**Игры  на уроках русского языка**

Для проверки домашнего задания

**Игра «Рисуем ответ»**

Учителю необходимо подготовить вопросы по пройденной теме, ответы на которые ребята смогут быстро и просто нарисовать. Дети должны быть предупреждены, что ответы нужно не озвучивать, а изображать на бумаге.

**Игра «Похлопаем-потопаем»**

Проверяя домашнее задание, педагог задает вопросы и предлагает варианты ответов к ним. В случае правильного ответа задача детей – похлопать в ладоши, если же ответ неверный – потопать ножками. Эта игра – отличная разминка и хороший способ снять напряжение в классе.

**Командная игра «Что и почему?»**

В созданных командах педагогом назначается капитан. Задание для каждой из команд заключается в придумывании вопросов по изученной теме и поочередном ответе на них. Право ответа предоставляет капитан. Важно, чтобы в обсуждении принимали участие все члены команды.

**Игра «Семицветик»**

Педагогу необходимо заранее подготовить бумажные цветы с семью цветными лепестками по количеству команд. За правильный ответ по пройденной теме команда получает один лепесток. Играют до тех пор, пока и одна из команд не соберет цветок полностью.

**Игра «Лови мяч»**

Игра проводится в кругу. Учитель задает вопрос и подбрасывает мяч. Ученик, который его поймал, дает ответ.

**Совещание врачей**

Цель: развитие внимания, зрительного восприятия, устной речи, закрепление учебного материала с помощью игровой мотивации.

В царство русского языка пробрались ошибки и заразили корни слов. Учитель раздаёт конверты со словами, где есть ошибки. Играют 4 ученика. Первый ученик – специалист по корням. Он отмечает ту область, где могут прятаться ошибки. Второй ученик – специалист по орфограммам: подчёркивает безударные гласные и сомнительные согласные, спрашивает мнение других врачей. Третий ученик – специалист по проверочным словам. Он записывает проверочное слово рядом с «больным». Четвёртый учение – главный врач: исправляет ошибку, пишет слово правильно.

**Педсовет**

Цель: развитие мышления, закрепление учебного материала через игровую мотивацию.

Все - учителя начальных классов, которым нужно для учеников cоставить диктант на все пройденные орфограммы.

**Задание для товарища.**

Цель: развитие мышления, закрепление учебного материала через игровую мотивацию.

Составить карточку для товарища, в которой нужно к предложенным словам подобрать проверочные.

**В гости к Существительному.**

Цель. Закрепление понятия об имени существительном.

Игра проводится в форме путешествия. Поехали в гости на чём? (Идет перечисление существительных). Что возьмем  с собой?  А кто такое Существительное? Где живет? Как выглядит? С кем дружит? Есть ли друзья? (Род, Число, Падеж). Едем в гости и первая остановка у Чисел. Единственное число живет в домике, где все в единственном экземпляре – одна ложка, одна вилка и т.д. , оно гостей не любит и обитает в полном одиночестве, а у Множественного числа много гостей, много угощений (перечисление) и т.д. Путешествие сопровождается многочисленными остановками, во время которых в игровой форме выясняется суть каждой категории.

**На ошибках учимся**

Цель: развитие внимания, закрепление учебного материала через использование игровой мотивации.

Найти и исправить ошибки в предложении, аргументировать свой ответ. Пример такого задания. «Сова жила в великом замке «Каштаны». Да, это был не дом, а настоящий замок. На двери замка был звонок с кнопкой и колокольчик со шнурком. Под звонком и колокольчиком были прибиты объявления, написанные Кристофером Робином». Но правильно ли Кристофер Робин написал эти объявления? Исправьте ошибки, если они есть. 1 команда. Прашу ножать если незапускают. 2 команда. Прошу падергать если ниаткрывают.

**Игра “Аукцион”**

Цель. Закрепление понятия о неопределённой форме глагола.

Содержание. В игре участвует весь класс. За определённое время учащимся предлагается записать как можно больше глаголов в неопределённой форме, состоящих из одного слога (дать, пить, бить, вить, петь, мыть, лить, и т.д.) или из двух слогов (рубить, писать, читать, пилить, сидеть и др.). Победителем считается тот, кто правильно запишет наибольшее число глаголов за указанное время.

**Игра «Мягкая посадка»**

Цель: закрепление учебного материала невербальными средствами.

При отработке какой-либо темы или орфограммы эта игра побуждает интерес, активизируя весь класс. Дети не знают, к кому полетит мяч и какое слово или вопрос прозвучит. Например, изучается тема «Правописание безударных гласных». Учитель бросает мяч и называет слово «земляной». Ученик ловит мяч и называет проверочное слово «земли». Ответивший на вопрос правильно может сесть на место, тот, кто не справился с заданием, продолжает стоять и пытается исправить положение.

**Игра «Я работаю волшебником»**

Цель: развитие внимания, устной речи, быстроты мышления.

Ребята получают задания: превратить имена существительные в имена прилагательные женского рода единственного числа.

Стол – столов ая Мебель – мебельная Диван – диванная

Такая игра проводится в парах. В конце игры подводятся итоги, выявляют пары – победители – волшебники, которые не только правильно образовали слова, но и написали их без ошибок.

**Игра «Зебра»** (по теме «Имя существительное»)

Цель: развитие быстроты мышления, закрепление учебного материала через игровую мотивацию.

Игру можно проводить в группах. Каждая группа получает полоски бумаги белого и черного цвета. На белых полосках написаны вопросы по теме, а на черных детям необходимо записать ответы. Чередуя полоски между собой, дети составляют рисунок «зебры». Побеждает та группа, которая быстрее всех и правильней запишет ответы на вопросы.

**Игра «Чистая доска»**

Цели: развитие внимания, устной речи, быстроты мышления.

Детям очень нравится эта игра. Для ее организации перед объяснением нового материала в разных концах доски записывают вопросы, которые могут выражены как в обычной форме, так и схемой. Они должны быть построены на материале новой темы. Учитель сообщает, что по ходу объяснения материала учащиеся будут участвовать в игре: «Посмотрите на доску, она заполнена различными вопросами. Ответы на них содержатся в моём объяснении. Я время от времени буду спрашивать, готовы ли вы ответить на какой-нибудь вопрос. Если вы даёте правильный ответ на него, то вопрос стирается. Задача в этой игре состоит в том, чтобы к концу урока доска оказалась чистой».

**Детективы**

Цель: обобщить знания о пунктуационных знаках, развивать наблюдательность, логическое мышление, аналитические способности.

Необходимо найти пропавший пунктуационный знак. В ход пойдут любые методы сыска: словесный портрет, экспертиза, опрос свидетелей, анализ и т.д. Лучших детективов поощрить.

**Эстафета**

Цель: развитие внимания, быстроты мышления.

Вместо эстафетной палочки – передача мелка. Включается секундомер и представители рядов попеременно начинают выписывать слова на доску (1 ряд – существительные 1 склонения, 2 ряд – существительные 2 склонения, 3 ряд – существительные 3 склонения). Если допущена ошибка, то ее исправляет следующий участник. В итоге подсчитывается количество и качество выполненного задания.

**Игра «Выбери три слова»** (Ее можно использовать на закреплении любых тем по русскому языку)

**Цель:** Проследить за формированием орфографического навыка с учетом этапа работы над орфографией.

Подбор слов зависит от изучаемых или пройденных тем. На 9 карточках записаны девять слов:

1-й набор: рыбка, вьюга, чулок, дубки, варенье, чучело, ручьи, чум, гриб.

2-й набор: подъезд, склад, ворона, град, съемка, клад, ворота, подъем, воробей.

Двое берут по очереди карточки, выигрывает тот, у кого первого окажутся три слова, имеющие одинаковую орфограмму.

рыбка

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| вьюга | чулок | подъезд | склад | ворона |  |
| дубки | варенье | чучело | съемка | клад | воробей |
| гриб | ручьи | чум | подъем | град | ворота |

**Игра «Почтальон»**

**Цель:** Закрепить знания учащихся по подбору проверочного слова, расширить словарный запас, развивать фонематический слух, профилактика дисграфии.

**Ход игры**: Почтальон раздает группе детей (по4-5 человек) приглашения.

Дети определяются, куда их пригласили.

**огород парк море школа столовая зоопарк**

гря.ки доро.ки фла.ки кни.ки пиро.ки марты.ка

кали.ка бере.ки пло.цы обло.ки хле.цы кле.ка

реди.ка ду.ки ло.ки тетра.ка сли.ки тра.ка

морко.ка ли.ки остро.ки промока.ка голу.цы реше.ка

Задания:

1. Объяснить орфограммы, подбирая проверочные слова.
2. Составить предложения, используя данные слова.

**Игра «Шифровальщики»**

**Цель:** Автоматизация звуков, развитие фонетико-фонематического восприятия, процесс анализа и синтеза, понимание смысло-различительной функции звука и буквы, обогащение словарного запаса учащихся, развитие логического мышления.

**Ход игры:** Играют в парах: один в роли шифровальщика, другой – отгадчика.

Шифровальщик задумывает слово и шифрует его. Играющие могут попробовать свои силы в расшифровке словосочетаний и предложений. Например, жыил (лыжи). Отгадчику предстоит не только отгадать слово, но и выбрать из каждой группы лишнее слово.

Например:

1. Ааллтрек, лажок, раукжк, зоонкв (тарелка, ложка, кружка, звонок).
2. Оарз, страа, енкл, роамкш (роза, астра, клен, ромашка)
3. Плнаеат, здзеав, отрбиа, сген (планета, звезда, орбита, снег)

**Игра   «Будь внимателен».**   
Цель: активизировать память, внимание, словарный запас, опираясь на знание правил.   
Из предложенных стихотворений выписать слова с сочетаниями жи, ши:   
1. Жили в хижине чижи,   
Мыши, ежики, стрижи,   
В гости к ним идут моржи   
И жирафы и ужи.   
2. Жилет, животное , живот,   
Жирафы, живопись, живет,   
Шиповник, шины, камыши,   
Машины и карандаши,   
Кружить, служить, дружить и жить,   
Спешить, смешить,   
Шипеть и шить.   
Все сочетания ЖИ и ШИ   
Только с буквой И пиши!

**Игра «Бумеранг»**

воспитывает у детей внимание и быстроту реакции: ученику необходимо вспомнить нужное слово и «возвратить» его учителю.

                 Найди синоним.

Простой человек (бесхитростный), про­стая задача (легкая), простая истина (про­писная); беспокойный человек (неугомон­ный), беспокойный взгляд (тревожный);крепкая дружба (надежная), крепкая подошва (прочная).

                 Найди антоним.

Близкий берег (далекий), близкий чело­век (чужой); веселая комедия (скучная), веселое настроение (грустное); глубокий ко­лодец (мелкий), глубокие знания (поверх­ностные); мелкая рыба (крупная), мелкая река (глубокая).

**«Фразеологический зверинец».**

Цель: расширение словарного запаса учащихся.

Добавить недостающее слово – название животного. Голоден как…(волк). Хитёр, как…(лиса). Труслив, как…(заяц). Нем как…(рыба). Колючий как…(ёж). Здоров как…(бык).

**«Сколько точек — столько звуков»**

*Оборудование:* кубик, на гранях которого разное число точек: две, три, четыре, пять, шесть; одна грань пустая.

Дети по очереди бросают кубик и называют слова, в которых число звуков равно числу точек на верхней грани кубика. Если выпадает нуль, игрок пропускает ход и передает кубик следующему игроку.

**Игра: «Одним словом***».*   
Цель: активизировать словарный запас детей, развивать умение обобщать.   
Учащимся предлагается заменить сочетания слов и предложения одним словом, имеющим слоги ча, ща, чу.щу.   
1. Обрубок дерева - …(чурбан).   
2. Шестьдесят минут-…(час).   
3. Густой частый лес- …(чаща).   
4. Хищная рыба с острыми зубами - …(щука).   
5. Из чего делают тяжелые сковородки -… (чугун).   
6. Прикрывать глаза от солнца - … (щуриться).   
7. Сосуд с ручкой и носиком для кипячения воды или заваривания чая - …(чайник) и

**Игра: «Все наоборот».**   
Цель: закрепить написание слов с сочетанием –чн-.  
Учитель предлагает детям заменить предложенные им словосочетания типа существительное + существительное на другое так, чтобы одно из слов включало в свой состав сочетание –чн-.   
Игрушка для елки-…(елочная игрушка)   
Герой сказки- … (сказочный герой)   
Сок яблока-… (яблочный сок)   
Суп из молока -…(молочный суп)   
Варенье из клубники-… (клубничное варенье)   
Каша из гречки-… (гречневая каша)   
Вода из речки-… (речная вода)   
Скважина в замке -…(замочная скважина)   
Мука из пшеницы -… (пшеничная мука) и т.п.

**Игра: « Замени букву».**   
Цель: активизировать умственную деятельность учащихся, развивать орфографическую и фонетическую зоркость, внимательность, логическое мышление.   
Детям предлагается исходное слово с орфограммой, они изменяют в нем последовательно либо один, либо два звука, сохраняя при этом сочетание –чк-, и получают новые слова. Выигрывает тот, кто составит наибольшее количество слов.

дочка ручка   
бочка речка   
ночка свечка   
кочка печка   
точка почка   
тучка дочка   
тачка ночка

**Игра  « Найди ошибку».**   
Цель: развивать умение выделять в речи слова, обозначающие предмет.   
Учитель называет ряд слов, обозначающих названия предметов и допускает одну «ошибку». Ученики должны определить, какое слово лишнее и почему.   
1.Кукла, дом, море, вышла, ученик.   
2.Карта, солнце, железный, дверь, моряк.   
3.Девочка, мел, больше, карандаш, жаба.   
4.Замок, тяжело, петух, тарелка, вишня.   
5.Бежит, книга, окно, ворота, слон и т.п.

**Игра «Найди пару».**   
Цель: развивать умение правильно соотносить название предмета и действия.   
Оборудование: у каждого ученика на парте карточка, на которой в один столбик записаны слова: метель, гром, солнце, молния, ветер, дождь, снег, облака, туман, мороз, а в другой столбик слова- действия: капает, плывут, падает, стелется, плывет, метет, гремит, печет, сверкает, дует, трещит.   
Ученики к каждому слову, обозначающему название явления, подбирают слово, обозначающее действие предмета, отмечая стрелкой.

**Игры на уроках литературного чтения**

[**«Догонялки»**](http://chitalochka-ru.ru/chitaem-byistro/poigraem-v-dogonyalki-i-povyisim-tehniku-chteniya.html).

  Книга лежит так, чтобы ребенок мог следить указкой, а взрослый читать. Взрослый читает текст чуть быстрее, чем может ребенок, а ребенок следит с помощью указки. Взрослый останавливается. А ребенку надо дочитать следующее слово или несколько слов.

В процессе чтения, ребенок будет следить за чтением взрослого и проговаривать шепотом  или про себя, потому что внутреннее проговаривание присуще всем школьникам и многим взрослым. А это значит, что навык чтения все равно формируется, да еще и развивается внимание. Если ребенок в 3-4 классе, тогда пусть следит без указки, только глазами.

**«Найди ошибки»**

После того, как ребенок прочитал 2 раза текст, вы предлагаете побыть ему учителем и найти ошибки в тексте, которые могут появиться у Вас.  Если ребенок в 1-2 классе, то он смотрит в книгу, а Вы читаете  и в некоторых словах делаете ошибки.  ( Меняете окончания, пропускаете буквы или произносите их неправильно.  Так слово  ЛЕВ можно прочитать ЛЕБ, ЛЕР, МЕВ).

Если Вы сделали ошибку, ребенок должен заметить и сказать, остановить Вас и исправить. Если он не заметил, прочитайте это слово или предложение еще раз и сделайте акцент на этом слове, но сразу не показывайте ошибку. Так мы формируем внимательность при чтении.

Для 3-4 класса задание может быть труднее. Вы читаете, а ребенок текст не видит. Здесь  ему надо уже вспомнить текст и ориентироваться по памяти, по содержанию. В таком случае, Вы уже не заменяете буквы, а  читаете слова, заменяя их синонимами или антонимами, не согласовываете в роде, падеже, по времени.  Кажется, пустяк, игра, но очень хорошо развивается внимательность при чтении, что значительно повышает качество чтения.

**«Прятки»**

Вы предлагаете ребенку найти слово, которое Вы сейчас прочитает в тексте и показать его или прочитать следующее слово. Для того, чтобы ребенку слово найти, ему надо прочитать не одно слово, а значит, навык чтения закрепляется.

**«Большие прятки»**

Делаем аналогично, только теперь читаем не слово, а начало предложения, а ребенку надо найти его и дочитать до конца.

**«Выборочное чтение**».

 Даете ребенку задание: найди в тексте ответ на мой вопрос и прочитай его. Именно прочитать, а не ответить устно. И по любому предложению задаете вопросы, типа  Кто сидел под елкой? Куда пошел Емеля? Зачем  он взял ведра?  В этом задании Вы не только развиваете навыки чтения и умение ориентироваться в тексте, но еще и помогаете ребенку лучше запомнить содержание текста, понять его смысл.

**Игра  «Знатоки сказок»**

На листках написана сказка, но не простая. В каждой сказке спрятаны названия еще 10 русских народных сказок.

Задание: найти и выписать сказки, которые узнаете.

На самостоятельную работу детей отводится пять минут.

**Лист 1**

Жила-была на свете Василиса Прекрасная, а дом ее был за тремя царствами – медным, серебряным и золотым. Повадились к ней Кощей Бессмертный с Бабой-Ягой в гости летать и перышко Финиста-ясного сокола выпрашивать. А Василиса ни в какую. И решили Баба-Яга с Кощеем позвать Вора, который бы перышко выкрал. Да невдомек Вору было, что есть у Василисы конь, скатерть, рожок да двое из сумы.

Сунулся он было к Василисе, как налетел на него петух с жерновцами, так и ушел Вор без дива дивного, чуда чудного.

О т в е т ы: *1. «Василиса Прекрасная». 2. «Три царства – медное, серебряное и золотое». 3. «Кощей Бессмертный». 4. «Баба Яга». 5. «Перышко Финиста-ясного сокола». 6. «Вор». 7. «Конь, скатерть и рожок». 8. «Двое из сумы». 9. «Петух с жерновцами». 10. «Диво дивное, чудо чудное».*

**Лист 2**

Давным-давно бродил по свету Ивашка-дурачок и всем свои загадки сказывал.

Пришел он однажды к золотой горе, где живет Марья Моревна. И были у нее волшебный конь, золотая рыбка до колобок. Захотел Ивашка получить эти сокровища, а как, не знает. Тогда решил он сходить к правде и кривде, их хитрой науке поучиться.

Учили Ивашку тридцать лет и три года, а когда вернулся-то он назад, то не нашел ни золотой горы, ни Марьи Моревны. Так и ушел Ивашка ни с чем скитаться дальше с козой.

О т в е т ы: *1. «Ивашка-дурачок». 2. «Загадка». 3. «Золотая гора». 4. «Марья Моревна». 5. «Волшебный конь». 6. «Золотая рыбка». 7. «Колобок». 8. «Правда и кривда». 9. «Хитрая наука». 10. «Коза».*

**Лист 3**

Жил в одном заколдованном лесу царь-медведь, и были у него в услужении волк и коза.

Прослышал как-то царь-медведь, что за хрустальной горой живет царевна, разрешающая загадки. А чью загадку не разгадает, тому и в жены пойдет. И решил царь-медведь счастья попытать. Наказал он волку и козе лес сторожить, а сам пошел к вещему дубу мудрые ответы на вопросы слушать. Узнав все, что хотел, царь-медведь пришел к царевне и спрашивает: сколько лет солдат вызволяет царевну из окаменелого царства; где живет счастливое дитя, знающее птичий язык? Сколько ни думала царевна, ни гадала, а разгадать так и не смогла.

Пришлось ей пойти с царем-медведем в лес и жить там долго-долго.

О т в е т ы: *1. «Царь-медведь». 2. «Волк и коза». 3. «Хрустальная гора». 4. «Царевна, разрешающая загадки». 5. «Вещий дуб». 6. «Мудрые ответы». 7. «Солдат, избавляющий царевну». 8. «Окаменелое царство». 9. «Счастливое дитя». 10. «Птичий язык».*

**Игра  «Сказочный переполох»**

Удалось увидеть мне

Здесь добро и зло – все вместе.

Все на сказочных местах

И герои все на месте.

Только ветер налетел,

Ни цветочка не осталось.

И от сказочного вихря

В сказках все перемешалось.

Потрудиться вам придется,

Пусть в сказках все назад вернется.

Вы должны дать обещанье

В сказках выправить названья.

1. Снежная принцесса.
2. Желтая шапочка.
3. Илья-царевич и серый волк.
4. Мальчик и Карлсон.
5. Спящая принцесса.
6. Маленький Мак.
7. Стойкий железный солдатик.
8. Приключения Знайки и его друзей.
9. Гадкий цыпленок.
10. Сказка о рыбаке и рыбачке.
11. Конь-горбун.
12. Луковый мальчик.
13. Дюймовочка на Луне.
14. Винни-Пух в сапогах.
15. Незнайка, который живет на крыше.
16. Красавица и все-все-все.
17. Кот, Малыш и Карлсон.
18. Колобок и чудовище.

**Игра «Внимательный читатель»**

В названия каких литературных произведений, кинофильмов входят наименования этих поделочных и драгоценных камней: малахит, изумруд, бриллиант, гранат, серебро, золото?

О т в е т:*«Малахитовая шкатулка», «Волшебник изумрудного города», «Бриллиантовая рука», «Гранатовый браслет», «Серебряное копытце», «Золотая пятерка», «Золотая рыбка», «Золотой топор», «Золотая гора».*

**Игра «Знаете ли вы сказки?»**

– Сказки каких народов вы вспомните, прочитав эти слова?

Терем                                        Очаг

Печь                                        Король

Князь                                        Маркиз

Боярин                                        Замок

Баба Яга                                        Ведьма

Алёнушка                                Фея

Иванушка                                Людоед

Василиса Премудрая                Элиза

Змей Горыныч                        Ганс

**Загадочная история «Советы Бабы-Яги»**

Это не просто сказочная история, а история-загадка. Внимательно слушайте, а затем ответите на вопросы.

«Шел Иван по лесу – вдруг видит: стоит избушка на курьих ножках, а из окна выглядывает любопытная Баба-Яга. Его, видать, поджидает.

– Здравствуй, бабушка! – поклонился Иван.

– Да уж стараюсь, здравствую пока, – проскрипела в ответ Баба-Яга. – Вот только с каждой новой сотней лет здоровья не прибавляется… А ты куда путь держишь, добрый молодец?

– Кто ж расспросами гостей встречает? – упрекнул ее Иван. – Сначала накорми, напои, баньку истопи, отдохнуть уложи, а уж потом и расспрашивай.

– Твоя правда, – согласилась Баба-Яга.

Сделала она все, как Иван велел, а потом села с ним рядом и просит:

– Ну, давай, рассказывай скорей!

– Похитил Кощей мою невесту, Василису Прекрасную, – вздохнул Иван. – Вот я и иду в Кощеева царство невесту вызволять. Знаешь туда дорогу?

– А то как же! – охотно отозвалась Баба-Яга. – Как выйдешь из моей избушки, иди прямо на север! Где север, знаешь?

– Сейчас узнаем! – сказал Иван, вытаскивая компас из дорожной котомки. – А сколько идти-то?

– Ровно один день, – ответила Баба-Яга. – А потом повернешь налево. Запомнил?

– Запомнил, – кивнул Иван и на компас взглянул. – На запад, значит. А сколько идти?

– Еще один денечек.

– И я попаду в Кощеево царство? – недоверчиво спросил Иван.

– Еще нет, – сказала Баба-Яга. – Повернешь снова налево и пройдешь еще столько же, сколько проходил в каждый день…

– На юг, значит? – заметил Иван. – А потом?

– Еще раз повернешь налево…

– На восток, получается, пойду. Странно… И сколько идти-то?

– Как раз еще денечек! – радостно сообщила Баба-Яга. – А потом еще раз налево повернешь и всего один денечек пройдешь…

– Ну что ж, бабушка, считай, что все эти денечки я уже прошел! – рассердился вдруг Иван. – А теперь правду говори, старая, как идти к Кощею?!»

– Как вы думаете, почему Иван так невежливо обошелся со старенькой Бабой-Ягой?

– Что случилось бы, если бы он последовал ее советам?

П р и м е ч а н и е.в этой истории надо обратить внимание детей на маршрут, который Баба-Яга предлагает Ивану.

Предложите ученикам рисовать маршрут во время повторного чтения истории. Под «поворотом налево» подразумевается, конечно, поворот под прямым углом. В результате прохождения по предложенному Бабой-Ягой маршруту Иван вернулся бы снова к ее избушке на курьих ножках.

**Прочитай название животных:**

**Какая буква заблудилась:**

1. Распустились на цветах БАТОНЫ,

Заалели маки и пионы.

1. Есть у нашей Тани

Скоростные БАНИ.

1. Принцесса над гвоздиками склонилась,

КОРОВА с головы ее свалилась.

1. ПЛОВ мы дружно смастерили,

По реке  на нем поплыли.

1. Рот открыла наша Люба:

У меня растут три ДУБА.

1. ЛЕЙКИ мчат меня вперед,

Расступается народ.

1. Преодолел немалый РЕВ

Спортсмен Василий Комаров.

1. Подарила дочка маме

Шапку теплую с УЖАМИ.

1. ШАЙКУ, Леночка, надень.

Выдался холодный день.

1. Мы гуляли по дорожке,

А вокруг летали КОШКИ.

1. Я маме утром преподнес

Букет прелестных белых КОЗ.

1. Грохочет грозно ГНОМ-

Гулять мы не пойдем.

**Угадай слово**

В этих словах все буквы перепутаны. Если поставить их на место, получится:

**Какой звук повторяется**

1. Аист Алику принес

Апельсин и абрикос

1. Барашек бегал средь берез,

Будил букашек и стрекоз.

1. Верблюд вздохнул: В пустыне

Воды нет и в помине.

1. Гуси плыли по реке,

Гном качался в гамаке.

1. Девочка пришла домой,

Дверь открыл ей домовой.

1. Ехидна встретила енота,

Енот под елью ждал кого-то.

1. Ёж бежал под горку смело,

Ёлка вслед ему глядела.

1. Жеребенок и журавль

Жабе строят дирижабль.

1. Зайка скачет в огород-

Знает, где морковь растет!

1. Ишак достал из миски

Инжир, изюм, ириски.