КАК ИГРАТЬ С БУКВАМИ?

Умение ребенка узнавать графический образ буквы — одно из важнейших умений, готовящих его к чтению.

Упражнения и игры с буквами, которые мы предлагаем сегодня читателям, «кочуют» из одной педагогической системы в другую, от одного педагога к другому, как народные песни или сказки. Поэтому мы не указываем их точного происхождения. Но все они прошли проверку практикой и могут пригодиться как воспитателям, так и родителям, озабоченным проблемой обучения детей грамоте.

1. Буквы можно выкладывать на столе, на полу, на земле из веревочек, спичек, палочек, шишек, камешков, макаронин; «рисовать» горсткой песка или крупы, высыпающихся тонкой струйкой из бумажного кулечка. Таким «рукотворным» буквам можно придумывать соответствующие названия: «каменные буквы», «лесные буквы», «макаронные буквы». Попутно можно сочинять истории, кому понадобилось пользоваться такими знаками.

2. Играющие выбирают водящего. Водящий выкладывает на полу букву из длинных толстых веревок. Это лабиринт. Остальные играющие по сигналу пытаются пройти лабиринт и не соскользнуть с веревок. Игра становится еще более интересной, если лабиринт надо пройти с закрытыми глазами и отгадать, какая буква выложена. Выигрывает тот, кто не соскользнет с веревки и правильно назовет букву.

3. Буквы можно печь из соленого теста. Готовые буквенные изделия можно раскрасить и повесить на «буквенное дерево». Далее можно играть в «Поди туда — не знаю, куда».

Выбирается царь. Царь усаживается на трон и обращается к одному из играющих: «Поди туда — не знаю, куда; принеси то — не знаю, что!» Игрок, к которому обратились, подходит к дереву и «срывает» с него букву, а царь в это время закрывает глаза.

Игрок приходит к царю: «Я принес тебе, царь, подарочек: глаз своих не открывай, что за буква — отгадай!»

Царь берет букву в руки, ощупывает ее и называет.

Игроки могут загадать короткое слово. Тогда царь, ощупав буквы, пытается отгадать, какое слово они составляют.

4. Буквы можно лепить из пластилиновых колбасок и делать из них лепные барельефы. Такие барельефы могут стать достойным украшением фамильных гербов, рыцарских щитов, сказочных замков. Можно затеять игру: предложить детям отгадать, как зовут персонажа (рыцаря, волшебника, принцессу), на дверях замка которого красуется такой герб.

5. Водящий рисует часть буквы и спрашивает остальных, какую букву он задумал. Тот, кто догадался, дорисовывает букву. В эту игру можно играть на бумаге, на доске, на асфальте, на песке.

6. Один игрок поворачивается спиной к другому, и тот пальцем «рисует» у него на спине буквенный знак, который нужно угадать. Если буква отгадана верно, игроки меняются ролями.

В эту же игру можно играть группой. Выбираются двое водящих. Один поворачивается спиной к остальным играющим. Другой вызывает «писца»: манит пальцем кого-нибудь из группы, кому он поручает нарисовать на спине первого водящего букву.

7. Берется небольшой подносик с бортиками. В него насыпается мелкий песочек или манка. Дети по очереди рисуют буквы пальцами на сыпучем материале.

8. Водящий кладет перед играющими букву вверх ногами. Нужно угадать, что это за буква. Игру можно усложнить, если одновременно предъявляемых букв будет несколько. И самый сложный уровень — когда надо прочитать выложенное вверх ногами слово.

9. Детям раздаются карточки с зеркально написанными буквами. Узнать их можно только глядя в зеркало. Игру можно усложнить, если на карточках зеркальными буквами будут написаны слова.

10. Выбираются две команды по 2—3 человека. На полу раскатываются две длинные дорожки из обоев. На одной в левом нижнем углу нарисована очень маленькая буква, на другой с левой стороны изображена очень большая такая же буква. По условному сигналу члены команды по очереди начинают рисовать такие же буквы. Одни должны «вырастить» свою букву к концу дорожки, другие — уменьшить. Выигрывает та команда, которая закончит работу за более короткое время и при этом нарисует больше буквенных знаков.

Развитие словаря

Очень важная задача, стоящая перед взрослыми, это задача ***обогащения словаря ребенка.*** *У всех людей есть пассивный словарь – в него входят слова, которые мы понимаем, но редко используем в речи, а есть активный словарь, т.е. тот набор слов, которыми мы оперируем в каждодневном общении с другими людьми. У дошкольников, и это характерно, пассивный словарь в значительной степени превышает активный. И одна из существенных проблем – перенести как можно больше пассивных слов в актив.*

Игры и упражнения:

- ***Учить подбирать определения и эпитеты*** – (Какие бывают собаки: большие, маленькие, санитарные, служебные…);
- ***Узнавать предметы по описанию*** – (Зеленая, кудрявая, белоствольная. *Что это?* – Береза);
- ***Подбирать действия к предмету*** – (Ветер, что делает: воет, парус надувает, листья срывает…);
- ***Подбирать предметы к действию*** **-** (На небе сверкает землю согревает. Что это? - Солнце);
- ***Подбирать действия к объекту*** - (Кто или что плавает? Летает? - Рыба, самолет**,** бабочка, листья);
- ***Подбирать обстоятельства*** - (Трудиться можно как? - Хорошо, спустя рукава, быстро);
- ***Подбирать синонимы*** - (Большой, огромный, громадный);
- ***Находить пропущенные слова*** - (Пришел почтальон, он принес...);
- ***Распространять и дополнять предложения*** - (Кошки взобрались па дерево. Какое? Зачем?);
- ***Называть составные части целого*** - (Дерево - ствол, ветки, сучья);
- ***Составлять предложения с определенным словом***;
- ***Игра "Наоборот". Упражнять в названии антонимов*** (день - ночь**,** печаль - радость);
- ***Упражнять детей в правильном склонении существительных (род, число,падеж).*** То есть воспитывать грамматически правильную речь. Взрослый называет животного, а ребенок его детеныша (курица - цыплята, лошадь - жеребята). Причем в различных падежах и множественном числе, т.к. это является распространенной ошибкой у малышей;
- ***Отгадывать: "Кто ты?"*** (в различных житейских обстоятельствах - от дочки, внучки до посетителя);
- ***Длинные - короткие слова*** (линейность слова можно измерять разведением ладошек в стороны или шагами: пол - парикмахерская);
- ***Сделать длинными, ласковыми имена своих близких, а также клички животных***;

Придумывать слова, которые оканчиваются на -ок, -ек или начинаются с ва-, за-;

Игра “Бюро находок” (вы потеряли предмет красного цвета, круглой формы...);

•***Какой в сказке козел*** (“Лиса и козел”) - недогадливый, глупый, невнимательный; лиса - рыжая, хитрая, ловкая...; колодец - глубокий, холодный, темный, узкий...;

•***Про что можно сказать*:** холодный -..., холодная -..., холодное -...;

•***Как можно назвать одним словом***:

- детей, идущих в школу**...;**
- людей, лечащих больных...;
- взрослых, перевозящих груз...;

•***Произносить предложение (“Я пойду в школу”) по-разному:*** радостно (и почему?), грустно (и почему?), удивленно (и почему?);

•***Придумывать от слова “лес” много новых, но похожих слов*** (лесок, о лесе, лесочек, лесовичок...);

•***Находить антонимы*** (слова с противоположным значением) в стишке:

Скажу я слово **высоко**, а ты ответишь **низко**.
Скажу я слово **далеко**, а ты ответишь **близко**.
Теперь скажу я слово **трус**, ответишь ты **храбрец**.
Теперь **начало** я скажу, ну отвечай…(**конец**);

•***Познакомить со словами, которые ничего не значат***:

Ложка - это ложка, ложкой суп едят.
Кошка - это кошка, у кошки семь котят.
Тряпка - это тряпка, тряпкой вытру стол**,**
Шапка - это шапка, оделся и пошел.
А я придумал слово, смешное слово - плим.
Я повторяю снова - плим, плим, плим...
Вот прыгает и скачет - плим, плим, плим.
И ничего не значит - плим**,** плим, плим.

•***“Новые слова"*** - у лисы длинный хвост - как одним словам сказать - длиннохвостая; а у мальчика длинные ноги - длинноногий;

•***Придумывать необычные предложения из 2-х слов***: “Лиса чирикает”, “Ворона мяукает”;

•***Заканчивать предложения***:

•- Миша пошел гулять (когда?)...;
- Мише стало грустно (отчего?)...;
- Миша обрадовался (когда?)...;

Познакомить детей с многозначными словами - у ежа иголки, у елки иголки, швейные иголки (чем похожи -чем отличаются). Аналогично рассмотреть значение слов коса, ручка и др.