

## Содержание

<i>Уважаемые учителя и родители!</i> .....	3
Витаминки-орфограммы доктора Грамотея ( <i>Сказка</i> ) .....	5
Игра «Прятки» .....	9
Игра «Цепочка» .....	10
Игра «Подсказка» .....	11
Игра «Витаминки-орфограммы» .....	12
Игра «Купи — продай» .....	13
Игра «Передача» .....	13
Игра «Найди и заberi» .....	15
Игра «Ноль, один, два» .....	15
Игра «Эхо» .....	15
Игра «Проверь меня» .....	16

## Уважаемые учителя и родители!

Демонстрационный игровой набор «Прятки» является частью учебно-методического комплекса «Школа доктора Грамотея», в который входят:

- пособие для учащихся «Пиши без ошибок. Русский язык. 3 класс»;
- методические рекомендации к пособию «Пиши без ошибок. Русский язык. 3 класс»;
- демонстрационный игровой набор «Рисунки-орфограммы. Русский язык. 3 класс».

Игровой набор «Прятки» состоит из методических рекомендаций по организации и проведению дидактических игр и демонстрационного наглядного материала: это карточки со словами (102 шт.), карточки с «витаминками-орфограммами» (200 шт.).

Перед использованием карточки необходимо выдать. Для работы на магнитной доске рекомендуется на их оборот приклеить магнитную ленту (рис. 1).

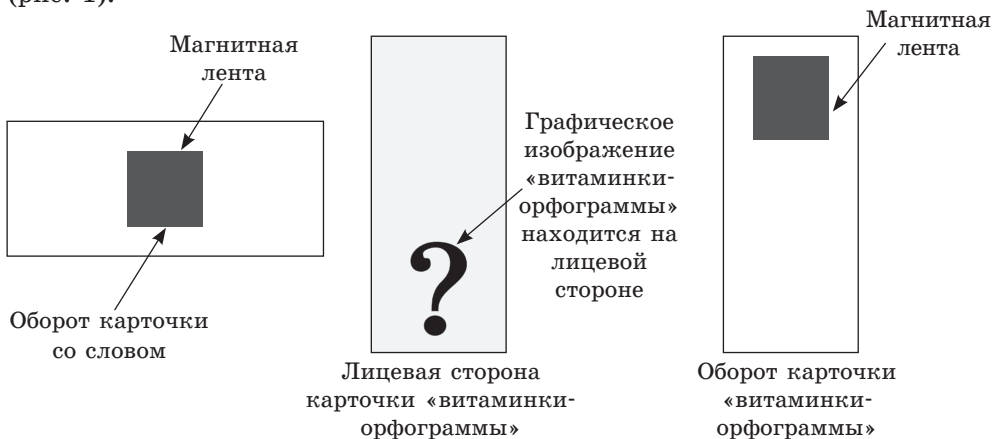


Рис. 1

Набор предназначен для организации и проведения игровых действий по формированию комплекса орфографических умений (орфографического навыка): определению места и типа орфограмм, применению орфографических правил, осуществлению самоконтроля написанного. Методической основой является авторская система графического обозначения орфограммы в слове.

## Графическое обозначение орфограмм («Витаминки-орфограммы» доктора Грамотея):

- — непроверяемое написание;
- ⊞ — сочетания *жи* и *ши*, *ча* и *ща*, *чу* и *щу*;
- △ — сочетания *чк*, *чн*;
- // — разделительный *ь*, *ѣ*;
- ♡ — безударная гласная в корне, проверяемая ударением;
- — парные звонкие и глухие согласные, написание которых надо проверять;
- — двойные согласные;
- ┌ — написание приставок;
- △ — *ь* после шипящих пишется;
- ⊘ — *ь* после шипящих не пишется;
- ？ — написание непроизносимых согласных.

Наглядный материал можно применять частично, выбирая слова, карточки с «витаминками-орфограммами» на определенную группу правил (одно правило).

Пособие предназначено для организации фронтальной, групповой, индивидуальной игровой деятельности.

Успехов в работе!

*Светлана Барбушина*

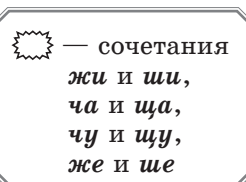
# Витаминки-орфограммы доктора Грамотея

## Сказка

Много — много — много слов  
Играть в прятки Грамотей зовет.  
Буквы прятаться умеют,  
Но без правил действовать не смеют.  
Слушай правила и знай,  
«Витаминки-орфограммы» словам ты верно назначай.

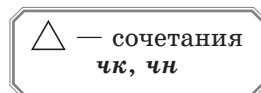
\*\*\*

Шипит и возмущается,  
«Шипучкой» называется.  
Словам с *жи, ши, ча, ща, чу, цу, же, ше* она нужна,  
А гласная в «шипучке» особой быть должна.  
«И» — пиши с *жи, ши*,  
«Е» — пиши с *же, ше*.  
«А» — с *ча, ща, «у»* — с *чу, цу*.  
«Шипучку» я не упуцую.



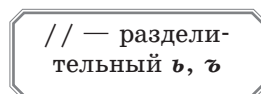
\*\*\*

*Чк, чн* не дружат с мягким знаком.  
У Грамотея витаминка «треугольник» есть.  
[Ч'] — мягкий звук, уступчивый, атака  
От знака мягкого — и слово может заболеть.  
Помни, правильно пиши,  
Проверяй и не спеши.  
В сочетаниях *чн, чк*  
Мягкий знак отсутствует всегда.



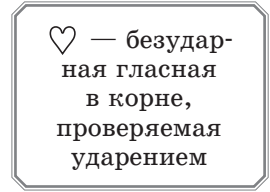
\*\*\*

Буквы ссорятся не часто,  
Но их ссора может быть опасна.  
Выход есть — смягчить проблему,  
Разделить соперников, поставить стену.  
Мягкий (твердый) знак меж ними поселить,  
Звуком [й'] два звука отделить.  
Что? К чему? Я не пойму.  
Как делить? Кого? И почему?  
**Воробья, ручья, семья** —  
Витаминка им особая нужна.  
Разделительный мягкий (твердый) знак —  
Его забыть нельзя никак.  
Пиши в словах и проверяй,  
Витаминку «палочки» словам ты назначай.



\*\*\*

Как сердце слова бьется, знаем,  
Ударный слог мы вмиг определяем,  
Но сердце может и болеть.  
И здесь проблема правописания есть.



В корень слова надо заглянуть,  
Внимательно сердечко слушать  
И для гласных путь  
Правильный определить:  
Какой из букв *о* — *а*, *и* — *е* — *я*  
Без ударения в корне быть.

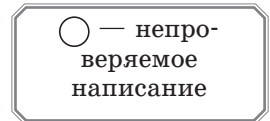
Проверка букве обязательно нужна,  
Ударной, яркой стать она должна.  
Для этого ты форму слова изменяй,  
Побольше однокоренных слов быстрее называй.

**Страна, земля, стена, поля,  
Лиса, трава, окно, стога,  
Бежит, дрожит, поет, кричит,  
Танцует, отвечает и молчит.**

Проверить букву ударением,  
Чтобы развеять все сомнения,  
Обязан каждый, кто хочет грамотно писать  
И «витаминки-орфограммы» на отлично знать.

\*\*\*

Есть буквы особые, важные очень,  
В словах написанье запомнить попросим,  
Проверить их не сумеем, увы —  
Просто учить, повторять их должны.



**Картина, карандаш и помидор,  
Щенок, зарядка, коридор,  
Болото, дятел и пальто,  
Неделя, огурец, метро.**

Запомни! Написанье повторяй!  
По словарю словарные слова ты проверяй.

\*\*\*

Дружба парных хороша:  
Вместе, в паре, не спеша,  
Весело, удобно жить,  
Друг другу помогать, в работе не тужить.

Но в словах для парных место  
Не всегда удобно, тесно  
С шумным рядышком стоять,  
Слышать парную в конце, узнать  
Трудно, сложно, тяжело,  
Друг с другом перепутать их легко.

Что же делать? Как же быть?  
Проверку надо проводить:  
Форму слова изменяй,  
Однокоренные к слову подбирай.  
Слушай, думай, рассуждай,  
По сильной позиции парную определяй.

**Дуб — дубы, завод — заводы,**  
**Крот — кроты, обход — обходы.**  
Перед гласной (сонорной) парная слышна,  
Во всех родственных словах эта буква быть должна.

\*\*\*


Буквы, буквы-близнецы!  
В словах двойные буквы-удальцы.  
**Группа, орфограмма, касса,**  
**Хоккеист, аллея, масса,**  
**Бассейн, ссора, килограмм,**  
**Апликация, кассир и грамм.**


Запомнить надо! Наизусть учить!  
Двойным согласным в слове быть!

\*\*\*

Грамотей, хоть вовсе и не стар,  
Не слышит в словах звуки — вот удар!  
Как быть? Как слово написать?  
Об этом надо рассказать.

Если звук не слышен, знай,  
«Витаминку-орфограмму» «вопрос» ты применяй.

 — парные  
звонкие и глухие  
согласные,  
написание  
которых  
необходимо  
проверять

 —  
двойные  
согласные

? — написание  
непроизносимых  
согласных

Родственные слова скорей зови  
И проверочное среди них найди.

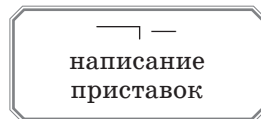
Если в проверочных словах есть буква и слышна,  
У всех родственников она быть должна.

**Звездный** — звездочка, звезда.

Буква «д» в написании нужна.

\*\*\*

Витаминка есть — «приставка»,  
Словам без нее тяжело и не сладко.  
Запомни приставки, правильно пиши,  
Много раз написанье их повтори.



**В-, на-, за-, над-, о-, от-, ото-,**  
**Об-, до-, по-, про-, под-, вы-, подо-,**

**Пред-, во-, взо-, не-, недо-, с-**

Всегда правильно пиши.

Нет приставки з-, есть с-:

**Съехал, съел, спустился, сверх.**

«С-» приставку — уважай,

Пиши, на слух её определяй.

Есть особые приставки  
В написании не сладки.  
То ли «с» в конце писать,  
То ли «з»? Как нам узнать?

Корень всем придет на помощь,  
Здесь отгадку и не скроешь:  
Первый звонкий корня звук —  
Букве «з» в приставке путь.

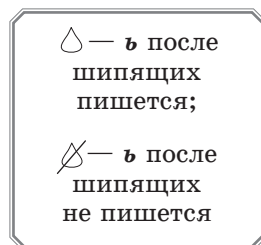
А глухой звук — «с» зовет.  
**Бесконечность и расход.**  
Приставки от предлогов отличай —  
Правописанье их на отлично знай.

\*\*\*

Мягкий знак — коварный знак.  
Не понять его никак.  
В существительных на конце писать  
После шипящих. Как узнать?

Надо род определить,  
Взвесить всё, подумать, не спешить.  
Род женский — смело мягкий знак пиши,  
Ведь женщины все мягче.  
Они добро и ласку излучают,  
Им мягкость точно не мешает.

Мужской род — твердость лучше проявить,  
Настойчивость, смекалку, стойким быть.  
Им мягкий знак не нужен, помни,  
Витаминку «капелька» в словах запомни.



\*\*\*

Слушать, думать, проверять —  
Учит Грамотей.  
«Витаминки-орфограммы» на отлично знать —  
Учит Грамотей.  
Играй, учись, старайся, знай,  
Играть в прятки начинай.

### Игра «Прятки»

*Цель:* формирование у учащихся умений определять место и тип орфограммы, применять орфографические правила.

*Оборудование:* карточки со словами и «витаминки-орфограммы».

### ПРАВИЛА ИГРЫ

**Вариант 1.** В игре могут участвовать все учащиеся класса в составе нескольких команд по 5—7 человек. Карточки со словами располагают обратной стороной в произвольном порядке, «витаминки-орфограммы» — лицевой стороной по видам. По сигналу учителя назначенный игрок каждой команды выходит к доске, берет карточку со словом, определяет место и тип орфограммы, закрывает нужную букву (буквы) соответствующей «витаминкой-орфограммой» (рис. 2), возвращается в свою команду и дотрагивается до любого игрока. Этот игрок, в свою очередь, выходит к доске, выполняет аналогичные действия и т. д. Все группы действуют одновременно. Задача каждой из них — правильно «спрятать» наибольшее количество орфограмм. По команде учителя «Стоп!» игровые действия прекращаются. При проверке за каждую правильно «спрятанную» букву (буквы) команде игроков засчитывают один балл. Победитель — команда с наибольшим количеством баллов.

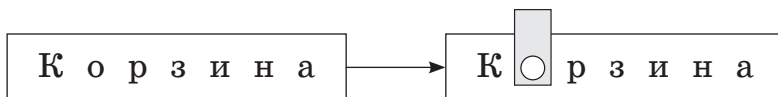


Рис. 2



**Вариант 2.** В игре могут участвовать три команды.

*1-я команда* из набора карточек со словами выбирает слово с изученными орфограммами, определяет место и тип орфограммы, закрывает нужную букву (буквы) соответствующей «витаминкой-орфограммой».

*2-я команда* отгадывает слова, применяя к спрятанным буквам орфографические правила. Слова-отгадки можно записать как на доске, так и в тетради.

*3-я команда* проверяет написанное, убирая со слов «витаминки-орфограммы».

Команды действуют последовательно. Поэтому во время работы одной из команд остальные учащиеся должны быть заняты другой деятельностью. Например, на слух определять тип орфограммы в названном слове. Во время работы первой команды все учащиеся разворачиваются спиной к доске.

**Вариант 3.** В игре могут участвовать две команды. Первая команда определяет место и тип орфограмм, вторая — применяет орфографические правила в соответствии с графическим обозначением орфограмм. Команды действуют одновременно. Каждый игрок первой команды берет из общего набора карточку со словом и прикрепляет её на доске, с помощью витаминки-орфограмм определяет место и тип орфограммы. Игроки второй команды записывают слова в тетрадь, вставляя пропущенные буквы. Правильность действий игроков оценивает учитель.

## Игра «Цепочка»

*Цель:* развитие у учащихся орфографической зоркости, слухового восприятия правил.

*Оборудование:* карточки со словами и «витаминки-орфограммы».

### П РА В И Л А И Г Р Ы

**Вариант 1.** В игре могут участвовать все учащиеся класса. Из общего набора учитель отбирает карточки со словами и «витаминки-орфограммы» с изученными орфограммами. Слова распределяют поровну, карточки с «витаминками-орфограммами» располагают на доске обратной стороной. Учитель переворачивает одну «витаминку-орфограмму». Тот учащийся, у которого есть слово с этой «витаминкой-орфограммой», говорит «Стоп!» и называет его. В случае правильного ответа игрок переворачивает карточку обратной стороной, и игровые действия продолжают. Победитель — учащийся с наименьшим количеством карточек со словами, расположенных на парте лицевой стороной.

Игровые действия могут прерываться другими видами учебной деятельности.

**Вариант 2.** В игре могут участвовать все учащиеся класса. Карточки с изученными орфограммами распределяют поровну между игроками. Карточки со словами находятся у учителя. Он читает одно слово, проговаривая написание, и закрепляет соответствующую карточку на доске. Все учащиеся повторяют

написание слова, самостоятельно определяют тип орфограммы. Тот игрок, у которого есть соответствующая «витаминка-орфограмма», говорит «Стоп!», выходит к доске и закрывает витаминкой-орфограммой нужную букву (буквы). Победитель — игрок с наименьшим количеством «витаминок-орфограмм».

**Вариант 3.** В игре могут участвовать все учащиеся класса. Изученные «витаминки-орфограммы» распределяют поровну между игроками. Карточки со словами находятся у учителя. Он читает слово, не проговаривая его написание (при этом карточку учащимся учитель не показывает). Задача игроков — на слух определить нужные «витаминки-орфограммы». Тот игрок, у которого есть соответствующая «витаминка-орфограмма», говорит «Стоп!», поднимает вверх карточку, называет тип орфограммы. Если игрок выполнил действия правильно, учитель говорит «Верно!», а игрок переворачивает карточку обратной стороной. Победитель — учащийся с наименьшим количеством карточек, расположенных на парте лицевой стороной.

### Игра «Подсказка»

*Цель:* формирование у учащихся умений определять место и тип орфограммы, применять орфографические правила, осуществлять самоконтроль написанного.

*Оборудование:* карточки со словами и «витаминки-орфограммы».

#### П РА В И Л А И Г Р Ы

**Вариант 1.** Учитель читает слово, не проговаривая его написание, и закрепляет на доске необходимые «витаминки-орфограммы». Учащиеся записывают слово в тетрадь, применяя орфографические правила и обозначая нужные «витаминки-орфограммы». Победитель — игрок с наибольшим количеством правильно записанных слов.

**Вариант 2.** Учитель выбирает карточку со словом и читает его. Вызванный игрок (группа игроков) из набора «витаминок-орфограмм» выбирает нужные для данного слова и закрепляет их на доске. Все остальные учащиеся записывают слово в тетрадь и обозначают «витаминки-орфограммы». За правильный ответ игрок (команда) получает один балл. При ошибке — пропускает ход, а игру начинает следующий участник (команда). Правильность действий оценивает учитель. Победитель — игрок (команда) с наибольшим количеством баллов.

**Вариант 3.** Учитель читает предложение и при чтении некоторых слов закрепляет на доске «витаминки-орфограммы». Затем он диктует предложение. Задача игроков — записать предложение грамотно, найти и выделить зафиксированные учителем «витаминки-орфограммы».

**Вариант 4.** В игре могут участвовать несколько команд. Учитель читает предложение. Задача игроков — выделить в предложении слова с орфограммами, назвать их, определить типы орфограмм и соответствующие буквы. Команды действуют поочередно. Если игрок называет слово и правильно