***Игры***

***по обучению грамоте***

***и чтению***

(Подготовительная группа)

Подготовила: Подъячева М.В.

**Последний слог в слове – за тобой.**

**Описание игры:** Педагог называет слог. Дети должны назвать такой слог, чтобы получилось слово.

Например: ко…( - ни, -тик. –сы, -ра и т.д.).

Побеждает тот, кто последним называет слог.

**Цепочка слогов**

**Описание игры**: Педагог называет слово. Дети делят слово на слоги, определяют последний слог и придумывают слово, которое начинается с такого же слога.

Например: аст – ра, ма – ши – на и т.д.

**Закончи предложение.**

**Описание игры:** Педагог читает предложение, не договаривая последний слог последнего слова.

Например: Мама пошла в мага…(зин).

Таня учит уро…(ки).

Птицы вьют гнёз…(да).

Ребёнок произносит предложение целиком и называет слог, который не договорил педагог.

**Передай по телеграфу**.

**Описание игры.** Педагог произносит слово, дети хором произносят его по слогам, сопровождая произнесение хлопками в ладоши.

**Телеграф.**

Педагог перед началом игры указывает тему для телеграмм: «Овощи. Фрукты, Животные» и т.д. Стучит молоточком по столу один, два или три раза и просит угадать, какое слово он передал по телеграфу. Дети называют одно –двух - трёхсложные слова.

Может быть другой вариант игры: дети называют слова, а телеграфист отстукивает молоточком их слоговой состав – отправляют телеграммы.

**Слоговые часы.**

**Оборудование:** часы, на котором вместо цифр картинки.

**Описание игры**: Педагог вызывает «часовщика», называет слог с , которого начинается слово и часовщик стрелку устанавливает напротив соответствующей картинки.

**Почтальон.**

**Оборудование:** конверты с вложенными в них предметными картинками, фуражка и сумка почтальона.

**Описание игры**: Почтальон разносит конверты с предметными картинками. Ребёнок достаёт картинку, проговаривает по слогам название предмета, изображённого на ней, и указывает количество слогов.

**Не ошибись.**

**Оборудование:** предметные картинки, схемы слов разной слоговой структуры.

**Описание игры.** Детям предлагают соединить предметные картинки со слоговой схемой.

**Магазин.**

**Оборудование:** карточки с цифрами. Предметные картинки.

**Описание игры**: Педагог сообщает игровую ситуацию: «Мама послала вас в магазин за продуктами. Купить то , что нужно. Вы сможете тогда, когда правильно проговорите слово – название продукта по слогам и покажите их количество цифрой на карточке. Этой карточкой вы заплатите за покупку».

**Может быть и такой вариант игры:** цифрой на карточке показывается порядковый номер слога в названии продукта.

**Рассели животных**

**Оборудование:** трёхэтажный дом /изображение на доске мелом/. картинки на магнитах.

**Описание игры.** Педагог сообщает игровую ситуацию : « Животные заселяют новый дом. На первом этаже поселятся те из них, названия, которых состоят из одного слога, на втором – из двух, на третьем – из трёх слогов». Дети подходят к столу и берут картинки. Проговаривают названия животных по слогам и в соответствии со слоговой структурой слова помещают картинки на том или ином этаже дома.

**Что лишнее?**

**Оборудование:** предметные картинки на магнитах.

**Описание игры**: Педагог выставляет на доске предметные картинки на магнитах. На трёх из них предметы, названия которых состоят из двух слогов, на четвёртой – предмет. Названием, которого является трёхсложное слово. Задача заключается в том, чтобы найти лишний предмет, тот, название которого отличается от названий других предметов слоговой структурой. Вызванный ребёнок объясняет свой выбор, проговаривая слово название по слогам.

**Сколько слогов?**

**Оборудование:** карточки с цифрами или слоговые схемы.

**Описание игры**: Педагог называет слова, дети показывают количество слогов с помощью карточек с цифрами или схемы слоговых структур. Вызванный ребёнок проговаривает слово по слогам и уточняет сколько слогов в слове.

**Найди свой домик.**

**Оборудование**: три картонных домика с цифрами, обозначающими слоговые схемы.

**Описание игры:** Домики размещаются на разных столиках. Детям раздают предметные картинки, и они определяют количество слогов в названии предмета и подходят к домику с соответствующей схемой.

**Говорящий кубик.**

**Оборудование:** кубики с картинками

**Описание игры**. Педагог крутит кубик. Показывает картинку. Дети произносят по слогам название предмета, изображённого на верхней грани кубика, и определяют количество слогов. Дети могут произносить слово с выделением ударного слога.

**Выставка игрушек.**

**Оборудование:** игрушки

**Описание игры**. Педагог сообщает игровую ситуацию: сегодня мы откроем выставку наших игрушек. Экспонаты выставки разместим на трёх полках. Детям предлагается, выиграть игрушку. Проговорить её название по слогам и поставить на полку, руководствуясь следующим правилом: на первой полке выставляются игрушки, названия которых состоит из одного слога, на второй полке из двух, на третьей полке – из трёх слогов. Дети произносят названия игрушек, выделяя ударный слог.

**Эхо.**

**Описание игры**. Игровая ситуация: «Поиграем в «Эхо». Педагог произносит слово, а дети хором повторяют только ударный слог, как эхо.

**Кто больше?**

**Оборудование**: предметные картинки.

**Описание игры**: Педагог ставит перед детьми дидактическую задачу: изменить название предмета таким образом, чтобы в нём стало больше слогов. Дети показывают картинки предметов, названия которых состоят из одного слова. Дети называют свои варианты изменённых слов и количество слогов в них: лес – лесок – лесочек и т. д.

***ВЫДЕЛЕНИЕ И***

***РАСПОЗНАНИЕ ЗВУКОВ***

**Длиннее и короче.**

**Описание игры**: педагог называет пары слов, дети мысленно сравнивают их по количеству звуков и называют, какое из слов длиннее, какое – короче.

**Хлоп – Хлоп.**

**Описание игры**: педагог называет слова. Дети внимательно слушают, определяют. С какого звука они начинаются. Если слово, которое начинается со звука (…), хлопают в ладоши один раз, если со звука (…) – хлопают два раза. (Какие звуки и как отхлопывать, педагог сообщает в начале игры.)

**Придумай слово.**

**Оборудование**: картинки с буквами.

Вызванный ребёнок берёт картинку, называет первый звук слова – названия и придумывает своё слово, которое начинается с того же звука.

**Звуковое лото.**

**Оборудование:** предметные картинки, фишки.

**Описание игры:** дети получают карточки с картинками.

Педагог называет звуки, дети закрывают фишками те предметные картинки, слова названия, которых начинаются с названных звуков. Победителем явится тот, кто раньше других закроет фишками свои картинки.

**Назови следующий звук в слове.**

**Оборудование:** предметные картинки

**Описание игры**: Педагог показывает предметную картинку, а ребёнок последовательно называет звуки, из которых состоит слово – название предмета, изображённого на картинке.

**Фанты.**

**Описание игры**: Педагог называет разные слова, дети хлопают в ладоши. Если в слове есть заранее названный педагогом звук.

**Где звук?**

**Оборудование**: схемы слов.

**Описание игры**: Педагог предлагает детям определить место названного им звука в слове ( в начале, в середине, в конце ).

Ребёнок выходит к доске и пишет букву на схеме слова.

**Собери слово.**

**Описание игры:** Педагог последовательно произносит все звуки слова: (а) (с) (Т) (Р) (а). Дети узнают слово и называют его целиком.

Может быть такой вариант игры: дети по вызову педагога сами произносят по звукам задуманные ими слова, а остальные называют отгаданное слово.

**Соберём слова в корзинку.**

**Оборудование**: две корзинки, фишки.

**Описание игры**: Педагог предлагает детям придумать слова, которые начинаются с определённого звука. Дети называют слова и бросают фишки в корзинку. Количество собранных слов определяется по количеству фишек.

Игра может проводится в виде соревнования между рядами. Учащиеся называют слова и бросают фишки в корзину своего ряда.

Побеждает ряд . который соберёт большее количество слов.

**Подберём слова.**

**Описание игры:** Педагог называет звук, а дети придумывают слова с названным звуком. Дети первой подгруппы - слова с названным звуком в начале слова, второй подгруппы – в середине, третьей подгруппы – в конце слова.

**Звук или слог.**

**Описание игры**. Педагог в разбивку называет разные звуки и прямые открытые слоги. Дети поднимают одну руку, когда слышат отдельный звук, и обе руки , когда слышат слог.

**Твёрдый – мягкий.**

**Оборудование :** карточки синие и зелёные.

**Описание игры:** Педагог произносит в разбивку твёрдые и мягкие согласные звуки или слова, которые начинаются с твёрдого либо мягкого согласного. Дети показывают соответствующую карточку.

**Назови пару.**

**Оборудование** : мяч

**Описание игры**: Педагог бросает мяч и называет согласный звук , а дети ловят и называют парный согласный звук.

**«Наоборотки»**

Педагог произносит двухбуквенный открытый или закрытый слог и предлагает детям произнести слог, поменяв местами звуки, которые его состовляют: ам –ма,су – ус.

***ЗАПОМИНАНИЕ ГРАФИЧЕСКОГО ОБЛИКА БУКВ.***

***СООТНЕСЕНИЕ ЗВУКОВ С БУКВАМИ.***

**Что изменилось.**

**Оборудование:** карточки с буквами.

**Описание игры**: Педагог выставляет буквы, просит прочитать их. Дети читают, запоминают порядок букв и по сигналу педагога закрывают глаза. В это время расположение букв меняется. Открыв глаза, дети должны заметить изменения и охарактеризовать их.

**Названия каких предметов начинаются с этих букв?**

**Оборудование:** предметные картинки, буквы.

**Описание игры**: ребёнок берёт любую предметную картинку, определяет первый звук слова – названия предмета, на ней изображённого, устанавливает её под соответствующей буквой.

**Найди по описанию.**

**Оборудование**: карточки букв.

**Описание игры:** Педагог выставляет буквы. Затем представляет описание буквы. А дети по этому описанию должны угадать, о какой букве идёт речь. Например: буква состоит из трёх палочек, две стоят, а третья лежит на них сверху. Какая это буква? Дети называют букву: эта буква П.

**Не потеряйся**

**Оборудование**: буквы

Сколько детей , столько и букв. Педагог называет букву и ребёнок у которого такая буква встаёт.

**Перевёртыши.**

**Оборудование**: карточки с буквами

**Описание игры**: На столе лежат перевёрнутые карточки с буквами. Дети подходят к столу , переворачивают карточку и называют правильно букву.

**Помоги Незнайки.**

**Оборудование:** карточки с буквами.

**Описание игры**: На доске выложены карточки букв в разных положениях. Педагог сообщает игровую ситуацию. «Незнайка торопился в школу, упал и рассыпал буквы. Нужно ему помочь правильно их собрать.» Дети выходят к доске. Ставят карточки правильно и называют букву на ней.