегда выполняются индивидуально или в паре, дидактические игры предназначены для организации работы в больших и малых группах, для работы всего класса. Поэтому при подготовке к уроку необходимо иметь следующее оборудование: ноутбук, проектор, экран, создать презентацию. Поскольку практически к каждой дидактической игре подготовлен визуальный материал, то на слайдах легко отразить то же самое: рисунок, схему, таблицу.

Так как ведущая идея сборника заключается в разработке материала, стимулирующего познавательную активность, то использование дидактических игр желательно либо на этапе актуализации знаний, либо на этапе первичного закрепления. Иная задача стоит при использовании упражнений, содержание которых, хотя и направлено на стимулирование познавательной активности, но не имеет строгой привязки к определенному этапу урока. В связи с тем, что внимание младших школьников еще неустойчиво, учителю необходимо все время поддерживать эмоциональную привлекательность поставленной перед детьми познавательной задачи. Другими словами, обеспечить выразительность проведения игры. Это вызывает интерес, желание слушать, разбираться в вопросе, действовать самостоятельно. Безусловно, количества дидактических игр и упражнений недостаточно для каждого урока русского языка. В этой связи учитель может сам разработать их содержание. При подготовке следует обратиться к разделу рабочей программы, в которой перечислен и описан 21 компонент «Познавательные УУД».

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Игра № 1. «Четвёртое лишнее».

Цель игры – развивать умение выделять слова на основе вычленения классификационного основания.

Описание задания. В каждом ряду по три слова связаны между собой по определённому основанию. А четвертое – нет. Найдите, в чем заключается отличие. Обоснуй свой ответ.

Перечень слов:

- А) Бегают, плавает, работа, рисовали.
- Б) Радостный, солнце, резкий, грустный.
- В) Водяной, водитель, водица, наводнение.
- Г) Вьюнок, крылья, бельё, крыльцо.



Игра №2. «Определяй!».

Цель игры – развивать умение анализировать изучаемые факты с выделением их существенных признаков.

Описание задания. Даны три группы слов. Каждое из них используется для того, чтобы описать качество, свойство, вкусовые ощущения. После того, как каждая группа слов будет прочитана, установите, что именно можно описать с использованием перечисленных слов. Ответ запишите напротив каждой строчки. Когда потренируетесь, составьте подобное задание для своих друзей и поиграйте с ними на перемене.

Перечень слов:

- А) хрустящий, зелёный, пупырчатый;
- Б) маленькая, пугливая, компьютерная;
- В) интересная, толстая, библиотечная;
- Г) горячий, вкусный, свежий;
- Д) светлая, просторная, уютная.



Игра №3. «Собери пословицу».

Цель игры – совершенствовать умение работать с информацией, представленной в таблице; закреплять умение работать с разными источниками информации.

Содержание игры. Игра проводится в парах. Перед вами карточка, в которой приведены пословицы. Если прочитать строчку, то становится понятно: первая часть от одной пословицы, вторая – от другой. Сможете ли вы восстановить «поломанную» пословицу? В случае затруднения используйте Интернет. Когда завершите, запишите ответ в колонку №3 «Собранная пословица».

Таблица. «Поломанная» пословица

№ п/п	Первая часть	Вторая часть	Собранная пословица
1	Глуп совсем,	тому ни с кем не ужиться.	
2	Есть что слушать,	чего в горшке не варить.	
3	Скучен день до вечера,	кто не знается ни с кем.	
4	Кто умеет беситься,	да нечего кушать.	
5	Молчанкой никого	ничему не претит.	
6	Нечего про то говорить,	когда делать нечего.	
7	Русский аппетит	не обидишь.	

Игра № 4. «Составь слово».

Цель игры – совершенствовать умение воспринимать информацию на слух.

Содержание игры. Учитель: «В словах, которые я назову, запоминайте первую букву. В итоге получится слово, которое все ждут с нетерпением».

- А) Глухой – ф.
- Б) Противоположный ф по звонкости.
- В) Предпоследняя буква в слове «ветер».
- Г) Эта буква стоит за буквой р.
- Д) Суффикс в слове «речной».
- Е) Первая буква алфавита.



Игра № 5. «Острый угол».

Цель игры – развивать поисковую активность, направленную на пополнение активного словарного запаса учащихся.

Содержание игры. Класс делится на равное количество групп по 2 – 3 человека в каждой. Задача учащихся заключается в том, чтобы «спрятать» острый угол, который дети видят на слайде презентации, за словами. Чтобы это сделать, необходимо определить, какое количество букв в словах; уточнить положение буквы «А» в слове; постараться подобрать соответствующее слово и вписать его в соответствующую строчку. В случае затруднения использовать Интернет. Побеждает группа, правильно и быстро справившаяся с работой.

Методическая рекомендация: учащимся с недостаточным уровнем познавательным уровнем можно продемонстрировать иллюстрации.

А _ _ _ _
_ А _ _ _
_ _ А _ _
_ _ _ А _
_ _ _ _ А
_ _ _ _ А
_ _ А _ _
_ _ А _ _
_ А _ _ _
А _ _ _ _



Игра № 6. «Что за чем».

Цель игры – совершенствовать умение осознавать познавательную задачу, замечать причинно-следственные связи на примере изучаемого языка.

Содержание игры. Вспомните мультфильм «Алиса в стране чудес», когда королева закричала, а потом уколола палец. Получилось все наоборот. Так и в следующих предложениях. Сможете понять, что идет за чем?

Наконец принесли полный бидон. Кружка упала на пол. Кузя прыгнул на стол. Мама перелила молоко в кружку. Наш кот захотел попить.

Игра №7. «Самый внимательный».

Цель игры – развивать умение воспринимать на слух информацию, понимать ее, анализировать содержание поставленной задачи, находить ответ.

Содержание игры. Класс делится на группы. Один из учащихся читает сверстникам фрагмент стихотворения Ю. Мориц «Ёжик резиновый» (16 строчек). Текст произносится два раза. Через 4 минуты учитель говорит, что время вышло и предлагает выйти по одному представителю от каждой группы. Обязательное условие – ребенок должен помнить содержание услышанного стихотворения. Школьники не знают, какое задание подготовил для них педагог. Учитель объясняет: «Вы уже слышали стихотворение. Но сейчас я буду снова его читать. Медленно, чтобы вы успели отреагировать. Ваша задача – хлопнуть в ладоши, как только услышите прилагательное. В игре побеждает та группа, представитель которой быстрее всех реагировал и не допустил ни одной ошибки». Группы помогают своему представителю тем, что считают баллы.

Методическая рекомендация: если класс очень хорошо знает текст этого стихотворения, то текст можно не читать. Вместо этого сразу использовать песню из одноименного мультипликационного фильма.

Ю. Мориц «Ёжик резиновый»

*По роще калиновой, по роще осиновой,
На именины к щенку.
В шляпе малиновой шел ежик резиновый
С дырочкой в правом боку.
Были у ежика зонтик от дождика,
Шляпа и пара галош,
Божьей коровке, цветочной головке
Ласково кланялся еж.*

*Здравствуйте, елки, на что вам иголки?
Разве мы волки вокруг?
Ну как вам не стыдно, ведь это обидно,
Когда оцетинился друг,
Небо лучистое, облако чистое,
На именины к щенку
Ежик резиновый шел и насвистывал
Дырочкой в правом боку.*



Игра № 8. «Противоположное слово».

Цели игры – формировать умение смыслового чтения; развивать навык анализировать информацию на слух, вычленять из нее заданные сведения, приводить доказательства.

Содержание игры. Игра проводится на интерактивной доске. Вначале учитель берет карточку, на которой записаны пословицы. Зачитывает каждую. Прослушав ее, нужно найти слово с противоположным значением. Часть речи не имеет значения. Первые три ребенка, быстрее всех поднявшие руки, идут к интерактивной доске и касаются слова, к которому подобрали противоположное по значению. Побеждает учащийся лучше всех справившийся с заданием.

Карточка с пословицами:

1. *И мал пенек, да опрокидывает воз.*
2. *Даже самое большое дерево выросло из маленького семени.*
3. *Тише едешь – дальше будешь.*
4. *На чужой роток не накинешь платок.*
5. *Поспешишь – людей насмешишь.*
6. *Тяжело в учении – легко в бою.*
7. *Маленькое дело лучше большого безделья.*

Игра №9. «Убери лишнее».

Цель игры – развивать аналитические умения при работе с языковым материалом.

Содержание игры. Игра проводится в парах. Один учащийся (слова под литерой А) читает строчку, второй слушает. Задание – убрать лишнее слово в ряду. Обосновать сделанный выбор. Затем учащиеся меняются (литера Б).

Перечень слов:

А) *Картофель, капуста, урожай, малина.*

Б) *Город, колхоз, топор, медведь.*

Игра №10. «Рассуди друзей».

Цель игры – стимулировать самостоятельное решения проблем поискового характера.

Содержание игры. Игра проводится с использованием интерактивной доски. Учитель, обращаясь к учащимся, объясняет: «Наш класс дружный. Иногда вы ссоритесь, но потом прощаете обиды. А вот друзьям Мише и Вове пока не удалось помириться. Они поругались вот из-за чего. Ребята хотели принять участие в «Конкурсе капитанов». Мальчики прочитали слова. Миша сказал, что все слова однокоренные. А Вова не согласился, сказав, что в одной строчке однокоренные, а в другой нет. Прочитайте те же самые слова и определите, кто из ребят может быть участником «Конкурса капитанов». Ответ доказите». Затем учитель демонстрирует каждую строчку отдельно. После того, как последняя строчка будет прочитана, на экране появляются все строчки.

Перечень слов:

- А) *Горе, нагорный, горевать.*
- Б) *Вода, водяной, водить.*
- В) *Переносить, переносица, носовой.*
- Г) *Речонка, речь, заречье.*
- Д) *Морской, морить, моряк.*



Игра № 11. «Когда прячутся гласные».

Цель игры – развивать умение анализировать языковые явления с выделением их существенных признаков.

Содержание игры. Необходимо прочесть слова и найти закономерность (слова объединены на основе орфограммы «Безударная гласная в корне слова»).

- | | |
|----------------------|----------------------|
| Г...лодать - _____, | ст...рожка- _____, |
| в...здушный - _____, | в...сёлый - _____, |
| д...лёкий - _____, | ч...совщик - _____, |
| ш...стёрка - _____, | кр...кливый - _____. |

Игра №11. «Запиши вопросы».

Цель игры – совершенствовать умение анализировать текстовую информацию.

Содержание игры. Учитель объясняет, что игра будет проведена в четыре этапа. Учащимся нужно прочитать текст, представленный на слайде презентации. За время первого этапа игры (2 минуты) необходимо успеть выписать глаголы, указав в скобках вопросы, на которые эти глаголы отвечают. Второй этап (длится до 6 минут) отводится на то, чтобы школьники придумали свои глаголы, отвечающие на такие же вопросы. С этими глаголами составляется короткий текст в три предложения. Он предназначен для соседа по парте. Педагог обращает внимание на то, что при записи текста вместо глаголов формулируются вопросы. На третьем этапе (длится до 2 минут) школьники обмениваются тетрадями с соседями по парте. Вместо вопросов нужно вставить глаголы. Четвертый этап (длится до 2 минут) необходимо для того, чтобы учащиеся объяснили соседям по парте собственный выбор глагола.

Текст на слайде:

Очень приятно, когда в ясное морозное утро ноги, будто сами тебя несут по мёрзлым кочкам! Попадёшь с разгона носком в лужицу – лёд с хрустом проломится, зазвенит, а ты уж помчался дальше, и подошвы сухие. А потом как хорошо после перемены с холода вбежать в класс!

Игра №12. «Знайка или Незнайка?».

Цель игры – анализировать изучаемые факты с выделением их существенных признаков.

Содержание игры. Учитель говорит, что никак не может понять, кто составил предложение – Знайка или Незнайка. Ответ сопроводить доказательствами.

Текст на слайде:

Один по дарожке бижит, а другой на пичи лижит. Он многому удевляется.

Игра №13. «Хома и Суслик».

Цель игры – развивать умение искать и извлекать необходимую информацию.

Содержание игры. Необходимо прочитать текст и определить, в каком из источников будут содержаться сведения об авторе:

- А) Толковый словарь.
- Б) Сборник сказок и рассказов.
- В) Энциклопедия.
- Г) Газета.



Текст на слайде:

Давно это было. Два года назад. Много воды с тех пор в ручье утекло. Пришли тогда Хома-хомяк и его лучший друг Суслик на берег ручья отдохнуть. Как раз дождик прошёл, солнце выглянуло. Ветки ивы блестят. Травинки, сбрасывая капли, выпрямляются. Всё цветёт и благоухает. Глядят Хома и Суслик, а в заводи Гусь плавает. Большой и важный. И в воде красиво, вниз головой, отражается. Загляденье (По А. Иванову).

Игра №14. «Так что же делать?».

Цель игры – заложить основы понимания видов глаголов на основе дифференциации признаков.

Содержание игры. Учитель предлагает классу разделиться на две группы. В одну войдут мальчики, в другую девочки. На слайде будут записаны слова. Задача девочек – выписать слова, отвечающие на вопрос «что делать?». Задача мальчиков – выписать слова, отвечающие на вопрос «что сделать?».

Примечание. Понятие вида не вводится – только ведётся подготовка.

Слова для игры:

Закрывать, смотреть, ходить, пришить, уехать, читать, отпилить, прочитать, рисовать, плавать, написать, ехать, построить, шить, открыть, ставить, строить, нарисовать, возить.

Игра №15. «Цветы».

Цель игры – совершенствовать умение работать с информацией, представленной в таблице.

Содержание игры. Учитель обращается к учащимся и говорит, что сейчас в классе будет устроено соревнование. Нужно разделить на группы. За 3 минуты нужно отыскать название цветов, соединив буквы из таблицы друг с другом. Победитель определяется по скорости выполнения задания.

У	Л	И	П	А	П	Т	О
Т	Л	О	К	Л	Е	Н	Д
Л	Р	Е	З	Е	Д	А	И
Э	Х	А	К	А	Ц	И	Я
Ж	К	А	Ш	Т	А	Н	А
Ф	А	Ц	Е	Л	И	Я	Ы
Б	Ю	Д	А	Р	Б	У	З
Ы	К	Р	А	П	С	З	Б

Игра №16. «Странные слова».

Цель игры – развивать умение анализировать информацию, представленную в неполном объеме, и дополнять ее на основе умозаключений.

Содержание игры. Ученики объединяются в пары и восстанавливают облик деформированных слов:

К_р_нд_ш, ручк_, м_рм_л_д, з_йч_к, с__нце, тр_ктор.

Игра №17. «Лучший редактор».

Цель игры – совершенствовать умение анализировать информацию, представленную в неполном объеме, восстанавливать ее.

Примечание. Игра проводится в течение нескольких дней, так как понадобится время для подготовки.

Содержание игры. Игра проводится в три этапа. На первом этапе учитель предлагает школьникам вырезать из газет и журналов различные заголовки статей и принести их на урок. Заголовки перемешиваются. На втором этапе класс делится на 4 группы (по 6 – 7 человек). Педагог объявляет, что сегодня учащимся предстоит стать редакторами газет. Это специалисты, которые занимаются тем, что правят заголовки в газете и пишут статьи. На каждую команду раздается по 10 заголовков. Ученикам нужно прочитать вырезки и подобрать из них имена существительные единственного числа.

На третьем этапе команде редакторов нужно написать заметку с выбранными именами существительными. Оговаривается, что объем составит не больше трех предложений. Род выписанных имен существительных можно менять. По окончании игры команды по очереди вывешивают на доску выписанные из заголовков слова и зачитывают составленную заметку. А жюри – это ученики других команд – подсчитывают использованные имена существительные. После того, как все команды выступили, ученикам предлагается проголосовать за лучшую заметку. За свою команду ученикам голосовать нельзя. После голосования командам присуждается места.



Игра №18. «Кто такой Чебурашка?».

Цель игры – развивать умение пользоваться словарями и справочным материалом.

Содержание игры. Учитель предлагает двум бегло читающим школьникам принять участие в диалоге, написанном Э. Успенским. Он дает учащимся лист с напечатанным текстом. Дети быстро знакомятся с содержанием и разыгрывают перед одноклассниками диалог.

Текст диалога:

- *Это я, Чебурашка!*
- *А что вы за зверь?*
- *Не знаю. Может быть, я медвежонок.*
- *Нет, у медведей глаза маленькие.*
- *А, может быть, я – щенок!*
- *А Вы умеете лаять вот так: ав-ав!*
- *Нет, я так не умею. Значит, я не щенок!*
- *Вы, наверное, леопард.*
- *Да, наверное, я леопард!*



Затем учитель сообщает, что слово «чебурашка» появилось в толковом словаре только тогда, когда писатель Э. Успенский создал детскую сказку. Но однокоренные слова можно найти в областных словарях, например, в курских говорах, в где чебурашкой называют ваньку-встаньку. Это кукла наподобие неваляшки. В волжских говорах чебурашкой называли часть веревки, с помощью которой бурлаки таскали суда по реке: одним концом обвязывали себе плечи, другой оставался на берегу. Задача учащихся – обратиться к словарю В.И. Даля. Знаток живого великорусского языка, объясняя значение слова, также давал и областные значения.

Методическая рекомендация. Необходимо показать на презентации, как выглядел такой словарь. Словарная статья выписывается предварительно, чтобы детям было проще работать с информацией.

Игра №19. «Начало и конец».

Цель игры – совершенствовать умение воспринимать информацию на слух и решать задачу на основе творческой активности.

Содержание игры. Заранее заготавливаются карточки, в которых есть условные обозначения – начало фразы (НФ), конец фразы (ОФ). Учитель предлагает классу распределиться на две группы. Количество игроков должно соответствовать количеству карточек. Игра происходит по кругу. Первый ребенок зачитывает начало обрывающейся фразы. Необходимо ее завершить. Далее передается инициатива следующему. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся все карточки.

Текст в карточке:

НФ. *Хорошо в деревне летом. А вы даже...*

ОФ. *...Теперь мухам несдобровать!*

НФ. *У нас в деревне есть речка. Несколько раз...*

ОФ. *...Конечно, не знала и опрокинула ведро.*

НФ. *Только недавно узнала, что арбуз...*

ОФ. *...Да разве такое могла сделать птица!*

НФ. *Бабушка посмотрела на меня и сказала...*

ОФ. *... Неужели вы так и не были там?*

НФ. *Мурзик похож на хищного зверя. Он...*

ОФ. *... И лежала на опушке.*

НФ. *Теперь-то я точно знаю, что оса...*

ОФ. *...потому что я все-таки переплыл!*

НФ. *Бабушка научила меня доить корову. Но...*

ОФ. *...Странная она какая-то, это ягода.*

НФ. *Страус – это жираф, только...*

ОФ. *...Оказалось, он весь полосатый.*

НФ. *Мы сидели на опушке. Как вдруг...*

ОФ. *...зато она теплая.*



Игра №20. «Займи свое местечко».

Цель игры – совершенствовать умение самостоятельно решать проблему поискового характера.

Примечание. Игра проводится с использованием интерактивной доски.

Содержание игры. Интерактивная доска разделена на две половины. На каждой записаны одинаковые слова. Задача игроков – составить слова, переставив буквы, а затем переместить, чтобы они оказались в алфавитном порядке.

А) АЛИГ –

Б) ЕОСЛ –

В) ОТЛЕ –



Игра №21. «Анаграмма».

Цель игры – развивать умение анализировать явления языка с выделением их существенных признаков.

Содержание игры. Учитель предварительно объясняет, что анаграммой называются слова, которые получаются путем перестановки букв какого-нибудь слова. Например: *ток – кот, мол – лом, рост-сорт, дома – мода*. Дается порядка двух минут на то, чтобы учащиеся сами привели примеры. После того, как педагог убедится, что дети поняли, что такое анаграмма, предлагается поиграть в парах. Далее каждая пара получает карточку. Так как в ней представлено нечетное количество слов, то победитель в каждой паре выбирается по двум правильным ответам, сделанным быстрее партнера по игре.

Перечень слов:

А) Кулон –

Б) Автор –

В) Коршун –



Игра № 22. «Авария».

Цель игры – развивать аналитические умения.

Содержание игры. Учитель заготавливает карточки по количеству учащихся в классе. На карточке напечатаны слоги вразброс: *О-цы-гур; рец-пе; па-ре; дис-ка-ре, пус-ка-та; ковь-мор; к-ла-све; то-фель-кар.* Нужно собрать слова по теме «Овощи»:

Вели однажды жаркий спор

горох, морковь и помидор.

Кто для людей всего важней,

кто полезней, кто вкусней?

Игра №23. «Ребус».

Цель игры – совершенствовать умение работать с информацией, представленной в форме рисунка.

Содержание игры. Чтобы разгадать ребусы, нужно посмотреть на рисунок, назвать слово, заменить букву и получится меню обеда.



Игра №24. «Страны в пословицах».

Цель игры – развивать аналитические умения.

Содержание игры. Нужно прочитать пословицы, верно определить страну.

А) *Щи да каша – пища наша.*

Италия

Б) *Без сыра нет стола.*

Казахстан

В) *Море трудолюбивого рыбака всегда накормит.*

Россия

Г) *У кого в саду растет лимон, тот не нуждается в докторе*

Япония

УПРАЖНЕНИЯ

Упражнение №1. «Найди глаголы».

Цель упражнения – развивать умение анализировать явления языка с выделением их существенных признаков.

Содержание упражнения. Заготавливаются карточки по количеству учащихся в классе. В карточках – стихотворение, часть слов в котором имеют пропущенные буквы. Школьники читают стихотворение, вставляют пропущенные буквы. После того, как текст записан, дети обмениваются карточками, сверяя записанный текст. Работая в паре, они должны доказать выбор той или иной буквы (правописание безударных гласных в корне слова). Свою правоту можно подкрепить с помощью учебника либо справочника по русскому языку.

Текст стихотворения:

*В понедельник я ст_рала,
Пол во вторник подм_тала.
В среду я п_кла калач,
Весь четверг искала мяч.
Чашки в пятницу помыла,
А в субботу торт купила.
Всех подружек в воскресенье
Позв_ла на день рождение.*



Упражнение №2. «Догадайся по противоположному значению».

Цель упражнения – развивать умение работать с информацией, представленной в неполном объеме.

Содержание упражнения. Если понять, как обозначить одним словом острый, неприятный, едкий вкус, а затем подобрать к этому слову противоположное, то получится пословица.

Лучше _____ правда, чем _____ ложь.

Упражнение № 3. «Значений много – слово одно».

Цель упражнения – развивать умение анализировать явления языка с выделением их существенных признаков; заложить основы для формирования понятия лексической многозначности.

Содержание упражнения. Необходимо подобрать как можно больше слов, конкретизирующих предмет. При этом следует учитывать, что дается одно слово, но у него может быть несколько значений. Пример: кисть – винограда, руки, малярная.

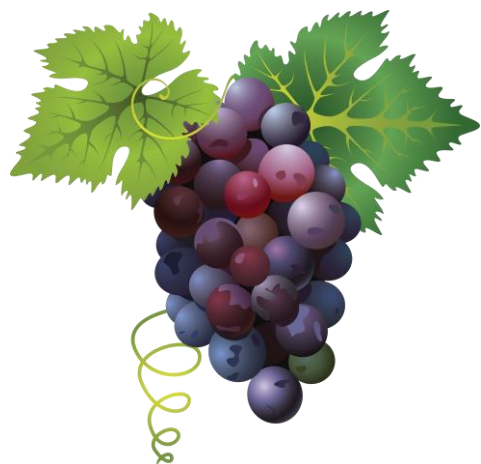
Слова для использования в упражнении:

Звук –

Речь –

Предложение –

Словарь –



Упражнение № 4. «Лесной котенок».

Цель упражнения – совершенствовать умение определять по содержанию текста источники, в которых есть информации об описываемом явлении.

Содержание упражнения. Необходимо прочитать текст; понять смысл; назвать источники, содержащие сведения о животном (например, энциклопедию).

Иду я с ружьем по лесу. Смотрю, а за кустами полянка. И вдруг вижу: маленький котёночек ходит, большеголовый. Хвост короткий, мордочка пучеглазая, глаза глупые. А ростом он с полкошки всего. Схватил в рот длинную соломину, а сам упал на спину и задними ногами соломину кверху подбрасывает. А тут шмель попал на глаза. Подобрался котёнок и к шмелю, да как даст задней лапой по ромашке, на которой шмель сидел, и шишб его наземь. Ловко орудует задней ногой. Шишб он шмеля на землю, а потом как запищит. Ужалил его шмель. Хотел было я ему помочь, яд выдавить, шмелиное жало вытащить. Да вдруг сообразил: нет, никак нельзя. Котёнок-то не простой был – это рысёнок. Значит, и мать его недалеко где-то бродила.

Упражнение №5. «Источники информации».

Цель упражнения – закрепить умение работать со словарем.

Содержание упражнения. Представленные слова распределены на три группы. Необходимо проанализировать и перераспределить их так, чтобы в одной находились комнатные растения, в другой техника, в третьей мебель. После этого следует указать слово, которое «выбивается» из общего списка, потому что его можно отнести в обе группы. Чтобы доказать свою правоту, нужно обратиться к толковому словарю. В завершении составить два предложения с этим словом, чтобы оно выступало в разных значениях.

Слова для использования в упражнении:

<i>Стол,</i>	<i>миксер,</i>	<i>фиалка,</i>
<i>телевизор,</i>	<i>комбайн,</i>	<i>диван,</i>
<i>плющ,</i>	<i>герань,</i>	<i>кресло.</i>

Упражнение №6. «Ребус».

Цель упражнения – совершенствовать умение работать с информацией, представленной в схеме.

Содержание упражнения. Необходимо подставить названия лекарственных трав в кроссворд. Если задача будет выполнена правильно, при прочтении центральной части кроссворда (по вертикали) появится ключевое слово.

Слова для использования в кроссворде:

красавка, белена, валериана, черника, дурман, мак, крапива, мята.

