**Завдання та ігри для розвитку творчих та інтелектуальних здібностей молодших школярів**

* **Словниково-логічні вправи**

1. Назвати предмети одним узагальнюючим словом:

* калина, ліщина, … - це
* помідор, огірок, капуста, … - це
* ялина, верба, … - це
* курка, гуска, індик, … - це

2. Дібрати видові назви до родових:

Дитячі журнали – це…

Жіночі імена – це…

Кіногерої – це…

Одяг – це…

Квіти – це…

3. Встав букви і вилучи зайвий предмет:

М..р..з Г..з..та Д..в..ий

С..і.. Кн..г.. В..л..к..й

Л..д Ж..рн..л К..р..тк..й

К..в..н К..ша В..да

4. Узагальнити через протиставлення:

* дуб – дерево, а смородина - …
* плаття – одяг, а черевики - …

5. Розподілити ряд видових назв між двома родовими:

Ластівки, шпаки, горобці, синиці, снігурі, щиглі, дятли.

(визначити перелітних птахів і тих, що залишаються зимувати)

6. Визначити предмет за його ознаками (колір, форма, розмір…):

* легка, м’яка, біла - …
* струнка, висока, білокора -…
* пухнаста, руда, працьовита -…

7. Визначити предмет за його діями:

* літає, падає, покриває, блищить, скрипить -…
* світить, гріє, усміхається, зігріває -…

8. Дати визначення предмета:

Мак – …

Вовк -…

Лебідь -…

9. Відгадування загадок на підставі опису окремих ознак. Пропонуються додаткові завдання.

Завдання. До відгадки підібрати прикметники з запропонованих слів.

Загадка. Була дитиною – не знала пелюшок. А стала старою – сто пелюшок мала.

Запропоновані прикметники: велика, зелена, колюча, головата, квадратна, соковита, кругла, зелена, весела, ніжна, тендітна.

Завдання 2. До відгадки підібрати якнайбільше прикметників.

Загадка. Була зелена я, маленька. А потім стала червоненька. На сонці почорніла я - значить, що достигла я.

Завдання 3. До слова-відгадки підібрати слова-синоніми (антоніми).

Загадка. Чорне сукно лізе у вікно.

Антонім – *день.*

Загадка. Коли нема чекають, коли прийду – тікають?

Синонім – *злива.*

10. «Групування слів»

Завдання. Скласти можливі групи слів зі слів записаних на дошці (ускладнений варіант цього завдання – скласти можливі групи з вказаної сторінки читанки).

Карась береза портфель

Тополя щука олівець

Акула пенал опеньок

Маслюк кит підберезовик

Мухомор бліда поганка альбом

(відповіді можливих груп)

Карась, щука, акула, кит – живуть у воді.

Щука, акула – риби хижаки.

Маслюк, підберезовик, опеньок – їстівні гриби.

Мухомор, бліда поганка – їстівні гриби.

Пенал, олівець, альбом – шкільне приладдя.

11. «Словотворці»

Від поданих слів утворити якнайбільше спільнокореневих.

*Сіль, літо, день, дорога.*

12. «Чарівні перетворення»

Дібрати до поданого слова якнайбільше нових слів, замінюючи лише одну літеру. Коли це неможливо, замінюємо 2 літери.

*Нора – нога – ноша – наша – Маша – миша – муха – мука – рука – ріка – Ніка – Ніла – Ніна.*

13. На формування навичок миттєвої, або швидкої реакції у доборі слів.

Миттєва реакція – назвати слово, протилежне до запропонованого за 1 секунду.

Швидкість реакції – за регламентний час (3 хв.) підібрати слова що називають протилежну дію (ознаку).

А) Б)

Підпливати - Хворий –

Погасити - Старий –

Співати - Бідний –

Опускати - Веселий –

Стояти - Широкий –

Зламати - Злий –

Принести - Темний –

Дружний –

Товстий –

Білий –

Сухий –

14. На розвиток комунікативних навичок учнів.

Завдання. Аргументуй свою думку дописавши подане речення.

Я люблю спілкуватись з учнями класу, бо…

Коли я отримаю погану оцінку, я…

Якщо я не вивчив уроку без поважної причини, то…

У лісі не можна галасувати, тому що…

Не можна близько підходити до пташиного гнізда, тому що…

На уроці треба бути уважним, бо…

15. «Шифрування за допомогою картинок».

1) Виділити в назвах предметів, зображених на картинках (від трьох до шести картинок), перші звуки й скласти з цих звуків слово.

Наприклад: **к**інь, **і**грашки, **т**елефон – «кіт»; **м**орква, **а**втобус, **к**ачка –«мак»; **к**ран, **о**ко, **в**аза, **д**ерево, **р**ука, **а**втобус – «ковдра».

Зауважу: звук у назві предмета слід брати без змін, тобто якщо на картинці він м’який, таким він має лишитися й у слові. Не варто добирати для зображення предмети, в назвах яких є апостроф.

2) Виділити в назвах предметів останні звуки й скласти з них слово.

Наприклад: яблук**о**, віно**к**, відр**о** – «око»; хлі**б**, ламп**а**, гри**б**, огіро**к**, моркв**а** – «бабка»; машин**а**, каву**н**, книг**а**, бана**н**, бджол**а**, коло**с** – «ананас».

3) Виділити в назвах предметів другі від початку звуки. Скласти нове слово.

Наприклад: к**в**ітка, м**а**лина, с**т**іл, л**а**мпа – «вата».

4) виділити в назвах предметів, зображених на картинках, розташованих в одну лінію, різні за порядком від початку (під кожною картинкою вказано конкретну цифру) звуки і скласти з них нове слово.

Наприклад: **з**аєць (перший звук), в**у**ж (другий звук), ку**б** (третій звук) – «зуб».

Ускладнення: картинки можна розмістити по всій площині аркуша, а порядок звуків вказати стрілками; картинки розташувати по колу (в пелюстках квітки або по секторах).

Наприклад: **л**іжко (перший звук), к**і**т (другий звук), годинни**к** (восьмий звук), з**а**єць (другий звук), **р**иба (перший звук) – «лікар».

* **Ігри**
* «Ланцюжок»

Учитель показує учням ланцюжок (на малюнку або справжній), звертає увагу дітей на те, як одне кільце з’єднане з іншим. Пропонує зробити ланцюжок із слів так, щоб вони з’єднувалися однаковими складами.

Наприклад: Віра – ракета – тато – товар – варениця - …

Якщо хтось із дітей дуже довго розмірковує, помиляється чи повторює вже назване слово, він вибуває з гри. Так кількість гравців поступово зменшується, і перемагає той, хто залишиться до кінця гри.

* Сова – вага – галка – канапа – парта – тато…
* Ваза – заголовок – вокзал – залізо – золото – товариш…
* Мавпа – панчоха – халва – валянки – килим – лимон…
* Фарба – бабуся – сяйво – дама – мама…
* Сорока – каша – шабля – лялька – калина – наука…
* Зима – малина – нафта – тарілка – канава – вата…
* Нора – ракета – тайга – гарбуз – бузина – начинка…

2. «Слова-переверти»

Учитель пропонує дітям прочитати незвичні слова-переверти і пояснити значення їх, якщо читати зліва направо та справа наліво.

**Еге, ага, біб, тут, пуп, дід, піп, око, Пилип, Алла, Аза, Ада, корок, потоп, кабак, наган, зараз, шалаш.**

Учитель пропонує дітям прочитати інші слова-переверти спочатку зліва направо, пояснити, яке значення кожного з них.

**Бук, сир, раб, серп, рим, луг, касир, куб, кіт.**

А потім – прочитати ці слова справа наліво і порівняти, чи змінився їхній зміст, значення.

3. «Хто більше?»

Учитель пропонує дітям із слова «ластівка» скласти якнайбільше слів, використовуючи тільки ті букви, з який воно складається. Перемагає той, хто складе найбільше слів.

**ЛАСТІВКА**

Стіл, лак, салат, кава, вітала, тікала, тікав, сітка, лавка, віл, кіт, світ, сіла, Савка, літа, така…

**МУЗИКАНТ**

Танк, музика, кант, кузина, муза, зима, таз, туз…

**САДІВНИК**

Сад, сів, сік, садив, віник, Іван, нива, два, сани, він, вік…

**СОЛОДКА**

Сода, сад, коло,коса, косо, колос, лак…

4. «Зайчик»

Учитель пропонує дітям прочитати склади, «стрибаючи», як зайчик, «з однієї купинки на іншу».

По гу сам то зе бо ка до у ло лі зує ро а

1 6 8 12 14 10 2 4 9 11 13 3 5 7

(Показує дорогу, а сам у болото лізе).

Яке сі та зі м’яч ке ко й ко лляч

1 2 5 8 3 6 4 7 10 9

(Яке сім’ячко, таке й зіллячко).

5. «Збери слово»

Учитель пропонує дітям прочитати слова кожного рядка, взяти з першого слова першу літеру, з другого – другу, з третього – третю і т.д. й одержати нове слово.

Риба, рак, макарони, поле, салат, пір’їна – **ракета**.

Шия, скло, слово, масло, ручка – **школа**.

Парк, сіно, ліс, рідня, лілія – **пісня**.

Метро, дощ, сова, гора – **мова**.

6. «Навіщо і чому»

Гру побудовано за принципом «запитання (пропозиція) – відповідь». Вихователь запитує (пропонує зробити, сказати), а дитина має дати розгорнуту відповідь.

Запитання на визначення мети

* Як гадаєш, навіщо ти відвідуєш школу?
* Навіщо потрібний телевізор?
* Навіщо людям потрібний одяг?

Запитання на встановлення причини

* Чому взимку надворі сніг не тане?
* Чому риби плавають, птахи – літають, а люди ходять по землі?
* Чому предмети падають униз, а не вгору?

Запитання на пропозиції для прийняття рішення та планування власних дій

* Дмитрик розбив чашку. Що йому треба робити?
* Уяви, що ти заблукав у місті. Що робити? Як вчинити найкраще?
* У нас завтра у класі день іменинників. Перелічіть усе, що ми повинні зробити.

7. «Універмаг»

Дитині-«продавцеві» видають товар (предмети побуту, одягу, іграшки), який треба розсортувати за призначенням – класифікувати.

8. «Потяг»

Учитель розкладає перед дітьми 10 сюжетних картинок. Діти мають розмістити їх у правильній послідовності – утворити потяг. Потім вагончики треба скріпити. Для цього діти мають використати маленькі картинки із зображенням різних предметів, які потім треба назвати одним узагальненим словом (меблі, посуд, іграшки).

9. «Що підходить?»

У вчителя та дитини – по одному набору карток. Учитель дістає і показує певну картинку зі свого набору, а дитини відповідно має вибрати зі свого набору таку картинку, яка найбільше пасує за змістом до пропонованої вихователем. Наприклад: обличчя – очі, букет – квітка, страва – ложка тощо.

10. «Придумай сам»

Учитель називає слово, а дитина добирає до нього слово з близького поняттєвого кола або слово-характеристику. Наприклад: будинок – цеглина, голка – тканина, ніж - гострий.

11. «Усе навпаки»

Учитель називає слово, а дитина добирає до нього антонім: чорний – білий, день – ніч, ліворуч – праворуч…

1. Гра **«Склади вірш»**

* \_\_\_\_ \_\_\_\_ \_\_\_\_ навкруги

\_\_\_\_ \_\_\_\_ \_\_\_\_ сніги

\_\_\_\_ \_\_\_\_ \_\_\_\_ цариця

\_\_\_\_ \_\_\_\_ \_\_\_\_ \_\_\_\_ білолиця

* \_\_\_\_ \_\_\_\_ \_\_\_\_ \_\_\_\_ слід

\_\_\_\_ \_\_\_\_ \_\_\_\_ \_\_\_\_ лід

\_\_\_ \_\_\_ \_\_\_ \_\_\_ \_\_\_ білими

\_\_\_\_ \_\_\_\_ \_\_\_\_ \_\_\_\_ килими

* Ходить зима \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Закутується \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2. Вправа **«Реклама»**

Назвати якомога більше призначень даного предмета (не тільки реальні, а й уявні і фантастичні).

3. Гра **«Поверхи»**

Наприклад: на якому поверсі і чому поселили Чебурашку, Попелюшку, Зайця і Вовка, Козу і семеро козенят?

4. Перелічи усе, що потрібно зробити, коли готуєшся до дня іменинника (до зустрічі птахів, до дня народження мами і т.д.).

5. Гра **«Схожі хвостики»**

За правилами гри учні добирають слова, схожі за звучанням до тих, які запропонував учитель. Потім можна продовжувати гру самостійно – діти самі називають початкове слово, а відтак разом шукають подібні до них за звучанням.

Мишка – кішка, Гришка, книжка, доріжка…

Суниця – спідниця, синиця, полуниця…

Пташка – ромашка, комашка, Чебурашка…

Їжачок – черв’ячок, павучок, бичок…

Рама – мама…

Слон – талон…

Дочка – бочка…

Вода – біда…

6. Гра **«Закінчи рядок»**

Цікаве завдання: дітям потрібно продовжити рядок. Наприклад.

Ко-ко-ко – ми купили молоко.

Ки-ки-ки – подай-но, доню, води.

Ку-ку-ку - …

Ма-ма-ма - …

Мо-мо-мо - …

Гр.-гр-гр - …

Ар-ар-ар - …

7. Гра **«Доповни прислів’я»**

Вода потекла, весну…(принесла).

Грак на горі – весна на…(дворі).

Зробив діло – гуляй …(сміло).

Стук,грюк,аби з …(рук).

Поспішиш – людей …(насмішиш).

І сам не гам, і другому не …(дам).

На язиці густо, а на ділі…(пусто).

Хто багато читає, той багато…(знає).

8. Гра **«Відгадай загадку»**

На початку уроку керівник залучає дітей до гри, в якій за умовою вони мають відгадувати загадки так, щоб останнє слово-відгадки збігалося з римою вірша.

Наприклад:

Довгонога, чорно-біла,

У гніздо на хату сіла,

Довгим дзьобом, знай, тукоче,

Ніби щось сказати хоче.

* Де ж це ти була?
* Далеко.
* Як зовуть тебе?
* …(лелека).

\* \* \*

В небі хмарка пролітала,

Білий пух порозсипала.

Він на землю міцно ліг.

Називають його …(сніг).

\* \* \*

У вагоні світло, чисто,

За вагоном – темнота.

Довго їдемо ми містом,

Раптом поїзд виліта

З підземелля на Дніпро –

Гарне в Києві - …(метро).

9. Гра **«Зроби веселинку»**

Художниця

Малювала тигра внучка:

Замість тигра вийшла…(Жучка).

Кіндрат

От Кіндрат, так Кіндрат!

Зуб зламав об…(мармелад).

Кіт-рибалка

Кіт-рибалка у човні

Мріє на світанні

- От якби зловить мені

Карася в …(сметані).

10. Гра «**Дописати 2 рядочки, щоб вийшли веселі вірші**»

Раз цибуля вийшла з хати,

Хто їй стрівся, мусив чхати…

Їв лелека

Кашу з глека…

Джміль ромашці щось на вухо

Прошептав і полетів…

Йшла синичка до кринички,

Загубила черевички…

11. Вгадай за порівнянням

Це один із варіантів «Гри у порівняння». Кожен охочий задумує будь-який предмет і знаходить для нього порівняння(3-5). На заняттях діти мають за цими порівняннями вгадати задуманий предмет і обов’язково виділити найкраще порівняння. У подальшому гру можна ускладнювати вимогами щодо форми викладення: хай порівняння звучать у формі загадки.

12. Хто найцікавіше порівнює

Діти приносять на заняття найрізноманітніші предмети (перо, ялинкову шишку, гілочку тощо). Кожен придумує кілька порівнянь, які колективно оцінюються. Влучні і найкращі порівняння заносяться до «Зошита відкриттів», тобто кожна творчо виконана справа, що є неординарним відкриттям. Проведення цієї гри вимагає від педагога великого такту: гра не повинна перетворюватися на конкурс, не ставляться й оцінки.

13. Будуємо ланцюжок

Після того, як діти навчилися вловлювати характер зв’язку і добудовувати пари за поданою моделлю, можна перейти до цієї захоплюючої гри. Граємо в неї так.

Сідаємо у коло. Хто-небудь називає будь-який предмет. Сусід зліва повинен назвати інший, що якимось чином пов’язаний із попереднім. Наступний учасник називає новий предмет, який пов’язаний із попереднім.

Наприклад:

Телевізор – антена – зображення – художник – пензлик - …

У цій грі потрібно не забувати заохочувати кожний неординарний, але чіткий і цікавий хід.

Окрім зв’язків за суміжністю (в тому числі: ціле – частина), за схожістю і контрастом, у цій грі можуть бути використані зв’язки слів за звучанням (рими). Додаткові можливості розкриває в цій грі багатозначність слів.

14. Чим зв’яжеш?

Кожен із гравців задумує ланцюжок з чотирьох або трьох слів, пов’язаних між собою непередбаченими, але безперечними зв’язками. Учасникам називають лише перше і останнє слово, за якими треба відновити ланцюжок або придумати свій.

Наприклад: скріпка - … - дзвоник; приймач - …- жираф.

Можливі варіанти розв’язання таких зв’язків:

Скріпка – зошит – урок – дзвоник; приймач – радіопередача – жираф.

15. Десять прикладів

Навмання беруть слово (спочатку іменник, а потім можна й інші частини мови) із будь-якого тексту. Кожен намагається якомога швидше знайти десять випадків можливого використання і вживання цього слова.

**ВПРАВИ НА РОЗВИТОК УЯВИ ТА ФАНТАЗІЇ**

1. За допомогою міміки жестів один учень показує іншим дітям задумане слово. Ті намагаються його відгадати, вимовляючи свої варіанти по черзі вголос.

2. Уявіть себе півником, ведмедем, будильником, лікарем…

Пофантазуйте і покажіть діями, імітацією звуків.

3. Розкажіть казку «Червона Шапочка» навпаки (персонажі добрі міняються зі злими).

4. Гра **«Чи таке буває?»**

Учитель пропонує ситуацію. Наприклад: вертоліт летить у небі; миша в дзеркалі живе. Дитина повинна уявити собі цю ситуацію й сказати чи таке буває, про що йдеться. Якщо ситуація суперечлива, то треба дослідити її всім разом і знайти правильну відповідь.

5. Гра **«Живий звук»**

Вчитель пропонує описати звук (дощ, дзвоник, скрип дверей). Для цього він запитує гравців: Який він – товстий чи тонкий, широкий чи вузький, добрий чи злий, гострий чи тупий…

6. **«Закінчи розповідь»**

Вчитель зачитує початок речення або 2-3 фрази розповіді. Наприклад. Я пішов до ванної кімнати вмитися. Відкрив кран, і тут раптом … Завдання гравців – скласти якомога більше незвичайних та оригінальних варіантів його закінчення.

7. **«Буріме»**

Учитель пропонує 2 пари рим – кінцівки чотирьох рядків віршика, причому, рядки можуть римуватися по-різному. Гравцям необхідно скласти початок кожного рядка й отримати власний римований вірш.

8. **«Ці три слова обов’язкові»**

Керівник навмання обирає з будь-якої книги 3 слова, а також пропонує гравцям вигадати й розповісти історію, в якій обов’язково фігуруватимуть ці слова. Перемагає той, хто першим вигадає найцікавішу історію.