**Дидактическая игра на уроках обучения грамоте и русского языка**.   
  
  
Вопрос о природе и сущности игры волновал и до сих пор продолжает привлекать внимание многих исследователей, таких как: Гальперин П.Я., В.Л.Данилова, Запорожец А.В., Эльконин Д.Б..  
  
Разные подходы к детской игре отражены во многих работах. Среди этих подходов можно выделить объяснение природы сущности детской игры, как формы общения (Лисина М.И.), либо как формы деятельности, в том числе усвоения деятельности взрослых (Эльконин Д.Б.), либо как проявление и условие умственного развития (Пиаже Ж.)   
  
Игра не возникает стихийно, а складывается в процессе воспитания. Являясь мощным стимулом развития ребенка, она сама формируется под воздействием взрослых. В процессе взаимодействия ребенка с предметным миром, обязательно при участии взрослого, не сразу, а на определенном этапе развития этого взаимодействия и возникает подлинно человеческая детская игра. Игра с годами занимает все менее значимое место в жизни коллективов, где преобладают дети школьного возраста. Одна из причин тому – недостаточное внимание к разработке теории игры школьников. Ярчайший образец игровой позиции педагога представляет нам деятельность А.М. Макаренко. Он писал: «Одним из важнейших путей воспитания я считаю игру. В жизни детского коллектива серьезная ответственная и деловая игра должна занимать большое место. И вы, педагоги, обязаны уметь играть». Сущность игры заключается в том, что в ней важен не результат, а сам процесс, процесс переживаний, связанных с игровыми действиями. Хотя ситуации проигрываемые ребенком, воображаемые, но чувства, переживаемые им, реальны  
Можно сказать, что игра – это метод познания действительности. При изучении развития детей, видно, что в игре эффективнее, чем в других видах деятельности, развиваются все психические процессы. Обусловленные игрой изменения в психике ребенка настолько существенны, что в психологии (Л.С. Выгодский, А.Н.Леонтьев, Д.Б.Запорожец и др.) утвердился взгляд на игру, как на ведущую деятельность в дошкольный период, а также не исчезающую деятельность в младший школьный период. А.Н.Леонтьев отмечал, что в игре развиваются новые, прогрессивные образования и возникает мощный познавательный мотив, являющийся основой возникновения стимула к учебе.  
  
Л.С. Выгодский, рассматривая роль игры в психическом развитии ребенка, отмечал, что в связи с переходом в школу, игра не только не исчезает, но наоборот, она пропитывает собою всю деятельность ученика. “ В школьном возрасте, - отмечал он- игра не умирает, а проникает в отношении действительности. Она имеет свое внутреннее продолжение в школьном обучении и труде…”  
  
Существует несколько видов игр и каждый вид выполняет свою функцию в развитии ребенка. Наблюдаемое сегодня в теории и практике стирание граней между самодеятельными и обучающими играми недопустимо.

**Выделяют следующие структурные составляющие дидак­тической игры:**

* **дидактическая задача;**
* игровая задача;
* игровые действия;
* правила игры;
* результат.

**Дидактическая задача** обусловлена целью обучающего и воспитательного воздействия.

**Игровая задача** определяет игро­вые действия. Она формируется педагогом и отражает его обу­чающую деятельность перед детьми в виде игрового замысла.

**Игровые действия** (основы игры) связаны с игровым замыс­лом и исходят из него. Чем они разнообразнее, т.е. чем инте­реснее игра, тем успешнее решаются познавательные и игро­вые задачи.  
  
**Правила игры** содержат нравственные требования к взаимо­отношениям детей, к выполнению ими норм поведения и влия­ют на решение дидактической задачи — незаметно ограничи­вают действия детей, направляют их внимание на выполнение конкретной задачи учебного предмета.

**Подведение итогов (результат)** помогает выявить детей, которые лучше выпол­нили игровое задание, определить команду-победительницу и т.д. Учитель должен отметить достижения каждого ребенка, подчеркнуть успехи отстающих детей.  
Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны между собой и отсутствие любого из них разрушает игру.  
Ценность дидактической игры мы определяем не только потому, какую реакцию она вызовет со стороны детей, но и учитываем то, насколько она эффективно помогает решать учебную задачу. Подбирая какую-либо игру для урока, продумываем следующие вопросы:

* Цель игры. Какие умения и навыки будут формироваться в процессе ее проведения?
* Какие воспитательные цели преследуются в процессе игры?
* Понятна ли она для учащихся моего класса?
* Все ли учащиеся в одинаковой степени будут участвовать в игре?
* Подведение итогов игры.  
  Дидактические игры направлены на решение конкретных задач в обучении детей, но в то же время в них появляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности. Использование дидактических игр как средства обучения младших школьников определяется рядом причин:  
    
  **1)**игровая деятельность как ведущая в дошкольном детстве еще не потеряла своего значения в младшем школьном возрасте (Л.С. Выгодский), поэтому опора на игровую деятельность, игровые формы и приемы – это наиболее адекватный путь включения детей в учебную работу;  
    
  **^ 2)**освоение учебной деятельности, включение в нее детей идет медленно;  
    
  **3)** имеются возрастные особенности детей, связанные с недостаточной устойчивостью и произвольностью внимания, преимущественно произвольным развитием памяти, преобладанием наглядно-образного типа мышления. Дидактические игры способствуют развитию у детей психических процессов;  
    
  **4)** недостаточно сформирована познавательная мотивация. Мотив и содержание учебной деятельности не соответствуют друг другу. Существуют значительные трудности адаптации при поступлении в школу. Дидактическая игра во многом способствует преодолению указанных трудностей.  
    
  **Дидактическая игра как средство активизации внимания и развития мышления младших школьников**  
    
  Виды игр для детей очень разнообразны. Есть такие игры, которые предназначены специально для развития умственных способностей школьников, совершенствования и тренировки их памяти и мышления, которые помогают лучшему усвоению и закреплению приобретенных в школе знаний, пробуждению у учащихся живого интереса к изучаемым предметам. Таким играм необходимо уделять постоянное внимание.  
    
  В своей совокупности развивающие, познавательные игры должны способствовать развитию у детей мышления, памяти, внимания, творческого воображения, способности к анализу и синтезу, восприятию пространственных отношений, развитию конструктивных умений и творчества, воспитанию у учащихся наблюдательности, обоснованности суждений, привычки к самопроверке, учить детей подчинять свои действия поставленной задаче, доводить начатую работу до конца.  
  Большое значение в учебно-воспитательном процессе младших школьников играет внимание. От того, насколько педагог сможет удерживать внимание детской аудитории, зависит процесс обучения.  
    
  В дидактических играх младшие школьники учатся подчинять свое поведения правилам, формируются его движения, внимание, умение сосредоточиться, то есть развиваются способности, которые важны для успешного обучения в школе.  
    
  Мы выяснили, что игра очень важна для развития интеллектуальных способностей младших школьников. Но не стоит забывать о том, какие интересы у младшего школьника в наше время. В обществе протекает процесс информатизации, соответственно детей интересуют компьютеры, компьютерные игры, многие родители страдают от того, что ребёнок не хочет ничем больше заниматься, кроме компьютера. Соответственно привлекать внимание к обучению следует через компьютерную реализацию дидактических игр т.е. развивать интеллектуальные способности, реализуя дидактические и развивающие игры на компьютере.  
    
    
  Дидактическая игра - это активная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов. Главное отличие игры от другой деятельности заключается в том, что ее предмет - сама человеческая деятельность. В дидактической игре основным типом деятельности является учебная деятельность, которая вплетается в игровую и приобретает черты совместной игровой учебной деятельности   
    
  Игровой замысел выражен, как правило, в названии игры. Игровые действия способствуют познавательной активности учащихся, дают им возможности проявить свои способности, применить имеющиеся знания, умения и навыки для достижения целей игры. Правила помогают направлять игровой процесс. Они регулируют поведение детей и их взаимоотношения между собой. Дидактическая игра имеет определённый результат, который является финалом игры, придаёт игре законченность. Она выступает прежде всего в форме решения поставленной учебной задачи и даёт школьникам моральное и умственное удовлетворение. Для учителя результат игры всегда является показателем уровня достижений учащихся в освоении знаний или в их применении.   
    
  Таким образом, в дидактической игре ребенок имеет возможность конструировать свое поведение и действия. Дидактическую игру условно разделяют на несколько стадий. Для каждой характерны определенные проявления детской активности. Знание этих стадий необходимо воспитателю для правильной оценки эффективности игры. Первая стадия характеризуется появлением у ребенка желания играть, активно действовать. Возможны различные приемы с целью вызвать интерес к игре: беседа, загадки, считалочки, напоминание о понравившейся игре. На второй стадии ребенок учится выполнять игровую задачу, правила и действия игры. В этот период закладываются основы таких важных качеств, как честность, целеустремленность, настойчивость, способность преодолевать горечь неудачи, умение радоваться не только своему успеху, но и успеху товарищей. На третьей стадии ребенок, уже знакомый с правилами игры, проявляет творчество, занят поиском самостоятельных действий. Он должен выполнить действия, содержащиеся в игре: угадать, найти, спрятать, изобразить, подобрать. Чтобы успешно справиться с ними, необходимо проявить смекалку, находчивость, способность ориентироваться в обстановке. Ребенок, усвоивший игру, должен стать и ее организатором, и ее активным участником. Каждому этапу игры соответствуют и определенные педагогические задачи. На первой стадии педагог заинтересовывает детей игрой, создает радостное ожидание новой интересной игры, вызывает желание играть. На второй стадии учитель выступает не только как наблюдатель, но и как равноправный партнер, умеющий вовремя прийти на помощь, справедливо оценить поведение детей в игре. На третьей стадии роль учителя заключается в оценке детского творчества при решении игровых задач.   
    
  Таким образом, дидактическая игра – доступный, полезный, эффектный метод воспитания самостоятельности мышления у детей. Она не требует специального материала, определенных условий. При этом необходимо учитывать, что предлагаемые игры будут способствовать развитию самостоятельности мышления лишь в том случае, если они будут проводиться в определенной системе с использованием необходимой методики. Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования; во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетаний с обычными дидактическими упражнениями.   
    
  Как я уже отмечала выше, роль игры в жизни и развитии ребенка осознавали и отмечали во все времена деятели педагогической науки. «В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития» - писал В.А. Сухомлинский.  
    
  К дидактической игре, как любой форме, предъявляются психологические требования:  
    
  Как и любая деятельность, игровая деятельность на уроке должна быть мотивирована, а учащимся необходимо испытывать потребность в ней.  
    
  · Важную роль играет психологическая и интеллектуальная готовность к участию в дидактической игре.  
    
  · Для создания радостного настроения, взаимопонимания, дружелюбия учителю необходимо учитывать характер, темперамент, усидчивость, организованность, состояние здоровья каждого участника игры.  
    
  · Содержание игры должно быть интересно и значимо для её участников; игра завершается получением результатов, представляющих ценность для них.  
    
  Игровые действия опираются на знания, умения и навыки, приобретённые на занятиях, они обеспечивают учащимся возможность принимать рациональные, эффективные решения, оценивать себя и окружающих критически.  
    
  Применяя игру как форму обучения, учителю важно быть уверенным в целесообразности её использования.   
    
  Дидактическая игра выполняет несколько функций:  
    
  · обучающую, воспитательную (оказывает воздействие на личность обучаемого, развивая его мышление, расширяя кругозор);  
    
  · ориентационную (учит ориентироваться в конкретной ситуации применять знания для решения нестандартной учебной задачи);  
    
  · мотивационно-побудительную (мотивирует и стимулирует познавательную деятельность учащихся, способствует развитию познавательного интереса).   
    
  Приведем примеры дидактических игр, которые применяют на практике учителя

**ИГРЫ на уроках обучения грамоте**

Гласные тянутся к песенке звонкой,

Могут заплакать и закричать

В темном лесу звать и аукать ,

И в колыбельке Алёнку баюкать

Но не желают свистеть и ворчать .

А согласные согласны,

Шелестеть ,шептать , скрипеть ,

Даже фыркать и шипеть ,

Но не хочется им петь .

« Ш - ш - ш» - шуршит опавший лист .

« Ж - ж - ж» - шмели в саду жужжат .

« Р- р - р» - моторы тарахтят .

**Игра: « Делим слова на слоги».**

Цель : научить делить слова на слоги .(используется мяч)

- Буду я сейчас водить ,

Буду я произносить

Какое - нибудь слово.

Вам нужно повторить,

Потом на части разделить .

- Под мяч начинаем ! Мама (ма- ма), сады ( са - ды ) ,Родина (Ро- ди на), сливы ( ели- вы ).

**Игра : « Составляем слова из слогов»**

Цель : научить детей составлять слова из слогов .

Буду я сейчас водить

Буду я произносить

Только части слов сначала

Части нужно так составить ,

Чтобы слово зазвучало.

(ды , са, вы,сли, ки, ру- сады , сливы , руки)

**Игра: « Живые слова»**

Цель : научить детей составлять предложения , определять кол — во слов предложении, составлять предложение в нужном порядке. У доски 5 учеников .Каждый из них обозначает определенное слово .Задача детей - составить предложение (т.е. расставить детей в нужном порядке)

На ветке сидит маленькая птица . (Можно изменить порядок слов.) Маленькая птица сидит на ветке .

**Игра «Найди лишнего».**

Цель .'научить детей работать со схемой предложения.

На доске неправильно составленная схема предложения .Детям предлагается найти лишнее слово или недостающее.

Коза пасется на лугу .

**Игра «Укрась предложение».**   
Цель : научить дополнять предложения.

Учитель произносит предложение: Девочка поет песню .

Учитель показывает на схеме предложения место , где дети должны вставить слова.

Маленькая девочка поет песню. Маленькая девочка поет веселую песню.

В процессе работы дети могут составить схемы новых предложений.

**Игра «Закончи предложение».**

Цель : научить детей заканчивать предложения.

Детям предлагается закончить предложения:

Книга лежит на ... .

Человек находится в ....

Мы играли на ....

Дети пошли утром ....

**Игра «Найди помощника».**

Цель: научить определять предлоги в словах.

Учитель читает предложения с предлогом .Дети при повторном чтении

хлопают в том месте, где есть предлог.

Лена едет в трамвае . На ветке сидят снегири. Над лесом летит самолет . Ира спряталась в шкаф . Андрей вышел из класса .

**Игра: «Вылечи предложение».**

Цель : научить детей правильно использовать предлоги в речи. Учитель предлагает на слух предложения без предлогов .Дети должны произнести его правильно, с нужным предлогом.

Вариант 1.

... гнезде пищат птенцы .

Платок лежит ... кармане .

Вазу поставили ... стол .

Чайник кипит ... плите .

Рыба живет ... реке .

Задание сопровождается составлением схем предложения .

Вариант 2. Исправьте ошибки.

В стене висит портрет . Суп варят на кастрюле . Молоко налили на чашку . Сорока села на дерево . Мальчик стоит в мосту . Дети пошли на лес . Из дерева опадают листья. Ира пришла в магазин .

**Игра «Помоги другу».**

Цель : научить детей работать со схемой предложения.

Учитель произносит предложение и просит детей выбрать подходящую

схему предложения, если таковая есть.

**Игры со звуками.**

**Игра «Наоборот».**

Учитель произносит слова .Дети должны произнести эти слова наоборот

Сон , раб , ноль ,лоб , ком .( Нос , пар , лен , пол , мок .) А Игра сопровождается составлением схем слов.

**Игра «Нужный работник».**

Дети должны назвать одинаковый звук в каждой паре слов .

Книга гора   
Бокс гуси

Веник пол  
Свет клумба

**Игра «Разложи по кирпичикам дома».**

(звуковой анализ)

Учитель предлагает предложение, с которым дети должны работать

такой последовательности :

- составление схемы целого предложения ;

- составление слоговых схем ;

- выделение гласных звуков точками ;

**Игра «Хор гласных».**

Учитель произносит слова. Дети хором произносят только гласные звук без ударения, потом с ударением. Слова подбираются такие, у которы нет различия между звуками и буквами. При выполнении задания звуки буквами не фиксируются.

Мышата гуляли

-ы-а-а -у-а-и

-ы-а-а -у-а-и

**Игра « Какое слово длиннее»**

Дети отвечают на вопрос : какое слово длиннее, предварительно состав

схему слов.

Дом Домик

Слова для предъявления: час , минута ; ручей , река ; червяк , змея ; ключ ключик .

**Игра «Какой звук лишний».**

Вадик спит и видит сЛон ,

Что летит в ракете он.

В нашем доме на окошке ,

Сидят серенькие кРошки.

**Игра «Замени звук».**

Утром Кости к нам пришли ,

И подарки принесли .

Прилетел из леса Лук ,.

И залез под толстый сук .

Тащит мышонок в норку ,

Огромную хлебную Горку .

Не учил уроки , а играл в футбол ,

Оттого в тетради появился Гол .

Русская красавица

Своей коЗою славится .

На поляне весной

Вырос Зуб молодой .

У Печки с удочкой сижу ,

От рыбы глаз не отвожу .

Усатый кИт сидит на печке

Выбрав теплое местечко .

Посмотрите на лужайку , вот так - так ,

Распустился тонконогий красный Рак .

Под березами , где тень ,

Притаился старый День .

Загремел весенний гНом

Тучи на небе кругом .

Кто, ребята, смелый

И при этом ловкий ,

Может у Ужонка, Посчитать иголки .

**Игра «Каждому предмету свое место»**

Детям раздаются предметные картинки ,в названиях которых есть опреде­ленные звуки .например, п или г .На наборное полотно выставляются буквы П,Г. Каждый ученик должен поставить свою картинку к соответствующе­му звуку.

**Игра «Кто лучше слушает»**

Учитель дает установку :поднимать руку только тогда , когда услышите ... звук.

**Игра «Цепочка»**

Учитель называет любое слово, а ученик называет другое слово с той буквы на которую оканчивается слово, названное учителем и т. д.Например: яблоко, ольха, астра...

**Игра «Кто больше»**

Учитель показывает сюжетную картинку и просит назвать те слова, которые начинаются (в которых есть) определенный звук. За каждое слово уче­ник получает кружок. Выигрывает тот, кто получил больше всех кружков.

**Игра «Звуковые часы»**

В этой игре допускается большое количество заданий, которые каждый учитель может составить сам. На макете часов расположены различные предметные картинки, на любую из них можно установить стрелку. Задания могут быть такими:

- найти и назвать слова , в которых есть ... звук ;

- выделить и назвать первый и последний звук в слове , указанном стрелкой ;

- показать стрелками самое длинное и самое короткое слово;

- подобрать слова , начинающиеся с того же звука , что и название данного предмета . И т.д.

**Игра «Мы — писатели»**

Учит и активизирует словарный запас детей, учит правильно строить предложения . Учитель дает задание : составить рассказ, чтобы в нем было как можно больше слов с заданным звуком .Н-р ,со звуком п.

Папа пришел домой и принес покупки .Потом прибежал Павлик .Папа с Павликом пошли гулять по проспекту Победы. По проезжей части проноси­лись машины .

**Игры у которые формируют у детей умение запоминать буквы, их алфавитное название.**

**Игра «Полубуковка»**

Даны элементы букв ,нужно найти недостающие элементы.

**Игра «Найди букву»**

На таблице даны слова и предложения, нужно найти букву. Н-р, букву с.

**Игра «Поставь буквы правильно»** Буквы стоят боком, «вниз головой».

**Игра «Найди пару»**

На рукавицах, вырезанных из плотной бумаги, написаны заглавные и строчные буквы .Раздаю рукавицы ученикам и прошу найти пару.

**Игра «Поймай рыбку»**

В небольшом аквариуме «рыбки» ,к хвостам которых привязаны маленькие карточки с печатными буквами .Вызванный ученик «ловит» рыбку и называет букву, дети, пользуясь кассой букв, выставляют на наборное полотно такую же букву. Когда все «рыбки пойманы»,дети составляют слово (н-р, к,о, у ,ъ ,н-окунъ)

**Игры со слогами**

**Игра «Капитаны»**

Для этой игры нужны цветные рисунки корабельной бухты , корабликов с согласными буквами (одна сторона у кораблика окрашена в синий цвет ,а другая- в зеленый) .карты путешествий по которым капитаны ведут корабли. На картах изображены острова с гласными буквами. Когда кораблик подплывает к острову, капитан читает название острова ка , хо ,ки Если слияние мягкое, то поворачиваем кораблик на зеленую сторону, если твердое слияние - на синюю сторону. Класс дополняет слог- слияние до полного слова.

Для отработки навыков чтения слогов - слияний и для совершенствования речи уч- ся можно использовать **игровые тематические таблицы .**

«**Курочка с цыплятами»**

Вышла курочка гулять , свежей травки пощипать

А за ней цыплятки — малые ребятки.

- Цып - цып - цып

-Сюда ,сюда ! Я вам буковку нашла !

Прибежал веселый А , прочитали дети ...(на).

Прибежал задорный О, прочитали дети ...(но).

Прибежал упрямый У, прочитали дети ...(ну).

Прибежал зазнайка Е, прочитали дети ...(не).

**« Дупло»**

Вот это дуб, а в нем дупло,

Где поселилась буква О.

Буква эта гласная , но дружна с согласными .

Жёлудь «эль» упал в дупло , прочитали дети ...(ло).

Жёлудь «эн»упал в дупло, прочитали дети ...(но)..

**Игра « Помоги Карлсону приземлиться»** На парашютиках слоги .Задания : прочитать слоги с мягкими согласными ,с  
твердыми согласными ;дополнить слог до слова, чтобы к нему можно было  
поставить вопрос что делает ? что ?

**Игра «Составить слово»**

Предлагаются разбросанные слоги. Последний слог слова является первым

для следующего слова:

Мо- ло — ко

Ро-

Ва-

**Игра в слова.**

Приводится слово , н-р, гастроном , все составляющие это слово буквы на

отдельных карточках.

Вот из слова « гастроном» Вышел важный астроном, Вышел маг , и вышел гном ...

**Дидактические игры и упражнения с использованием**

**слоговой таблицы**

- Кого нет в домике ? ( слог удален )

- Прочитай все слоги с данной гласной буквой (н-р, с гласной у), с данш согласной.

- Прочитай все слоги с мягкими согласными (с твердыми согласными)

- Договори слог до целого слова.

- Найди соответствующий письменный слог (показываю печатный)

- Отыщи указанный слог в одном из слов (слова написаны письменным шрифтом на карточках ).

**«Внимательные покупатели».**

Учитель раскладывает на своем сто­ле различные предметы. Названия некоторых из них начинаются на один и тот же звук, например: кукла, кубик, кошка; мишка, мяч, миска и т. п.

Учитель:

- Вы пришли в магазин. Ваши роди­тели заплатили за игрушки, названия  
которых начинаются на звук [к] или [м]. Эти игрушки вы можете взять. Вы­бирайте, но будьте внимательны, не бе­рите игрушку, за которую не платили!

Сложность задания в том, чтобы вместо игрушки, название которой на­чинается, допустим, на звук [м] (мат­решка, мышка), не взять игрушку, название которой начинается на звук [м'] (мяч, мишка).

**«Животные заблудились».**

Учитель:

-Заблудились в лесу домашние жи­вотные: осёл, петух, лошадь, кошка, собака, свинья, курица, корова. Катя будет их созывать, а Коля пусть внима­тельно слушает и рисует на доске сло­говую схему каждого слова. Он должен показывать, какой слог тянулся, когда Катя звала животных. Если они верно выполнят эту работу, животные выбе­рутся из леса.

**«Рассеянный поэт и доверчивый художник».**

Учитель:

- Ребята, посмотрите, какой рисунок получился у доверчивого художника

(показывает иллюстра­цию). Он утверждает, что нарисо­вал эту картину к такому стихотво­рению:

Говорят, один рыбак

В речке выловил башмак,

Но зато ему потом

На крючок попался дом!

Как вы думаете, что нужно было на­рисовать? Какие слова спутал худож­ник? Чем они похожи? Какой звук у них разный? Какой первый звук в сло­ве сом? Давайте протянем этот звук и внимательно его послушаем.

**«От бочки до точки».**

Учитель:

- Повстречалась бочка с почкой и говорит: «Ой, как мы похожи! Только первые звуки у нас разные». Какие это звуки? Назовите их. Какое еще слово получится, если первый звук в слове бочка заменить на звук [д]? На звук [к], [н], [м], [т]?

**«Рыбалка».**

Дается установка: «Поймать слова со звуком [л]» (и другими звуками).

Ребенок берет удочку с магнитом на конце лески и начинает ловить нуж­ные картинки со скрепками. Пойман­ную «рыбку» ребенок показывает дру­гим ученикам, которые хлопком отме­чают правильный выбор.

**«Телевизор».**

На экране телевизора прячется сло­во. На доске или наборном полотне ве­дущий вывешивает картинки на каж­дую букву спрятанного слова по поряд­ку. Ребёнок (дети) должен из первых звуков слов сложить спрятанное слово. Если ребенок (дети) правильно назвал(и) слово, экран телевизора откры­вается.

Например: спрятанное слово - ме­сяц. Картинки: медведь, ель, сирень, яблоко, цапля.

**«Рассели животных».**

Стоит домик с окошками. На крыше написана буква. Рядом выложены картинки животных. Дети должны выбрать тех из них, в названии кото­рых есть звук, соответствующий букве на крыше, и поместить в окошки с прорезями.

Например: домики с буквами Ц и Ш. Выложены следующие картинки: собака, цапля, лягушка, цыпленок, синица, мишка, мышка, курица, кош­ка, щенок.

Предварительно все слова прогова­риваются.

**«Цепочка слов».**

Кладется картинка, к ней в виде це­почки прикладывается следующая, изображающая предмет, название ко­торого начинается с того звука, кото­рым заканчивается предыдущее слово, и т.д.

**«Собери цветок».**

На столе лежит серединка цветка. На ней написана буква (например, С).

Рядом выкладываются цветочные ле­пестки, на них нарисованы предметы, в названиях которых есть звуки [с], [з], [ц], [ш]. Ученик должен среди этих лепестков с картинками выбрать те, где есть звук [с].

**«Незнайка с кармашками».**

В кармашек Незнайке вставляется изучаемая согласная бук­ва. Вокруг вывешиваются гласные буквы. Нужно прочитать слияния (Один ребенок показывает указкой, остальные читают хором.)

**«Найди ошибку».**

Детям раздаются карточки с че­тырьмя картинками, изображающими предметы, названия которых начина­ются на одну и ту же букву. Ученики определяют, какая это буква, и кладут ее в середину карточки. Под каждой картинкой даны звуковые схемы слов, но в некоторых из них специально сде­ланы ошибки. Учащимся надо найти ошибки в схемах, если они есть.

**«Собери букет».**

Перед ребенком лежат две картинки с голубой и розовой вазами, в которых стоят стебли цветов с прорезями. Ре­бенку говорят: «Догадайся, в какую вазу нужно поставить цветы со звуком [л], а в какую - со звуком [р]». (Розо­вая - [р], голубая - [л].) Рядом лежат цветы: зеленый, синий, черный, жел­тый, коричневый, фиолетовый, оран­жевый, малиновый и т.д. Ребенок рас­ставляет цветы по вазам. Синий цве­ток должен остаться.

**«Речевое лото».**

Детям раздаются карты с изображе­нием шести картинок (вместе со слова­ми под картинками). Ребенок опреде­ляет, какой звук есть во всех словах, Затем ведущий показывает картинки или слова и спрашивает: «У кого есть это слово?» Выигрывает тот, кто пер­вым закроет все картинки на большой карте без ошибок.

**«Буква заблудилась»**

На магнитной доске расставлен буквы, которые перепутал Незнайка.

**Гласные: О С Е М У**

**Согласные: Н К ИАТ**

Дети находят то, что перепутал Незнайка, доказывают правильность своих слов, ставят буквы на место.

**«Назови букву».**

Эту игру можно проводить почти на каждом уроке. Игра способствует лучшему запоминанию изученных букв.

Учитель (или ученик) показывает буквы, а дети по цепочке называют их. Если буква названа неправильно, учащиеся хлопком рук по­дают сигнал (каждый ребенок — участник игры).

**«Покажи букву».**

Один ученик стоит с указкой у «ленты букв» и показывает те буквы, которые по цепочке называют сами дети. Можно усложнить игру, если показывать только согласные или гласные.

**«Узнай букву»**

Учитель предлагает детям буквы, вырезанные из плотного картона, затем одному ребенку завязывают глаза и просят его ощупать букву и назвать ее. После того как назовут все буквы, они составляют из букв **р с а у к л** слова: рука, сук, мак, рак, лук, русак. Игра помогает шестилеткам не только усвоить начертания печатных букв, но и развить уме­ние составлять из букв слова.

**«Найди слова в слове».**

На доске вывешивается слово или картинка с указанием количества букв в слове, изображенном на ней (тогда дети сами складывают слово из букв разрезной азбуки и читают его).

Дается установка: «Возьмите буквы из исходного слова, составьте из них слова и запишите их».

**«Математическая грамматика».**

Ребенок должен выполнить действия на карточке и при помощи сложения и вычитания букв, слогов, слов найти искомое слово.

Например: с + том - м + лиса - са + ца = (столица)

**«Допиши словечко».**

На карточке написан рифмованный текст или стихи, в которых одно слово (или больше) пропущено. Учащиеся должны собрать из букв разрезной азбуки рифмованное слово и записать его.

Например: Воробей взлетел повыше:

Видно все с высокой (крыши).

**Игра «Лишний звук»**

Из каждого слова «вынь­те» по одному звуку. Сделайте это так, чтобы из оставшихся звуков получи­лось новое слово с другим лексическим значением. Например: горсть - гость (всласть, краска, склон, полк, тепло, беда, экран).

**Игра «Добавь звук »**

До­бавьте один звук в слова, записанные на доске, чтобы получилось совершенно новое слово.

Например: роза - гроза (стол, лапа, шар, рубка, клад, укус, усы, дар).

**Игра «Замени и прочитай»**

В данных словах замените один согласный звук.

Например: корж - морж (ногти, булка, лапка, зубы, киска, песок, галка, орел, клин, норка, тоска, свет, полено, рамочка).

**«Лучший грибник»**

У учителя две корзины: в одну складываются гри­бы-слова, в которых есть буква , а в другую — буква п. В какой корзине слов больше?

Слова : шампиньон, боровик, опята, мухомор, поганка, лисичка и т.д.

**«Лучший капитан»**

На доске отмечаются берега: берег Е и берег И. К какому берегу пристанут лодки-слова ? слова подбираются на любую тему «Овощи», «Фрукты», «Животные» и т.д.

**«Поставь цветок в вазу»**

Поставь цветы-слова в вазы. В одной ва­зе — слова с ь, в другой — без мягкого знака. В какой вазе больше цветов-слов?

Используемые слова: ландыш, колокольчик, мак, роза, пион, тюльпан, сирень и другие

**«Угадай слово»**

Вставьте пропущенные буквы и составь­те из них новое слово.

Какое слово получилось?

Сколь..кий, ск.мья, ло..кий, ..сенний, сла..кий (завод).

Здра..ствуй, д..кабръ, курор.. +..ка (ветка).

Ги..кий, т.щил, лё..кий, пл..тил, мор... (багаж).

Ло..кий, д..рога, ло..ка, ш..рокий, ве..ка,вет..р +ль (водитель).

Пло.., с..рока, л..сной, у..кий, гла..кий (поезд).

Литература:

1. Акиньшина А.А., Жаркова Т.Л., Акиньшина Т.Е. Игры на уроках русского языка- М.: Рус.яз., 1990.
2. Журнал «Начальная школа» №5, 2001.