



друга вертикальной чертой и посчитать общее количество слов в каждой строке, например:

слонкорова  
туфликорзиначасы  
фартукписьморадугасвет  
песнякроватьсанкимедведьчерепаха  
коверпонисамолетперчаткисекундамальчики

### Найди слова

Подготовьте карточки по числу играющих детей с буквенным текстом, в котором «спрятаны» разные слова, например:

сивренудысупдлдроваибмтегмирьдушсиреньф  
фанерасверцуктарелкайцкчайхгродкастрилявар  
кдегошказимавареньевакждежизньвасфонькен  
пмтилнрозакдалекарентавакнстмсеменаждцпаяк  
сольпаркеузэхвоябдложэкскаваторваренкщцхвч  
ваенсолнцепрпарадибтьпработаывугхуходпорохалв

Необходимо как можно быстрее найти слова и подчеркнуть их. Для повышения интереса и азарта детей время выполнения задания можно ограничить тремя минутами. Выигрывает тот, кто первым правильно подчеркнет все слова.

### Нахождение заданного изображения (геометрической фигуры, буквы, цифры) в ряду других, сходных



Сколько здесь пар носков?



Найди двух одинаковых бабочек.

### Корректоры

Игровая задача – как можно быстрее найти в предлагаемом и одинаковом для всех участников игры тексте (например, в отрывке из художественного произведения, газетной статье или на странице учебника) одно-три заданных ведущим слова. Отыскав слова, их необходимо подчеркнуть или обвести кружком. Итог игры и определение лучшего «корректора» проводится коллективно.

### Что зачеркнуть, что подчеркнуть

До начала игры педагог, разделив доску пополам, на каждой из ее частей пишет ряд предложений, а затем закрывает написанное экраном. Количество предложений зависит от возраста играющих.

Дети делятся на две команды, и к доске выходит по одному игроку от каждой из них. Им предстоит внимательно прочитать написанное на доске (экран убирается), зачеркнуть в словах все буквы А и подчеркнуть буквы И (или по договоренности какие-либо другие). На это отводится 2–3 минуты. Выполнение задания игроками проверяется командой-соперницей, и на основании этого определяются победители.

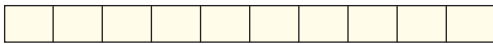
### Расшифруй письмо

Взрослый зашифровывает буквы любыми значками или рисунками и, используя эти обозначения, «записывает» слово. Выигрывает тот, кто первым его расшифрует.

С – ○	К – ⊗				
А – ⊖	И – ⊙				
М – ⊕	Я – ⊚				
⊖	⊙	⊚			
⊖	⊙	⊕	⊖		
⊕	⊖	⊗	⊙	⊚	⊕

Вариант игры – дети сами «кодируют» с помощью выбранных значков слова и предлагают их друг другу прочитать.

**Поиск отличий в сходных,  
но не тождественных изображениях**



Сравни картинку и найди между ними отличия. Закрась столько окошек, сколько отличий ты обнаружишь в рисунках.

Аналогичные задания: сравни картинку и найди между ними пять (семь и т.д.) отличий.

**Расчленение изображения предмета,  
буквенного или цифрового знака  
на составляющие его элементы  
с последующим анализом и синтезом**

**Нарисуй целое**

Для игры понадобятся разрезные картинку с изображением хорошо знакомых детям предметов, листы бумаги, цветные карандаши или фломастеры.

Педагог раскладывает перед каждым из детей разрезанную на части картинку и просит нарисовать целую картинку, не складывая ее.

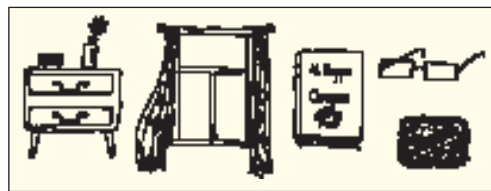
Дети выполняют рисунки, а потом каждый называет предмет, который он нарисовал. После этого педагог просит сложить картинку и срисовать ее. Выигрывает тот ребенок, первая и вторая картинка которого будут наиболее сходны (по размерам, пропорциям, расположению частей и др.).

**Буквенный конструктор**

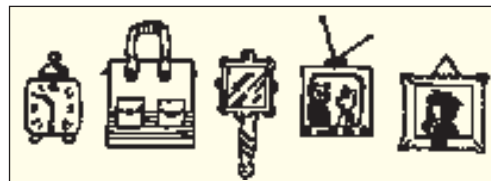
Для проведения игры потребуется один или несколько (по количеству детей) наборов элементов букв (вначале – печатных, позже – рукописных). Ведущий игры называет букву, которую требуется сконструировать, например Н. Затем дети должны рассказать, какие элементы и в каком количестве были использованы при конструировании этой буквы.

Следующее задание ведущего – не изменяя ни самих элементов, ни их количества, сконструировать новую букву (буквы). Выигрывает тот, кто предложит большее число новых букв.

**Выделение в предметах  
(их изображениях, геометрическом  
или буквенно-цифровом материале)  
сходных деталей и группировка  
их на этой основе**

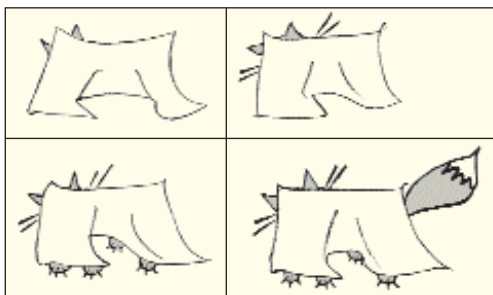


Распредели эти предметы по группам.

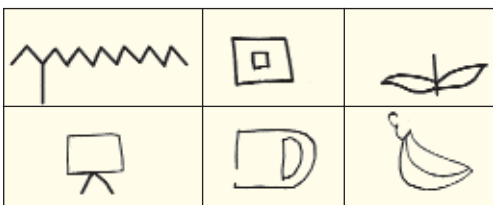


Чем похожи эти предметы?

**Угадывание предметов, букв, цифр на незаконченных рисунках, узнавание их по отдельным характерным деталям**



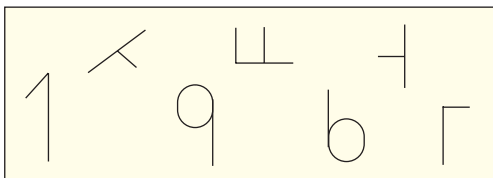
Кто пришел сегодня в гости?



Дорисуй предмет.

**Буквы и цифры**

Всем игрокам раздаются одинаковые листочки с нарисованными на них элементами букв и цифр. Игровая задача – как можно правильнее и быстрее дописать буквы и цифры.



**Вершки и корешки**

Традиционные минутки чтения, которые учитель проводит, предлагая детям хором или индивидуально читать написанные на доске или напечатанные на карточках различные слоги, слова (например, словарные), можно в значительной степени разнообразить. Для этого карточки, которые будут предлагаться для чтения, следует либо разрезать пополам, либо перегнуть по горизонтали, чтобы были видны только «вершки» или «корешки» слогов, слов. Однако прежде чем предлагать

такие слова детям, педагогу следует проверить, действительно ли слог, слово будут узнаваемы, так как не все буквы можно угадать по их только нижней или только верхней части.



**Определение на предметных или сюжетных картинках недостающих или неадекватных деталей**



Что неправильно нарисовал художник?



Так бывает или нет?

**Различение правильно и зеркально изображенных буквенных и цифровых знаков**

*Правильно – неправильно*

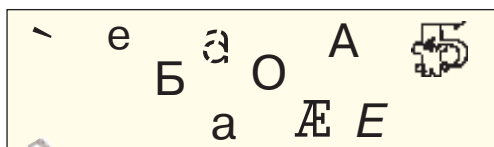
В ходе игры (в индивидуальной форме или коллективно) детям предлагается определить, какие из букв написаны неправильно, и зачеркнуть их карандашом (фломастером) красного цвета. Аналогичная игра может быть проведена и на цифровом материале.

А ∨	Ё Ё	ММ	УУ	д б
Б Б	ЖЖ	НН	ФФ	Ы И
В В	Э Э	О О	Х Х	Р Ъ
Г Г	И И	Ц Ц	Ц Ц	Э Э
Д Д	Й Й	Р Р	Ч Р	О Ю
Э Э	К К	С С	Ш П	Я Р
	Л Ц	Т Т	Ш Щ	

**Сопоставление букв (цифр), выполненных печатным и рукописным шрифтом**

*Самые красивые буквы*

В русском языке существует ряд букв, начертание которых в рукописном и печатном шрифтах, а также в заглавном и строчном вариантах существенно различается. Для того чтобы дети быстрее и успешнее их запомнили, после знакомства с каждой из таких букв на занятии (уроке) педагог предлагает на следующий день принести каждому ребенку из дома самую красивую букву (Б, В, Д, Е и др.). Вместе с детьми педагог может аккуратно наклеить принесенные детьми буквы на лист бумаги с тем, чтобы использовать получившуюся таблицу на занятии (уроке), предлагая, например, подсчитать и показать все печатные (или рукописные, заглавные, строчные) буквы А.



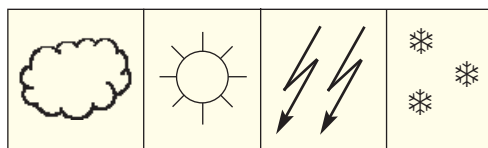
Еще один вариант неоднократного проведения игры с использованием похожей таблицы возможен в том случае, если на бумагу будут наклеены разные буквы. Игровые задания:

1. Покажи все буквы А (Б, В, Д, Е и др.) и определи их число.
2. Каких букв больше других? Каких букв меньше других?
3. Не считая, определи, каких букв больше – Б или В? и т.д.

*Поиск среди предложенных вариантов или зарисовывание по памяти после кратковременной экспозиции геометрических фигур, символов, буквенных и цифровых знаков и др.*

*Погода в сказочном городе*

Для игры потребуются наборы цветных карандашей по числу детей и цветные листы бумаги. Педагог в течение 1 секунды демонстрирует детям символы, с помощью которых можно описать погоду в сказочном городе.



Задача детей – как можно быстрее и в заданном порядке воспроизвести символы погоды. Победитель (победители) игры определяются коллективно.

Аналогичные игры могут проводиться с постепенным увеличением визуального представленного ряда, главное же условие остается неизменным – педагог демонстрирует его в течение очень короткого времени.

*В оформлении статьи использованы рисунки Кристины Звездинской*

*Ольга Алексеевна Степанова – канд. пед. наук, доцент кафедры коррекционно-развивающего образования ИПК и ПРНО Московской обл.*