**Тема:** «Слова, которые обозначают действия предметов».

**Цели:**

- продолжить знакомить учащихся со словами, отвечающими на вопросы что делать?, что сделать?;

- развивать навык определение слов, обозначающих действие предметов;

- обобщить сведения, которые получили дети о словах, обозначающих действие предметов;

- воспитывать интерес к предмету.

**Оборудование:** наглядные пособия, карточки со словами, карточки с заданиями.

**Ход урока**

1. **Организационный момент.**

- Из глубокого колодца (руки буквой «О»),

Солнце медленно встаёт (руки поднимаются вверх),

Свет его на нас прольётся (руки вытянуты перед собой ладошками вверх),

Луч его нам улыбнётся (руки в стороны),

Новый день оно начнёт (руки вниз).

1. **Проверка домашнего задания.**

- Давайте мы с вами проверим домашнее задание. Зачитайте слова, которые вы подчеркнули двумя линиями.

1. **Минутка чистописания.**

- Ребята, пропишите первую строчку.

т те

- А сейчас пропишите вторую строчку.

Тт

- Молодцы. А сейчас отгадайте мою загадку.

Очень красивый лесной петушок:

Красные брови, как гребешок,

Хвостик косицами, чёрные перья,

Любит весною танцы, веселье.

Песни поёт, говорят, что токует.

Знаешь ли ты птицу такую? (Тетерев)

- Правильно, ребята, это тетерев.



- Тетерев – это большая яркая птица. Её ещё называют глухарём. Знаете почему? (Ответы детей)

- Когда он поёт песни, он забывает обо всём на свете и нечего не слышит. К нему можно подойти и взять в руки прямо с ветки, и он нечего не услышит. Есть даже такая пословица: «Глухой как тетерев».

- Давайте вместе произнесём слово тетерев.

- На какой слог падает ударение? (На слог те)

- Теперь давайте с помощью ладошек разобьём это слово на слоги. Сколько слогов? (3 слога)

- Ребята, какой первый звук в этом слове? (Звук [т,])

- Сколько таких звуков в этом слове? (2 звука)

- Ребята, пропишите это слово, но будьте внимательны в этом слове три буквы е, а на конце буква в.

- Составьте с этим словом предложение. (Ответы детей)

1. **Орфографическая разминка.**

Работа по карточкам.

Будем, р…бята, беречь д…броту,

Будем, р…бята, беречь кр…соту.

Будем д…рзать, будем творить,

Будем дру…бой св…ей д…рож…ть.

- Ребята, вам нужно вставить пропущенные буквы, подчеркнуть слова, которые обозначают действия предметов. Объяснить написание пропущенных букв.

1. **Объявление темы урока.**

- Ребята, мы продолжаем знакомится со словами, которые обозначают действия предметов.

1. **Работа по теме.**

- На какие вопросы отвечают слова, обозначающие действия предметов? (Что делать? Что сделать? Что делает? Что сделает?)

- Приведи примеры таких слов. (Ответы детей)

- Молодцы.

- Ребята, прочитайте слова, которые написаны на доске.

(Прошу, пытается, снял, тянется, положил, протащил, путается, не понимает, разыграл, прыгнул)

- Вам нужно выписать слова в два столбика. В первый столбик мы будем размещать слова, которые отвечают на вопрос что делает?, а во второй – что сделал?.

**Физкультминутка «Ипподром»**

Учащиеся сидят за партами, спины держат прямо, руки лежат на коленях.

- Ребята, а вы знаете, что такое ипподром? (Ответы детей)

- Ипподром – это сооружение для испытаний лошадей и соревнований по конному спорту. Также на ипподромах проводят выставки лошадей.

- Давайте представим, что мы на ипподроме. Сейчас я буду читать текст, а вы выполнять движения в соответствии с текстом.

Лошадки стоят на старте.

(дети сидят за партами, руки лежат на коленях)

Лошадки скачут.

(дети хлопают ладошами по коленям и щёлкают языком)

Лошадки перепрыгиваю через барьер.

(- «Ап!» - один хлопок по коленям обеими руками)

Лошадки перепрыгивают через двойной барьер.

(- «Ап! Ап!» - два хлопка по коленям обеими руками)

Лошадки скачут по песку.

(потирают ладонями и произносят «Шур! Шур! Шур!»)

Лошадки скачут по камушкам.

(- «А-а-а!» - кулачками стучат по груди)

Лошадки скачут по болоту.

(- «Чвак! Чвак! Чвак!» - хлопки ладонями по коленям)

Лошадки скачут мимо трибуны девочек.

(- «А-а-а!» - кричат девочки)

Лошадки скачут мимо трибуны мальчиков.

(- «А-а-а!» - кричат мальчики)

Лошадки приближаются к финишу.

(дети хлопают ладонями по коленкам и щёлкают языком с убыстрением темпа)

Лошадки прибыли к финишу.

(- «Ух!» - выдохнуть воздух)

Поздравляю вас! Вы все вместе пришли к финишу! (Все хлопают в ладоши.)

- Молодцы.

- Ребята, рассмотрите рисунки, дайте имена детям.

- Посмотрите на первую картинку. Придумайте предложение, к слову, которое обозначает действие предмета поставьте вопрос.



Маша (что делает?) готовит пирог.

- Запишите это предложение.

- Посмотрите на вторую картинку. Придумайте предложение, к слову, которое обозначает действие предмета поставьте вопрос.



Катя (что делает?) наливает чай.

- Запишите это предложение.

- Посмотрите на третью картинку. Придумайте предложение, к слову, которое обозначает действие предмета поставьте вопрос.



Дети (что делают?) играют в мяч.

- Запишите это предложение.

1. **Словарный диктант.**

- Ребята, я сегодня встретила Петю Двойкина.



- Он попросил проверить его домашнее задание. Поможем Пети? (Да)

*Вывешиваю слова на доску, слова написаны с ошибками, детям нужно исправить ошибки и записать исправленные слова в тетради.*

- Ребята, прочитайте первое слово. Правильно его написал Петя? (Нет)

- А почему? (Ответы детей)

- Исправляйте ошибку и записывайте в тетрадь правильно.

*Работать так дальше.*

**Карточки**

Белорусь бирёза горад родина

саловей мисяц

(Беларусь, берёза, город, Родина, соловей, месяц.)

- Ребята, давайте посчитаем, сколько Петя сделал ошибок? (6)

- Что мы можем посоветовать Петю? (Ответы детей)

1. **Итог урока.**

- Ребята, сейчас мы с вами поиграем в игру. Я буду говорить слова, которые обозначают действия предметов. Если слово отвечает на вопрос что делать?, то вам хлопаете в ладоши один раз, а если что сделать?, то два раза.

(Списать, написать, играть, побежать, покрасить, лететь, бежать, смеяться, прыгать, красить, разыграть.)

1. **Домашнее задание.**
2. **Рефлексия «Пейзаж».**

На доске две картинки с изображением пейзажа (одна грустная, а другая радостная). Учащиеся выбирают ту картинку, которая соответствует их настроению.

 