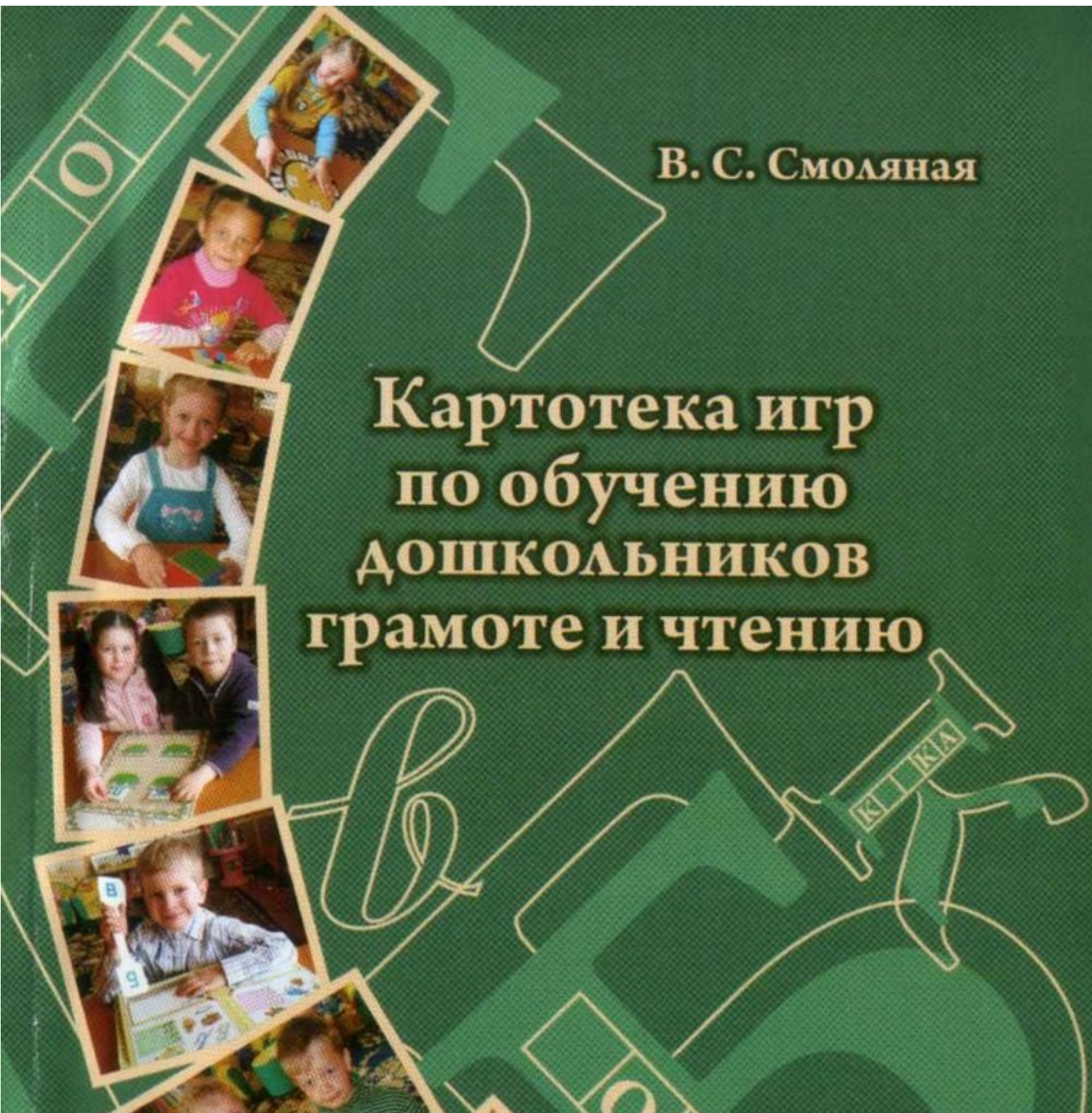


В. С. Смоляная

Картотека игр
по обучению
дошкольников
грамоте и чтению



Игра № 11

«УГАДАЙ-КА»

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

Оборудование: пособие «Кольца Луллия», состоящее из двух кругов, скрепленных посредине так, что они могут вращаться; на внутреннем (малом) круге наклеены четыре разные буквы, на внешнем (большом) круге — картинки, в названии которых первый звук соответствует букве в малом круге (по 2—3 шт) (см. Приложение № 5, с. 64).

Ход игры

Ребенок берет кольца Луллия и должен соотнести буквы на малом круге с картинками, расположенными на внешнем круге так, чтобы буква соответствовала первому звуку в названии картинки.



Игра № 12

«ЧЕТВЕРТЫЙ ЛИШНИЙ»

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

Оборудование: ряд предметов, изображенных на картинках: по 4 картинки в каждом ряду, где только в трех из них первые звуки в названиях совпадают. Например, ЛЕВ, АИСТ, ЛИСТ, ЛЕЙКА, где лишним является слово АИСТ, так как первый звук слова не совпадает с первыми звуками в других словах (см. Приложение № 6, с. 65).

Ход игры

Воспитатель предлагает детям посмотреть на ряд картинок и определить лишнюю, в которой первый звук в названии не схож с первыми звуками в названии слов на других картинках.

Игра № 13

«ДОСКАЖИ СЛОВЕЧКО»

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

Оборудование: сборники художественной литературы со стихотворениями.

Ход игры

Воспитатель читает стихотворения, не договаривая слова. Их отгадывают дети и выделяют в каждом из них первый звук.

***	***
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.

Оборудование: сборники художественной литературы с загадками.

Ход игры

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

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

Игра № 19

«ЛОТО»

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

Оборудование: мешок с пластмассовыми буквами; карточка по типу игры «Лото», где на игровом поле размещены картинки с предметами, в названии которых начальный звук соответствует буквам в мешке (см. Приложение № 10, с. 67).

Ход игры

Воспитатель предлагает детям вытянуть по одной букве из мешка и положить ее на игровое поле карточки «Лото» так, чтобы в названии картинки первый звук соответствовал извлеченной букве.

Игра № 20

«РАССЕЛИ ЖИВОТНЫХ ПО ДОМИКАМ»

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

Оборудование: мешок с пластмассовыми буквами; карточка по типу игры «Лото», где на игровом поле размещены картинки с изображением животных, в названии которых начальный звук соответствует буквам в мешке (см. Приложение № 10, с. 67).

Ход игры

Воспитатель говорит, что животные просят детей заселить их в домики. Потом предлагает ребятам взять по одной картинке со стола и положить ее на игровое поле карточки «Лото» так, чтобы первый звук в названии животного на картинке соответствовал букве на карточке.

Игра № 21

«АНАЛОГИИ»

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

Оборудование: мяч.

Ход игры

Воспитатель поочередно бросает мяч детям и просит у них продолжить ряд слов, в названии которых первый звук соответствует первому звуку слова, названного воспитателем. Например: СЛОН — собака, сосиска, сарафан, сало, свечка; РЫБА — рука, ручей, рама, рысь и т. д. Дети могут называть разное количество слов.

Игра № 22

«Я КУПИЛА В МАГАЗИНЕ»

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

Оборудование: микрофон.

Ход игры

Дети становятся в круг, и 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 СУХАРИ» и т. д.

Игра № 35

«ДА-НЕТКА С АЛФАВИТОМ»

Цель: учить детей задавать вопросы, требующие лаконичный ответ: «Да» или «Нет»; развивать мышление, речь.

Оборудование: алфавит.

Ход игры

Воспитатель показывает алфавит, загадывает букву. Дети должны ее отгадать путем задавания вопросов воспитателю по местонахождению буквы. Воспитатель может отвечать только «Да» или «Нет». Например, дети спрашивают: «Эта буква находится в первом ряду? Между буквами О и Р?». И т. д.

Игра № 36

«АЗБУКА УПАЛА»

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

Оборудование: карточки с неправильным изображением букв (см. Приложение № 17, с. 70).

Ход игры

Воспитатель читает стихотворение:

Что случилось?

Что случилось?

С печки азбука свалилась!

Больно вывихнула ножку

И ударилась немножко.

Воспитатель предлагает собрать буквы, правильно их написать.

Игра № 37

«СОСЕДИ ПО ЭТАЖУ»

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

Оборудование: изображение теремка (см. Приложение № 11, с. 68), 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 ребенок говорит, чем схожи буквы, а второй называет отличия.

Например буквы Т и Г. Первый ребенок говорит: «Буква Т отличается от буквы Г тем, что у нее длиннее верхняя перекладинка, также отличается 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, требующие лаконичный однозначный ответ; развивать мышление, речь.

Оборудование: алфавит.

Ход игры

Дети — «сыщики», они пытаются угадать букву, которую загадал воспитатель. Ребята должны ее отгадать путем задавания вопросов воспитателю по местонахождению буквы в алфавите. Воспитатель отвечает: «Холодно», — если дети ищут в неверном направлении, и «Тепло», — если в правильном.

Например, дети спрашивают: «Эта буква находится в первом ряду? Между буквами О и Р?». И т. д.

Игра № 27

«НАЙДИ ОШИБКУ»

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

Оборудование: доска, на которой неправильно изображены элементы букв; мел (см. Приложение № 13, с. 69).

Ход игры

Воспитатель указывает детям на доску и говорит, что Буратино допустил несколько ошибок, когда писал буквы своим носом. Ребятам предлагается найти ошибки и исправить их.

Игра № 28

«НАЧЕРТИ В ВОЗДУХЕ БУКВУ»

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

Оборудование: не требуется.

Ход игры

Воспитатель предлагает ребятам представить, что некоторые части их тела превратились в карандаш, который очень хорошо пишет буквы. Нужно изобразить буквы:

- указательным пальцем;
- кистью руки;
- ступней;
- носом;
- бородой;
- локтем;
- ухом и т. д.

Игра № 29

«СОСТАВЬ БУКВУ ИЗ ЭЛЕМЕНТОВ»

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

Оборудование: счетные палочки.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям вспомнить буквы, состоящие из 2-х одинаковых элементов, из 2-х длинных и одной короткой палочки, и построить эти буквы.

Игра № 30

«НАКОРМИ ПТЕНЦА»

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

Оборудование: карточки с изображением букв, где каждый элемент буквы выделен разным цветом; палочки (полоски), соответствующие по цвету элементам букв на карточках (см. Приложение № 14, с. 69).

Ход игры

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

Игра № 31

«МАША-РАСТЕРЯША»

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

Оборудование: счетные палочки («хворост»).

Ход игры

Воспитатель рассказывает детям историю о том, как девочка Маша пошла в лес за хворостом, но ее испугал какой-то треск в кустах. Она так сильно бежала, что весь хворост растеряла. Нужно помочь Маше собрать его в буквы.

По группе рассыпаны счетные палочки. Дети ходят по кругу и говорят слова:

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

Дети по заданию воспитателя собирают от 2 до 5 «хворостинок» и составляют определенную букву.

Игра № 32

«ЗАШИФРОВАННАЯ БУКВА»

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

Оборудование: карточки с пронумерованными точками, маркеры (см. Приложение № 15, с. 69).

Ход игры

Детям предлагаются карточки с пронумерованными точками и алгоритм. Они по команде воспитателя берут маркер и по заданному алгоритму соединяют цифры, например: 1—5, 3—4 и т. д., чтобы получилась буква.

Игра № 33

«УГАДАЙ БУКВУ ПО ОПИСАНИЮ»

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

Оборудование: не требуется.

Ход игры

Воспитатель говорит детям, что сейчас они будут отгадывать буквы, слушая рассказ о них. Например: «Живет в алфавите одна замечательная буква. Она состоит из 3-х элементов: двух длинных палочек и одной короткой. Длинные палочки не умеют стоять прямо, их всегда клеит одну к другой, а третья короткая палочка всегда их скрепляет, словно пояс, на нее можно сесть, как на качели. Буква похожа на остроконечную башню, крышу дома, ракету...».

Воспитатель предлагает детям самостоятельно составить рассказ-шутку о букве.

Игра № 34

«РЕКЛАМА БУКВЫ»

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

Оборудование: медальоны с буквами, схема описания буквы (см. Приложение № 16, с. 70).

Ход игры

Воспитатель предлагает детям прорекламировать букву, изображенную на своих медальонах, по следующей схеме-алгоритму:

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

Например: «Это буква А, она состоит из 3-х элементов: двух длинных палочек, наклоненных одна к другой, и одной короткой, связывающей их, как пояс. Буква А похожа на ракету, крышу дома, акулу. Она содержится в самых «вкусных» словах: АРБУЗ, АБРИКОС, АНАНАС, АЙВА; а еще — в самых «быстрых» словах: АВТОМОБИЛЬ, АВТОБУС и в самых «умных» словах: АЗБУКА, АЛФАВИТ...».

III. ИГРЫ, УПРАЖНЯЮЩИЕ ДЕТЕЙ В ДЕЛЕНИИ СЛОВ НА СЛОГИ

Игра № 39

«МАГАЗИН»

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

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

Ход игры

Детям раздаются карточки с цифрами 1, 2, 3, 4 («деньги»). Они приходят в магазин, берут картинку с тем предметом, в названии которого количество слогов соответствует цифре на «деньгах». Воспитатель — «кассир», он определяет правильность выбора детей. Например, у ребенка «3 рубля», он выбирает картинку с изображением капусты, подходит к кассиру и говорит: «КА-ПУС-ТА», деля 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.

Оборудование: четыре домика с разным количеством окошек в них от 1 до 4), картинки с изображением животных (см. Приложение № 18, с. 71).

Ход игры

Воспитатель показывает домики и говорит, что в них разное количество окон, т. е. слогов. Предлагает взять каждому по картинке и заселить животных в домики так, чтобы животные, в названиях которых один слог, жили в домике с одним окошком (КОТ, ЕЖ, РЫСЬ); у которых два слога — в домик с двумя окошками (ЛИ-СА, БЕЛ-КА) и т. д.

Игра № 41

«ИМЕНА»

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

Оборудование: четыре домика с разным количеством окошек в них от 1 до 4 (см. Приложение № 18, с. 71).

Ход игры

Воспитатель показывает домики и предлагает ребятам заселиться в них. В домик с одним окошком заселяются дети, в имени которых один слог, с двумя слогами в имени — в домик с двумя окошками и т. д.

Игра № 42

«ПИРАМИДА»

Цель: упражнять детей в делении слов на слоги и в определении количества гласных в слове; развивать мышление, речь.

Оборудование: схематический рисунок пирамиды, в основании которой 4 квадрата, выше — 3 квадрата, еще выше — 2, затем 1; картинки с предметами, в названиях которых разное количество слогов (см. Приложение № 19, с. 72).

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 № 15

«МОЗАИКА»

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

Оборудование: мозаика, состоящая из четырех частей, на которых изображены предметы, начинающиеся на одну и ту же букву, а на обороте — буква, являющаяся начальной в названии всех предметов (см. Приложение № 7, с. 65).

Ход игры

Воспитатель говорит, что медведь Мишка потерял свой обед и его необходимо найти. Нужно выбрать только те картинки, в названии которых первыми звуками являются [м] и [м']. Дети соединяют в мозаику: МЕДВЕДЬ, МАЛИНА, МЯЧ, МОРОЖЕНОЕ. Мишка благодарен и открывает секрет. Воспитатель переворачивает собранную мозаику, где изображена буква М.

- ▣ БУРАТИНО потерял друзей: бабочку, барана, белку;
- ▣ ШМЕЛЬ — одежду: шапку, шарф, штаны;
- ▣ ВОЛК — предметы: ведро, вешалку, велосипед;
- ▣ СОБАКА — еду: сыр, сосиски, сало и др.

Игра № 16

«КЛАД»

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

Оборудование: картинка с изображением драгоценностей.

Ход игры

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

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

И дети отыскивают под ковром картинку с изображением клада.

Игра № 17

«ГДЕ СПРЯТАЛИСЬ ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ?»

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

Оборудование: картинки с изображением предметов, в названии которых первый звук совпадает с первым звуком слова-отгадки (например: кот — кубики, свинья — свитер, утка — утюг, ослик — обруч, петух — пирожное и др.) (см. Приложение № 8, с. 66).

Ход игры

Воспитатель говорит, что домашние животные решили пошутить — они спрятались за картинками, которые стоят на наборном полотне. Детям предлагается догадаться, куда спрятались звери. Подсказкой будет следующее: первый звук в названии предмета на картинке совпадает с первым звуком в названии животного, которое за ней прячется.

Игра № 18

«В ПУТЕШЕСТВИЕ»

Цель: упражнять детей в выделении заданного звука в слове и подборе слова с данным звуком; развивать мыслительные операции.

Оборудование: два нарисованных чемодана, на которых наклеены буквы: на одном — С, на другом — Ш; картинки с изображением одежды, в названии которых присутствуют буквы С и Ш (например: ширты, штаны, шарф, шуба, рубашка, шапка, костюм, сапоги, свитер, носки, кроссовки, трусы) (см. Приложение № 9, с. 66).

Ход игры

Воспитатель говорит, что мальчики Саша и Шура отправляются в путешествие и просят помочь им собрать вещи. Саше в чемодан необходимо положить вещи, в названии которых есть звуки [с] и [с'], а Шура — вещи, в названии которых есть звук [ш]. Дети со стола берут картинки, определяют, есть ли такой звук в слове, и раскладывают их по «чемоданам».

Игра № 23

«ТЕРЕМОК»

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

Оборудование: «теремок» с кармашками (макет); медальоны с изображением героев — обитателей теремка: мышь, лягушка, заяц, волк, комар, медведь; карточки с изображением животных: муха, лиса, змея, ворона, кот, медуза (см. Приложение № 11, с. 68).

Ход игры

Выбираются герои — «обитатели» теремка, им даются медальоны. Воспитатель, чтобы представить героев теремка, сам стучится в него: «Тук-тук, кто в теремочке живет, кто в невысоком живет?». Герои ему отвечают: «Я — Мышка-Норушка», «Я — Лягушка-Квакушка», «Я — Зайчик-Побегайчик», «Я — Волчишко-Серый бочышко», «Я — Комар-Пискун», «Я — Медведь-Баюн». Остальные дети берут картинки с изображением животных и просят в теремок со словами: «Тук-тук, теремок, это я твой дружок Лиса», показывая картинку «обитателям» теремка. А те, в свою очередь, должны определить первый звук в названии «друга». Если этот звук совпадает с первым звуком в названии героя теремка, то последний приглашает «друга» войти.

Игра № 24

«КУЗОВОК»

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

Оборудование: кузовок, фишки.

Ход игры

Воспитатель говорит, что у него есть кузовок, указывая на корзинку. В него можно «класть» те слова, в которых есть, например, звуки [ж], [ж'], и которые называют то, что растет в лесу. Можно предложить другие звуки.

«Я беру кузовок и кладу туда грибок». Дети сами придумывают слова с заданным звуком: ПОДОСИНОВИК, БОРОВИК, КЛЮКВА, ЗЕМЛЯНИКА, ЧЕРНИКА, ЕЖЕВИКА, ПОДБЕРЕЗОВИК и др. Воспитатель их поощряет фишкой. Побеждает тот, у кого больше фишек.

II. ИГРЫ НА ЗАКРЕПЛЕНИЕ

ГРАФИЧЕСКОГО ИЗОБРАЖЕНИЯ БУКВЫ

Игра № 25

«БУКВЫ СПРЯТАЛИСЬ»

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

Оборудование: карточки с совмещенным начертанием букв, доска, мел (см. Приложение № 12, с. 69).

Ход игры

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

Игра № 26

«ПИСЬМО НА ЛАДОШКЕ»

Цель: развивать зрительное и пространственное представление о буквах, память, внимание.

Оборудование: не требуется.

Ход игры

Дети разбиваются на пары, один из них водящий, он пишет на ладони другого ребенка букву пальцем. Другой ребенок — «лист», он закрывает глаза, протягивает ладонь и отгадывает, какую букву написал на ней водящий.

Государственное учреждение образования
"Поклюбичский ясли-сад"

№ _____

от « _____ » _____ г.