

Игры для обучения грамоте

«ВОЛШЕБНЫЙ МЕШОЧЕК».

Цель: запоминать буквы, учиться придумывать слово на заданную букву.

Возраст: с 4 лет.

Что вам понадобится: буквы из набора (пластмассовые или магнитные), мешочек.

Как играть?

Для игры может подойти непрозрачный полиэтиленовый мешочек или подарочный пакет.

В мешочек сложите известные ребенку буквы. Предлагайте вынимать буквы по одной, отгадывать их на ощупь, придумывать слово, начинающееся на эту букву. Если ребенок, вынимая букву, ошибается в названии, исправьте его, а букву опустите обратно в мешочек. Когда ребенок снова достанет эту букву, он уже назовет ее правильно.

Можно положить в мешочек и новые для ребенка буквы, но их должно быть не более 1-3 за 1 игру.

После нескольких игр с волшебным мешочком для поддержания интереса к игре положите в мешочек несколько мелких предметов. Это могут быть: скрепка, колпачок от фломастера, пуговица, пробка от пластиковой бутылки, счетная палочка, цифра из набора, геометрическая фигурка и т. п.

Вариант:

Предложите ребенку придумывать слова, которые заканчиваются на букву из мешочка. Не используйте для этого задания буквы Б, Д, В, Г, Ж, З, т. к. в конце слова они слышатся по другому. Можете придумывать слова, в которых есть выпавшая буква (независимо от ее места в слове).

"УМНЫЕ ПРЯТКИ".

Цель: запоминать буквы, развивать внимание.

Возраст: с 4 лет.

Что вам понадобится: цветная бумага, белая бумага, ножницы, цветные карандаши или фломастеры, скрепки, скотч.

Как играть?

Вырежьте из цветной бумаги большие объемные буквы или напишите их на альбомных листах цветными карандашами (фломастерами). Для одной игры достаточно 5-7 букв. Из них - не более 3 новых для ребенка.

Все буквы спрячьте где-нибудь в квартире (или в комнате) так, чтобы остались видны только их небольшие фрагменты. Спрятать буквы можно: за зеркало, под шкаф, за занавеску, в книжку, в

ящик стола, на потолке, под подушкой, за абажуром и т. д. Для крепления букв используйте скотч или скрепки. Вся подготовительную работу проводите без ребенка.

Скажите ребенку, что буквы играют с ним в прятки. Предложите найти буквы.

Ребенку будет интересно находить как знакомые, так и новые буквы. Если ребенок увидит знакомую ему букву, прежде, чем он ее достанет, попросите отгадать по видимой части, что это за буква. Для лучшего запоминания новых букв можно располагать их в "специальных" местах.

Например: букву Х можно спрятать в холодильнике, букву З - за зеркалом, букву К - в ящике комода, букву Ц - в горшке с комнатным цветком, букву В - повесить на вешалку в прихожей и т. п.

«РАЗРЕЖЬ БУКВЫ».

Цель: запоминать буквы, учиться различать похожие по написанию буквы, развивать пространственное мышление.

Возраст: с 4 лет.

Что вам понадобится: белый картон, цветные карандаши или фломастеры, ножницы.

Как играть?

Для этой игры необходимо предварительно подготовить карточки с буквами. Разрежьте картон на прямоугольники размером примерно 13х18см. На каждой карточке напишите по одной букве. Разрежьте карточки сначала на две части. Предлагайте ребенку собирать буквы, предъявляя части разными способами: части одной буквы, части одной буквы + одну часть от другой буквы, части 2-3 букв одновременно.

Для составления нескольких букв одновременно и составления буквы с использованием лишней детали важно, чтобы все буквы были написаны фломастером одного цвета. Иначе цвет станет очевидной подсказкой для ребенка.

Затем те же карточки можете разрезать еще - так, чтобы получилось 3-5 частей одной буквы. При успешном составлении букв из 5 частей можете разрезать еще несколько деталей до получения 8 частей. Используйте разные способы разрезания букв: по горизонтали, по вертикали, по диагонали.

Одну и ту же букву можно загадывать ребенку несколько раз, разрезая ее всякий раз по-разному.

Особое внимание уделите подбору букв для одновременного складывания. Сначала подбирайте буквы, разница в начертании которых очевидна, например: А и Р, С и И, У и В, Л и Ю. Дальше можно предъявлять одновременно части схожих по написанию букв, например: Р и В, Ш и Е, Н и П, В и Б, Г и Т, К и Х, М и Л, Л и А.

Не забывайте спрашивать ребенка, какая получилась буква!

Такие задания очень похожи на игры с разрезными картинками, которые нравятся многим дошкольникам. Составление "разрезных букв" способствует не только запоминанию, но и развитию наглядно-действенного мышления, помогает предупредить ошибки в написании букв (зеркальное написание, написание "вверх ногами", ошибочное написание вместо заданной буквы схожей с ней по внешнему виду).

«ЗЕРКАЛЬНЫЕ БУКВЫ».

Цель: запоминать буквы, тренировать внимание и наблюдательность.

Возраст: с 4 лет.

Что вам понадобится: картон, ножницы, карандаш/фломастер/ручка.

Как играть?

Подготовьте карточки одинакового размера (примерно 8х12 см) из расчета по 2 штуки на изученные ребенком буквы. На каждой карточке напишите по 1 букве. Буквы должны быть написаны в правильном и зеркальном ("задом наперед") изображении.

Выложите перед ребенком пару карточек с изображением одной и той же буквы. Предложите выбрать правильную букву. Организуйте самостоятельную проверку выполнения задания ребенком: дайте ему возможность сравнить выбранную букву с буквами из "Азбуки" или "Букваря". Обязательно спрашивайте, как называется буква.

Упражнение поможет в дальнейшем избежать ошибок в написании букв.

«МАГАЗИН ИГРУШЕК».

Цель: учиться определять первый звук в словах, находить соответствующую букву.

Возраст: с 4 лет.

Что вам понадобится: 5-10 игрушек вашего ребенка, буквы, на которые начинаются названия этих игрушек (магнитные/из кассы букв/написанные на листочках небольшого размера).

Как играть?

Организуйте дома магазин. Разложите "на прилавке" разные игрушки: мячик, куклу, пирамидку, машинку и т. п. Продавец - это вы. Покупатель - ваш ребенок. Главное условие состоит в том, что товар можно купить, только правильно назвав первый звук слова и "заплатив" продавцу соответствующей буквой.

Поменяйтесь ролями: теперь вы - покупатель, а ребенок - продавец. Когда будете "покупать" игрушки, специально выбирайте неправильную букву. Продавец должен будет отказать вам в покупке и объяснить, почему он не может продать эту игрушку за предложенные вами "деньги".

Обратите внимание! Не нужно использовать для игры предметы, начинающиеся на буквы Е, Ё, Я, Ю.

Варианты:

Все дети любят играть "в магазин", но чтобы эта игра не наскучила, а также для запоминания большего количества букв, можно менять "профиль" магазина. Сегодня - это продуктовый магазин, а завтра - спортивный магазин. Продавайте посуду, овощи и фрукты, одежду и обувь, учебные принадлежности.

Очень удобно для этой игры использовать набор картинок. С помощью картинок вы сможете

"продавать" не только те предметы, которые на самом деле выкладываются "продавцом" на воображаемый прилавок, но и "товары" гораздо большего размера, например: транспорт, мебель, деревья, цветы. Такие картинки пригодятся вам и для других игр.

«ПОЧТА».

Цель: учиться определять первый звук в словах, запоминать буквы.

Возраст: с 4 лет.

Что вам понадобится: игрушки (например, мишка, кукла, Буратино, пупсик, солдатик, тигренок), открытки, конверты, цветные карандаши или фломастеры.

Как играть?

Подготовьте "письма" для игрушек: разложите открытки в конверты, на конвертах напишите "адрес" - первые буквы названий игрушек (М, К, Б, П, С, Т). "Превратите" вашего ребенка в почтальона: наденьте ему сумку через плечо, в сумку сложите письма. Ребенку нужно догадаться, кому из игрушек какое письмо отдать. Главное условие выполнения задания: игрушка получает конверт, на котором написана первая буква ее "имени".

Вариант:

Подготовьте "письма" для членов вашей семьи: бабушке - конверт с буквой Б, дедушке - конверт с буквой Д, папе - с буквой П и т. д. Особенно интересно играть в "Почту" перед праздниками, например, перед Новым годом. Если в конверты разложить настоящие поздравительные открытки, адресованные членам семьи, то маленький почтальон сможет с гордостью разносить праздничную почту.

«ПРИВЕЗИ ГРУЗЫ».

Цель: учиться определять первый звук в словах, запоминать буквы.

Возраст: с 4 лет.

Что вам понадобится: 3 грузовые машинки, буквы из разрезной азбуки, скотч, небольшие игрушки - пирамидка, пистолет, кукла, клоун, кубик и кирпичик из деревянного конструктора, колечко, мячик, совочек, ведро.

Как играть?

Все дети - и мальчики и девочки - с удовольствием используют в своих играх машинки. Игра "в машинки" при вашем желании превращается в развивающую и обучающую игру. Сделать это совсем несложно! На машинки с помощью скотча прикрепите буквы К, П, М. Это будут "марки" машин. Разложите перед ребенком игрушки. Предложите распределить грузы по машинкам.

Чтобы выбрать, в какую машинку положить груз, нужно определить первый звук в названии игрушки и найти соответствующую букву на машинке. Машинки перевозят только те предметы, которые начинаются с буквы - "марки" машины.

Обратите внимание, что не все грузы можно перевезти на этих машинах. Спросите ребенка, какие еще машины нужны для перевозки оставшихся игрушек.

Вариант:

Предложите ребенку распределить игрушки, ориентируясь на последнюю букву в их названии. Помните, что для такого задания не подойдут названия игрушек, оканчивающиеся на Г, З, В, Д, Ж, Б, т. к. эти буквы в конце слова обозначают другие звуки.

«РЫБАЛКА».

Цель: запоминать буквы, развивать координацию движений.

Возраст: с 4 лет.

Что вам понадобится: изображения рыбок (из лото или из детских журналов/силуэты, вырезанные из бумаги), скрепки, цветные карандаши или фломастеры, веревочка (длиной 30 см), магнит, линейка (длиной 20-30 см), скотч, обруч (синий платок/синий коврик/голубое одеяло), ведро.

Как играть?

Перед началом игры необходимо изготовить удочку и "улов". Чтобы сделать удочку, к линейке привяжите веревочку, а на конец веревочки прикрепите магнитик (можно привязать его или приклеить скотчем). На рыбках напишите буквы, которые в настоящее время ваш ребенок запоминает. К каждой рыбке прикрепите "на нос" скрепку.

На пол положите обруч - это будет "озеро". Вместо обруча можете использовать большой платок, одеяло, коврик, синего или голубого цвета. "Запустите" рыбок в озеро - сложите всех рыбок в обруч. Теперь ваш ребенок, как "настоящий рыбак", может ловить рыбу в озере. Главное правило игры: только та рыбка считается пойманной, "название" которой (букву, прикрепленную на ней) ребенок сможет узнать. Весь улов рыбака складывается в ведро.

Обратите внимание! Перед началом игры решите для себя, как для вашего ребенка полезнее перевернуть рыбок в озере - буквами вверх или буквами вниз. Если ребенок будет видеть, какие буквы написаны на рыбках, то, возможно, он специально не будет "ловить" рыбок с малознакомыми ему буквами. С другой стороны, если рыбки перевернуты буквами вверх, вы сможете сами говорить ребенку, какую рыбку ему поймать. В таком варианте игры ребенку нужно будет вспомнить, как выглядит названная вами буква, и после того как малыш поймает соответствующую рыбку, он только повторит название буквы, написанной на рыбке.