# Дидактические игры

# для учащихся начальной школы

# автор : Есаулова Татьяна Николаевна,

# учитель начальных классов МАОУ «СОШ №2»

**Игра №1 «ЗНАЙ ПРАВИЛА ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ»**

Игра предназначена для уроков «Окружающий мир, можно использовать при изучении «Правила дорожного движения» и при проведении классных часов.

Учащиеся называют знак дорожного движения и с помощью мышки переставляют его к правильному названию.

**Игра №2 «МАТЕМАТИЧЕСКАЯ ГУСЕНИЦА»**

Используется на уроке математики при устном счёте.

Решают пример, стоящий после головы гусеницы, говорят ответ, и ответ этого примера есть начало следующего примера и т.д.. Конечный ответ 0. Те примеры, которые не правильны, у них исчезает запись при наведении на них мышкой.

**Игра №3 «ТЕРЕМОК»**

Игра предназначена для уроков математики в 1 классе, работы в кружке по математике. Нужно вспомнить порядок заселения теремка в сказке «Теремок».

1. Найти пример с ответом 1. Нажимая на него, появляется ответ и первый герой (мышка). Обязательно поработать над получение числа 1 при вычитании из 2х одного. Повторяем состав числа.
2. Найти пример с ответом 2. Нажимая на него, появляется ответ и второй герой (лягушка – квакушка). Работаем над получением числа 2 при вычитании из 3Х одного.

И далее до 7 героя.

**Игра №4 «СРАВНИ КОЛИЧЕСТВО ЖЕЛУДЕЙ»**

Игра предназначена для урока математики при закреплении материала

по теме «Сравнение предметов, знаки  **> < =**».

Нажимая мышку, падают жёлуди, учащиеся называют знак для сравнения количества, нажимая второй раз мышку, проверяют себя.

При последнем нажатии мышки, падают все жёлуди, при последующем нажатии появляется ёжик и уносит 1 жёлудь и тогда произносят правильный ответ (для детей это как ловушка) Такие задания им нравятся.

**Игра №5 «СОБЕРИ СОГЛАСНЫЕ»**

Игра может использоваться при обучении грамоте, на уроках русского языка, в кружковой работе.

Ученики выбирают согласные, нажимая на них с помощью мышки, буквы поднимаются в синий круг и сказочный герой от радости танцует.

Если нажимают гласную, то она меняет цвет и появляется Умная сова со словами «Подумай!»

**Игра №6 «СОБЕРИ ГЛАСНЫЕ»**

Игра может использоваться при обучении грамоте, на уроках русского языка, в кружковой работе.

Ученики выбирают гласные, нажимая на них с помощью мышки, буквы поднимаются в красный круг и сказочный герой от радости танцует.

Если нажимают согласную, то она меняет цвет и появляется Умная сова со словами «Подумай!»