

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).

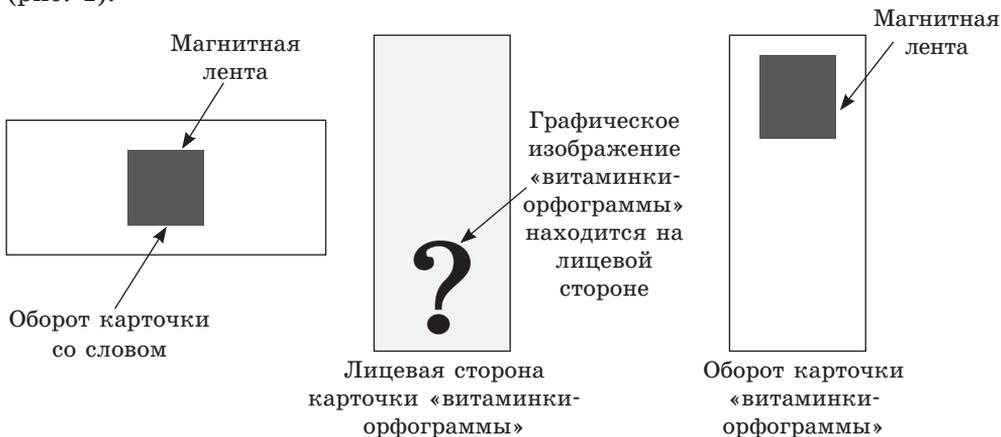


Рис. 1

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!

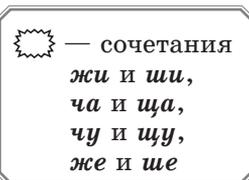
Светлана Барбушина

Витаминки-орфограммы доктора Грамотея

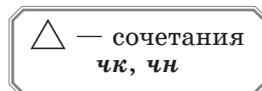
Сказка

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.

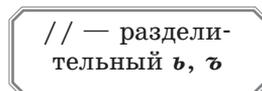
Шипит и возмущается,
«Шипучкой» называется.
Словам с *жи, ши, ча, ща, чу, цу, же, ше* она нужна,
А гласная в «шипучке» особой быть должна.
«И» — пиши с *жи, ши*,
«Е» — пиши с *же, ше*.
«А» — с *ча, ща, «у»* — с *чу, цу*.
«Шипучку» я не упуцую.



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.



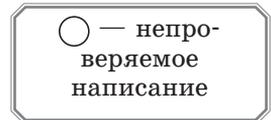
В корень слова надо заглянуть,
Внимательно сердечко слушать
И для гласных путь
Правильный определить:
Какой из букв *о* — *а*, *и* — *е* — *я*
Без ударения в корне быть.

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.

☹ — **ь** после
шипящих
пишется;

☹ — **ь** после
шипящих
не пишется

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.

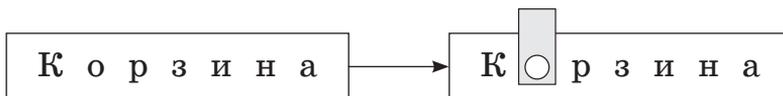


Рис. 2

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 витамин-нок-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 Р А 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