

# МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

Гурьянова М.С.

грамматическое домино,  
состав слова, однокоренные слова,  
словообразование

**ЗРИ В  
КОРЕНЬ**



## Дорогие друзья, представляем вам нашу увлекательную обучающую игру «Зри в корень!»

Основные правила грамматики в начальной школе связаны с умением подбирать нужное проверочное слово. Для этого надо иметь в своём арсенале целую цепочку родственных слов и понимать их лексическое значение.

Наша игра поможет вам в этом, а заодно игроки разных возрастов смогут расширить свой словарный запас, научатся правильно и точно употреблять слова в речи, сделав её более выразительной и яркой.

Предлагаем вам познакомиться с разными вариантами игры «Зри в корень!», а также с нашими методическими рекомендациями и дополнительными игровыми заданиями к словам.

Пусть игра будет приятной и познавательной!

*В зависимости от подготовленности игроков и времени, которое вы хотите провести за игрой, все игры возможны в двух вариантах: полный комплект – 48 карточек домино или «стартовый» комплект – 15 карточек домино (у них часть фона в голубом цвете).*



## **В наборе:**

48 карточек домино, включающих в себя 12 гнёзд родственных слов (по 8 слов в каждом)

## **Цель игры:**

- знакомство и закрепление понятия «родственные слова»
- знакомство со сложными (с двумя корнями) словами
- знакомство с темами: словообразование, состав слова

## **Методические рекомендации:**

- Перед игрой советуем познакомиться со словами на карточках, особенно со сложными. Из каких слов получилось слово «головоломка», в чём его прямой и переносный смысл? Кто такой «домосед» или «сорвиголова»? Почему схожие по смыслу слова «домовитый» и «рукодельница» не родственные? Такой разговор о словах поможет не только привлечь внимание детей к смыслу и значению слова, но и понять, как могут образовываться новые слова.
- Обсуждение сложных слов помогает обратить внимание на соединительные гласные между корнями: О и Е. Многие словарные слова начальной школы стали словарными именно из-за них.
- Во время игры не забывайте обращать внимание на лексическое значение слов. В зависимости от навыка ребёнка обсудите, какое слово образовалось при помощи приставки, а какое сложением с помощью соединительных гласных «О», «Е».
- В зависимости от возраста, умения или наличия ограниченного времени на игру, советуем отобрать только 15 карточек для упрощённого варианта. Их легко определить: они имеют голубой фон.

# Домино

настольная игра

## Цель игры

Выкладывая цепочку по правилу (к слову подставляется родственное слово), быстрее других остаться без карточек.

## Подготовка к игре

- Перемешайте карточки домино и раздайте каждому игроку по 5–7 карточек (в зависимости от количества играющих).
- Оставшиеся карточки положите в центре стола рубашкой вверх – это резерв («базар»).
- С помощью жребия или считалки определите первого игрока.

## Ход игры

Первый игрок выкладывает любую свою карточку в центр стола. Переход хода осуществляется по часовой стрелке.

Следующий игрок подставляет карточку с подходящим родственным словом. Когда на карточке изображено два родственных слова, это «дубль», игрок кладёт её поперёк цепочке карточек. Если подходящей карточки нет, играющий берёт одну из резерва. Если и взятую карточку некуда подставить, игрок пропускает ход.



## Конец игры, выявление победителя





Игра заканчивается, когда кто-то из играющих положит на стол свою последнюю карточку – он победитель.

Возможно окончание игры «рыбой»: когда на руках ещё есть карточки, но ни одна из них не подходит для продолжения игры. В таком случае выигрывает тот игрок, у которого на руках меньше всего карточек.

⊕ от 7 лет  
👥 2–8 человек  
🕒 15–20 мин  
📖 48 карт домино

## Вариант игры («Упрощённый»)

В игре принимают участие 15 карточек с голубым фоном с гнездами родственных слов: ухо, голова, нос, рука, глаз.

-  от 5 лет
-  2–5 человек
-  5–10 мин
-  15 карточек

Ход игры аналогичен варианту, описанному выше.





## Вариант игры («Блиц»)

Каждый из игроков в свой ход может выложить сразу любое количество карточек, если предоставляется возможность к продолжению «цепочки». Можно выложить даже все свои карточки за один ход. В этом случае игра считается оконченной.

## «Грядки»

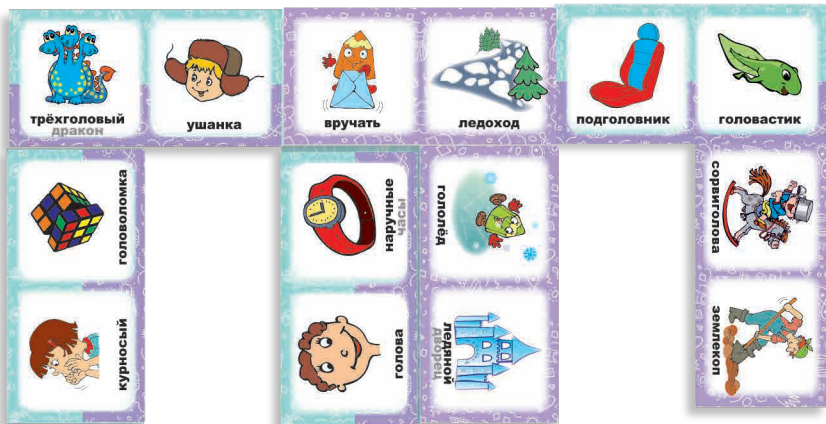
### Цель игры для игроков

Выкладывая по правилам вертикальные ряды, раньше других остаться без карт.

-  от 6 лет
-  4–8 человек
-  10–15 мин
-  48 карточек

### Подготовка к игре

- Раздающий выкладывает на столе горизонтально рисунком вверх карточки случайным образом, на одну меньше, чем количество игроков.
- Остальные карточки раздаются между игроками поровну.  
*Если остались лишние карточки, они не участвуют в игре.*
- С помощью жребия или считалки определите первого игрока.



✘ *Нельзя, т.к. не заполнен предыдущий ряд.*

### Ход игры

Первый игрок вертикально подставляет карточку с подходящим родственным словом к любой из горизонтально расположенных карточек. Переход хода осуществляется по часовой стрелке. В одном ряду карточки подставляются в любом порядке.

Пока не закончен один ряд, нельзя переходить к следующему. Если нет возможности подставить карточку, играющий пропускает ход.

### Конец игры, выявление победителя

Игра заканчивается, когда один из играющих выложит последнюю карточку – он победитель.

Возможно окончание игры «рыбой» – так называется блокировка выкладки, когда на руках ещё есть карточки, но доложить их некуда. В таком случае выигрывает тот игрок, у которого на руках меньше всего карточек.

## «Вершки»

### Цель игры для игроков

Собрать наибольшее количество карточек к концу игры.

⊕ от 7 лет

👥 3–6 человек

🕒 10–15 мин

📄 48 карточек

### Подготовка к игре

- Карточки раздаются между игроками поровну.  
*Лишние карточки откладываются, с ними не играют.*
- Поученные карточки играющий кладет стопкой рубашкой вверх перед собой.
- С помощью жребия или считалки, определите первого игрока.

### Ход игры

Первый игрок берет верхнюю карточку из своей стопки и кладет её в центр стола картинками вверх. Следующие игроки (по часовой стрелке) поочередно выкладывают свои карты стопкой, до тех пор, пока на наложенных друг на друга карточках не окажутся родственные слова. В этом случае, игрок, положивший карточку с родственным словом, забирает себе всю стопку и кладет рядом с собой, не смешивая с другими карточками и игра продолжается.

### Конец игры, выявление победителя

Игра заканчивается, когда все карточки, полученные игроками в начале игры, будут выложены. Победителем считается игрок, у кого окажется больше всего «захваченных» карточек.



## «Корешки»

### Цель игры для игроков

Нужно остаться без карточек.

### Подготовка к игре

- ⊕ от 7 лет
- 👤 3–6 человек
- 🕒 10–15 мин
- 📄 48 карточек

- Карточки раскладываются веером по кругу рубашкой вверх.
- С помощью жребия или считалки определите первого игрока.

### Ход игры

Первый игрок берёт любую карточку, переворачивает её и кладёт в середину круга. Следующие игроки (по часовой стрелке) поочередно берут карточки и кладут лицевой стороной вверх стопкой, до тех пор пока на наложенных друг на друга карточках не окажутся родственные слова. В этом случае игрок, положивший карточку с родственным словом, забирает себе всю стопку, и теперь в свой ход он будет выбирать из карт, которые у него на руках. Игра продолжается. Когда все карточки из круга будут разобраны, игроки продолжают играть карточками, которые остались на руках в течение игры.

### Конец игры, выявление победителя

Игра заканчивается, когда все карточки из круга будут разобраны и один из играющих останется без карточек.





## «Полная корзинка»

### Цель игры для игроков

Собрать все родственные слова вместе.

### Подготовка к игре

- ⊕ от 7 лет
- 👤 3–6 человек
- 🕒 10–15 мин
- 📄 48 карточек

- Дети выбирают себе карточки (1–3), на которых изображены слова являются родственными между собой. (головастик – подголовник, снеговик – подснежник, глазок – косоглазый и т. д.), – это донышко корзины.
- Оставшиеся карточки с изображёнными на них двумя родственными словами откладываются, с ними не играют.
- Выбирается ведущий, у него в руках стопка карточек.

### Ход игры

Ведущий поочерёдно демонстрирует детям карточки. Тот, кому данная карточка подходит (на ней изображено родственное слово для корзины), поднимает руку. Если карточка подходит двум игрокам, её забирает тот, кто первым поднял руку. Карточки выкладывают вокруг «донышка», в полном варианте до 6 карт к каждому, в «стартовом» по 4.

Игра заканчивается, когда все карточки будут разобраны. Победитель тот, у кого больше собранных «полных корзинок».





Если одна карточка подходит двум донышкам одного игрока, он сам выбирает, куда её приложить, и может поменять решение в ходе игры.



# Вариант активной игры для группы детей

## Цель игры для игроков

Собрать команды.

-  от 7 лет
-  16–48 человек
-  5–10 мин
-  48 карточек

## Подготовка к игре и ход игры

- Исходя из количества игроков, выбираем 2–12 командиров команд.
- Предварительно ведущий должен определиться, гнёзда каких слов будут принимать участие в игре. Возможно все.
- Ведущий раздаёт каждому командиру лист бумаги, на котором написано крупно его слово («главное» слово в гнезде), а игрокам карточки домино.
- По команде ведущего капитаны поднимают и показывают игрокам своё «главное» слово, игроки должны по одному из слов на их карточке-домино определиться, в команду какого командира они бегут.

## Конец игры, выявление победителя

Игра заканчивается, когда все игроки будут распределены по командам. Побеждает та команда, в которой оказалось больше всего игроков. Перед оглашением победителей стоит проверить правильность собранной команды по словам.

## Дополнительные игровые задания (упражнения)

Ребёнок берёт любую карточку или несколько и составляет предложения со словами, изображёнными на них. Предложения могут быть независимыми друг от друга или объединены одним сюжетом.

Ребенок отбирает карточки с родственными словами и придумывает с ними предложения. Предложения могут быть независимыми друг от друга или объединены одним сюжетом.

Ребёнок берёт любую карточку и придумывает предложение с использованием обоих слов.

## Полный список слов.

**Ухо**, ушастый, безухая, наушники, длинноухий, лопоухий, ушной, ушанка.

**Голова**, подголовник, головастик, трехголовый, головоломка, головной, заголовок, сорвиголова.

**Нос**, переносица, носовой, курносый, длинноносый, звездонос, носорог, носище.

**Рука**, рукомойник, наручный, безрукавка, рукавицы, вручать, рукопись, рукодельница.

**Глаз**, косоглазый, глазок, одноглазый, синеглазка, глазастый, поглазеть, глазунья.

**Лёд**, льдина, ледоход, ледокол, гололёд, ледяной, подлёдный, леденец.

**Снег**, подснежник, снежинка, снеговик, белоснежный, снегокат, Снегурочка, снежок.

**Вода**, водопой, водяной, водоросли, водолаз, подводный, глубоководный, водопроводчик.

**Земля**, подземный, земляной, землетрясение, земляника, наземный, приземлиться, землекоп.

**Дом**, домохозяйка, домовой, домосед, домовитый, домик, бездомный, домашний.

**Дорога**, велодорожка, бездорожье, железнодорожник, придорожный, подорожник, внедорожник, дорожный.

**Цветок**, цветовод, цветочный, первоцвет, отцвести, цветочек, цветик-семицветик, соцветие.