

100 игр с буквами и звуками (часть 1)

ИГРЫ НА ВЫДЕЛЕНИЕ ПЕРВОГО ЗВУКА В СЛОВЕ И ПОДБОР СЛОВ НА ЗАДАННЫЙ ЗВУК

Игра 1. «БУКВЕННЫЙ СВЕТОФОР»

Цель: упражнять дошкольников в подборе слов на заданную букву; развивать память, мышление, ловкость и быстроту реакций.

Материал: не требуется.

Ход игры. Выбирается водящий («светофор»), он становится в центре площадки и называет любую букву.

Остальные дети называют слова на заданную водящим букву (слова не должны повторяться). Те дети, которые не нашли слов, пытаются перебежать на другую сторону, а «светофор» ловит их. Пойманный последним становится на место водящего.

Игра 2. «МАГАЗИН»

Цель: упражнять детей в подборе слов на заданный звук; развивать память, мышление, воображение, выразительность имитационных движений.

Материал: не требуется.

Ход игры. Дети становятся в круг, взявшись за руки. В его центре водящий («покупатель»), он задаёт букву, на которую дети придумывают слова. Дети ведут хоровод со словами:

Дзынь-дзынь-дзынь,
Открываем магазин.
Заходите, заходите,
Покупайте, что хотите.

Покупатель говорит, например: «Хочу купить предметы на букву Р».

Дети говорят слова на заданный звук и изображают эти предметы с помощью мимики и жестов.

Игра 3. «СЛОВА-ДРУЗЬЯ»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове и подборе слов на заданный звук; развивать мыслительные операции.

Материал: картинки по паре на определённые звуки (лук — лось, рыба — рубашка, кот — коза, жук — журавль, сок — собака и т.д.).

Ход игры. Дети берут на столе картинки, схожие по первому звуку. После чего воспитатель

говорит, чтобы они нашли себе друга — того, у кого название картинки совпадает по начальному звуку.

Игра 4. «ИМЕНА»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове и подборе слов на заданный звук; развивать мыслительные операции.

Материал: мяч.

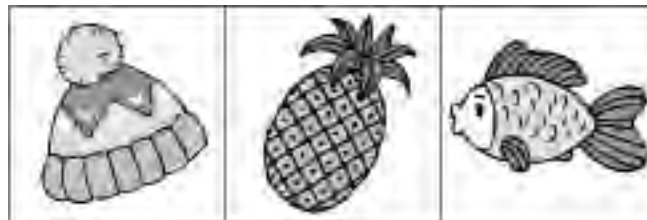
Ход игры. Воспитатель, бросая мяч детям, предлагает им называть своё имя и на первый звук имени также назвать любимый предмет. Например, воспитатель говорит: «Меня зовут Ирина Петровна, я люблю ириски».

Игра 5. «КАКОЕ СЛОВО ХОТЕЛ НАПИСАТЬ ХУДОЖНИК?»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в словах и составлении из них новых слов; развивать мыслительные операции.

Материал: карточки с картинками, первый звук которых составляет букву нового слова.

Ход игры. Воспитатель говорит, что приходил художник и написал слово, но оно необычное, т.к. состоит из картинок. Нам с вами это слово надо прочитать, для этого мы будем определять в каждой картинке первый звук, запишем буквы на доску, а потом прочтём.



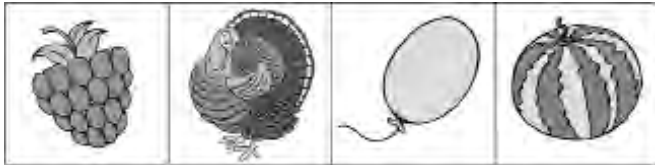
Игра 6. «КАК ЗОВУТ ДЕТЕЙ?»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в словах и составлении из них новых слов; развивать мыслительные операции.

Материал: портреты или куклы мальчика и девочки. Карточки, в которых зашифрованы имена при помощи картинок так, что первый звук

картинки составляет букву нового слова.

Ход игры. Воспитатель говорит, что к нам на занятие пришли дети, и показывает кукол или портреты. Мы с вами не знаем, как их зовут. А чтобы это узнать, необходимо определить первый звук в каждой картинке.

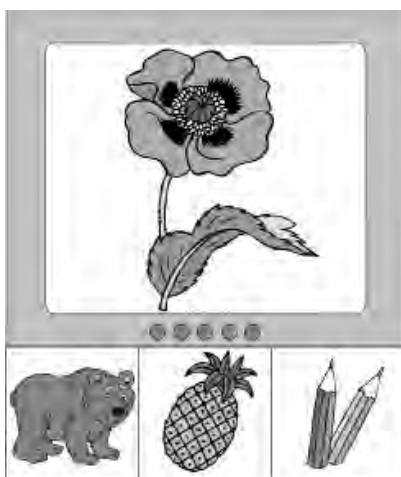


Игра 7. «ТЕЛЕВИЗОР»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в словах и составлении из них новых слов; развивать мыслительные операции анализа и сравнения.

Материал: макет телевизора, в который вставляются различные изображения (размером формата А5 с надписями, например, МАК). Внизу под телевизором кармашки, куда вставляются карточки с картинками; картинки, первый звук которых соответствует буквам в изображении телевизора и др.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям посмотреть телевизор и прочесть слово (например, МАК). После этого дети подходят к столу, берут перевернутые картинки и самостоятельно определяют первый звук в слове. Затем воспитатель предлагает вставить картинки, у которых первый звук соответствует букве в изображении на телевизоре.



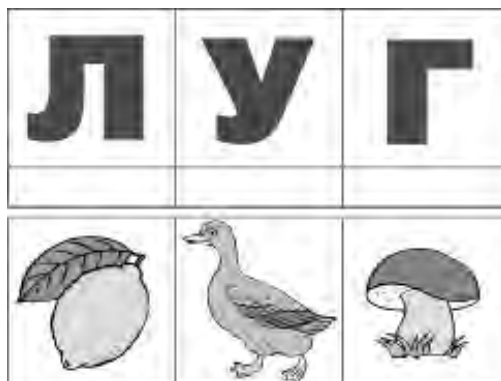
Игра 8. «ПОМОГИ ХУДОЖНИКУ, СОБЕРИ СЛОВА ИЗ КАРТИНОК»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в словах и составлении из них новых слов; развивать мыслительные операции.

Вера СМОЛЯНАЯ

Материал: карточки со словами, где под каждой буквой кармашек, куда вставляются картинки, первый звук которых соответствует букве слова и др.

Ход игры. Воспитатель говорит, что приходил художник и не смог прочесть ни одного слова, т.к. они состоят из букв, а он умеет читать только по картинкам. Помогите художнику, возьмите по одной картинке и поставьте её под той буквой, с которой начинается слово.



Игра 9. «МАМИНА СУМКА»

Цель: упражнять детей в назывании слов на заданный звук; развивать мыслительные операции, память.

Материал: не требуется.

Ход игры. Воспитатель говорит, что мама пришла из магазина и принесла продукты, в названии которых есть звуки [м] и [м'] или какие-либо другие. Дети называют слова: масло, молоко, морковь, помидоры, сметана и др. В качестве подсказки можно использовать картинки.

Игра 10. «СЕСТРИЧКИ»

Цель: упражнять детей в назывании слов на заданную букву, самостоятельно составлять рассказ; развивать мыслительные операции, память.

Материал: буквы или карточки с буквами, которые показывает воспитатель в процессе чтения рассказа.

Ход игры. Воспитатель читает рассказ: «Жили-были две сестрички. Их звали так: имя одной на А (показывает карточку с буквой А), второй — на И. Как их могли звать? Дети придумывают (Аня, Арина, Алина, Алёна, Ира, Инна, Инесса и др.). Пошли они в лес за ягодами на Ч и З (черникой и земляникой) и за грибами на Б и П (боровиками,

бабками; подосиновиками, польскими грибами.) Принесли маме, она сварила из грибов С (суп), а из ягод К и В (компот и варенье)».

Воспитатель предлагает детям самим придумать рассказ-задание с буквами для своих друзей.

Игра 11. «КОЛЬЦА ЛУЛЛИЯ»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове и подборе слов на заданную букву; развивать мыслительные операции.

Материал: кольца Луллия, состоящие из двух кругов, скреплённых посередине так, что они могут вращаться. На внутреннем (малом) круге наклеены четыре разные буквы; на внешнем (большом) круге — картинки, первый звук которых соответствует букве в малом круге (по 2—3 шт.)

Ход игры. Ребёнок берёт кольца Луллия и должен соотнести букву на малом круге с картинками, расположенными на внешнем круге.



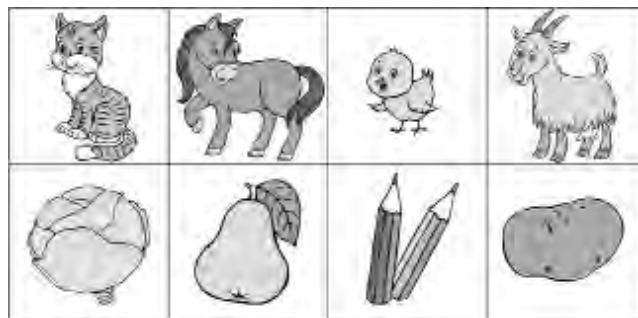
Игра 12. «ЧЕТВЁРТЫЙ ЛИШНИЙ»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове; учить исключать из ряда схожих по определённому признаку предметов лишний; развивать мыслительные операции, память, внимание.

Материал: ряд картинок по 4 шт. в каждом, где только в трёх картинках первый звук слова совпадает. (Например, ЛЕВ, АИСТ, ЛИСТ, ЛЕЙКА).

Ход игры. Воспитатель предлагает детям посмотреть на ряд картинок, где в трёх картинках

первый звук совпадает, а в четвёртой нет. Детям необходимо определить лишнюю картинку.



Игра 13. «ДОСКАЖИ СЛОВЕЧКО»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове; развивать мыслительные операции.

Материал: стихи, в которых не договаривается одно слово.

Ход игры. Воспитатель читает стихи, где не договаривает слово, дети его отгадывают и выделяют первый звук в слове.

Михаил играл в футбол
И забил в ворота... (гол).
У себя в саду Андрейка
Поливал цветы из... (лейки).
Наша Таня громко плачет
Уронила в речку... (мячик).
Где обедал воробей
В зоопарке у... (зверей).
Шла коза по мостику
И виляла... (хвостиком).

Игра 14. «ЗАГАДКИ»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове; развивать мыслительные операции.

Материал: загадки.

Ход игры. Воспитатель читает загадки, дети отгадывают и выделяют первый звук в слове.

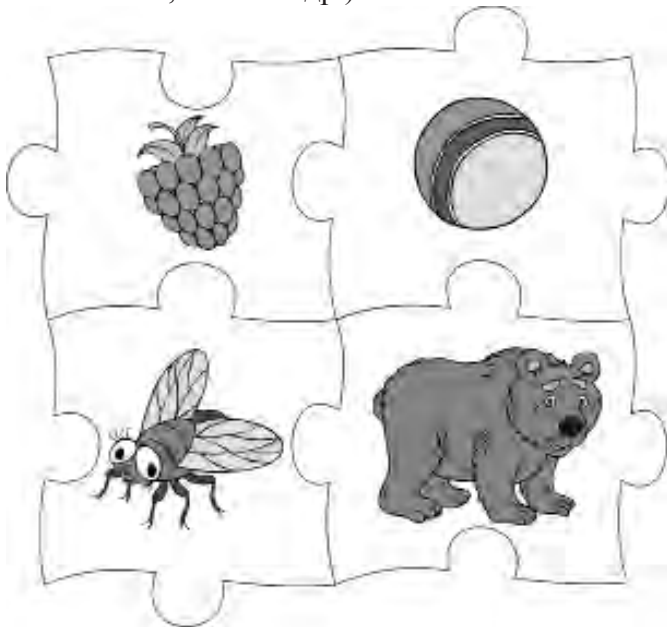
Сидит дед, во сто шуб одет.
Кто его раздевает, тот слёзы проливает. (Лук.)
У кого глаза на рогах,
А дом на спине? (Улитка.)
Сам алый, сахарный.
Кафтан зелёный, бархатный. (Арбуз.)
Зимой — белый,
Летом — серый. (Заяц.)
Маленький шарик
Под лавкой шарит. (Мышь.)

Игра 15. «МОЗАИКА»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове; учить подбирать слова на заданный звук; развивать мыслительные операции.

Материал: мозаика, состоящая из четырёх частей так, что на каждой из них изображены предметы, начинающиеся на один и тот же звук, а на оборотной стороне буква и другие картинки.

Ход игры. Воспитатель говорит, что Мишка потерял свой обед и его необходимо найти. Выберите только те картинки, у которых первый звук [м], [м’]. Дети соединяют в мозаику (МИШКА, МЁД, МОРОЖЕНОЕ, МОЛОКО). Мишка их благодарит и открывает секрет. Воспитатель переворачивает собранную мозаику, где изображена буква М. (Бурагино потерял друзей: БАБОЧКА, БАРАН, БЕЛКА; шмель — одежду: ШАПКА, ШАРФ, ШТАНЫ; волк — предметы: ВЕДРО, ВЕШАЛКА, ВЕЛОСИПЕД; собака — еду: СЫР, СОСИСКИ, САЛО и др.)



Игра 16. «КЛАД»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове; развивать мыслительные операции.

Материал: картинка с изображением драгоценностей.

Ход игры. Воспитатель заранее прячет картинку. Потом говорит, что в группу приходили пираты и спрятали клад в предмете или под ним, который начинается на букву К. Дети ходят по группе и ищут предметы на заданный звук, спрашивая у воспитателя:

- Этот предмет кукла?
- Нет.
- Ковёр?
- Да.

Вера СМОЛЯНАЯ

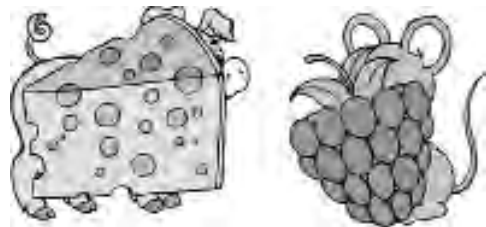
Дети находят под ковром картинку с кладом.

Игра 17. «ГДЕ СПРЯТАЛИСЬ ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ?»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове; учить подбирать слова на заданный звук; развивать мыслительные операции.

Материал: пары картинок, начинающиеся на один и тот же звук (КОТ — КУБИКИ, СВИНЬЯ — СВИТЕР, УТКА — УКРОП, ОСЛИК — ОБРУЧ, ПЕТУХ — ПИРОЖНОЕ и др.).

Ход игры. Воспитатель говорит, что домашние животные решили пошутить: они спрятались за картинками, которые стоят на наборном полотне. Догадайтесь, куда спрятались звери? Вот подсказка: первый звук в названии предмета на картинке совпадает по звуку с животным, которое за ней прячется.



Игра 18. «В ПУТЕШЕСТВИЕ»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове; учить подбирать слова на заданный звук; развивать мыслительные операции.

Материал: два нарисованных чемодана, на которых наклеены буквы: на одном — С, на другом — Ш. Картинки с изображением одежды, в которых присутствуют данные буквы (шорты, штаны, шарф, шуба, рубашка, шапка, костюм, сапоги, свитер, носки, косынка, трусы).

Ход игры. Воспитатель говорит, что мальчики Саша и Шура отправляются в путешествие и просят нас помочь им собрать вещи. Саше в чемодан необходимо положить вещи, где есть звуки [с] и [с’], а Шуру, где есть звук [ш]. Дети берут со стола картинки, определяют, есть ли такой звук в слове, и раскладывают их по чемоданам.



Игра 19. «ЛОТО»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове, подборе слов на заданную букву; развивать мыслительные операции, память.

Материал: мешок с пластмассовыми буквами; карточка по типу лото, где на делениях размещены картинки предметов, начальный звук которых соответствует буквам в мешке.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям вытянуть по одной букве из мешка и положить её на карточку лото так, чтобы первый звук на картинке соответствовал букве.



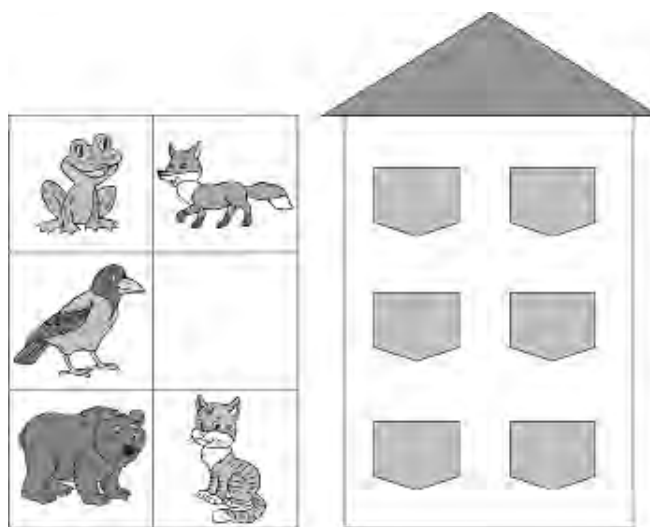
Игра 20. «РАССЕЛИ ЖИВОТНЫХ ПО ДОМИКАМ»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове и соотнесении слова с определённым звуком с буквой; развивать мыслительные операции, память.

Материал: картинки с изображением животных, карточка по типу лото, где на её делениях изображены буквы.

Ход игры. Воспитатель говорит, что животные просят детей заселить их в домики, где изображены буквы. Потом предлагает детям взять по одной картинке со стола и положить её на карточку лото так, чтобы первый звук животного на картинке соответствовал букве.

(См. рисунок к игре 19.)



Игра 21. «Я КУПИЛА В МАГАЗИНЕ»

Цель: упражнять детей в выделении последнего звука в слове; учить подбирать слова на заданный звук; развивать мыслительные операции анализа и синтеза, память.

Материал: микрофон.

Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель начинает игру с фразы «Я купила в магазине АВТОБУС». Дети передают микрофон по кругу и называют слова на последний звук предшествующего слова. «Я купил(а) в магазине СУХАРЬ» и т.д.

Игра 22. «АНАЛОГИИ»

Цель: упражнять детей в подборе слов на заданный звук; развивать мыслительные операции, память, внимание, фонематический слух.

Материал: мяч.

Ход игры. Воспитатель поочередно бросает мяч и просит детей продолжить ряд слов, соответствующих первому звуку названного воспитателем слова. Например, СЛОН — СОБАКА, СОСИСКА, САРАФАН, САЛО, СВЕЧКА; РЫБА — РУКА, РУЧЕЙ, РАМА, РЫСЬ и т.д. Дети могут называть разное количество слов.

Игра 23. «ТЕРЕМОК»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове; развивать мыслительные операции, память, внимание, фонематический слух.

Материал: ТРИЗовский домик с кармашками, медальоны героев теремка (Мышь, Лягушка, Волк, Комар, Медведь) и карточки с изображением животных (муха, лиса, ворона).

Ход игры. Выбираются герои теремка, им даются медальоны. Воспитатель, чтобы представить героев теремка, сам стучится в теремок: «Тук-тук, кто в теремочке живёт, кто в невысоком живёт?» Герои ему отвечают: «Я — Мышка-норушка, Я — Лягушка-квакушка, Я — Зайчик-побегайчик, Я — Волчишко — серый бочишко, Я — Комар-пискун, Я — Медведь-баюн». Потом остальные дети берут картинки с изображением животных и просят в теремок со словами: «Тук-тук, теремок, это я, твой дружок, Лиса», показывая картинку героям теремка. Если первый звук в названиях совпадает, то герой приглашает: «Заходи в теремок, это Лягушка — твой дружок». (См. рисунок к игре 20.)

ИГРЫ НА ЗАКРЕПЛЕНИЕ ГРАФИЧЕСКОГО ИЗОБРАЖЕНИЯ БУКВЫ

Игра 25. «АЗБУКА УПАЛА»

Цель: упражнять детей в восстановлении буквы из элементов; развивать мыслительные операции, память, внимание.

Материал: у детей карточки с неправильным изображением букв.

Ход игры. Воспитатель читает стихотворение:

Что случилось? Что случилось?
С печки азбука свалилась!
Больно вывихнула ножку
И ударилась немножко.

Соберите буквы и правильно их напишите.



Игра 26. «БУКВЫ СПРЯТАЛИСЬ»

Цель: учить детей находить очертания букв; развивать зрительное представление о букве, память, внимание.

Материал: карточки с совмещённым начертанием букв; доска, мел.

Ход игры. Воспитатель показывает детям картинку и говорит, что буквы спрятались, необходимо их отыскать и записать на доске.



ИГРА 24. «КУЗОВОК»

Цель: упражнять детей в подборе слов на заданный звук.

Материал: корзинка, фишки.

Ход игры. Воспитатель говорит, что у него есть кузовок, указывая на корзинку. В него можно класть те слова, в которых есть, например, звуки [к], [к'] и то, что растёт в лесу (можно задать другой звук и местонахождение).

«Я беру кузовок и кладу туда грибок». Дети сами придумывают слова со звуком (подосиновик, боровик, клюква, земляника, черника, ежевика и др.). Воспитатель поощряет их фишками. Побеждает тот, у кого больше фишек.

Игра 27. «ПИСЬМО НА ЛАДОШКЕ»

Цель: развивать зрительное и пространственное представление букв, память, внимание.

Материал: не требуется.

Ход игры. Дети разбиваются на пары, один из них водящий, он пишет на ладони другого ребёнка — «листа» (он закрывает глаза) — букву пальцем. «Лист» отгадывает, какую букву написал водящий.

Игра 28. «НАЙДИ ОШИБКУ»

Цель: развивать зрительное представление о букве, находить несоответствия в изображении букв; развивать память, внимание.

Материал: доска, на которой неправильно изображены элементы букв, мел.

Ход игры. Воспитатель указывает детям на доску и говорит, что Буратино допустил несколько ошибок, когда писал носом буквы. Вам необходимо их найти и исправить.



Игра 29. «НАЧЕРТИ В ВОЗДУХЕ БУКВУ»

Цель: развивать у детей зрительное и пространственное представление букв, память, внимание, воображение.

Материал: не требуется.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Ребята, представьте, что некоторые части вашего тела превратились в карандаш, который очень хорошо пишет буквы. Давайте это изобразим». Пишут буквы: указательным пальцем; кистью руки; ступнёй; носом; подбородком; локтем; ухом; можно задействовать и другие части тела.

Игра 30. «СОСТАВЬ БУКВУ ИЗ ЭЛЕМЕНТОВ»

Цель: развивать у детей зрительное и пространственное представление букв, память, внимание.

Материал: счётные палочки.

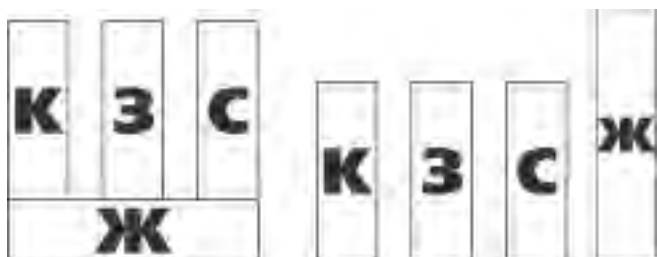
Ход игры. Воспитатель говорит детям: «Вспомните буквы, состоящие из двух одинаковых элементов — двух длинных и одной короткой палочки — и постройте эти буквы».

Игра 31. «НАКОРМИ ПТЕНЦА»

Цель: учить составлять букву из элементов, развивать память, внимание, воображение, выразительность имитационных движений.

Материал: карточки с изображением букв, где каждый элемент буквы выделен разным цветом; палочки, соответствующие по цвету элементам буквы на картинке.

Ход игры. Дети делятся на команды в зависимости от количества элементов в букве (например, буква Ш состоит из 4-х элементов, значит, в команде 4 человека). Детям даётся шаблон, где изображена буква, а также цветные палочки (полоски) — это червячки, которыми птицы должны накормить птенцов. Птицы летают, потом воспитатель даёт команду: «За червячками лети!». Дети берут элементы (цветные полоски) и летят в гнездо кормить своих птенцов (выстраивают из элементов букву).



Игра 32. «МАША-РАСТЕРЯША»

Цель: развивать у детей зрительное и пространственное представление букв, память, внимание, воображение.

Материал: счётные палочки или хворост.

Ход игры. Воспитатель рассказывает детям историю о том, как девочка Маша пошла в лес за хворостом, но её испугал треск в кустах. Она так сильно бежала, что весь хворост растеряла. Помогите Маше собрать его в буквы (по группе рассыпаны счётные палочки). Дети ходят по кругу и говорят слова:

Маша по лесу гуляла,
В лесу хворост растеряла,
Ты Машуле помоги:
Буквы в хворост собери.

Дети по заданию воспитателя собирают от 2 до 5 хворостинки и составляют определённую букву.

Игра 33. «ЗАШИФРОВАННАЯ БУКВА»

Цель: развивать у детей зрительное и пространственное представление букв, память, внимание.

Материал: карточки с точками, соединяя которые по заданному алгоритму, получается буква; маркеры.

Ход игры. Детям предлагаются карточки с пронумерованными точками и алгоритм. Они по команде воспитателя берут маркер и выполняют алгоритм, например, соединяя цифры 1—5, 2—3 и т.д.



Игра 34. «УГАДАЙ БУКВУ ПО ОПИСАНИЮ»

Цель: учить детей угадывать букву по словесному портрету; развивать память, внимание, воображение.

Материал: не требуется.

Ход игры. Воспитатель говорит детям, что

сейчас они будут отгадывать буквы по рассказу о них. Например: «Жила-была буква, она состоит из трёх элементов — двух длинных палочек и одной короткой. Длинные палочки не умеют стоять прямо, их всегда клонит одну к другой, а третья, короткая, палочка всегда их скрепляет, словно поясок, на неё можно сесть, как на качели. Буква похожа на остроконечную башню, крышу дома, на ракету...»

Воспитатель предлагает детям самостоятельно составить загадку-рассказ о букве.

Игра 35. «РЕКЛАМА БУКВЫ»

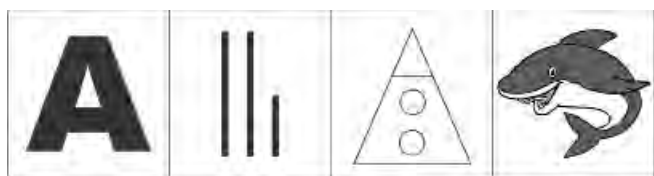
Цель: учить описывать букву по схеме, подбирать слова на заданную букву; развивать память, внимание, воображение.

Материал: медальоны с буквами, схема описания буквы.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям прорекламирровать букву на своём медальоне по следующей схеме:

- название буквы;
- из каких элементов состоит;
- на что похожа;
- какие слова с неё начинаются.

Например: «Это буква А, она состоит из трёх элементов: двух длинных палочек, наклонённых одна к другой, и одной короткой, связывающей их, как поясок. Буква А похожа на ракету, крышу дома, акулу. Она содержится в самых вкусных словах (арбуз, абрикос, ананас, айва); в самых быстрых (автомобиль, автобус) и в самых умных словах (азбука, алфавит...)».



Игра 36. «ДА-НЕТКА С АЛФАВИТОМ»

Цель: учить детей задавать вопросы, содержащие утвердительный ответ «да» или «нет»; развивать мышление, речь.

ИГРЫ, УПРАЖНЯЮЩИЕ ДЕТЕЙ В ДЕЛЕНИИ СЛОВ НА СЛОГИ

Игра 39. «МАГАЗИН»

Цель: упражнять детей в делении слов на слоги; развивать мышление, речь.

Материал: «деньги» (карточки с цифрами 1, 2, 3, 4), картинки с изображением различных предметов.

Вера СМОЛЯНАЯ

Материал: алфавит.

Ход игры. Воспитатель показывает алфавит, загадывает букву. Дети должны её отгадать, задавая вопросы воспитателю по местонахождению буквы. Воспитатель может отвечать только «да» или «нет». Например, дети спрашивают: «Эта буква находится в первом ряду? Между буквой О и Р?» И т.д.

Игра 37. «ТЕРЕМОК»

Цель: учить детей находить сходства и различия в очертаниях букв; развивать мышление, речь.

Материал: ТРИЗовский домик, карточки с буквами.

Ход игры. Воспитатель показывает домик и говорит, что в него заселяются буквы. Дети разбиваются на пары, подходят к столу, берут каждый себе по букве и ставят на одном этаже. После этого один ребёнок называет, чем схожи буквы, а второй — отличия.

Например, буквы Т и Г. Первый ребёнок говорит: «Буква Т отличается от буквы Г тем, что у неё длиннее верхняя перекладина, и названием». Второй добавляет: «Буква Т схожа с буквой Г тем, что обе состоят из двух элементов». И т.д.

Игра 38. «ХОЛОДНО-ГОРЯЧО»

Цель: учить детей задавать вопросы, содержащие утвердительный ответ; развивать мышление, речь.

Материал: алфавит.

Ход игры. Дети — сыщики, они пытаются угадать букву, которую загадал воспитатель путём задавания ему вопросов по местонахождению буквы в алфавите. Воспитатель отвечает «холодно», если дети ищут в неверном направлении, и «тепло», если — в верном. Например, дети спрашивают: «Эта буква находится в первом ряду? Между буквой О и Р». И т.д.

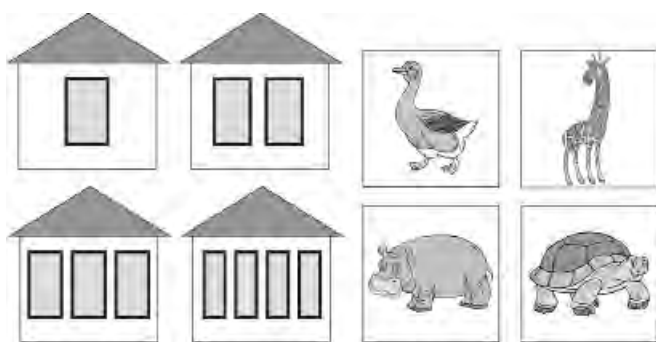
выбора детей. (Например, у ребёнка 3 рубля, он выбирает картинку с капустой, подходит к кассиру и говорит: «Ка-пус-та», деля при этом слово на слоги с помощью хлопков.)

Игра 40. «РАССЕЛИ ЖИВОТНЫХ ПО ДОМИКАМ»

Цель: учить детей находить сходства и различия в очертаниях букв; развивать мышление, речь.

Материал: четыре домика с разным количеством окошек в них (от 1 до 4), картинки животных.

Ход игры. Воспитатель показывает домики и говорит, что в них разное количество окон, т.е. слогов. Детям необходимо взять по картинке и заселить животных так, чтобы животные, в названиях которых один слог, заселились в домик с одним окошком (кот, ёж, рысь); у которых два слога — в домик с двумя окошками (ли-са, белка) и т.д.



Игра 41. «ИМЕНА»

Цель: упражнять детей в делении слов на слоги; развивать мышление, речь.

Материал: четыре домика с разным количеством окошек в них (от 1 до 4).

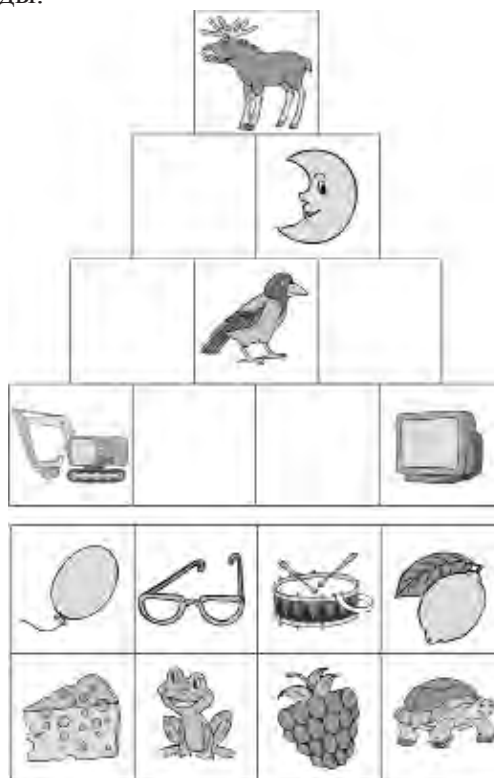
Ход игры. Воспитатель показывает детям домики и говорит, что они должны в них заселиться. В домик с одним окошком заселяются дети, в имени которых один слог, с двумя слогами — в домик с двумя окнами и т.д.

Игра 42. «ПИРАМИДА»

Цель: упражнять детей в делении слов на слоги; учить считать количество гласных в слове; развивать мышление, речь.

Материал: схематический рисунок пирамиды, в основании которой 4 квадрата, выше — 3 квадрата, ещё выше — 2, затем — 1; картинки с предметами на разное количество слогов.

Ход игры. Детям раздаются картинки, воспитатель просит разложить их по квадратам пирамиды так, чтобы количество слогов в слове совпадало с количеством квадратов в рядах пирамиды.



Игра 43. «ДОМИК»

Цель: упражнять детей в делении слов на слоги; развивать мышление, речь.

Материал: ТРИЗовский домик, карточки с изображением животных.

Ход игры. Воспитатель показывает домик и говорит, что в него должны заселиться животные. На первый этаж заселяются животные, в названии которых один слог, на второй этаж — два слога и т.д. Дети определяют количество слогов и расселяют животных.

(См. рисунки к играм 19, 20.)

Игра 44. «ЧАСЫ»

Цель: упражнять детей в делении слов на слоги; учить определять длинные и короткие слова; развивать мыслительные операции.

Материал: часы, где вместо циферблата картинки с изображением различных предметов, и две стрелки — короткая и длинная.

Ход игры. Воспитатель показывает детям часы и говорит, что они должны определить, какое

слово короткое, а какое длинное, и поставить соответствующую стрелку. Длинное слово состоит из двух и более слогов, а короткое — из одного.



Игра 45. «МОЛЧАНКА»

Цель: упражнять детей в делении слов на слоги; учить определять длинные и короткие слова; развивать мыслительные операции.

Материал: не требуется.

Ход игры. Ведущий ходит по комнате и ищет предметы с коротким названием. Когда он находит такой предмет, то останавливается и хлопает в ладоши. Дети измеряют слово при помощи хлопков, проверяя, правильно ли ведущий выполнил задание, затем ищут предметы с длинными словами.

Игра 46. «КОРОТКОЕ ИЛИ ДЛИННОЕ?»

Цель: упражнять детей в делении слов на слоги; учить определять длинные и короткие слова; развивать мыслительные операции.

Материал: не требуется.

Ход игры. Воспитатель называет разные слова. При коротких словах дети хлопают в ладоши, при длинных — тихо стучат по коленкам.

Игра 47. «КАКИЕ ПРЕДМЕТЫ В КОМНАТЕ?»

Цель: упражнять детей в делении слов на слоги; учить определять длинные и короткие слова; развивать мыслительные операции.

Материал: медальоны для двух команд («Мак» и «Ромашки»).

Ход игры. Дети делятся на команды («Мак» и «Ромашки»). Участники команды «Мак» ходят по группе и ищут предметы с короткими словами, где 1—2 слога, а «Ромашки» — с длинными словами, где более 2-х слогов. Названия каждого предмета измеряют при помощи хлопков.

Игра 48. «БУРАТИНО»

Цель: упражнять детей в делении слов на слоги; учить определять длинные и короткие слова; развивать мыслительные операции.

Материал: кукла Буратино или его изображение на картинке.

Ход игры. Ведущий говорит, что наш друг Буратино не усвоил урок о длинных и коротких словах. Он не может никак понять, почему слово «нос» — короткое, если его нос очень длинный, и всё путает. Помогите ему определить длинные и короткие слова. Я буду называть вам слова, а вы определять, какое слово короче, а какое длиннее.

Игра 49. «ДЕТИ, В ШКОЛУ СОБИРАЙТЕСЬ!»

Цель: упражнять детей в делении слов на слоги; учить определять длинные и короткие слова; развивать мыслительные операции.

Материал: два портфеля, школьные принадлежности: клей, пенал, кисточка, краски, книга, азбука, ручка, линейка, пенал, точилка, карандаш, ластик и др.

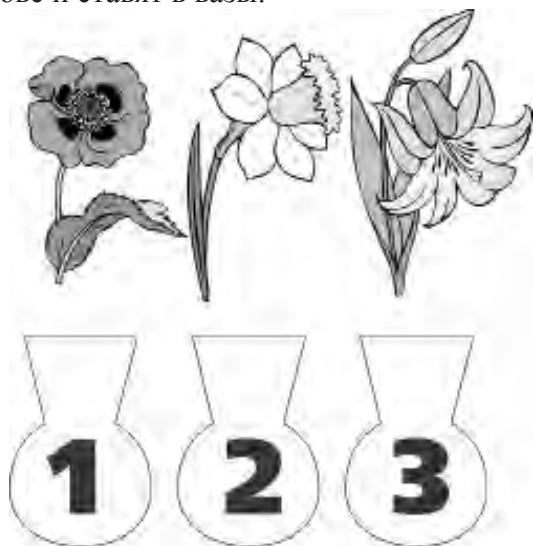
Ход игры. Ведущий говорит: «Ребята, вы скоро пойдёте в школу, и там вам понадобятся школьные принадлежности. А какие школьные принадлежности вы знаете? (Дети называют.) У нас два портфеля, в первый мы будем собирать предметы, имеющие в своём названии два слога, а во второй — предметы, имеющие три слога». Дети по очереди берут школьные принадлежности, определяют количество слогов в словах и раскладывают предметы по портфелям. Воспитатель спрашивает, почему они не положили ни в один портфель КЛЕЙ и МЕЛ. Дети объясняют свой выбор тем, что в этих словах только один слог.

Игра 50. «ЦВЕТЫ — В ВАЗУ»

Цель: упражнять детей в делении слов на слоги; учить определять длинные и короткие слова; развивать мыслительные операции.

Материал: рисунок с изображением трёх ваз. Картинки цветов: подснежник, мак, пион, роза, ирис, флокс, мимоза, медуница и др.

Ход игры. Ведущий говорит: «Девочке Маше на день рождения подарили огромный букет из разных цветов. Маша не может поставить все цветы в одну вазу, т.к. их очень много. Она просит нас помочь ей расставить цветы в три вазы. Если название цветка состоит из одного слога, то его ставим в первую вазу, если из двух — во вторую, если из трёх слогов — в третью. Дети берут картинку с изображением цветов, делят слово на слоги, определяют количество слогов в слове и ставят в вазы.



Игра 51. «ПОИЩИ СЛОВО»

Цель: упражнять детей в делении слов на слоги; учить в длинных словах находить новые слова; развивать мыслительные операции анализа и синтеза.

Материал: карточки со словами: НОСОК, ВОРОБЕЙ, ЖИВОТНОЕ, МАШИНА, БАЛАЛАЙКА, ФАСОЛЬ, МАГНИТОФОН и другие или на доске эти слова написаны мелом.

Ход игры. Ведущий говорит детям, что короткие слова очень часто прячутся в длинных. Чтобы их найти, необходимо длинное слово сказать по слогам и отыскать короткое. Например: «В слове «НОСОК» прячется слово «СОК» и т.д.

Игра 52. «ШАГ ВПЕРЁД»

Цель: упражнять детей в делении слов на слоги; учить определять количество слогов; развивать мыслительные операции.

Материал: сигналы красного и зелёного цвета.

Ход игры. Дети выстраиваются в шеренгу лицом к педагогу в 4—5 метрах от него. Ведущий говорит: «Я буду говорить слова, а вы по очереди должны определять количество слогов в них. Если задание выполнили правильно, то я зажгу зелёный фонарик, и вы сделаете шаг вперёд. Если ошибётесь, то я зажгу красный фонарик, он обозначает: стой на месте. И тот, кто первый дойдёт до меня, тот и победит (может быть и несколько победителей)».

Сто игр с буквами и звуками (часть 2)

ИГРЫ, ОБУЧАЮЩИЕ ДЕТЕЙ ЗВУКОВОМУ АНАЛИЗУ СЛОВА

Игра 53. «ПРОПУСТИТ ЛИ ЗМЕЙ ГОРЫНЫЧ ЗВУК?»

Цель: упражнять детей в различении на слух гласных и согласных звуков; развивать мыслительные операции, фонематический слух; подготавливать к звуковому анализу слова.

Материал: рисунки с изображением королевы Гласной в красном одеянии, Змея Горыныча и двух королей: старшего — в синей и младшего — в зелёной одежде; мяч.

Ход игры. Ведущий после прочтения сказки про звуки говорит: «Я буду каждому из вас бросать мяч и называть звук, а вы определять, к кому из героев относится звук. Если Змей Горыныч пропускает звук и его можно пропеть, то это гласный звук, он относится к королеве Гласной. Если звук нельзя пропеть и он звучит твёрдо — к старшему брату Согласному в синей одежде, если звук нельзя пропеть, его Змей Горыныч не пропускает и он звучит мягко, то — к младшему брату Согласному в зелёной одежде.

Игра 54. «В КАКОМ КОРОЛЕВСТВЕ ЖИВЁТ ЗВУК?»

Цель: упражнять детей в дифференциации гласных и согласных звуков на слух, в выделении первого звука в слове; развивать мыслительные операции, фонематический слух; подготавливать детей к звуковому анализу слова.

Материал: рисунки с изображением королевы Гласной в красном одеянии и двух королей: старшего — в синей и младшего — в зелёной одежде; картинки с изображением разных предметов.

Ход игры. Ведущий говорит детям, что им необходимо разложить картинки с предметами по королевствам. Для этого нужно определить первый звук в слове. Если этот звук можно пропеть и он тянется, то картинку нужно отнести к королеве Гласной, если звук нельзя пропеть и он звучит твёрдо — к старшему Согласному в синей одежде; если звук звучит мягко — к младшему

Согласному в зелёной одежде. Дети берут картинку, определяют первый звук в слове и относят к соответствующему герою.

Игра 55. «КУБИК»

Цель: упражнять детей в дифференциации гласных и согласных звуков на слух, в выделении первого звука в слове; развивать мыслительные операции, фонематический слух; подготавливать детей к звуковому анализу слова.

Материал: кубик, грани которого обклеены бумагой трёх цветов: красного, синего и зелёного (по две грани каждого цвета).

Ход игры. Ведущий предлагает детям бросить кубик. Тот цвет, который окажется на верхней части грани, будет значим в игре. Разные варианты игры:

1) дети называют характеристику звуков. Например, выпал синий цвет на грани кубика — «Согласный твёрдый»;

2) пробуют назвать сам звук — [р] или [к];

3) называют слова с заданной характеристикой звука. «Синий — согласный твёрдый, например: [р] — рак или [к] — кот».

Игра 56. «ПОТЕРЯЛИСЬ ЖИВОТНЫЕ»

Цель: упражнять детей в дифференциации гласных и согласных звуков на слух, в выделении первого звука в слове; развивать мыслительные операции, фонематический слух; подготавливать детей к звуковому анализу слова.

Материал: медальоны с изображением животных, рисунки с изображением трёх домов (красного, синего и зелёного цвета).

Ход игры. Дети надевают медальоны с изображением животных. Ведущий говорит, что необходимо определить первый звук в названии животного и в каком доме оно живёт. Цвет дома соответствует характеристикам звуков: красный цвет — гласный, синий — согласный твёрдый, зелёный — согласный мягкий.

Игра 57. «ЖИВОТНЫЕ ИЩУТ ДРУЗЕЙ»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове и нахождении схожих звуков и парных согласных по твёрдости-мягкости; развивать мыслительные операции, фонематический слух; подготавливать детей к звуковому анализу слова.

Материал: медальоны с изображением животных (зебра, заяц, муха, медведь, ослик, оса, утка, улитка, белка, бобёр, индюк, иволга).

Ход игры. Дети надевают медальоны с изображением животных. Ведущий сообщает, что открылось бюро друзей, где каждый может выбрать себе друга. Но так, чтобы мягкий и твёрдый согласные относились к одной и той же букве, а гласные совпадали. Например: лиса [л'] — лось [л], муха [м] — медведь [м'], ослик [о] — оса [о]. Дети ищут себе друга.

(См. рисунок к игре 20.)

Игра 58. «МАГАЗИН»

Цель: упражнять детей в дифференциации гласных и согласных звуков на слух, в выделении первого звука в слове; развивать мыслительные операции, фонематический слух; подготавливать к звуковому анализу слова.

Материал: кошельки, сделанные из бумаги методом оригами по количеству играющих детей, «деньги» (квадраты из картона красного, синего и зелёного цвета); картинки с изображением разных предметов.

Ход игры. Выбираются три продавца, возле них ставятся карточки из картона красного, синего и зелёного цвета — это кассы. Остальные дети — покупатели, они берут кошельки с деньгами из картона трёх цветов. На столе разложены картинки с изображением предметов. Покупатели подходят к столу, берут по одной картинке, определяют первый звук и его звуковую характеристику, идут на кассу, которая по цвету соответствует звуку слова (красный цвет — гласный, синий — согласный твёрдый, зелёный — согласный мягкий).

Игра 59. «ПОМОГИТЕ НЕЗНАЙКЕ»

Цель: упражнять детей в дифференциации гласных и согласных звуков на слух, в выделении первого звука в слове; развивать мыслительные

операции, фонематический слух; подготавливать к звуковому анализу слова.

Материал: три коробки с наклеенными кружками красного, синего и зелёного цвета, картинки с изображением разных предметов.

Ход игры. Воспитатель говорит, что в гости пришёл Незнайка и принёс коробки с наклеенными на них кружками красного, синего и зелёного цвета и картинки с изображением разных предметов. Но он никак не может разложить предметы по коробкам, т.к. плохо знает буквы и звуки. Помогите Незнайке разложить картинки так, чтобы в коробку с красным кружком попали картинки, начинающиеся на гласный звук, с синим кружком — на согласный твёрдый, с зелёным — на согласный мягкий.

Игра 60. «МОЯ НАХОДКА»

Цель: упражнять детей в дифференциации гласных и согласных звуков на слух, в выделении первого звука в слове; развивать мыслительные операции, фонематический слух; подготавливать к звуковому анализу слова.

Материал: медальоны по количеству детей трёх цветов (красного, синего и зелёного).

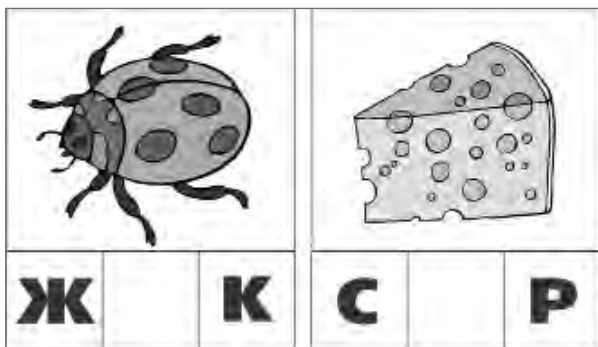
Ход игры. Дети надевают медальоны. Воспитатель говорит: «Пройдите по группе и найдите те предметы, первый звук которых по своей характеристике соответствует цвету на медальоне». Слова, начинающиеся на гласный звук, соответствуют красному цвету на медальоне, на согласный мягкий — зелёному цвету, согласный твёрдый — синему.

Игра 61. «РАДИО»

Цель: упражнять детей в нахождении недостающих букв в слове; развивать мыслительные операции, речь; упражнять в звуковом анализе слова.

Материал: карточки с картинками, где пропущена одна буква, микрофон.

Ход игры. Некоторым детям предлагаются карточки со словами ЖУК, СЫР, КОТ и др., в каждой из которых пропущена одна буква, а другим детям — эти пропущенные буквы. Они должны определить, какой буквы не хватает, и дать объявление по радио. Ведущий показывает пример, берёт микрофон и говорит: «В слове ЖУК потерялась вторая буква У. Она обозначает гласный звук [у]».



Игра 62. «РАЗЛОЖИ ПО ОБРУЧАМ»

Цель: закреплять знания детей о звуковой характеристике букв; развивать мыслительные операции, речь.

Материал: три обруча красного, синего и зелёного цвета, картинки с изображением разных букв.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям разложить буквы по обручам: в красный обруч положить буквы, которые обозначают только один гласный звук (А, И, О, У, Ы, Э); в синий класть буквы, обозначающие только согласный твёрдый (Ж, Ш, Ц); в зелёный — только согласные мягкие (Й, Ч, Щ); на пересечении синего и зелёного обруча — буквы, которые одновременно могут обозначать согласные твёрдые и мягкие; на пересечении зелёного и красного обруча — йотовые гласные (Е, Ё, Ю, Я, И).

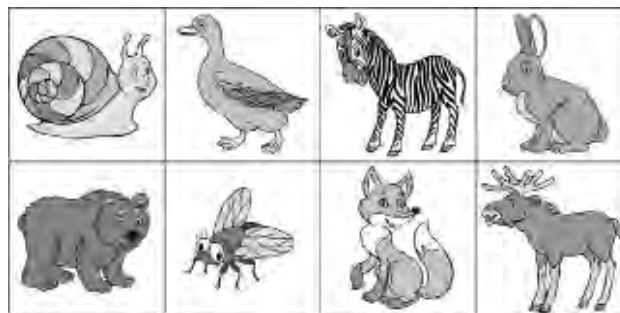
Игра 63. «РАЗ, ДВА, ТРИ — ПАРОЧКУ СВОЮ НАЙДИ!»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове, нахождении схожих звуков, парных согласных по твёрдости-мягкости; развивать мыслительные операции, фонематический слух; подготавливать к звуковому анализу слова.

Материал: картинки с изображением животных (зебра, заяц, муха, медведь, ослик, оса, утка, улитка, белка, бобёр, индюк, иволга и др.).

Ход игры. Дети получают карточки с изображением животных. По команде ведущего

«Раз, два, три — парочку свою найди!» они должны найти своего друга, у которого схожи с ним первые звуки в названии слова. Так, чтобы мягкий и твёрдый согласные относились к одной и той же букве, а гласные совпадали. Например: лиса [л'] — лось [л], муха [м] — медведь [м'], ослик [о] — оса [о]. Дети ищут себе друга.



Игра 64. «ВЕРНО — НЕВЕРНО»

Цель: закреплять знания детей о звуковой характеристике букв; учить внимательно слушать утверждения и самостоятельно делать вывод, аргументируя свой выбор; развивать мыслительные операции, речь.

Материал: не требуется.

Ход игры. Детям предлагается послушать утверждения и сделать самостоятельно выбор, т.е. согласиться или опровергнуть утверждение: «Да, это верно!» или «Нет, это не верно!» Например:

- слово «кот» начинается с гласного звука;
- в слове «лиса» два слога;
- слово «рысь» начинается с твёрдого согласного звука;
- гласный звук обозначается синей фишкой;
- согласный мягкий обозначается зелёной фишкой;
- звук [о] согласный, его нельзя пропеть;
- слово «малина» состоит из трёх слогов;
- слово «часы» начинается с согласного звука [ш].

ИГРЫ, УПРАЖНЯЮЩИЕ ДЕТЕЙ В ДЕЛЕНИИ СЛОВ НА СЛОГИ

Игра 65. «ПОРТРЕТЫ ЗВУКОВ»

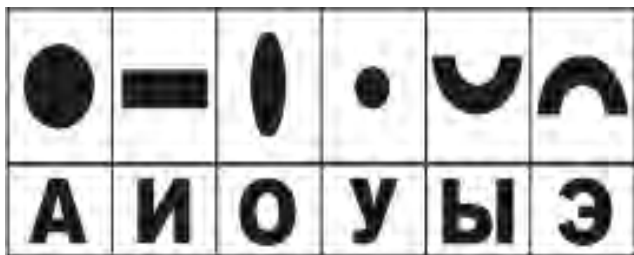
Цель: упражнять детей в определении звука по положению губ при его произнесении; развивать мыслительные операции; подготавливать к звуковому анализу слова.

Материал: схема гласных звуков и портреты гласных звуков по отдельности.

Вера СМОЛЯНАЯ

Ход игры. Ведущий говорит, что у каждого гласного звука есть свой портрет, и показывает схему. Этот портрет показывает положение рта во время произношения звука. Произнося звук [а], мы широко раскрываем свой рот, звук [о] — губы напоминают фигуру овал, звук [у] — губы вытягиваются в трубочку и образуют малень-

кий кружок и т.д. Ведущий показывает портрет гласного звука, а дети должны догадаться, какой это звук.



Игра 66. «ГЛАСНЫЙ ИЛИ СОГЛАСНЫЙ»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове и нахождении схожих звуков и парных согласных по твёрдости-мягкости; развивать мыслительные операции, фонематический слух; подготавливать к звуковому анализу слова.

Материал: карточки зелёного, красного и синего цвета по количеству детей (можно использовать цветные карандаши).

Ход игры. Ведущий говорит, что он будет произносить звуки, а дети определять характеристику звука и поднимать сигнальную карточку или карандаш. Гласному звуку соответствует красный цвет, согласному твёрдому — синий, согласному мягкому — зелёный цвет. Ведущий также поднимает карточки, но он может и специально путать детей.

Игра 67. «Я ЗНАЮ...»

Цель: закреплять знания детей о звуках; упражнять в назывании звуков по заданной характеристике; развивать мыслительные операции, фонематический слух.

Материал: кубик, грани которого обклеены бумагой трёх цветов (красного, синего и зелёного — по две грани каждого цвета).

Ход игры. Ведущий предлагает детям бросить кубик. Тот цвет, который окажется на верхней части грани, будет значим в игре. Если выпадет красный цвет, то дети говорят: «Я знаю пять гласных звуков: [а], [о], [и], [у], [ы]». Если выпадает синий, то называют твёрдые согласные, зелёный — мягкие согласные.

Игра 68. «ПОДБЕРИ ПАРУ»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове и нахождении схожих звуков и пар-

ных согласных по твёрдости-мягкости; развивать мыслительные операции, фонематический слух; подготавливать к звуковому анализу слова.

Материал: мешок, картинки с изображением предметов, начинающихся на согласный звук.

Ход игры. Ведущий говорит, что у него есть чудесный мешочек, в котором лежат картинки. Дети тянут по одной картинке из мешка и определяют в слове первый звук, подбирают к нему парный по твёрдости-мягкости. Например, ребёнок вытянул картинку с изображением «лисы» и говорит: «Первый звук [л'] — это мягкий согласный или младший братец, его парный — твёрдый согласный [л]. (См. рисунок к игре 63.)

Игра 69. «ИНТЕРВЬЮ»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове и умении характеризовать его; развивать мыслительные операции, фонематический слух; подготавливать к звуковому анализу слова.

Материал: микрофон.

Ход игры. Ведущий говорит, что будет собирать информацию о детях и их именах. Ведущий: «Здравствуйте, молодой человек. Как вас зовут?» (Дима.) «Какой первый звук в вашем имени, дайте характеристику?» (Звук [д'] — согласный мягкий.) «Этот звук можно пропеть?» (Нет, при его произнесении есть преграды в виде зубов и верхнего нёба.) «Фишкой какого цвета вы обозначите этот звук?» (Зелёного.) Потом ребёнок таким же образом берёт интервью у другого ребёнка.

Игра 70. «КАКОЙ Я ЗВУК?»

Цель: закреплять знания детей о звуках; упражнять в назывании звуков по заданной характеристике; развивать мыслительные операции, фонематический слух.

Материал: не требуется.

Ход игры. Ведущий говорит с детьми о том, что есть разные звуки: гласные и согласные, согласные бывают твёрдыми и мягкими, звонкими и глухими. Читает характеристику звука, а дети его отгадывают.

— Я — гласный звук, умею петь и кричать, как малыш у врача на приёме ([а]).

— Я — согласный звук, твёрдый, обозначаюсь

синей фишкой, умею рычать, как тигр ([р]).

— Я — согласный звук, мягкий, умею звенеть, как комар ([з']).

Игра 71. «ОТПРАВЬ ЗВУКИ НА РАБОТУ»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове и умении характеризовать его; развивать мыслительные операции, фонематический слух; подготавливать к звуковому анализу слова.

Материал: рисунки с изображением огорода, леса, поля, картинки с изображением разных предметов.

Ход игры. Ведущий говорит, что у нас есть картинки, их надо «отправить на работу»: на огород, в поле, в лес в зависимости от их звуковой характеристики. В поле — картинки, начинающиеся с твёрдых согласных; в лес — с согласных мягких; на огород — картинки, начинающиеся на гласный звук.

ИГРЫ, ОБУЧАЮЩИЕ ДЕТЕЙ СОЕДИНЯТЬ ЗВУКИ В СЛОГИ И МОДЕЛИРОВАТЬ НОВЫЕ СЛОВА

Игра 73. «ЗАМЕНИ ЗВУК»

Цель: упражнять детей в преобразовании новых слов, изменяя один звук в данном слове; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: схемы слов, где нет одной буквы. К схемам привязаны нитки с прикрепленными буквами, вставляя которые, получаются новые слова. (_ОТ и буквы Б, Р, К, Л; _АК и буквы М, Л, Р, Т, Б; _ОМ и буквы Л, Д, К, Т, Р, С и др.).

Ход игры. Ведущий говорит, что есть схемы слов, где пропущены буквы. Дети должны вставлять буквы и читать новые слова, которые получатся.



Игра 74. «ДОБАВЬ ЗВУК»

Цель: упражнять детей в образовании новых слов, добавляя один звук к слову; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Игра 72. «ПРИСЯДЕТ ТОТ, КОГО НАЗОВУ»

Цель: упражнять детей в умении давать звуковую характеристику; различать на слух твёрдые и мягкие согласные; развивать мыслительные операции, фонематический слух; подготавливать к звуковому анализу слова.

Материал: медальоны с согласными буквами, на обратной стороне вставки синего и зелёного цвета.

Ход игры. Детям на шею вешаются медальоны с буквами, они рассматривают обе стороны медали. Ведущий говорит, что он будет называть согласный звук, а дети на слух должны определить, твёрдый он или мягкий. Тот, у кого буква и цвет на медальоне соответствуют этому звуку, должен присесть. (Например, ведущий говорит: «Звук [л']». Ребёнок, у которого буква Л на медальоне и обратная сторона зелёного цвета, приседает.)

Материал: схемы слов, где есть место для одной буквы. К схемам привязаны нитки с прикрепленными буквами, добавляя которые получается новое слово. _РОТ и буква К; _ДАР и буква У; _УСЫ и буква Б; ШАР_ и буква Ф; ВОЛ_ и буква К; _РОЗА и буква Г и др.).

Ход игры. Ведущий говорит, что есть схемы слов. Детям нужно читать слова, после чего добавлять к ним букву и читать новые слова, которые получатся.



Игра 75. «УБЕРИ ЗВУК»

Цель: упражнять детей в образовании новых слов, убирая один звук в слове; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: схемы слов, где одна буква вынимается и получается новое слово (ЗУБр, ВОЛк, сМЕХ, уТОЧКА, кОСА, уДОЧКА, ШАРф, уКОЛ и др.).

Ход игры. Ведущий говорит, что есть схемы слов. Будем читать слова, после чего убирать одну букву из слова и читать новые слова, которые получатся.



Игра 76. «КТО ПРИШЁЛ В ГОСТИ?»

Цель: упражнять детей в придумывании новых слов по заданным буквам; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: схема слова, где написаны одни гласные буквы, добавляя к которым согласные буквы, получается новое слово (_И_А: ДИМА, КИРА, ЗИНА, ЛИЗА, ТИМА, ЛИКА, МИША, НИНА, ВИКА и др.).

Ход игры. Ведущий говорит, что в гости пришла кукла Даша, у неё сегодня день рождения, но она забыла, кого пригласила в гости. Надо ей помочь написать приглашения, отыскать имена детей. У нас есть схема слова. Мы будем добавлять согласные буквы так, чтобы получилось имя ребёнка, мальчиков и девочек, которые придут в гости к кукле Даше.



Игра 77. «БУКВЫ РАССЫПАЛИСЬ»

Цель: упражнять детей в образовании новых слов из заданных букв; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: картинка с прикреплённой внизу табличкой, где иллюстрируется количество букв в заданном слове; карточки с рассыпанными буквами или магнитные буквы.

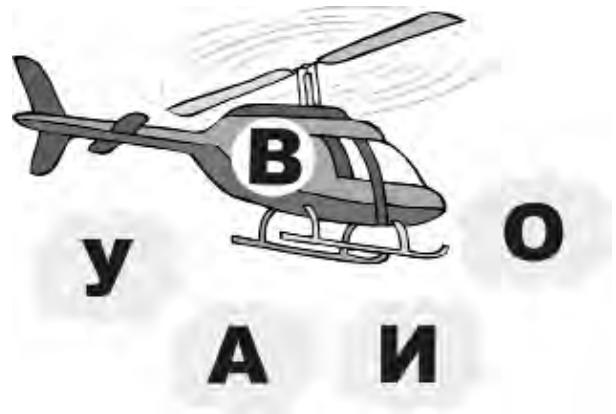
Ход игры. Ведущий говорит, что есть картинки слов, но рассыпались буквы. Будем составлять слова из букв, которые рассыпались.

Игра 78. «ВЕРТОЛЁТ»

Цель: упражнять детей в соединении букв в слоги и чтении их; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: вертолёт, в прорезь которого могут вставляться буквы; карточки с согласными буквами; изображения облаков с наклеенными гласными буквами.

Ход игры. Ведущий говорит, что у него есть необычный вертолёт — пассажирами на нём будут только согласные буквы. Дети выбирают букву (например, В), «сажают» её на вертолёт, который подлетает к облакам, и читают слоги: ВА, ВО, ВИ, ВУ и т.д. Вертолёт может подлетать и с обратной стороны: АВ, ОВ, ИВ, УВ и др.



Игра 79. «ПАРАШЮТ»

Цель: упражнять детей в соединении букв в слоги и чтении их; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: картинка с изображением парашюта с корзиной, в прорезь которой могут вставляться буквы; карточки с согласными буквами; записанные на доске гласные буквы.

Ход игры. Ведущий говорит, что у него есть парашют. Пассажирами на нём будут только согласные буквы. Дети выбирают букву (например, Л), «сажают» её в парашют, который подлетает к записанным на доске буквам, и читают слоги: ЛА, ЛО, ЛИ, ЛУ и т.д. Парашют может опуститься к буквам и с другой стороны: АЛ, ОЛ, ИЛ, УЛ и др.

Игра 80. «МАЛЬЧИК-С-ПАЛЬЧИК»

Цель: упражнять детей в соединении букв в слоги и чтении их; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: записанные на доске слоги, индивидуальные карточки со слогами.

Ход игры. Ведущий говорит, что у каждого человека есть мальчик-с-пальчик, показывая на указательный палец. Этот пальчик любит бегать. И вот однажды он отправился путешествовать из города Д в город А. (На доске на небольшом расстоянии написаны буквы Д А.) Ведущий ведёт пальцем по доске, а дети — в воздухе и читают: ДА. Педагог обращает внимание детей на то, что пока не добежали до другого города (буквы), необходимо повторять первый звук, а потом тянуть его с гласной: Д-д-д-а-а, ДА.

Игра 81. «ЖИВЫЕ ЗВУКИ»

Цель: упражнять детей в соединении букв в слоги и чтении их; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению; закрепить умение проводить звуковой анализ слова.

Материал: медальоны с изображением букв, образующих короткие слова, карточки с изображением предметов, куда вставляются фишки красного, синего и зелёного цвета.

Ход игры. Ведущий предлагает детям картинку (например, ЛУК), им нужно назвать первый, второй, третий звуки. Проводит с детьми фронтально звуковой анализ слова ЛУК, они выставляют цветные фишки на картинке, где гласному соответствует красный цвет, согласному твёрдому — синий, а согласному мягкому — зелёный. (Одни дети надевают медальоны с буквами и выстраивают из них слово, другие проверяют правильность и порядок построения букв в слове.)

Игра 82. «РУЧЕЁК»

Цель: упражнять детей в соединении букв в слоги и чтении их; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: медальоны с гласными и согласными буквами.

Ход игры. Детям раздаются медальоны с буквами (согласных на один больше, чем гласных). Дети с изображением гласных букв становятся в одну колонну, а с изображением согласных — в другую. Затем берутся за руки — согласные с гласными, образуя проход для оставшегося согласного. Он, в свою

очередь, пробегает через ручеёк и выбирает одного ребёнка из колонны гласных, они парой становятся впереди и называют слог, который образуют. Оставшийся без пары согласный также бежит через поднятые руки детей и выбирает в пару гласный. Ведущий предупреждает, что одних и тех же детей, уже назвавших свой слог, выбирать нельзя.

Игра 83. «ЖИВЫЕ СЛОГИ»

Цель: упражнять детей в соединении слогов в слова и чтении их; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: медальоны с изображением слогов, образующих слова.

Ход игры. Ведущий предлагает детям надеть медальоны со слогами и прочесть их. Потом по очереди вызывает слоги и дети пробуют составить из них слова. (МО-РЕ, ЯБ-ЛО-КО, затем ведущий формирует из них новое слово МО-ЛО-КО и др.)



Игра 84. «МАМЫ ЗОВУТ ДОМОЙ ДЕТЕЙ»

Цель: упражнять детей в делении слов на слоги и выделении ударного слога; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: картинки с изображением животных.

Ход игры. Ведущий предлагает детям взять со стола картинки с изображением животных и представить, что они мамы этих животных. Мамы сварили вкусный суп и ждут детей дома, а они никак не идут, надо их позвать и определить, какой слог ударный. (Например: «Мама зовёт домой лису». Ведущий произносит слово слитно, чтобы не было путаницы в выставлении ударного слога. «ЛИСА-А, в этом слове два слога ЛИ и СА, ударение падает на второй слог, т.к. его мы произносим более протяжно и с большей силой голоса»).

Игра 85. «ПО ЗАДАННОЙ МОДЕЛИ»

Цель: закреплять умение детей ориентироваться в звуковой структуре слова; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: карточки, куда вставляются фишки красного, синего и зелёного цвета.

Ход игры. Ведущий предлагает детям по модели придумать слово, например, твёрдый согласный звук, гласный, твёрдый согласный. Затем ставит фишки: синяя, красная, синяя (СКС) и предлагает детям назвать слова с такими звуками (ДОМ, ЛУК, МАК и др.). Разбираются слова, звуковая структура которых не соответствует схеме, объясняются ошибки.

Игра 86. «НАЙДИ СВОЙ ДОМИК»

Цель: закреплять знания детей о написании букв после твёрдых и мягких согласных звуков; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению и письму.

Материал: фишки синего и зелёного цвета, гласные буквы.

Ход игры. Ведущий раздаёт детям гласные буквы. Выбираются два ведущих, одному даётся синяя фишка (твёрдый согласный звук), а другому — зелёная (мягкий согласный звук). Педагог говорит: «Была хорошая погода, и все гласные буквы вышли погулять. Вдруг начался проливной дождь. Буквы увидели домики. Один был синего, другой — зелёного цвета. Решили буквы спрятаться в них от дождя. А чтобы войти в домик, надо вспомнить, после какого согласного звука пишутся эти буквы. Ведущие пропускают в домик гласные буквы, которые пишутся после соответствующего согласного: в зелёный домик — гласные Я, Ю, Е, Ё, И; в синий — гласные А, О, У, Э, Ы.

Игра 87. «ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?»

Цель: закреплять умение детей ориентироваться в звуковой структуре слова; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: фишки синего и зелёного цвета, гласные буквы.

Ход игры. Ведущий предлагает детям поставить рядом с зелёной фишкой гласные буквы,

которые пишутся после мягких согласных, а рядом с синей фишкой — гласные буквы, которые пишутся после твёрдых согласных. Гласные Я, Ю, Е, Ё, И ставят после зелёной фишки, а гласные А, О, У, Э, Ы — после синей. После этого ведущий предлагает детям закрыть глаза и меняет местами гласные А и Я. Открыв глаза, дети должны узнать, что изменилось, и найти ошибку, аргументировать свой ответ.

Игра 88. «КАПИТАНЫ»

Цель: упражнять детей в соединении букв в слоги и чтении их; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: карта океана и рисунок с островами, где на каждом острове устанавливается гласная буква (название острова); бумажные кораблики, где на парусе приклеена согласная буква.

Ход игры. Один из детей становится капитаном. Держа в руках кораблик с согласной буквой, он подплывает к острову, и остальные дети читают получившиеся слоги.

Игра 89. «ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ КВАДРАТЫ»

Цель: упражнять детей в преобразовании новых слов, добавляя один звук к слову; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: схемы слов в виде квадратов, где нет гласной буквы, по количеству детей; карандаши.

Ход игры. Детям необходимо поставить в пустые клеточки гласные буквы так, чтобы получились новые слова (БОК, БЫК, БАК и др.).

| | | |
|---|--|---|
| Б | | К |
| Б | | К |
| Б | | К |

Игра 90. «ПЯТЬ ШАРОВ»

Цель: упражнять детей в соединении букв в слоги и чтении их; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: на доске нарисованы мелом пять шаров, на каждом из которых написано по одной букве: П, Р, Е, К, А.

Ход игры. Ведущий говорит, что из этих букв можно составить название известной сказки. Дети составляют. (Репка.) Но шар с буквой Е вырвался и улетел (вытирается шар с буквой Е). Из этих букв можно составить название рыбы. (Карп.) Ветер унёс шар с буквой П (вытирается с доски). Из этих трёх букв можно составить название животного, которое имеет усы и клешни. (Рак.)

Игра 91. «РАССТАВЬ БУКВЫ»

Цель: упражнять детей в преобразовании новых слов, закреплять умение ориентироваться на листе бумаги; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: два листа белого картона формата А4, склеенных между собой по типу книги, где есть прорезы, куда вставляются буквы; карточки с буквами К, О, Т, Д, Ы, М.

Ход игры. Ведущий говорит, что Лиса Алиса и Кот Базилио стали забирать у Буратино азбуку, и буквы в ней рассыпались. Помогите Буратино собрать буквы. В правом верхнем углу поставьте букву К, в левом нижнем — М, в левом верхнем — Д, в правом нижнем — Т, слева — Ы, справа — О. Давайте теперь сверху вниз прочитаем слова, которые написаны в азбуке у Буратино. (ДЫМ, КОТ.)

ИГРЫ, ЗАКРЕПЛЯЮЩИЕ УМЕНИЯ ДЕТЕЙ НАХОДИТЬ ЗАДАННЫЙ ЗВУК В СЛОВЕ И ОПРЕДЕЛЯТЬ ЕГО МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ

Игра 93. «ГДЕ НАХОДИТСЯ БУКВА?»

Цель: упражнять детей в нахождении заданного звука в словах и определении его местонахождения; развивать мыслительные операции; подготавливать к звуковому анализу слова.

Материал: не требуется.

Ход игры. Ведущий даёт задание детям: если они услышат звуки [к] и [к'] в начале слова, то им необходимо поднять руки вверх; если в середине слова — руки вперёд; если в конце — руки вытянуть вниз и присесть. Ведущий говорит слова: КОТ, МАК, РАКЕТА, РАК, РУКАВ, КУРИЦА, ЛАК, КОМПОТ, ШКАФ и т.д.



Игра 92. «БУРАТИНО»

Цель: упражнять детей в образовании новых слов, умении делить слова на слоги; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: карточки со слогами (БУ, РА, ТИ, НО).

Ход игры. Ведущий говорит, что Буратино обратился к нам за помощью. На занятии Мальвина сказала ему, что в его имени четыре слога. Дети делят слово «Буратино» на слоги. Мальвина дала задание придумать на каждый слог новое слово.

БУ — буква, булка, бутылка, бублик и др.;

РА — радость, радуга, ракета и др.;

ТИ — тир, тигр, тишина и др.;

НО — нога, носорог, нос и др.

Игра 94. «МАГАЗИН»

Цель: упражнять детей в нахождении заданного звука в словах; развивать мыслительные операции.

Материал: картинки с изображением продуктов, фруктов, овощей (помидор, молоко, масло, сметана, колбаса, сосиски, сыр, рис, мясо, малина и др.).

Ход игры. Ведущий говорит, что мы отправляемся в магазин и приобретём только те продукты, в которых есть звуки [м], [м'] (или другие [с], [с'], [р], [р']). Каждый ребёнок подходит к столу, берёт по одной картинке, в которой есть заданный звук, и идёт к кассиру — ведущему, который определяет правильность выбора детей.

Игра 95. «ПОДАРОК БУРАТИНО»

Цель: упражнять детей в нахождении заданного звука в словах; развивать мыслительные операции, речь, фонематический слух; подготавливать к звуковому анализу слова.

Материал: не требуется.

Ход игры. Ведущий говорит, что звери принесли подарок для Буратино, а он раскапризничался и хочет, чтобы ему дарили только те подарки, в словах которых есть звуки [р] и [р']. Ведущий читает слова, а дети определяют, есть ли в них эти звуки, примет ли такой подарок Буратино. (РОЗА, РОМАШКА, КУБИКИ, КУКЛА, ШОКОЛАД, КРУЖКА, МАРМЕЛАД, КОНФЕТЫ, БРАСЛЕТ, БРЮКИ, ЧАСЫ и т.д.)

Игра 96. «БУДЬ ВНИМАТЕЛЬНЫМ»

Цель: упражнять детей в нахождении заданного звука в словах; развивать мыслительные операции, фонематический слух.

Материал: не требуется.

Ход игры. Ведущий даёт детям задание: «Я буду читать слова, вы внимательно их слушайте, если услышите заданный звук (например, [к] или [к']), то хлопайте в ладоши, а если в этом слове нет данного звука, то соблюдайте тишину». Ведущий читает слова: РАК, МАК, ДОМ, ЖУК, ВАЗА, КЕФИР, КУКЛА, ВЕДРО, ЖАБА, КИТ.

Игра 97. «КАКОЙ ЗВУК ЧАЩЕ ЗВУЧИТ?»

Цель: упражнять детей в определении звука, который чаще звучит; развивать мыслительные операции, фонематический слух.

Материал: не требуется.

Ход игры. Ведущий даёт детям задание: «Я буду читать стихотворение, вы внимательно слушайте и определите, какой звук чаще всего звучит».

Не жужжу, когда сижу,
Не жужжу, когда хожу,
Не жужжу, когда тружусь,
А жужжу, когда кружусь.
Зазудел комарик тонко:
З-з-з — поёт он звонко-звонко,
Повторяет много раз
Резвым мошкам свой рассказ.

Игра 98. «ОТГАДАЙ, КАКОЙ ЗВУК»

Цель: упражнять детей в нахождении заданного звука в словах; придумывать слова с заданным звуком, чтобы они были в начале, середине и

конце слова; развивать мыслительные операции, фонематический слух.

Материал: не требуется.

Ход игры. Один из детей выходит за дверь, после этого ведущий показывает букву, с которой дети должны придумать слово, причём этот звук может находиться в начале, середине или конце слова. Дети называют свои слова. Ребёнок, который вышел за дверь, должен выслушать их и отгадать, какой звук есть во всех словах.

Игра 99. «ГДЕ ЖИВЁТ БУКВА?»

Цель: упражнять детей в нахождении заданного звука в словах и определении его местонахождения; развивать мыслительные операции, фонематический слух.

Материал: длинный дом, буквы.

Ход игры. Ведущий показывает детям схему дома с окошками и говорит, что буква А может жить в любой части этого дома: в начале, середине или конце. Каждому из детей ведущий называет слово, а они определяют место буквы А в слове, подходят к дому, ставят букву на её окошко: если буква А в начале слова, то в первое окошко дома, в середине — в середину дома, если в конце — в конец. При произнесении слов ведущий выделяет голосом звук: АИСТ, РАК, РУКА, АВТОБУС, МУКА и др.



Игра 100. «ПОЕЗД»

Цель: упражнять детей в нахождении заданного звука в словах; развивать мыслительные операции, фонематический слух.

Материал: макет поезда или сделанный из конструктора поезд.

Ход игры. Ведущий говорит детям, что буквы отправляются путешествовать на поезде, причём в любом вагоне: в начале, середине, конце. Каждому из детей ведущий называет слова, а они определяют место буквы А в слове, подходят к поезду, ставят букву на её вагон (по аналогии с предыдущей игрой). При произнесении слов ведущий выделяет голосом звук: АИСТ, РАК, РУКА, АВТОБУС, МУКА и др.