

**Христина Барна
Людмила Кашуба
Олександр Лабенко**

ІГРОТЕРАПІЯ В КОРЕКЦІЇ МОВЛЕННЄВИХ ПОРУШЕНЬ

*Навчально-методичний посібник
для вчителів початкових класів, вихователів, дефектологів,
логопедів та студентів педагогічних факультетів*

Кропивницький – 2021

Рекомендовано засіданням кафедри спеціальної освіти та здоров'я людини
Центральноукраїнського державного педагогічного університету
імені Володимира Винниченка,
протокол № 9 від 01 квітня 2021 р.

Рецензенти:

Островська Катерина Олексіївна – доктор психологічних наук, професор, завідувач кафедри спеціальної освіти та соціальної роботи факультету педагогічної освіти Львівського національного університету імені Івана Франка;

Дорошенко Олена Миколаївна – кандидат педагогічних наук, директор комунальної установи «Інклюзивно-ресурсний центр №1» міської ради міста Кропивницького.

Барна Х. В.

Ігротерапія в корекції мовленнєвих порушень. Навчально-методичний посібник для вчителів початкових класів, вихователів, дефектологів, логопедів та студентів педагогічних факультетів / Х. В. Барна, Л. В. Кашуба, О. В. Лабенко. – Харків: ФОП Озеров Г.В., 2021. – 180 с.

Барна Христина Василівна – доцент, доцент кафедри теорії та методики дошкільної освіти педагогічного факультету Мукачівського державного університету імені, кандидат педагогічних наук.

Кашуба Людмила Володимирівна – доцент, доцент кафедри спеціальної освіти та здоров'я людини факультету педагогіки та психології Центральноукраїнського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка, кандидат педагогічних наук.

Лабенко Олександр Віталійович – доцент, в.о. завідувача кафедри спеціальної освіти та здоров'я людини факультету педагогіки та психології Центральноукраїнського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка, кандидат педагогічних наук.

У навчально-методичному посібнику розкривається роль ігротерапії в процесі корекції мовленнєвих порушень. Авторами підібраний ігровий матеріал, враховуючи індивідуальне мовлення дитини із психофізичними порушеннями. Для читачів наданий теоретичний та практичний матеріали щодо проведення ігрової терапії з оздоровчим ефектом, із дітьми особливих освітніх потреб, які мають порушення мовленнєвого розвитку. Змістовним є матеріал по зміцненню фізичного, психічного і соціального здоров'я дошкільників і молодших школярів.

Посібник призначений для широкого кола читачів – вчителів початкових класів, вихователів, дефектологів, логопедів та студентів педагогічних факультетів, також батьків дітей із особливими освітніми потребами (дошкільця, початкова школа).

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ І. ІГРОТЕРАПІЯ – ШЛЯХ ДО РОЗВИТКУ ОСОБИСТОСТІ ДИТИНИ.....	5
1.1. Методика ігротерапії	5
1.2. Особливості ігротерапії з дітьми особливих потреб.....	8
РОЗДІЛ ІІ. ІГРОТЕРАПІЯ В КОРЕКЦІЇ МОВЛЕННЯ	14
2.1. Мовленнєво-ігрова діяльність дошкільників	14
2.2. Особливості ігрової діяльності дошкільників із загальним недорозвиненням мовлення	18
2.3. Класифікація дитячих ігор	24
2.4. Ігрові методики на корекційних заняттях із дітьми з ЗНМ	31
2.4.1. Логопедичні ігри з дітьми І рівня мовленнєвого недорозвитку	32
2.4.2. Ігри для корекційних занять із дошкільниками ІІ рівня ЗНМ	37
2.4.3. Ігротерапія при ІІІ рівні ЗНМ у дітей дошкільного віку.....	41
2.4.4. Ігрова діяльність із дітьми з ІV рівнем ЗНМ	47
2.5. Ігрові вправи для розвитку слуху.....	49
2.6. Ігрові вправи для розвитку дихання та голосу	51
2.7. Пальчикові ігри	53
2.8. Вправи для розвитку координації мовлення з рухами.....	56
2.9. Ігри та вправи на розвиток фонематичного сприймання.....	57
2.10. Рухливі ігри з мовним супроводом	58
РОЗДІЛ ІІІ. МНЕМОТЕХНІКИ ЯК ЗАСІБ ІГРОТЕРАПІЇ	60
РОЗДІЛ ІV. ГРАФІЧНІ ІГРИ ДЛЯ ДІТЕЙ ІЗ ПСИХОФІЗИЧНИМИ ПОРУШЕННЯМИ	65
4.1. Методика формування графо-моторних навичок у дітей із особливими потребами.....	65
4.2. Корекційно-розвиткові заняття для дітей із психофізичними порушеннями	70
РОЗДІЛ V. ІГРИ ТА ЦІКАВІ ВПРАВИ З УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ДЛЯ УЧНІВ 1-4 КЛАСІВ	74
5.1. Ігри та цікаві вправи з української мови для учнів 1-4 класів.....	74
5.2. Ейдетична абетка	96
ВИСНОВКИ.....	172
ВИКОРИСТАНА ЛІТЕРАТУРА	173
ДОДАТКИ	175

ВСТУП

Кожна дитина має свої власні права, заслуговує на повагу, унікальність всіх визначається педагогом. Талановитий педагог не стане розпитувати про життя дитини за межами ігрової кімнати. Ігротерапевт створює й підтримує умови для вільної гри, зосереджується на тому, щоб зрозуміти й відбивати емоційний стан дитини в процесі гри. І коли дитина зустрічає щире розуміння (прийняття своїх) стану, вона долає свої внутрішні конфлікти, психологічний дискомфорт, невротичні стани і стає здатною до особистісного росту й розвитку. Це головне положення клієнт-центрованої терапії К. Роджерса, «дитячим» варіантом якої є ігрова терапія, центрована на дитині.

Дитина не повинна пристосовуватися до педагога. Це дорослий уміє добре пристосовуватися, бо володіє для цього необхідними навичками, знає, як ефективно спілкуватися на будь-якому рівні й розуміє особливості дитячого розвитку.

Почуття дитини іноді неможливо виразити вербально. На цьому рівні розвитку в неї не вистачає когнітивних вербальних засобів для вираження того, що вона відчуває в емоційному плані, адже дитина не зосереджується на інтенсивності своїх переживань, щоб можна було їх адекватно виразити в словах.

Загальновідомо, що дитячий світ – це світ конкретних речей, і до нього слід підходити тільки якщо ми хочемо встановити контакт з дитиною. Це конкретне самовираження дитини як спосіб її пристосування до власного світу. Саме гра може відкрити нам, що пережила дитина: як вона реагує на те, що пережила; які в неї виникли почуття, пов'язані з пережитим: які бажання, мрії й потреби з'явилися у дитини й у чому полягають особливості її Я-концепції.

Більшість дітей зіштовхується в житті із проблемами, які здаються їм нерозв'язним справлятися з ними. Але, програючи їх так, як їй хочеться, дитина може навчитися поступово справлятися з ними. У результаті може вийти гра, яка у цей момент здається нам беззмістовною або навіть неприємною, оскільки ми не знаємо, яку мету вона переслідує та чим закінчиться. Коли немає безпосередньої небезпеки, найкраще поставитися до гри дитини зі схваленням і не втручатися, оскільки вона повністю захоплена нею.

Спроби допомогти дитині, якщо під час гри виникли якісь труднощі, хоча й робляться з добрими намірами, можуть перешкодити пошуку дитини знаходити рішення, які будуть для неї найбільш зручні.

Вочевидь, гра – це процес, у якому дитина програє свої почуття, набуває власного досвіду! Ось чому частіше наші бесіди «не зігрівають душу дитини» – це не є їхній власний досвід.

Як читаємо у науково-методичній літературі, ігрова терапія вважається одним із найефективніших засобів допомогти тим, хто живе у світі уяви та фантазії, та ще не засвоїв цінностей та правил світу дорослої людини. Тому головна функція ігротерапії полягає в тому, щоб перетворити щось, неймовірно у реальному житті, на таке, що піддається контролю у певній ситуації.

Ми дотримуємося визначення Г. Лендрет, що ігрова терапія – динамічна система міжособистісних стосунків між дитиною та терапевтом. При цьому дорослий, ознайомлений із процедурою ігротерапії, забезпечує дитину ігровим матеріалом, сприяє тому, щоб дитина якомога повніше виразила та дослідила власне Я (почуття, вчинки, думки...) за допомогою гри. Дослідниця за 25 років досвіду в ігровій терапії стверджує, що іграшки для дитини – це слова, а гра дає дитині унікальну можливість реорганізувати, перетворити власний досвід, власний світ!.

Ігрова терапія (за Т. Зінкевич-Євстигнєвою та Т. Грабенко) – процес, спільного з дитиною проживання й осмислення будь-якої життєвої ситуації, що подана в ігровій формі: це процес співтворчості та взаємодії.

Однією з перших ігрову терапію дитини почала використовувати Анна Фрейд у своїй роботі з дітьми, які пережили бомбардування у Лондоні під час другої світової війни. Саме донькою видатного психоаналітика було на практиці доведено, що якщо дитина мала можливість виразити у грі свої хвилювання, вона звільнялася від страхів і уникала розвитку в собі психічної травми.

Дітям від природи притаманне прагнення до морального комфорту, піклування про самого себе. Діти надзвичайно життєздатні, навіть у найнеприятливіх, стресогенних умовах.

Більшість дітей з нормою інтелекту стикається у житті з проблемами, які здаються їм досить складними, бо вважають, що їх не можна вирішити. В наслідок цього діти отримують стійкі дискомфортні або стресові стани. Саме в розвитку, формуванні, відновленні та збереженні здоров'я дітей – як фізичного, психічного, соціального і душевного – важливу роль відіграють значущі для дітей люди – батьки та педагоги.

РОЗДІЛ І. ІГРОТЕРАПІЯ – ШЛЯХ ДО РОЗВИТКУ ОСОБИСТОСТІ ДИТИНИ

1.1. Методика ігротерапії

Про першочергове значення гри для природного розвитку дітей відомо давно. Саме гра – єдина центральна діяльність дитини, що була у всі часи і у всіх народів, підтверджує важливість думки той факт, що ООН проголосила гру універсальним і невід'ємним правом дитини. У грі формується вміння спілкуватися, виникає потреба регулювати розвиток

особистості, власні бажання. Відбувається емоційно-вольовий розвиток особистості, набувається досвід долаття труднощів, переживання перемог і поразок, що готує дитину до поведінки у майбутніх реальних життєвих ситуаціях.

Слід зазначити, що Ж. Піаже зазначав, що гра є містком між конкретним досвідом і абстрактним мисленням. У грі дитина на сенсомоторному рівні демонструє за допомогою конкретних предметів, які є символом чогось іншого, те, що вона будь-коли переживала. Іноді такий зв'язок абсолютно очевидний, іноді може бути віддаленим. Бурхливо здійснюється й інтелектуальний поступ: удосконалюється мовлення, увага, пам'ять, образне мислення, уява тощо.

Більшість нормальних дітей стикається у житті з проблемами, які здаються їм досить складними. Такими, які не можна вирішити. Внаслідок цього діти отримують стійки дискомфортні або стресові стани. Саме в розвитку, формуванні, відновленні та збереженні здоров'я дітей – як фізичного, психічного, соціального і душевного – важливу роль відіграють значущі для дітей люди – батьки та педагоги ДНЗ.

Залежно від теоретичних орієнтацій існують різні форми ігрової терапії.

З дітьми, які пережили насильство, використовується клієнт-центрована ігрова терапія. Цей напрям терапії визначається дослідниками як динамічна система міжособистісних відносин між дитиною та педагогом-терапевтом, який навчений процедурам ігрової терапії, забезпечує дитину ігровим матеріалом і полегшує побудову безпечних взаємин для того, щоб дитина могла найбільш рівно виразити і дослідити власне Я (почуття, думки, переживання і вчинки) за допомогою гри – природного для дитини засобу комунікації.

У дитячому розумінні «грати» означає «дружити». І вираз: «Я не хочу з тобою грати!» стає тотожним виразу: «Я не хочу з тобою дружити!».

На жаль, сьогодні змінилася філософія гри. Їй відводиться роль розваги та відпочинку, а не кропіткій праці, яка вимагає розмірковувати. Перевага надається комп'ютерним іграм, спортивним заняттям східного спрямування.

На допомогу самоорганізації та самонавчання дитини приходить **ігротерапія** – метод профілактичного та лікувального впливу на дітей і дорослих, що сприяє розвитку та покращенню фізичного, психічного та емоційного стану практикуючого (з вікіпедії).

Одним з напрямків недирективної ігрової терапії є розроблений К. Роджерсом підхід, спрямований на розуміння та відображення емоційного стану дитини у грі. Вчений окреслює 7 основних завдань ігротерапії:

- Встановлення позитивних стосунків з дитиною;
- Прояв широкого спектру почуттів.

- Відпрацювання досвіду реального життя дитини.
- Практична перевірка дитиною обмежень (просторових, предметно-маніпуляційних, морально-етичних тощо).
- Розвиток у дитини позитивного «Я».
- Розвиток самопізнання.
- Можливість розвитку у дитини самоконтролю.

Значне місце у своїй теорії та практиці Г. Лендрет відводить питанню технології проведення ігротерапії, у якій головним завданням педагога-терапевта є розуміння дитини, її стану. Тому доречними у проведенні терапії є такі «прості правила» для педагога:

- чуття стосовно дитини важливіші за знання про неї – тобто, треба спиратися не те, що бачиш, а не на попередню інформацію про дитину;
- іграшки слід вибирати, а не збирати; необхідно бути чутливим до дитячого світу;
- спілкуючись з дитиною, необхідно демонструвати усім своїм виглядом свою повагу до дитини, не говорити з нею «ні про що»;
- не відповідати на ті запитання, яких дитина вам не задавала!

Важливою ознакою казкової ігротерапії (яка суттєво вирізняє її від традиційної роботи з інсценізації казкових сюжетів) є наявність зв'язного сюжету, у якому одна гра поступово перетворюється в іншу, відображаючи життєво важливий досвід (Т. Д. Зінкевич-Євстігнєєва).

Основна ознака казкової ігротерапії – інструкція до гри, побудована у формі казки або притчі, це створює умови для більш глибокого переживання дитиною самого перебігу гри.

Виокремлюють два способи перетворення традиційної ігротерапії у казкову:

1) за основу казкової ігротерапії береться сюжет гри. Тобто «переписується» інструкція до гри у формі казки;

2) зворотна дія: гра придумується до казки (можна використовувати в залежності від мети всі п'ять видів казок: художні, дидактичні, психокорекційні, психотерапевтичні, медитативні).

Наприклад: слід опрацювати з дітьми ідею допомоги ближньому це можна зробити на матеріалі казки «Котигорошко»; або, якщо необхідно опрацювати механізми саморегуляції у групі – доцільно використати казку «Країна почуттів».

Основний сюжет: Король, який править цією країною, має слуг: Радість, Задоволення, Інтерес, Злість, Страх, Образа.

Останні три зраджують Короля та беруть владу у свої руки. Добрим слугам вдається перемогти у цій боротьбі завдяки чарівному келиху із Любов'ю. Слуги-зрадники (яким Король вибачив провину та залишив у Королівстві) завдяки згаданому ними почуттю Міри зрозуміли своє

призначення – жити на краю Королівства та оберігати Короля від негараздів.

Ця казка може бути розіграна на сцені, у пісочниці, за допомогою ляльок тощо. Вона допоможе дітям усвідомити причину власної поганої (деструктивної) поведінки та зрозуміти власні сильні та слабкі сторони. Контрольними запитаннями до дитини після сеансів гри можуть бути такі:

- «Так хто ж править у твоїй Країні? Король, чи Зрадники?»;
- «Що може зробити Король, щоб відтворити порядок у твоєму королівстві?»;
- «Чи подобається тобі твоє королівство зараз? чому?» тощо.

Виділяють такі основні завдання у роботі із дітьми, що потребують особливої уваги: розвиток практичного інтелекту; формування почуття самостійності.

Отже, гра – природна мова дитини, вона є середовищем для її самовираження, у якій вона відчувається найбільш комфортно. Діти мають право на мовчання. Педагог поважає бажання дитини не розмовляти. Малюки здатні до позитивного керування власною діяльністю. Вони вміють творчо взаємодіяти із власним світом. Педагог повинен визнавати індивідуальність і проявляти терпіння в тому, що стосується розвитку дитини.

1.2. Особливості ігротерапії з дітьми особливих потреб

Ігротерапія, зосереджена на дитині, базується на постулатах про те, що таке дитина. Ось вони, ці постулати.

1. Діти – це не маленькі дорослі, і вихователь повинен пам'ятати про це.
2. Діти – люди. Вони здатні до глибоких емоційних переживань болю й радості.
3. Діти унікальні й заслуговують на повагу. Педагог цінує унікальність кожної дитини й поважає в кожному з них особистість.
4. Діти витривалі. Діти володіють величезною здатністю до подолання перешкод і несприятливих обставин у своєму житті.
5. Діти мають уроджену тенденцію до росту й дозрівання. Вони мають внутрішню інтуїтивну мудрість.
6. Діти здатні до позитивного керування власною діяльністю. Вони здатні творчо взаємодіяти із власним миром.
7. Гра – природна мова дитини, вона є середовищем для її самовираження, у якій вона відчувається найбільше комфортно.
8. Діти мають право на мовчання. Педагог поважає бажання дитини не розмовляти.
9. Діти несуть терапевтичний досвід туди, де вони повинні жити. Педагог не намагається визначити, коли і як дитина має грати.
10. Ріст дитини не можна прискорити. Педагог визнає це й проявляє терпіння в тому, що стосується розвитку дитини.

Саме ці правила є для педагога тими рамками, у яких будується самопроектна установка на дітей. Кожна дитина – це особистість зі своїми власними правами. Причому кожний – особистість унікальна, і ця унікальність не залежить від якоїсь значущої людини; жодною мірою особиста значущість не пов'язана з поведінкою дитини й не є її функцією. Діти заслуговують на повагу, тому що вони мають цінність і достоїнство як індивіди. Їхня унікальність звеличується й визнається педагогом, що ставиться до дитини як до особистості. Дитина не є об'єктом для вивчення, але це людина, яку варто пізнавати в динаміці розвитку. Діти й, взагалі, всі люди, прагнуть до того, щоб їх почули, щоб визнали їхню особистість, особливо коли йдеться про дитину з особливими потребами.

Початок навчання в школі – важлива подія для кожної дитини, що нерідко діти починають наперед готуватися до нього, причому не тільки за допомогою батьків, але і самостійно, за допомогою гри.

Слід зазначити, що з гри ми дізнаємося про емоційний стан дитини в процесі навчання, про відношення до нього вчителя, про те, як складаються його відносини з іншими дітьми. І все-таки гра в для дошкільників цінна тим, що відображає уявлення дітей про школу. Залежно від того, скільки випадкових думок і вражень – позитивних або негативних – переважатиме в дитини, таким чином дошкільники будуть з нетерпінням або ж, навпаки, певним побоюванням, чекати того моменту, коли вони підуть «перший раз в перший клас». Проте діти, намагаючись наперед пристосуватися до нових умов, випробовують новий вид діяльності всіма правилами і нормами взаємодії.

Щоб допомогти дошкільникам із порушенням інтелектуального розвитку психологічно підготуватися до шкільного навчання, зняти у них тривожне очікування даної події, вчені рекомендують пояснити суть навчального процесу, на чому ґрунтуються дії вчителя, як на відношення педагога впливають вчинки і якості учня.

Дуже важливо відразу відстежити виникаючі труднощі в навчанні і спілкуванні, відносно вашої дитини до різних сторін шкільного життя. Звичайно, багато що ви можете дізнатися з прямого спілкування з сином або дочкою, але нерідко від очей батьків залишаються прихованими страхи дошкільників, їхнє тлумачення тих або інших подій. Часто у дітей, по суті, залишається образ мислення дошкільника, вони не бачать особливої різниці між школою і дитячим садом, схильні сприймати вчителя як вихователя.

Варто зазначити, що неготовність до навчання не має обернутися внутрішнім конфліктом і ударом по самооцінці. Гра в школу показує, що атмосфера, в яку потрапляє дитина, м'яка і лагідна, педагоги з розумінням і співчуттям відносяться до різних учнів в класі.

Не забувайте також, що відношення дитини до школи і до того, що він рахує в ній важливим, а що другорядним, формується в основному під впливом батьків. Дуже важливо, про що і як ви питаєте дитину, що

повернулася після занять. Якщо ви цікавитесь, що він там їв, з ким грав, чи довго вони гуляли, а про уроки ставите одне питання побіжно, то нічого дивовижного не буде в тому, що і першокласник звертатиме на учбовий процес менше уваги, чим на інші сторони життя.

Гра дошкільника може стати віконцем, через яке ми можемо спробувати заглянути у внутрішній світ майбутнього першокласника і здогадатися про його мрії і страхи пов'язаних з навчанням в школі. Проте, дошкільники, зазвичай, об'єднуються для гри в школі, тому уявлення однієї дитини можуть перекриватися інформацією, отриманою іншими.

Ігротерапія з дітьми, що мають проблеми в розвитку, має у своєму арсеналі такі види ігор:

- ігри на корекцію та розвиток сенсорно-перцептивної сфери;
- ігри на корекцію та розвиток психомоторики (міміка, моторика рук, координація рухів);
- ігри на розвиток та корекцію емоційно-вольової сфери;
- ігри на розвиток та корекцію довільної уваги;
- ігри на розвиток та корекцію комунікативних навичок.

Ці види ігор можна використовувати при складанні методичної схеми проведення ігор з дітьми. Кожен вид розвиває особистісні якості та сприяє адаптації дитини у суспільстві.

Слід виділити технологію проведення заняття (при ігротерапії з дітьми, що потребують підвищеної уваги):

- Постановка конкретного завдання педагогом (Чого саме я хочу навчити дитину?)
- Акценти у грі виставляються відповідно до завдання.
- Для ігор добираються предмети, які добре знайомі дитині.

У ПОБУТІ! Наприклад: гудзики, кришки, скріпки, ложки, тарілки тощо. Це надає можливість розширити сферу соціального орієнтування дитини.

Наведемо приклади ігор.

Ігри з гудзиками проводять у декілька циклів.

Перший цикл: «Знайомство та взаємодія».

- ***Гра «Гудзиковий масаж».*** Велику коробку з під взуття наповнюємо різними гудзиками. По черзі занурюємось у гудзикове «море» спочатку руками (активізація мануального інтелекту), потім – ногами. Описуємо власні враження. Пробуємо не дивлячись на гудзик «прочитати» його руками. Знайти схожі гудзики.
- ***Гра «Рибалка».*** У гудзиковому морі дитина – рибалка, вона піймала рибку. Треба описати її: «Якого кольору? Яка вага? Якої форми? Вона тепла чи холодна?»

Ускладнення гри: виконати те ж саме завдання, але із заплющеними очами.

- *Гра «Акваріум».* Використовується миска з водою, де плавають рибки «твої» та «мої». Вгадай, де чия?

Ускладнення гри: виконати те ж саме завдання, але із заплющеними очами.

- *Гра «Гудзикове намисто».* Розкласти всі гудзики по поверхні столу. Давай зробимо подарунок бабусі – намисто з гудзиків: на нитку набираємо гудзики.

Ускладнення гри: намисто робимо тільки з червоних гудзиків; – тільки з великих, тільки з металевих, симетрично до центру тощо.

- *Гра «Гудзикове лото».* Для гри використовуємо гудзики у полотняному мішечку та дві книги з красивими ілюстраціями. Вибираємо по красивій картинці, та по черзі дістаємо гудзики, називаємо колір, якщо такий є на обраній картинці – закриваємо його гудзиком. У такій грі вже можуть бути переможці, це дає дитині можливість набуття соціального досвіду.

Другий цикл: «Сімейні історії»:

Відчуття власних «коренів» допоможе створити почуття впевненості, захищеності, комфорту у дитини. Атрибути цих ігор (як психологічні замітники близьких для дитини людей) можна залишати на особистому столику (куточку) малечі, що особливо доцільно у періоди адаптації, або коли дитина буває у кімнаті наодинці.

- *Гра «Події».* В нашій коробочці зібрані гудзики, які колись носили на одязі всі члени нашої родини, ось цей гудзик був колись на моїй сукні, у який...(згадується певна родинна подія).

Якщо гра проводиться в умовах дошкільного закладу, то її можна модифікувати таким чином: кожна дитина відшукує той гудзик, який принесла вона у садочок, та розповідає про нього.

- *Гра «Родинне дерево».* Малюємо на папері дерево олівцями та на його гілках відповідно членам родини розміщуємо гудзики, які належать відповідним родичам. Можна використовувати «принцип величини»: на нижніх гілках великі, вище – менші, діти – найдрібніші гудзики – вгорі. Попутно формуються математичні уявлення «величина», «більше», «менше».
- *Гра «Бабусин гудзик».* Взяти гудзик, який колись був на маминій (бабусиній) сукні. Дати дитині потримати його у долонях: «Цей гудзик колись був на маминій (бабусиній) сукні. Давай подумаємо, що він «бачив»?

Ігри з сірниками. З метою забезпечення безпеки дитини під час гри з сірниками достатньо замінити коробок з фосфорним покриттям на іншу, та пояснити дитині, що сірчана головка «несмачна», вона має лише «смачний» кольоровий вигляд, але її ніхто не їсть! Такі звичні для дорослої людини сірники мають чудовий педагогічно-тренувальний потенціал для малої

дитини, який можна ефективно використовувати у роботі, якщо бути обізнаним з деякими методичними прийомами та методами.

Сама форма сірника є досить ефективною для використання її у педагогічно-корекційному процесі: приємна на дотик, природна структура дерев'яного матеріалу з якого виготовлений сірник, симетрична форма дерев'яного паралелепіпеду та рівна поверхня його боків викликає позитивне відчуття «правильності» (гармонійності) та зручності для використання як будівельного матеріалу, робота дитини з сірниками, що мають добре відчутну грань боків, може розцінюватись як активна дотик-терапія, своєрідний масаж пальців.

Спеціально організовані ігри із сірниками розвивають у дитини:

- зір;
- увагу;
- дрібну моторику руки;
- короткочасну пам'ять;
- творчість!
- *Гра «Знайомо Незнайомка».* Проводиться разом з дорослим. Під приємну музику зручно розташовуємося на килимі. Пропонуємо дитині уважно роздивитися сірник. Відповісти на запитання «Який він?» (форма, матеріал, запах, поверхня, розмір тощо). Відчуваєш, сірник нагрівся у твоїх руках. Поки ти тримав його в руках, твої руки його запам'ятали. А зараз нехай запам'ятають його й твої очі. Роздивися його уважно. Поклади сірник на стіл (підлогу), біля інших. Я змішаю сірники, а ти спробуєш знайти СВІЙ!

Слід звернути увагу на те, яка саме дія допомогла дитині впізнати свій сірник (який сенсорний канал домінує: зоровий, тактильний або нюховий).

- *Гра «Історія одного сірника».* Спрямована на розвиток уяви та мовлення. Основна її ідея: подумати над тим, звідки з'явився у нашому житті сірник? Ким він був раніше? Де він жив? Як його зробили? тощо.

Ускладнення гри: скласти історії про інші речі з нашого побуту (стіл, стілець, зошит, ложку, воду тощо).

- *Гра «Візерунок із сірників».* Взяти три сірника. Закрити їх у долонях. Потрясти та кинути на стіл. Разом з дитиною роздивитися композицію, яка утворилася з сірників.

Завдання для дитини: побудуй такий самий візерунок біля мого!

- *Гра «Фігурки, які ожили».* Висипати сірники на стіл. Запропонувати дитині побудувати із них будівлю, дерево, доріжку, річку... Подивися, яка цікава картина вийшла у нас!

Ускладнення гри: побудувати об'ємні фігури (колодязь, будівлю тощо).

Комунікативні ігри

- **Гра «Звичайне чудо».** Основна мета гри – навчити дитину диференціювати власні почуття та усвідомити, що кожна людина здатна завдяки теплу своїх рук та серця «створити чудо». Для гри використовується звичайний камінь, знайдений на вулиці! (бажано, щоб він був шорсткий, з гострими кутами та неприємний на дотик!). Ведучий бере в руки камінь та називає власні почуття, які виникають у нього, адже такий камінь не дуже приємно тримати в руках! «Але я спробую зігріти цей камінь, перш ніж передати його тобі. Візьми камінь, тепло моїх рук, жар мого серця, мою любов до людей, мою відданість. Передай, камінь, мої почуття друзеві!». Передаємо камінь дитині.

- Що відчуваєш ти?

- Спробуй і ти зігріти такий камінь та передати своє тепло іншому.

Ускладнення гри: можна провести тактильне тестування для кожної дитини за зразком шкали кольорових уподобань.

Методика тестування: заздалегідь готуються картонні квадрати розміром 20 x 20 см. На них за допомогою клею ПВА наклеюють: манну крупу, подрібнений горіх, гречку, вату, поролон, оксамитовий папір, наждачний папір, різні види тканини, шматочки хутру, верьовки тощо.

Таким чином маємо цілий набір поверхонь. Розкладаємо їх перед дитиною. Просимо ознайомитись на дотик з усіма поверхнями. Можна назвати ті почуття, які виникають при цьому. Попросити дитину розкласти картонні квадрати у такому порядку: від найприємнішого для неї до найнеприємнішого. Зафіксувати цю послідовність.

Як стверджують фахівці «Школи ейдетики», цю послідовність можна дуже ефективно використовувати з метою стабілізації емоційно-чуттєвого стану дитини. Якщо дитина відчуває стійкий стан психологічного дискомфорту варто запропонувати їй «пройтись» дотиком по цій послідовності поверхонь у напрямку: від найнеприємнішого (тобто встановити тактильний контакт із власним негативним станом що його відчуває дитина «тут і зараз») до найприємнішого (спробувати «вивести» себе своїм же шляхом у стан емоційного комфорту).

- **Гра «Глина та скульптор».** Для гри потрібна парна кількість учасників: ділимо дітей на Скульпторів та Глину. Шановні скульптори! Покажіть ваші руки. Які вона у вас? Добрі, м'які, але сильні! Вони чарівні, нікому не роблять лиха. Саме такі руки у справжніх Чаклунів. У Вас є глина – ваші партнери. Підготуйте її – розімніть, протріть її, щоб глина була повністю у владі Ваших рук. Далі ліплять та влаштовують виставку своїх робіт. Обговорюють. Міняються ролями.
- **Гра «Чудові пироги».** Гра проводиться для 4–8 дітей на великому килимі під приємну м'яку музику. Діти розділяються на пари та

розміщуються на килимі: один (Пиріг) розтягується на килимі, другий (Повар) – присідає біля нього. Під розповідь ведучого діти імітують (на спині першого) дії виготовлення Пирога (просіюють борошно, замішують тісто тощо).

Цю гру можна провести за дійством української народної дитячої пісні «Печу, печу хлібчик» (див. В. М. Верховинець «Весняночка»), «додаючи» до сценарію «технологію» виготовлення тіста.

Гра «Моя долоня». Основна ідея гри полягає у вивченні всіляких ліній, їх перетинів, подряпин, мозолів, тощо. Дитині пропонуємо знайти найдовшу (найкоротшу) лінію, знайти її із заплученими очима. Можна обвести долоню на папері та відмітити на малюнку всі ці «особливі» ознаки твоєї руки. Спробувати зробити це по пам'яті.

Ускладнення гри: проведення її удвох за сценарієм «Долоня мого друга». Ведучий – хазяїн долоні веде свого друга по власній долоні, знайомить його із нею.

Отже, під час проведення практичної діяльності ми переконалися, що використання технології гри сприяє не лише активізації пізнавальної діяльності та зростанню якості засвоєння матеріалу дітьми, а й підвищенню професійного рівня педагогів, адже спонукає їх шукати нові нетрадиційні форми і методи навчання, проявляти творчі здібності; допомагає налагодженню гармонійних взаємин з батьками.

РОЗДІЛ II.

ІГРОТЕРАПІЯ В КОРЕКЦІЇ МОВЛЕННЯ

2.1. Мовленнєво-ігрова діяльність дошкільників

Мовлення супроводжує всі сторони життя та навчання дитини, забезпечуючи успішність її адаптації, інтеграції та соціалізації. Нормальний розвиток мовлення можливий лише за умови сформованості мислення, уваги, пам'яті, сприймання (насамперед слухового, зорового), рухової сфери дитини тощо. Будь-яке порушення розвитку психічних процесів обов'язково позначається на стані мовлення дитини.

У процесі різнопланового спілкування в ігровій діяльності дитина пізнає природний, предметний і соціальний світ, що її оточує, в його цілісності й різноманітності; формує і розкриває свій власний внутрішній світ, свій образ «Я», засвоює і створює культурні цінності, виступаючи при цьому активним суб'єктом взаємодії.

Гра посідає важливе місце в системі засобів розвитку мовлення дошкільників. Її вплив на виховний процес дітей досліджували педагогіки А. Я. Каменський, С. Ф. Русова, В. О. Сухомлинський, К. Д. Ушинський та ін., психологи Ю. А. Аркін, М. Я. Басов, П. П. Блонський, Л. С. Виготський, Н. Д. Виноградов, Д. Б. Ельконін, С. Л. Рубінштейн, Д. Н. Узнадзе та ін., сучасні науковці Л. В. Артемова, А. К. Бондаренко, Г. І. Григоренко, Р. І. Жуковська,

В. Г. Захарченко, Т. О. Маркова, Д. В. Менджерицька, О. І. Сорокіна, О. П. Усова, Г. С. Швайко, К. І. Щербакова та ін.

Граючись, діти мають можливість діяти, конкретні дії зумовлюють мовленнєву активність дошкільника і водночас спрямовують розвиток гри. В ігровій діяльності відбувається пошук предметів – замінників і символічне зображення предметних дій, що передають характер відносин між людьми, форми і типи їхнього спілкування.

Ігрова діяльність тренує знакову функцію: заміщення знаками і знакові дії, виступає засобом пізнання культури свого народу, його традицій, обрядів, звичаїв. Відтак, у дитячих іграх яскраво відображується взаємозв'язок національної культури народу і його мови, взаємозв'язок пізнання, спілкування і діяльності дитини, що і становить сутність мовленнєво-ігрової діяльності [1].

Мовленнєво-ігрова діяльність – це діяльність, що вимагає використання набутих раніше знань, мовленнєвих умінь і навичок у нових зв'язках і обставинах. У цій діяльності діти, на основі набутих уявлень про предмети, уточнюють і поглиблюють свої знання. Основою для мовленнєво-ігрової діяльності є сформовані уявлення про побудову ігрового сюжету, різноманітні ігрові дії з предметами, засвоєні мовленнєві вміння і навички. Як форма навчання дітей, мовленнєво-ігрова діяльність виконує пізнавальну і розважальну функції.

Однією з найважливіших функцій ігрової діяльності є функція мовленнєвого спрямування. Мовленнєво-ігрові дії гравців спрямовані на інших учасників гри. У процесі гри дитина користується як діалогічним, так і монологічним мовленням. Саме в ігровій діяльності яскраво виявляється образність і виразність дитячого мовлення, в якому поєднуються мовні і немовні засоби виразності. Мовленнєво-ігрові дії виступають і засобом творчого мовленнєвого самовираження (Л.І.Березовська) [1].

Як самостійний вид діяльності, мовленнєво-ігрова діяльність – це процес, що ґрунтується на інтересі дитини до гри, її правил і дій. У кінцевому результаті мовленнєво-ігрова діяльність спрямована на розвиток і вдосконалення мовлення дітей. Як компонент мовленнєво-ігрової діяльності, гра в поєднанні з навчанням і мовою, є засобом всебічного розвитку дитини.

У зв'язку з цим мовлення та гра виконують низку функцій.

➤ *Освітня функція* полягає у тому, що гра тісно пов'язана з навчанням, оскільки в ній відбувається важливий процес набуття знань, який активізує розумові здібності дитини, її уяву, пам'ять, увагу. Активність дитячого мислення є головною передумовою свідомого ставлення дитини до набуття знань, встановлення партнерства у грі, домовленості між гравцями, що вимагає, у свою чергу, добре розвиненого мовлення.

➤ *Виховна функція* гри полягає у формуванні моральних уявлень про бережливе ставлення до довкілля і норми поведінки, позитивні і негативні

риси особистості. Вона сприяє формуванню моральних почуттів, благородних прагнень, навичок колективного життя, створення між дітьми відносин, які ґрунтуються на дружбі, справедливості, відповідальності перед товаришами.

➤ *Естетична функція* гри і мовлення реалізується шляхом використання в іграх текстів віршів, пісень, примовок, лічилок, мирилок, загадок. Діти відчують красу, виразність і образність українського мовлення, запам'ятовують тексти ігор, що сприяє збагаченню їхнього мовлення. Народні ігри виконують також історичну функцію.

➤ *Розважальна функція* гри реалізується у створенні позитивного настрою, сприятливої атмосфери. Вона урізноманітнює цей вид діяльності, зумовлює певні почуття, емоційні переживання, впливає на поведінку дітей. Діти імітують рухи героїв, виражаючи своє ставлення до них. Гра є своєрідним "регулятором" поведінки і спонукає дітей до активної діяльності.

➤ *Експресивна функція* - це функція вираження дитини у грі за допомогою мови і рухів внутрішнього світу дитини, емоційна насиченість і забарвленість мовлення індивідуально кожного гравця.

➤ *Культуросна функція* означає, що розвиток культури започатковується з розвитку мовлення людини, яке реалізується у різних видах дитячих ігор.

➤ *Контактностановлювальна функція* – гравець готує свого співрозмовника до сприйняття інформації для подальшої гри.

➤ Однією з найважливіших функцій ігрової діяльності є *функція мовленнєвого спрямування*. Мовленнєво-ігрові дії гравців спрямовані на інших учасників гри. У процесі гри дитина користується як діалогічним (діалог, трилог, полілог), так і монологічним мовленням. Саме в ігровій діяльності яскраво виявляється образність і виразність дитячого мовлення, в якому поєднуються мовні і немовні засоби виразності.

Мовленнєво-ігрові дії виступають і засобом творчого мовленнєвого самовираження. Усі ці функції тісно взаємозв'язані і виступають у єдності і взаємозв'язку в мовленнєво-ігровій діяльності [1].

Гру, як провідний вид діяльності дошкільників, здавна використовували для вирішення дидактичних завдань. Так, дослідниця Є.І. Тихеева розробила положення про розвиток мовлення як соціального фактора у процесі конкретної дитячої діяльності у зв'язку з розвитком моторики дитини, її емоцій. Вона стверджує, що мовлення – супутник усіх дій дитини; слово повинно закріплювати кожную навичку, засвоєну дитиною. Думки і вчинки, враження і реакції, інтелектуальне життя і практична діяльність обумовлюють одне одного. Мовлення дитини виявляється найбільш яскраво у грі, а через гру у праці. Вчена розробила цілу систему ігрових мовленнєвих вправ для збагачення словника дітей [18].

Мовленнєво-ігрова діяльність – це двокомпонентне утворення, в основі якого лежить розвиток дитячого мовлення засобами гри. Як складне педагогічне явище, мовленнєво-ігрова діяльність базується на ігрових методах навчання дітей дошкільного віку.

У мовленнєво-ігровій діяльності виокремлюються такі аспекти:

- *психологічний* – із цих позицій мовлення у ході гри – це специфічний, складний процес, певною мірою, опосередкованого, суб'єктивного відображення фактів, явищ, предметів у конкретно-чуттєвих уявленнях асоціативно пов'язаних один із одним, реальних чи створених уявою у свідомості мовця у відповідності з ігровим завданням;
- *лінгвістичний* (лексико-семантичний, комунікативний) – складний, специфічний процес використання у мовленнєвому спілкуванні ігрової ситуації як стилістично нейтральних, що набувають образного потенціалу шляхом актуалізації їх значень, семантичного зрушення, внесення до них різноступеневих смислових, емоційно-естетичних нашарувань, що досягаються здебільшого на лексико-семантичному рівні;
- *естетичний* – у цьому аспекті мовлення становить такий свідомий творчий процес використання мовних одиниць, який стимулює передусім естетичне сприйняття ігрової діяльності, в якому раціональний та емоційний бік перебувають у єдності, зумовлюють один одного, а також сприяють формуванню певних переконань, моральних якостей та естетичних смаків мовця;
- *лінгводидактичний* (практичний) розглядається як здатність дитини доречно використовувати в ігрових ситуаціях зв'язні висловлювання, які за допомогою певних естетичних властивостей (незвичність у сполученні слів, метафоричність, влучність) впливають на емоційно-чуттєву сферу їхньої життєдіяльності.

Якісними характеристиками мовленнєво-ігрової діяльності є:

- *доступність* – точний відбір мовленнєвих засобів для адекватного відображення думок з урахуванням ігрових завдань. Ознакою майстерності мовленнєвої взаємодії виступає уміння говорити просто про складні речі. Лише поглиблене знання предмета дає можливість «перевести» змістовий аспект у мовленнєво-ігрову діяльність;
- *довільність* – високий рівень мовленнєвої активності і здатності до самоорганізації, відсутність мовленнєвих штампів. Дитина з високим рівнем довільності мовленнєво-ігрової діяльності почуває себе впевнено і без попередньої підготовки, може організувати ігрову ситуацію, реалізувати ігровий задум;
- *варіативність* – здатність одне і те саме завдання реалізувати за допомогою різноманітних ігор на основі словесного матеріалу;
- *виразність* – уміння викликати за допомогою мовленнєвого матеріалу у свідомості дітей наочні образи (використання метафор,

порівнянь). Образна виразність, заміна узагальнених фраз на конкретні суттєво підвищує вплив мовленнєвої інформації на дитину;

- *емоційність* – здатність впливати на емоції і почуття учасників мовленнєво-ігрової діяльності;
- *логічність* – послідовність розгортання аргументації, дотримання основного завдання, мети діяльності;
- *доречність* – відповідність змістових і стилістичних особливостей мовленнєвого висловлювання ситуації взаємодії [1].

У дітей дошкільного віку мовленнєво-ігрова діяльність протікає у різних видах ігор, у ході яких у дітей формуються ігрова та мовленнєво-ігрова компетенції.

Ігрова компетенція – це сформованість у дітей ігрових дій, ініціативність, їхня самостійність в ігровій діяльності; творче відображення реальних і казкових ситуацій; ініціювання і розгортання ігрового задуму і сюжету гри; вміння об'єднуватися з однолітками на основі ігрового задуму, рольової взаємодії, особистих уподобань; дотримання норм та етикету спілкування.

Мовленнєво-ігрова компетенція – це комплексна характеристика особистості, полікомпонентний утвір, чинниками якого виступають діалогічна, монологічна, когнітивно-мовленнєва, виразно-емоційна, оцінно-етична, театральна-ігрова та ігрова компетенції.

Когнітивно-мовленнєва компетенція означає наявність певних знань у дитини з розвитку мовлення з різних розділів (словник, зв'язне мовлення, звукова культура, граматична будова) у межах програми вікової групи і здатність застосувати здобуті знання в ігровій діяльності.

Виразно-емоційна компетенція – вміння емоційно виконувати ігрові дії, емоційно передавати їх зміст у мовленні, дотримуючись адекватних засобів виразності; вдало поєднувати мовні та немовні засоби виразності, розігруючи різні ролі в ігровій діяльності.

Оцінювально-етична компетенція – це здатність дитини свідомо аналізувати поведінку однолітків, взаємовідносини під час мовленнєво-ігрової діяльності, вміння висловлювати своє ставлення до них, мотивувати свої моральні та естетичні оцінки.

Театральна-ігрова компетенція передбачає наявність у дітей умінь і навичок самостійно розігрувати зміст знайомих художніх творів у театралізованих іграх, іграх-драматизаціях, іграх за сюжетами літературних творів, інсценувати твори в театральних виставах [1].

2.2. Особливості ігрової діяльності дошкільників із загальним недорозвиненням мовлення

Загальне недорозвинення мовлення (ЗНМ) найчастіше зустрічається серед мовленнєвих порушень. Поняття ЗНМ базується на прогресивній думці про можливість єдиного педагогічного підходу до різнорідних за

своєю етіологією виявленням недорозвиненості мовлення у дітей, виходячи з конкретного стану мовного розвитку дитини.

Вочевидь, ЗНМ може спостерігатися при найбільш складних формах дитячої мовленнєвої патології: алалії, афазії, а також ринолалії, дизартрії – у тих випадках, коли виявляється одночасно недостатність словникового запасу, граматичної будови і фонетико-фонематичного розвитку.

У дітей, які мають порушення інтелекту, слуху, зору, недорозвинення мовлення має вторинний характер, або виступає як другий первинний самостійний дефект (наприклад, у дітей із інтелектуальною недостатністю та алалією).

Вперше теоретичне обґрунтування ЗНМ було сформульовано в результаті багатоаспектних досліджень різних форм мовленнєвої патології у дітей дошкільного та шкільного віку, які були проведені професором Р. Левіною та співробітниками НДІ дефектології (Г. Каше, Г. Жаренкова, Н. Нікашина, Л. Спірова та інші) у 50-60 роках минулого сторіччя [7, с.236].

У логопедичній діяльності постійно використовують ігри та різноманітні ігрові прийоми. Їх роль у корекції мовлення не варто недооцінювати.

Оскільки, в основному корекційна робота здійснюється із дітьми дошкільного віку, то варто взяти до уваги, що саме гра є провідним видом діяльності дошкільників. Використання ігор у логопедичній роботі підвищує ефективність роботи, урізноманітнює структуру заняття та сприяє позитивному налаштуванню дитини на корекційну роботу.

Мовлення дітей з загальним недорозвиненням має свої особливості, які обумовлені не лише глибиною ураження, але й співвідношенням їх зі спонтанним мовленнєвим розвитком. Незважаючи на складність системного порушення, відчувається своєрідний поступальний розвиток найбільш елементарних мовленнєвих форм, накопичення неусвідомлених звукових та морфологічних узагальнень, що при своєчасному проведенні логопедичної роботи призводить до повної компенсації порушення.

Дітям із ЗНМ властиві пізнавальна пасивність, знижений інтерес до навколишнього, а відтак і недостатній розвиток предметної діяльності. Це негативно позначається на формуванні потреби у спілкуванні з дорослими, розвитку емоційного ставлення до них. Внаслідок цього порушується природний механізм оволодіння мовою. Адже сама потреба у спілкуванні, зацікавлене емоційне ставлення до дорослого, бажання розуміти й в усьому наслідувати його, є важливою психологічною умовою виникнення усного мовлення у дітей.

У дітей з ЗНМ є несформованим не тільки саме мовлення, але й його передумови. Враховуючи швидку стомлюваність дітей і погану концентрацію уваги, потрібна зміна видів діяльності, інформація повинна подаватись дозовано та багаторазово повторюватись.

Аналіз наукової літератури з проблеми дослідження стану мовленнєвих та немовленнєвих процесів дітей із ЗНМ показує що ці дошкільники не можуть повноцінно оволодівати навчальним матеріалом на заняттях, адже у них страждає не тільки мовлення, а й порушене вербальне мислення, увага, пам'ять, вони швидко виснажуються і втомлюються, втрачають інтерес до будь-якої діяльності. Педагог повинен враховувати ці особливості дітей та організовувати заняття в ігровій формі, адже саме гра є провідною діяльністю дошкільника.

«У грі розкривається перед дітьми світ, розкриваються творчі здібності особистості. Без гри немає і не може бути повноцінного розумового розвитку. Гра – величезне світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається поживний струмінь уявлень, понять про оточуючий світ. Гра – іскра, яка запалює вогник допитливості і цікавості», – писав В. О. Сухомлинський [17].

В неї залучаються всі сторони особистості: дитина рухається, говорить, сприймає, думає. У процесі гри активно працює її уява, пам'ять, посилюються емоційні та вольові прояви, дитина навчається долати труднощі, пізнає оточуючий світ, шукає вихід з проблемної ситуації. Отримуючи в грі завдання, дошкільник виконує його не лише жестом, рухом, але і словом. Він намагається, щоб його мовлення було якомога більш схожим на мовлення дорослих, зображуваних у грі. Активізується пасивний словник, засвоюються нові слова, причому це відбувається значно швидше і міцніше, ніж поза грою. Саме в грі розвиваються психічні процеси, удосконалюється мовлення, формуються моральні якості особистості [9].

У психолого-педагогічній літературі ігри поділяють на дві великі групи: *творчі ігри та ігри з правилами*. Вони дуже різноманітні за змістом та організацією, правилами, характером впливу на дитину, за видами предметів, які використовуються, походженням і т.д.

Поняття «**творча гра**» охоплює сюжетно-рольові ігри, ігри-драматизації, конструктивно-будівельні. У творчих іграх відбиваються враження дітей про навколишній світ, глибина розуміння ними тих чи інших життєвих явищ. Різнманітні життєві враження не копіюються, вони переробляються дітьми, одні замінюються іншими. Жива уява, яка характерна для будь-якої творчої гри, проявляється у створенні ігрового задуму, сюжету, підборі зображувальних засобів, матеріалу, іграшок.

Ігри з правилами використовуються для формування і розвитку певних якостей особистості дитини. В одних здійснюється музичний розвиток (музичного слуху, почуття ритму і т.д.), інші спеціально застосовуються для розвитку рухів (стрибки, лазіння), для виховання сміливості, кмітливості, спритності, витримки і т.д., треті розроблені педагогами для вправління дітей у правильній звуковимові, корекції та розвитку лексико-граматичної сторони мовлення.

В деяких іграх закріплюються знання про оточуючі предмети та явища. Є такі, де розвиваються сенсорні здібності, а також допитливість, гострий розум, увага та пам'ять, вміння узагальнювати, систематизувати і класифікувати предмети. Таким чином, за своїм змістом, ігри з готовими правилами охоплюють найрізноманітніші сторони життя і розвитку дитини [9].

В логопедичних посібниках частіше пропонуються ігри, які, хоч і спрямовані на розвиток мовлення, але не враховують вікових особливостей дітей, специфіки окремої мовленнєвої вади; ігри, як правило, маловаріативні й охоплюють тільки одну з ланок корекційної роботи (найчастіше удосконалення фонетико-фонематичної сторони мовлення). Розглядаючи питання про роль мовленнєвих ігор у логопедичній роботі, професор М. Ю. Хватцев [19, с.140] підкреслює, що вони сприяють:

- співдружності педагога з дитиною;
- активізації інтересу до мовлення;
- бажанню оволодіти тими чи іншими вміннями та навичками;
- реформуванню старих та появи нових мовленнєвих навичок;
- застосуванню набутих навичок у повсякденному житті.

Ігри з мовленнєвими завданнями займають провідне місце у навчально-виховній роботі з дітьми різних вікових груп. Основні види ігор використовуються відповідно програми під час проведення різних режимних моментів. Правильна організація життя дітей молодшої групи із ЗНМ здійснюється шляхом цілеспрямованого застосування та раціонального поєднання різних виховних засобів, що відповідають віковим особливостям дошкільників та завданням їх всебічного та гармонійного виховання. Саме тому навчання дошкільників із мовленнєвим недорозвитком неможливе без урахування віку, а також особливостей мовленнєвого та психофізичного розвитку.

Основними засобами організації життя дошкільників молодшого віку є гра, заняття, рухова діяльність, спілкування з ровесниками та дорослими, тому знання специфіки ігрової діяльності цієї категорії дітей є важливим для ефективного планування та побудови повноцінної корекційно-розвивальної роботи логопеда.

Вік трьох років – це вік переходу від предметної діяльності, яка була основою у ранньому дошкільному віці, до гри. Ігрова та такі види продуктивної діяльності, як малювання, ліплення, конструювання, аплікація починають формуватись як самостійні види діяльності. Молодший дошкільний вік – це сензитивний період у формуванні „системи-Я”, що сприяє становленню самооцінки, всіх компонентів мовленнєвої системи, розвитку основних розумових процесів (сприймання, наочно-дійового (практичного) і наочно-образного мислення) [13].

Якщо в нормі на четвертому році життя у дошкільників відмічається помітне покращення звуковимови, з'являються зародки монологічного мовлення, ініціатива в спілкуванні все частіше йде від дитини і вона може з

невеликою допомогою дорослих передати зміст добре знайомої казки, прочитати напам'ять невеликий вірш, то у дітей молодшого віку із ЗНМ мовлення спотворене як у фонетичному, так і лексико-граматичному плані, має в основному ситуативний характер, а зв'язне мовлення знаходиться у зародковому стані. Лише гра, проста побутова праця, елементи практичного експериментування в природі здатні створити найкращі умови для всебічного (у т.ч. й мовленнєвого) розвитку дошкільників [9].

Молодші дошкільники із ЗНМ, хоча і з запізненням, проходять такі самі етапи розвитку ігрової діяльності, як і їх ровесники з масових дитячих садків, але мають свої, притаманні лише їм, особливості: дратівливість, плаксивість, агресивність, бідність уявлень про оточуючу дійсність, відставання у кмітливості, стереотипність, одноманітність, недостатнє володіння окремими ігровими діями, постійне порушення правил, завчена поведінка при різних ігрових ситуаціях. Все це робить ігрову діяльність спотвореною, а іноді й взагалі неможливою.

Саме тому формування навичок ігрової діяльності у даної категорії дітей – тривалий, складний і творчий процес, для розвитку й удосконалення якого є дуже важливим психологічний клімат сім'ї та спеціального дошкільного закладу, мовленнєве середовище, правильний підбір ігрового матеріалу і т.п. Дітям четвертого року життя необхідно вказати мету запланованих дій, звернути увагу та спрямувати її на виконання таким чином, щоб маленькі діти навчилися не лише виконувати дії, а й відрізняти одну діяльність від іншої [9].

У зв'язку з цим основними завданнями гри в логопедичній роботі з молодшими дошкільниками із ЗНМ є:

1. Створювати умови для розвитку загальної та пізнавальної активності, розширюючи можливості для практичного ознайомлення з різноманітними предметами і явищами з метою оволодіння відповідними способами дії, використання предметів.

2. Формувати предметно-ігрове середовище.

3. Поглиблювати уявлення дітей про навколишнє середовище, закріплювати їх знання про колір, форму та розмір предметів.

4. Привчати дітей думати, пробуджувати в них самостійну думку, розвивати допитливість.

5. Збільшувати мовленнєву активність і паралельно здійснювати психофізичний розвиток дошкільників.

У корекційно-розвивальній роботі логопеди використовують як творчі ігри, так і ігри з правилами.

У *рольових іграх* дітей четвертого року життя з'являються елементи задуму, присутній нескладний сюжет, ролі, але все це не досить стійке, і як тільки увага дитини переключилась на щось інше, один задум легко змінюється другим.

Рольові ігри молодших дошкільників в основному процесуально-маніпуляційні, а їх зміст пов'язаний майже виключно з особистим досвідом, зі спостереженнями та переживаннями. Вони цікавлять дітей самим процесом дії, а не тим результатом, до якого ця дія має привести. Поява ролі пов'язана зі зміною спрямованості свідомості дошкільника, здатності порівнювати свої дії з діями інших людей. Так поступово відбувається перехід до сюжетно-рольової гри.

Загальновідомо, малюки більше граються індивідуально, хоча потреба гратися чи виконувати що-небудь спільно вже виникає. Саме тому навчання трирічок потребує створення відповідних ігрових умов. Воно повинно здійснюватись методом збагачення окремих ігрових дій з іграшками та сюжету гри, формування умінь дітей грати поруч, а згодом і разом, бути наочно-дійовим, а завдання, що пропонуються, та способи їх вирішення – конкретними.

Сюжетно-рольові ігри можуть проводитись протягом всього періоду логопедичних занять. На початку навчального року проводяться ігри, які допомагають дітям у налагодженні контакту один з одним, виробленні впевненості в собі. Дошкільник навчається вільному спілкуванню, володінню мімікою та жестами, вчиться володіти своїм голосом.

Творчі ігри роблять логопедичні заняття більш цікавими та доступними для дітей. У процесі ігрової діяльності педагог знайомить дошкільників з новими предметами та явищами, закріплює знання і розширює межі дитячого досвіду. Постійне розширення знань дітей про оточуючий світ, збагачення їх вражень – одне із важливих умов розвитку повноцінної гри.

Правильно організовані заняття стають для дітей цікавою діяльністю, джерелом нових відомостей та емоційних переживань, які сприяють розвитку мислення, допомагають засвоїти основні закономірності граматичної сторони мовлення. Дошкільник засвоює абстрактні граматичні форми тільки практично, в процесі різноманітної діяльності. Величезну роль у цьому відіграють саме творчі ігри, які спонукають дитину до діалогу, а педагогу дають можливість спостерігати за мовленням дітей, виправляти їх, на власному прикладі демонструвати зразки правильного мовлення. Наслідуючи мовлення дорослих, дитина поступово засвоює окремі граматичні категорії (рід, число, відмінок, час). Набуті знання створюють певні мовні узагальнення, які закріплюються в постійні навички. Коли дитина під час ігор чує чи вживає правильні граматичні форми, вона краще запам'ятовує їх, закріплює в своїй свідомості.

Під час організації творчих ігор логопед заохочує дітей створювати розгорнуті сюжети на побутові теми: «Дитячий садок», «Сім'я», «Поліклініка», в яких діти набувають досвіду взаємовідносин, необхідних для життя в колективі, засвоюють прості етичні норми.

В іграх з готовим змістом і правилами також наявні ігровий задум чи ігрове завдання, але регулювання дій та взаємостосунків гравців

здійснюється готовими правилами. Такі ігри діляться на дидактичні, рухливі та музичні. За характером матеріалу, який використовується, дидактичні ігри умовно поділяються на ігри з предметами (матрьошками, пірамідками, природним матеріалом), настільно-друковані (лото, парні та розрізні картинки), словесні ігри [9].

Головна особливість *дидактичних ігор* полягає в тому, що завдання дітям ставляться в ігровій формі. Діти граються, не підозрюючи, що засвоюють певні знання, оволодівають навичками дій з певними предметами, вчаться культурі спілкування один з одним. Дидактична гра має на меті навчити дитину чомусь новому або закріпити в ній ті чи інші знання, сформувати навички орієнтації в навколишній дійсності. У дидактичних іграх дитина спостерігає, порівнює, співставляє, класифікує предмети за тими чи іншими ознаками, проводить доступний їх аналіз і синтез, робить узагальнення; вчиться розрізняти, називати і використовувати кольори (червоний, жовтий, зелений, синій, коричневий, білий, чорний, рожевий, блакитний, сірий), спільно створювати композиції, групувати предмети, додаючи їх по одному, створюючи групу «один-багато», поділяти групи на окремі предмети. Ігрові завдання молодшим дошкільникам дають поступово, а вміння, що формуються, довготривало вправляють і закріплюють в процесі занять [9].

Дошкільники мають природну потребу в русі. Рух приносить дитині велику радість, тому в логопедичній роботі з дітьми важливо використовувати *рухливі ігри*, в яких малюки стрибають, бігають, плещуть в долоні, присідають, виконуючи при цьому мовленнєві завдання.

Рухливі ігри, нормалізуючи моторну функцію, допомагають вирішити ряд інших корекційно-виховних завдань: підвищують активність, розвивають наслідуваність, формуючи ігрові навички, удосконалюють просодичні компоненти мовлення, заохочують творчу активність дітей. Вони допомагають успішному формуванню мовлення, сприяють розвитку почуття ритму, гармонічності рухів, позитивно впливають на психічний стан дітей.

Рухливі ігри дітей молодшого дошкільного віку із ЗНМ в основному мають наслідувальний характер. Але, перекладаючи кубики, перебігаючи через майданчик, стрибаючи з обруча в обруч, швидко орієнтуючись у просторі, часі, піднімаючи прапорець певного кольору і переносячи його в інше місце майданчика, кидаючи і ловлячи м'яч, діти привчаються володіти не тільки своїми рухами, тілом, а й краще розуміти і виконувати мовленнєві завдання логопеда, що є дуже важливим як для мовленнєвого, так і розумового розвитку дітей. [9]

2.3. Класифікація дитячих ігор

У психолого-педагогічній літературі існує чимало різних підходів до класифікації дитячих ігор (Ю. А. Аркін, Л. В. Артемова, К. Гарвей, К. Грос,

Д. Б. Ельконін, О. М. Леонтьєв, П. Ф. Лесгафт, Н. І. Луцан, С. Л. Новосьолова, Ж. Піаже, О. І. Сорокіна, Ф. Фребель, В. Штерн та ін.).

Так, О. М. Леонтьєв класифікує ігри за критерієм їх походження. Серед них: функціональні, конструктивні, ситуативні, традиційні.

Вчений Д. Б. Ельконін подає тільки сюжетно-рольові ігри, виокремлюючи ігри з правилами. Це ігри на сюжетні та побутові теми; ігри з виробничим сюжетом; ігри з суспільно-політичним сюжетом. У свою чергу, ігри з правилами поділяються на: наслідувально-процесуальні; ігри-драматизації; сюжетні ігри з нескладними правилами; ігри з правилами без сюжету; спортивні ігри [14].

Німецький психолог К. Грос характеризує ігри за їх педагогічним значенням: рухливі, розумові, сенсорні, інтелектуальні ігри. В. Штерн поділяє ігри на два види: індивідуальні і соціальні. Він вважає, що зовнішній фактор соціального оточення дає лише матеріал для гри, вибір якого визначається інстинктивно.

Швейцарський психолог Ж. Піаже пропонує таку класифікацію:

- ігри-вправи, що виникають у перші місяці життя дитини;
- символічні ігри – найпоширеніші у віці з двох до чотирьох років;
- ігри з правилами, що спостерігаються найчастіше у дітей від семи до дванадцяти років.

Сучасний американський дослідник К. Гарвей виокремлює такі види ігор:

- ігри з рухами і взаємодією, що найбільш яскраво відображають надлишок енергії та емоційний настрій дітей;
- ігри з предметами, що починаються з маніпуляції, далі – практика і тренування до повного вдосконалення;
- мовленнєві ігри – створення дітьми римованих творів, які не мають точного смислового змісту (пісні, лічилки, приказки, жарти тощо);
- ігри із соціальним матеріалом («драматичні» або «тематичні»);
- ігри з правилами;
- ритуальні ігри, засновані на рухах, ігрових предметах, мовні ігри.

Найбільш відомою класифікацією дитячих ігор у зарубіжній дошкільній педагогіці є класифікація Ф. Фребеля, в основу якої покладено вплив ігор на психічний розвиток дітей (розумовий, сенсорний, фізичний). Автор виокремлює розумові, сенсорні, рухливі ігри.

У вітчизняній дошкільній педагогіці склалася класифікація дитячих ігор, що базується на самостійності і творчості дітей у грі. Першим до класифікації дитячих ігор за таким принципом підійшов П. Ф. Лесгафт. Він вважав, що дошкільний вік – це період імітації нових вражень і їх осмислення шляхом розумової подачі, тому поділив дитячі ігри на дві групи: імітаційні (наслідувальні) і рухливі (ігри з правилами).

В класифікації С. Л. Новосьолової лежить уявлення проте, за чією ініціативою виникають ігри (дитини чи дорослого). Автор виокремлює три групи ігор.

1. Ігри, що виникають за ініціативою дітей – самостійні ігри: гра-експеримент; самостійні сюжетні ігри: сюжетно-відображувальні, сюжетно-рольові, режисерські, театралізовані.

2. Ігри, що виникають за ініціативою дорослих: навчальні ігри: ігри-забави, ігри-розваги, інтелектуальні, святково-карнавальні, театральнопостановчі.

3. Ігри, витоки яких ідуть від історично складених традицій етносу (народні), що можуть виникнути за ініціативою як дорослих, так і старших дітей: традиційні або народні (історично вони лежать в основі багатьох ігор, що належать до навчальних та ігор на дозвіллі) [16].

Аналізуючи сучасні педагогічні дослідження ігрової діяльності дітей (Л. В. Артемова, А. К. Бондаренко, Г. І. Григоренко, Р. Й. Жуковська, С. Л. Новосьолова, Ю. М. Косенко, Т. О. Маркова, Д. В. Менджерицька, Н. Я. Михайленко, Г. С. Швайко, Л. І. Шейко та ін.) можливо виокремити наступні групи.

- За метою і формою: навчальні, розважальні, рухливі, ігри-забави, ігри-небувальщини, ігри-заняття, музично-дидактичні, хороводні, народні, етнографічні, ігри з правилами.
- За змістом – сюжетно-рольові, ігри-драматизації, ігри за літературними сюжетами, режисерські, мовленнєві, театралізовані, спортивні, дидактичні.
- За використанням дидактичного матеріалу: ігри на наочній основі (ігри з предметами, іграшками, картинками, музичними інструментами, лото, доміно, настільно-друковані ігри тощо), словесні і вербальні ігри.
- За способом організації: колективні, групові, індивідуальні, парні, ініціативні, самостійні, стимульовані, творчі.

Першу групу становлять сюжетні народні ігри з елементами драматизації. Усі вони мають казкові сюжети, супроводжуються яскравим, образним, виразним мовленням. Це такі ігри, як «Ходить гарбуз по городу», «Коза», «Редька» тощо.

Другу групу об'єднують різноманітні народні рухливі ігри з текстом. У середині цієї групи виокремлено декілька підгруп.

Першу підгрупу складають ігри з поетичним або імпровізованим текстом («Ірву, ірву горішечки», «Квочка», «Бочечка» тощо). Їх мета – розвиток виразного мовлення, рухової та моторної активності дітей. Ігри зі словесним текстом розкривають дітям красу, образність і багатство рідної мови.

Значення цих ігор полягає у розвитку активного, виразного мовлення дітей, слухової уваги, швидкої реакції на слово, сміливості та творчих здібностей дітей. Водночас вони розвивають дітей фізично, виховують самостійність, спритність, відважність тощо.

Друга підгрупа – це ігри і з заплющеними очима (ігри-піжмурки). Їх мета – розвивати вміння зосереджувати увагу на звук, орієнтуватись у

просторі, впізнавати голос товариша. Вони сприяють розвитку фонематичного слуху, сенсорних процесів, а також таких важливих якостей, як швидкість, витривалість тощо.

Народні словесні ігри, в середині означеної групи є також три підгрупи. Вони сприяють розвитку пам'яті в дітей, розвивають швидкість мислення, мовленнєву активність, уточнюють знання дітей про предмети і явища, сприяють розвитку винахідливості й кмітливості [1].

Класифікація українських народних ігор

Види ігор	Мета гри
Ігри з елементами драматизації ("Ходить гарбуз по городу", "Коза", "Редька")	розвиток діалогічного мовлення.
Рухливі ігри з текстом ("Квочка", "Ірву горішечки", "Зайчик і Бурчик")	збагачення словника образними виразами.
Словесні народні ігри ("Забороне не слово", "Птахи", "Зіпсований телефон", "Зайчику, де ти був?")	розвиток мовленнєвого слуху та активності, збагачення і уточнення словника.
Ігри на розвиток фонематичного слуху ("Що почув?", "Чув дзвін?", "У волосянку")	розвиток фонематичного і мовленнєвого слуху.
Народні ігри з іграшками ("Сопілочка", "Дзвіночки", "Гойдалки" тощо)	збагачення словника дітей етнолексикою; розвиток розмовного мовлення.
Музичні народні ігри ("Подояночка", "Літала сорока", "А ми просо сіяли" тощо)	розвиток інтонаційних засобів виразності; діалогічного і образного мовлення.
Ігри-розваги ("Варена рибка", "Свинка" тощо)	розвиток почуття гумору, мовленнєвої активності.
Ігри-забави ("Два півники", "Кицька", "Птиці" тощо)	розвиток інтонаційних засобів виразності, образного мовлення.

Особливістю дидактичних ігор є те, що вони спеціально створюються і розробляються дорослими з різною педагогічною метою: сенсорного виховання, мовленнєвого розвитку, ознайомлення з довкіллям, з елементарними математичними уявленнями тощо. Дидактичні ігри можуть супроводжуватись наочним матеріалом (іграшки, предмети, речі, картинки тощо) або будуватися тільки на словесній основі.

Велика група дидактичних ігор спрямована на розвиток сенсорики дітей і збагачення їхнього словника, в яких задіяна сенсорно-дидактичний матеріал (геометричні фігури, піраміди, башти, мозаїка тощо).

Дослідниця В. М. Аванесова запропонувала таку класифікацію дидактичних ігор за характером ігрових дій:

- ігри-доручення, що побудовані на інтересі дітей до дій з іграшками і предметами: добирати, складати, роз'єднувати, з'єднувати, нанизувати тощо;

- ігри з відшукуванням предметів передбачають несподівану появу і зникнення предметів, що викликає інтерес дітей;
- ігри з відгадуванням загадок приваблюють невідомістю: «Впізнай», «Відгадай», «Що змінилось?»;
- сюжетно-рольові дидактичні ігри, в яких ігрові дії полягають у зображенні різних життєвих ситуацій, у виконанні ролей (покупця, продавця, вовка, гусей тощо);
- ігри у фанти або в заборонений "штрафний" предмет (картинку), пов'язані з цікавими ігровими моментами – скинути картку, утриматися, не сказати забороненого слова тощо [1].

Словесні ігри

У дошкільній педагогіці виокремлюють у самостійну групу словесні ігри (А.К. Бондаренко, О. І. Сорокіна, А. І. Максаков, Г. А. Тумакова, Є. І. Удальцова, Г. С. Швайко та ін.).

Дослідниця А. К. Бондаренко пов'язує словесні ігри, насамперед, з інтелектуальним розвитком дитини і, зокрема, з розвитком мислення. Вона зазначає, що словесні ігри спрямовані на «розвиток захоплюючої розумової діяльності, самостійності й активності їхнього мислення».

Словесна гра вимагає використання набутих раніше знань у нових умовах, зв'язках і відношеннях. У словесних іграх дитина вирішує самостійно різноманітні мисленнєві завдання: описує предмети, відгадує за описом, за ознаками схожості й відмінності, групує предмети за різними властивостями, ознаками, віднаходить алогізми в судженнях, складає різноманітні розповіді, небувальщини тощо.

Класифікацію ігор, за мовленнєвим завданням, започаткував В. М. Чистяков. На його думку, ігри, що навчають мови, переслідують таку мету:

- розширення запасу слів рідної мови;
- поглиблення і уточнення значень слів;
- розвиток і закріплення навичок зв'язного мовлення.

Вчений А. А. Ейрамджян поділяє мовленнєві ігри на чотири групи: фонетичні, лексичні, синтаксичні, ігри-діалоги. Кожна запропонована група ігор переслідує певну мету: фонетичні ігри сприяють виробленню правильної вимови; лексичні ігри – збагаченню словникового запасу; синтаксичні – закріплюють уміння будувати речення різної складності; ігри-діалоги сприяють розвитку діалогічного мовлення.

Витоки словесних ігор сягають у народну педагогіку. Це такі ігри, як «А ми просо сіяли», «Мак-маківочки», «У ведмедя у бору», «Чорного і білого не називати», «Море хвилюється», «Світи-світи ясно».

Розвиток мовлення у дітей старшого дошкільного віку засобами словесної гри будується з опертям на емоційно-вольову сферу особистості дитини; її творчу уяву, мотиваційну діяльність. Дитині важливо знати, для чого необхідно виконувати ту чи ту мовленнєву дію.

Словесна гра створює умови, в ході яких доводиться дітям роз'яснювати, переконувати, доводити, розмірковувати, що краще стимулює дітей на зв'язне висловлювання. Словесна гра має таку саму структуру, як і дидактична [1].

Ігрові мовленнєві ситуації

Вчені А. Богуш, Н. Луцан поділяють ігрові мовленнєві ситуації на дві групи: ситуації розвитку діалогічного і монологічного мовлення.

Перша група, що об'єднує ситуації діалогічного мовлення, у свою чергу, поділяється на ігрові мовленнєві ситуації діалогу, трилог та полілог.

Друга група – об'єднує ігрові мовленнєві ситуації, що сприяють розвитку монологу: ігрові мовленнєві ситуації описові, розповідні, на розмірковування та пояснення [1].

Всі ігрові мовленнєві ситуації можна об'єднати в такі групи. Першу групу обіймають реальні ситуації, до другої групи ввійшли казкові ситуації, третю групу об'єднали ситуації за змістом художніх творів, в останню групу ввійшли ігрові мовленнєві ситуації, що стимулювали використання формул мовленнєвого етикету.

Словесні ігри, спрямовані на розвиток мовлення



Вербальні ігри

Поруч зі словесними іграми в лінгвістичній і особливо у психологічній літературі використовують термін «вербальні» ігри, які спрямовані на вирішення мовленнєвих завдань, змістом яких виступає безпосередньо зв'язне (діалогічне, монологічне) мовлення, мовленнєві висловлювання різного типу (опис, розповідь, міркування, пояснення), і які побудовані за змістом художніх текстів. Вербальні ігри можна поділити на дві великі групи: репродуктивні і творчі ігри [1].

Класифікація вербальний ігор



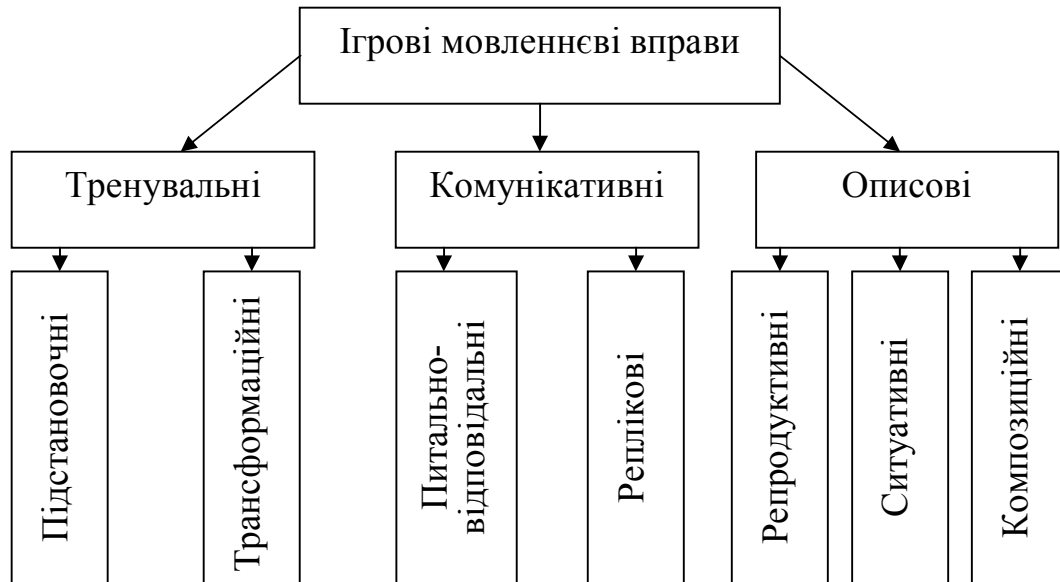
Ігрові мовленнєві вправи

У дошкільній педагогічній і лінгводидактичній літературі описані ігрові мовленнєві вправи, спрямовані на розвиток мовлення. А саме:

- звукової культури: тренувальні, імітаційні, артикуляційні. Наприклад: «Знайди місце звука у слові», «Хто, як кричить?», «Гойдалки», «Гарячий чай», «Котику, спи»;
- граматично правильного мовлення: (композиційні, трансформаційні), вправи на складання речень з важким словом, ігрові вправи з лялькою, словесні вправи на слово-утворення. Наприклад: «Знайди пару», «Відгадай за описом», «Чиї діти?», «Мавпочки», «Який, яка, яке?»;
- збагачення словника: словниково-логічні, словесні. Наприклад: «Хто, що робить?», «Коли це буває?», «Назви одним словом», «Скажи навпаки»;
- діалогічного мовлення: реплікові вправи, питально-відповідні, умовна бесіда. Наприклад: «Як можна дізнатися?», «Розпитай у товариша»;
- монологічного мовлення: описові, репродуктивні (переказові), ситуативні, дискусивні (коментувальні), композиційні (розповідь). Наприклад: «Склади речення», «Відгадай, де це було», «Що буває взимку?», «Коли ми даруємо квіти?»;

- комунікативної спрямованості: комунікативні. Наприклад: «А якщо б...», «Відгадай, що я роблю?», «Хто краще скаже про весну?», «Є, було, чи буде», «Як ти розумієш це слово?».

Ігрові мовленнєві вправи на логопедичних заняттях є складовою частиною кожного заняття, вони стимулюють мовленнєву активність дітей, сприяють удосконаленню дитячого мовлення [1].



2.4. Ігрові методики на корекційних заняттях із дітьми з ЗНМ

В сучасній логопедії термін «недорозвинення мовлення» використовується для позначення якісно більш низького рівня сформованості тої чи іншої мовленнєвої функції або мовленнєвої системи в цілому. Недорозвинення мовлення, як зазначає О. Корнев, не є самостійною нозологічною одиницею у медичному сенсі цього поняття, цілісним однорідним розладом із єдиним патогенезом та механізмами. Зазвичай це сукупність декількох синдромів, які відрізняються за механізмами.

Під загальним недорозвиненням мовлення (ЗНМ) у дітей із нормальним слухом і первинно збереженим інтелектом розуміють таку форму мовленнєвої аномалії, при якій порушено формування усіх компонентів мовленнєвої системи, які відносяться як до звукової, так і до смислової сторони мовлення [7, с. 235].

Порушення мовлення у дітей із ЗНМ зумовлені несформованістю або розладом на ранніх етапах онтогенезу власне мовленнєвих, психологічних і нейрофізіологічних механізмів при первинно збереженому слухові й інтелекті.

Дослідницею Р. Левіною та співробітниками її лабораторії логопедії була розроблена класифікація проявів ЗНМ: від повної відсутності мовних засобів спілкування до розгорнутих форм зв'язного мовлення з елементами фонетико-фонематичного та лексико-граматичного недорозвинення.

Виділяють чотири рівня мовленнєвого недорозвитку при ЗНМ, що відображають типовий стан компонентів мовлення, кожен рівень

характеризується певним співвідношенням первинного дефекту і вторинних проявів, що затримують формування мовленнєвих і не мовленнєвих компонентів в цілому. Перехід з одного рівня на інший визначається появою нових мовленнєвих можливостей, підвищенням мовленнєвої активності, зміною мотиваційної основи мовлення та її наочно-смыслового змісту, мобілізацією компенсаторних функцій. Індивідуальний темп просування дитини визначається тяжкістю первинного дефекту і його формою.

2.4.1. Логопедичні ігри з дітьми I рівня мовленнєвого недорозвитку

Перший рівень недорозвитку мовлення характеризується повною або майже повною відсутністю словесних засобів спілкування у віці, коли у дітей, що розвиваються нормально, мовлення в основному сформоване. Діти 4-5 років, а іноді й старші, мають дуже обмежений активний словник, який складається з звуконаслідувань та звукових комплексів, що не зрозумілі оточуючим.

Звукові комплекси часто супроводжуються відповідними жестами, що дає можливість зрозуміти дитину. (Наприклад: “бі” з жестом крутіння керма автомобіля – замість “машина їде”). За своїм звучанням лепетне мовлення складається як з подібних до слів елементів (наприклад, “тіта” – киця, “сиса” – лисиця), так і з зовсім несхожих на правильне слово звукосполучень (наприклад, “гадуд” – горщик, “кі” – горобчик, “бю” – верблюд, “капус” – борсук). Діти можуть користуватись окремими загальноновживаними словами, але, як правило, ці слова мають спотворену складову структуру і звукове оформлення.

Одним і тим самим за звучанням словом діти позначають різні предмети (наприклад: “мак” – це всі різновиди квітів, вазони з квітами, клумби; “зима” – це пора року, санчата, зимові розваги дітей зимовий одяг). Назви дій замінюються назвами предметів (наприклад: грати м’ячем – “м’яч”; відкривати, закривати двері – “древ” (двері)); назви предметів можуть замінюватись назвами дій (наприклад: “диван” – “пати” (спати)).

Діти не користуються морфологічними елементами для вираження граматичних значень. Домінують “кореневі” слова, в яких відсутні флексії, майже повністю відсутнє розуміння значень граматичних змін слів за одніною, множиною, родовою приналежністю тощо .

Діти з I-м рівнем ЗНМ практично не володіють фразою. Іноді спостерігається використання лепетних речень (наприклад: тато туту (тато поїхав); Вова ода (Вова п’є воду. Вова хоче води)). Пасивний словник дітей значно ширший за активний. Саме цьому складається хибне враження, що діти все розуміють, але самі нічого не можуть сказати.

Треба зазначити, що діти розуміють звернене до них мовлення лише в контексті ситуації. Вони не розуміють значень багатьох слів, значень

граматичних змін слів. В імпресивному мовленні дітей суттєву роль відіграє лексичне значення слів, граматичні форми не враховуються.

Звукова сторона мовлення у дітей не сформована. Неможливо визначити точно стан звуковимовляння. Вимовляння окремих звуків часто не має постійної артикуляції. У дітей не сформована здібність до сприймання і відтворення складової структури слова. В активному мовленні переважають одно і двоскладові утворення. Діти не можуть оволодіти звуковим аналізом слів. Саме по собі завдання по виділенню звуків із слів незрозуміле дітям. Тому намагання навчити грамоті без відповідної мовленнєвої підготовки виявляються марними.

Отже, I-й рівень ЗНМ характеризується такими особливостями:

- активний словник у зародковому стані, він складається із звуконаслідувань, лепетних слів і лише невеликої кількості загальноновживаних слів. Значення слів нестійкі, недиференційовані;
- пасивний словник ширший, ніж активний, проте розуміння мовлення поза ситуацією досить обмежене;
- фразове мовлення практично відсутнє;
- здатність відтворювати звукову і складову структуру слова не сформована [22]

1. «Казочка про веселого язичка»

Мета: підготовка артикуляційного апарату до постановки звуків. Підвищення рухливості м'язів губ, щік та язика, ознайомлення дитини з будовою артикуляційного апарату.

Жив собі Веселий Язичок. Жив він у своєму будиночку. А будиночок цей – рот (Запитайте у дитини: «В тебе є язичок? А де він знаходиться? Правильно, в роті»). У кожному будиночку є двері. І в цього будиночку також є двері і не одні. Перші двері – губи. Другі двері – зуби (Покажуйте дитині). І стеля у цьому будиночку є, вона називається піднебіння («Підніми свій язичок угору, знайди стелю»). Коли ми мовчимо, і перші, і другі дверці у будиночку зазвичай зачинені і Язичка не видно («Подивись, як у мене закритий рот»).

Язичок не завжди сидить у темному будиночку. Він то біжить із будиночка, то знову сховається у ньому. Ось Язичок висунув кінчик – подивився яка погода надворі (Дитина повторює за дорослим і висуває кінчик язика). Побачив, що світить сонечко, і вирішив вийти надвір, погріти спинку (Висуньте язик, щоб дитина побачила спинку язика). Подивись, який широкий Язичок. Раптом подув сильний вітер. Язичкові стало холодно, і він заховався у будиночок (Покажуйте це дитині, пропонуючи повторювати рухи). Трохи поспавши, Язичок знову вийшов із будиночка. Вийшов, сидить на ганочку. (Дорослий кладе широкий кінчик язика на нижню губу. Коли дитина буде наслідувати, треба стежити, щоб вона не підгортала нижню губу, не натягувала її на нижні зуби). Сидить, дивиться навколо. Побачив, як кошеня п'є молоко, і собі став пити (Покажуйте, як п'є

кошеня). Потім побачив, як хлопчик поїв варення, забруднив верхню губу і став її облизувати. І собі почав облизувати варення з губи (Дорослий робить рухи широким язиком по верхній губі вгору і вниз. Нижня губа нерухома). Такий вже допитливий язичок! Погуляв язичок і стомився. Знову пішов додому і зачинив усі двері. Ось верхня губа, а ось нижня. (Покажуйте дитині.) Вони теж багато чого вміють робити. Ось їм весело, і вони посміхаються. Коли вони сердяться, то витягуються у трубочку (Покажіть, як губи посміхаються і сердяться). Якщо губи трохи відкриваються, покажуться другі двері – зуби. Ось верхні зуби, а ось нижні.

А зараз зачинимо всі двері, нехай Язичок трохи відпочине [4, с.14].

2. Гра «Скажи як...»

Мета: розвиток звуконаслідування, диференціація побутових звуків і звуків живої природи.

Хід гри:

За серією картинок дитина повинна повторити звуки, які видають:

- Собака, кіт, курка, півень, корова, коза, вівця, зозуля, свиня, жаба, тигр...
- Машина, поїзд, вертоліт, телефон, чайник, двері, дощ, грім, барабан та інші музичні інструменти.

3. Гра «Частини тіла»

Мета: вивчення частин тіла, розвиток кінестетичних відчуттів, збільшення активного і пасивного словника дитини.

Хід гри:

Спочатку логопед показує та називає частини тіла на зображенні, на собі, на ляльці та на дитині. Потім просить дитину показати частини тіла на зображенні, на ляльці, на собі. Згодом дитині потрібно не лише показати, а й назвати частини тіла на зображенні, на ляльці та на собі.

4. Гра «Що пропало?»

Мета: розвиток уваги, пам'яті, зорового праксису, збагачення активного словника дитини.

Хід гри:

Перед дитиною в ряд розкладають знайомі їй іграшки (4-5 шт). Вона розглядає їх, пробує назвати і запам'ятовує. Логопед забирає одну з іграшок, а дитина повинна відгадати, яку саме іграшку забрали, назвати її або ж описати будь-яким зручним для неї способом. Згодом гру можна урізноманітнити. Дитина повинна назвати іграшки, які стоять в ряду та запам'ятати їх послідовність. Вона закриває очі, логопед змінює послідовність розташування іграшок. Дитина повинна назвати або ж показати, що змінилось (залежно від рівня сформованості мовлення). Зміну послідовності повторити декілька раз.

5. Гра «Покажи, де...»

Мета: розвиток розуміння зверненого до дитини мовлення, розвиток зорової та слухової уваги.

Хід гри:

Гра проводиться у формі одностороннього діалогу. Логопед озвучує запитання і сам на нього відповідає, дитина лише мовчки виконує вказівку. Використовуємо наочність.

- «Покажи, де шапочка? Ось шапочка».

- «Покажи, де м'ячик? Ось м'ячик».

Доцільно проводити гру, показуюючи ті предмети, які дитина уже знає. Згодом можна додавати незнайомі дитині категорії.

6. Гра «Зроби навпаки»

Мета: розвиток зверненого до дитини мовлення, формування антонімічних понять у процесі розрізнення протилежних за значенням дієслів, розвиток самостійності у виконанні дій, розширення активного та пасивного словника дитини.

Хід гри:

Логопед пропонує дитині виконати певні дії. Спочатку логопед виконує їх самостійно, коментуючи свою діяльність, потім разом з дитиною, коментуючи спільну діяльність. Згодом дитина повинна виконати дії самостійно, за можливості, прокоментувати їх:

- налий – вилий;
- одягни – зніми;
- застібни – розстібни;
- зашнуруй – розшнуруй;
- відкрий – закрій;
- включи – виключи;
- сядь – встань;
- дай – візьми.

7. Гра «Покажи, кому, чим, з ким, куди...»

Мета: розвиток розуміння зверненого до дитини мовлення, розуміння питань непрямих відмінків із використанням слів: кому, у кого, чим, з ким, куди.

Хід гри:

За зображенням дитина повинна показати те, що її просить логопед.

Наприклад:

- покажи, кому дівчинка дає книжку;
- покажи, у кого парасоля;
- покажи, з ким гуляє хлопчик;
- покажи, куди втекла мишка...

8. Гра «Покажи, де багато, а де один»

Мета: розвиток розуміння зверненого до дитини мовлення, розвиток уваги, формування поняття форми однини та множини іменників чоловічого та жіночого роду, збагачення активного та пасивного словника дитини.

Хід гри:

Логопед просить дитину показати, де на картинці зображений один предмет, а де багато. Логопед озвучує предмети на зображеннях, дитина також пробує назвати ці предмети самотійно.

Наприклад:

- яблуко – яблука;
- цукерка – цукерки;
- дерево – дерева;
- м'яч – м'ячі;
- ручка – ручки;
- собака – собаки.

9. Гра «Вдих – видих»

Мета: розвиток фізіологічного та мовленнєвого дихання без мовленнєвого супроводу та з ним.

Хід гри:

1) Спокійний вдих та повільний, цілеспрямований видих.

Диференціюємо типи дихання:

- вдих носом – видих носом,
- вдих носом – видих ротом,
- вдих ротом – видих ротом,
- вдих ротом – видих носом.

2) Дихання з мовленнєвим супроводом на базі голосних звуків та їх поєднань. Вдих носом, видих повільний, цілеспрямований, на видиху промовляємо спочатку один голосний звук [а], згодом поступово додаємо по одному голосному звуку і спрямовуємо зусилля до промовляння на видиху ряду голосних: а, о, у, и, е, і.

3) Дихання з мовленнєвим супроводом на базі складів зі щілинними глухими [ф], [х], у подальшому слів, фраз та їх поєднань.

4) Дихання з промовлянням цифр. Глибокий вдих, видих повільний, цілеспрямований. На видиху спокійно, не поспішаючи, промовляти цифри, старатися дорхувати до 10.

Виконувати обережно, невеликою кількістю повторень, бо під час дихальних вправ кисень активно надходить у мозок. При появі запаморочення дихальні вправи варто припинити на даному занятті.

10. Гра «Відповідь»

Мета: формування початкових форм діалогічного мовлення; навчити дитину відповідати на питання за наочними, наочно-дійовими картинками, демонстрацією предметів та дій з ними за допомогою одного слова, словосполучення, простого двоскладного речення.

Хід гри:

Логопед використовує запитання: «хто це?», «що це?», «який?», «яка?», «що роблять?». Дитина повинна відповісти одним словом, словосполученням або ж простим двоскладним реченням. В якості

навчального матеріалу можна використовувати усі доступні для дитини матеріали, а також усе, що оточує дитину. Головне, щоб предмети, про які запитує логопед, були добре знайомі дитині.

2.4.2. Ігри для корекційних занять із дошкільниками II рівня ЗНМ

Другий рівень загального недорозвинення мовлення характеризується більш високою мовленнєвою активністю дітей. У дітей з'являється фразове мовлення. Але воно вельми спотворене в фонетичному і граматичному відношенні. Діти можуть більш менш розгорнуто розповісти про знайомі події, про себе, сім'ю, відповідати на запитання, скласти примітивну розповідь за малюнком.

На II-му рівні ЗНМ словниковий запас ще дуже відстає від вікової норми. У словнику переважають іменники, пізніше з'являються дієслова. Кількість прикметників вкрай обмежена (для порівняння: у дітей із нормальним мовленнєвим розвитком в словнику у віці 2,5-3 років налічується приблизно 40 прикметників), а загальна кількість слів становить до 1000-1200 слів. Діти не знають слів, що позначають найменування різних частин тіла (тулуб, лікоть, коліно, плече та ін.); назви тварин та їх дитинчат; назви різних професій; назви кольорів, форми, розміру; замінюють слова іншими, близькими за значенням. (Наприклад: мама шие шапку, замість плете; вода – замість фонтан); навички словотворення у дітей відсутні.

Граматична сторона експресивного мовлення значно порушена. Спостерігаються грубі помилки в використанні ряду граматичних конструкцій: неправильне використання відмінкових форм (їде машину); помилки у використанні іменників чоловічого і жіночого роду (ді тої – 2 столи); відсутність узгодження прикметників і числівників з іменниками (пат матина – 5 машин; синь ліве – синій олівець; синь відо – синє відро). Спроби дітей змінювати іменники та прикметники за родами, числами, відмінками, а дієслова за часом, в більшості виявляються невдалими.

У дітей виникають труднощі в процесі використання прийменників: прийменники пропускаються (книга лизит той – книга лежить на столі; їхати гора – їхати з гори), замінюються (глиб ляте на девелі – гриб росте під деревом; розповідати на кота – розповідати про кота). Сполучники і частки використовуються в мовленні дуже рідко.

Фонетична сторона мовлення має характерні особливості. Порушене вимовляння приголосних: шиплячих, сонорів, свистячих, дзвінких та глухих, твердих та м'яких. Кількість порушених звуків сягає 16-20 і більше. Голосні звуки артикуються нечітко. Страждає звуконаповнюваність слів, спостерігаються пропуски приголосних на злитті (вок – вовк; бака – банка); додавання зайвих голосних (тарава, тирава – трава; дирова – дрова). Спеціальні дослідження виявляють у дітей недостатність фонематичного сприймання, несформованість фонематичних уявлень. Діти не підготовлені

до оволодіння звуковим аналізом і синтезом слів. Діагностичним показником мовлення дітей з II-м рівнем ЗНМ є порушення складової структури. При відтворенні слів різної складової будови спостерігаються грубі порушення:

- елізії – скорочення кількості складів (бабан – барабан; паміда – піраміда; ліве – олівець);
- персеверація – перестановка складів (состафол – світлофор; ядиги – ягоди; кабажан – баклажан);
- персеверації звуків у словах (фкаш – шкаф; ловк – вовк);
- додавання складів (шубака – шуба; телеля – теля);
- контамінації – об'єднання складових систем двох слів (ріжом – ріже ножем; капатом – копає лопатою; совіник – совок, віник);
- антиципації – уподібнення складів (лалабан – барабан; лелебус – тролейбус).

Характер помилок складової будови зумовлений низьким рівнем фонематичних (сенсорних) та артикуляційних (моторних) можливостей дитини. Помилки, що проявляються в перестановці, додаванні, уподібненні складів свідчать про несформованість фонематичного сприймання. Перевага помилок типу скорочення кількості складів, скорочення звуків на злитті приголосних вказує на порушення в артикуляторній сфері.

Отже, II-й рівень ЗНМ характеризується такими особливостями:

- активний словник поширюється за рахунок іменників, дієслів, деяких (здебільшого якісних) прикметників, прислівників, але залишається ще вкрай обмеженим;
- поліпшується розуміння мовлення, поширюється пасивний словник, виникає розуміння простих граматичних форм;
- порушена вимова значної кількості звуків;
- спостерігається грубе порушення складової будови слів, характер помилок при відтворенні складової структури слова свідчить про низький рівень фонематичних і артикуляторних можливостей, не готові до оволодіння звуковим аналізом і синтезом;
- зв'язне мовлення в зародковому стані, діти користуються простими, непоширеними реченнями;
- яскраво виражений експресивний аграматизм [22].

1. Гра «Одне слово»

Мета: формування в дітей уміння узагальнювати; розвиток словника дитини з лексичних тем: іграшки, посуд, одяг, взуття, меблі, транспорт, тварини, рослини, овочі, фрукти...

Хід гри:

Логопед пропонує дитині узагальнити назви предметів, зображених на картинках. Як можна назвати одним словом ці предмети:

- черевики, босоніжки, чоботи, туфлі;
- сукня, майка, шорти, спідниця;

- тарілка, виделка, сковорідка, миска;
- стіл, диван, крісло, шафа;
- поїзд, автобус, човен, літак.

2. «Що як розміщено»

Мета: удосконалення навичок правильного використання прийменників та правильного відмінювання іменників, розвиток зв'язного мовлення, розширення активного словника дитини прийменниками.

Хід гри:

За зображеннями на картинках дитині пропонується озвучити, що як розміщено. Логопед допомагає дитині правильно побудувати речення, якщо виникають труднощі. Стежимо, щоб дитина намагалась говорити повними реченнями.

Наприклад:

Квіти стоять **у вазі**.

Книжка лежить **на столі**.

Ворона сидить **на даху**.

Метелик літає **над квіткою**.

Діти сидять **за столом**.

М'яч закотився **під крісло**.

Хлопчик сховався **за дерево**.

3. Гра «День-ніч»

Мета: розвиток уваги, пам'яті, уточнення активного словника дитини.

Хід гри:

Розкласти в ряд 4-6 малюнків з однієї чи кількох лексичних тем. Коли логопед каже: «ніч», дитина заплющує очі, почувши слово «день», – розплющує їх та виконує завдання. Дитина має запам'ятати наявні зображення, а потім назвати, якого із зображених предметів не стало. Завдання дитини – запам'ятати зображення та їх розташування, розкласти малюнки так, як вони лежали раніше.

4. Гра «Знайди відгадку»

Мета: розвиток слухової уваги, розвиток уміння впізнати предмет за його описом, формувати вміння виділяти ознаки предметів та явищ, збагачення активного словника дитини.

Хід гри:

Логопед викладає перед дитиною картинку. Називає ряд ознак певного предмета, зображеного на картинці. Дитина знаходить відгадку серед малюнків.

Наприклад: круглий, великий, гумовий, легкий... (м'яч).

Логопед називає ряд дій. Дитина шукає серед картинок відгадку.

Наприклад: шумить, сигналізує, їде, везе, мчить.. (машина).

Завдання логопеда – вчити дитину самостійно добирати ознаки/дії до предмета чи явища.

5. Гра «Ланцюжок»

Мета: розвиток мислення, фонематичних процесів, слухової уваги; вчити дитину встановлювати логічні зв'язки; формування асоціативного мислення.

Хід гри:

Логопед розставляє в ряд перед дитиною предметні картинки: кіт, морква, сукня, білка. Почергово показуючи картинки, називає слова: миша, яйце, заєць, дівчинка, горіх. Дитина, встановивши логічні зв'язки між малюнком та словом, повинна запам'ятати почуте. Логопед мовчки почергово демонструє малюнки. Дитина називає відповідні асоціативні слова (кіт – миша, курка – яйце, морква – заєць, сукня – дівчинка, білка – горіх).

6. Гра «Чого не вистачає?»

Мета: формувати вміння відмінювати іменники; розвиток мислення та зорової уваги.

Хід гри:

Перед дитиною по черзі кладуть зображення предмета/тварини, на якому не вистачає певної деталі (стіл без ніжки, заєць без вух, чайник без ручки, чашка без вушка, квітка без пелюстки). Дитина повинна назвати, чого не вистачає на малюнках, правильно провідмінявши іменники.

7. Гра «Хто що робить?»

Мета: сприяти словотворенню; розвиток мислення, уточнення словника дитини назвами професій та діяльності.

Хід гри:

Дитина повинна відповісти на запитання логопеда: «Хто що робить?». Наприклад:

- учитель – учить;
- пожежник – гасить вогонь;
- будівельник – будує/ремонтує будинки;
- фотограф – фотографує;
- кухар – готує їжу;
- перукар – стриже/зачісує;
- лікар – лікує людей;
- водій – керує автомобілем.

8. Гра «Назви пестливо»

Мета: сприяти словотворенню; закріплення та уточнення словника з лексичної теми «Частини тіла».

Хід гри:

Назви пестливо частини тіла:

- тіло – тільце;
- голова – голівонька, голівка;
- рука – ручка;
- нога – ніжка;

- палець – пальчик;
- шия – шийка;
- ніс – носик;
- очі – очка;
- рот – ротик.

9. Гра «З чого зроблено варення, сік?»

Мета: утворення прикметників від іменників, розширення активного словника дитини.

Хід гри:

Дитина повинна граматично правильно утворити прикметник від іменника, відповівши на запитання: «А який буде сік/варення з...»

Варення з:

- яблук – яблучне;
- полуниці – полуничне;
- сливи – сливове;
- малини – малинове;
- персика – персикове;
- абрикоса – абрикосове;

Сік з:

- винограду – виноградний;
- абрикосів – абрикосовий;
- малини – малиновий;
- моркви – морквяний;
- банана – банановий;
- яблук – яблучний;
- груші – грушевий.

10. Гра «Повтори»

Мета: формування правильної звуковимови, розрізнення та диференціація звуків, розвиток фонематичного слуху.

Хід гри:

Дитина повторює за логопедом слова, намагається чітко вимовляти усі звуки: мишка, миска, папка, бабка, липа, рука, лимон, одяг, огірок, жук, шум...

2.4.3. Ігротерапія при III рівні ЗНМ у дітей дошкільного віку

Третій рівень загального недорозвинення мовлення характеризується наявністю розгорнутого фразового мовлення зі значним лексико-граматичним і фонетико-фонематичним недорозвиненням. Звукова сторона мовлення більш сформована, але ще спостерігаються такі типові помилки:

- недиференційована вимова свистячих, шиплячих звуків, африкатів і сонорів. Треба зазначити, що один звук може замінювати одночасно 2 і більше звуків даної або близької фонематичної групи. Наприклад: звуком [с'] (який може ще не мати чіткої вимови) замінюються звуки

- [с, ш, ж, ц, щ, ч] (сюмка – сумка, сюба – шуба, сюр – жук, молодесь – молодець, сітка – щітка, клюсь – ключ); заміна звуків більш простими за артикуляцією. Наприклад: ука — рука; дук – жук; тотна – сосна;
- нестійке використання звуку, коли в різних словах він вимовляється по-різному;
 - змішування звуків, коли ізольовано дитина вимовляє звуки правильно, а в словах і реченнях припускається взаємозаміни;
 - спотворення артикуляції деяких звуків (міжзубна вимова свистячих, велярний або увулярний ротацізм тощо);
 - оглушення звуків (папуся – бабуся; тітуса – дідусь);
 - відсутність пом'якшення (пат – п'ять).

Характерним для дітей є порушення складової структури слова. Діти здатні повторити 3-4 складові слова, але в самотньому мовленні припускаються типових помилок: скорочують кількість складів; переставляють склади; уподібнюють склади; додають зайві звуки і склади; скорочують звуки на злитті приголосних в словах.

Фонематичний недорозвиток у дітей, що мають ЗНМ III-го рівня проявляється, в основному, в несформованості процесів диференціації звуків, що відрізняються тонкими акустико-артикуляційними ознаками, але іноді діти не розрізняють і більш контрастні звуки. Фонематичне недорозвинення затримує та утруднює оволодіння звуковим аналізом і синтезом.

Словник дітей в якісному і кількісному відношенні нижчий, ніж у однолітків із нормальним мовленнєвим розвитком. Аналіз словникового запасу дітей дозволяє виявити своєрідний характер лексичних помилок. Діти не можуть самотійно назвати слова, що є наявними в пасивному словнику (наприклад: циферблат, бінокль, шпаківня, барліг). Діти неправильно використовують слова в мовленнєвому контексті. Спостерігаються різноманітні заміни слів у власному мовленні:

- неправильно називають предмети, що подібні за зовнішніми ознаками (майка – сорочка, фонтан – душ);
- замінюють назви предметів, що подібні за призначенням (миска – тарілка, графин – пляшка);
- замінюють назви предметів на інші, що ситуативно пов'язані з ними (марка – конверт, каток – лід);
- частину предмету замінюють його назвою (стовбур – дерево, шнурки – черевики, пелюстки – квітка);
- замінюють слова, що позначають родові поняття, словами, що позначають видові поняття і навпаки (береза – дерево, посуд – тарілки);
- замість одного слова використовують словосполучення або речення (душ – кран з дірочками, бінокль – щоб дивитись; шланг – воду лити);

- назви дій замінюють словами, близькими за ситуацією і зовнішніми ознаками (вишиває, плете – шиє; вирізує – рве; клює – стукає);
- не розуміють, плутають, не можуть назвати деякі дії (підстрибувати, латати, зазирати та ін.);
- не знають назв багатьох кольорів (сірий, фіолетовий та ін.);
- не розрізняють і не називають форму предметів (квадратний, трикутний, овальний та ін.);
- в словнику дуже мало узагальнюючих слів;
- у власному мовленні діти не використовують антоніми і синоніми;
- багатозначні слова з переносним значенням часто не розуміють;
- спостерігається порушення лексичної поєднуваності слів.

Потрібно зазначити, що словниковий запас дітей поповнюється за рахунок збільшення кількості слів, що позначають назви конкретних предметів, явищ, якостей, властивостей, відносин, дій. Кількість слів, що мають абстрактне значення і відображають абстрактні відносини, поповнюється повільно і значно відстає від норми.

У дітей з III-м рівнем ЗНМ спостерігаються стійкі відхилення в засвоєнні і застосуванні граматичних засобів мовлення. Імпресивний аграматизм проявляється в недостатньому розумінні морфологічної структури слова. Зазначаються труднощі в розумінні складних логіко-граматичних конструкцій, що виражають причинно-наслідкові та часово-просторові відношення.

В експресивному мовленні діти часто припускаються помилок в процесі граматичних змін слів і їх сполучень у реченні. Характерним є помилки при словозміні, узгодженні прикметників, числівників з іменниками в роді, відмінку, числі. Помилки при використанні простих і складних прийменників.

Дітям притаманні стійкі помилки у словотворенні. Діти не володіють морфологічним складом слова. Спостерігаються утруднення в утворенні іменників за допомогою суфіксів (козенята – козлючата; мисочка – миситочка; дверцята – дверочки); використання префіксальних дієслів (зашиває, пришиває – шиє; перебігає, переходить – іде); утворенні прикметників від іменників (глиняний посуд – глиновий, глиняний посуд; скляна ваза – склава ваза). Діти не завжди можуть підібрати однокореневі слова, часто не розуміють завдання.

Наприклад, діти з ЗНМ підготовчої групи підібрали такі однокореневі слова до слів “золотий”, “річка”, “ліс”. Золотий – залізний; блискучий; гарний. Річка – море; вода; Дніпро. Ліс – дерева; гриби; зелений.

Недоліки в використанні лексики, граматики, звуковимови яскраво проявляються в різних формах монологічного мовлення: переказі, складанні оповідання за малюнком або серією малюнків, із власного досвіду, розповіді-описах.

Діти розуміють логічну послідовність, але лише перераховують дії при складанні оповідань за серією малюнків. При переказі пропускають окремі ланки, “гублять” дійових осіб, іноді змінюють логічну послідовність подій. Розповідь-опис мало доступна дітям, перераховуються окремі предмети та їх частини. Діти, як правило, не супроводжують розповіддю ігрові ситуації. Частина дітей може лише відповідати на запитання.

Отже, ЗНМ ІІІ-го рівня характеризується такими недоліками:

- розуміння мовлення в межах повсякденності;
- спостерігається імпресивний аграматизм;
- наявними є стійкі відхилення в засвоєнні і застосуванні граматичних законів мовлення;
- спостерігається необізнаність в окремих словах і виразах, змішування смислових значень слів, близьких за значенням, неточне знання і недоречне використання багатьох слів з повсякденного побуту, переважають іменники і дієслова, мало слів, що характеризують якості, ознаки, стан предметів і дій, велика кількість помилок при використанні простих прийменників, а складні прийменники майже не використовуються;
- у монологічному мовленні діти використовують здебільшого прості речення, відзначаються труднощі й повне невміння розповсюджувати речення і будувати складні речення (складносурядні і складнопідрядні);
- у більшості дітей зберігаються недоліки вимовляння звуків і порушення складової будови слова;
- зазначається недорозвинення всіх фонематичних процесів, що уповільнює процес оволодіння навичками звукового аналізу, синтезу та грамоти;
- без спеціального корекційного навчання грамоти виникає багато помилок специфічного характеру, що є причиною неуспішності дітей при навчанні в школі [22].

1. Гра «Скажи навпаки»

Мета: розвиток уміння добирати протилежні за значенням слова, розширення активного словника дитини словами-антонімами.

Хід гри:

Скажи навпаки:

- коротка вулиця –
- високий будинок –
- широка дорога –
- дальня путь –
- веселий пішохід –
- брудна чашка –
- нове місто –

2. Гра «Допоможи одягнутися»

Мета: розвиток зв'язного мовлення, закріплення та введення в активний словник дитини назв одягу, розвиток зв'язного мовлення, формування вміння висловлюватися повними поширеними реченнями.

Хід гри:

Допоможи Тетянці й Іванкові одягтися. Розклади одяг, що підходить Тетянці, на один бік, а той, що підходить Іванкові, – на інший. Склади речення за зразком: «Це Іванкові штани», «Це Тетянчина спідниця».

3. Гра «Назви за зразком»

Мета: сприяти словотворенню; розвиток логічного мислення, розширення словникового запасу дитини, розрізнення чоловічого та жіночого роду іменників.

Хід гри:

Назви за зразком:

- він художник, вона –
- він учитель, вона –
- він співак, вона –
- він перекладач, вона –

4. Гра «Я почну, а ти закінчи»

Мета: розвиток зв'язного мовлення, уваги, логічного мислення, формування вміння висловлюватися повними поширеними реченнями.

Хід гри:

Спочатку дитина закінчує речення за логопедом, а згодом – повторює його самостійно:

- головою ми (думаємо);
- вухами ми (слухаємо);
- очима (дивимось);
- носом (дихаємо, нюхаємо);
- ротом (їмо, п'ємо, вимовляємо звуки);
- руками (беремо, тримаємо);
- ногами (ходимо, бігаємо, стрибаємо).

5. Гра «Погода»

Мета: сприяти словотворенню; розвиток логічного мислення, уваги, формування вміння виокремити ознаки явищ, збагачення словника дитини прикметниками з лексичної теми «Погода».

Хід гри:

Послухай запитання, подумай і скажи, яка погода.

- Яка погода влітку, якщо йде дощ? (Дощова);
- Якщо на вулиці тепло, світить сонце, яка погода? (Сонячна);
- Якщо за вікном похмуро, яка погода? (Похмура);
- Якщо на вулиці гроза, яка погода? (Дощова);
- Якщо на вулиці вітер, яка погода? (Вітряна).

6. Гра «Наведи порядок»

Мета: розвиток логічного мислення, уваги, закріплення знань з різних лексичних тем.

Хід гри:

Логопед бере по 3-5 карток з 2-3 лексичних тем, вивчених дитиною, змішує їх. Дитина повинна розкласти карточки на купки, відповідно до лексичної теми. Згодом завдання ускладнюється, збільшуючи кількість карток з кожної теми. Також можна збільшувати і кількість лексичних тем, відповідно збільшується кількість купок, на які дитині потрібно розкласти картинки.

7. Гра «Смайлики»

Мета: удосконалити вміння дітей розпізнавати емоції, називати їх, сприяти словотворенню; розширення словника дитини назвами емоцій.

Хід гри:

Перед дитиною розкладаються зображення емоцій, їй потрібно назвати їх та розповісти, що означає та чи інша емоція.

Наприклад:

- сумний смайлик – сум;
- радісний, веселий – радість;
- стривожений – тривога;
- здивований – здивування;

Щоб урізноманітнити гру та зацікавити дитину навчанням, можна ще запропонувати їй показати емоції.

8. Гра «Звук»

Мета: формувати в дитини вміння визначити спільний звук у словах; розвиток фонематичного слуху та слухової уваги.

Хід гри:

Назви спільний звук у словах:

- ківі, кісточка, сік, вітаміни – [і];
- груша, хурма, персик, гранат – [р];
- абрикос, банан, яблуко – [б];
- лимон, хурма, мандарин – [м];
- лимон, банан, мандарин, апельсин – [н].

9. Гра «Склади слово»

Мета: сприяти словотворенню (складання основ), формувати у дітей вміння утворювати прикметники від словосполучення; розширення словника дитини.

Хід гри:

Назви одним словом тварину, якщо в неї:

- тонкі лапи – тонколапа;
- довгий хвіст – довгохвоста;
- коротка шерсть – короткошерсна;
- гладка шерсть – гладкошерсна.

10. Гра «Ведмедик запросив гостей»

Мета: розвиток слухової уваги, пам'яті, навчання переказу тексту.

Хід гри:

Логопед читає дитині казку, вона уважно слухає. Згодом повинна переказати почуте. Також можна вчити дитину замальовувати основні події переказу та складати схему переказу.

Ведмедик запросив гостей

Запросив ведмедик гостей і став ягоди мити. Потім думає собі: «Може, ягода несмачна, гостям не сподобається? Скуштую спершу сам!»

Одну кинув до рота, другу... Одна солодка, друга – ще солодша. Усе менше ягідок у мисці – гостям нічого й не залишиться! Тоді зав'язав Ведмедик собі рот хусточкою і став гостей чекати.

2.4.4. Ігрова діяльність із дітьми з IV рівнем ЗНМ

Багаторічне вивчення Т. Філічевою мовлення 6-7-річних дітей дозволило встановити, ще одну категорію дітей, яка виявляється за межами вище описаних рівнів і може бути визначена як IV-й рівень мовленнєвого недорозвитку – нерізко виражене недорозвинення мовлення.

У дітей з IV-м рівнем недорозвитку мовлення виявляються незначні порушення всіх його компонентів. У таких дітей немає виражених порушень звуковимови, має місце лише недостатня диференціація звуків. Характерною своєрідністю є те, що, розуміючи значення слова, дитина не отримує в пам'яті його фонематичний образ і, як наслідок, спостерігається спотворення в різних варіантах: персеверації, перестановка звуків і складів, парафазії, опускання складів, додавання звуків і складів. Млява артикуляція і нечітка дикція залишають враження загальної змазаності мовлення. Творення слів за допомогою суфіксів також викликає значні утруднення. Стійкими залишаються помилки при вживанні: іменники зі зменшено-пестливими суфіксами, іменники із суфіксами одиничності, іменників, що характеризують емоційно-вольовий і фізичний стан об'єктів, присвійних прикметників. Це дозволило виділити дітей з більш легкою формою ЗНМ в самостійну групу – четвертий рівень мовного недорозвитку.

Отже, спираючись на дослідження Р. Левіної та Т. Філічевої ми охарактеризували I-II-III-IV-й рівні ЗНМ у дітей дошкільного віку та з'ясували специфічні особливості кожного рівня та їх компонентів [22].

Тексти для навчання дітей переказу

Прочитайте дитині кожен текст повільно, обговоріть його. Попросіть малюка переказати те, що він запам'ятав. Починайте з простіших текстів. Це чудове тренування пам'яті та навичка, яка знадобиться дитині у школі.

1. «Оксанчина лялька»

Мартуся подарувала Оксанці велику ляльку. Оксана дуже любила ляльку. Завжди з нею гуляла, увечері співала пісеньки, дбала про неї...Зовсім, як мама!

2. «Бішка»

«Гей, Бішко, прочитай, що у книзі написано!». Понюхав пес книгу та й пішов собі. «Не моя, – каже, – справа книжки читати; я дім стережу, вночі не сплю, злодіїв лякаю, на полювання ходжу, речі приношу – досить з мене і цього».

(За К. Ушинським)

3. «Їжачок»

Якось їжачок засмутився: у нього така колюча шубка! В інших звіряток м'якеньке хутро. А до нього ніхто не може доторкнутися, щоб не поранитися. Аж тут з лісу вискочив вовк – і стрибнув на їжачка, хотів його з'їсти. Але їжачок не розгубився і згорнувся клубочком. Вовк тільки носа поколов – і знов мерщій до лісу. А їжачок зрадів, що у нього колючки замість шубки.

(За П. Вороньком)

4. «Птахи – ваші друзі!»

Зимно на вулиці, всі птахи ще восени відлетіли у вирій... Усі та не всі! Чуєш стукіт у шибку? Це ми – горобці та синиці. Ми залишилися зимувати з вами в місті. Навесні ми співали вам пісеньки, влітку рятували сади від гусені, щоб восени ви мали свіжі фрукти. А тепер ваша черга допомогти нам – адже вся наша їжа під снігом!

5. «Бо я – людина»

Йшли собі батько й син. А на дорозі в них лежав камінь. Батько спіткнувся об нього й забив ногу. Наступного дня вони поверталися тією ж дорогою. Батько каже синові:

- Дивись уважно, синку, треба обійти камінь.
- Та каменя вже не було, а на узбіччі сидів сивий дідусь.
- Ви не бачили тут каменя? – спитав хлопчик.
- Я прибрав його з дороги, – сказав дідусь.
- Ви також спіткнулися й забили ногу?
- Ні, я не спіткнувся й не забив ногу.
- Чому ж ви прибрали камінь?
- Бо я – людина.
- Тоді хлопчик подумав і спитав тата:
- А ти хіба не людина?

(За В. Сухомлинським)

6. «Чий портрет?»

Одна дівчинка забула на галявині дзеркальце. Повз нього скакав заєць.

- Ой, – зойкнув він, подивившись у дзеркальце, – мій портрет!
- Зістрибнула з дерева білочка, подивилася й собі та пискнула:
- Це мій портрет!
- Прилетіла гава.
- Кар! – каркнула вона. – Мій портрет!
- Аж тут прибігла лисиця.

- Ах, – проспівала вона, – який гарний мій портрет!

Притопав ведмідь. Глянув і гаркнув:

- Мій портрет і більш нічий!

Забрав дзеркальце до себе в барліг і повісив на стіну. Прийшов до нього в гості вовк. Заглянув у дзеркальце й здивувався:

- Агов, ведмедику, навіщо мій портрет у своєму барлогу повісив?

Запитання та завдання до тексту:

1) порахуй, скільки звірів з оповідання дивилися у дзеркальце;

2) хто з них мав рацію і чому? [3]

2.5. Ігрові вправи для розвитку слуху

У сприйманні мови велику роль відіграє слух. Слух є біологічний і фонематичний. За допомогою біологічного слуху людина розрізняє немовні, або навколишні, звуки (свист вітру, спів птахів, голоси звірів, сигнал автомобіля і т.п.), може визначити джерело звуку, напрям звучання, віддаленість звуку, кількість звуків. Завдяки фонематичному слуху людина розрізняє голоси оточуючих людей, розуміє зміст почутого, диференціює звуки рідної мови. Фонематичний слух впливає на якість оволодіння дитиною письмовою мовою.

У перших п'яти іграх дитина повинна визначити джерело звуку (назвати, що звучало). Перш, ніж виконувати ці вправи, ознайомте дитину з предметами, що утворюють звук (іграшки, залізо, скло, дерево, папір...). Чітко пояснюйте дитині кожне завдання і умови його виконання. Щоразу переконуйтеся, що дитина правильно зрозуміла завдання.

1. Гра «Що звучало?»

Дорослий добирає 3-4 іграшки, які можуть видавати різні звуки (барабан, брязкальце, дзвіночок, свисток тощо), знайомить дитину з їх назвами і звучанням. Після того як дитина це засвоїла, можна почати гру.

Дитина заплющує очі. Звучить одна з іграшок. Дитина має впізнати і назвати іграшку, що звучала.

2. Гра «Впізнай за звуком»

На столі лежать предмети зі скла дерева, заліза, паперу тощо. Дитина заплющує очі. Дорослий бере по черзі предмети і створює ними різні звуки: бряжчить ключами, гортає книжку, стукає олівцем, шарудить газетою, переливає воду із чашки в чашку. Дитина повинна назвати предмет, яким був створений звук.

3. Гра «Магазин»

На столі стоять кілька однакових коробочок із різними предметами всередині. Покупець (дитина) запитує: «Що є в магазині?». Продавець (дорослий) відповідає, що в магазині є квасоля, гречка, борошно, цвяхи, гудзики. Покупець називає потрібний йому товар, бере по черзі коробочки, трусить ними і знаходить товар за звучанням. Продавець на слух перевіряє,

чи не помилився покупець – знайшов за звучанням той товар чи ні. Дорослий і дитина можуть мінятися ролями.

4. Гра «Зустрічай гостей»

Для гри беруть три іграшки, наприклад зайчика, мишку і мавпочку, і добирають три іграшки, які можуть звучати (дзвіночок, свисток, брязкальце). Дорослий оголошує дитині, що до неї зараз прийдуть гості. Попереджає, що зайчик приїде з брязкальцем, мишка – зі свистком, мавпочка – із дзвіночком. Дитина відвертається, дорослий створює іграшками звуки. Малюк за звуком відгадує, який гість їде.

5. Гра «Де звучало?»

Дитина сідає у центрі кімнати на стілець і заплющує очі. Дорослий по черзі бере предмети, які можуть звучати, і з різних боків від дитини утворює ними звуки. Дитина на слух повинна визначити, який предмет звучав, і рукою показати, з якого боку було чути звук.

6. Гра «Знайди іграшку»

Спочатку дорослий показує дитині іграшку, яку він ховатиме. Коли дитина вийде з кімнати, ховає її. Дитина заходить у кімнату – дорослий тихо плескає у долоні. Коли дитина наближається до того місця, де захована іграшка, дорослий плескає сильніше, коли віддаляється – плескати майже припиняє. Плескання у долоні можна замінити гучною і тихою музикою.

7. Гра «Піжмурки з дзвіночком»

Дитині зав'язують очі. Дорослий бере дзвіночок і ходить по кімнаті, дзвонячи ним. Дитина намагається «спіймати» дорослого.

Тут і надалі у складанні вправ було використано з деякими змінами вправи з посібників І. Й. Дьоміної, О. Л. Жильцової, А. С. Винокур, М. Ф. Фомичової, М. А. Савченко, Л. О. Смирнової та зі збірки «Игры в логопедической работе с детьми» (за редакцією В. І. Селівестрова).

8. Гра «Визнач кількість звучань»

Дорослий паличкою чи олівцем робить різну кількість ударів по столу. Дитина рахує і називає кількість. Потім сама відтворює таку саму кількість звучань.

9. Гра «Запам'ятай слова»

Дорослий промовляє 4-5 нескладних, зрозумілих дитині слів. Дитина має повторити їх у тому самому порядку (переставляти слова не можна).

10. Гра «Горщик»

Дорослий і дитина сідають на підлогу один проти одного і перекочують м'яч (горщик). Коли дорослий котить м'яч і каже «холодний», дитина має зловити м'яч. Якщо дорослий скаже «гарячий», дитина має відбити м'яч [4].

2.6. Ігрові вправи для розвитку дихання та голосу

Голос людини утворюється під час видиху. Доросла людина за один видих здатна промовити фразу, яка складається з 10-15 слів. Дитина, звісно, ще не вміє будувати довгі речення і не володіє таким розвиненим диханням.

Дорослим слід навчати малюка правильно користуватись диханням під час розмови. У цьому допоможуть нескладні дихальні вправи на розвиток фізіологічного (звичайного) і мовленнєвого (під час розмови) дихання.

Під час виконання дихальних вправ треба стежити, щоб дитина дихала діафрагмально (роблячи вдих, випинала живіт і не піднімала плечей, крім випадків, коли цього вимагають правила гри, і при видиху втягувала живіт). Проводити такі ігри рекомендується не більше трьох хвилин із перепочинком.

1. Дитина силою видихуваного повітря перекочує по столу ватну кульку, олівець. Можна трохи ускладнити цю вправу: зробіть на столі з трьох олівців «ворота» і запропонуйте малюку дути на ватну кульку, пробуваючи загнати її у ці «ворота».

2. Здування з долоні тонкого паперу, нарізаного дрібненькими шматочками, або пелюстків квітів, задування на відстані вогника свічки.

Дитина також може дути на відцвілу кульбабу під час прогулянки. Здути усі пушинки з кульбаби треба за 3-4 рази.

3. Дуже цікавим буде надування бульбашок на поверхні води (дитина дує на воду з такою силою, щоб на поверхні води утворилися бульбашки).

Корисним також є ігри з видуванням мильних бульбашок. Під час таких ігор дитина привчається поступово і рівномірно видихувати повітря з легенів.

4. Надування кульок, дитячих гумових іграшок: через ніс дитина набирає повітря і повільно видихує його через рот в отвір іграшки.

5. Пускання паперового кораблика у мисці або у ванні з водою. Спочатку дитина дує на кораблик не поспішаючи, склавши губи, як для звука [ф] (ф-ф-ф...), і він рухається плавно. А потім ніби налітає поривчастий вітер – нехай дитина спробує дути склавши губи, як для звука [п] (п-п-п...), чи витягнути їх трубочкою, але не надуваючи щік – кораблик почне рухатися швидше і швидше.

6. Гра «На гойдалці»

Дорослий влаштовує «гойдалку»: на горизонтальній нитці прикріплює різнокольорові паперові фігурки ляльок. Дитині потрібно силою видихуваного повітря розгойдувати їх.

7. Гра «Що ми бачили – не скажемо, а що робили – покажемо»

Грати можуть двоє і більше гравців. Якщо гравців двоє, то хтось із них показує рухи, зображуючи якусь дію, а другий повинен відгадати, що саме йому показують, тобто відгадати дію. Якщо гравців більше двох, то один виходить із кімнати, а інші у цей час домовляються між собою, що саме вони робитимуть. Потім кличуть того, хто вийшов.

Він каже:

- Привіт, діти!

- Де ви були, що робили?

Діти хором відповідають:

- Де ми були – не скажемо,
а що робили – покажемо.

Якщо той, хто відгадував, правильно назвав дію, відгадувати вибирають нового гравця. Якщо той, хто відгадував, помилився, то він залишається.

Показувати можна такі дії:

1) Робити ранкову гімнастику. Піднятися на пальці, руки вгору – вдих, опуститися – видих. Піднятися на пальці, руки по боках – вдих, опуститися – видих. Витягнути руки перед собою – вдих, опустити – видих. Руки на поясі, лікті відвести назад – вдих, поставити руки у вихідне положення – видих. У всіх випадках вдих через ніс, видих ротом.

2) Ліпити снігову бабу, а потім дихати на руки, вимовляючи звук [х] (х-х-х... х-х-х... х-х-х...), ніби гріти їх.

3) Роздувати багаття, що згасає. Для цього треба сісти навпочіпки біля «багаття» і дути на нього (набирати повітря через ніс і повільно видихувати через рот, надуваючи щоки).

4) Готуватися до свята. Надувати повітряні кульки.

5) Рубати дрова. Роблячи вдих носом, діти піднімають і зчеплюють руки над головою. Потім нахиляються вперед – роблять видих через рот, промовляючи «ух», «ух», «ух».

6) «Лелека»

Один із гравців ніби заблукав у лісі, інший зображує лелеку, яка знає дорогу додому. Спочатку роль лелеки грає дорослий, потім дитина.

Той, хто заблукав, звертається до гравця-лелеки:

- Лелеко, лелеко довгонога,
Як знайти додому дорогу?

Гравець-лелека відповідає, супроводжуючи фрази відповідними рухами:

- Тупай лівою ногою,
Тупай правою ногою.
Знову – лівою ногою,
Знову – правою ногою.
Потім – лівою ногою,
Потім – правою ногою.
Додому так
Прийдеш зі мною!

Той, хто запитував повинен виконувати рухи, які йому каже «лелека».

7) «Чарівне дзеркало»

Дитина може стояти або сидіти на стільці. Дорослий підходить до неї і каже:

- Чарівне дзеркальце,
подивись на мене.
Я стою перед тобою,
а ти повторюй все за мною.

Далі дорослий промовляє будь-яку нескладну фразу, супроводжуючи її якими-небудь рухами. Дитина повинна точно повторити фразу і рухи.

Стежте за рівномірністю дихання дитини і правильністю повторювання фраз.

8) «Придумай фразу»

Розгляньте із дитиною малюнок. Придумайте до нього невеличкі речення із двох-трьох слів. Потім запропонуйте дитині доповнити кожне речення одним новим словом і промовити всю фразу повністю; потім доповнити ще одним словом і знову сказати усю фразу цілком. Наприклад:

Хлопчик малює. Хлопчик малює фарбами. Хлопчик малює фарбами в альбомі. Хлопчик малює фарбами в альбомі сонечко. Якщо дитині складно дібрати слово, допоможіть їй, ставлячи відповідні запитання: «Що робить хлопчик?», «У чому малює фарбами хлопчик?», «Що малює хлопчик фарбами в альбомі?».

Невеличкі речення з двох-трьох слів дитина вимовляє на одному видиху, а довгі – з паузою через 2-3 слова.

9) «Луна»

Дорослий то тихо, то голосно вимовляє звуки: [a], [o], [y]. Дитина луною відтворює кожен почутий звук із відповідною інтонацією та висотою звука. Можна грати, використовуючи сполучення: ау, уа, уао, оа, уо.

10) Гра «Віхола»

Поясніть дитині, що вона повинна зобразити, як вис віхола зимовим вечором. Скажіть: «Віхола починається», дитина повинна тихо промовити: «У-у-у...»; на сигнал «Сильна віхола» – повинна голосно промовити: «У-у-у...»; на сигнал «Віхола закінчилась» – замовкнути.

Мовні вказівки зручніше замінити диригуванням: плавний рух – руки вгору – дитина говорить голосніше, плавний рух – руки вниз – тихіше.

Бажано, щоб дитина змінювала силу голосу за один видих 2-3 рази. [4]

2.7. Пальчикові ігри

Перша іграшка дитини – її ручки та пальці. Приходить той час, коли мама помічає, що її маленька дитина, якій уже 3-4 місяці, розглядає свої пальчики, руки, рухає ними, бавиться протягом тривалого проміжку часу. Малюк пізнає навколишній світ через своє тіло. Чим більше дитина рухає своїми пальчиками, тим більше розвиваються мозкові структури.

Ще у II тисячолітті до н. е. китайські мудреці знали, що існує взаємозв'язок між рухами пальців, кисті та розвитком мислення. Сучасні дослідження фізіологів підтверджують існування такого зв'язку.

В роботах В. М. Бехтерева є висновки про те, що маніпуляції рук впливають на функціонування центральної нервової системи, розвиток мовлення. Прості рухи кистей допомагають зняти загальне напруження, а також власне з рук, розслаблюють губи, що сприяє поліпшенню вимови звуків, розвитку мовлення дитини.

Дослідження М. М. Кольцової свідчать, що кожен з пальців руки має своє представництво у корі великих півкуль головного мозку. Розвиток рухів пальців передуює появі артикуляції складів.

Таким чином, мовлення перебуває у прямій залежності від розвитку дрібної моторики руки. Народна мудрість здавна зберігає знання про доцільність використання ігор з пальчиками. У різних культурах зустрічаються народні ігри для малюків, у яких активно задіяні руки та пальці.

Пальчикові ігри – віршовані рядки, що ілюструються за допомогою ритмічних рухів рук, пальчиків. Ігри з пальцями допомагають батькам не тільки розвивати мовлення та інтелектуальні здібності дитини, а й приносять задоволення від проведеного разом часу, допомагають у хвилини плачу, стають у пригоді для створення ритму впродовж дня.

Пропонуючи малюку таку гру, важливо відразу створити її настрій, правильно вимовляти кожен звук, продумати всі рухи заздалегідь і поступово її повторювати. Особливу радість приносить дитині ситуація, коли всі члени сім'ї разом відтворюють гру. Спочатку вона може тільки спостерігати за тим, як батьки граються у пальчикову гру, поступово включається у гру окремими звуками та рухами. Важливо, щоб відповідна гра повторювалась упродовж певного проміжку часу.

Наприклад, гру присвячено весні протягом 2-х перших весняних тижнів. Потім на зміну приходить нова пальчикова гра, пов'язана з певною подією, святом, періодом року. Можна виділити певний час для пальчикової гри. Наприклад, перед сніданком. Коли лунають слова з гри, гортань дитини вібрує, повторюючи всі звуки, спершу беззвучно, а через деякий час з'являться відтворені склади і слова із запропонованої гри. Настає і той момент, коли малюк разом з вами показує гру з пальчиками. Світ пальчикових ігор дарує радість і малятам, і батькам [8].

Діти, які регулярно займаються пальчиковою гімнастикою, краще говорять, швидше вчаться писати, мають гарну пам'ять, розвивають координацію рухів, швидше заспокоюються після стресу.

1. Перший пальчик – наш дідусь,
Другий пальчик – то бабуса,
Третій пальчик – наш татусь,
А четвертий – то матусь,

А мізинчик – наш малюк,
Він сховався тут.
(Показуємо на пальчик та кажемо: „перший пальчик...», і продовжуємо гру, загинаючи кожен пальчик).
Задрімав мізинчик трішки,
Безіменний – стриб у ліжко,
А середній там лежить,
Вказівний давно вже спить.
Вранці всі вони схопились враз –
В дитсадочок бігти час.
(По черзі загинаємо пальчики до долоні. Потім великим пальцем торкаємося всіх інших – „будимо». Розкриваємо всі пальці „враз»).

2. **«На роботу»**

Старший встав – не лінувався.
Вказівний за ним піднявся –
Розбудив сусід його.
Той – свого, а той свого.
Встали вчасно всі брати –
На роботу треба йти.
(Стиснути пальчики в кулачок. По черзі розгинати їх, починаючи з великого. А зі словами: „Встали вчасно всі..." широко розставати пальці).

3. **Доброго ранку**

Доброго ранку, сонце привітне!
Доброго ранку, небо блакитне!
Доброго ранку, у небі пташки!
Доброго ранку тобі і мені!
(Пальцями правої руки по черзі „вітатися" з пальцями лівої руки, торкаючись один до одного кінчиками).

4. **Спечем хлібчик**

Спечем, спечем хлібчик
Дітям на обідчик.
Найбільшому – хліб місити,
А тобі – воду носити,
А тобі – в печі палити,
А тобі – дрова рубати,
А малому – замітати.
Тільки хліба напекли – танцювати почали.
Це робота не легка – витинати гопака.
(Розгинаємо пальчики, починаючи з великого. Імітуємо пальчиками танок).

5. **Пташенята в гнізді**

Полетіла пташка-мати

Малюкам жуків шукати.

А малята не літають –

Із гніздечка виглядають.

(Всі пальці правої руки обхопити долонею. Утворити „гніздо". Коли ворухити пальцями правої руки, створюється враження, що у „гнізді" живі пташенята).

6. **Квітка**

Сяє сонечко привітне -

Квітка з пуп'янки розквітне.

(Пучки пальців обох рук зімкнути. Долоньки трішки круглясті, схожі на пуп'янок. Нижні частини долонь притиснути одну до одної, а пальці широко розставити по колу і трохи вигнути. Утворюється велика квітка, що розпустилася).

7. **Хрущ**

Я – малий веселий хрущ.

Мене знає кожен кущ.

Маю я красиві вуса

І нічого не боюся.

(Стиснути кулачок. Вказівний палець і мізинець розвести в різні боки („вуса"). Ворухити вусами).

8. **Квіточка**

Під снігом квіточка росте,

Красу на землю принесе,

Промінчик доторкнеться

І квітка усміхнеться.

(Показати руками шар снігу. Потім утворити руками квітку й торкнутися до її пелюсток, показуючи „промінчик". Далі квітка потроху розкриває пелюстки).

9. **Віяло**

В літню спеку віяло

Вітерцем повіяло.

З нами вітерець погрався -

І у віяло сховався.

(Зображати руками віяло. Потім пальчики ховаються в кулачок)
[10].

2.8. Вправи для розвитку координації мовлення з рухами

Велике значення для нормалізації темпу і ритму мовлення має виконання спеціальних вправ спрямованих на розвиток координації мовлення з рухами.

1. «Машина».

Бі-бі-бі гуде машина (ритмічно плескати в долоні). Не поїду без бензину. (ритмічно тупотіти ногами).

2. «Дощик».

Дощик, дощик, крап-крап-крап, (вказівним пальцем правої руки стукати по лівій долоні). Мокрі всі доріжки. Нам не можна йти гуляти, («погрозити» вказівним пальчиком). Ми промочимо ніжки. (ритмічно потупати ногами)

3. «Листочки».

Листочки над нами кружляють, (руки підняти нагору, махати кистями рук). Листочки на землю лягають. (присісти). Вони з височини злетіли, (піднятися і потягнуться на носочках). Листочки кружляти хотіли (плавні рухи руками праворуч, ліворуч) [21].

2.9. Ігри та вправи на розвиток фонематичного сприймання

1. «Впіймай звук!»

Поясніть дитині, що ви будете вимовляти різні звуки, а їй потрібно буде плеснути в долоні - “впіймати звук”, коли вона почує певний звук. Необхідно дотримуватись принципу від простого до складного:

- звук [а] серед у, у, а, у;
- звук [а] серед о, а, і, о;
- звук [і] серед и, е, і, и;
- звук [с] серед л, н, с, п;
- звук [с] серед ш, ж, ч, с і т.д.

2. «Повтори!»

Запропонуйте дитині повторити за вами склади

- та-та-да - пі-пи - ат-от
- па-па-ба - мі-ми - ум-ом
- ка-ка-га - ді-ди - іт-ит
- ва-ва-фа - кі-ки - ек-єк

3. «Ланцюжок слів»

Запропонуйте дитині повторити за вами ряди слів, різних за значенням, але схожих за звуковим складом:

- мак, лак, так, бак;
- тачка, качка, дачка;
- сік, вік, тік, бік;

4. «Назви слово!»

Запропонуйте дитині вибрати серед інших слів, та назвати лише те, яке починається на певний звук:

- на звук [а] серед слів Аня, Оля, Ігор, осінь, айстра;
- на звук [і] серед слів іграшки, овочі, автобус, Іра;
- на звук [б] серед слів мак, банка, танк, бочка.

5. «Знайди спільний звук!»

Запропонуйте дитині визначити, який однаковий звук є в декількох різних словах. При вимовлянні слів чітко виділяйте даний звук силою голосу, наприклад: “о-о-о-осінь”, “о-о-о-окунь”, “о-о-о-овочі”

- Оля, осінь, овочі, окунь - [о]
- Сад, суп, сумка, ніс, лис - [с]
- Аня, агрус, акула, автобус - [а]
- Маша, мак, мама, сом - [м] [21].

2.10. Рухливі ігри з мовним супроводом

Рухливі ігри позитивно впливають на дітей молодшого, середнього і старшого шкільного віку. У цих іграх у них виховуються такі якості, як увага, ініціативність, сміливість, почуття товариства, дисципліна, уміння діяти в колективі, швидкість, сила, витривалість, спритність, гнучкість. Такі ігри використовуються відповідно до стану здоров'я, віком дітей, їх фізичною підготовленістю, психічним розвитком, індивідуальними особливостями особистості дитини.

Усі рухливі ігри можна розділити на чотири групи з обліком зразкового психофізичного навантаження в них:

- I група – з незначним навантаженням;
- II група – з помірним навантаженням;
- III група – з тонізуючим навантаженням;
- IV група – з тренувальним навантаженням.

I група. «Вуха – ніс».

Діти сидять або стоять. Потрібно лягнути перед собою в долоні, узяти правою рукою своє ліве вуха, а лівою – ніс. Потім знову лягнути в долоні і взяти правою рукою ніс, а лівою – праве вуха, і так кілька разів. Хто менше помилявся, той виграє і призначається ведучим в наступній грі.

II група. «Метання мішечків».

Діти сидять на стільцях, кожен по черзі стає на лінію, прокреслену на відстані 3-4 м від стільця, і кидає на нього один за іншим три мішечки так, щоб кожен з них залишився лежати на стільці. Потім він передає мішечки наступному гравцеві, котрий також кидає мішечки, і т.д. Виграє той, у кого більше точних влучень.

III група. «Слухняний м'яч».

Діти лежать на килимі на спині, між ногами в них затиснутий м'яч. Потрібно перевернутися на живіт, не упустивши м'яча. Повторити 4-6 разів:

От який слухняний м'яч!

Між ніг його сховати.

Повернися й оглянись!

М'ячик, на підлогу не котись!

IV група. «Скок-скок-скок».

Діти стрибають по черзі на одній і іншій нозі, потім встають, піджавши одну ногу, як лелека, потім стають і скачуть, як жаби, 5-6 м. Наприкінці гри потрібно проскакати на обох ногах, тримаючи руки на поясі. Одна частина дітей говорить текст, інша виконує рухи, потім діти міняються ролями.

Ми скачемо по доріжці,

Міняючи часто ніжки.
Поскакали, поскакали,
А потім, як лелека, встали.
Підійдіть і подивіться!
То вже не лелека-птах,
То жабка-квакушка,
«Ква-ква-ква! «Ква-ква-ква!» – кричить подружкам.
Скок, скок, скік, скік,
Проскакав я, скільки міг.

Рухливі ігри по змісту в них рухового і мовного матеріалу діляться на сюжетні, несюжетні та ігри з елементами спорту.

Сюжетні рухливі ігри відтворюють в умовній формі життєвий або казковий епізод. Дошкільники та школярі з захопленням передають ігровий образ, перетілюються у вовка і гусаків, мавпочок і ловця і т.д.

Несюжетні рухливі ігри містять рухові завдання й у залежності від останніх поділяються на ігри типу перебіжок, квача і т.д.; ігри з елементами змагання: «Чия ланка скоріше побудується?», «Хто скоріше до прапорця прибіжить?» і т.п.; нескладні ігри-естафети: «Хто скоріше передасть м'яч?»; гри з предметами: м'ячами, обручами, скакалками, кеглями; ігри-забави для наймолодших: «Ладусі», «Сорока», «Коза рогата» та ін.

Ігри з елементами спорту вимагають більшої, ніж у рухливих іграх, спритності, сили, зібраності, організованості, спостережливості.

У всіх перерахованих рухливих іграх удосконалюються рухи гравців, розвивається зорова, слухова увага, швидкість рухових реакції, орієнтація в просторі та в часі, спритність, рішучість, наполегливість, товариська взаємодопомога, дружні відносини.

До спеціально організованих, із відповідними правилами, рухливих ігор варто віднести танці. Вони мають строго визначені правила і завжди виконуються в супроводі музики. Танці створюють ряд емоцій у дітей. Фізичне навантаження під час таких занять різне, воно дозується по тривалості й частоті повторень. У різних танцях навантаження спрямоване не на весь організм, а винятково на нижні кінцівки. Танці спеціально – використовуються при порушенні координації рухів (повільного ритму і темпу), при функціональних захворюваннях нервової системи (повільні та швидкі), при мовних порушеннях різного генезу (темп і тривалість танцю визначаються віком пацієнта та руховими розладами, супутніми до мовленнєвих порушень).

На логоритмічних заняттях корисно використовувати ігри-драматизації віршованих, прозаїчних текстів на всілякі теми і сюжети. Рухами, пантомімікою, мімікою, виразним мовленням гравці передають зміст гри й образів.

Ігри-драматизації проводяться як з музичним супроводом протягом усієї гри, або музика дається як акомпанемент до окремих частин її, так і

без музичного супроводу. Ці ігри можна використовувати для дітей різних вікових категорій: ускладнюється в залежності від віку й етапу корекційної роботи мовний матеріал гри і рухове оформлення образу.

Наприклад, гра «Курка, курчата і яструб». Один із граючих зображує курку, інший – яструба, решта гравців – курчата, що у супроводі курки бігають по залі і «клюють» корм. На умовний сигнал вилітає яструб і ловить курчат. Вони перелякано розбігаються в різні сторони. Курка захищає малят, нападає на яструба і веде курчат додому (місце, обкреслене крейдою). Якщо яструб усе-таки впіймав курча, він забирає його до себе. Курча вибуває з гри і стає яструбом. При повторенні гри курчат ловлять два яструби.

Гра проводиться з музичним супроводом.

Гра «На кого я схожий»

Кожному гравцеві пропонується зобразити в рухах будь-яку відому йому тварину. Інші за характером рухів повинні відгадати і назвати її. Хто перший відгадає, той йде зображувати іншу тварину. Найбільш удале наслідування тварини повторюється всіма гравцями [23].

Гра «Урожай»

У грі краще приймати участь групі дітей. Ведучий читає вірш, а діти, повторюючи за ним рядки, роблять певні рухи.

У город підемо (Діти йдуть по колу),

Урожай зберемо.

Ми моркви натасканих (Сідають і висмикують морквину),

І картоплі накопаємо (Діти роблять вигляд, ніби копають),

Зріжемо ми качан капусти («Зрізають» капусту),

Круглий, соковитий, дуже смачний (Руками описують коло три рази).

Щавлю нарвемо трошки (Діти, сідаючи, «рвуть» щавель)

І повернемося по доріжці (Діти, взявшись за руки, знову йдуть по колу). [24]

РОЗДІЛ III. МНЕМОТЕХНІКИ ЯК ЗАСІБ ІГРОТЕРАПІЇ

Вивчення складних термінів, іноді незрозумілих дітям, засвоєння нового матеріалу викликає певні труднощі. Тому одним із важливих принципів сучасної освіти є оптимізація навчання через застосування новітніх освітніх психолого-педагогічних технологій з метою ефективного засвоєння інформації та запобігання інформаційного перенасичення.

Такою технологією є мнемотехніка як один із найбільш ефективних методів засвоєння інформації для запобігання інформаційного перенавантаження.

Мнемотехніка (від грец. μνήμη – пам'ять і τέχνη – мистецтво) – це спосіб покращення засвоєння нової інформації шляхом свідомого утворення асоціативних зв'язків за допомогою спеціальних методів та прийомів.

Засвоєння нової інформації – це важливий аспект інтелектуальних можливостей дітей, що визначає результати їхнього вміння навчатися.

Як відомо, на початковому етапі процесу навчання основним завданням є динамічний розвиток та формування навичок обробки інформації.

А коригування процесу навчання в напрямку інтеграції з мнемотехнічними методами та прийомами приводить до підвищення ролі розвивального аспекту навчання, що сприяє успішному засвоєнню вихованцями знань, умінь та навичок. Саме тому вміння ефективно засвоювати інформацію є одним з найважливіших чинників успішної навчальної діяльності.

Завдяки образності, ігровому та емоційному компонентам, що покладені в основу мнемотехніки, процес запам'ятовування перетворюється для дитини на цікаву захопливу гру, а потрібна інформація мимовільно й міцно закарбовуватиметься в пам'ять.

Розглянемо коротко окремі мнемотехнічні прийоми, які педагоги дошкільного закладу можуть активно використовувати у роботі для швидкого та ефективного запам'ятовування малюками складних термінів та нової текстової інформації.

Для складання розповіді педагоги досить активно використовують **прийом «колаж»**.

Колаж – це один зі способів мнемотехніки для подання інформації. Слово «колаж» французькою означає «наклеювання». Спосіб колажування цікавий старшим дошкільникам. Вони мають певний досвід виготовлення колажів під час продуктивної діяльності: малювання, художньої праці, аплікації з різних матеріалів тощо. Тож цей спосіб діти легко засвоюють. Вони із задоволенням вигадують казку чи розповідь і роблять колаж замість ілюстрацій. Це дає змогу сконцентрувати на одному аркуші весь сюжет, створити план того, про що дитина розповідатиме.

Під час роботи над створенням колажу в дитини виникають асоціативні зв'язки між предметами, картинками, що відтак допомагає їй побудувати послідовну й логічну розповідь. Цей вид роботи сприяє розвитку пам'яті, образного мислення і, звісно, монологічного мовлення.

Використання прийому «колаж» потребує певної послідовності, покрокового алгоритму цієї роботи:

Крок 1. Оберіть тему, яку будете розкривати. Центральним образом має бути картинка чи літера, що відповідатиме обраній темі.

Крок 2. Доберіть картинки (образи), які розкриватимуть певну частину теми. Кількість картинок може відрізнятися залежно від кількості інформації.

Крок 3. Розповідь потрібно розпочинати, спираючись на центральний образ та поступово переходячи від першої картинки, позначеної стрілочкою або цифрами, до наступних.

Крок 4. Якщо в дитині виникають труднощі з використанням у розповіді певного образу через неточність асоціативних зв'язків, доповніть картинку.

Крок 5. Запропонуйте дитині повторно розповісти за уточненими картинками.

Крок 6. Спонукайте дитину до самостійного відтворення розповіді за колажем.

Крок 7. Відтак нехай дитина розповість те саме по пам'яті, без опори на колаж.

Не менш ефективним є процес запам'ятовування слів за допомогою піктограм.

«Піктограма» (від лат. *Pictus* – малювати і грецьк. *γράμμα* – запис) – це прийом, при якому абстрактну або образну інформацію, що запам'ятовується, схематично зображують спрощеними малюнками (образні піктограми) або малюнками, що нагадують за формою букви (буквені піктограми) чи цифри (цифрові піктограми).

Одним з важливих завдань дорослих щодо розвитку зв'язного мовлення дошкільників є збагачення їхнього словника. Тож застосування мнемотехнічного прийому, що полягає у запам'ятовуванні слів за допомогою піктограм, допоможе його успішно розв'язати.

Зокрема, використання піктограм дасть змогу:

- збагатити та активізувати словник дитини;
- уточнити знання про слова та їх значення;
- навчити виокремлювати головні ознаки, притаманні цьому предмету чи явищу.

Прийом піктограм (або символізація) застосовують здебільшого для запам'ятовування абстрактних понять, що не мають чіткого образного значення. Одне й те саме слово може бути по-різному закодоване в образи різними людьми. Прийом піктограм у роботі з дошкільниками потребує повної послідовності. Роботу щодо запам'ятовування слів слід проводити в кілька етапів. Розглянемо їх.

- Зашифровування слів – назвіть по черзі різні слова, чергуючи назви істот та неістот (спочатку 5 – 7 слів, надалі кілька слів збільшується). Запитайте в дитини, що вона знає про цей предмет, тварину, явище. Відтак, запропонуйте зашифрувати це слово, тобто намалювати піктограму (на окремому аркуші А5 дитина малює символ слова). У такий спосіб дитина зашифровує всі названі дорослим слова.
- Уточнення піктограм – запропонуйте дитині відтворити зашифровані слова. Якщо дитині складно розшифрувати те чи те слово, уточніть піктограму – домалюйте деталі слова-символу.
- Повторне відтворення слів – спонукайте дитину відтворити слова, дивлячись на піктограми.

- Пришвидшене відтворення слів – попросіть дитину якнайшвидше назвати всі слова, дивлячись на піктограми.
- Складання казки – допоможіть дитині скласти казку з використанням зашифрованих слів.
- Фізкультхвилинка – запропонуйте дитині показати рухами, мімікою сюжет складеної казки.
- Самостійна розповідь казки – дайте дитині змогу спробувати самостійно розповісти казку з опорою на піктограми.
- Відтворення запам'ятованих слів – перевірте, чи всі слова запам'ятала дитина без опори на піктограми.

В активному користуванні педагогів також є наступні прийоми:

«Аналогія» (грецьк. analogia – відповідність, подібність) – це прийом, при якому між інформаційними одиницями, що запам'ятовуються, знаходять спільні ознаки, властивості, якості, тенденції розвитку тощо.

«Синтез» (від грец. synthesis – з'єднання) – це прийом, при якому для створення асоціативних зв'язків між інформаційними одиницями, для яких не має значення послідовність, вони об'єднуються в єдиний інтегральний образ зі спільним асоціативним зв'язком.

«Сюжет» (від фр. sujet – тема) – це прийом, при якому для створення асоціативних зв'язків між інформаційними одиницями використовують оповідання, казки, притчі, історії тощо.

«Фонетична асоціація» (від грецьк. phonetikos – звуковий, голосовий) – це прийом, при якому для іноземного слова чи незнайомого терміну підбирається співзвучне слово або його частина, яка асоціативно пов'язується з перекладом або значенням цього слова.

«Колірний акцент» (від. англ. color, фр. couleur – колір, лат. accentus – наголос) – це прийом, при якому для посилення запам'ятовування інформаційні одиниці виділяються яскравим кольором.

«Опорний план-конспект» – це прийом, при якому порядкова система формується центральним асоціативним образом, навколо якого по часовій стрілці знаходяться блоки інформації, що мають закінчену думку. Центральні образи кожного блоку також асоціативно пов'язані зі своїм порядковим номером. Опорний план-конспект (ОПК) є допоміжним прийомом методу «Порядкова система».

Прийом **«Цифрообраз»** – це прийом, при якому цифрову інформацію, що запам'ятовується, асоціативно пов'язують з певними образами або системами образів.

Дані прийоми формують у дітей відповідні навички, в тому числі і в роботі з текстовою інформацією, яка є однією із найскладніших для засвоєння малюками. Така робота включає в себе слухання, логічні запитання та складання загадок, формування навиків самонавчання (вивчення складних слів), переказ тощо. Все це супроводжується

«мнемозарядкою», яка сприяє не тільки збереженню здоров'я дитини, а й сприяє засвоєнню інформації.

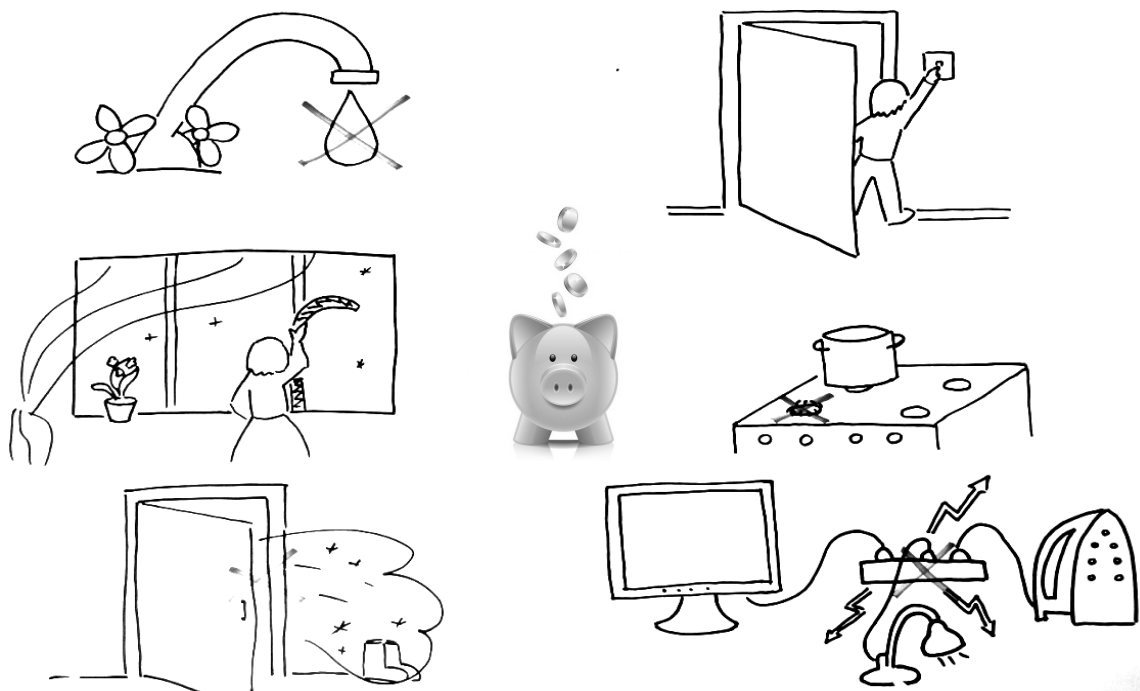
Мнемозарядка – зарядка, в якій використовуються прийоми мнемотехніки для закріплення пройденого матеріалу.

Завдяки використанню різних методів та прийомів мнемотехніки розвиток зв'язного мовлення дошкільників стає цікавим, доступним, неординарним та невимушеним.

Ось приклад, як з допомогою такої мнемотаблиці легко та доступно ознайомити дітей з правилами заощадливості:

1. Не допускай протікання води.
2. Виходячи, вимикай світло.
3. Вимикай газ після закінчення приготування їжі.
4. Не залишай електроприлади без нагляду.
5. В холодну пору року не забувай зачиняти двері.
6. Утеплюй своє житло.

Під час проведення експериментальної діяльності ми переконалися, що використання технології мнемотехніки сприяє не лише активізації пізнавальної діяльності та зростанню якості засвоєння матеріалу дітьми, а й підвищенню професійного рівня педагогів, адже спонукає їх шукати нові нетрадиційні форми і методи навчання, проявляти творчі здібності; допомагає налагодженню гармонійних взаємин з батьками.



РОЗДІЛ IV. ГРАФІЧНІ ІГРИ ДЛЯ ДІТЕЙ ІЗ ПСИХОФІЗИЧНИМИ ПОРУШЕННЯМИ

4.1. Методика формування графо-моторних навичок у дітей із особливими потребами

Письмо суттєво відрізняється від усного і внутрішнього мовлення, відповідно до них є специфічним психологічним утворенням. Проблему формування письма вивчали багато дослідників, зокрема Л. Виготський. Своєрідність письма, на його думку, полягає в тому, що воно функціонує за умови відсутності співрозмовника, повніше реалізує зміст повідомлення, що породжується іншими мотивами, володіє значною довільністю й усвідомленістю порівняно з усним і внутрішнім мовленням.

В онтогенезі мовленнєвої діяльності пріоритет усного мовлення очевидний: воно разом із внутрішнім з'являється впродовж другого року життя малюка, а письмо формується лише на 5–7 роках. Історія розвитку письма, за Л. С. Виготським, починається з виникнення жесту, що є нібито письмом у повітрі, а письмовий знак – це закріплений жест. Навіть каракулі дитини генетично пов'язують жест та письмовий знак. Вона малює не те, що бачить, а те, що знає. Малювання є графічною мовою, графічною розповіддю про щось. Дитина опановує навички письма не відразу, стикаючись з певними труднощами, зокрема, з неузгодженістю в роботі м'язів руки і очей, порушенням дрібної моторики, у тяжких випадках – з дизграфією та аграфією.

Щоб уникнути таких проблем, необхідно дібрати систему вправ, що готуватимуть руку майбутнього першокласника до письма.

Підготовка руки до роботи на аркуші паперу передбачає розвиток у дітей:

- дрібної моторики пальців рук. Розвиток руки взаємопов'язаний з розвитком мовлення і мислення дитини. Рівень розвитку дрібної моторики – це один з показників інтелектуальної готовності до шкільного навчання. Зазвичай дитина, яка має високий рівень розвитку дрібної моторики, уміє логічно міркувати, у неї досить розвинені пам'ять, увага, зв'язне мовлення;
- орієнтації в просторі, зокрема, на аркуші паперу, а також у загальних напрямках руху (зліва направо, зверху вниз, уперед – назад);
- відчуття ритму, уміння узгоджувати темп і ритм рухів, слово і жест;
- образотворчих і графічних умінь.

Діяльність, необхідна дошкільникові для підготовки до письма, передбачає:

- всі види образотворчої діяльності;
- особливе значення має декоративне малювання – малювання орнаментів, візерунків; у розфарбовування;
- штрихування, що виконують під керівництвом дорослого.

Найприйнятніший і успішний засіб навчання в цьому віці – це гра, оскільки на тлі емоційного переживання вона впливає на успішне засвоєння вмінь, навичок.

Будь-яке завдання необхідно пропонувати дитині в ігровій формі, що не тільки зацікавить її, але й за рахунок позитивної емоційної стимуляції сприятиме підвищенню психічного тону, а, отже, і поліпшенню працездатності в цілому.

Напрями підготовки дітей до навчання письма:

- а) гімнастика пальців і кистей рук;
- б) орієнтування на аркуші паперу;
- в) формування елементарних графічних навичок.

Одночасно з підготовкою до навчання техніки письма необхідно розвивати мовленнєвий слух дитини: уміння чути і виокремлювати зі слів звуки. Готувати до навчання письма доцільно за всіма напрямками. Гімнастику для пальців і кистей рук проводять 2-3 хвилини спочатку і в середині кожного заняття з підготовки до навчання грамоти. Вправи за орієнтуванням на аркуші паперу, зазвичай, доцільно проводити наприкінці заняття.

Система вправ для пальців та кистей рук, запропонована І. Ф. Марковскою і О. А. Екжановою, починається з розминки пальців: їхнього згинання і випрямлення. Можна використовувати для цієї вправи гумові іграшки з пищалками. Далі – вправи на розслаблення пальців і кистей рук. Зазвичай ці вправи пов'язують з відтворенням дії з будь-яким реальним предметом.

«Погладимо кошеня» – плавні рухи погладжування виконують спочатку однією рукою, потім другою.

• «Музиканти» – руками діти наслідують гру на різних музичних інструментах.

• «Солимо суп» – лікті спираються на стіл, пальці обох рук відтворюють відповідні рухи.

Далі пропонують вправи на утримання пози кисті руки. Спочатку дитина діє кожною рукою по черзі, поступово двома руками водночас.

«Коза-дереза» – пальці руки, що тренується, стиснуті в кулак. Випрямляють вказівний палець і мізинець. Вправу супроводжують відомою приказкою «Йде коза рогата ...».

Спочатку пояснення дорослого супроводжується показом того, як слід виконувати кожну вправу, тобто значною мірою діти діють за наслідуванням. Поступово показ усувається, залишаються тільки словесні вказівки.

Формування графічних навичок як технічної сторони письма багато в чому залежить від уміння дитини орієнтуватися на аркуші паперу. Це пов'язано з тим, що форми букв (писати які дитина вчитиметься надалі), визначаються не тільки складом елементів, що до них належать, але і

їхньою кількістю, розміром і просторовим розташуванням щодо робочого рядка.

Отже, щоб дитина набула графічної навички, вона повинна свідомо засвоїти зоровий образ літери, чітко уявити, з яких елементів вона складається і в яких просторово-кількісних відносинах ці елементи об'єднані в кожній окремій букві.

Багато дітей дошкільного віку погано орієнтуються на аркуші паперу. Тому доцільно систематично проводити вправи на розвиток зорового і просторового сприйняття. Вони допомагають формуванню і вдосконаленню орієнтування на аркуші паперу та навички руху по ньому руки. Працюють на аркушах великого формату і зважають на активну діяльність самих дітей з іграшками та дидактичним матеріалом.

Наприклад, щоб дитина навчилася розрізняти верх і низ аркуша паперу, їй пропонують завдання: «Дощик іде», «Бджілки».

Перша вправа полягає в тому, що під керівництвом педагога діти викладають краплинки з паперу у верхню частину аркуша. Потім беруть кожну краплинку і показують, куди вона падає. Свої дії дитина супроводжує словами: «Зверху вниз». Аналогічно виконують та іншу вправу. Орієнтуючись на показ дорослого та його словесні вказівки, а потім лише за його словесними інструкціями діти переміщують бджілку (паперову або пластмасову) на аркуші паперу, коментуючи свої рухи: «Вгору – вниз», «Знизу вгору».

Для відпрацювання руху зліва направо також використовуються ігрові прийоми, у яких діти діють з дрібними іграшками. Наприклад, літак рухається по злітній смузі, автівка «їде» з дому до школи.

Для позначення дому та школи в різних кінцях аркуша встановлюють відповідні фігури. Свої дії малюки супроводжують, вказуючи напрямок руху: «зліва направо».

На початковому етапі навчання письма дітям потрібно багато часу для усвідомлення дії, що вони повинні здійснити, а потім закріпити її правильне виконання, довести її до автоматизму в результаті багаторазових точних повторень. Потрібно виконувати спеціальні вправи. Їхня тривалість не повинна перевищувати 5–6 хвилин.

Перші завдання доцільно виконувати фломастерами: письмо ними не вимагає сильного натиску, а лінії є яскравими і привабливими. Після того, як діти навчаться досить добре користуватися фломастерами, необхідно перейти до письма ручкою. Дорослому слід постійно контролювати правильність положення тіла дитини під час письма і положення фломастера або ручки в її руці.

Послідовність завдань має відповідати закономірностям формування графічного досвіду письма як рухового акту. Спочатку відпрацьовують ритмічні колові рухи руки, що мають широкий розмах. Для цього

пропонують зображення таких предметів, як равлик, клубок ниток, шланг, тощо.

Дитина обводить, наприклад, «будиночок» равлика. Починає із найбільшого витка і, намагаючись не відривати фломастер від паперу, проводить дедалі менші витки. Потім потрібно вибратися з «будиночка»: малюк проводить лінію, поступово збільшуючи витки до максимального розмаху. Далі малюк учить проводити хвилясті лінії, напівовали, овали, петлі. Малюнки розташовані так, що він переходить від широких рухів до дрібніших.

Штрихування – це новий етап розвитку довільної діяльності для малюків 6–7 років. Необхідно штрихувати, не заходячи за контур малюнка, тільки в заданому напрямку, дотримуючи однакової відстані між лініями.

Графічний диктант – це виконання візерунків, малюнків під диктовку. Він розвиває вміння чути і розуміти словесну інструкцію, виконувати завдання без зразка, моделюючи навчальну діяльність школяра. Графічні диктанти поділяються на: лінійні – візерунок, що виконують у рядку; об’ємні – під диктовку виконують об’ємний малюнок, що надалі копіюють поруч.

Отже, робота із розвитку графомоторних навичок у дітей дошкільного віку складна і потребує систематичної, послідовної роботи. Проведення цілеспрямованої підготовчої роботи на дошкільному етапі дасть змогу уникнути багатьох складнощів під час навчання дітей письма в початковій школі.

План корекційної роботи по подоланню проблем у розвитку графічних навичок старших дошкільнят та (або) молодших школярів

№	Зміст роботи	Кількість годин
1	Обстеження навичок дітей. Проведення прямих горизонтальних та вертикальних ліній.	2
2	Вчимося зображувати «Паркан» із ламаних ліній по пунктирним опорним лініям, крапкам, та без них.	1
3	Трикутник: обстеження, викладання, малювання за алгоритмом, як при написанні букв; зображення по пунктирним опорним лініям, крапкам, та без них.	1-2
4	Малювання «Ялинка» (з трикутників).	1
5	Квадрат (робота тут і надалі як при навчанні зображувані трикутника).	1-2
6	Малювання «Будинок» (трикутник та квадрат).	1
7	Прямокутник.	1-2
8	Малювання «Вантажна машина».	1
9	Створення візерунку за набором шаблонів (трафаретів).	1
10	Хвиляста лінія.	1
11	Малювання «Хвилі на морі».	1
12	Овал.	1
13	Малювання «Огірочки на городі, сливи у садку».	1
14	Круг.	1
15	Малювання «Квіти».	1

№	Зміст роботи	Кількість годин
16	Спіралевидні лінії.	1-2
17	Малювання «Равлик».	1
18	Створення візерунку за набором шаблонів (трафаретів).	1
19	Письмо прямих ліній у клітинку. Дидактична вправа «Постав крапку» (орієнтація на рядку).	1
20	Написання одиниці. Дидактична вправа «Продовж рядок»(закономірність у проставлянні крапок у рядку). Малювання «Математичне сонечко сяє на травичку» (зображення одиниці у малюнку: трава, проміння сонця).	1
21	Написання цифри 4. Дидактична вправа «Допоможи черв'ячку» (відпрацювання просторових напрямків по клітинкам). Малювання «Математичні пригоди їжачків» (використання цифри 4 у малюнку).	1-2
22	Написання цифри 7. Малювання «Прикрашаємо математичне свято прапорцями» (прапорці у вигляді семірки).	1
23	Написання цифри 2. Малювання «На математичному озері». Дидактична вправа «Сплануй маршрут».	1
24	Написання цифри 3. Малювання «І хмарки теж математичні».	1-2
25	Написання цифри 5. Малювання «Дозріли на яблуні математичні яблучка». Дидактична вправа «Поладнай килимок» (зображення однакових елементів відповідно зразка, по клітинкам).	1
26	Написання цифри 6. Малювання «Равлики в травичці».	1-2
27	Написання цифри 9. Малювання «Подарунки на день народження».	1
28	Написання цифри 8. Малювання «Іван покиван».	1-2
29	Написання 0 та 10. Малювання на основі зображення цифр.	1
30	Ліплена математика.	1
31	Бордюр. Дидактична вправа «Знайди цифру» (по опорним крапкам впізнати цифру, домалювати її).	3
32	Зоровий диктант «5(10) крапок»(диктанти Б.Нікітіна). Малювання «Олівець» по крапкам (вміння аналізувати зразок, вираховувати необхідну кількість крапок).	1
33	Зоровий диктант «5 (10) ліній». Малювання «Лопатка» по крапкам.	1
34	Малювання «Молоток» по крапкам. Дидактична вправа «Домалюй»	1
35	Малювання «Будинок» по крапкам. Дидактична вправа «Домалюй»	1
36	Малювання «Човник» по крапкам. Дидактична вправа «Домалюй»	1
37	Дидактичні вправи «Домалюй». «Намалюй так само».	2
38	Слуховий диктант. Створення візерунку за набором шаблонів (трафаретів).	2
39	Написання прямих ліній в зошиті у лінію. Малювання «Біля бабусиної хати».	1
40	Написання кругів. Малювання «Мильні кульки».	1
41	Написання гачків. Малювання чи ліплення «Черв'ячки на городі», «Сушимо рибу».	3
42	Написання петель. Малювання чи ліплення «Мереживо».	3
43	Написання с-подібних ліній. Ігри з малювання «Домалюй деталі , яких не вистачає».	2
44	Написання спіралей. Малювання «Равлик».	1
	Всього 55 уроків	

У букварний період при навчанні написанню букв, використовую наступну систему роботи :

1. Аналіз письмової букви;
2. Ігрові корекційні вправи: зліпи та обведи, відшукай елементи букви і склади в ціле, викладання букви з квасолі, шнурками, знаходження букви серед інших подібних елементів та букв, ліплена абетка, розвиваючі ігри В. Воскобовича, М. Монтессорі (ці завдання можна винести на уроки корекції);
3. Алгоритм написання елементів букв чи цифр з вправлінням у робочих прописах ;
4. Письмо у зошиті, де, в залежності від можливостей дитини, помічено початок та кінець рядка, проставлений зразок-орієнтир посередині рядка, помічені грані ліній (у кожного своя ширина чи величина клітинки). Написання дитиною супроводжується постійним промовлянням елементів.
5. Завдання виконую під девізом: «Пиши, доки не запам'ятаєш!».

4.2. Корекційно-розвиткові заняття для дітей із психофізичними порушеннями

Корекційно-розвиткові послуги – це комплексна система заходів супроводження особи з особливими освітніми потребами у процесі навчання, що спрямовані на корекцію порушень шляхом розвитку особистості, її пізнавальної діяльності, емоційно-вольової сфери та мовлення.

Зміст корекційно-розвиткової роботи визначається з урахуванням особливостей розвитку дітей з особливими освітніми потребами, мети, завдань та напрямів такої роботи.

Корекційно-розвиткові заняття для дітей з порушенням опорно-рухового апарату

Мета: створення та забезпечення психофізичного та особистісного розвитку дітей з порушеннями опорно-рухового апарату, корекції наявних порушень психофізичного розвитку та забезпечення умов для розвитку усіх психічних процесів, що сприятиме максимальній соціалізації таких дітей.

Основними завданнями корекційно-розвиткових занять є:

1. Визначення наявних порушень психофізичного розвитку дитини із порушеннями опорно-рухового апарату.
2. Подолання порушень з урахуванням механізмів їх виникнення та з опорою на найбільш збережені функціональні системи розвитку.
3. Попередження появи та корекція вторинних порушень психофізичного розвитку.
4. Формування здатності здійснювати комунікацію в різних сферах спілкування з урахуванням мотивації, мети та соціальних норм поведінки.
5. Нормалізація м'язового тону організму дитини через інтеграцію мовленнєвої, пізнавальної, рухової діяльності.

Основні напрями корекційно-розвиткової роботи: корекція порушень психофізичного розвитку, корекція мовлення, ЛФК.

Корекційно-розвиткові заняття для дітей з тяжкими порушеннями мовлення

Мета: компенсація порушень мовленнєвого розвитку та створення умов для формування навичок вільної комунікації, що сприятиме включенню дітей з тяжкими порушеннями мовлення до суспільного життя.

Основними завданнями корекційно-розвиткових занять є:

1. Визначення порушень мовленнєвого розвитку та механізмів їх виникнення.

2. Подолання виявлених порушень з урахуванням механізмів їх виникнення та з опорою на найбільш збережені компоненти мовленнєвої та пізнавальної діяльності.

3. Попередження появи вторинних порушень мовленнєвого (дисграфії, дизорфографії та дислексії) та пізнавального розвитку.

4. Формування здатності здійснювати комунікацію в різних сферах спілкування з урахуванням мотивації, мети та соціальних норм поведінки.

5. Нормалізація м'язового тону організму дитини через інтеграцію мовленнєвої, пізнавальної, рухової.

Основні напрями корекційно-розвиткової роботи: розвиток мовлення, розвиток зв'язного мовлення, логоритміка, лікувальна фізкультура.

Корекційно-розвиткові заняття для дітей із затримкою психічного розвитку

Мета: формування пізнавальної діяльності, основних видів діяльності, емоційно-вольової сфери, позитивних характеристик особистості, мовлення, психомоторного розвитку школярів із затримкою психічного розвитку.

Основними завданнями корекційно-розвиткових занять є:

1. Цілеспрямоване формування пізнавальної діяльності: розвиток сенсорно-перцептивної діяльності і формування еталонних уявлень; розвиток мнемічної діяльності різної модальності; формування мислиннєвої діяльності у взаємозв'язку з мовленнєвим розвитком; розвиток розумових здібностей шляхом опанування дій заміщення і наочного моделювання в різних видах діяльності (навчальна, предметно-практична); розвиток творчих здібностей.

2. Формування навчальної та предметно-практичної діяльності (мотиваційного, орієнтовно-операційного і регуляційного компонентів): цілеспрямоване формування навчальної діяльності: вміння програмувати, контролювати, регулювати й оцінювати результати виконання завдань; всебічний розвиток предметно-практичної діяльності.

3. Корекційний розвиток емоційно-вольової сфери: формування здатності до вольових зусиль, довільної регуляції поведінки; подолання вже

сформованих негативних якостей особистості; попередження й усунення афективних, негативних відхилень у поведінці.

4. Розвиток мовлення. Розвиток усного мовлення шляхом: корекції порушень звуковимови, одночасно з формуванням фонематичних процесів; розвиток лексики й граматичного ладу мовлення; розширення обсягу словника, уявлень про довкілля у процесі мовленнєвої й пізнавальної діяльності; формування управління й узгодження слів у реченні, зв'язного мовлення; ініціацію контакту, взаємодію та підтримування спілкування зі значущими дорослими та однолітками. Формування писемного мовлення у процесі: розвитку фонематичного, складового аналізу й синтезу; становлення синтетичних прийомів поскладового читання; формування мотивації оволодіння графічним зображенням букв й розвиток смислового програмування письмового висловлювання; формування мовних операцій.

5. Розвиток психомоторики. Формування рухових вмінь та навичок; розвиток координації рухів, спритності, сили, витривалості; розвиток відчуття ритму; розвиток правильної постави, ходи, грації, рухів; розвиток загальної та дрібної моторики; розвиток моторних функцій і дихання. Основні напрями корекційно-розвиткової роботи: розвиток психомоторики, розвиток мовлення, розвиток емоційно-вольової сфери, формування пізнавальної, навчальної та предметно-практичної діяльності.

Корекційно-розвиткові заняття для дітей з розумовою відсталістю

Мета: психосоціальний розвиток та корекція психофізичних порушень дітей з розумовою відсталістю.

Основними завданнями корекційно-розвиткових занять є:

1. Формування особистісних якостей дитини, розвиток і корекція всіх психічних процесів, сприяння психологічної адаптації та соціальної реабілітації дітей.

2. Розвиток та подолання порушень мовлення (усного та писемного), дихання та голосу у дітей, попередження можливих вторинних розладів.

3. Корекція та компенсація загальної та дрібної моторики учнів.

4. Корекція та розвиток рухових порушень та недоліків фізичного розвитку, формування вмінь диференціювати рухи відповідно до ступеня мускульних навантажень, темпу рухів, підпорядкування рухів музиці.

Основні напрями корекційно-розвиткової роботи: розвиток та корекція психосоціального розвитку, корекція вад мовлення, лікувальна фізична культура, ритміка.

Основним завданням корекційно-розвиткових занять для дітей з помірною розумовою відсталістю є формування у них навичок життєдіяльності в соціальному середовищі. Досягнення цієї мети забезпечується розв'язанням наступних завдань:

- соціальна адаптація дітей;
- корекція порушень розвитку;
- загальний фізичний розвиток у відповідності з їх можливостями.

Основні напрями корекційно-розвиткової роботи: розвиток та корекція психосоціального розвитку, корекція вад мовлення, лікувальна фізична фізкультура, ритміка. У роботі з цією категорією учнів важливо приділяти увагу формуванню у них певного обсягу знань, адекватність поведінки та вміння діяти у конкретних життєвих ситуаціях.

Корекційно-розвиткові заняття для дітей з розумовою відсталістю, які мають розлади аутичного спектра

Мета: психосоціальний розвиток та корекція психофізичних порушень у дітей з розладами аутичного спектра. Напрями корекційно-розвиткової роботи та завдання, реалізація яких в умовах мікрогрупи сприяє досягненню мети:

1. Розвиток психомоторики (гармонізувати психофізіологічний статус; збагачувати руховий репертуар; тренувати психомоторні функції та властивості (координованість, статична і динамічна рівновага, спритність, витривалість).

2. Сенсорний розвиток, сенсорна інтеграція (розвивати моторну імітацію, збагачувати чуттєвий досвід, формувати полісенсорне сприймання, коригувати сенсорну гіперчутливість, розвивати відчуття ритму, (структурування середовища і діяльності), розвивати дрібну моторику та зорово-моторну координацію).

3. Соціально-комунікативний розвиток (розвивати здатність виконувати соціальні норми та правила поведінки, підпорядковуватися інструкціям, формувати комунікативні вміння, у тому числі невербальні, стимулювати розвиток мовлення (активний та пасивний словниковий запас), формувати соціально-побутові навички).

Корекційно-розвиткові заняття для дітей із затримкою психічного розвитку, які мають розлади аутичного спектра

Мета: психосоціальний розвиток та корекція психофізичних порушень у дітей з розладами аутичного спектра.

Напрями корекційно-розвиткової роботи та завдання, реалізація яких в умовах мікрогрупи сприяє досягненню мети:

1. Розвиток психомоторики. Вдосконалювати психомоторні функції та властивості (координованість, статична і динамічна рівновага, спритність, влучність, витривалість).

2. Соціально-комунікативний розвиток (формувати здатність до наслідування ланцюга дій, формувати здатність до підтримки та ініціювання соціальної взаємодії, формувати комунікативні уміння та навички діалогу, стимулювати розвиток зв'язного мовлення, розвивати навички соціальної поведінки і компетентності, розвивати здатність брати участь у соціально-рольових іграх).

3. Емоційно-мотиваційний розвиток (розвивати довільність психічних функцій, розвивати та гармонізувати емоційну сферу, формувати емоційну саморегуляцію, розширювати інтереси (долання стереотипів), формувати

пізнавальну та навчальну мотивацію). Для створення оптимальних умов оволодіння навчальним матеріалом з учнями, які потребують фізичного та (або) розумового розвитку, проводяться індивідуальні та групові заняття з корекції вад розвитку.

Корекційно-розвиткові заняття проводять спеціалісти навчального закладу: вчитель-дефектолог, вчитель-логопед, вчитель фізкультури (інструктор з фізкультури), вчитель ритміки.

Отже, ознайомившись з передовими методиками (Комбарова М., Маковецька Н.) з формування графічних навичок, вивчаючи спеціальну літературу, організуючи тісну співпрацю з лікарями-невропатологами, інструкторами ЛФК, логопедами з приводу розвитку моторики та мовлення дітей з тими чи іншими нозологіями, можна зробити висновки:

1. Перш ніж починати роботу з дитиною, незважаючи на її вік та інтелект, фізичні порушення, потрібно комплексне її обстеження вищезгаданих спеціалістів, їх висновки та короткострокові завдання розвитку з боку мовлення, загального фізичного розвитку.

2. Створити разом з інструктором ЛФК (по необхідності) умови для роботи (місце і позу сидіння, оптимальний час безперервної роботи, укладки чи допоміжні засоби).

3. Визначити рівень розвитку моторики, зорово-слухової уваги і перш ніж давати в руку ручку і папір, «розігріти» дитину на вправах з моторики як загальної так і дрібної (іноді часу більше приділяти розвитку моторики, ніж графічним вправам, або, зовсім не проводити їх, поки дитина не буде спроможна).

4. Великої уваги надавати підготовчим до письма вправам, які сприяють створенню уявлень про зображуване, потім вчити, дотримуючись «золотого» правила реабілітації: зроби все сам. Пам'ятати: те, що дитина зможе сама, стане її здобутком, там де дорослий «допоможе своєю рукою» - треба буде довго виправляти.

5. Достатньо уваги приділяти тренінгам, але тільки після вищевказаної роботи.

6. Терпіння, ніякого поспіху, гоніння за іншими чи програмою бути не повинно. Слід пам'ятати: в письмі важливе місце має рухова пам'ять та увага.

РОЗДІЛ V.

ІГРИ ТА ЦІКАВІ ВПРАВИ З УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ДЛЯ УЧНІВ 1-4 КЛАСІВ

5.1. Ігри та цікаві вправи з української мови для учнів 1-4 класів

Роль ігор як навчального прийому в початкових класах, безумовно, зростає. Дитина починає грати у ранньому віці, коли ще не може виконати

найпростішого трудового процесу. Гра для неї – супутник життя: «Дитина, граючи, живе і, живучи, грає».

У процесі ігор, особливо дидактичних, у дітей розвивається самостійність у мисленні, творчі задатки, такі життєві необхідні психічні якості, як кмітливість і винахідливість.

Видатні вітчизняні методисти і передові педагоги ще в дореволюційні часи відстоювали потребу впровадження ігор у школах з навчальною метою.

Дидактичні ігри, використовувані не як самоціль, не заради розваги, а як вправи в цікавій формі, – важливий засіб навчання і виховання дітей. Вказуючи на те, що «гра має велике значення в житті людини» А. С. Макаренко радив проводити гру не заради гри, а щоб у процесі її в дітей виховувались і розвивались необхідні риси особистості. Дітям слід давати, говорив він, такі ігри, в яких вони активно проявляють своє зусилля, проймаються почуттям відповідальності і серйозністю у виконанні правил гри, привчаються до колективної дисципліни.

Дитячі ігри сприяють не тільки всебічному розвитку, а й підносять інтерес до знань. Спонукання дітей до знань, виховання інтересу до шкільного предмета потрібні і в навчанні мови.

О. М. Горький вказував: «Дитина до десятилітнього віку потребує забав, і ці потреби її біологічно законні. Вона хоче грати, вона грає всім і пізнає навколишній світ насамперед і найлегше в грі, грою. Вона грає і словом, і в слові». Саме на грі словом дитина вчиться тонкощів рідної мови, засвоює музику її і те, що філологи називають «духом мови».

Різноманітні граматичні ігри та цікаві вправи саме й дають можливість у захоплюючій формі розвивати, збагачувати мову учнів, поглиблювати знання, закріплювати вивчений на уроках матеріал.

Звертаючись до вчителів початкових класів, великий гуманіст В. О. Сухомлинський писав: «Ваше найважливіше завдання – закласти міцний фундамент знань. Настільки міцний, щоб учителям, які працюватимуть після вас, взагалі не треба було думати про фундамент». Приділяючи велику увагу «елементарній грамотності» учнів початкових класів, він радив учителям проводити найрізноманітніші вправи, в яких потрібні орфограми часто повторюються.

Однак і таких вправ для опанування грамотністю недостатньо. «Ще раз підкреслюємо, – говорив В. О. Сухомлинський, – дуже велике значення має ігровий матеріал у процесі навчання».

І досвідчені вчителі наповнюють уроки з мови ігровими елементами, часто вдаються до мовних ігор, не кажучи вже про позакласні заняття, де учні відгадують кросворди, ребуси, анаграми, шаради, чайнворди та ін. Розв'язування цікавих завдань вимагає від школярів кмітливості, гнучкості розуму, змушує повторювати вивчене, заглядати в словник.

Все це, безумовно, збуджує інтерес до мови, сприяє збагаченню лексичного запасу, запам'ятовуванню норм і правил літературної вимови та письма. Ігри дозволяють включати в активне оперування учнів програмовий мовний матеріал, що тільки сприятиме його міцному і свідомому запам'ятовуванню.

Великий лексичний матеріал неодноразово можна використовувати у настільних мовних іграх (мовне доміно, орфографічна гра з таблицею, орфографічне лото тощо) та цікавих вправах. Багаторазове сприймання «важких» слів, з яких складено ігри, розвиває зорову пам'ять і закріплює в ній їх графічні образи.

Отже, в школах слід якомога більше часу відводити мовним іграм. А можливості такі є, зокрема в групах подовженого дня.

Ігровий матеріал, що пропонується, призначається для використання як на уроках, так і в позаурочний час. Розміщений він за класами, відповідно до програми української мови. Стосовно до тем, що вивчаються чи повторюються, вчитель (вихователь групи подовженого дня) може добирати і систематично використовувати мовні ігри та вправи в тісному зв'язку з уроками мови.

Кілька слів про скоромовки. Це жанр народної творчості, жартівливий вислів, скомпонований із важких для швидкої вимови слів. Діти охоче розважаються ними. Для учнів – корисні вправи: сприяють виробленню виразної артикуляції, доброї дикції. Використовувати їх можна в будь-якому класі як гру.

Виходячи з місцевих конкретних умов, інтересів і потреб класу, прогалин у знаннях окремих учнів чи їх груп, учитель - організатор і керівник гри може і повинен змінювати пропонований нами матеріал, особливо в місцевостях із сильним діалектним впливом. Це ж і щодо умов ігор. Полегшувати чи ускладнювати їх, видозмінювати та доповнювати – повне право вчителя, як і право використовувати ту чи іншу гру до іншої теми, у іншому класі.

Єдине, на що учитель не має права, то це лишати непоміченими і не виправленими мовні помилки під час ігор. Адже, як легко і міцно засвоюються орфограми, нові слова в ігровій формі, так само засвоюються і помилкові написання. У такому разі, коли вчитель не братиме участі у грі, він повинен забезпечити ведучого контрольним матеріалом – можливими правильними відповідями.

Попередні описи ігор і цікавих вправ, як правило, включають у себе:

- а) обладнання,
- б) завдання гравцям,
- в) хід гри і умови визначення переможця,
- г) матеріал для гри.

У цьому порядку і слід знайомити з ними гравців.

Звичайно, перед грою буквально кількома реченнями у дітей збуджують ігровий настрій. Знайомлячи з грою, особливу увагу звертають на з'ясування умов гри і завдання. Майже в кожному разі наводять приклад, а то й кілька. Тільки переконавшись, що завдання і умови гри зрозумілі кожному учаснику, можна розпочинати ту чи іншу гру, цікаву вправу.

Гра є гра. Швидкість, першість – одвічна основа будь якого змагання – наявна і в мовних іграх, однак не вирішальна, на другому плані. Вирішальним стає правильність, безпомилковість, а при письмі – ще й каліграфія, охайність. В умовах нарахування очок ми прагнули насамперед забезпечити цей принцип. Помилково дібране, неправильно записане (вимовлене, наголошене) слово не враховується, до того ж за помилку знімається 2 бала. Сума ж очок, як відомо, і визначає переможця (переможців).

Найбільш активних, сумлінних учасників ігор слід всіляко відзначати, заохочувати (перед класом, принагідно на уроках чи на зборах; розповіді про них у стінних газетах).

Рекомендовані ігри для всіх класів можуть виготовляти самі учні під керівництвом учителя в умовах будь – якої школи. Для ігор не потрібно якогось особливого матеріалу, виготовляються вони переважно із звичайного паперу чи картону.

Переважна більшість ігор перевірена автором у дошкільних навчальних закладах, школах, апробовані. Частина ігор та цікавих вправ складені на зразок тих, що є в посібниках для вчителів початкових класів.

1 клас

Звуки і букви

Гра «Скласти слово, змінити букву»

Обладнання: розрізна азбука.

Завдання.

Скласти слово з букв, а потім замінити одну букву іншою так, щоб вийшло нове слово.

Хід гри. Ведучий називає слово, пропонує замінити ту чи іншу букву. Гравці самі добирають потрібну букву. За кожне правильно складене слово, назване ведучим, нараховується 1 бал, за нове – 2 бала, за помилку знімається 2 бала.

Кількість балів визначає переможця гри.

Матеріал для гри. Скласти слово **лід**, замінити букву **л**: лис – и (і), сом – о (а, і), сом – м (н), мак – м (р, с), лом – м (б), куб – к (ч), глід – г (с), клас – л (в), пісок – п (л), коса – к (р), місто – м (т), чайка – ч (м), сила – с (в), коза – к (л), кава – к (л).

Гра «Скласти слово, додати букву»

Обладнання: розрізна азбука.

Завдання.

Скласти слово з букв, потім додати одну букву так, щоб вийшло нове слово.

Хід гри. Ведучий називає слово, вказує, куди треба додати букву (попереду, в середину, в кінці). Гравці добирають потрібну букву.

Бали нараховуються за кожне правильно змінене слово (3 бала), за помилку знімається 2 бала.

Матеріал для гри. Скласти слово **лід**, додати букву попереду (слід); мак – попереду (смак); рак – попереду (грак); їжа – в кінці (їжак); кіт – в середині (кріт).

Гра «Замінити букву»

Обладнання: картки із записаним словом.

Завдання.

Дібрати і записати нові слова, що відрізняються від поданого в картці першою буквою (звуком), наприклад: рік – сік, тік, бік, лік ...

Хід гри. Ведучий роздає картки, пояснює завдання. Через 4-5 хвилин називає слова, записані на розданих картках, учні по черзі зачитують дібрані. Кожному учаснику записується стільки балів, скільки він правильно дібрав стік. За помилку знімається 2 бала.

Матеріал для гри. Рак (мак, лак, так, бак...). Чайка (майка, байка, гайка...). Жук (бук, сук, гук, лук...). Сила (вила, шила, мила, біла...). Пити (мити, лити, шити, рити...). Каша (наша, ваша, Маша, Саша...). Син (лин, тин, чин...). Хата (вата, тата, дата, лата...). Дуб (зуб, куб, чуб).

Гра «Чарівні клітинки»

Обладнання: квадратні аркуші паперу, розграфлені на 9 клітинок; розрізна азбука.

Завдання.

Розмістити букви так, щоб виходило троє слів, які читаються однаково зверху вниз і зліва направо.

Хід гри. Докладно роз'яснюється ведучим завдання. У цих клітинках треба розмістити літери **а, а, м, о, о, р, с, т, т** – так, щоб по два рази (по горизонталі й вертикалі) можна прочитати слова **рот, оса, там**.

Далі називаються тільки набори букв.

Р	О	Т
О	С	А
Т	А	М

Переможцем визначається той, хто першим правильно складе із заданих букв потрібні слова.

Матеріал для гри.

1. а, а, а, а, г, з, з, з, л (газ, Аза, зал).
2. а, а, б, к, к, н, у, у, щ (бак, ану, куш).
3. а, а, б, б, б, і, і, р, с (біб, Іра, бас).
4. д, й, й, к, о, о, о, о, т (той, око, йод).

5. а, а, е, е, л, п, п, с, ц (цап, але, пес).
6. а, а, к, к, н, с, т, у, у (сак, ану, кут).
7. і, і, л, м, м, о, о, х, ч (лом, очі, міх).
8. е, е, к, п, с, у, у, х, х (пух, усе, хек).
9. и, и, м, м, о, о, р, с, с (сом, оси, мир).
10. а, а, м, н, н, о, о, с, с (сон, оса, нам).
11. к, м, о, о, о, о, р, х, х (мох, око, хор).
12. а, а, в, е, е, з, л, л, л (зал, але, лев).
13. а, а, б, ж, о, о, р, р, т (жар, або, рот).
14. д, е, е, м, м, о, о, р, т (том, оре, мед).
15. д, и, и, і, і, м, м, т, р (дім, іти, мир).
16. а, а, а, а, д, д, с, х (сад, Ада, дах).
17. а, а, і, і, к, м, м, р, с (сім, Іра, мак).
18. а, а, а, а, з, п, п, с, ц (цап, Аза, пес).
19. а, а, д, д, м, р, р, я, я (ряд, яма, дар).
20. а, а, м, р, т, т, т, у, у (тут, ура, там).
21. а, а, б, б, к, к, р, у, у (куб, ура, бак).
22. а, а, б, д, о, о, р, х, х (дах, або, хор).
23. в, в, д, е, е, і, і, л, л (віл, іде, лев).

Гра «Відгадай слово»

Обладнання: набір карток із записом букв, слів.

Завдання.

За буквами та за словами, що відрізняються від потрібного лише одним звуком (буквою), відгадати задумане слово.

Хід гри. Ведучий бере картку, називає букви, якими можна записати задумане слово. Потім читає слова, які відрізняються від потрібного першою буквою, другою.

Хто першим відгадає слово, одержує картку. У кого більше карток, той виграв.

Матеріал для гри.

1. м, о, с – лом, сам (сом);
2. і, т, к – піт, кут (кіт);
3. к, а, б – лак, бук (бак);
4. к, у, с – лук, сак (сук);
5. м, о, т – лом, там (том);
6. р, и, м – сир, мур (мир);
7. с, л, а, о – мало, соло (сало);
8. с, д, а – лад, суд (сад);
9. к, с, о, а – роса, каса (коса);
10. р, ж, и – сир, жар(жир).

Гра «З початку і з кінця однаково»

Обладнання: приладдя для письма.

Завдання.

Написати слова, які однаково читаються зліва направо і справа наліво.

Хід гри. Ведучий знайомить із завданням. Виграє той, хто напише найбільше таких слів.

Матеріал для гри. Ага, Ада, Аза, Алла, біб, дід, зараз, корок, еге, тут, ого, око, пуп, Пилип.

Гра «Із слова по букві»

Обладнання: розрізна азбука.

Завдання.

Із букв, якими записується ряд слів, беручи їх у порядку: з першого слова – перша буква, з другого – друга, з третього – третя і т.д., скласти нове слово.

Хід гри. Ведучий читає слова, з яких треба брати по букві, гравці відбирають потрібні букви і складають слово.

Тому, хто першим правильно складе слово, нараховується 3 бала, другим – 2, третім – 1 бал. За помилку знімається 2 бала.

Матеріал для гри. Зима, віз, кір, марка, дрова (зірка); замок, рот, каша, долина, газета (зошит); вода, дуб, голуб, полин, перець, цибуля (вулиця); дід, тиша, рак, кріт, кішка, жасмин, верстат (диктант); дід, лис, мова, коза, віконце (диван); діти, ляда, кит, море, канал (дятел); міст, ліс, коса, жарт, ребро (місто); рік, село, рада, вулик, насос, столик, фіранка (редиска); лак, дим, сім, насос, бідон (лимон); іскра, сніг, вхід, край (іній).

Гра «Звук і буква»

Обладнання: письмове приладдя.

Завдання і хід гри.

Ведучий читає слова, гравці записують їх у три колонки:

1. скільки звуків, стільки й букв;
2. букв більше, ніж звуків;
3. букв менше, ніж звуків.

Гравцеві, який першим правильно виконає завдання, зараховується 15 балів, другому – 14, третьому – 13 і т.д. За кожну помилку знімається 2 бала.

Виграє той, хто здобуде найбільше очок.

Матеріал для гри. Дзвінок, дзеркало, бджола, кукурудза, ім'я, яма, їдять, люди, п'ять, сьогодні, армія, щока, пам'ять, щука, в'язка.

Гра «Ланцюжок»

Обладнання: письмове приладдя.

Завдання і хід гри.

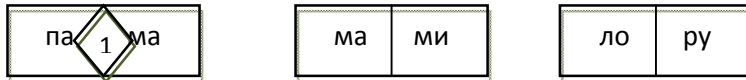
Ведучий називає слово. Гравці записують його і додають інші слова, кожне з яких починається двома звуками, що є останніми в попередньому слові. Наприклад: армія – ялина – наша – шапка ...

Виграє той, хто протягом умовленого часу (3 - 5 хв.) правильно напише найбільше слів.

Гра «Мовне доміно»

Обладнання: Для кожної партії мовного доміно необхідно 28 дерев'яних (пластмасових) пластинок розміром 40 * 20 * 6 мм. Кожна пластинка поперечною лінією ділиться навпіл. Праворуч записується початок слова, а зліва – закінчення іншого слова.

Гра проводиться так, як і звичайне доміно. Чотири гравці беруть по 7 пластинок і грають попарно. Хід розпочинає той, хто має «ходову» пластинку з цифрою «1». Пластинки кладуть по черзі, так, щоб виходило слово в правильній формі, наприклад:



Якщо в гравця немає пластинки, яку можна було б покласти зліва або справа, то він пропускає хід, а робить хід сусід (за годинниковою стрілкою). Гра триває до тих пір, поки один з гравців не покладе свою останню пластинку. Тоді на пластинках, що залишилися в супротивників, підраховується кількість букв. Наступний раз гру починає той, хто виграв (виклав усі свої пластинки), пластинкою за власним вибором.

Можливе й таке закінчення гри: пластинки кладуться так, що далі в жодного з гравців немає чого класти. Отже, хід закрито. Тоді підраховують кількість букв на пластинках, що залишились у всіх гравців. Виграють ті, в кого залишилось менше букв на пластинках; кількість букв на пластинках супротивників додається до виграшу, що вже здобуто. А право розпочати гру дістає той, хто «закрив» хід. Гра закінчується тоді, коли одна з двох пар гравців набере 100 чи трохи більше балів, і, отже, здобуде перемогу.

Для самостійної гри (без учителя, вихователя) дітям слід давати перевірні слова, записані на аркуші паперу, щоб не допускати помилок.

Матеріал для гри (дві партії):

па 1 ма	ма ми	ло ру	ка ха
та не	ро лі	то те	ля со
ва по	ра ву	хо ко	са до
ша лу	на по	ле мо	ре но
га ли	па му	ха ди	на си
ла кі	но ко	за бу	ра са
ни ме	жа во	да ди	тя ля

ка 1 ря	док пра	ця ма	сло сті
на вік	но зо	шит зір	ка гру
ша сли	ва виш	ня кни	га вер
ба ка	вун лі	так пі	лот ліж
ко від	ро ко	ник ра	нок шко
ла сті	лець са	док цу	кор ли
мон зем	ля пе	нал ди	ван стеж

Слова з двох складів

Обладнання: розрізна азбука або письмове приладдя.

Завдання.

Дібрати і скласти (записати) двоскладові слова, які не можна перенести з рядка в рядок.

Хід гри. Ведучий дає завдання, яке виконують гравці самостійно.

За кожне правильно дібране і записане (складене) слово нараховується 1 бал, а за помилку знімається 2 бала.

Контрольний матеріал. Вія, зброя, згряя, Зоя, Іван, Ігор, ізюм, ім'я, Іра, їжа, один, Рая, туя, урок, урюк, шия, юнак, Юра, Юхим, ярок, ящур ...

Слова-сходинки

Обладнання: письмове приладдя.

Завдання.

Дібрати і записати по п'ять слів: у першому – один склад, у другому – два, у третьому – три, в четвертому – чотири, в п'ятому – п'ять.

Хід гри. Завдання виконується самостійно. За кожне правильно записане слово гравцеві зараховується 1 бал. За допущену помилку знімається 2 бала, за некаліграфічне написання – по 1 балу.

Контрольний матеріал. Сад, садок, дерево, морозиво, математика; зуб, око, прапорець, телевізор, фотографія; ліс, зошит, олівець, заголовок, арифметика тощо.

Шаради

Обладнання: письмове приладдя.

Завдання. Скласти слова із складів інших слів, що називає ведучий з вказівкою, який склад (перший, другий чи третій) треба брати з них для утворення нового слова.

Хід гри. Гравці працюють самостійно.

За кожне правильно складене і каліграфічно записане слово зараховується бал. За помилку знімається 2 бала, за некаліграфічне написання – по 1 балу.

Матеріал для гри.

1. 3 перших складів слів. Десять, резеда, вода (дерево); гаї, зелені, табір (газета); диня, тисяча, насип (дитина); батіг, ранок, банка (барабан); мама, лимон, народ (малина); долина, роги, гараж (дорога); маяк, широкий, намір (машина); бегонія, ревінь, залізо (береза); сокіл, роса, камінь (сорока).

2. 3 перших складів першого слова і других складів другого слова. Будинок, моряк (буряк); ірис, синій (іній); пекар, журнал (пенал); гора, народ (город); гава, ранок (ганок); дзвіночок, вінок (дзвінок); хвилина, біля (хвиля); яма, весен (ясен).

3. 3 перших складів двох слів і других складів третього слова. Черга, говорити, новий (черговий); огірок, лічити, гравер (олівець); яма, липа, спина (ялина); кава, череда, баня (качєня).

4. 3 перших складів першого слова, других – другого, третіх – третього. Вухο, калина, спідниця (вулиця); сокіл, торочки, виделка (сорочка).

5. 3 перших складів двох слів і четвертого складу третього слова. Ура, читати, визволитель (учитель).

6. 3 других складів двох слів і третього складу третього слова. Рука, коленкор, господар (календар).

7. 3 других складів трьох слів. Укол, радгосп, коник (колгоспник).

3 букв одного слова

Обладнання: Письмове приладдя.

Завдання.

Із букв одного слова скласти і записати інші слова.

Хід гри. Ведучий з'ясовує завдання, записує на дошці вихідні слова, гравці працюють самостійно.

За кожне складене і правильно записане слово гравцеві нараховується 1 бал. За допущену помилку знімається 2 бала. За некаліграфічне письмо знімається 1 бал.

Матеріал для гри. Братерство (брат, тато, рот, сто, бас ...); жайворонок (жар, ворона, край, нора, кора, рак, ранок ...); ластівка (лава, тік, кава, світ, стіл, ліс, віл, сік, вік, ласка, вістка ...); листоноша (лист, тон, сто, ноша, лин, нота, лис ...); молоток (лото, лом, том, молоко, коло, молот ...); рибалка (риба, балка, бак, рак, лак ...); соловейко (соло, лом, сало, мило, лан, солома, соло, лин, млин, син ...); товариш (тиша, товар, рот, широта, вариш...); тракторист (трактор, рак, рот, тато, кит, так, рис, сир, сито, тирса, сто, три...).

Орфографічна таблиця

Обладнання: аркуш цупкого паперу розміром 40 * 30 см з накресленими 100 клітинками (4 * 2 см). У кожній клітинці написано

порядковий номер і слово з орфограмою. Слова добираються до певних правописних тем. Для першокласників слова з подібними орфограмами слід виділяти шрифтом або кольором.

Для гри потрібні ще кубик довільного розміру (найзручніше сантиметровий) з вибитими цифрами 1, 2, 3, 4, 5, 6 і фішками з картону або цупкого паперу.

Найпростіша фішка – смужка розміром 1 * 2 см, перегнута по середині під кутом 90 градусів з написаним порядковим номером, що означає черговість ходу. За вертикальну частину смужки беруть фішку і переставляють з клітинки в клітинку, фішок потрібно стільки, скільки гравців бере участі у грі.

Хід гри і завдання. На столі кладуть таблицю. Розбирають фішки. Перший номер підкидає над столом кубик, дивитися на верхню горизонтальну грань (скільки «випаде») і ставить фішку в клітинку з таким самим номером. Потім робить ще один хід, переставляючи фішку в найближчу клітинку із словом, що має орфограму на це ж правило.

Приклад ходу гри за таблицею, у 100 клітинках якої вписані слова на правопис буквосполучень **ьо**, **йо** та на правила вживання апострофа.

Перший гравець (з фішкою «1») викинув кубиком наприклад, 2. Він ставить свою фішку у клітинку 2, де написано слово «льон». При цьому читає слово вголос, пригадує правило і відшукує наступне слово на це ж правило. Знаходить його в клітці 6 («льох», написане тим же шрифтом чи кольором) і переставляє в клітинку 6 свою фішку («1»).

Далі кубик бере гравець з фішкою 22». Він «викинув» кубиком, наприклад, 5, ставить свою фішку в клітинку 5 із словом «Йосип». Читає вголос це слово, пояснює правопис його і робить ще один хід своєю фішкою в найближчу клітинку з такою ж орфограмою (9).

Так само грають інші учасники гри (третій, четвертий ...). Після останнього гравця кубик знову бере перший. Він кубиком «викинув», наприклад, 6. Це число гравець додає до порядкового номера клітинки (6), в якій стояла його фішка, і переставляє її у клітинку 12 (6+6=12).

Там написано слово «м'яч». Гравець читає, нагадує правило і знову відшукує найближче слово на це ж правило, робить ще один хід фішкою в клітинку 13.

Гра триває доти, доки хтось із гравців (переможець) не дійде до 100 клітинки або перейде її.

Для довідки під таблицею бажано вміщувати відповідні правила.

Матеріал для гри. (таблиця)

Правила під таблицею.

1. Апостроф ставиться після **б, п, в, м, ф** перед **я, ю, є, ї** при роздільній вимові. Апостроф ставиться після **р** у кінці складу перед **я, ю, є, ї**.

2. Сполучення **йо** пишеться на початку складу.

3. Сполучення **ьо** пишеться в середині і в кінці складу.

1	подвір'я	11	сьогодні	21	льонарка	31	польоту	41	міжгір'я	51	дьоготь	61	льодовик	71	серйозний	81	дев'ятнадцять	91	хатнього
2	льон	12	м'яч	22	торф'яний	32	тім'я	42	його	52	м'яко	62	знайомий	72	Дем'ян	82	раннього	92	Серьожа
3	в'язка	13	в'юн	23	здоров'я	33	йому	43	кольоровий	53	в'юн	63	риб'ячий	73	шістьох	83	байок	93	п'ятирічка
4	п'ять	14	гайок	24	голуб'ятня	34	бульйон	44	сім'я	54	йоржик	64	деньок	74	бар'єр	84	п'ятеро	94	десятьох
5	Йосип	15	Льоня	25	Соловійов	35	Мар'яна	45	п'єса	55	бойовий	65	в'ється	75	дев'ять	85	м'якенький	95	район
6	льох	16	хлоп'я	26	Стьопа	36	цього	46	п'ята	56	льотний	66	підйомний	76	льоновий	86	Воробйов	96	дерев'яний
7	м'ята	17	чотирьох	27	в'язати	37	синього	47	мільйон	57	магір'ю	67	ім'я	77	п'ятнадцять	87	дев'яносто	97	полив'яний
8	м'ясо	18	сусідньому	28	втрех	38	м'який	48	польовий	58	сьомий	68	п'ятий	78	Гайовий	88	Льоля	98	Муравйов
9	йорж	19	полум'я	29	льодяний	39	льодохід	49	бур'ян	59	п'ятниця	69	сльоза	79	б'є	89	солов'ї	99	бадьорий
10	йод	20	майорить	30	льотчик	40	Валер'ян	50	п'ятак	60	дев'ятий	70	пір'їна	80	торішнього	90	дев'ятеро	100	п'ятірка

Наголос
Ненаголошені (е, и).

Де наголос ?

Обладнання: набори карток. У кожний набір входить 15 карток з окремими словами та 3 картки – вказівки. Слова в наборі складаються із 3 груп – по 5 карток - слів з першим, другим і третім наголошеним складом.

Завдання.

Правильно розкласти картки у три колонки (відповідно до карток - вказівок). Гру можна ускладнювати розкладанням карток у кожній колонці за алфавітом.

Хід гри. Гравці одержують набори в конверті і грають самостійно.

Той, хто першим розкладе картки, одержує 20 балів, другий – 19 і т.д. За кожну помилку щодо алфавіту знімається 1 бал, щодо групи – 2.

Матеріал для гри. Картки – вказівки.

Наголошений перший склад

Наголошений другий склад

Наголошений третій склад

Набори карток

1

Галя
Слива
Парта
Клітка
Толя

Весло
Зима
Семен
Сміливий
Пенал

гірок
молоко
санітар
горобець
урожай

2

заєць
чорний
Петрик
ловить
вишня

Борис
горох
Тарас
кишеня
співати

молоток
олівець
помідор
барабан
борона

3

Зіна
груша
просо
жито
гречка

весна
Іван
ведмідь
лоша
зелений

розбудили
кошеня
календар
олівець
понеділок

	4	
морква	Роман	Україна
Київ	коса	робітник
Волга	роса	черговий
поле	червони	закриває
річка	завод	механізм
	5	
школа	Москва	невеличка
Ніна	солоний	соловей
дзвоник	земля	ковалі
ручка	город	журавель
книга	портфель	листопад
	6	
курка	перо	криголам
гуска	коза	арифметика
редька	Сергій	телеграф
Ліда	індик	працьовитий
Диня	верба	фотографія
	7	
дятел	овес	чорнобривці
Павлик	Степан	дев'яносто
іній	пиляти	Батьківщина
мирний	буряк	Володимир
ясен	кавун	тракторист
	8	
сонце	синиця	космонавт
дерево	редиска	написати
велетень	зерно	кілометр
вулиця	загін	мотоцикл
гребля	життя	полуниця
	9	
цегла	димар	абрикос
грудень	щока	світлофор
білий	цибуля	сантиметр
коло	снігур	записати
ходить	Андрій	снігурі
	10	
Лесик	Василь	напиляти
пише	копає	садівник
тихий	ласкавий	сарафан
липа	Дмитро	полохливий
гірка	ячмінь	їжачок

Правильно наголошуй!

Обладнання: дошка або картки із словами.

Завдання. Правильно прочитати слова.

Хід гри. Учасників гри ділять на дві - три групи. Ведучий пише на дошці, або роздає гравцям картки з записаними без знака наголосу словами. Члени групи по черзі вголос зачитують слова. Неправильне наголошення виправляється.

Виграє група, у якої найменше помилок.

Матеріал для гри.

Батьківщина	кропива	предмет
бібліотека	кулінарія	сантиметр
вівця	ланковий	силос
завдання	магазин	столяр
заголовок	обруч	український
заспів	одинадцять	хуртовина
інструмент	ознака	читання
камбала	планер	черговий
кілометр	повстання	чотирнадцять
комбайнер	портфель	шофер

Увага! Для гри слід добирати слова, які вимовляються в даній місцевості неправильно.

Орфографічне лото

Обладнання: 40 карт розміром 8 * 12 см і по 6 фішок – паперових смужок (1 * 5 см) до кожної карти та 60 квадратиків (2 * 2 см) для ведучого. Кожна карта має порядковий номер (від № 1 до № 40). На карті 6 горизонтальних ліній або прямокутників розміром 1 * 6 см, в яких написані цифри (номери слів) та слова з пропущеними орфограмами, правопис яких має закріплюватися за допомогою гри.

Хід гри і завдання. Кожному учаснику гри (їх може бути від 2 до 40) видається одна карта і 6 паперових смужок, у ведучого 60 квадратиків з номерами від № 1 до № 60. Ведучий змішує на столі квадратики, поклавши їх написами вниз, потім бере один квадратик, називає його номер. Гравець, у якого на карті є такий номер, закриває смужкою слово з тим номером, якщо знає, яка орфограма пропущена, пригадує відповідне правописне правило.

Зробивши невелику паузу, ведучий бере другий квадратик, називає його номер, гравці накривають відповідні слова і т.д.

Гравець, який першим закриває всі 6 слів, що є на карті, читає слова з своєї карти, пояснює правопис їх.

За кожну правильну відповідь гравець одержує 2 бала (за шість – дванадцять), за неповну правильну – 1 бал. За помилку знімається 2 бала.

Після підсумків учасники обмінюються картами, і гра повторюється.

Матеріал для гри. Подаємо 240 слів по 40 з буквосполученням **йо,ьо**, з м'яким знаком у кінці слова, в середині, з апострофом та з ненаголошеними **е,и**.

№ 1

1..орж
11 дз..об
21 ведмід.
31 син..ка
41 п..ять
51 гл..бокий

№ 2

2..од
12 пен..ок
22 олен..
32 низ..ко
42 голуб..ятня
52 н..зький

№3

3 ма..оріти
13 син..ого
23 півен.

33 шпил..ка
43 в..яжу
53 п..ляє

№4

4 бо..ові
14 прац..овитий
24 джміл..
34 ред..ка
44 голуб..ячий
54 з..мля

№5

5..осип
15 трет..ого
25 сіл..
35 пен..ки
45 п..ятирічк
55 з..рно

№6

6 бо..ового
16 с..омий
26 кін..
36 пал..ці
46 в..язка
56 л..сток

№7

7 ра..ону
17 ранн..ого
27 віс..
37 стіл..ці
47 м..який
57 п..ро

№8

8 бо..овому
18 т..охкає
28 міл..
38 близ..ко
48 б..є
58 с..стра

№9

9 зна..омому
19 ц..ого
29 лос..
39 пал..ма
49 п..ятниця
59 в..сна

№10

10 ма..орит
20 л..оду
30 карас..
40 бат..ко
50 в..юн
60 ст..бло

№11

1 зна..омі
11 Л..оня
21 стілець..
31 дяд..ко
41 м..яч
51 п..тля

№12

2 ра..они
12 л..он
22 окун..
32 пал..то
42 м..ясо
52 с..ни

№13

3 Сергі..ович
13 л..ох
23 ковал..
33 бул..ка
43 солов..ї
53 ж..тло

№14

4 Солов..ов
14 с..огодні
24 місяць..
34 лял..ка
44 б..ють
54 ц..глина

№15

5 Мурав..ов
15 тр..ох
25 олівець..
35 учител..ка
45 п..ятка
55 м..бляр

№16

б..ому
16 син..ого
26 кравец..
36 вишен..ка
46 здоров..я
56 м..довий

№17

7 ма..орить
17 кол..ору
27 горобец..
37 пшеничен..ка
47 м..ята
57 гр..чаний

№18

8 міль..он
18 чотир..ох
28 журавел..
38 пал..то
48 торф..яний
58 гр..бти

№19

9..ого
19 сусідн..ому
29 лебід..

№20

10 га..ок
20 л..онарка
30 кінець..

39 білен..ке
49 п..єса
59 н..зський

40 старен..ка
50 сім..я
60 тихен..ко

№21

1 бо..овий
11 Ст..опа
21 глянь..

31 тонен..кий
41 п..ятеро
51 в..рховина

№22

2 під..омний
12 втр..ох
22 січен..

32 яблун..ка
42 дев..ятий
52 к..слиця

№23

3 ба..ок
13 Л..оля
23 ден..
33 зірон..ка
43 пар..їна
53 кр..кливий

№24

4 ра..он
14 л..онок
24 березен..
34 брун..ка
44 п..ятий
54 п..сати

№25

5 сер..озна
15 л..дяну
25 стал..
35 кіл..ка
45 бар..єр

№26

6 зна..омий
16 л..отчик
26 квітен..
36 тіл..ки
46 дев..ятеро
55 ст..бло
56 р..бро

№27

7 бул..он
17 пол..овий
27 зробит..
37 зимон..ка
47 п..ятнадцять
57 в..рба

№28

8 чи..ого
18 л..одохід
28 травен..
38 учнівс..кий
48 дев..ять
58 кр..ло

№29

9 зна..омого
19 л..одовий
29 ходит..
39 пісен..ка
49 тім..я
59 з..ма

№30

10..оржик
20 кол..оровий
30 червен..
40 мал..ва
50 дев..ятнадцять
60 ч..сло

№31

1 заво..ований
11 мал..ований
21 любит..
31 м'якен..кий
41 в..ється
51 р..балка

№32

2..оду
12 л..одоріз
22 липен..
32 цегел..ня
42 дев..яносто
52 с..лач

№33

3 чи..ому
 13 д..оготь
 23 заєц..
 33 гладен..ка
 43 в..яз
 53 ч..рговий

№34

4..оржі
 14 л..одостав
 24 серпен..
 34 круглен..ка
 44 матір..ю
 54 в..шневий

№35

5 л..дом
 15 л..отний
 25 шерст..
 35 рівнен..ка
 45 міжгір..я
 55 с..рий

№36

6 сер..озний
 16 ден..ок
 26 вересен..
 36 мален..ка
 46 п..є
 56 в..ликий

№37

7 Вороб..ов
 17 с..огодні
 27 стежит..
 37 пил..но
 47 бур..ян
 57 гр..зун

№38

8 зна..омі
 18 теперішн..ого
 28 жовтен..
 38 сірен..ка
 48 пам..ять
 58 л..сиця

№39

9 сер..озний
 19 бад..орий
 29 учител..
 39 мохнатен..ке
 49 подвір..я
 59 з..лений

№40

10 ма..оріли
 20 ближн..ого
 30 груден..
 40 шкіл..не
 50 обов..язок
 60 в..сокий

ПОДОВЖЕННЯ ПРИГОЛОСНИХ

Довга низка

Обладнання: письмове приладдя.

Завдання. Підібрати і записати якомога більше слів з подовженими приголосними.

Хід гри. Переможцем виходить той, хто за домовлений час правильно запише найбільше слів з подовженими приголосними.

Закінчити слово

Обладнання: таблиця або дошка із записом початку слів з подовженими приголосними.

Матеріал для гри. Жи.., ли.., ми.., ши..., бага.., заня.., поло.., поши.., гі.., зі.., рі.., прова.., безси.., дозві.., вугі.., баді.., вмі.., дої.., знан.., вба.., ката.., писа.., ході.., корі.., копа.., чита.., шука..

Пропущені букви

Обладнання: картки, на яких у клітинках записано перші та три останні букви слів з подовженими приголосними.

Завдання. Вставити пропущені букви (олівцем).

Хід гри. Працюють самостійно. Переможцем вважається той, хто перший правильно поставить потрібні букви.

Матеріал для гри

Ж		Т	Т	Я
Л		Т	Т	Я
М		Т	Т	Я
Ш		Т	Т	Я

(Життя, лиття, миття, шиття)

Б				Л	Л	Я
Д				Л	Л	Я
П				Л	Л	Я
П				Л	Л	Я

(Безсилля, дозвілля, підпілля, провалля)

Г		Л	Л	Я
З		Л	Л	Я
К		Л	Л	Я
Р		Л	Л	Я

(Гілля, зілля, кілля, рілля)

Б				Д	Д	Я
З				Д	Д	Я
П				Д	Д	Я
П				Д	Д	Я

(Безлюддя, знаряддя, погруддя, приладдя)

В			Н	Н	Я
Д			Н	Н	Я
З			Н	Н	Я
П			Н	Н	Я

(Вміння, доїння, знання, прання)

В			Н	Н	Я
К			Н	Н	Я
Н			Н	Н	Я
П			Н	Н	Я

(Водіння, каміння, насіння, питання)

В			Н	Н	Я
К			Н	Н	Я
П			Н	Н	Я
Х			Н	Н	Я

(Вбрання, катання, писання, ходіння)

К			Н	Н	Я
К			Н	Н	Я
Ч			Н	Н	Я
Ш			Н	Н	Я

(Коріння, копання, читання, шукання)

Б			Т	Т	Я
З			Т	Т	Я
П			Т	Т	Я
П			Т	Т	Я

(Багаття, заняття, полоття, пошиття)

АЛФАВІТ

За алфавітом

Обладнання: набори карток із словами, які учні повинні розкласти за алфавітом. Кожний набір складається з 10 карток (розміром 10 * 4 см), на яких написані слова. Всіх наборів 10. Стільки і конвертів, куди вкладаються картки. Всі набори групуються за значенням слів (шкільне приладдя, одяг і взуття, птахи, звірі, овочі, дерева, квіти, машини тощо).

Завдання.

Розкласти картки за алфавітом.

Хід гри. Можуть грати від двох до десяти учнів. Тому, хто перший розклав, записується 10 балів, хто другий – 9 і т.д. За кожну помилку знімається 2 бала.

Матеріал для гри. Набори карток.

№1. Вікно, двері, поріг, стеля, підвіконня, стіна, рама, підлога, квартира, плінтус.

№2. Фартух, блуза, жакет, черевики, сукня, піджак, хустка, шкарпетки, чоботи, валянки.

№3. Жайворонок, зозуля, шпак, перепел, ворона, чайка, ластівка, сокола, качка, голуб.

№4. Картопля, часник, цибуля, помідори, огірок, салат, морква, редиска, буряк, диня.

№5. Груша, липа, ялина, клен, вишня, сосна, береза, дуб, осика, абрикос.

№6. Чорнобривці, резеда, барвінок, конвалія, пролісок, гвоздика, айстра, рожа, троянда, нарцис.

№7. Шосе, вулиця, світлофор, дорога, площа, тротуар, бруківка, асфальт, кювет, перехід.

№8. Лев, заєць, борсук, ведмідь, ховрах, слон, вовк, олень, лисиця, єнот.

№9. Книжка, пенал, щоденник, ручка, олівець, гумка, словник, зошит, альбом, лінійка.

№10. Комбайн, бульдозер, літак, трактор, моторолер, сівалка, вертоліт, мотоцикл, екскаватор, автомобіль.

Увага! Одразу після вивчення теми «Алфавіт» доцільно проводити цю гру, враховуючи в словах лише перші букви, а наприкінці навчального року ускладнювати завдання – враховувати не тільки перші, а й наступні літери; для цього варто взяти набори, в яких було б по кілька слів, що починаються тією самою буквою.

Наприклад, такі набори:

№1. Тарілка, чашка, миска, ложка, виделка, сковорода, ніж, чайник, склянка, каструля.

№2. Костюм, піджак, штани, сарафан, сорочка, спідниця, сукня, капелюх, кашкет, светр.

№3. Жито, овес, пшениця, гречка, просо, ячмінь, горох, вика, чечевиця, сорго.

№4. Корова, кінь, вівця, собака, теля, кобила, лоша, кіт, баран, свиня.

№5. Ясен, верба, слива, бук, яблуня, граб, вільха, тополя, туя, явір.

№6. Дощ, вітер, туман, роса, сніг, град, іній, мороз, завірюха, буря.

№7. Молоток, сокира, рубанок, шерхебель, фуганок, стамеска, долото, свердел, напилок.

№8. Окунь, карась, щука, короп, плітка, лящ, лин, в'юн, сом, в'язь.

№9. Лікар, тракторист, шахтар, доярка, учитель, шофер, комбайнер, будівельник, швець, кравець.

№10. Лимон, апельсин, абрикос, яблуко, груша, айва, слива, виноград, вишня, смородина.

Алфавітна естафета

Обладнання: письмове приладдя.

Хід гри і завдання.

Учасники гри діляться на дві групи, беруть по аркушу паперу і за чергою пишуть букви за алфавітом. Якщо гравець помітить помилку попередника, він закреслює помилково написану букву, пише потрібну (свою не пише) і передає аркуш далі. Останній у ряду учень повертає аркуш першому. Записування триває, доки буде записана остання буква.

Група, що першою виконала завдання, одержує 33 бали, другою – менше настільки, наскільки більше було викреслено букв (у першої 3 викреслення, а в другої – 7; отже, другій записується 29, бо $7 - 3 = 4$; $33 - 4 = 29$). За кожну не помічену гравцем помилку знімається 2 бала. Можна враховувати і каліграфію (на розсуд ведучого).

Алфавітний КВК

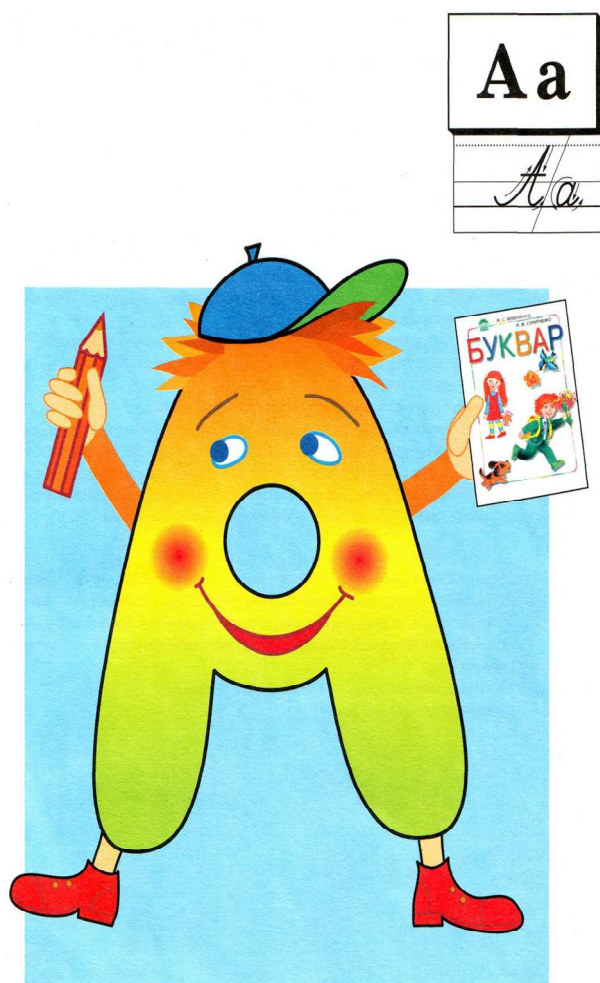
У грі беруть участь дві – три групи. Від кожної групи виходить гравець і називає букви за алфавітом. Якщо трапиться помилка, гравець сідає, замість нього виходить інший гравець з тієї ж групи і продовжує називати букви.

Перемагає група, яка назвала увесь алфавіт найменшим числом представників.

5.2. Ейдетична абетка

Тема «Звук [а], буква "А"»

АЗБУКВАРИК І БУКВА «А»



До Країни Вивчених Букв на уроках читання нас поведе розумний і дотепний, веселий і кмітливий Азбукварик.

Мабуть, ви, діти, хочете дізнатися, чому цього симпатичного хлопчика так незвично звуть – Азбукварик? Перша частина його ім'я – від матусі Азбуки, а друга – від татка Букваря. Ось і вийшло таке незвичне й лагідне – Азбукварик! Він завжди готовий прийти на допомогу, провести вас незнаними дорогами Країни Вивчених Букв. Він пропонуватиме цікаві завдання, розповіді та казки. Але найперше розповість про себе.

– Друзі! Я – Азбукварик. Моє ім'я починається з першої букви алфавіту – «А». Перша вона, мабуть, тому, що вживається в дуже багатьох словах – і на початку, і в середині, і в кінці слів.

Погляньте на сторінки вашого букваря, озирніться навколо – у небі летить авіалайнер, можливо, він прямує до спекотної Африки, де живуть папути, жирафи, черепахи. По дорогах мчать автобуси й автомобілі; цвітуть абрикосові сади, на баштанах досягають соковиті кавуни. А в цирку, високо під куполом, як чарівний, прекрасний птах, виступає акробат; після дощу виблискує всіма кольорами веселка. Ви зауважили? – У кожному реченні є буква «А».

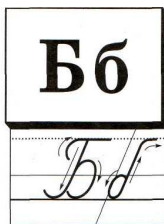
1. Розгляньте Азбукварика, і ви побачите його – завзятого, рішучого, готового до нових відкриттів.

2. Вимовимо перший звук у слові «Азбукварик» – звук[а]. Аби записати, прочитати цей звук, люди позначили його буквою «А». А якщо придивитися до цієї букви, то помітимо, що вона схожа на хлопчика Азбукварика.

3. Які слова, що починаються на букву «А», ви знаєте

4. А які закінчуються на цю букву?

Тема «Звук [б], буква "Б"»
БАНДУРА КОТИКА МАРКА



Був собі котик Марко. Жив він у березовому гаї, у хатинці, що сам збудував. Котик Марко був добрим господарем, тому обрав місцину неподалік берега річечки Бистриці, щоб близьенько було й воду брати, і рибку ловити.

Біля його хатинки завжди було чисто й охайно. Улітку пахощі, настояні на теплому літньому сонечку, створювали такий чудовий аромат, що хотілося вдихнути на повні груди й співати.

До пісень котик Марко був мастак. Особливо він любив співати колискових. Ближче до вечора, коли сонце сідало за обрій, котик брав свою Писану торбину з казками та маленьку Бандуру й ходив від хати до хати, де жили маленькі хлопчики та дівчатка. Кому казочку розкаже, кому колискову заспіває. У Писаній торбі були й оповідки про його друзів: котика Васька, песика

Бровка. Діти дуже любили слухати такі оповідки. Котик примружував очі й починав розповідати, а знав він тих оповідок безліч.

Потім він брав у свої лапки Бандуру й починав наспівувати колискову. Марко легенько перебирав кігтиками струни, і Бандура ніжно підспівувала йому. Вона ставала в нагоді й тоді, коли діти не хотіли лягати в ліжечко. Від котикової пісеньки їхні оченята заплющувалися, прикривалися пухнастими війками й малята засинали.

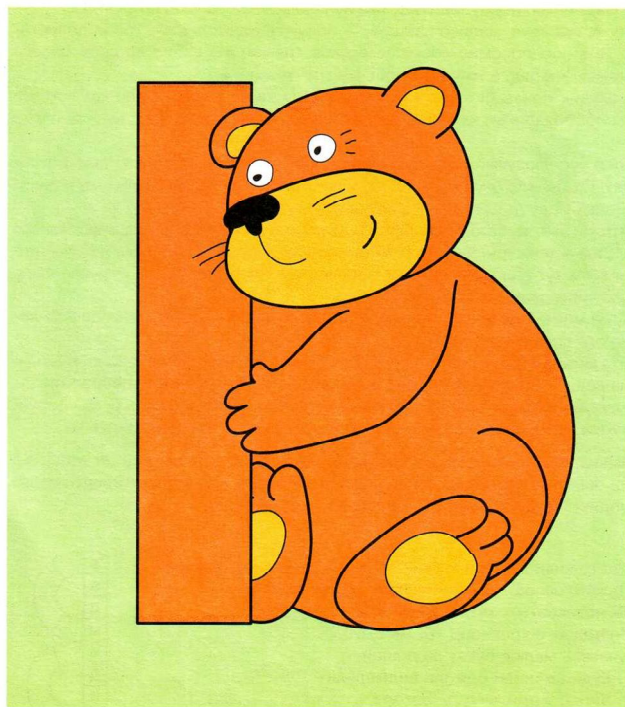
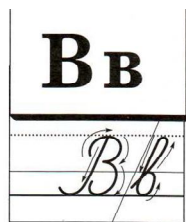
Сьогодні старовинний український музичний інструмент – бандура – стане в нагоді й нам.

Розглянемо його уважно. Художник намалював бандуру так, що вона дуже подібна до другої букви нашої абетки – «Б». Погляньте, якими гарними стрічками прикрашений музичний інструмент!

Вимовимо ще раз слово «бандура». Виділимо перший звук [б]. Цей звук позначається буквою «Б», що нагадує нам Бандуру котика Марка.

1. Де жив котик Марко? Які дерева там росли? Яка річечка була неподалік?
2. Який музичний інструмент брав із собою котик Марко?
3. Які слова з буквою «Б» ви знаєте?

Тема «Звук [в], буква "В"»
ВЕДМЕДИК МИШКО ТА ЙОГО ЗНАХІДКА



Одного сонячного ранку, після того як мама-ведмедиця провела його до Великої галявини, Мишко звернув зі звичної стежки до школи й почвалав у гущавину лісу. Тут ведмедик ще ніколи не бував – усе було нове й незвичне. Він із цікавістю розглядав незнайому йому місцину, тому думки про школу його вже не турбували. Ведмедик, пробираючись через зарості терену, ожини, якихось інших чагарників, розбудив сову, яка лупала своїми банькатими очима. «Ой, я, напевне, далеко зайшов, – подумав ведмедик. Треба повертатися». Та в носі приємно лоскотав аромат гречки, що вабив до себе малого відкривача. Уперше в житті він побачив гречане

поле. Ведмедик почав бігати по білому килиму квітів гречки і раптом помітив перед собою маленькі хатинки. Здавалося, хатки як хатки, та від них так пахло медом!.. Тепер усе зрозуміло! Ось тут, зовсім поруч, – найулюбленіша смакота! їж досхочу! От бачила б мама, який він у неї молодець – справжній скарб знайшов! Запах меду додав йому сміливості.

Раптом одна із бджіл сіла йому на вушко й боляче вжалила непроханого гостя. Ведмедик скрикнув, на очах виступили сльози, та плакати не було перед ким. Аж тут над головою вже зібрався рій таких комах, дві сіли на носик, і Мишко кинувся навтьоки.

Удома мама-ведмедиха приклала петрушку до носа та вушок і повчала неслухняного синочка:

– Не можна прогулювати школу. Ось бачиш, до чого це призвело. А ще, – додала вона, – якщо чогось хочеш, потрібно ввічливо й чемно попросити.

Ведмедик вирішив вибачитися перед бджолами за те, що ледь було не зруйнував їхній вулик. А заодно ввічливо попросити меду, хоч лапку вмочити... (Можна, щоб розповідь вів сам ведмедик-іграшка, присутній на

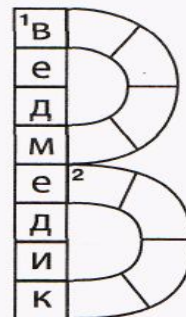
уроці, від першої особи. А після закінчення розповіді вчитель пропонує вимовити слова «ведмедик», «вушка», «вулик», «великий», «ввічливий»).

1. Хто головний герой казки? Чому його вжалила бджола?

2. Назвіть слова, які починаються на букву «В».

3. Як називається хатка, у якій живуть бджоли?

4. Розгадайте кросворд «ВЕДМЕДИК» (учитель малює букву на дошці).

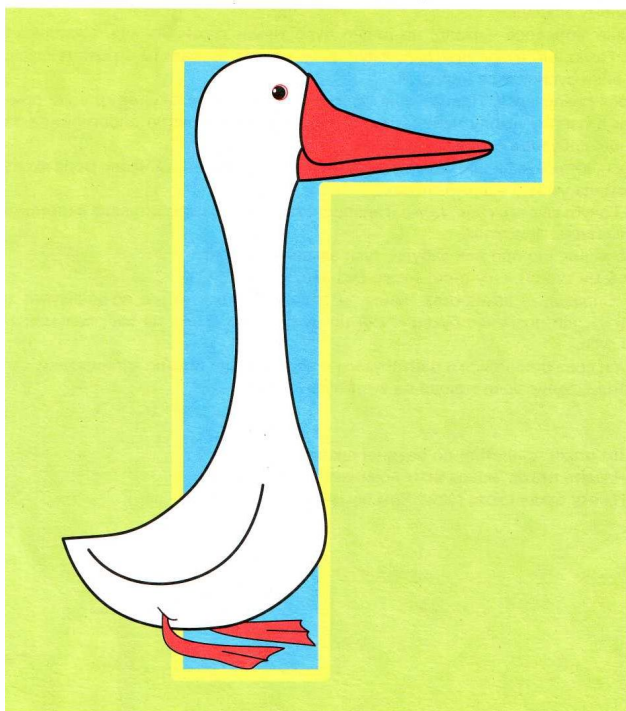
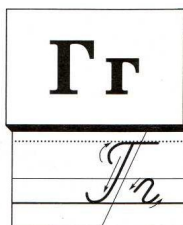


1. Куди вжалили бджоли ведмедика?

2. Хатка, у якій живуть бджоли.

Тема «Звук [г], буква "Г"»

ГУСИ В ОЗЕРНІЙ ШКОЛІ



Якось учителька Чапля запросила все болотяне птаство до Малого озера на навчання.

Охочих зібралося чимало: на відкриття озерної школи прибула сила-си-ленна птахів з усіх усюд.

Узявши на себе роль директора, Лелека поважним кроком обійшов озеро, закликаючи галасливих учнів-птахів дотримувати правил поведінки в навчальному закладі.

Учнів зібралося чимало, не видно було тільки гусей. Аж ось з'явилися і вони. Гамір, що лунав довкола, завадив їм вчасно потрапити до свого класу, тому вони зупинилися неподалік.

Урок розпочався. Пернаті учні уважно слухали вчительку. Адже вони прилетіли в озерну школу набиратися знань і тому

з цікавістю спостерігали за тим, що відбувається біля дошки.

Гуси, витягнувши шиї, теж дослухалися до слів учительки Чаплі. Вона якраз знайомила учнів з іншими птахами.

– Голуб, глухар, грак, галка, гайворон, гагара... – перечитувала вчителька

Чапля список присутніх.

Почувши, що про них забули, гуси захвилювалися:

— А ми гус-си, г-гу-с-си! Як же без нас?

— Справді. — зауважила Чапля, — назви багатьох птахів починаються зі звука «г», що позначає буква «Г». А ця буква дуже схожа на вас, вельмишановні гуси.

Гуси враз опинилися в центрі уваги й від цього ще більше запишалися, загелготіли, задираючи голови на витягнутих шиях.

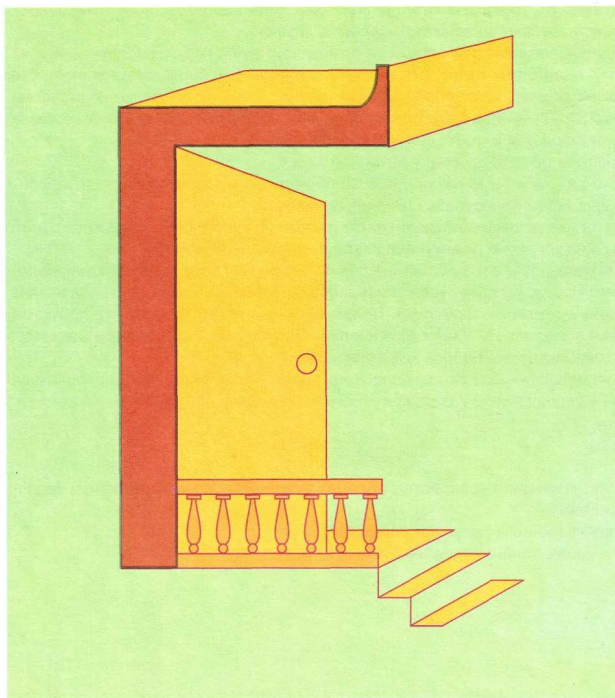
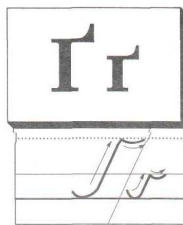
1. Які птахи прилетіли до озерної школи найпізніше?

2. Назвіть птахів, назви яких починаються з букви «Г».

3. На яку букву схожі гуси? Чим саме?

Тема «Звук [Г], буква "Г"»

НА ГАНКУ



Стояв спекотний літній день. Над барвистим квітником весело кружляли метелики, бджоли, гедзики, бабки.

— Ж-ж-арко! — важко гудів гедзик.

— Дуж-же, дуж-же жарко! — погоджувалися бджілки.

— Так-так... так! — тоненько потріскуючи, підтакували блискокрилі бабки.

— Подруж-ж-женьки, — звернулася до всіх бджілка Майя, — є гарна нагода побенкетувати. Цими днями я святкую свій день народження. А тому запрошую всіх друж-жно здійснити подорож-ж зі мною.

Усі знялися і полетіли слідом за бджілкою. Летіли недовго. Зупинилися на гарному, привітному ганку. Тут, на столі, застеленому білою скатертиною, був справжній бенкет: мед, солодкий чай, печиво і — найголовніше — агуросове варення! Приємний затінок ганку порадував навіть метеликів. Вони разом із бабками відразу ж випили солодкого чаю.

Бджілкам припав до смаку янтарний мед.

Дуже раділа й сама іменинниця. Вона порхала навколо своїх подруг, припрошуючи їх ще поласувати смачним печивом...

Святкування закінчилося веселим танком комашиного товариства. А ті, у свою чергу, гречно подякували газдині за солодкий прийом.

Наступного дня всі захотіли ще раз побувати на ганку, пригоститися солодощами. Проте, на жаль, усе кудись зникло. Натомість на столі стояла ваза із запашними стиглими фруктами. Поласувати медовими грушами та яблуками комашки зліталися ще кілька днів поспіль. Відтоді ганок став місцем, де комашине товариство збиралося «на посиденьки».

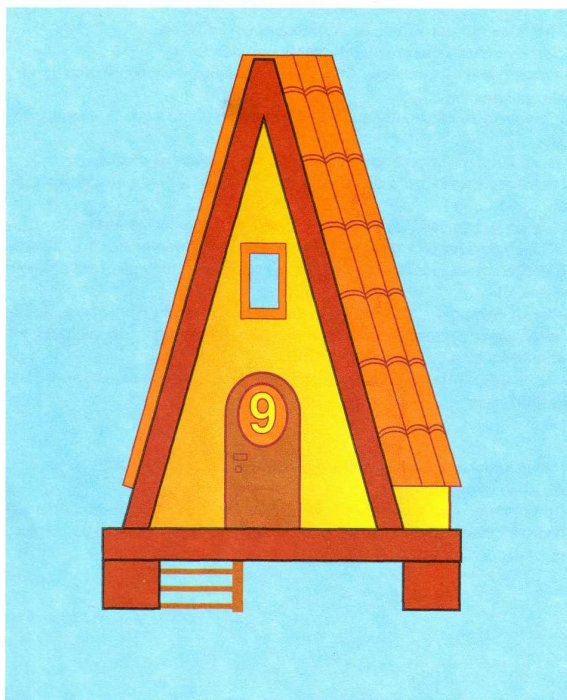
А першокласникам ганок допоможе запам'ятати букву «Г», що позначає звук [г] у словах ганок, газда, гедзь, гречний. Адже в цієї букви, як і в ганочка, є дашок.

1 Куди комашине товариство полетіло святкувати день народження бджілки Майї?

2 Яким варенням ласували комахи?

3. Які слова починаються на букву «Г»? Назвіть їх

Тема «Звук [д], буква "Д"» НА ГОСТИНУ ДО БУКВИ «Д»



Пізно ввечері, коли вже всі спали й у кімнаті було тихо, я взяла до рук книжку, розкрила її і з превеликим подивом помітила, що на сторінці з'явився... Азбукварик. Здивування було настільки велике, що в мене перехопило подих. Він помітив це і ввічливо запитав:

— Це ви підете завтра до діток першого класу?

— Я, – відповідаю.

— Якщо я правильно поінформований, то ви вивчатимете завтра нову букву «Д».

(Хто й коли повідомив про це Азбукварика, я не знала).

— Так, – відповіла я, ствердно кивнувши головою.

— Отже, буква «Д» передає найщиріші побажання і запрошує всіх дітей у гості на свої іменини.

— Дякуємо... Дякуємо, але вибач, Азбукваріку, ми не знаємо, де живе іменинниця.

— Вона живе в чепурній затишній оселі, яка називається «дім».

— Зачекай, у кожного з нас є свій дім. І в домі цьому є дах, двері, димар...

— Гаразд, – відповів Азбукварик, – точнісінько такий дім має і буква «Д» – вона й збудувала його схожим на себе. Дім цей за номером дев'ять. У дворі, де він побудований, ростуть дерева. Щоб усі знали – тут живе така потрібна всім буква «Д».

— Так, Азбукварику, якби не було цієї літери, не було б «дверей», а про сто «вері», «дах» перетворився б на «ах», «двір» – на «вір», тоді уявляєш, яка нісенітниця вийшла б? Важко й описати.

— Звичайно. Отож чекаємо завтра дітей у гості до іменинниці, – сказав Азбукварик і зник.

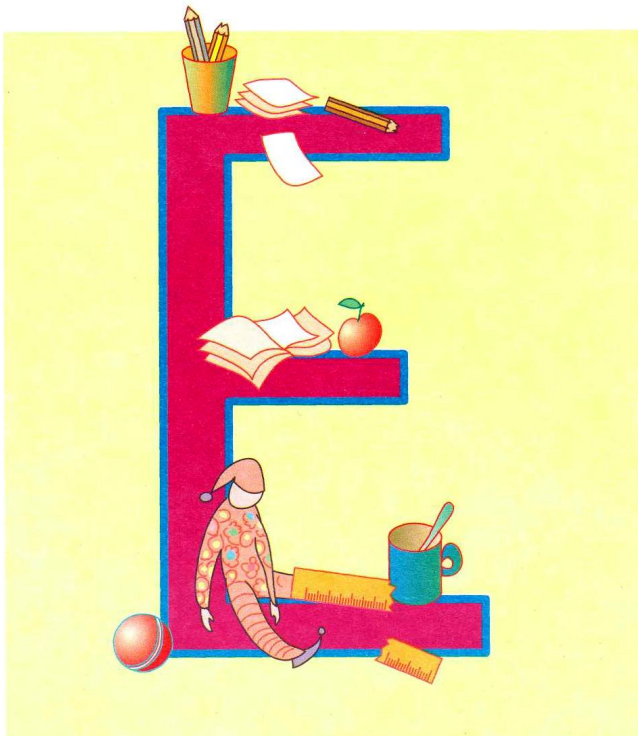
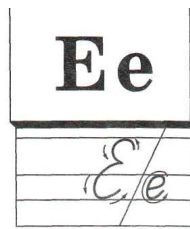
1. На чії іменини запросив усіх учнів Азбукварик?

2. Де живе буква «Д»?

3. Приготуйтеся до свята. Іменинниці буде приємно, якщо ви пригадаєте слова з буквою «Д» і скажете, де ми чуємо цей звук (на початку, у середині чи наприкінці слова).

Тема «Звук [є], буква "Е"»

ЕТАЖЕРКА ШКОЛЯРА НЕЗНАЙКА



Як і в кожного школяра, у Незнайка було своє робоче місце: стіл, настільна лампа і в куточку – етажерка. Однак етажеркою це звалище пошматованих зошитів, пошарпаних книжок, поламаних ручок та олівців, зліпків пластиліну назвати було важко. Усі ці речі дивились одна на одну з жалем, смутком і співчуттям.

Однієї ночі, коли Незнайко міцно заснув, хтось із них не витримав і, важко зітхнувши, промовив:

— Друзі! Скільки таке може тривати?

— У мене вже більше немає сил, – відгукнулася Зламана Лінійка.

— А мої аркуші вже так закрутилися та постаріли, що дожити мені

до на ступного року, мабуть, не доведеться, – прошепотіла Книжка Дитячих Казок. – Потрібно діяти... Утечімо від нього, а там уже будь що буде... Може, хоч згадає, що були такі.

– Е-е! Тим його не злякаєш. Він тільки цього й чекає, – промовила Етажерка. – Щоразу, коли він підходить до мене, я прошу: поскладай, прибери, підклей, та де-е там! А навчання! Сьогодні з письма знову схопив двійку, бо наробив помилок. І то яких... У словах «село», «лелеки» знову не написав «мою» букву «Е». Ну як її не запам'ятаєш? Вона ж схожа на мене, Етажерку.

(Діти вимовляють слово «етажерка», виділяють перший звук, що позначається буквою «Е», схожою на етажерку).

1. Чи можна почути таку розмову речей у вашій кімнаті?
2. Пригадайте слова з буквою «Е». Хто більше?
3. Розгадайте кросворд, слова в якому – це відгадки на загадки.

1. От так дім – одне вікно.

Кожен день в вікні кіно.

(Екран)

2. Летить – дзижчить,
Впаде – повзе і землю гризе.

(Жук)

3. Коли хочеш ти читати,
То мене повинен знати.
А коли мене не знаєш,
То нічого не вгадаєш.

(Абетка)

4. Багато полицок чарівних я маю,
Усе, що ти любиш, на них я тримаю

(Етажерка)

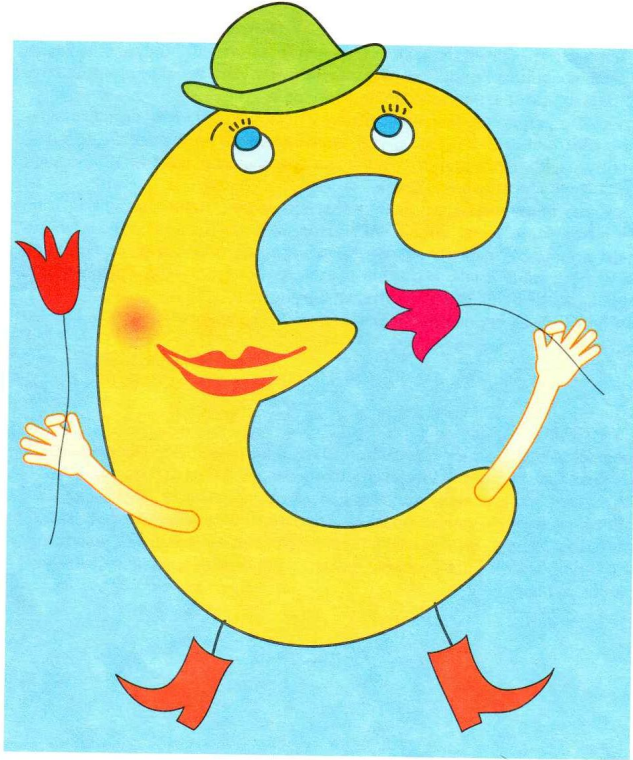
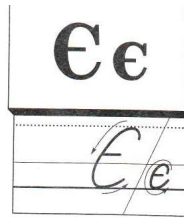
Тема «Буква "Є"»

ДОБРА ФЕЯ – БУКВА «Є»

У прекрасному південному місті Євпаторія на березі Чорного моря живуть маленькі братик і сестричка – Євген і Єва. Ось вони прислали нам листа – про себе, про своє місто і... про букву «Є». Чому саме про неї? – Дуже просто: ви ж зауважили, що й назва міста, й імена дітей починаються з цієї букви.

«Євпаторія – місто чарівне, це місто-казка, – пишуть Єва та Євген. – На березі моря стоять світлі, прекрасні будинки – санаторії. Живуть там чарівники з теплим серцем і добрими руками. До них з усієї України приїжджають діти, щоб вилікуватися, набратися сил і здоров'я.

І буква «Є» дуже допомагає чарівникам, у неї є секрет: вона, як чарівна паличка. Не вірите? Кажете – такі круглі чарівні палички не бувають?.. Ще й як бувають! Буква «Є» дуже щедра – вона все для всіх має. Щоб не попросили, її чарівний язичок відповідає: «Є-є-є...».



Ми з Євою точно знаємо, що «Є» – це добра фея. Коли нам важко, коли щось не виходить – чи то задача, чи вправа, чи стрибки на уроці фізкультури, – нам допомагає фея «Є». Варто зосередитися й кілька разів про себе вимовити: «Є в мене сили, є в мене розум, є терпець!» – як справи йдуть веселіше, і врешті-решт усе виходить якнайкраще.

Отже, любі друзі, спробуйте й ви – кличте на допомогу букву «Є», і успіхи не забаряться!

З любов'ю з Євпаторії

Єва та Євген»

1. Хлопчик Єгорко ще не ходить до школи й не знає букв. Послухайте ще раз лист Єви та Євгена і підкажіть Єгоркові, які слова мають

букву «є». (Євпаторія, всієї, є, має, відповідає, знаємо, допомагає, позначає).

2. Погляньте навколо себе і розкажіть про те, що саме зараз робить ваш друг – однокласник. Чи є у вашій розповіді слова з буквою «є», наприклад такі: «має», «відповідає», «знає», «читає», «допомагає», «співає», «малює», «радіє» та інші?

Тема «Звук [ж], буква "Ж"»

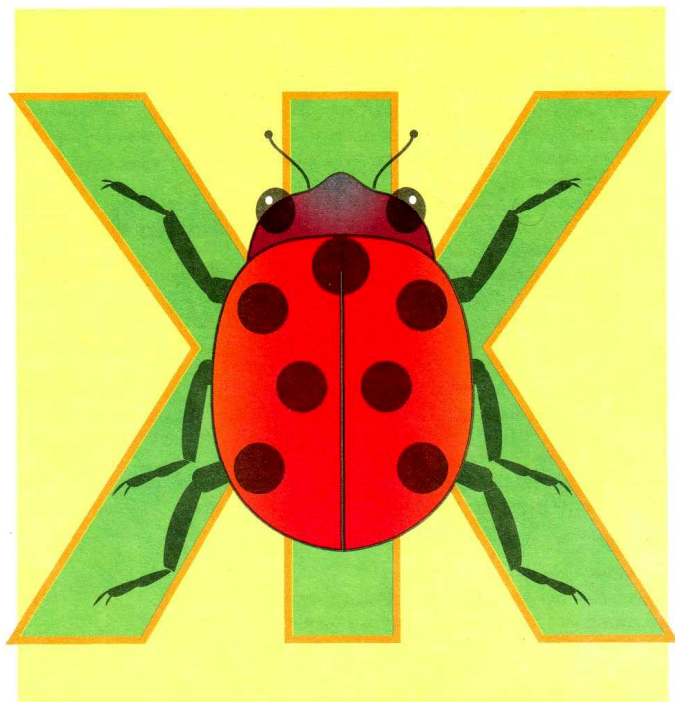
ПРО ЩИРУ ДРУЖБУ ЖУЧКА СОНЕЧКА ТА МАЛЕНЬКОЇ ДОБРОЇ ДІВЧИНКИ

У щілині старої рами жив жучок Сонечко. Він мав червонуваті крильця з чорненькими цяточками. Жучок жив самотньо. А коли в його маленьку комірчину зранку заглядало сонечко, він вибігав на вулицю, уможувався зручненько й грівся.

Одного разу, уже зібравшись іти до своєї комірчини, жучок побачив перепону. Він зупинився, розглядаючи її. Щоб подолати цю перешкоду, виліз на пальчик, який простягнула маленька дівчинка Женя. Враз жучок Сонечко зіщулився, присів, аби не впасти, бо відчув, як він летить, сидячи на тому ж пальчику. Це було так захопливо!!! Та за мить політ

Жж

Ж ж



припинився і жучок побачив, як його розглядають допитливі оченята маленької дівчинки.

Відтоді почалася щира дружба жучка Сонечка та маленької дівчинки Жені. Він любив бігати по її пальчиках, перелітати з одного на інший і дуже радів, коли його нова знайома всміхалася. Жучок перестав її боятись і дуже тішився з їхньої дружи.

Щоранку Женья відчиняла віконечко й чекала, доки з-під рами з'явиться її новий друг. Жучок швиденько вилазив, і починалася гра. Так вони бавилися все літо, і їм ніколи не було сумно разом.

Настала осінь. Жучок став не таким жвавим, але

все одно вилазив поніжитися під промінчиками сонця, що з'являлося все рідше й рідше.

Готуючись до зимових холодів, дівчинка разом із бабусею витирала шибки та рами, утеплювала вікна. Із щілини виліз сонний, якийсь неповороткий і млявий жучок.

– Та це ж жучок Сонечко! – вигукнула Женья.

Дівчинка застелила білою ватою міжвіконня. У куточку зробила заглибину й опустила в м'яку перину свого друга, аби напровесні він знову став провісником радості й тепла.

Після знайомства з жучком Женья запам'ятала ще одну нову букву – «Ж», що позначає звук [ж]. Бо ця буква так нагадувала її друга – жучка.

1. Хто жив у щілині старої рами?
2. Як звали дівчинку, подругу жучка Сонечка?
3. Пригадайте слова, які ви знаєте з буквою «Ж». Назвіть їх.

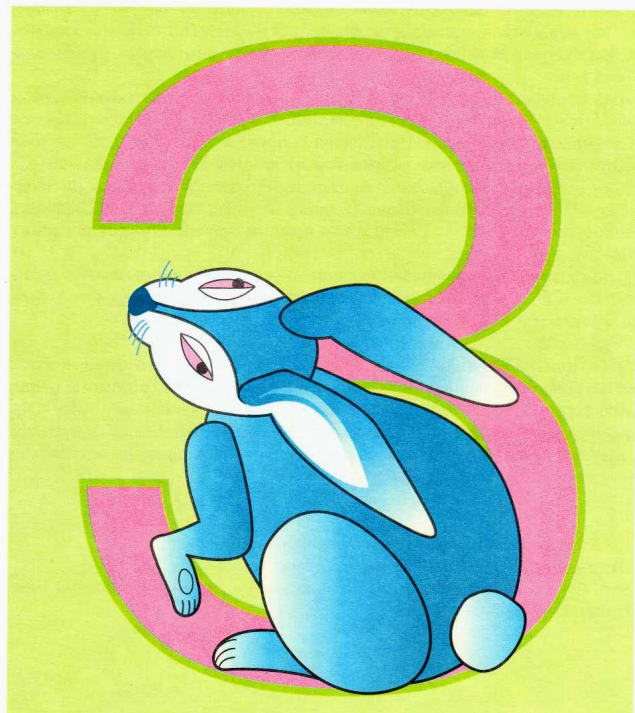
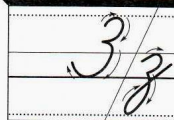
Тема «Звук [з], буква "З"»

ПРО ЗАЙЧИКА-СТРИБАЙЧИКА,

ХИТРУ ЛИСИЧКУ ТА ЯСКРАВУ ЗІРОНЬКУ

Зустрілись якось у зеленому гаї маленький Зайчик-стрибайчик і Лисичка-хитруня. Ось Лисичка до нього й каже:

Зз



– Здоровенький був, Зайчику! Ой, маленький, який же ти гарненький! – і все так улесливо, тоненьким голоском. – А шубка яка: м'якенька, тепленька...

«З якого це дива Лисичка так мене хвалить? – подумав Зайчик. – У самої ж шубка теж дуже гарна, ще, мабуть, краща, ніж у мене. Проте ж мою хвалить, отже, подобається їй. За такі солодкі слова й подякувати варто. Треба подарувати їй квіти».

Якраз неподалік, біля земляної хатинки крота, росли надзвичайно гарні квіточки. Ось їх Зайчик і надумав подарувати Лисичці. Та раптом у високій траві він побачив... Зіроньку. Вона впала із зоряного неба,

мабуть, ще вночі, закотилася в траву й уже майже зовсім згасла. Зайчик-стрибайчик був настільки вражений несподіваною знахідкою, що зовсім забув про Лисичку-хитруню. Маленький вуханчик узяв Зіроньку в лапки, підняв, зачарований її неземним сяйвом. А Лисичка саме хотіла вхопити Зайчика і приготувалася до стрибка...

Зіронька, зрадівши несподіваному визволенню з трав'яного полону, засяяла яскраво й сліпучо... Лисичка, засліплена Зіронькою, примружилася, прикрила очі лапками й відступила назад.

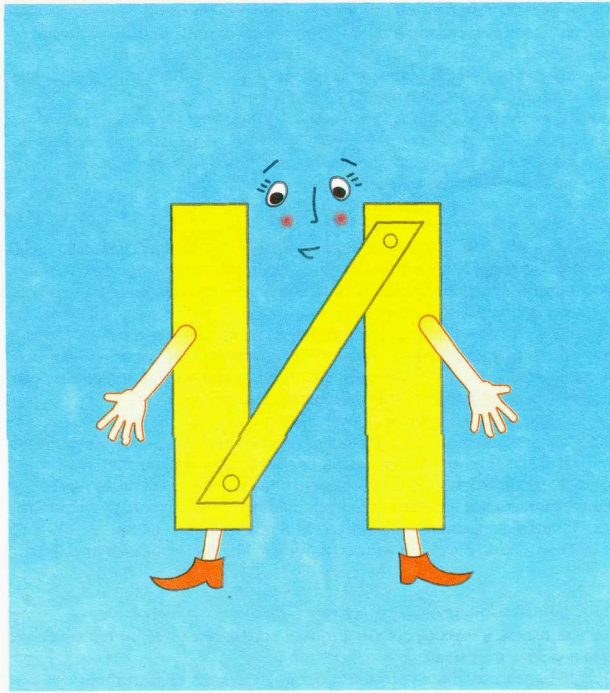
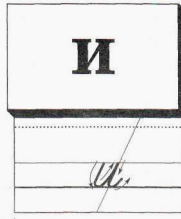
А Зайчик простягнув маленьку сліпучу Зіроньку хитрій Лисичці... Він усміхався, здається, навіть трішки зашарівся, проте очі його сяяли добром і радістю. Дещо знітившись, опустив Зайчик вухка й став схожим на першу букву свого імені, а також слова «зіронька», що позначає звук [з], букву «З».

Лисичка тримала Зіроньку, усміхалася Зайчикові й уже зовсім забула про свої недобрі наміри. Так разом вони й попрямували показати незвичайну знахідку іншим звірятам.

1. Кого зустріла Лисичка-хитруня в зеленому гаї?
2. Що знайшов у траві Зайчик-стрибайчик?
3. Якої букви не вистачає в словах «..айчик», «..іронька», «..елений гай», «..нахідка»?

Тема «Звук [и], буква "И"»

Про працювиту букву «И»



Давним-давно блукали світом кружечки та палички. Зустрічаючись, вони об'єднувалися в букви і відтак оселялися в казковому місті, яким володіла прекрасна цариця на ім'я Грамота. Якось могутня володарка зауважила, що букв у місті стало багато і живуть вони в безладі, не маючи ані правил, ані законів. Тому й жодного слова скласти не могли.

Ось і вирішила Грамота створити окреме місто, де букви жили б за правилами, складались у склади й слова. Оселилися букви в охайному будинку з вивіскою «Каса для букв», із затишними кімнатками-кишеньками.

Скликала якось цариця буква, щоб створити з них Азбуку, тобто дати кожній ім'я, розселити їх у Касі в певній

послідовності.

Букви дуже хвилювалися, адже в кожній з них були іменини. Зустріч уже добігала кінця, коли до Каси забігли дві палички, збиті навкоси планочкою. Вони так поспішали, що аж захекались і від хвилювання почали икати.

- Ич, як! – здивувалася Грамота.
- И... и... и, – тільки й чулося від паличок.
- Хто ви? Хотите бути буквою?
- Так. Але ми... ми... хотіли всім друзям-буквам зробити сюрприз – підмести, помити кишеньки, поставити квіти... Почали навіть майструвати вішалки... Але раптом згадали, що Ваша Величність кликала нас на зустріч... І ось запізнилися, пробачте, будь ласка.

– Ну що ж... У нас насправді немає букви «И». Але запам'ятайте: дисципліну порушувати не можна в жодному разі. Уявіть лишень, що потрібно написати слово, а ви забули про це й запізнилися... Отож я все-таки покараю вас: слів ви не починатимете, роботи й так вам вистачить...

- Ит!.. – розгублено вигукнула буква «И».

У Касі запала тиша.. Усім було жаль працювиту, але недисципліновану подругу. «И» так засумувала, що сувора Грамота змилювалася:

– Утім, іноді ти, буква «И», починатимеш слова, але їх буде лише п'ять. Позволяю слово **гикавка** вимовляти іноді як **икавка**, слово гикати – як **икати**, слово **гикання** – як **икання**, слово **ет** – як **ит**, слово **ач**, слово **ач** – як **ич**.

Так дві збиті палички стали називати буквою «И», що позначає звук [и].

1. Чому буква «И» не починає слів?
2. Назвіть слова, у яких буква «И» стоїть у середині слова. Чи багато таких слів в українській мові?
3. Які три слова дозволила починати букві «И» сувора Грамота?

СЛОВО

Хто? Що?

Обладнання: письмове приладдя.

Хід гри і завдання.

Гравці одночасно починають і пишуть протягом умовленого часу (5 – 10 хв.) слова, що відповідають на питання **що?** (назви предметів у класній кімнаті або назви меблів чи одягу, посуду тощо). Таке ж завдання дається і на слова, що відповідають на питання **хто?**

Скільки слів запише гравець – стільки отримає балів. Знімається по два бала за кожну допущену помилку.

Який? Яка? Яке?

Обладнання: письмове приладдя.

Хід гри і завдання.

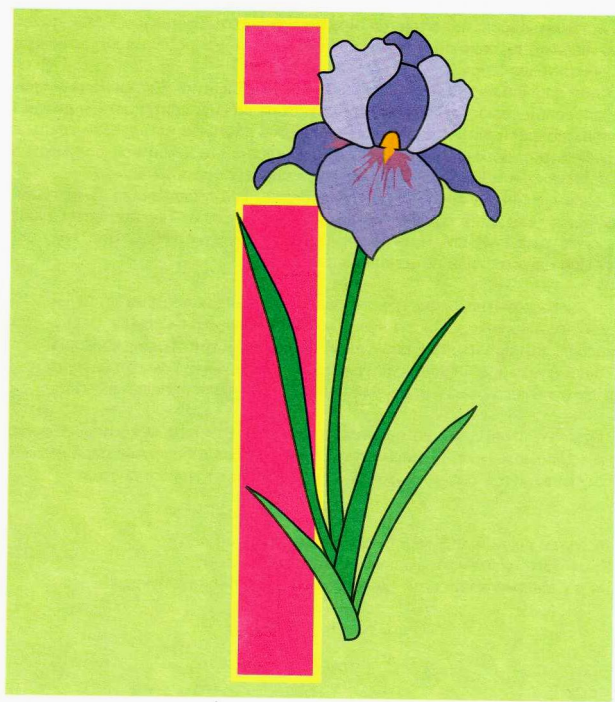
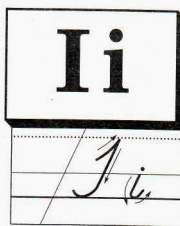
Ведучий називає слово, яке відповідає на питання хто? або що? Гравці записують і добирають до нього та записують слова, які є назвами ознак та відповідають на питання який? яка? яке?

Наприклад: дуб старий, високий, гіллястий, товстий, зелений

Тема «Звук [і], буква "І"»

ІРИСИ

Земля прокидалася після зимового сну, і маленька Іруся вийшла на подвір'я зустрічати весну та погрітися в променях ласкавого сонечка. У квітнику вже розтанув сніг, і поблизу низенького парканчика із землі пробивалися блідо-зелені гостренькі плескаті смужечки. Іруся розглядала їх і дивувалася, як ці маленькі рослини не бояться холоду й уперто пробиваються з-під землі.



Дівчинка Іруся почала щодня приходити до своїх квіточок, поливала їх. Від мами вона дізналася, що в народі ці квіти називають півниками. «Мабуть, за те, що півники, як справжні горласті птахи, будять усі рослини від зимового сну», – міркувала Іруся.

Згодом зацвіли перші квіти. Дівчинка милувалася ними. Квітки мали яскраве забарвлення пелюсток і ніжний аромат. Вона почала приглядатися до них і помітила, що іриси дійсно схожі на півників. Їхні листочки нагадували крильця та хвостики цих домашніх птахів. Ірусі здавалося, що іриси все розуміють і вміють розмовляти. І ось одного разу

квіти справді промовили:

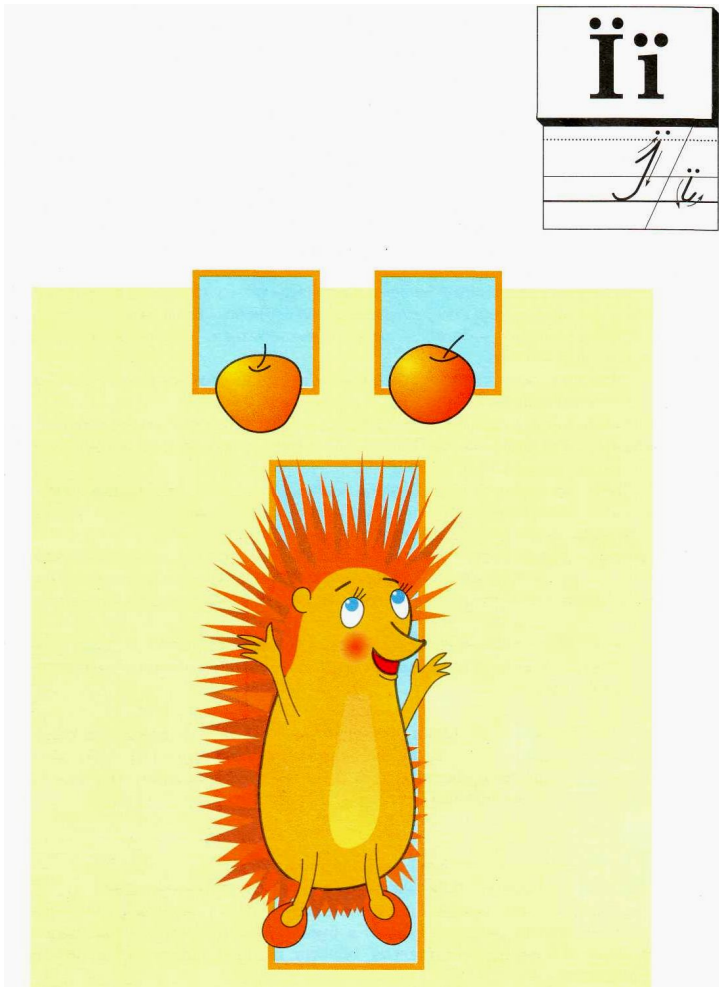
–Люба дівчинко, у тебе добре, чуйне серце. Ти доглядаєш за нами, піклуєшся. А ім'я твоє дуже подібне на наше: Іруся – Іриси. Так-так, друга наша назва саме така – іриси, що грецькою мовою означає «веселка». Чому веселка? Про це розповідає стародавня легенда.

Якогось світлого травневого ранку нахилилася веселка до річки, щоб води напиться. Аж тут чує – соловейко на калині співає. Заслухалася, замріялася, та й незчулась, як загубила трохи своїх кольорів. Упали ті кольори на землю і перетворилися на квіти. Тому-то веселка в травні завжди над квітниками повисає – півників-ірисів вишукує.

– Ось так, Іруся... Ми заговорили з тобою, бо ти нам дуже подобаєшся. А ще ми допоможемо тобі запам'ятати букву «І». Вона позначає перший звук у твоєму імені, а ще трішечки схожа на нас, така ж струнка й висока!

1. Як звали дівчинку? З якої букви починається це ім'я?
2. Чому квіти називають півниками? А чому ірисами?
3. Чи є у вашому класі діти, імена яких починаються на букву «І»?

Тема «Звук [йі], буква "Ї"» НА ГОСТИНІ В ЇЖАЧКА



Під корінням старого пеньочка притулилася хатка Їжачка. Він завжди багато працював, стежив, за порядком у домі, був дбайливим господарем і добрим сусідом. Та сьогодні для нього був особливий день – день народження! Ще із самого ранку Їжачок заклопотано бігав, скликаючи друзів на гостину. Враховуючи вподобання та смаки гостей, Їжачок завчасно зробив запаси всілякої смакоти...

Першою прибігла сусідка Білочка. Як завжди метка та жвава, вона привітала їжачка і подарувала йому кілька соснових голочок. Вона любила пожартувати: «Літа минають, – каже, – то якщо знадобиться – заміниш свої старі голочки на нові соснові».

Не спізнився на гостину й Кабан. Він аж із сусіднього лісу приніс Їжачкові дуже смачні корінчики – щоби друг поласував.

Зайчик також пристрибав вчасно. Він урочисто виголосив вітальну промову і вручив... відерце молочка. Їжачок давно вже не пив молока, а тому дуже зрадів такому подарункові.

Лисичка, яка прибігла відразу після Зайчика, привітала іменинника солодкими, улесливими словами й у подарунок принесла чимало пір'я – річ потрібну, коли на зиму спати вкладаєшся.

Їжачок запросив гостей до столу-пеньочка. Білочка ласувала горішками, Кабан – смакував бурячками, Зайчик гриз морквочку. Була задоволена й Лисичка, бо мала велике горнятко молока. Вона й не сподівалася на такий делікатес.

Після частування залунала гарна мелодія. Це лісовий музика – Коник – вітав іменинника. Усі танцювали, веселилися, доки не потопилися й не заснули просто на галявині.

А Їжачок не заснув, він (доки гості відпочивають) завітав до нашого класу, аби допомогти запам'ятати букву «Ї», що позначає два звуки [йі].

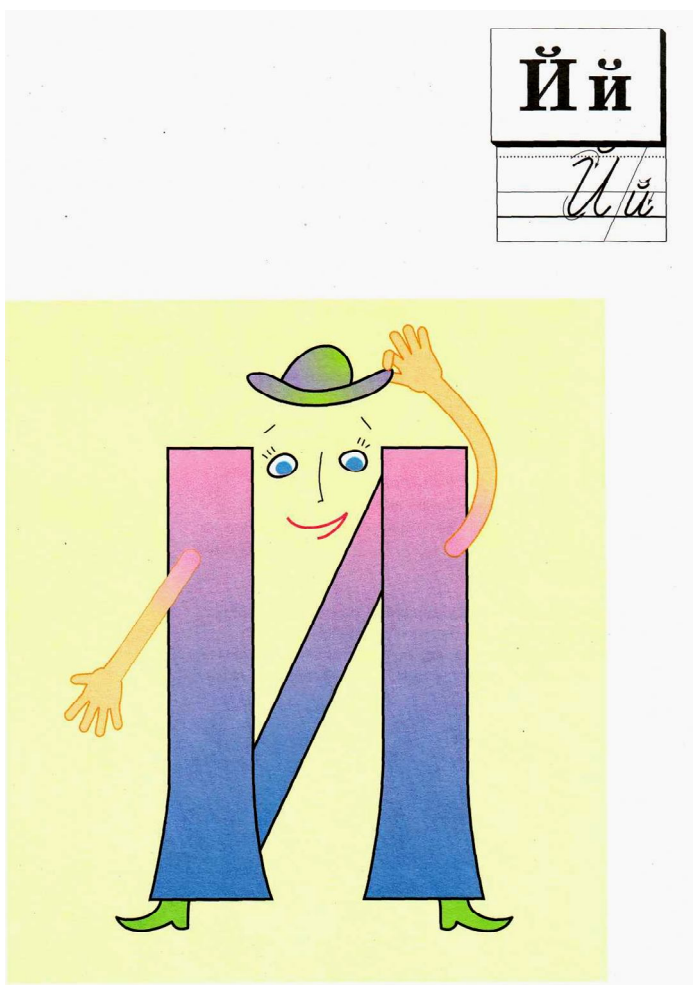
Адже саме з неї починається слово «їжачок», та й буква «Ї» схожа на нього, маленького їжачка, який несе два яблучка.

1. У кого з лісових звірят був день народження?
2. Що робили звірятка, коли Їжачок запросив їх до столу-пеньочка?
3. Як ви привітали б Їжачка з днем народження? Йому, мабуть, було б приємно почути дібрані вами слова з буквою «Ї» на початку чи всередині речення (їдкий, їдь, їжа, їдальня, їжачиха, їжаченя, їздити, поїзд, поїхав, їхній, їстівний).

Тема «Звук [й], буква "Й"»

БУКВИ «Й» І БУКВА «И» НАЧЕ РІДНІ ДВІ СЕСТРИ

Жили собі дві сестрички – букви «И» та «Й». Дуже вони були подібні одна на одну – як дві краплини води. Відрізнялися лише зачіскою: у «Й»



волоссячко було неслухняне, стовбурчилося, як його не зачісуй.

Ось одного разу буква «Й» задумалася: «А чи не переплутають першокласники, бува, мене із сестрицею – буквою «И»?

«Й» зупинилася перед дзеркалом, оцінюючи свій вигляд. Надворі якраз сів дрібний дощик. Подумавши, щоб це одягти в таку погоду, буква взяла капелюха, який вона тут-таки приміряла.

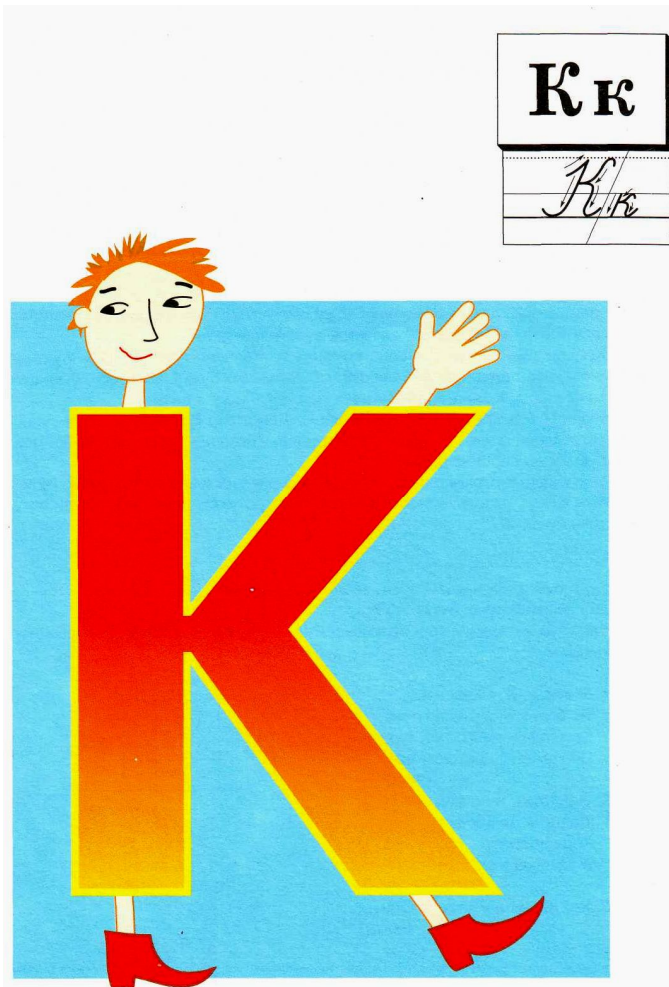
– Досить непогано! – сказала «Й», продовжуючи розмірковувати. – Буква «И» – тільки одна, маленька, а нас двоє: я і капелюх. А ще... я не скидатиму цього капелюха ніколи! Ось такою нехай мене запам'ятають малята. І в пригоді їм стане віршик:

Чи то дощик ллє довкола, Чи лютує завірюха – Буква «Й» ніде й ніколи Не скидає капелюха. Буква «И» навпаки: Мокро чи сухо – без капелюха.

/ . Січовик

1. Яка буква в негоду вирішила одягнути капелюха?
2. Як відрізняються букви «Й» та «И»?
3. Пригадайте слова, що починаються на букву «Й». Підказка: «..огурт», «..од», «..ог», «..орж», «..осип», «..ти»

Тема «Звук [к], буква "К"»
ПРО КОМАНДИРСЬКУ БУКВУ «К»



Якось на початку вересня король Алфавіт видав розпорядження про зустріч жителів королівства Азбуки з учнями першого класу. Букви намагалися причепуритися, якось прикрасити себе, бо всі хотіли сподобатися чемним, охайним, старанним дітям. Букви знали, що в таких школярів і жити буде приємно: тобі запропонують чисті, білосніжні, незім'яті рівенькі зошити, та й усе письмове приладдя буде в порядку.

Хто знає, скільки б тривало те чепуріння...

Аж раптом буква «К» промовила: «Годі вже тягнути час. Першокласники зачекалися. Потрібно поквипитись і крокувати швидко».

– Кроком руш! – подала вона команду й упевнено ступила крок уперед. Буква «К»

ішла попереду, вона керувала шеренгою букв і, здається, була задоволена з того. Кожна з букв намагалася йти в ногу з нею.

Товариші букву «К» так потім і назвали – «Командир Крок». Бо вона не лише чітко крокувала, а ще й добре командувала, керувала, указувала напрямок руху буквам до першокласників.

Школярі радо зустріли гостей, по черзі знайомилися з ними, вивчали їх. І кожну з букв вітали, виходячи з-за парт і роблячи крок назустріч, поставивши ногу й руку, як буква «К».

1. Куди буква «К» наказала йти своїм товаришам?
2. Яку команду дала буква «К»?
3. Відгадай загадки, і тоді здогадаєшся, яка буква загубилася в чарівному квадраті.

1. Я великий, я красивий,
Як біжу я – в'ється грива,
Копитами – туп, туп, туп.
По камінню цок, цок, цок
(Кінь)

2. З рогами, а не бик,
Доять, а не корова,
Кору збирає,
А кошиків не плете
(Коза)
3. Хто перший у хату заходить?
(Ключ)

Тема «Звук [л], буква "Л"»

ПРО ЛАСТІВОЧОК, ЇХНІЙ ГОЛОС І БУКВУ «Л»

За синіми морями, за високими горами, на краю землі розкинувся
Співучий ліс.



Це був особливий ліс.
Густа зелень крони дерев
переливалася всіма
барвами. Над лісом завжди
стояло саяво – там жило
Сонечко. Уранці воно
прокидалося, умивалося і,
не гаючи ні хвилинки,
посилало свої промінчики
на землю. Увечері Сонечко
відпочивало, купалося в
хмаринках, уночі ж лягало
спати. А ще в цьому лісі
звучала сила-силенна
голосів, і саме сюди
зліталися птахи, щоб
вибрати голос для свого
співу. Соловейко, який
прилетів першим, узяв собі
голос лісового струмочка з
його переливами. Синичка
попросила кришталевий

голос лісового дзвіночка. Зозуля поспішала й усе запитувала: «Ку-ди, ку-
ку-ку-ди».

Якось увечері прилетіли ластівки. Сонечко якраз лягло відпочити, тому
ліс принишк. Стомлені далекою дорогою, ластівки сіли над віконцем
хатини, де жила маленька дівчинка. Вона ще зовсім не вміла розмовляти, але
простягала до матусі рученята й дзвінко сміялася. Матінка щось ніжно
шепотіла їй, пригортаючи крихітку до себе. Потім тихо наспівувала
колискову й знову пестила свою дитину.

Ластівочки переглянулися. Звуки, які вони почули, були такими
приємними, що їм захотілося й собі повторити їх. Ніжним, тоненьким,

дитячим дзвінким голосочком обізвалися вони. У їхньому першому несміливому співі бриніла радість. Птахи тішилися, що запозичили дзвінкий і веселий голос малятка і задумали влаштувати концерт, щоб усі замилювалися їхнім чарівним співом.

Аби бути схожими на справжніх артистів, ластівки одягнули святкові чорні костюми – фраки. Та так і носять їх і досі.

На знак вдячності людям за подаровану мелодію, ластівки ніколи не селяться в лісі, а в'ють гнізда поряд із житлом людини. Тут вони влаштовують справжні концерти. Маленькі крилаті артисти люблять сидати у два-три ряди на дротах, і тоді добре видно, що ластівчин хвіст нагадує нам букву «Л», яка означає звук [л].

1. Як називають птахів, які запозичили дитячий голос?
2. Як називають красивих птахів із довгою шиєю?
3. Які імена на букву «Л» ви знаєте?

Тема «Звук [м], буква "М"»

ПРО БУКВУ «М», ВІСЛЮЧКА ІА ТА КОЗЕНЯТКА МЕЧКА

...А сталося це в лісовій школі. Двоє давніх друзів – віслючок Іа та козенятко Мечко сиділи за останньою партою та обговорювали події вчорашньої гри у футбол. Вони так захопилися, що забули про заняття. А

на уроці вчителька Сова старанно пояснювала звірятам про букву «М».

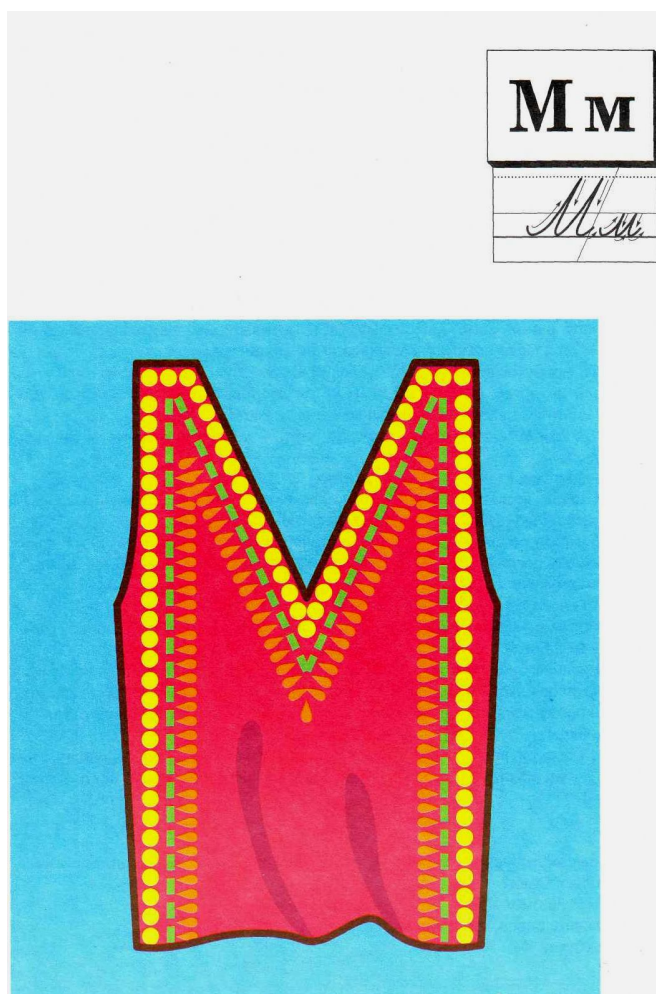
– Дітки, із цієї букви починається найдорожче слово – «мама».

Почувши слово «мама», звірята стрепенулися, замовкли й швидко почали шукати очима кожен свою маму. Та, крім товаришів і вчительки, нікого не було. Мудра Сова помітила метушню дітей і запитала:

– То яку букву вивчаємо ми сьогодні? Скажи, будь ласка, віслючку Іа. Віслючок встав, розгубився і ніяк не міг второпати, до чого тут мама, аркуш у зошиті, на якому зображена машина та міст.

– Допоможе віслючкові Іа сусід по парті – козенятко Мечко, – сказала вчителька.

Мечко встав і теж



розгублено мовчав.

– Отож, – мовила Сова, – я підкажу вам: назву ще одне слово – «майка», а ви скажіть, яку букву ми вивчаємо сьогодні.

Усі звірята озирнулися. Мечко й Іа стало соромно і якось незручно. Віслючок Іа знову поглянув на малюнки в зошиті, згадав слова «майка» та «мама» і раптом вигукнув:

– Ці слова починаються з букви «М».

– Правильно. Молодець. Здогадався. А хто скаже, чому саме слово «майка» я навела як приклад?

Запитання було не з легких. Усі замислилися. Особливо старався Мечко. Йому хотілося якось виправити свою провину. Учителька підійшла до дошки, узяла крейду й намалювала майку. Потім, щоб бачили всі школярі, стерла її серединку, і на дошці залишилася буква «М».

Сова повернулася до дітей і побачила, як, усміхаючись, вони дивилися на дошку, – усі впізнали таку цікаву букву «М» (вимовляється «ем»), що позначає звук [м].

1. Чому віслючок Іа і козенятко Мечко не могли відповісти на запитання вчительки Сови?

2. Чи усвідомили вони свою провину?

3. Назвіть слова, що починаються на букву «М».

Тема «Звук [к], буква "Н"»

ПРО ДІВЧИНКУ НАТАЛОЧКУ ТА ЛІТЕРУ «Н»

Маленька Наталочка, награвшись зі своєю лялькою Настунею, поклала її спати. Бабуся Надя запропонувала онучці зробити намисто для ляльки. Вона принесла старе розірване намисто, голку, катушку з нитками. Наталочка взялася до роботи...

Коли остання намистина була нанизана на нитку, прокинулася лялька Настуня. Дівчинка відразу ж приміряла ляльці нову прикрасу. Намилувавшись намистом, вона посадила Настуню, щоб повчити її букв.

Наталочка стала серйозною, узяла до рук книжку. Лялька сиділа із широко розплющеними очима, слухаючи свою вчительку.

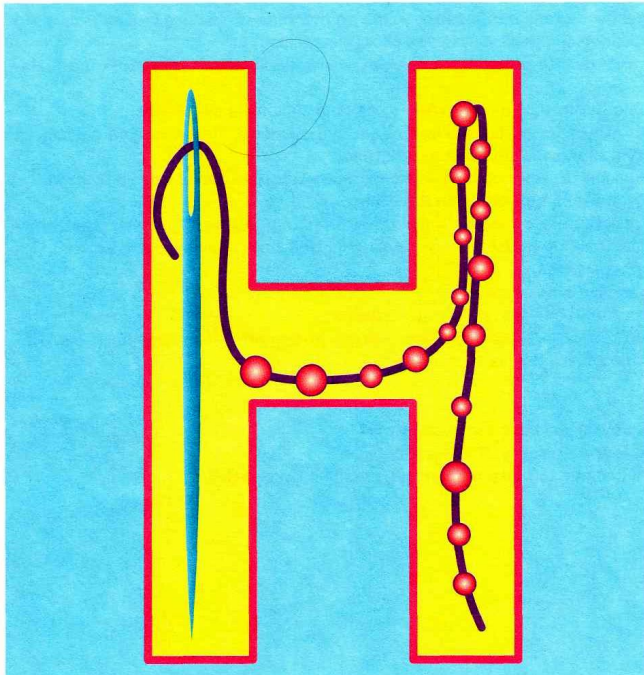
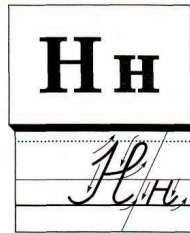
Наталочка вже знала букви «А», «О», «І», «У» і хотіла навчити їх ще й Настуню.

— Оце буква «О», а це – «А», – повчала маленька вчителька.

Бабуся, усміхаючись, поглянула на свою внучку. Потім кинула погляд на катушку й намисто, що лежало на столі.

– А давайте, мої дорогі школярки, я познайомлю вас із новою буквою.

Бабуся взяла в руки нитки й намисто.



— Ну ж бо, що я тримаю в руках? Назвіть ці предмети.

— З якого звука вони починаються?

Правильно – зі звука [н]. Цей звук позначає букву «Н».

Погляньте на малюнок.

Наталочка всміхнулася;

— На голці – нитка, на нитці – намисто.

— До того ж, – додала бабуса, – з цієї літери починаються наші імена:

Настуня, Наталочка, Надія.

1. Яку букву нагадує катушка ниток?

2. Як звали дівчинку, її ляльку, бабусю?

3. Які слова в цій розповіді починаються з букви «Н»?

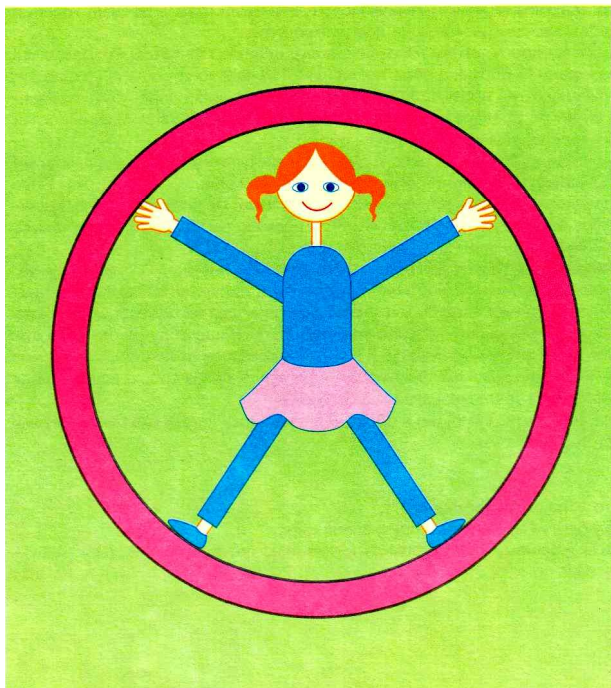
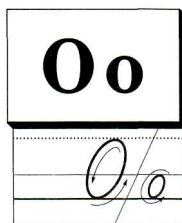
Тема «Звук [о], буква “О”»

ОКСАНЧИНА МРІЯ

Одного разу дядечко Остап подарував Оксанці два квитки до цирку, який гастролював у їхньому місті. Оксанка дуже зраділа, адже жодного разу циркової вистави не бачила. І ось настав той день, коли Оксанка одягла оксамитову сукню і з мамою пішла на циркову виставу.

Дівчинка не могла дочекатися початку й дуже зраділа, коли веселі клоуни вийшли на арену. Затамувавши подих, Оксанка дивилася на кумедних ведмежат, довговухого віслючка, величезного слона, який ставав на одне коліно й вітався з глядачами, помахуючи довгим хоботом.

Аж ось на арену, схожу на велике коло, вийшла гімнастка. Розмальовані клоуни кидали їй обручі, а вона так швидко та вправно крутила їх на шиї, руках, талії і навіть на ногах, що Оксанці захотілося й собі поспробувати побавитися з обручем. Здавалося, це так просто! Мама побачила захоплений погляд донечки й пообіцяла купити дівчинці обруч.



Оксанка враз уявила, як одного дня і вона виступатиме отак на арені. А глядачі плескатимуть у долоні й даруватимуть багато квітів.

Наступного дня мама принесла Оксанці великий оранжевий обруч. Дівчинка зраділа й одразу взялася крутити його навколо себе. Проте обруч чомусь не був такий слухняний, як у гімнастики в цирку.

Оксанка засмутилася, сіла на підлогу й раптом почула: «О-о-о! Не сумуй, подружко! Щоб стати гімнасткою й виступати в цирку, потрібно багато працювати, тренуватися щодня. І я, фея гімнастики, допоможу тобі...» Дівчинка здивовано озирнулася – навколо не було нікого. Лише обруч стояв коло

стіни. Раптом він ожив і покотився, а з нього всміхалася привітна дівчинка-гім-настка: «Уставай, Оксанко, будемо тренуватися. У нас із тобою все вийде...» Ось така історія трапилася з малою Оксанкою.

А ми, діти, зауважимо, що й обруч, й арена цирку нагадують букву «О», яку ми сьогодні вивчаємо.

1. Хто хотів стати гімнасткою?
2. Яку букву вам нагадує обруч, арена цирку?
3. Чи є у вашому класі хлопчики й дівчатка, чиє ім'я починається на букву «О»?

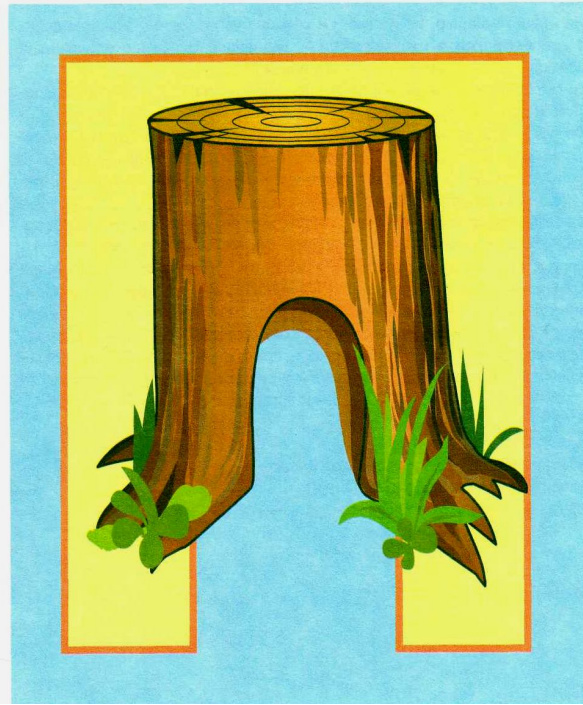
Тема «Звук [п], буква "П"»

РОЗПОВІДЬ СТАРОГО ПЕНЬОЧКА

Мала Павлінка бешкетувала, і мама насварила її. Аби не показувати своїх сліз, дівчинка побігла до садочку. Там побачила Пеньочок, сіла на нього й почала йому скаржитися:

П п

П п



—Тобі добре. Тебе ніхто не сварить, тобі все можна. А тут?.. Туди не лізь, того не бери!..

Вона ще кілька разів схлипнула і раптом почула шепіт. То говорив старий Пеньочок:

— Не плач, Павлинко, пригадую, і я колись був молодим, зеленим деревом. З кожним роком я набирався сили, мужнішав. Особливо прикрашало мене розкішне зелене листя, у яке я вбирався навесні.

— Ти був тонесеньким деревцем? — недовірливо запитала Павлинка, зовсім забувши про сльози.

— Так... А знаєш, як милувалися мною люди золотої осінньої пори? Я справді був красенем. Часто мене потішали маленькі дітки, які збирали

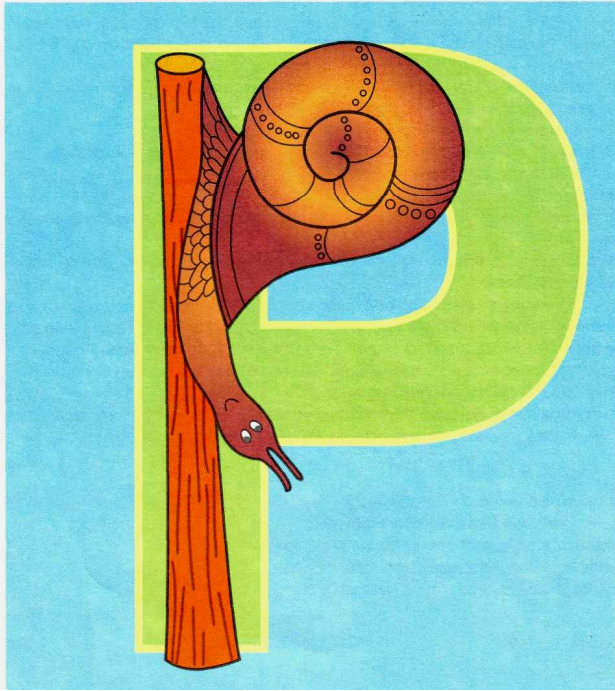
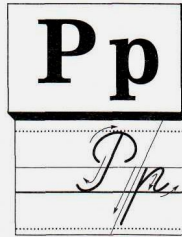
барвисте листячко. А я скидав їм ще й ще, і листочки повільно кружляли в повітрі, падаючи додола на радість дітлахам і дорослим.

Павлинка уважно слухала і вже уявляла старого Пеньочка не обрубком, що поріс мохом, а великим крислатим деревом, на гілках якого жили птахи.

— Коли ж я постарів, настала і моя черга стати корисним людям. Прийшли лісоруби й зрізали мій стовбур, а потім відвезли його на пилораму. Там переробили на дошки, а з них на меблевій фабриці змайстрували п'ять шкільних парт. Вони були світлими, новенькими, пахли стружкою та лаком. І я радію, що став у пригоді дітям. А тобі, Павлинко, — продовжував старий Пеньочок, — я вже сьогодні підкажу, як запам'ятати букву, що є першою у твоєму імені та моїй назві, — букву «П». Я навіть трішечки нагадую її. Чи не так?

1. Як звали дівчинку і з ким вона розмовляла?
2. Що виготовили на фабриці з дощок?
3. Назвіть слова, у яких є буква «П».

Тема «Звук [р], буква "Р"»
ПОДОРОЖ РАВЛИКА РОЗПІЗНАЙКА



Якось малий Равлик Розпізнайко прокинувся і вирішив: «Сьогодні обов'язково перелізу густі зарості лопухів і дістануся до соснового бору, бо, кажуть, що в прохолодному лісі легко й добре живеться. Та ще і їжі доволі!»

Сяк-так поснідавши, Розпізнайко вирушив у дорогу... Чи довго ліз, а чи ні, та раптом звідкись узялася на його шляху Жабка:

– А куди ж ти так ква-квапишся?

– Ось до цього соснового бору. Там, кажуть, добре жити таким, як я.

Жабка змріяла своїми банькатими очима Равлика Розпізнайка.

– А ти, бачу, спритний! Справжній ква-кавалер-р-р-р. А твоя ква-квар-тир-р-ра? –

поглянула вона на його черепашку. – А чи не доведеться тобі в дорозі переквартуватися?

«А й справді, я ж расту. Зараз ще місця вистачає, а згодом?.. Що робити?» – так міркуючи, прямував далі Розпізнайко.

Він зупинився перепочити, аж тут побачив дядька Слимака:

– Дядьку, – пропищав Розпізнайко, – вибачте, будьте добрі, скажіть, де ви взяли таку гарну, простору хатку?

Розсміявся на це дядько Слимак:

— От мале! Не турбуйся, і в тебе буде така хатка, бо вона підростає разом із тобою.

Попрощавшись із розумним дядьком Слимаком, заспокоєний Розпізнайко продовжив свій шлях.

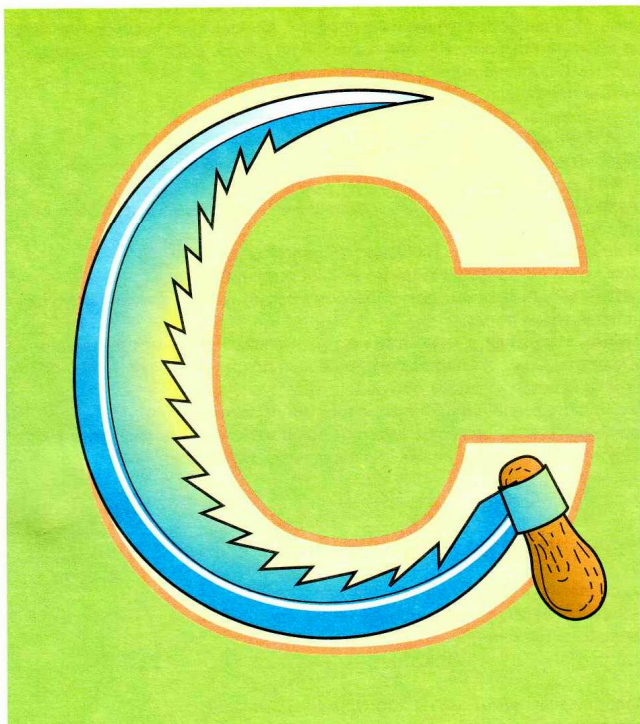
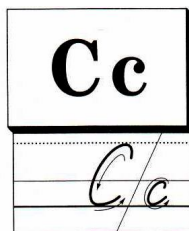
Нарешті Равлик добрався до соснового бору. Він вибрався нагору по стовбуру дерева – потрібно було добре розгледіти територію і вибрати найкраще для себе місце. Та довго на дереві не затримався, бо пригрівало сонечко, а це не дуже подобалося Розпізнайкові. Він полюбляв прохолоду й поспішив донизу, у зарості свіжої пахучої трави.

(Діти вимовляють перший звук у слові «равлик» – звук [p]. Його позначає буква «Р», схожа на равлика, що лізе по стовбуру молодого деревця).

1. Як звати маленького мандрівника?
2. Куди прямував Равлик Розпізнайко?
3. Додайте літеру, якої не вистачає в словах: «..ибка», «..ак», «ко..ова», «со..ока», «..ись», «ку..ка», «..ічка», «бо..ода», «ма..ка».

Тема «Звук [c], буква "С"»

ПРО СТАРЕНЬКОГО СЕРПА ТА СИЛЬНОГО КОМБАЙНА



Сонечко прокинулося, солодко потягнулося, швиденько вмилося в росі й поспішило розсипати свої промінчики, зігріваючи землю. Негоже довго спати, адже саме жнива почалися, середина літечка. На легенькому вітерці шепотілися вже достиглі колоски, поле пахло хлібом.

Вийшов у поле і став край великого лану Серп, щоб у вправних руках селянина почати важливу справу хліборобів, яка триває з року в рік. Чи впорається він сам із такою великою роботою? Проте хіба йому це вперше? І п'ятдесят, і сто років тому він робив цю величну справу... Але ось із-за косогуру до лану під'їхав великий Комбайн. Він теж поспішав на жнива. Серп якось зніяковіло відступив

назад, даючи дорогу могутній машині.

Комбайн привітався:

— Дай Боже щастя!

— Дай Боже хліба! – відповів Серп.

– Добрий хліб уродив цього року, – якось нерішучо сказав Комбайн.

Він був ще молодий, проте завзятий у роботі.

— Авжеж. Тепер потрібно тільки вчасно його зібрати, – відгукнувся старенький Серп.

— Ваш досвід і моя сила, сподіваюся, допоможуть нам.

— Тож, нумо до роботи! Не гаймо жодної секунди.

Комбайн загув мотором, по-молодечому посміхнувся і, впевнений у собі, поплив пшеничним полем.

– Нічого, хоча сили в мене вже не ті, та я звик працювати й приносити людям користь. Ось і тут допоможу, – вправно почав жати ниву Серп. – Оса мала, а й та працює, – додав про себе.

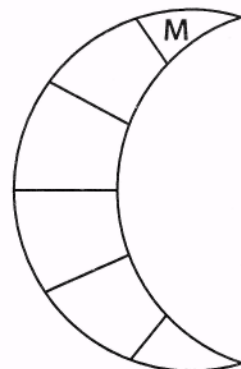
І вже за мить стояв перший сніп, оповитий перевеслом. Старенький Серп допоможе й нашим першокласникам запам'ятати букву «С», що є в словах «серп», «серпень», «серпанок», «перевесло», «перехрестя» – позначає звук [с].

1. Хто першим вийшов на лан, коли почалися жнива?

2. Які слова з буквою «С» ви запам'ятали з казки?

3. Відгадайте загадку, а відгадку впишіть у клітинки. Удень світить сонце, а вночі...

Молодий місяць схожий на літеру, яку ми сьогодні вивчили, чи не так?



Тема «Звук [т], буква "Т"»

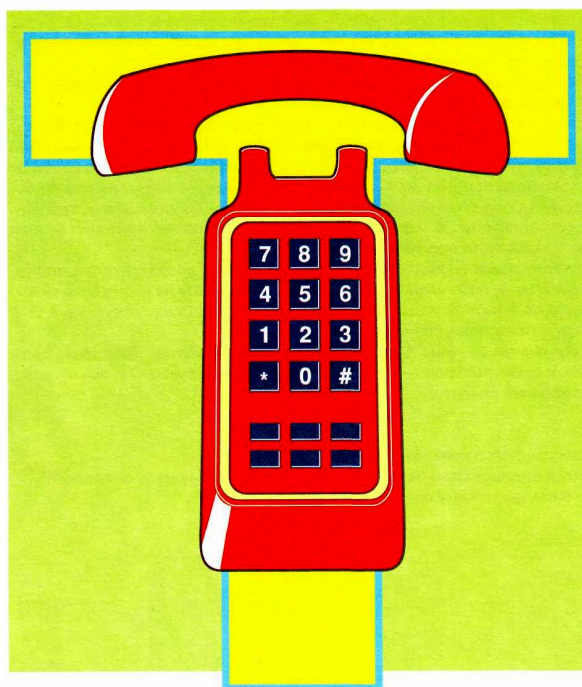
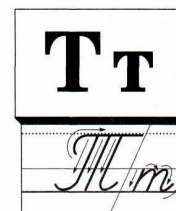
ТЕЛЕФОН СОРОКИ СКРЕКОТІВНИ

У Сороки Скrekотівни з'явився телефон. Звідки вона його взяла – ніхто не знав і навіть не намагався дізнатися, бо всі місцеві мешканці знали про недобру славу Сороки як великої шанувальниці блискучих речей, які вона любила поцупити. А телефон був новенький, гарний, блискучий, хоча й не мобільний. Вона хизувалася ним перед мешканцями лісу.

Якось Сорока завітала до вчительки Сови й одразу почала переповідати плітки.

– Шановна Сороко Скrekотівно, – тактовно перебила її Сова, – а чи не змогли б ви прибути завтра до першого класу лісової школи й прихопити із собою телефон? Звірята ніколи не бачили, що воно таке...

Такий пропозиції Сорока дуже зраділа. Вона, давши згоду, швидко



полетіла в інший кінець лісу розповідати таку важливу новину.

Наступного дня Сорока Скрекотівна запізнилася. Вона жила на великій тополі в іншому кінці лісу, тож їй довелося довгенько добиратися до школи. Та й телефон був чималим, і Сорока боялася, щоб він ненароком не впав разом із торбинкою. Вона прибула до лісової школи саме на урок навчання грамоти.

Учителька Сова розповідала звірятам про різні види транспорту: тролейбус, трамвай, автобус, а ще про літак, таксі... Тут вона помітила гостю і запросила її розповісти про телефон.

Сорока показала спочатку слухавку, а тоді й увесь апарат – телефон був такий гарний, що, побачивши його, звірята затихли. А ще на ньому були кнопки з цифрами й схожий на завитки дротик. Учителька Сова попросила в Сороки Скрекотівни телефон і сказала:

– Сьогодні ми вивчимо букву, яка схожа на цей предмет. Вимовимо перший звук у слові телефон – [т]. А позначає цей звук буква «Т», яка нагадує нам телефонний апарат.

1. Який предмет з'явився в Сороки Скрекотівни?
2. Чому вчителька Сова запросила Сороку Скрекотівну на урок грамоти?
3. Які види транспорту починаються з букви «Т»?

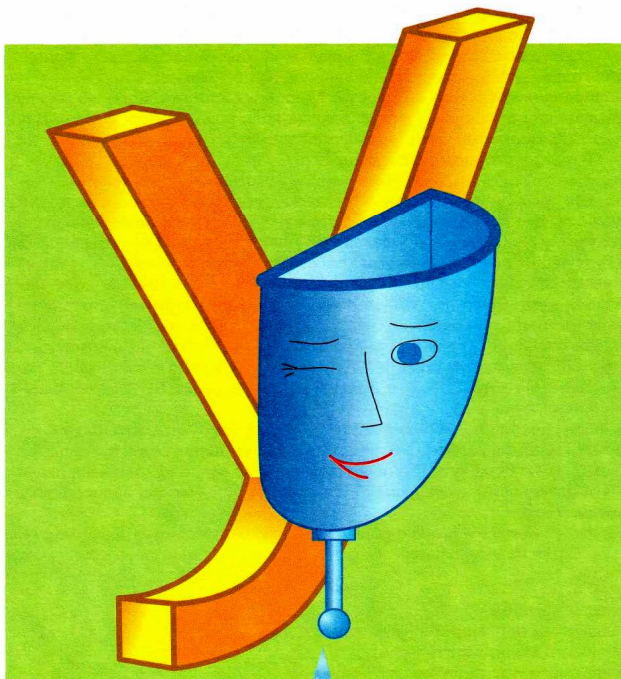
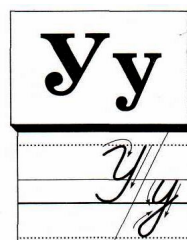
Тема «Звук [y], буква "У"»

ПРО ДОБРОГО УМИВАЛЬНИКА, МІКРОБИКА ТА БАЦИЛКУ

Стояв спекотний літній день. Хотілося пити, а ще більше – скупатися в прохолодній воді. Для старенького Умивальника це була гаряча пора. Його металева ніжка раз за разом підстрибувала, пропускаючи крізь себе прохолодний водоспад. Треба було помити чийсь брудні руки, сполоснути огірки.

Ось підбігла маленька Уляночка, аби погратися з водичкою. Вона стукнула по металевій ніжці Умивальника, але з нього побігло декілька краплин, і... вода зникла.

— Ху-у... – цього разу пронесло, – обізвався ледь чутний голосок.



— Нам просто пощастило, що в Умивальнику закінчилася вода, — доповнив інший голос. — А так... хтозна, чи залишилися б живими.

Це розмовляли між собою давні друзі: Мікробик і Бацилка. Вони ще зранку примостилися на брудненьких ручках Улянки, коли вона гралася в піску. Для Мікробика та Бацилки такі руки — справжня знахідка. Перед тим дівчинка їла цукерку, і її пальці аж липли один до одного.

— Це саме те, що нам потрібно, — радів Мікробик. — Ось тепер ми заживемо... Ще трохи — і ми в теплому, вогкому, приємному животику. А там! Там ніяка вода, тим паче мило, нас не дістануть. І живи! Розкошуй! Поки люди з'ясують, у чому річ (а дівчинка ж захворіє — не їстиме, змарніє), ми зберемо добрий гурт наших прихильників. Тоді побачимо, чия переможе.

Тим часом дівчинка вже несла до рота яблучко. Воно, звісно, було немите, її мама саме йшла до Умивальника, щоб помити руки, — вона щойно працювала на грядці. Умивальник голосно й лунко задзвенів своїм порожнім нутром, ніби б'ючи на сполох. Він добре знав, чим усе може закінчитися.

— Уляночко, яблуко слід помити, та й поглянь, які в тебе руки брудні!

Мама підхопила відро з водою й налила в Умивальник. Він весело зашумів — небезпека позаду. І ось знову, весело подзвонюючи, підстрибнула його металева ніжка. Мікробик і Бацилка голосно закричали, але в шумовинні води, що лилася з Умивальника, їх не було чути. Вони ще чіплялися до рук, але коли в хід пішло мило — усе закінчилося дуже швидко. Старий Умивальник був задоволений, що відвернув лихо.

А першокласникам він стане в пригоді — вони краще запам'ятають звук [у] і букву «У», схожу на умивальник.

1. Як звали дівчинку?

2. Чи знаєте ви про хвороби «немитих рук», які переносять Мікробики та Бацилки.

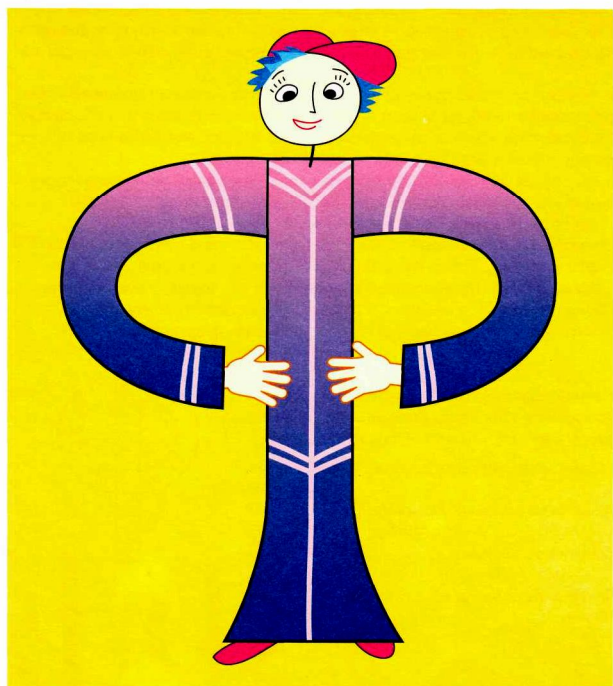
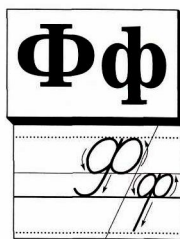
3. Які предмети гігієни ви знаєте? Назвіть їх. Які слова починаються на літеру «У»?

Тема «Звук [ф], буква "Ф"» «ФІЗКУЛЬТУРНА» БУКВА «Ф»

Того дня в царстві Грамоти був День здоров'я.

Сюди завітав лікар і довго пояснював буквам, що потрібно робити, аби вберегтися від хвороб. Букви добре знають, що хворіти їм у жодному разі не можна. Уявіть собі, яке лихо могло б трапитися, якби захворіла хоча б одна з букв. Нехай, наприклад, це була б буква «К». Тоді речення «У дівчин..и була довга ..оса, а в ..осу була вплетена червонень..а стріч..а» перетворилося б на нісенітницю.

— Залежно від погоди, — казав лікар, — потрібно одягати футболку, спортивну форму, а коли холодно — кофту чи навіть шарф. Узимку не



завадить і тепла фуфайка. А ще для вашого здоров'я корисні фрукти й ранкова зарядка.

Наступного ранку всі букви дружно вибігли на спортивний майданчик, стали в ряд і вже готові були почати зарядку. Та виявилось, що в них немає тренера. А буквам так кортіло виконувати різноманітні вправи! Адже всім хочеться бути здоровими, зграбними та гарними.

Аж ось буква «Ф», завжди така струнка й підтягнута, вийшла наперед і скомандувала:

–Усі поставте руки в боки! І робіть, як я!

Оскільки ініціатива належала саме цій букві, відтоді її поставили першою в слові

«фізкультура». З того часу літера «Ф» завжди проводила зарядку та заняття з фізкультури. Букви старанно виконували всі вправи своєї наставниці, бо це було дуже весело й цікаво. А літеру «Ф», яка позначає звук [ф], назвали «фізкультурною», бо вона завжди готова розпочати фізкультхвилинку.

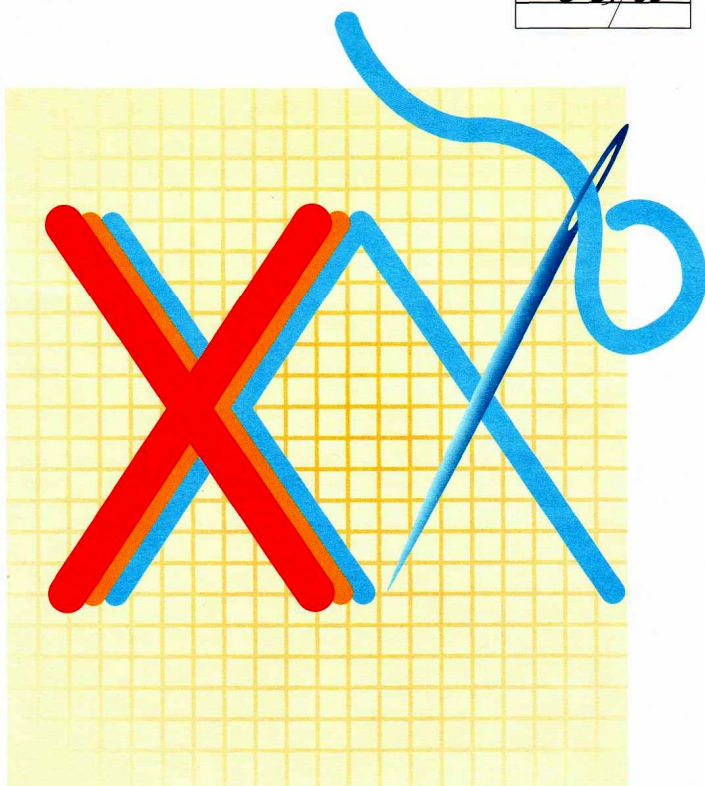
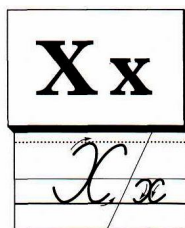
1. У яких словах буква «Ф» стоїть першою?
2. Розгадайте кросворд. (Учитель малює на дошці літеру «Ф» і клітинки у вигляді кросворда). Назва одягу, що містить у собі слово «футбол» (Футболка)
3. Трюк, який виконує ілюзійніст (Фокус)
4. Спортивна, шкільна... (Форма)
5. Які ви знаєте імена на літеру «ф»? Назвіть їх

Тема «Звук [х], буква "Х"»

ЯК ХРИСТИНКА ВЧИЛАСЯ ВИШИВАТИ

Маленька Христинка дуже хотіла навчитися вишивати. Вона бачила, як це робила її мама, вправно працюючи голкою. Згодом на білому полотні з'являлися дивовижні узори, барвисті квіти. Їй теж захотілося створити своїми маленькими рученятами таку красу.

Якось Христинка підсіла до мами, коли та вишивала хризантеми. Голка так вправно «танцювала» в маминих руках, що дівчинка не встигала простежити, як на тканині один за одним з'являлися хрестики.



–Та це ж так просто, –
раділа дівчинка. – І я собі так
робитиму.

Христинка взяла тканину,
голку, нитки й вирішила
спробувати. Вона уявила,
якого гарного котика вишиє, а
ще хмаринку, мухоморчика,
зайчика та маленького
хом'ячка... І ще багато-багато
чого.

– Хутчіш за роботу! –
поквапила себе Христинка.

Хвилюючись, вона
зробила перший стібок... На
полотні з'явилися хрестики,
але вони зовсім не були схожі
на мамині – їхні кінчики не
хотіли бути рівними, а лягали
якоюсь хвилькою.

–У мене обов'язково
вийде, як у мами, нехай тільки
я ще трошки потренуюсь.

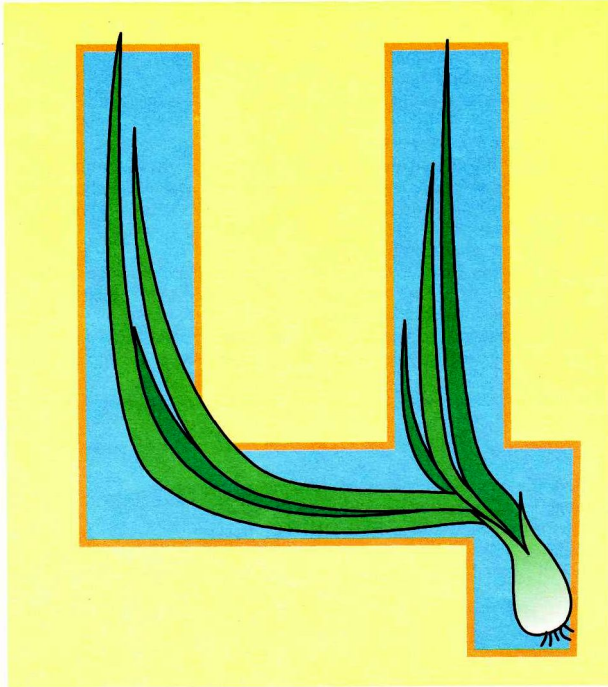
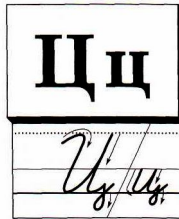
Христинка поглянула ще
раз на мамині вишивки – ні, у неї виходить щось не так. Матуся показала
донечці, як потрібно класти стібочки, щоб хрестики виходили
правильними та рівненькими.

Христинка напружувала оченята, аби не помилитися, і, працюючи без
звички, швидко втомилася. За хвилину дівчинка вже дрімала...

Крізь сон вона почула, як один із найкращих її хрестиків промовив:
«Хри-стинко, ти наполеглива, працювита, розумна дівчинка. Ти хороша
учениця. Я допоможу тобі навчитися гарно вишивати, а ще – запам'ятати
букву «Х», що позначає звук [х], – перший у твоєму імені, Христинко, і в
моєму також».

1. Що хотіла вишити Христинка?
 2. Хто наснився Христинці?
 3. Буква «Х» є в слові «хліб». Які слова ви ще знаєте з цією буквою?
- Назвіть їх.

Тема «Звук [ц], буква "Ц"»
ПРО ЦУКЕРКУ, ЯКА НЕ ЗНАЛА СВОГО РОДУ



Це було на початку літа. Місяць червень добре потрудився. Ось-ось зацвіте картопля, на вершечок тички вже видерлася квасоля, буйною зеленню вкрилися буряки та морква. Уся городина пишалася собою, бо була дуже гарна.

Якось на таку грядку невідомо як і для чого потрапила Цукерка. Уся яскрава, у блискучому вбранні, вона, накопиривши губи, пробиралася крізь густу зелень. Її тоненькі ніжки на високих підборах кривуляли городом. Проходячи повз грядки, Цукерка кинула зверхній погляд на Цукровий Буряк. До такого середовища вона не звикла. Її життя – це чистий стіл і кришталева вазочка.

Тут обізвалася Цибуля, що росла неподалік:

– Вітаю тебе, Цукерочко, на рідній землі!

– Дякую за вітання. Цікаво, чому ось цю грядку ти називаєш для мене «рідною землею»?

– Цукор, що в тобі, – від такого ось Цукрового Буряка, – показала Цибуля на свого сусіда. – Вслухайся – це все родичі: цукровий буряк, цукор, цукерка. Я не з вашої родини, але маю доброго сусіда – Цукрового Буряка, і моє ім'я починається, як і у вас, з букви «Ц».

Це зацікавило Цукерку, і вона запитала в Цукрового Буряка:

— Це правда, що ми родичі?

— Цілком, – сказав Буряк. – Хто цурається роду свого, той добра не знає.

— Я не цураюся свого роду, я не знала цього! Вибачте мені. Виходить, це ви дали мені життя! – сказала Цукерка.

Тоді Цукерка підійшла до Цукрового Буряка й поцілувала його, розпитала про життя-буття, похвалила зелене листя. І про цибулю не забула, бо добрі сусіди – це щастя.

І саме Цибуля покаже вам букву «Ц», яка є в словах «цибуля», «цукерка», «цукор».

1. Яку букву ви сьогодні вивчали? Назвіть родичів Цукерки.
2. Чи сподобалася вам спершу поведінка Цукерки?
3. Пригадайте слова, у яких є буква «Ц». Назвіть їх.

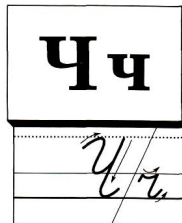
Тема «Звук [ч], буква "Ч"»

ПРО ТЕ, ЯК ЦИФРА «4» І БУКВА «Ч» ПОРОДИЧАЛИСЯ

...Було це ще за часів, коли цифри та букви разом блукали по світу. Та якось розумна людина зібрала їх усіх і погрупувала. Одну групу назвали Азбукою, а другу – Арифметикою. Перша повинна була складати слова, інша – рахувати предмети.

Одного разу зустрілись Азбука з Арифметикою обговорити свої справи. Як і в тієї, так і в іншої не вистачало знаків для читання та рахування. Тому вони домовилися разом долати труднощі, допомагати одна одній.

Дружня бесіда закінчувалася. Чемна цифра «4» принесла чай, аби



почастувати ним Азбуку з Арифметикою. На столику стояли гречаний мед, варення з порічок і торт із чорносливом. Чекаючи, поки охолоне чай, обдумуючи розмову, Азбука дивилася на чайник.

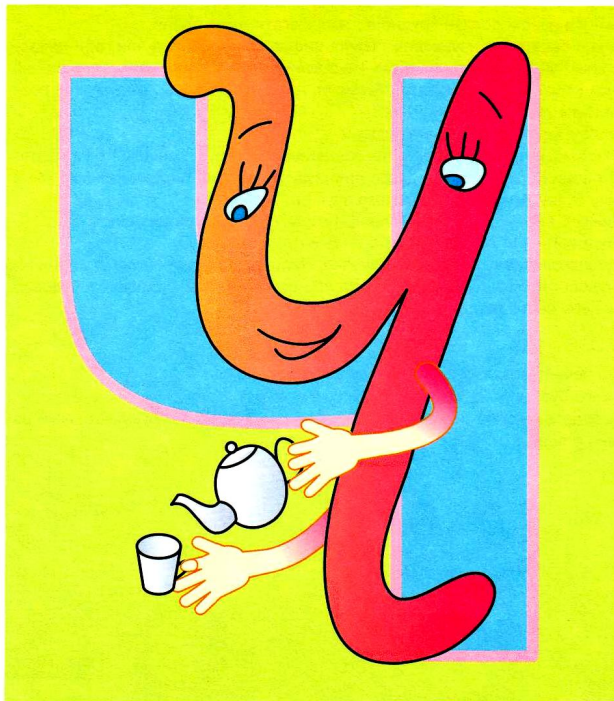
І раптом вона радісно вигукнула:

— Часом ми чекаємо чудес, чогось незвичайного, а геніальні речі є простими! І вони поруч! Ось від цього чайника та стрункої чарівної цифри «4» я запозичу букву «Ч», що позначатиме звук [ч].

— Чому б і ні? — усміхнулася Арифметика. — Ось і породичалися.

— Чудово! — вигукнула четвірка. — Я матиму сестричку...

Через віконечко світило ясне сонечко. Неподалік текла річечка. У квітничку цвіли чудові квіточки! Буква «Ч», схожа на носик чайника, святкувала чудовий день – день свого народження.



1. Хто почастував Азбуку з Арифметикою чаєм?
2. У кого був день народження?
3. Чи знаєте ви день тижня, який починається на букву «Ч»? Полічіть, який це день у тижні.

Тема «Звукосполучення [шч], буква "Щ"»

ПРО ЩІТКУ ТА БУКВУ «Щ»

Якось речі, що лежали на полиці, засперечалися. Гудзик каже:

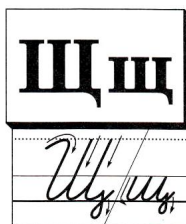
— Я тут найголовніший. Без мене одяг — не одяг, а просто мішок. Щойно він це промовив, як обізвалися Голка з Ниткою:

— Що? Що ми чуємо? То хто в нас тут найголовніший? А чи знаєш ти, що без Голки й Нитки ти — ніщо! Та й навіть як щось розірветься, хто перший зарадить цьому нещастю? Звичайно ж, Голка з Ниткою.

— Усе це так, — промовила Щітка, що лежала поруч. — Хочу зауважити, друзі, що кожен із вас має рацію, бо й Гудзик потрібний, і Голка, і Нитка. Я теж приношу чимало користі щодня.

— Хіба що пиліюку обтрисиш з одягу, — дорікнула Голка.

— Не тільки, — спокійно відповіла Щітка. — У мене є молодші сестриці.

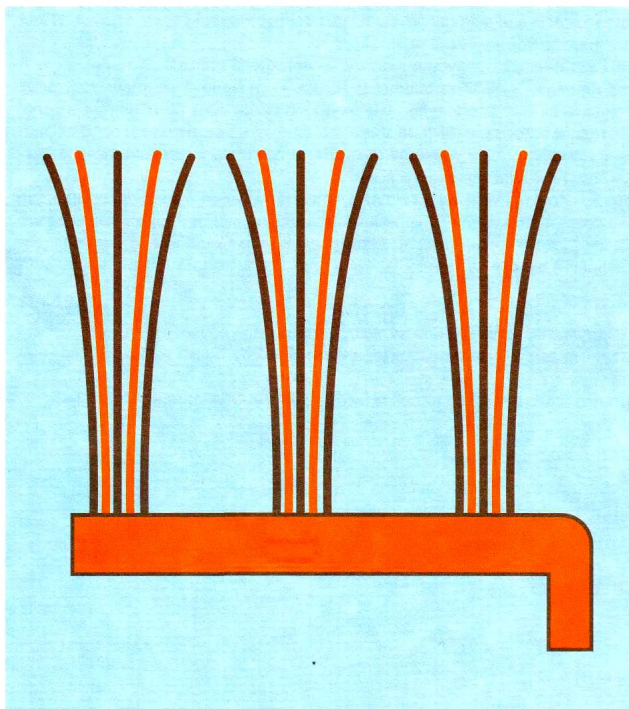


Одна стежить за чистотою зубів. Ще жодного ранку діти не пішли до школи, не почистивши їх. Інша, схожа на мене, до блиску начистить взуття. Діти знають, що я допоможу їм у вивченні букв. Вони помітять у мені схожість із буквою «Щ», що позначає два звуки [шч].

— Що ж, — обізвалися мудрі Ножиці, — сподіваємося, тепер зрозуміло, що ми всі важливі, але разом, у співпраці. Поодиноці ми ніщо. Розумні лише ті, хто усвідомлюють це й товаришують. А ще додамо, що буква «Щ» є в найщасливішому слові — **щастя**.

1. Чи «дружите» ви із зубною щіткою, щітками для взуття та одягу?

2. Назвіть слова з буквою «Щ». Порахуйте кількість букв і звуків у слові «щирий».



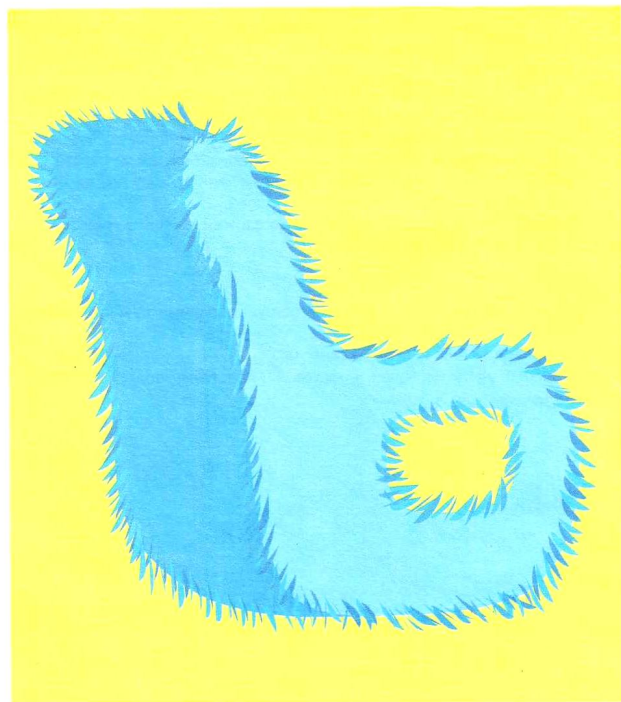
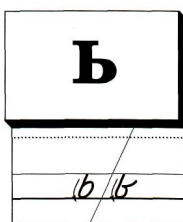
3. Про яке найщасливіше слово з буквою «Щ» ви дізналися з казки?

Тема «Буква "Ь"»

ПРО М'ЯКИЙ ЗНАК

Серед усіх букв, які жили в Азбуці, була одна така, що дуже відрізнялася від інших, бо, як з'ясувалося, у неї не було голосу. Проте ця буква мала слабину – вона любила тепло, м'які та теплі речі. Бувало, сяде в м'яке крісло й сидить годинами, про щось міркуючи.

Буква була маленькою та непримітною. Проте коли вона починала виконувати свою роботу, усі дивувалися її дипломатичності, здатності налагоджувати стосунки. Миттю тверде «но» ставало м'яким і приємним «ньо». Оскільки ця буква сама себе ніяк не називала, її нарекли М'яким Знаком. Здавалося, ця буква-знак ділилася всім своїм теплом з іншими, і від цього в Азбуці панували мир і злагода.



Букви дуже любили М'який Знак, він був добрим і завжди поспішав на допомогу. Там, де літери складали слово, а воно чомусь не виходило, одразу з'являвся М'який Знак, і «палма» перетворювалася на «пальму», а там, де була «тін», ставала «тінь». М'який Знак дуже працелюбний, адже багато слів потребують його. Проте разом із тим він дуже скромний і тому ніколи не починає слів, а буває лише в середині чи в кінці слова.

Запам'ятати М'який Знак просто – він дуже схожий на м'яке крісло, якщо дивитися на нього збоку. Чи не так, діти?

1. Як назвали букву, що не мала голосу й робила

добрішими та м'якшими інші літери?

2. Наведіть приклади слів із м'яким знаком.

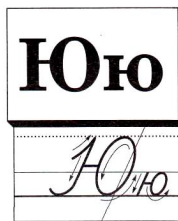
3. Вставте пропущені букви: «олен..», «вогон..», «тюл..пан», «водоріст..», «уважність..», «брун..ка», «сіл..», «л.он».

Тема «Буква "Ю"» ПРО ЮНГУ ТА БУКВУ «Ю»

Є в українській мові слово «юнга». Воно часто трапляється в книгах про морські подорожі, цікаві пригоди.

Юнга – це юнак, який мріє стати моряком, плавати на великих кораблях, охороняти морські кордони своєї Батьківщини.

І щоб бути добре підготовленим до такої роботи, хлопчики вже сьогодні разом із дорослими виходять у море, навчаються морській справі. Навіть серед юрби ви легко впізнаєте юних моряків, у них особлива форма одягу: смугастий тільник, штани-кльош, безкозирка з двома стрічками, на яких зображений якір.



Багато хлопчаків мріють стати юнками, але для цього їм потрібно добре й наполегливо навчатися в школі.

Юнга – дуже давня професія. Гадаємо, колись юнга зустрічався і з володарем морського царства – Нептуном. Морський правитель улаштовував справжній іспит для юнки.

...Лише уявіть: хвилі розхитують корабель, море штормує, вирує, піднімає судно на гребінь хвилі... А навколо плавають акули та інші морські чудовиська, які шукають собі поживу й скося поглядають на юнгу.

Та юний моряк – хлопець розумний, витривалий, підготовлений. Перед ним лежить компас, вітрила надуває попутний вітер, хлопчина

впевнено дивиться в бінокль і бачить у далині довгоочікуваний берег. Він мужньо проходить випробування і, як нагороду від Нептуна, отримує похвалу від капітана, який теж колись був юнгою...

А сьогодні юнга вітає і вас, першокласники. Він виструнчився, підтягнувся, упевнено стоїть біля штурвалу корабля. Тільки погляньте: він нагадує букву «Ю» – першу в словах «юнга», «юнак».

1. Хто такий юнга?
2. Чи чули ви про пригоди юних моряків – юнг?

3. Чи хотіли б ви стати юнгами?
4. Які імена на літеру «Ю» ви знаєте?

Тема «Буква "Я"»

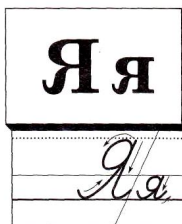
ПРО БУКВУ «Я»

Сьогодні ми вивчимо ще одну літеру. «Яку саме?» – запитаєте ви. Ось послухайте про неї віршик:

«Я найкраща, чепурна», – Вихваляється вона. Де б не стала буква ця, Звідси «я», та «я», та «я». Здогадалися? Так, ітиметься про букву «Я».

Надмірна самовпевненість і постійні примхи букви «Я» вже добряче набридли іншим літерам, і одного разу вони вирішили провчити її:

– Якщо вважаєш себе такою «най-най-най», то спробуй сама речення написати. Наприклад: «У нас дружна сім'я». (Речення потрібно записати на дошці).



Усі букви враз переглянулися поміж себе, збилися до купи, почали перестрибувати, ховатись одна поза одну.

Як не старалася буква «Я», та все, що вона могла зробити, це записати єдине слово «сім'я».

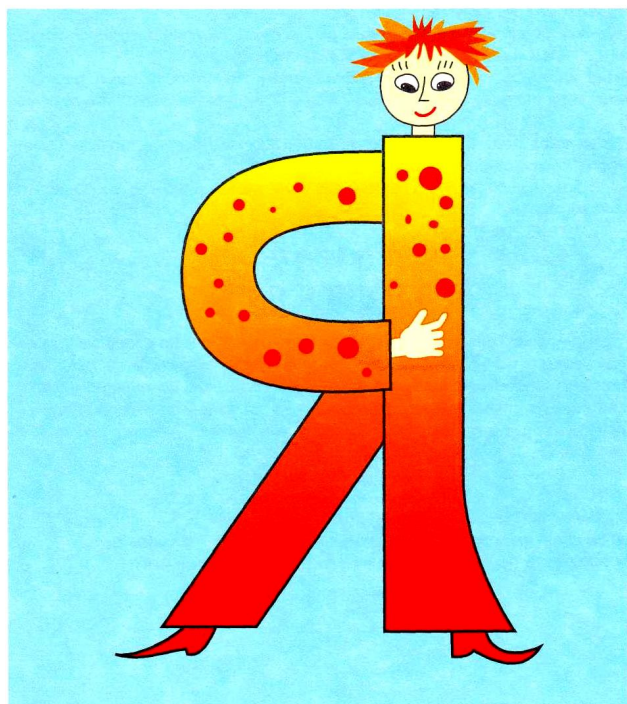
7 апостроф Я

Я Я Я Я Я Я Я

«Я» розгубилася. Тепер вона зрозуміла, що корисна лише в колі сестриць-букв, що разом вони – дружна сім'я. І хоча звичка вказувати на себе, виставивши ногу вперед, залишилася в неї й сьогодні, «Я» стала скромнішою. Ця буква ніжною співучою мелодією звучить у багатьох

словах. Вслухайтесь лишень – «яблунька», «ягідка», «ягнятко», «янголятко», «ялиночка», «явір», «яєчня», «язык».

1. Яку букву ми сьогодні вивчили? Розкажіть про неї.
2. Які ви знаєте слова, що починаються на букву «Я»? Назвіть їх.
3. Чи зрозуміла буква «Я», що не можна постійно вихвалятися?



Гра «Що робить?»

Обладнання: письмове приладдя.

Хід гри і завдання.

Ведучий називає слово, яке відповідає на питання хто? Учні записують його, а потім самостійно добирають і записують слова, які відповідають на питання що робить? що робив? або що зробив?

Наприклад: учень пише, читає, сидить, іде, малює, співає і т.д.

Умови визначення переможця ті, що й у грі «Хто? що?».

Граматичні родичі

Обладнання: на 15 картках написано по слову (5 карток – з іменниками, 5 – з прикметниками, 5 – з дієсловами). Набір карток (15 штук) і 3 картки - вказівки: 1) «Слова – назви предметів»; 2) «Слова – назви ознак»; 3) «Слова – назви дій» – вкладаються в конверт.

Хід гри і завдання.

Гравці одержують конверти, одночасно виймають картки, розкладають їх у три колонки за картками - вказівками. Завдання можна ускладнювати: розкладати в колонці за алфавітом. Гравцеві, який першим правильно розкладе картки, зараховується 15 балів, другому – 14, третьому – 13 і т.д. За кожну помилку знімається 2 бала.

Матеріал для гри.

Слова — назви предметів	Слова — назви ознак	Слова — назви дій
	1	
весна	солодкий	копає
сонце	червоний	мурують
машина	блакитний	читали
лікар	гіркий	іде
агроном	вузька	ловить
	2	
молоток	кислий	кує
інженер	дерев'яна	учить
мисливець	жовте	склять
сокира	сміливий	писали
лопата	весняне	показав
	3	
пилка	чорна	читають
ножиці	пахучий	лікує
доярка	гаряче	кликали
шофер	вечірній	фарбує
коваль	спокійний	розбудила

	4	
магазин	сірий	мовчить
слюсар	гарна	закриває
рілля	веселе	пишуть
календар	широкий	напиляли
диктант	ввічливий	відносить
	5	
неділя	білий	говорить
токарь	кругла	малюють
космонавт	холодне	дає
стіл	зелене	казав
лимон	низька	відкриває
	6	
вулиця	хоробрий	будують
квітень	радісне	молодіє
тракторист	високе	малювати
столяр	старинний	приносить
школяр	теплий	ходить
	7	
комбайнер	чемна	сміється
верба	відважний	п'є
жайворонок	глибока	прочитали
шлях	хитре	росте
дах	дужий	уквітчала
	8	
письменник	бадьорий	віднімає
вишня	тиха	обмазали
шахтар	сильний	біжить
пальто	червоне	каже
муляр	пахуче	припекло
	9	
маляр	низько	бродить
рушник	весняний	доглядають
механік	радісний	прибрали
ліжко	ввічливий	бере
екскаватор	зелена	потекло
	10	
школяр	чудовий	зацвірінькав
медаль	щире	
ясен	березовий	
дощ	обкопали	
світанок	галасує	
лагідна	записали	
дерев'яний	блукає	

Відгадати слово

Обладнання: картки, на яких записано по слову.

Завдання. Відгадати слово за характеристикою, яку дає ведучий.

Хід гри. Гравець, що назве слово, написане на картці, одержує її. Якщо назве слово, що відповідає даній характеристиці, а у ведучого немає картки з таким словом, то учневі видається чиста картка. Переможцем виходить той, хто на закінчення гри має найбільше карток.

Матеріал для гри.

Характеристика	Слова для карток
Буква л на початку слова. Слово відповідає на питання що? У ньому два склади.	Явір, яма, ясен, якір, ясла, язик ...
Буква я на початку складу, в середині слова і в кінці. Слово відповідає на питання що? У ньому два склади.	Пояс, туя, хвоя, соя, шия, баян, маяк, мрія ...
Буква я в середині слова і в кінці позначає м'якість попереднього приголосного. Слово відповідає на питання що? У ньому два склади.	Куля, праця, рядок, стеля, зоря, буряк і т.д.
Слово відповідає на питання хто? У ньому два склади.	Леся, Таня, Оля, Надя, дитя, теля, ягня і т.д.
Слово відповідає на питання що? У ньому три склади.	Цибуля, суниця, квасоля, поляна ...
Слово відповідає на питання хто? У ньому три склади.	Харитя, Тетяна, школяр ...
Буква ю на початку слова. Слово відповідає на питання хто?	Юра, Юхим, Юля, юнак ...
Слово відповідає на питання що?	Юшка, юрба, юрта ...
Буква ю всередині слова позначає м'якість попереднього приголосного. Слово відповідає на питання що ?	Ключ, колбочка, люлька, клюква, тюльпан ...
Буква ю в середині слова на початку складу. Слово відповідає на питання що роблять?	Читають, ламають, грають, співають, плавають, стрибають, працюють ...
Буква є на початку слова. Слово відповідає на питання хто?	Євген. Євгенія, Єфрем, Єгор, Євмен, Євдоким, єнот ...
Буква є в середині слова на початку складу.	

Слово відповідає на питання що робить? Буква є після букви, що позначає приголосний. Слово відповідає на питання яке?	Читає, ламає, грає, співає, стрибає, плаває, працює ...
Буква ї на початку слова. Слово відповідає на питання що?	Синє, раннє, осіннє, вечірнє, порожнє, середнє, переднє ...
Буква ї в середині слова на початку складу. Слово відповідає на питання що роби ти?	Їжак, їзда, їсти, поїхав ... Виїхати, поїхати, заїхати, виїсти, поїсти ...

Речення

Із слів – розповідь

Обладнання: кожен гравець одержує конверт. У ньому картки з окремими словами.

Хід гри і завдання.

Учасники гри одночасно відкривають конверти і з слів - карток (вони змішані) складають речення так, щоб вийшла зв'язна розповідь.

Хто першим правильно складе розповідь, дістає 10 балів, другий – 9, третій – 8 і т.д. За кожну помилку знімається 2 бала.

Матеріал для гри.



Гра «Закінчити речення»

Обладнання: письмове приладдя.

Хід гри і завдання

Ведучий читає незакінчені речення і пропонує дітям переписати їх, доповнити кожне з них словом – назвою ознаки, протилежним за значенням до виділеного слова.

За правильно виконане завдання перший гравець одержує 10 балів, другий – 9, третій – 8 і т.д. За кожну помилку знімається 2 бала, за некаліграфічне письмо, неохайність теж знімається за розсудом ведучого.

Матеріал для гри.

У лісі ростуть дерева **товсті** й ...

Ми збирали яблука **солодкі** й ...

У селищі є вулиці **широкі** й ...
Річки бувають **глибокі** й ...
Літом дні **довгі**, а зимою ...

2 КЛАС

Речення

Обладнання: письмове приладдя, класна дошка.

Хід гри і завдання

На дошці написані речення з пропущеним підметом або присудком. Учасники гри переписують, вставляючи потрібні слова, спочатку речення, в яких були пропущені підмети, а потім – з пропущеними присудками.

Гравцям, які першими виконали завдання, зараховується 8 балів, другим – 7, третім – 6. за допущені помилки знімається 2 бала, за некаліграфічне, неохайне письмо – по 1 балу.

Матеріал для гри.

Колгоспники ... озимину. ... добуває вугілля. ... водить поїзди.
Муляр... стіну. ... доїть корів. Рибалка ... рибу. ... шие одяг.
Прикордонники... кордони. ... лікує хворих. Діти ... ягоди.

Додати прийменник

Обладнання: на кожного гравця велика картка з записаними словами - іменниками (назвами предметів) в різних відмінках і 10 карточок - фішок з прийменниками *у, в, із, з, за, до, на, під, від, біля*.

Завдання. Правильно дібрати до кожного іменника один з прийменників.

Хід гри.

Добирають самостійно. Гравцеві, який першим виконає завдання, записується 15 балів, другим – 14, третім – 13 і т.д. За кожну помилку знімається 2 бала.

Або (коли діти ще часто помиляються) за кожний правильно доданий прийменник зараховується 1 бал.

Матеріал для гри.

	1	2
У (біля, з)	качки	корови
В (на)	абажурі	іграшці
З (із, ло, від)	глини	цегли
Із (до, від, біля)	заліза	скла
За (до, під, над)	березою	будинком
До (від, біля, з)	міста	моря
	заводі	фабриці
На (у, в)	кущем	кручею
Під (за, з)	річки	хати
Від (біля, з, до)	комбайна	дверей
Біля (з, до, від)		

3

вівці
імлі
дерева
нафти
річкою
лісу
лижах
дахом
шпаківні
води

4

школяра
інеї
вовни
буряків
лісом
школи
гілці
лижею
дупла
човна

5

дівчини
історії
лози
сукна
хмарою
саду
городі
грушею
села
дуба

Слова – родичі*Хід гри та завдання*

Діти діляться на дві групи. Ведучий називає слово. Усі гравці добирають спільнокореневі слова. Відповідають з одного ряду. Ведучий робить помітку, скільки слів дібрано (стільки очок буде зараховано). Якщо з другого ряду хтось іще може додати слово, підносить руку, його викликають. Цьому (другому) ряду за кожне правильно додане слово записується 2 бала. Далі ведучий називає інше слово. Відповідають на цей раз гравці з другого ряду, доповнюють – з першого. За помилкове слово знімається 2 бала з ряду, який допустив помилку.

Матеріал для гри.

Ліс (лісник, лісовий, пролісок, лісок, переліски ...).

Сад (садівник, садовий, садок, посадка, саджанець ...).

Дуб (дубок, дубочок, дубище, дубовий, дубина ...).

Казка (казочка, приказка, переказ, казати, розказати ...).

Вода (водяний, підводний, водиця, водник ...).

Хліб (хлібний, хлібина, хлібороб ...).

Мова (розмова, мовний, розмовляти, промовець ...).

Блиск (блискучий, блискотіти, блискавка ...).

Коса (косар, покоси, косити, косарка ...).

Літати (літак, політ, приліт, відлітати ...).

Сходинки слів*Хід гри і завдання*

У вільні клітинки «сходинок» треба вписати букви так, щоб вийшло слово з іншим значенням або нове, спільнокореневе.

Хто першим виконає завдання в одній фігурі, дістає 5 балів, другим –4 і т.д. За помилку знімається 2 бала.

Матеріал для гри.

1

л	і	с					
л	і	с					
л	і	с					
л	і	с					
л	і	с					
л	і	с					

2

с	а	д					
с	а	д					
с	а	д					
с	а	д					
с	а	д					
с	а	д					

3

д	у	б					
д	у	б					
д	у	б					
д	у	б					
д	у	б					
д	у	б					

4

с	в	і	т				
с	в	і	т				
с	в	і	т				
с	в	і	т				
с	в	і	т				
с	в	і	т				

5

г	р	и	б				
г	р	и	б				
г	р	и	б				
г	р	и	б				
г	р	и	б				
г	р	и	б				

6

х	л	і	б				
х	л	і	б				
х	л	і	б				
х	л	і	б				
х	л	і	б				
х	л	і	б				

- 1). Ліси, лісок, лісник, лісовик, лісовий, лісничий.
- 2). Сади, садок, садити, садочок, садівник.
- 3). Дуби, дубок, дубина, дубовий, дублений.
- 4). Світи, світає, світлий, світанок, світловий.
- 5). Гриби, грибок, грибний, грибовий, грибників.
- 6). Хліби, хлібом, хлібина, хлібороб, хлібороби.

Відгадати слово

Обладнання: картки, на яких записано по слову.

Завдання. Відгадати слово за характеристикою, яку дає ведучий.

Хід гри. Гравець, що назве слово, написане на картці, одержує її. Якщо назве слово, що відповідає даній характеристиці, а у ведучого немає картки з таким словом, то учневі видається чиста картка. Переможцем виходить той, хто на закінчення гри має найбільше карток.

Матеріал для гри.

Характеристика	Слова для карток
Слово відповідає на питання що? Спільнокореневе до нього – <i>вишневий</i> .	вишня
Слово відповідає на питання що? Спільнокореневе до нього – <i>водяний</i> .	вода
Слово відповідає на питання хто? Спільнокореневе до нього – <i>комбайн</i> .	комбайнер
Слово відповідає на питання хто? Спільнокореневе до нього – <i>шахта</i> .	шахтар
Слово відповідає на питання яка? Спільнокореневе до нього – <i>червона</i> .	червоненька
Слово відповідає на питання який? Спільнокореневе до нього – <i>малий</i> .	маленький
Слово відповідає на питання що зробив? Спільнокореневе до нього – <i>ніс</i> .	приніс
Слово відповідає на питання що зробив? Спільнокореневе до нього – <i>співав</i> .	заспівав
Слово відповідає на питання який? Спільнокореневе до нього – <i>ліс</i> .	лісовий
Слово відповідає на питання хто? Спільнокореневе до нього – <i>лікувати</i> .	лікар

Шаради

Обладнання: письмове приладдя.

Хід гри і завдання

Ведучий читає слова і вказує, що від них треба взяти (корінь, префікс, суфікс, закінчення), гравці утворюють і записують нові слова. За кожне правильно складене слово гравцеві зараховується 1 бал, за помилку знімається 2 бала.

Матеріал для гри.

1. Префікс від слова *перенести*, корінь від слова *казка* (Переказ).
2. Корінь від слова *квітка*, суфікс від слова *вудочка* (Квіточка).
3. Корінь від слова *риба*, суфікс від слова *ручки*, закінчення від слова *липа* (Рибка).
4. Корінь від слова *лісок*, суфікс від слова *зимава*, закінчення від слова *червоний* (Лісовий).
5. Префікс від слова *закрити*, корінь від слова *в'язати*, суфікс від слова *рибка*, закінчення від слова *загадки* (Зав'язки).
6. Префікс від слова *розмова*, корінь від слова *писати*, суфікс і закінчення від слова *школярка* (Розписка).
7. Префікс від слова *підніс*, корінь від слова *вода*, суфікс від слова *грибний* і закінчення від слова *білий* (Підводний).

8. Префікс від слова *залити*, корінь від слова *писати*, суфікс від слова *залізний*, закінчення від слова *зелена* (Записна).

9. Префікс від слова *проніс*, корінь від слова *лісник*, суфікс від слова *дубок* (Пролісок).

10. Префікс від слова *повів*, корінь від слова *їздити*, суфікс від слова *дубок* (Поїздка).

11. Префікс від слова *політ*, корінь від слова *садок*, суфікс від слова *рибка* (Посадка).

12. Префікс від слова *поїзд*, корінь від слова *радити*, суфікс від слова *лісник* (Порадник).

13. Префікс від слова *приїзд*, префікс від слова *казати*, суфікс і закінчення від слова *ніжка* (Приказка).

14. Префікс від слова *вихід*, корінь від слова *лазити*, суфікс і закінчення від слова *кізка* (Вилазка).

15. Префікс від слова *роз'їзд*, корінь від слова *мовець*, закінчення від слова *липа* (Розмова).

16. Префікс від слова *збити*, корінь від слова *в'язка*, суфікс від слова *кілок* (Зв'язок).

17. Префікс від слова *завести*, корінь від слова *напис*, суфікс і закінчення від слова *ручка* (Записка).

18. Префікс від слова *притиснути*, корінь від слова *кордон*, суфікс від слова *розвідник*. (Прикордонник).

Слово - корінь

Обладнання: письмове приладдя.

Хід гри і завдання

Ведучий пропонує написати за визначений час якнайбільше слів, що мають лише корінь.

За кожне слово зараховується один бал, за помилку знімається 2 бала, за некаліграфічне письмо – 1 бал.

Матеріал для гри. Бак, біб, бук, гриб, віз, дах, дим, жар, жук, кит, кіт, клен, куш, лан, лист, лід, мак, мед, ніж, ніч, рак, ріг, рік, рот, сад, сніг, степ, хліб, ліс ...

Відгадати слово

Обладнання: картки, на яких записано по слову.

Завдання. Відгадати слово за характеристикою, яку дає ведучий.

Хід гри. Гравець, що називає слово, написане на картці, одержує її. Якщо назве слово, що відповідає даній характеристиці, а у ведучого немає картки з таким словом, то учневі видається чиста картка. Переможцем виходить той, хто на закінчення гри має найбільше карток.

Матеріал для гри.

Характеристика	Слова для карток
Корінь <i>лік</i> -, суфікс – <i>ар</i>. Слово відповідає на питання хто? Корінь – <i>віт</i>, префікс <i>пр</i> -. Слово відповідає на питання що? Корінь <i>кос</i> -, суфікс - <i>ар</i>. Слово відповідає на питання хто? Корінь <i>кущ</i> -, суфікс – <i>ик</i>. Слово відповідає на питання що? Корінь <i>голос</i> -, суфікс – <i>ок</i>. Слово відповідає на питання що? Корінь – <i>хід</i>, префікс <i>ви</i> -. Слово відповідає на питання що? Корінь <i>вазон</i> -, суфікс – <i>чик</i>. Слово відповідає на питання що? Корінь – <i>пис</i>, префікс <i>за</i> -. Слово відповідає на питання що? Корінь <i>син</i> -, суфікс – <i>очок</i>. Слово відповідає на питання хто? Корінь - <i>літ</i>, префікс <i>пере</i> -. Слово відповідає на питання що?	лікар привіт косар кущик голосок вихід вазончик запис синочок переліт

3 одного кореня

Обладнання: таблиця з п'ятьма коренями слів або запис їх на дошці; письмове приладдя.

Завдання

За допомогою префіксів і суфіксів утворити від кожного кореня якнайбільше слів і записати їх.

Хід гри. Працюють визначений час. Переможцем вважається той, хто більше правильно напише слів.

Матеріал гри.

-дуб-, -хат-, -риб-, -квіт-, -вод-, -ліс-, -жук-, -сад-, -роб-, -стіл-, -хід-, -пис-, -літ-, -ніс-, -зелен-, -гарт-, -чист-, -мал-, -біл-.

Мовне доміно

Матеріал гри.

межний	роз	питати	під	бігти	пере	летіти	без
хмарний	роз	казати	під	вісити	пере	нести	без
край	роз	танути	під	плисти	пере	йти	без
людний	роз	крити	під	бити	пере	класти	без
сонний	роз	прягати	за	їхати	пере	дати	без
звучний	роз	смішити	за	лізти	по	садити	без
копати	роз	кадити	за	писати	по	кликати	ви

ик	пал	ичка	вікон	ечко	зим	онька	кон
ик	вул	ичка	літ	ечко	риб	онька	воз
ик	син	ичка	сон	ечко	ялин	онька	хлопч
ик	крин	ичка	ліж	ечко	голів	онька	кот
ик	трав	ичка	тіст	ечко	хат	ка	брат
ик	вод	ичка	ліс	ник	лап	ка	рот
ик	стол	яр	колгосп	ник	хуст	ка	хвост
ок	лист	очок	нов	енький	верб	овий	сад
ок	дуб	очок	біл	енький	стол	овий	ліс
ок	гай	очок	сір	енький	зим	овий	молот
ок	кіл	очок	мал	енький	горіх	овий	дзвін
ок	струм	очок	червон	енький	київ	ський	гриб
ок	клен	очок	вуд	очка	москов	ський	дим
ок	лік	ар	зір	очка	харків	ський	чуб

Лото спільнокореневих слів

Обладнання: 40 карток розміром 8 × 12 см з шістьма словами на кожній. 240 фішок. 40 карток малого формату (4 × 2 см) із записаними коренями слів.

Хід гри і завдання. У гри можуть брати участь до 40 гравців. Кожен отримує більшу карту і 6 фішок. У ведучого залишаються всі малі картки. Він бере одну із своїх карток (змішані лежать написом донизу), називає корінь. Гравці відшуковують на своїх картках слово з цим коренем. Хто знаходить – закриває його фішкою. Ведучий читає наступний корінь. Тур

триває доти, доки один з учасників гри не закриє всі шість слів. Потім гравець, що першим закрив усі слова, читає з своєї картки слово і називає в ньому корінь. Якщо гравець - переможець правильно визначив корені в усіх шести словах на своїй картці, він одержує 6 балів (за кожне слово – бал). Якщо трапилась, скажімо, одна помилка, йому зараховується 4 бала, а 2 – тому, хто виправив помилку.

Гравці обмінюються картками, починається новий тур.

Матеріал для гри.

Малі картки: каз, дуб, ліс, сад, вод, світ, біл, хід, віз, літ, в'яз, риб, хліб, квіт, пис, спів, біг, хмар, брат, мир, труд, чит, руб, клен, вишн, хат, стіл, чай, крил, лист, дощ, лон, шахт, сніг, кін, зим, гриб, мов, сосн, школ.

Великі картки (складені із 40 груп спільнокореневих слів – по 6 у кожній).

№1	№2	№3	№4
казка	білий	хліб	брат
дубок	Захід	квітне	мирний
лісочок	вози	розписка	трудитися
садовий	приліт	співак	читаний
підводний	зв'язаний	добіг	рубали
Засвітити	рибний	Захмарилося	кленовий
№5	№6	№7	№8
вишня	дощ	гриб	лісник
хатка	льонок	мовний	садівник
столице	шахтарі	сосняк	надводний
чайник	Засніжений	школою	освітлений
крилом	коні	переказ	біліти
листовий	зимою	дубочок	вихід
№9	№10	№11	№12
возити	допис	трудящий	столовий
відліт	Заспівати	читацький	чайна
підв'язка	підбіг	зрубати	крилами
риб'ячий	хмарні	кленочок	листів
хлібець	братик	вишневий	дощик
квітковий	перемир'я	хатина	льоновий
№13	№14	№15	№16
шахтар	школа	соснові	зв'язка
сніги	казковий	світити	рибалка
коней	дубняк	білявий	хлібний
зимує	лісовий	підхід	квітки
гриби	садівниця	Завіз	Запис
мовник	водою	літати	Заспівав

№17

Забіг
хмарою
братній
помиритися
трудом
читати

№21

дубовий
казати
ліси
садочок
водяний
світляк

25

вишні
хатній
столик
чайником
крильце

№29

візник
політ
в'язаний
рибка
хлібом
квіти

№33

шахта
сніжок
кінний
зима
грибів
вимова

№37

біг
хмара
брати
мир
трудоий
читає

№18

рубаний
клени
вишняк
хаточка
столом
чайовий

№22

біленький
перехід
підвіз
переліт
в'язати
рибонька

№26

дощовий
льону
шахтарям
сніговий
кінський

№30

Записка
співочий
бігти
хмарний
побратався
мирні

№34

сосна
шкільні
сказати
дуб
ліс
садок

№38

Зарубка
клен
вишняки
хата
столи
чай

№19

крилатий
листочок
дощить
льонар
шахтар
сніговик

№23

хліби
квітами
підпис
співати
бігова
хмаритися

№27

гриби
розмова
сосною
школярів
розказати

№31

труд
читанка
рубає
кленок
вишневі
хати

№35

вода
світло
побілений
відхід
віз
літак

№39

крило
лист
дощі
льоном
шахти
сніг

№20

коник
зими
грибний
промова
сосни
шкільний

№24

братова
примирення
трудої
читач
рубати
клени

№28

лісок
сад
водиця
світлий
білесенький

№32

стіл
чайок
крила
листи
дощиком
льон

№36

в'язка
риба
хліба
квітка
писати
спів

№40

кінь
зимовий
мова
грибки
сосновий
школяр

НЕНАГОЛОШЕНІ ГОЛОСНІ

Орфографічна скринька

Обладнання: орфографічна скринька.

Завдання. Правильно назвати пропущену орфограму і пояснити, чому *е* а не *и* (або навпаки).

Хід гри. Найкраще грати в трьох. Ведучий виймає з скриньки картку (слово з пропущеною буквою). Перший гравець має сказати, яку букву треба написати в цьому слові, і, якщо зможе пояснити чому.

Якщо гравець правильно сказав, ведучий зараховує 1 очко. Якщо ж і пояснив (навів приклад, змінив слово так, щоб ненаголошений став наголошеним), йому записується ще одне очко. За до мовленням, гравці перевіряють по 5 чи 10 слів підряд.

Матеріал для гри.

1. ст..п	1. <i>степи – степ</i>
2. оз..ро	2. <i>озеро – озера</i>
3. з..рно	3. <i>зерно – зерна</i>
4. с..ни	4. <i>сини – син</i>
5. л..сти	5. <i>листи – лист</i>
6. гр..би	6. <i>гриби – гриб</i>
7. м..довий	7. <i>медовий – мед</i>
8. гр..чаний	8. <i>гречаний – гречка</i>
9. ц..глина	9. <i>цеглина – цегла</i>
10.р..балка	10. <i>рибалка – риба</i>
11.д..мар	11. <i>димар – дим</i>
12.кр..кливий	12. <i>крикливий – крик</i>
13.в..рба	13. <i>верба – верби</i>
14.в..сло	14. <i>весло – весла</i>
15.ст..бло	15. <i>стебло – стебла</i>
16.в..сна	16. <i>весна – весни</i>
17.з..мля	17. <i>земля – землі</i>
18.с..чі	18. <i>сичі – сич</i>
19.кр..ло	19. <i>крило – крила</i>
20.м..жа	20. <i>межа – межі</i>
21.л..ни	21. <i>лини – лин</i>
22.с..стра	22. <i>сестра – сестри</i>
23.в..рхівка	23. <i>верхівка – верх</i>
24.п..ньки	24. <i>пеньки – пеньок</i>
25.т..мнота	25. <i>темнота – темно</i>
26.з..ма	26. <i>зима – зими</i>
27.с..лянин	27. <i>селянин – села</i>
28.д..вак	28. <i>дивак – диво</i>
29.ст..бельце	29. <i>стебельце – стебла</i>

30.т..хенький	30.тихенький – тихо
31.гл..бокий	31.глибокий – глибоко
32.л..жати	32.лежати – залежаний
33.с..ніти	33.синіти – синій
34.в..шневий	34.вишневий – вишня
35.к..слиця	35.кислиця – кислий
36.д..шевий	36.дешевий – дешево
37.св..стіти	37.свистіти – свист
38.ш..птати	38.шептати – шепіт
39.ч..тати	39.читати – читанка
40.п..щати	40.пищати – писк
41.в..селий	41.веселий – весело
42.п..сати	42.писати – пише
43.бл..щати	43.блищати – блиск
44.п..кти	44.пекти – печений
45.гр..бти	45.гребти – гребка
46.д..міти	46.диміти – дим
47.с..віти	47.сивіти – сивий
48.з..елений	48.зелений – зелень
49.гр..бний	49.грибний – гриб
50.в..рбовий	50.вербовий – верба
51.ж..тловий	51.житловий – жити
52.ц..гляний	52.цегляний – цегла
53.св..нячий	53.свинячий – свині
54.ст..повий	54.степовий – степ
55.кр..латий	55.крилатий – крила
56.р..бальський	56.рибальський – риба
57.л..пневий	57.липневий – липа
58.с..рпневий	58.серпневий – серпень
59.кл..новий	59.кленовий – клен
60.п..сьменник	60.письменник – писаний
61.пл..чима	61.плечима – плечі
62.жн..ва	62.жнива – жнив
63.з..рнина	63.зернина – зерна
64.в..ликий	64.великий – велич
65.вн..зу	65.внизу – низ
66.зс..пати	66.зсипати – сипати
67.т..пло	67.тепло – теплий
68.з..мовий	68.зимовий – зими
69.в..сота	69.висота – високо
70.ш..рина	70.ширина – широко

З букв одного слова

Обладнання: Аркуші паперу із записаними словами з ненаголошеними **е, и**, які не перевіряються наголосом.

Завдання. З букв поданих слів за певний час скласти і записати нові слова.

Хід гри. За кожне правильно складене і записане слово гравцеві зараховується 1 бал. За помилку знімається 2 бала і 1 бал – за кожне не каліграфічно написане слово.

Матеріал для гри.

Велосипед – (село, сипле, осел, довели, депо, поле, воли, оси, пил, весело, плесо ...);

очерет – (рот, тре, оре, то, те ...);

черевики – (реве, вир, рев ...);

гербарій – (герб, рій, бій, гріб, раб, ріг, бір, гір ...);

бетон – (бот, те, тон, не, небо ...);

верблюди – (люд, верб, де, лев ...);

директор – (рот, кит, ти, те, роки, три ...);

бензин – (без, не, низ ...);

коридор – (кори, до, роки, код ...);

апетит – (ти, те, тип ...);

метал – (тема, мале, те, та, мета ...);

партизан – (парта, тин, за, ти, рана, паз, раз, таз, пара, нарти, низ ...).

ДЗВІНКИ І ГЛУХІ ПРИГОЛОСНІ

Одного ладу

Обладнання: письмове приладдя.

Завдання. Написати 5 або 10 слів без жодного дзвінкого або жодного глухого приголосного.

Хід гри. Добирають і записують самостійно. За кожне дібране слово гравцеві зараховується 1 бал. За помилку знімається 2 бала. Знімаються також бали за некаліграфічне письмо (на розсуд ведучого).

Приклади слів.

1. Кіт, піт, тут, тихо, сито, чисто, тиша, сичить, потік, чашка, хата, так, хочеш, фото, хто, сич, кит, тато, чесати, тихо.

2. Друг, береза, бензин, дерево, рама, лом, віл, герой, риба, верба, гірка, ринва, врожай, озеро, гарбуз березень, дим, мед.

Дзвінки чи глухі

Обладнання: два набори карток з написаними на них буквами, які позначають приголосні звуки.

Хід гри і завдання. Учасники гри діляться на дві групи. Від кожної виходить один гравець. Представники груп починають відбирати картки з буквами, що позначають дзвінки приголосні. Кожну картку вони показують

усім гравцям. Якщо гравець помиляється – сідає на своє місце, за нього виходить інший гравець з групи. Так само відбирають глухі приголосні.

Переможцем виходить група, яка виконала завдання меншим числом представників.

ПРАВОПИС ПРЕФІКСІВ

Мовне доміно

Опис гри раніше. *Матеріал для гри.*

пиляти	1	пре	красно	с	хилити	пре	гарний	над
форму-	пре	добрий	с	тесати	пре	поганий	с	
пекти	пре	зирли-	с	писати	пре	мудрий	с	
мести	при	бити	роз	казати	при	класти	с	
верхий	при	буду-	роз	дати	при	нести	без	
печний	при	гасити	роз	питати	при	пинити	без	
гіркий	з	будити	без	турбот-	з	вести	пре	

ПОВТОРЕННЯ

Орфографічне лото

Опис гри читати на попередній сторінці.

Зміни незначні: у картках по 5 слів, а не по 6, а тому у ведучого 50 квадратиків і гравцям видається до картки по 5 фішок.

Матеріал для гри. (200 слів: по 40 з ненаголошеними **е, и**, які перевіряються наголосом; з префіксом **роз -**, **з- (с-)**; з ненаголошеними **е, и**, які не перевіряються наголосом; з апострофом та префіксами **пре -**, **при**).

№1

1. т..пленький
11. ро..хитати
21. в..рблюд
31. сім..я
41. пр..скромний

№3

3. жовт..нь
- 13...кувати

№2

2. зам..рзає
- 12...хвилювати
22. кор..дор
32. солов..ї
42. пр..нести
23. ап..тит
33. під..їжджати
43. пр..хитрий

№4

4. уч..нь
14. ро..горнути

24. м..тал
34. гороб..ячий
44. пр..везти

№5

5. с..стра
15...хопити
25. г..ктар
35. з..їсти
45. пр..красний

№6

6. в..рба
16. ро..крити
26. д..ван
36. п..єса
46. пр..чудовий
47. пр..спати

№7

7. січ..нь
17...котити
27. кал..ндар
37. об..єднатися

№8

8. олімпі..ць
18. ро..пиляти
28. дец..метр
38. пам..ятати
48. пр..широкий

№9

9. з..лений
19...тягти
29. п..нал
39. від..їжджати
49. пр..мчати

№10

10. чапа..вєць
20. ро..чистка
30. с..кунда
40. п..явка
50. пр..пустити

№11

1. груд..нь
11...чистити
21. сант..метр
31. роз..яснити
41. пр..товстий

№12

2. в..черя
12. роз..слати
22. тр..вога
32. з..їздити
42. пр..давати

№13

3. с..рпень
13. ро..творити
23. м..телик
33. здоров..я
43. пр..їхати

№14

4. з..мою
14...класти
24. в..дмідь
34. під..їхати
44. пр..тиснути

№15

5. мислив..ць
15. ро..кувати

25. д..ктант
35. в..юнкий
45. пр..бити

№16

6. бл..зенько
16...пекти
26. дят...л

36. з..їхати
46. пр..сісти
47. пр..сісти

№17

7. квіт..нь
17. ро..тягти
27. п..ріг
37. об..єднав

№18

8. лип..нь
18...кинути
28. ц..буля
38. торф..яний
48. пр..старий

№19

9. дв..рей
19. ро..трусити
29. пш..ниця
39. полум..яний
49. пр..мостити

№20

10. трав..нь
20...трусити
30. бр..гада
40. м..язи
50. пр..солодкий

№21

1. в..сна
11...казати
21. парт..зан
31. м..яч
41. пр..бігти

№22

2. пл..че
12. ро..питати
22. абр..кос
32. з..їв
42. пр..мудрий

№23

3. чов..н
13...питати
23. ап..льсин
33. голуб..ятко
43. пр..гарний

№24

4. кр..ло
14...тиснути
24. велос..пед
34. з..явився
44. пр..йти

№25

5. з..мля
15. ро..малював
25. п'ятн..ця
35. подвір..я
45. пр..їхати

№26

6. мислив..ць
16...ламав
26. д..ректор
36. об..їхав
46. пр..великий

№27

7. т..мніє
17...хилити

27. к..шеня
37. в..яже
47. пр..летіти

№28

8. берез..нь
18. ро..гинати

28. г..рой
38. з..єднання
48. пр..в'язати

№29

9. кр..кливий
19...класти
29. м..тро
39. в..ється
49. пр..добрий

№30

10. т..хенький
20...фотографувати
30. ч..ремха
40. з..їзд
50. пр..славний

№31

11. б..реза
21. ро..гадати
31. оч..рет
41. рум..яний
51. пр..тягти

№32

12. ст..пами
22. ро..ходиться
32. м..даль
42. від..їзд
52. пр..кислий

№33

3. черв..нь
13...цідити
23. орд..н
33. в..юн
43. пр..великий

№34

4. шв..дкий
14. ро..стелити
24. б..нзин
34. полум..я
44. пр..хилити

№35

5. верес..нь
15...творити
25. т..атр
35. роз..їзд
45. пр..сипати

№36

6. б..різка
16. ро..прягати
26. ч..решня
36. б..ється
46. пр..гіркий

№37

7. л..сток
17...шити
27. д..монстрація
37. під..їзд
47. пр..злий

№38

8. лип..нь
18. ро..гадати
28. ч..ревики
38. м..ясо
48. пр..гнати

№39

9. з..лене
19...ховати

29. г..рбарій
39. з..єднати
49. пр..довгий

ІМЕННИКИ

Власні назви

Обладнання: письмове приладдя.

Завдання. Дібрати і записати певну кількість (5 - 10) власних назв (прізвищ, імен, кличок тварин, назв міст, сіл, річок тощо).

Хід гри. Переможцем вважається той, хто першим правильно виконає завдання.

Відмінковий ланцюжок

Гравці діляться на групи. Ведучий називає іменник у називному відмінку і вказує закінчення, потім пропонує гравцям першої групи по черзі ставити іменник у подальших відмінках. Після місцевого відмінка ведучий називає інший іменник тієї ж відміни знову і називному відмінку. Продовжують ланцюжок учні другої групи.

Якщо закінчення іменника в усіх відмінках визначено правильно, ряд одержує 10 балів. За кожну помилку знімається 2 бала.

Іменники на одну букву

Обладнання: письмове приладдя.

Хід гри і завдання. Ведучий пропонує на певну букву дібрати і записати іменники, що відповідають на питання **що ?** (або на питання **хто ?**). Наприклад, на букву **р**: рука, редиска, річка, реп'ях, ревінь, рослина.

Переможцем вважається той, хто протягом визначеного часу (3–5 хв.) правильно запише найбільшу кількість таких слів.

П'ять загальних (власних) назв

Ведучий вибирає яку-небудь букву алфавіту і пропонує гравцям дібрати 5 загальних назв, що означають 1) тварину, 2) рибу, 3) птаха, 4) квітку, 5) дерево.

Подібне завдання до власних назв (прізвище видатної людини, ім'я чоловіче, ім'я жіноче, назва міста, села).

За кожне правильно дібране слово – 1 бал, за помилку знімається 2 бала.

Колонки іменників за родами

Обладнання: кілька наборів карток (по 15 кожен), на яких записується 5 іменників чоловічого роду, 5 іменників жіночого роду і 5 іменників середнього роду. Кожен учасник одержує конверт з 15 такими картками і 3 – з картками - вказівками.

Завдання. Розкласти картки, відповідно до карток-вказівок у три колонки.

Завдання можна ускладнити розкладанням карток у кожній колонці за алфавітом.

Хід гри. Розкладають самостійно. Ведучий перевіряє правильність і зараховує 15 балів кожному, хто безпомилково розклав картки. За кожен помилку знімається 2 бала.

Гравці обмінюються конвертами. По закінченні визначається переможець.

Матеріал для гри.

Іменники чоловічого роду	Іменники жіночого роду	Іменники середнього роду
	1	
учень	робітниця	теля
завод	премія	молоко
слюсар	доярка	лоша
диктант	груша	гусеня
кінь	відданість	перо
	2	
планер	кобила	дерево
гусак	гуска	жито
стіл	хустка	сонце
клен	липа	хлоп'я
овес	пшениця	село
	3	
дощ	партія	серце
школяр	студентка	відро
працівник	сестра	волосся
плуг	племінниця	життя
каштан	книжка	завдання
	4	
урожай	розповідь	пшоно
тракторист	вівця	радіо
міст	машина	світло
батько	річка	поле
рибалка	пшениця	колосся
	5	
ячмінь	береза	господарство
горобець	комаха	колесо
комар	дорога	будівництво
олівець	вода	місто
трамвай	станція	весло

6

героїзм	праця	навчання
колектив	кукурудза	здоров'я
телевізор	гречка	мило
комбайн	сівалка	ліжко
шофер	електричка	сукня

7

клуб	косарка	пальто
учитель	школа	щастя
рушник	кімната	змагання
лікар	шафа	небо
костюм	стеля	поле

8

черевик	хмара	віконце
схід	земля	півріччя
льон	акація	курча
коридор	гра	морозиво
вокзал	хуртовина	вогнище

9

кілометр	сівалка	око
вітер	сестра	варення
сніг	пташка	сито
ліс	книга	дзеркало
братик	лава	крило

ПРИКМЕТНИК

Який? Яка? Яке?

Обладнання: письмове приладдя, таблиця або запис на дошці.

Завдання. Дописати до кожного іменника можливі прикметники.

Хід гри. Гравці працюють протягом певного часу (7-10 хв.), потім здають ведучому аркуші із дібраними прикметниками.

За кожний правильно дібраний прикметник гравцеві зараховується 1 бал, за помилку знімається 2 бала, знімаються також бали за некаліграфічне написання (на розсуд ведучого).

Матеріал для гри.

Колесо (металеве, велике, чорне, важке, кругле...);

змій (паперовий, великий, білий. Легкий, квадратний ...);

кулька (гумова, маленька, червона, легка, кругла...);

груша (велика, довгаста, жовта, солодка, спіла ...);

олівець (червоний, довгий, круглий, заструганий ...);

кавун (круглий, великий, важкий, солодкий, червоний ...);

день (весняний, теплий, ясний, тихий, довгий ...);
лимон (жовтий, кислий, соковитий, ароматний, круглий ...);
яблуко (рожеве, пахуче, червонобоке, солодке, раннє ...);
трава (висока, густа, зелена, молода, запашна ...).

Однина – множина

Обладнання: на аркуші паперу або на дошці написано 10 прикметників з іменниками в називному відмінку однини.

Завдання. Написати в називному відмінку множини спочатку лише іменники та прикметники чоловічого роду (а), потім жіночого роду (б), середнього роду (в).

Хід гри. Виконавши завдання, всі гравці здають ведучому свої аркуші. На кожне словосполучення, правильно поставлене в називному відмінку множини, зараховується один бал. За помилку знімається 2 бала і по 1 балу за некаліграфічне письмо.

Матеріал для гри.

а) Старий ліс, старанний учень, дерев'яне ліжко, червона зірка, сірий вовк, стрімка скеля, цікава книжка, рясний дощ, велике вікно, білий ведмідь.

б) Круглий м'яч, струнка ялинка, синє море, місячна ніч, юний розвідник, класна кімната, голосний дзвоник, широка річка, орлине крило, дружна сім'я.

в) Вірний друг, глибоке озеро, колгоспне поле, високе дерево, зимовий ранок, солодка груша, морський окунь, нове відро, хоробра партизанка.

Предмет за ознаками

Один із гравців стає відгадуючим. Він виходить на кілька хвилин із кімнати, поки учасники гри не задумають який-небудь предмет і не запросять його до кімнати. Відгадуючий підходить по черзі до гравців. Кожний з них називає прикметник, який вказує на якусь ознаку задуманого предмета. Наприклад, один гравець каже: «Жовтий», другий – «Кислий», третій – «пахучий». Відгадуючий називає предмет (лимон). Учасник гри, який останнім називав ознаку, стає відгадуючим. Коли відповіді немає, або вона неправильна, відгадуючий не змінюється і знову йде з кімнати, а група задумує інший предмет.

Можливий і такий варіант гри. Зайшовши до кімнати, відгадуючий звертається по черзі до учасників гри із запитанням, наприклад: «Який предмет за кольором? Якої величини предмет? Де росте?»

ДІЄСЛОВО

Колонки дієслів за часом

Обладнання: Для гри виготовляється 10 наборів карток (по 15), на яких записано 5 дієслів минулого часу, 5 – теперішнього і 5 – майбутнього і 3 картки - вказівки. 10 конвертів.

Хід гри і завдання. Подібні до гри «Колонки іменників за родом» на с. 48
Матеріал для гри.

а) Картки – вказівки.

Дієслова минулого часу	Дієслова теперішнього часу	Дієслова майбутнього часу
---------------------------	-------------------------------	------------------------------

б) Слова для карток:

будувати	будує	будуватиме
ріс	росте	буде рости
садив	садить	садитиме
ніс	несе	буде нести
спішив	спішить	спішитиме

За цим же зразком набори трьох часових форм дієслів (складна і складена майбутнього часу):

- 1) ламає, живе, ловить, сидить, їсть;
- 2) ходить, танцює, носить, возить, стоїть;
- 3) купається, збирається, сіє, бігає, кидає;
- 4) пише, виростає, знає, каже, прибирає;
- 5) пливе, горить, ловить, чистить, літає;
- 6) відповідає, запитує, купує, доглядає;
- 7) стуже, знає, бачить, ламає, копає;
- 8) присідає, виступає, співає, читає, малює;
- 9) записує, думає, відгадує, розмовляє, стрибає.

ПОВТОРЕННЯ

Колонки частин мови

Обладнання: 10 наборів по 15 карток, на яких написано 5 іменників, 5 прикметників і 5 дієслів. Кожен учасник гри одержує конверт з 15 картками і 3 картками – вказівками: «Іменник», «Прикметник», «Дієслово».

Умови гри такі ж, як і в «Колонках роду іменників» (с. 48)

Матеріал для гри.

1

зошит	добрий	ходить
олівець	веселе	учить
батько	блакитні	співають
директор	білий	говорити
літак	яскрава	праця

2

колектив	холодний	іде
космонавт	минуле	читати
зима	Залізний	пливе
хвилина	велика	носять
крамниця	добре	садить

	3	
книжка	червоний	читаю
електрика	солодка	носить
будинок	гарне	мерзне
грім	дерев'яні	стрибати
завод	сильна	сиплеться
	4	
береза	ясний	варить
річка	тверда	радіє
бензин	сміливий	їли
вишня	зимове	везе
бджола	широкий	коло
	5	
зелень	нове	зеленіють
хмара	коротка	біжить
ведмідь	сірий	розтав
береза	теплі	сумувати
жито	смачна	вилітають
	6	
яблуна	вологе	перемагати
бригада	вусатий	годував
орел	солоні	доглядаю
комбайн	радий	веде
місто	хоробрий	стригтиме
	7	
ліжко	синє	піднімає
стілець	висока	несуть
трактор	сільські	місили
качка	довгий	сіяти
агроном	морозне	ліплять
	8	
герой	український	кипіти
апельсин	зелена	Заморозив
очерет	бадьорі	принесуть
тесляр	глибокий	розповідаю
земля	слабке	скаже
	9	
корінь	снігова	збирають
автомобіль	тоненьке	збудує
демонстрація	колючий	орати
дах	пухнаста	приніс
конвалія	швидкі	ходив

сніг	правдивий	лє
військовий	гостра	гриміти
льон	рівне	Зацвітуть
хвилина	сонячні	ношу
інженер	важкий	посадка

СЛОВА, ПРАВОПИС ЯКИХ ТРЕБА ЗАПАМ'ЯТАТИ

З букв одного слова

Опис гри див. на ст. 11, 42.

Матеріал для гри.

Абрикос (коса, рак, сир, бак, роси, соки, рис, кора, боки, краб ...);

автомобіль (біль, том, лом, бот, мова, тобі, літо, лото, авто ...);

агроном (гроно, рано, нам, гора, нора, грам ...);

айстри (сир, три, тирса, старий, рис ...);

акваріум (рів, кір, мур, рама, міра, рак, мак, рука, вік, рік ...);

активіст (ти, ви, ті, вік, та, сів, так, акт, тітка ...);

апельсин (син, лин, сани, села, насип, напис ...);

бригада (рада, риба, гриб ...);

ведмідь (мідь, дід, мед, від, дві ...);

валянки (Валя, вал, лан, лак, клин, лин ...);

вересень (не, рев, несе, реве ...);

вогнище (вони, ще, ноги, гине ...);

вокзал (зал, лаз, коза, воза ...);

гектар (та, те, рак, гра, так, гак ...);

географія (гра, я, яр, гора, ріг ...);

горизонт (гори, рот, роги, нори, ноги, того, тон, ноти ...);

гриміти (грім, гріти, рити, мити, тим, гір, мир ...);

демонстрація (дім, мед, том, рот, ремонт, ціна, моя, рано ...);

дециметр (метр, мир, мед, три, цим, де ...);

диктант (кит, тин, нитки, так, танк ...);

дятел (теля, де, те, я ...);

електрика (ти, три, лети, кит, крила, так, лак, рак, ракети ...);

жайворонок (жар, ворона, рожа, нора, кора, корова, корона, край, кран, кров, район, ранок ...);

календар (рак, лад, рада, дар, не ...);

квартира (карта, варта, вата, рак, три, трава, вир, кава, кара, кит, тир...);

кипіти (кіт, кит, тип, піт, піти, тік, пити ...);

кишеня (не, киш, як, я ...);

кілограм (рак, гра, гора, міра, грім ...);

колектив (кит, лети, лив, лев, ти, коли, коле, коти, котел, ви, воли ...);

комбайн (кома, мак, нам, бак, майно ...);

компас (оса, пас, сак, сам, мак, сом, нам, нас, коса, кома ...);

коридор (роки, до, док, роди ...);

космонавт (сом, нам, там, нас, коса, мова, сам, око, оса, сон, кома, танк, станок, танок, нова ...);
 кукурудза (курка, рука, руда, за, рак ...);
 лимон (лин, мило, лом, ми ...);
 лисиця (лис, сили, ця, я ...);
 медаль (мед, мале, лад, дам, де ...);
 метал (та, те, мета, тема ...);
 метелик (мете, те, ми, лети, мети, кит ...);
 минулий (мину, милий, лину, ми, ну, лин ...);
 неділя (не, де, лід, ля, я ...);
 олівець (віл, цвіль, це ...);
 пенал (лан, але, на, не ...); пиріг (ріг, при, гір ...);
 помідор (рід, під, до, по, дім ...);
 понеділок (діло, по, не, поділ, лід, діл, під, поле ...);
 предмет (де, мете, мед, тепер, перед ...);
 пшениця (не, ця, це, я, пеня ...);
 редиска (риска, рак, диск, даси, сад, сир, сак, раки ...);
 радіо (радо, до, рід ...);
 робітник (рік, рот, ноти, кит, тин, кіт ...);
 сантиметр (сам, син, сир, метр, нас, ним, рис, мир, мати, мета, три, тир...);
 солдат (до, дот, сто, лад ...);
 секунда (сук, сад, де, суд ...);
 спасибі (сапи, сі, пас, бас ...);
 тривога (три, трави, та, рот, роги, гора, грива, вир ...);
 трикутник (три, кут, ти, тин, нитки, крик ...);
 учитель (учи, те, учить, чути, лечу, лети ...);
 фабрика (риба, рак, бак, барки, фарба, брак, риф ...);
 фартух (рух, тру, фа, хутра, ура ...);
 черговий (гори, чий, ре, ви ...);
 чотирикутник (чотири, кут, трикутник, три, тин, кит, руки, рити, роки...);
 чотири (три, рити, ти, рот ...);
 черевики (вир, рев, реве ...).

3 – 4 клас

Колонки слів за будовою

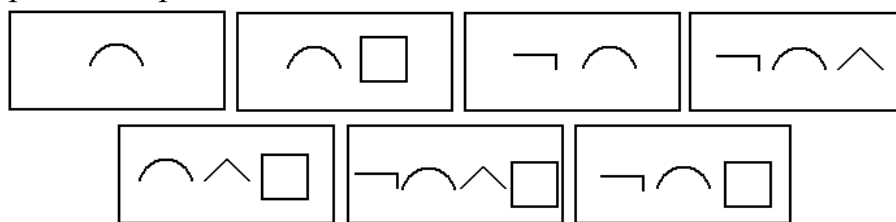
Обладнання: набори карток. Кожен із 30 карток - слів (5 груп спільнокореневих) і 8 карток - вказівок (схеми будови слова). Конверти.

Завдання. Розкласти слова в колонки відповідно до карток - вказівок.

Хід гри. Гравці одночасно відкривають конверти, розкладають картки із схемами, а потім картки із словами.

Хто перший розкладе картки, дістає 30 балів, другий – 29 і т.д. За кожну помилку знімається 2 бала.

Матеріал для гри.



№ 1

хід	ходу	вихід	виходу
ліс	лісом	праліс	пролісок
віз	везу	привіз	
сад	садів	східний	
сніг	сніги	проліски	
лісок	ліски		
візок	візка	підвезений	посади
садок	садовий		
сніжок	сніжку	засніжений	

№2

дуб	дубом		
ніс	несе	приніс	вносок
біг	бігу	забіг	
	пиши	напис	
	в'яжу	прив'яз	зв'язок
дубок	дубище		
	несений	принесений	Занеси
бігун	бігли	прибігли	прибіжи
писар	написаний	записка	Запису
	в'язаний	зв'язане	зв'яже

Іменники.

Колонки іменників за відмінами

Гра подібна до інших «колонок». Опис гри див. раніше

Матеріал для гри. Картки – вказівки.

Іменники	Іменники	Іменники
I відміни	II відміни	III відміни

Набір слів.

	1	
весна	школяр	медаль
вишня	мічурінець	молодь
слива	слон	сіль
сова	лось	радість
чапля	поле	любов
	2	
бджола	механік	тінь
вівця	мізинець	ніч
тополя	кобзар	повість
зозуля	осел	сміливість
верба	прізвище	чесність
	3	
лисиця	муляр	річ
межа	кінь	зелень
колекція	край	пам'ять
коза	озеро	совість
диня	місце	гусінь
	4	
столиця	знання	верф
змія	багаття	осінь
кузня	олівець	чемність
шахта	літак	наполегливість
дисципліна	камінь	кров
	5	
температура	силос	доповідь
кишення	поїзд	піч
корова	море	сталь
перерва	дерево	мазь
лілія	кущ	цвіль
	6	
вільха	вечір	відповідь
качка	місто	загибель
діжка	місце	повінь
кухня	табір	мідь
праця	день	пристань
	7	
пшениця	вчитель	поміч
сестра	пасажир	відсіч
згряя	обличчя	скатерть
пісня	олень	ртуть
лелека	яблуко	здобич

ластівка	корінь	честь
ялина	громадянин	артіль
стежка	телефон	юність
лінія	око	завзятість
земля	вогнище	користь

Орфографічна скринька

Обладнання: орфографічна скринька.

Завдання. Правильно назвати пропущену орфограму і пояснити, чому *е* а не *и* (або навпаки).

Хід гри. Найкраще грати в трьох. Ведучий виймає з скриньки картку (слово з пропущеною буквою). Перший гравець має сказати, яку букву треба написати в цьому слові, і, якщо зможе пояснити чому.

Якщо гравець правильно сказав, ведучий зараховує 1 очко. Якщо ж і пояснив (навів приклад, змінив слово так, щоб ненаголошений став наголошеним), йому записується ще одне очко. За домовленням, гравці перевіряють по 5 чи 10 слів підряд.

1. тін..ю	1. <i>тінню</i>
2. сіл..ю	2. <i>сіллю</i>
3. пам'ят..ю	3. <i>пам'яттю</i>
4. радіст..ю	4. <i>радістю</i>
5. мід..ю	5. <i>міद्धю</i>
6. кров..ю	6. <i>кров'ю</i>
7. ртут..ю	7. <i>ртуттю</i>
8. верф..ю	8. <i>верф'ю</i>
9. дал..ю	9. <i>даллю</i>
10. ніч..ю	10. <i>ніччю</i>
11. медал..ю	11. <i>медаллю</i>
12. гордіст..ю	12. <i>гордістю</i>
13. завзятіст..ю	13. <i>завзятістю</i>
14. наполегливіст..ю	14. <i>наполегливістю</i>
15. маз..ю	15. <i>маззю</i>
16. туш..ю	16. <i>тушишю</i>
17. юніст..ю	17. <i>юністю</i>
18. промисловіст..ю	18. <i>промисловістю</i>
19. стал..ю	19. <i>сталлю</i>
20. мужніст..ю	20. <i>мужністю</i>
21. хоробріст..ю	21. <i>хоробрістю</i>
22. віс..ю	22. <i>віссю</i>
23. сміливіст..ю	23. <i>сміливістю</i>
24. старанніст..ю	24. <i>старанністю</i>

25. якiст..ю	25. якiстю
26. любов..ю	26. любов'ю
27. осiн..ю	27. осiнню
28. творчiст..ю	28. творчiстю
29. чеснiст..ю	29. чеснiстю
30. повiст..ю	30. повiстю
31. рiч..ю	31. рiччю
32. мудрiст..ю	32. мудрiстю
33. мiц..ю	33. мiццю
34. чест..ю	34. честю
35. совiст..ю	35. совiстю
36. повiд..ю	36. повiддю
37. скатерт..ю	37. скатертю
38. вiдповiд..ю	38. вiдповiддю
39. повiн..ю	39. повiнню
40. молод..ю	40. молоддю
41. швидкiст..ю	41. швидкiстю
42. молодiст..ю	42. молодiстю
43. цвiл..ю	43. цвiллю
44. пiч..ю	44. пiччю
45. област..ю	45. областю
46. подорожж..ю	46. подорожжю
47. ртут..ю	47. ртуттю
48. блакит..ю	48. блакиттю
49. справедливiст..ю	49. справедливiстю
50. пристан..ю	50. пристанню

Прикметник

Орфографiчна таблиця (вiдмiнковi закiнчення)

Опис гри див. ранiше

Особливостi гри. Хiд робиться в межах одного прикметника (чоловiчого, жiночого i середнього роду).

Наприклад: гравець викинув кубиком цифру 1. Вiн ставить свою фiшку у клiтинку 1 (український народ) i робить ходи: у клiтинку 7 (українська казка), а потiм у клiтинку 13 (українське мiсто) i там зупиняється. Наступного разу (як пiдiйде його черга) вiн викинув кубиком, скажiмо, 2 i ставить фiшку на клiтинку 15 ($13 + 2 = 15$) (українському мiсту). Далi ходу нема, бо прикметник в цьому вiдмiнку займає 3 i 9 – нижчi клiтинки. Фiшка залишається в 15. Потiм викинув 6. Ставить фiшку в клiтинку 21 ($15 + 6 = 21$) (червоному прапору) i робить 2 ходи в клiтинки з цим прикметником у давальному вiдмiнку 27 (червонiй зiрцi) i 33 (червоному сукну).

Гравці вказують: відмінок, рід, закінчення, пояснюють підкреслені орфограми. Коли гравець помиляється, хід анулюється. Фішка повертається у вихідну позицію. Помилку з'ясовує ведучий.

Матеріал для гри.

1. **Називний відмінок.** Український народ (1), українська казка (7), українське місто (13), червоний прапор (19), червона зірка (25), червоне сукно (31), житній колосок (37), житня хлібина (43), житнє борошно (49), теплий потік (55), тепла вода (61), тепле житло (67), народний поет (73), народна пісня (79), народне добро (85), дружній привіт (91), дружня порада (97), дружнє слово (99).

2. **Родовий відмінок.** Українського народу (2), української казки (8), українського міста (14), червоного прапора (20), червоної зірки (26), червоного сукна (32), житнього колоска (38), житньої хлібини (44), житнього борошна (50), теплого потоку (56), теплої води (62), теплого житла (68), народного поета (74), народної пісні (80), народного добра (88), дружнього привіту (92), дружньої поради (98), дружнього слова (100).

3. **Давальний відмінок.** Українському народу (3), українській казці (9), українському місту (15), червоному прапору (21), червоній зірці (27), червоному сукну (33), житньому колоску (39), житній хлібині (45), житньому борошну (51), теплому потоку (57), теплій воді (63), теплому житлу (69), народному поету (75), народній пісні (81), народному добру (87), дружньому привіту (93).

4. **Знахідний відмінок.** Український народ (4), українську казку (10), українське місто (16), червоний прапор (22), червону зірку (28), червоне сукно (34), житній колосок (40), житню хлібину (46), житнє борошно (52), теплий потік (58), теплу воду (64), тепле житло (70), народного поета (76), народну пісню (82), народне добро (86), дружній привіт (94).

5. **Орудний відмінок.** Українським народом (5), українською казкою (11), українським містом (17), червоним прапором (23), червоною зіркою (29), червоним сукном (35), житнім колоском (41), житньою хлібиною (47), житнім борошном (53), теплим потоком (59), теплою водою (65), теплим житлом (71), народним поетом (77), народною піснею (83), народним добром (89), дружнім привітом (95).

6. **Місцевий відмінок.** На українському народу (6), в українській казці (12), в українському місці (18), на червоному прапорі (24), на червоній зірці (30), на червоному сукні (36), на житньому колоску (42), на житній хлібині (48), у житньому борошні (54), у теплому потоці (60), у теплій воді (66), у теплому житлі (72), на народному поету (78), у народній пісні (84), на народному добрі (90), у дружньому привіті (96).

З іменників – прикметники

Обладнання: запис на дошці десяти іменників, письмове приладдя.

Завдання. Утворити і записати від кожного іменника прикметники чоловічого, жіночого, середнього роду.

Хід гри. Ведучий через визначений час перевіряє виконання. За кожен правильно утворений прикметник зараховується 1 бал. За допущену помилку знімається 2 бала, за неохайність – 1 бал.

Матеріал для гри.

а) Дуб (дубовий, дубова, дубове); холод (холодний, холодна, холодне); сонце (сонячний, сонячна, сонячне); мороз (морозний, морозна, морозне); розум (розумний, розумна, розумне); вітер (вітряний, вітряна, вітряне), дощ (дощовий, дощова, дощове); літо (літній, літня, літнє); сніг (сніговий, снігова, снігове).

б) Радість (радісний, радісна, радісне); поле (половий, польова, польове); ліс (лісовий, лісова, лісове); жито (житній, житня, житнє); школа (шкільний, шкільна, шкільне); вечір (вечірній, вечірня, вечірнє); зима (зимовий, зимова, зимове); клас (класний, класна, класне); степ (степовий, степова, степове).

Прикметники, близькі за значенням

Обладнання: запис на дошці прикметників, письмове приладдя.

Завдання. Згрупувати близькі за значенням і записати.

Хід гри. За правильно виконане завдання гравець отримує 0 балів (по 1 балу за 1 слово). За допущену помилку знімається 2 бала, за некаліграфічне написання букв 1 бал.

Матеріал для гри.

а) Безмежний, ніжний, старий, видатний, делікатний, безконечний, визначний, старезний, знатний, неосязний, м'який, неозорий, тонкий, видний, безмірний, давній.

б) Ароматний, гарний, соромливий, чудовий, запашний, вічний, прекрасний, несміливий, пахучий, довгочасний, духмяний, довголітній, сором'язливий, хороший.

Прикметники, протилежні за значенням

Обладнання: запис на дошці прикметників, письмове приладдя.

Завдання. Дібрати і записати прикметники, протилежні за значенням.

Хід гри. Переможцем вважається той, хто за умовлений час (5 – 7 хв.) добере і запише найбільше прикметників – антонімів.

Матеріал для гри. Дорогий (дешевий), веселий (сумний), ввічливий (нечемний), високий (низький), широкий (вузький), порожній (повний), темний (світлий), черствий (свіжий), чуйний (безжалісний), товстий (тонкий).

Дієслово

Колонки дієслів за дієвідмінами

Гра подібна до інших «колонок».

Виготовляються набори карток (по 6), на яких записуються 6 дієслів I та II дієвідмін, по 2 картки - вказівки до кожного набору з написами: «Дієслова I дієвідміни», «Дієслова II дієвідміни» і контрольний аркуш для

ведучого. Гравці одержують конверти з картками і розкладають їх у дві колонки.

За правильне виконання завдання гравцеві зараховується 6 балів, за помилку знімається 2 бала.

Матеріал для гри

1	2
лежу	течу
стоїш	пишеш
робить	мовчить
риємо	горимо
миєте	малюєте
віємо	говорю

Дієслова, близькі за значенням

Обладнання: на дошці написані дієслова в неозначеній формі.

Завдання. Протягом умовленого часу написати дієслова, близькі за значенням до поданих.

За кожне слово зараховується 1 бал. За помилку знімається 2 бала.

Матеріал для гри. Бігти, думати, кричати, говорити, працювати.

Дієслова, протилежні за значенням

Гра подібна до попередньої. Гравці добирають і записують дієслова, протилежні зі значенням.

Матеріал для гри. Вставати, шити, додавати, множити, знаходити, дозволити, вимикати, говорити, розкладати.

Запишіть дієслова із - ся

Ведучий пропонує учням записати дієслова **із - ся**.

Завдання виконують протягом умовленого часу.

За кожне правильно записане дієслово зараховується 1 бал. За помилку знімається 2 бала, по 1 балу – за некаліграфічне написання слів

Прислівник

Прислівники, близькі за значенням

Гра подібна до «Дієслова, близькі за значенням» (ст. 63)

Матеріал для гри. Всюди (скрізь, повсюдно); охоче (радо, залюбки); спершу (спочатку, насамперед); раптом (враз, зненацька); важко (тяжко, трудно).

Прислівники, протилежні за значенням

Гра подібна до «Прикметники, протилежні за значенням» (ст. 62)

Матеріал для гри. Високо (низько), широко (вузько), назад (вперед), праворуч (ліворуч), далеко (близько), вдень (вночі), тихо (голосно), багато (мало), швидко (повільно), прямо (криво), глибоко (мілко), вгорі (внизу), вперше (востаннє), тут (там).

Як? Коли? Де?

Ведучий пропонує написати по 5 прислівників, які відповідають на питання *як ?*, потім – *коли ?* та *де ?*

Переможцем вважається той, хто першим правильно виконає завдання.

Приклади. Швидко, весело, смішно, щасливо, міцно, добре, тихо, густо, сміливо, сумлінно; взимку, навесні, влітку, восени, сьогодні, тепер, вранці, вдень, щогодини, щотижня; там, тут, скрізь, внизу, спереду, вгорі, праворуч, навкруги, ззаду, ліворуч.

Речення

Однорідні підмети

Обладнання. Письмове приладдя, запис на дошці незакінчених речень з одним підметом.

Завдання. Додати в кожному реченні інші однорідні підмети.

Хід гри. За кожне правильно дібране слово зараховується 1 бал. За допущену помилку знімається 2 бала.

Матеріал для гри.

У лісі ростуть берези ...

На квітнику зацвіли айстри ...

На столі лежать зошити ...

Рясним цвітом вкрилися абрикоси ...

З теплих країв прилетіли шпаки ...

Однорідні присудки

Гра проводиться так, як і попередня. Гравці мають дібрати однорідні присудки.

Матеріал для гри.

Весною річка розливається ...

Дерева від вітру шумлять ...

Літнє сонце піднімається ...

Учні в школі пишуть ...

На ділянках діти копали ...

Однорідні другорядні члени речення

Гра проводиться, як і попередня.

Гравці добирають однорідні другорядні члени речення.

Матеріал для гри.

а) Весняне небо чисте ...

Насувалась хмара сиза ...

Зацвіли на клумбах квіти рожеві ...

Росте ялина струнка ...

У нашому місті вулиці широкі ...

б) На уроках ми користуємося ручками ...

Колгоспники посіяли пшеницю ...

На швейній фабриці шиють пальта ...
 Ми пишаємося сміливістю ... українських воїнів.
 На прибирання школярі вийшли з граблями ...

Повторення

Колонки частин мови

Обладнання: набори карток (по 25), на яких записано по 5 іменників, прикметників, займенників, дієслів і прислівників; 5 карток - вказівок з написами: «Іменник», «Прикметник», «Займенник», «Дієслово», «Прислівник».

Хід гри і завдання – як і в інших «колонках» (див. ст.. 52)

При оцінці бажано враховувати і оперативність: хто першим виконав завдання – 25 балів, другим – 24 і т.д. За допущені помилки бали знімаються (по 2 за кожну).

Матеріал для гри (5 наборів)

1

еволюція	дитячі	він	гриміти	внизу
стадіон	східний	нею	лле	широко
мічурінець	дрібна	мені	скаже	дружно
сіль	молоде	їй	розповідаю	радісно
річ	сивий	їх	принесуть	ввечері

2

лісоруб	шовковий	ви	кипіти	хоробро
республіка	прозоре	ним	заморозив	бурхливо
чапля	українські	я	вилітає	наполегливо
зелень	могутня	нас	несуть	згодом
телеграма	чесне	воно	місили	навкруги

3

слон	учнівське	вони	піднімає	вмить
знання	дружнє	ти	сіяти	додому
весна	рівний	їй	ліплять	іноді
будівля	березова	вас	приніс	тихо
цегла	ніжні	нам	збирають	урочисто

4

верба	вам
пам'ять	тебе
зозуля	йому
подвір'я	вас
дитячий	нами
рання	Батьківщина
середнє	народні
майбутні	

Слова-родичі з різних частин мови

Ведучий диктує або записує на дошці кілька слів - іменників. Гравці мають дібрати і записати спільнокореневі іменники, прикметники, дієслова. За кожне правильно дібране слово зараховується 1 бал. За помилку знімається 2 бала.

Матеріал для гри.

Сад (садівник, садівниця, саджанець; садовий; садити, посадити, висадити);

під'їзд (від'їзд, заїзд, переїзд; їздовий; їхати, виїхати, переїхати, заїхати, під'їхати. доїхати);

рука (рукавиця, рукавичка, рукав, ручка; ручний; вручати, доручати, приручати, ручатися);

земля (землянка, земляк, підземелля; земельний, земляний; приземлитися, заземлити);

допис (розписка, записка, переписка; записна, письмовий; писати, дописати, записати, переписати, розписати);

село (селянин, селянка, селище, поселення; сільський, селянський, селищний; селити, заселити, поселити, виселити);

будинок (будова, будинок, будівник, будівля, будівельник, будівництво; будинковий, будівний, будівельний, будівничий; будувати, забудовувати, добудувати);

квітка (квіти, квітник, квітництво, квітень; квітковий, квітчастий, квітневий; квітнути, заквітчати, квітчати).

Кросворди

У клітинках кожного рядка таблиці треба записати слова тієї частини мови, яка записана по вертикалі (з перших чи других букв потрібних слів). Відгадати допоможуть речення, в яких пропущені відповідні іменники.

	і			
	м			
	е			
	н			
	н			
	и			
	к			

1. Ще не смеркло, а на заході зійшла вечірня
2. Опівдні на вахту заступила нова
3. Хоч велика вся ..., а Батьківщина ж в нас єдина – це наша мила Україна!
4. ... була цікава, і її швидко прочитали учні нашого класу.
5. Бабусі допомагає
6. Найраніше в нашім саду цвіте абрикос, а потім
7. Діти зійшли на вершину гори і побачили, що ... звисає над глибокою ущелиною.

(1) Зірка, 2) зміна, 3) земля, 4) книга, 5) онука, 6) вишня, 7) скеля.

Відгадати слова допоможуть речення, в яких пропущені потрібні прикметники.

1. ... друг у біді не залишить.
2. Зовні апельсин
3. До ... соку додають цукру, бо сік дуже кислий.
4. У ... ножику буває кілька лез.
5. Як з'їсти кисле яблуко, а потім солодке, то воно здається ще
6. На демонстрації діти йшли з різнокольоровими кульками та ... прапорцями.
7. Ніде немає службовців ... і відважніших від МЧС.
8. Розвідники швидко пробиралися в гущавині ... стежками.
9. Шпаки люблять ласувати стиглими темно-червоними ... ягодами.
10. Головою загону обирають ... учня.

(1) Справжній, 2) оранжевий, 3) лимонного, 4) складному, 5) смачнішим, 6) червоними, 7) стійкіших, 8) знайомими, 9) вишневими, 10) активного.

	п							
	р							
	и							
	к							
	м							
	е							
	т							
	н							
	и							
	к							

Заповни горизонтальні рядки буквами так, щоб у всіх рядках були дієслова.

(1) Дихати, 2) іржати, 3) єднати, 4) сипати, 5) лежати, 6) обрати, 7) вижати, 8) ойкати.)

д			а	т	и
і			а	т	и
є			а	т	и
с			а	т	и
л			а	т	и
о			а	т	и
в			а	т	и
о			а	т	и

Усі потрібні прислівники мають протилежне значення до прислівників:
 1) рано, 2) косо, 3) голосніше, 4) весело, 5) важко, 6) слабко, 7) легко,
 8) грубо, 9) брудно, 10) прямо.

	п				
	р				
	и				
	с				
	л				
	і				
	в				
	н				
	и				
	к				

СЛОВА, ПРАВОПИС ЯКИХ ТРЕБА ЗАПАМ'ЯТАТИ

З букв одного слова

Опис гри див. на попередніх сторінках..

Матеріал для гри. Агітпункт (тут, пункт, кут, тік, так, кіт, ну, танк...);

ввечері (річ, речі, вечір, реве, рев, вів ...);

вдень (день, де, не); взимку (ви, ми, зиму, зим ...);

влітку (віл, вік, літ, лік, тілу, кут ...);

восени (ви, син, неси, сови, оси, вони ...);

вперед (перед, де, дере, веде ...);

вранці (ні, на, ціна, ці, ранці ...);

громадянин (громади, на, до, диня, нам, ми, я, ями, година ...);

двадцять (два, я, дять, дав, та ...);

дев'ять (де, я, те ...);

дев'ятнадцять (дев'ять, де, на, те, та, в'яне, я, тане, Таня, Надя ...);

держав (жар, де, важ ...);

дисципліна (лин, пила, син, ніс, сип, липа ...);

інженер (ні, не, ре, жене, ніж ...);

ліворуч (віл, рів, річ, рову, чув ...);

математика (ти, те, та, мама, мати, кит, мета, тема, так ...);

механік (міх, хан, нам, ах, не, хек ...);

мізинець (мі, не, міць, низ, міни, мені ...);

мільйон (міль, льон, лом ...);

напам'ять (на, там, нам, м'ята, я, яма ...);

одинадцять (один, на, до, тин, диня, я, ця, дитя, дати ...);

океан (на, не, он, ока..);

попереду (пере, дере, перед, депо, ре ...);

портрет (порт, торт, тре, ре, по, те, то, рот ...);

праворуч (право, поруч, по, ура ...);

п'ятнадцять (п'ять, п'ята, я, ця, та ...);

п'ятдесят (п'яте, де, те, я, сяде ...);
сигнал (на, син, сила, лан, нас, лис ...);
спереду (серед, перед, де, дере, руде, пес, суд ...);
сьогодні (ні, до, дні, сон, годі, досі, сіно ...);
стадіон (сто, сон, та, до, стадо, носа, сода ...);
телеграма (те, грам, рама, тема, мета, мале ...);
телефон (те, не, фон, тон ...);
температура (тема, тепер, тут, там, мета, рама, ура, темп ...);
трамвай (трава, вам, та, рама, вата, там, тара, варта ...);
тринадцять (три, над, дар, ряд, диня, тин, тридцять ...);
фанера (фа, не, на, рана, фара ...);
хвилина (на, лин, нива, вал ...);
цемент (це, не, те, мете, темне, мене ...);
цілина (ці, ціна, ціла, ні, лин ...);
чернетка (не, те, так, рак, терен, тане ...);
шістнадцять (шість, на, нас, тіста, ця, я, сядь, сад ...);
шістдесят (де, сяде, я ...);
шістсот (сто, сот, тісто ...);
щогодини (що, години, до, дощ, ...);
щотижня (що, ти, то, тижня, жито, я ...).

ВИСНОВКИ

Застосування гри в процесі корекційних занять із дітьми, які мають порушення мовлення, ефективно впливає на ефективний мовленнєвий розвиток дитини.

На жаль, сьогодні перевага надається «розумним» комп'ютерним іграм, спортивним заняттям, переважно східного спрямування тощо. Грі відводиться роль розваги та відпочинку, а не важкій, кропіткій, зцілюючій душу та тіло праці!

Навчально-методичний посібник стане помічником всім педагогам, батькам, які небайдужі до мовлення своїх вихованців та дітей.

ВИКОРИСТАНА ЛІТЕРАТУРА

1. Богуш А. М. Мовленнєво-ігрова діяльність дошкільників. Мовленнєві ігри, ситуації, вправи. Навчально-методичний посібник / А. М. Богуш, Н. І. Луцан. – Київ: Слово, 2008. – 187 с.
2. Виготський Л.С. Антологія гуманної педагогіки Л. С. Виготського. – М., 1996. – 236 с.
3. Винокур А.С. Подолання мовного недорозвинення у дітей молодшого шкільного віку / А. С. Винокур. – К., 1997. – 144 с.
4. Домашня логопедія: Книга для батьків, які хочуть самі навчити дитину правильно вимовляти звуки / А. Є. Журавльова, В. В. Федієнко. – Х.: ВД «ШКОЛА», 2013. – 112с.: іл.
5. Дьомина І.Й. Дидактичний та ігровий матеріал в логопедичній роботі / І. Й. Дьомина, О. Л. Жильцова, А. С. Винокур. – К. : Радянська школа, 1990. – 132 с.
6. Жильцова О.Л. Виховання правильної звуковимови у дітей старшого дошкільного віку / О. Л. Жильцова. – К. : Радянська школа, 1991. – 160 с.
7. Логопедія. Підручник. Третє видання, перероблене та доповнене / За ред. М. К. Шеремет. – К. : Видавничий Дім «Слово», 2014. – 672 с.
8. Разом до гармонії: розвиток дитини раннього віку. Методичний посібник / Авт.-упорядн.: І.В. Братусь, Н.В. Кошечко, О.Л. Нагула / За заг. ред. І. Д. Звереві. – К., Кобза, 2004. – 160 с.
9. Рібцун Ю. В. Гра як засіб мовленнєвого розвитку молодших дошкільників із ЗНМ / Ю. В. Рібцун // Теорія і практика сучасної логопедії : Зб. наук. пр. – К. : Актуальна освіта, 2004. – Вип. 1. – С. 150-165.
10. Савіна Л.П. Пальчикова гімнастика для розвитку мовлення дошкільнят: Посібн. для батьків і педагогів. – К. : Школа, 2001. – 47 с.
11. Савченко М.А. Методика виправлення вад вимови у дітей / М. А. Савченко. – К., 1989. – 167 с.
12. Эльконин Д.В. Психология игры / Д. В. Эльконин. – М. : ВЛАДОС, 1999. – 360 с.
13. Игры в логопедической работе с детьми / Ред.-сост. В. И. Селиверстов. – М. : Просвещение, 1987. – 144 с.
14. Кашуба Л. В. Мовленнєво-комунікативний розвиток молодших школярів із ЗПР засобами ейдетичних методик / Л. В. Кашуба // Дидактичні та соціально-психологічні аспекти корекційної роботи у спеціальній школі : [наук.-метод. зб. / за ред.: В. В. Бондаря, В. В. Засенка]. – К., 2005. – Вип. 6. – С. 123-127.
15. Кашуба Л. В. Ейдетика: шляхи інтеграції в початкову освіту шкіл інтенсивної педагогічної корекції / Л. В. Кашуба // Розвиток творчих здібностей особистості – умова успішного навчання : матер. II науково-практич. конф., 22-24 вересня 2005 р. – Вінниця : ВОІПОП, 2005. – С. 109-112.

17. Кашуба Л. В. Інноваційні освітні технології : ідеї, пошуки, впровадження / Л. В. Кашуба, А. А. Кендюхова // Дидактичні та соціально-психологічні аспекти корекційної роботи у спеціальній школі : [наук.-метод. зб. / за ред. : В. В. Бондаря, В. В. Засенка]. – К. : Науковий світ, 2006. – Вип. 7. – С. 30-33.
18. Козлова С.А. Дошкільна педагогіка / С. А. Козлова, Т. А. Куликова. – М. : Академія, 2000. – 416 с.
19. Рацул А.Б. Корекційна педагогіка. Навчальний посібник / А. Б. Рацул, І. О. Шишова, О. А. Рацул. – Кіровоград : «КОД», 2012. – 356 с.
20. Сухомлинський В. А. Избр. пед. соч. / В. А. Сухомлинський. – М. : Педагогіка, 1979. – т. 1. – С. 236.
21. Тихеева Е.И. Игры и занятия для маленьких детей / Е. И. Тихеева. – М., 1985. – 116 с.
22. Чепурний Г. А. Як навчитися легко вчитися / Г. Чепурний, Ю. Палійчук. – Вінниця: Центр освітніх технологій «Школа «Ейдотехніки», 2005. – 76 с.
23. <http://www.7ya.ru/article/12-palchikovyh-igr-dlya-doma-prazdnika-razvivayuwih-zanyatij/>
24. <http://www.logopedia.com.ua/batkam/logopedichn-gri-ta-vpravi.html>
25. <http://www.ipedahohika.com/lirefs-602-1.html>

ДОДАТКИ

Додаток 1

Характеристика рівнів ЗНМ

1 рівень ЗНМ

Компонент мовлення	Характеристика
Фонетико-фонематичний	Фонематичні процеси у зародковому стані, на початкових етапах формування. Діти використовують голосні звуки та звуки раннього онтогенезу (властиві для лепету). Вимова окремих звуків часто позбавлена постійної артикуляції, внаслідок чого точне звучання слів передати неможливо.
Граматичний	Діти не використовують морфологічних елементів для вираження граматичних значень. У їхньому мовленні домінують кореневі слова, без флексій, найчастіше це незмінні звукові комплекси. Майже повністю відсутнє розуміння значення граматичних змін слів. Звуковий аналіз слова зовсім недоступний. Здібність сприймати звукову і складову структуру слова ще не сформована.
Лексичний	Характеризується повною або майже повною відсутністю словесних засобів спілкування. Активний словник перебуває у зародковому стані, складається зі звуконаслідувань, слів-белькотінь і невеликої кількості загальноновживаних слів. Значення слів нестійкі і недиференційовані. Пасивний словник ширший за активний. Діти можуть користуватись і окремими загальноновживаними словами, але ці слова мають спотворену складову структуру і звукове оформлення. Одним словом діти можуть позначати різні предмети, дії, якості, різницю між якими намагаються підкреслити жестами та інтонацією. Назви дій замінюють назвами предметів. Переважають односкладові та двоскладові утворення, а у відображеному мовленні діти схиляються до скорочення слова, яке повторюють.
Зв'язне мовлення	Мовлення зазвичай є незрозумілим для оточуючих, часто супроводжується вказівними жестами, відповідною мімікою. Мовлення складається зі схожих із словами елементів, і зовсім несхожих на правильне слово звукосполучень. Діти практично не володіють фразою.

2 рівень ЗНМ

Компонент мовлення	Характеристика
Фонетико-фонематичний	Дитина не вимовляє 16-20 звуків. Використовує звуки раннього і середнього онтогенезу. Порушена вимова приголосних: шиплячих, свистячих, сонорних, твердих і м'яких, дзвінких і глухих. Характерною ознакою є недиференційована вимова звуків, коли один звук замінює відразу два або декілька звуків даної фонетичної групи. Спостерігається заміна груп звуків на більш прості за артикуляцією, спотворюється вимова деяких звуків (міжзубний сигматизм, велярний звук Р). Дефекти озвінчення і оглушення.

Компонент мовлення	Характеристика
Граматичний	Зустрічаються окремі форми словозмін, спостерігаються спроби змінювати слова за родами, числами і відмінками, дієслів за часом, але здебільшого ці спроби невдалі. Іменники використовують в основному в називному відмінку, дієслова в початковій формі, або у формі 3-ї особи однини та множини теперішнього часу. Іменники можуть не узгоджуватись з дієсловами, прикметниками у роді і числі. Характерним є поява фрази, простих речень, які є дуже аграматичними. Виявляється зміна іменників за числами, взаємозаміни однини і множини, змішування дієслів минулого часу жіночого і чоловічого роду. Відбувається орієнтування на морфологічні елементи, які набувають смислорозрізняльного значення. При відтворенні слів різної складової структури спостерігаються грубі порушення: - Порушення к-ті складів: елізії(скор..кількості складів),пропуск складотворної голосної, інтєрації (збільшення к-ті складів за рахунок додавання складотворної голосної попереду збігу приголосних) - Порушення послідовності складів у слові - Персеверації(повторення складів) - Спотворення структури окремого складу:скорочення збігу приголосних - Антиципації(уподібнення одного складу іншому) - Контамінації(поєднання частин двох слів).
Лексичний	Володіють побутовим словниковим запасом, словник бідний, обмежений, недостатній. Крім іменників і дієслів з'являються деякі якісні прикметники та прислівники, можливе використання займенників, сполучників ,деяких прийменників в елементарних значеннях. Діти замінюють необхідне слово назвою подібного предмета, але при цьому додають заперечення. Назви частин предметів замінюють назвою самого предмета або дії замінюють слова ,близькі за ситуацією та зовнішніми ознаками. Покращується розуміння мовлення, розширюється активний і пасивний словник, виникає розуміння деяких простих граматичних форм.
Зв'язне мовлення	Зв'язне мовлення в зародковому стані. З'являється можливість відповідати на питання дорослого, більш чи менш розгорнуто розповісти про себе, про сім'ю, про добре знайомі події. Жестикуляція значно зменшується, хоча може бути використана для пояснення неправильно названих слів. З'являється підвищена мовленнєва активність. Порушується послідовність при розповіді, діти гублять основну думку, події, персонажів, плутають героїв.

3 рівень ЗНМ

Компонент мовлення	Характеристика
Фонетико-фонематичний	Фонематичні процеси в стані формування. Використовують звуки пізнього онтогенезу. У більшості дітей збереглися недоліки вимови звуків і порушення звуко-складової структури слова, що створює значні труднощі в оволодінні дітьми звуковим аналізом і синтезом слів. Звуки які діти можуть вимовляти правильно

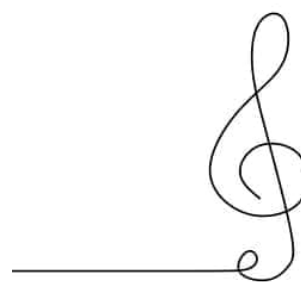
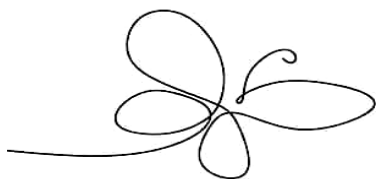
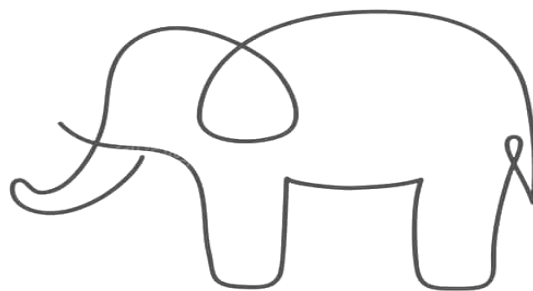
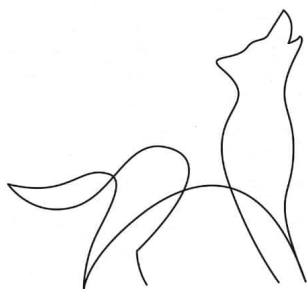
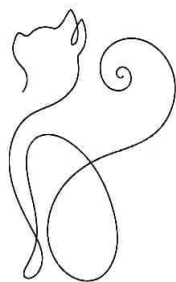
Компонент мовлення	Характеристика
	ізолювано, у самостійному мовленні звучать недостатньо чітко Характерні такі ознаки: - Недиференційована вимова свистячих, шиплячих, африкатів, сонорів. Один звук може замінюватись двома або кількома звуками даної або близької фонетичної групи - Заміна звуків, більш простих за артикуляцією. Найчастіше сонорів, свистячих та шиплячих - Нестійке використання звука, коли в різних словах він вимовляється по-різному - Змішування звуків, коли ізолювано дитина вимовляє певні звуки правильно, а у словах і реченнях-взаємозамінює їх. Це стосується свистячих, шиплячих, сонорів і звуків л', г, к, х- при цьому спостерігається спотворення деяких фонем(міжзубна вимова, велярна вимова звука Р) - Оглушення звуків - Відсутність пом'якшення.
Граматичний	Недостатньо сформовані граматичні форми. Імпресивний аграматизм проявляється в недостатньому розумінні морфологічної структури слова. Труднощі в розумінні складних логіко-граматичних та часово-просторових відношеннях. В експресивному мовленні діти мають помилки в відмінкових закінченнях, змішування часових та видових форм дієслів, помилки в узгодженні та керуванні. Способами словотворення діти майже не користуються, труднощі в підборі споріднених слів, в утворенні іменників і прикметників із зменшено пестливими суфіксами, дієслів із префіксами, прикметників від іменників. Часто словотворення замінюється словозміною. Помилки в узгодженні прикметника з іменником у роді, числі, відмінку, числівника з іменником усіх родів. Типовими є персеверації, антиципації, додавання зайвих звуків і складів.
Лексичний	В активному словнику переважають іменники і дієслова, менше діти користуються словами які позначають якості, ознаки, стани предметів, способи дій. Лексичні помилки: - Діти неправильно називають предмети за зовнішніми ознаками - Замінюють назви предметів, що подібні за призначенням - Замінюють назви предметів на інші, які ситуативно пов'язані з ним - Частину предмета замінюють його назвою - Замінюють слова, що позначають родові поняття, словами, що позначають видові поняття - Замість одного слова використовують словосполучення - назви дій замінюють словами, близькими за ситуацією та зовнішніми ознаками. У словнику дітей мало узгоджених понять, часто використовують антоніми, майже не використовують синоніми. Замінюють поняття великий малий на довгий, короткий, високий. Не володіють аналізом, синтезом, уявленням, частково володіють сприйманням. Серед прикметників використовують якісні, відносні та присвійні тільки для добре знайомих відношень. Прислівники

Компонент мовлення	Характеристика
	використовують рідко .Використовують займенники, прості прийменники. Несформоване образне мовлення. Діти не користуються лексико-семантичними засобами експресивності. Виникають труднощі в розумінні малих форм народної творчості.
Зв'язне мовлення	В активному мовленні використовують здебільшого прості речення. Відмічаються великі труднощі ,а часто повне невміння поширювати речення і будувати складні речення. Мовлення розгорнуте, активне, зрозуміле для оточуючих. Правильно розуміючи логічний взаємозв'язок подій, діти обмежуються переліком дій. Розповідь-опис мало доступний для дітей: зазвичай вони обмежуються перерахуванням окремих предметів і їх частин. Під час переказу помиляються у переданні логічної послідовності подій, пропускають окремі ланцюги, гублять дійових осіб. Частина дітей виявляється здібною відповідати лише на запитання за змістом твору.

4 рівень ЗНМ

Компонент мовлення	Характеристика
Фонетико-фонематичний	Загалом не мають грубих порушень звуковимови, але у них відмічається недостатньо чітка диференціація звуків. Порушення звуко-складової структури слова виявляється в різних варіантах спотворення його звуконаповнення, оскільки дітям важко утримати в пам'яті граматичний образ слова.
Граматичний	У дітей залишаються помилки у використанні форм множини з використанням непродуктивних закінчень. Характерне змішування форм відмінювання, особливо під час оволодіння конструкціями місцевого відмінку. В активному мовленні правильно використовують лише прості і добре відпрацьовані раніше прийменники. Складні прийменники часто застосовують із помилками або замінюють їх. У словотворенні значні труднощі спостерігаються під час утворення слів із відтінками зрідненості та суб'єктивної оцінки згрубілості, малознайомих складних слів. Складності виникають під час диференціювання дієслів із префіксами. Прості речення у самостійних розповідях дітей часто складаються з підмета, присудка, додатка, що пов'язано з недостатністю в їхньому лексичному запасі прикметників, прислівників, числівників, дієприкметників, дієприслівників. Структура складних речень спрощена. Не в повному обсязі засвоєні складнопідрядні сполучники, майже немає речень з підрядними умовами, часу, місця.
Лексичний	Відмічаються персеверації, перестановка звуків і складів, скорочення приголосних при збігові, заміни складів, пропуски складів. Вирізняється недостатня виразність мовлення, змішування звуків. Словниковий запас недостатньо точний за способом використання. Лексичні помилки виявляються у заміні слів близьких за значенням, за ситуацією, у неточному виконанні і змішуванні ознак. Труднощі під час підбору синонімів, антонімів, споріднених слів. Метафори і порівняння, слова з переносним значенням часто взагалі є недоступними для їх розуміння.
Зв'язне мовлення	Порушення логічної послідовності, концентрація на другорядних деталях, пропуски головних подій, повторення окремих епізодів під час складання розповіді на задану тему, за сюжетною картинкою та серією картинок.

Додаток 2.
Вправи до графічних ігор.
Намалювати, не відриваючи руку від письма.



НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНЕ ВИДАННЯ

ІГРОТЕРАПІЯ
В КОРЕКЦІЇ МОВЛЕННЄВИХ ПОРУШЕНЬ

*Навчально-методичний посібник
для вчителів початкових класів, вихователів, дефектологів,
логопедів та студентів педагогічних факультетів*

Христина Барна
Людмила Кашуба
Олександр Лабенко

КНИГУ ВИДАНО В АВТОРСЬКІЙ РЕДАКЦІЇ

Підп. до друку 02.04.2021 р. Папір офсет. Формат 60x84¹/₁₆
Цифровий друк. Ум. др. арк. 8,17. Тираж 100.

Віддруковано: ФОП Озеров Г.В.
м. Харків, вул. Університетська, 3 – 9
СВІДОЦТВО ПРО ДЕРЖАВНУ РЕЄСТРАЦІЮ
№ 818604 ВІД 02.03.2000



МУКАЧІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

89600, м. Мукачево, вул. Ужгородська, 26

тел./факс +380-3131-21109

Веб-сайт університету: www.msu.edu.ua

E-mail: info@msu.edu.ua, pr@mail.msu.edu.ua

Веб-сайт Інституційного репозитарію Наукової бібліотеки МДУ: <http://dspace.msu.edu.ua:8080>

Веб-сайт Наукової бібліотеки МДУ: <http://msu.edu.ua/library/>