**Картотека игр по обучению грамоте**

***для детей***

***подготовительной***

***к школе группы***

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 пере-бежать 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 перевёрнутые 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.

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 3 (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 посредине 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. Выбирайте 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. *(Буратино 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.

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 по-лотне. 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 Шуре, 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.

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 поочерёдно 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 просятся 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»***.

Игра24. ***«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 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 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 хворостинок 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 прорекламировать 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-нет-ка с алфавитом»***

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

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 перекладинка, 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.

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.

Ход игры. Детям раздаются ***«деньги»***, где написаны цифры. Они приходят в магазин, берут картинку с тем предметом, количество слогов которого соответствует цифре на ***«деньгах»***. Воспитатель — кассир, он определяет правильность 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, бел-ка)* 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, каран-даш, 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)»***.

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 вы-брать 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 мяг-кие *(Й, Ч, Щ)*; на пересечении синего и зелёного обруча — буквы, которые одновременно могут обозначать согласные твёрдые и мягкие; на пере-сечении зелёного и красного обруча —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]*.

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.

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