

Игры по обучению грамоте детей старшего дошкольного возраста.

**МБДОУ № 108
Фаткулина Е.В.**

1.Выделение звука на фоне слова.

«Где звук?»

Цель: развитие умений определять, где находится звук.

Оборудование: карточки, на которых написаны слова, где изучаемый звук стоит в разных позициях (начало, середина, конец слова).

Ход игры: воспитатель называет слова, а дети должны определить, где находится данный звук.

«Где спрятался звук?»

Цель: развитие умения устанавливать место звука в слове.

Оборудование: у воспитателя – набор предметных картинок; а у детей – карточка, разделенная на три квадрата, в каждом квадрате изображено место звука в слове.

Ход игры: воспитатель показывает картинку, дети называют предмет, который изображен и с помощью карточки указывают место звука в словах.

«Узнай звук»

Цель: развитие умений находить слова с изучаемым звуком.

Оборудование: карточки со словами для воспитателя.

Ход игры: воспитатель называет слова, а дети хлопают в ладоши в том случае, если прозвучало слово с изучаемым звуком.

«Выдели звук»

Цель: развитие умений выделять первый звук в слове.

Оборудование: карточка с загадкой, а на обратной стороне – отгадка.

Ход игры: воспитатель загадывает загадку, ребенок произносит слово и выделяет первый звук. Если ребенок затрудняется в отгадывании загадки, то воспитатель показывает отгадку.

2. Дифференциация гласных и согласных.

«Найди место»

Цель: закрепление знаний о гласных и согласных звуках.

Оборудование: предметные картинки; два кружка: синего и красного цвета у каждого ребенка.

Ход игры: дети раскладывают картинки под синим или красным кружком в зависимости от того. С гласного или согласного звука начинается название картинки.

«Кто больше»

Цель: закрепление знаний о гласных и согласных звуках.

Оборудование: нет.

Ход игры: дети делятся на несколько групп. Каждой группе воспитатель предлагает выбрать один гласный или согласный звук. Когда звук выбран, дети вспоминают названия предметов, начинающиеся с данного звука. Выигрывает та группа, которая назвала большее число слов.

«Найди предмет»

Цель: закрепление знаний о гласных звуках.

Оборудование: у воспитателя – предметные картинки.

Ход игры: у воспитателя на столе лежат предметные картинки, дети выходят по одному и выбирают картинку, в названии которой первый звук гласный. Ребенок показывает карточку остальным, выделяет первый звук, а остальные дети проверяют.

«Лото»

Цель: закрепление знаний о гласных и согласных звуках.

Оборудование: карточки лото, разделенные на три квадрата, в каждом квадрате картинка; синие и красные полоски, которыми надо будет закрывать предметные картинки.

Ход игры: дети получают карточку и четыре полоски (2 синие и 2 красные). Дети называют картинку, выделяют первый звук, если он гласный – закрывают красной полоской, если согласный – синей. Кто быстрее и правильнее закроет все предметы, тот выигрывает.

«Найди картинке место»

Цель: закрепление знаний о гласных и согласных звуках.

Оборудование: домик с кармашками (синего и красного цвета); предметные картинки.

Ход игры: у воспитателя на столе лежат стопкой предметные картинки перевернутые. Дети по одному выходят к столу, берут одну картинку, называют предмет, изображенный на ней, выделяют первый звук, определяют гласный он или согласный, после чего кладут картинку в нужный кармашек (синий, красный). Работа продолжается до тех пор. Пока все картинки не будут разложены по местам.

«Поезд»

Цель: развитие умения выделять гласные звуки.

Оборудование: поезд с буквами, предметные картинки.

Ход игры: Воспитатель рассказывает, что однажды животные решили поехать в город, но они не знают кому в каком вагоне ехать. Вы должны им помочь, выделите гласный звук и посадите животное в вагон с данной буквой.

«Кто в домике живет»

Цель: развитие умения определять наличие звука в слове.

Оборудование: домик, набор предметных картинок.

Ход игры: в домике живут только те животные, в названиях которых есть звук «о». За ответ – фишка.

3. Постановка ударения.

«Исправь ошибку»

Цель: развитие умения ставить в словах ударение.

Оборудование: карточки со словами (для воспитателя).

Ход игры: воспитатель произносит слова с неправильной и правильной постановкой ударения. Ребенок внимательно слушает и исправляет ошибку, если она есть. За правильный ответ – фишка.

«Соберем урожай»

Цель: развитие умения ставить в словах ударение.

Оборудование: карточки с изображением овощей и фруктов; две корзины.

Ход игры: детей разделить на две команды. Каждая команда берет корзинку, в которую будут собирать урожай. Первая команда выбирает карточки с изображением овощей, другая – фруктов. Дети называют овощ (фрукт) и ставят ударение. Если ударение поставлено верно, то овощ (фрукт) кладут в корзину. Выигрывает та команда, которая быстрее соберет свой урожай.

4. Выделение ударного слога.

«Цветы»

Цель: развитие умение определять количество слогов в слове.

Оборудование: предметные картинки (цветы).

Ход игры: на столе воспитателя картинки, на которых изображены цветы. Детям нужно выбрать сначала те из них, на которых изображены цветы с односложными названиями, затем состоящие из двух, трех слогов.

«Зоопарк»

Цель: развитие умения подбирать с заданным количеством слогов.

Оборудование: три кармашка, на каждом нарисована клетка для зверей, вверху – слоговой состав слов; карточки с изображением животных.

Ход игры: воспитатель говорит, что для зоопарка сделали новые клетки. Детям предлагается определить, каких зверей, в какую клетку можно посадить. Дети по одному выходят к фланелеграфу, берут карточку с изображением животного, называют его, при помощи хлопков определяют количество слогов в слове. По количеству слогов они находят клетку для названного животного и кладут карточку в соответствующий кармашек.

«Чудесный мешочек»

Цель: развитие умений делить слова на слоги.

Оборудование: мешочек из ткани с различными предметами, в названиях которых 1,2,3 слога.

Ход игры: дети по порядку выходят, вынимают из мешочка предмет и называют его. Слово повторяется по слогам, и дети называют количество слогов в слове. Игра идет как соревнование.

«Купи игрушку»

Цель: развитие умения определять количество слогов в слове.

Оборудование: игрушки (мяч, кукла, мишка, машина, дудка, собака, кубики).

Ход игры: воспитатель раскладывает на столе игрушки и предлагает детям «купить» те из них, в названиях которых 2 слога, 3 слога. Дети подходят к столу, выбирают игрушку, четко произносят по слогам слово. Если ответ правильный дети забирают игрушку.

«Молчанка»

Цель: развитие умения определять количество слогов в слове.

Оборудование: карточки с цифрами 1, 2, 3 (у каждого ребенка).

Ход игры: воспитатель называет слово, а дети поднимают карточку с цифрой, соответствующей количеству слогов в данном слове.

«Слог – шаг»

Цель: развитие умения подбирать слова с заданным количеством слогов.

Оборудование: нет.

Ход игры: воспитатель дает каждому ребенку задание: «Сделай два шага вперед!», «Сделай три шага вперед!» Ребенок должен вспомнить слово из стольких слогов, сколько шагов ему предложено сделать, и четко произнести его по слогам так, чтобы каждому шагу соответствовало произнесение одного слога.

«Один – два – три»

Цель: развитие умения слышать слог в слове.

Оборудование: предметные картинки, в названиях которых первый, второй, третий слог ударный.

Ход игры: картинки выставляются на наборное полотно. Каждая команда получает одну из цифр 1,2 или 3 и соответственно ей подбирает картинки с первым. Вторым, третьим ударным слогом. Представители команд выходят, берут по одной картинке. Следующий ребенок из

команды выходит тогда, когда предыдущий садится на место. Выигрывает команда, которая быстрее и с меньшим числом ошибок закончит игру.

«Ударный слог»

Цель: закрепление умений выделять ударный слог.

Оборудование: карточки со словами для воспитателя.

Ход игры: воспитатель называет детям слова, состоящие из 1, 2, 3 слогов. Задача детей: Выделить и назвать ударный слог.

«Загадка»

Цель: закрепление умений выделять ударный слог.

Оборудование: у воспитателя карточки с загадками и отгадками.

Ход игры: воспитатель загадывает загадку, а дети отгадывают и на наборном полотне находят отгадку. Затем детям дается задание: назвать только те отгадки, где второй, первый, третий слог ударный.

5. Слог, как часть слова (для читающих детей).

«Перевертыши»

Цель: развитие умения составлять слова из слогов, накопление в памяти слоговых образов.

Оборудование: карточки со слогами у каждого ребенка.

Ход игры: воспитатель по отдельности называет два слога. Дети берут карточки со слогами и составляют из них одно слово, а потом, переставив карточки, другое. Выигрывает тот, кто назовет какие два слова получились.

«Собери слова»

Цель: развитие умения составлять слова из слогов, накопление в памяти слоговых образов.

Оборудование: карточки со слогами.

Ход игры: воспитатель показывает детям, например, слог «ва» и раздает по одной карточке каждому ребенку. Дети по порядку выходят к фланелеграфу и прикладывают свою карточку к данному слогу, так, чтобы получились слова. В конце игры детям дается задание: назвать запомнившиеся слова.

«Домино»

Цель: развитие умения составлять слова из слогов, накопление в памяти слоговых образов.

Оборудование: у каждого ребенка по пластинке домино и одна у воспитателя.

Ход игры: воспитатель выкладывает свою пластинку домино со слогом «тра» и предлагает детям подобрать пластинку так, чтобы получилось слово. Кто первым нашел пластинку, выставляет ее. Игра заканчивается пластинкой пусто. Выигрывает тот, у кого осталось меньше пластинок.

«Часы»

Цель: развитие умения составлять слова из слогов, накопление в памяти слоговых образов.

Оборудование: круг с передвигающимися стрелками, набор слоговых структур.

Ход игры: первый ребенок ставит часовую стрелку на любой слог, второй ребенок ставит минутную стрелку на другой слог так, чтобы получилось слово. Игра продолжается до тех пор, пока не используются все слоги.

«Цепочка»

Цель: развитие умения подбирать слова по одному данному слогу.

Оборудование: нет.

Ход игры: один ребенок называет слово, например: «окно», и произносит его по слогам; другой ребенок подбирает слово, которое начинается на последний слог предыдущего слова, и тоже образует слово и т. д. Выигравшим считается тот, кто последним закончил цепочку.

