**Игры по обучению детей грамоте и чтению**

На этом этапе работы рекомендуется использовать следующие дидактические игры:

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

Описание игры. Учитель называет слог. Дети должны назвать такой слог, чтобы получилось слово.

Например: ко ...(ни, зы, жа, сы, мар, Ра, чан, тик).

Побеждает тот, кто последним называет слог.

Цепочка слогов.

Описание игры. Учитель называет слово. Дети делят слово на слоги, определяют последний слог и придумывают слово, которое начинается с этого слога.

Например: аст-ра, Ра-ма, мА-ши-на,На-та-ша, ша-ры, ры-ба, ба-ран, ран-ка,кА-пус-та,та-рел-ка.

Лото.

Оборудование: большие карты с изображением одного предмета, названием которого является односложное, двухсложное или трехсложное слово, и тремя пустыми квадратами под ним; предметные картинки.

Описание: игры, класс разбивается на группы. Каждая группа получает большие карты, по одной на каждого ученика, и набор предметных картинок, лежащих изображениями вверх. Каждый находит среди картинок те, слоговой состав которых совпадает со слоговым составом название предмета на большой карте, и закрывает ими пустые квадраты на карте. Побеждает тот, кто сделает это раньше других.

Куда положим палочку?

**Оборудование:** слоговые схемы слов, предметные картинки, счётные палочки

**Описание игры**. На наборном полотне установлены предметные картинки, под ними- слоговые схемы слов. Вызванный ученик произносит слово с выделением ударного слога, определяет его порядковый номер и кладёт фишку на соответствующий слог в схеме.

Может быть и такой вариант игры: Класс делится на группы. Каждая группа получает набор предметных картинок и соответствующих слоговых схем. Учащиеся соотносят слоговой состав слов со схемами и палочкой отмечают ударный слог. Побеждает группа, выполнившая задание раньше других.

Считай слоги, придумывай слова.

**Оборудование**: предметные картинки

**Описание игры**: вызванный ученик, берёт предметную картинку, определяет количество слогов в названии предмета, изображённого на ней, и придумывает своё слово, которое состоит из такого же количества слогов.

**Учим куклу говорить**

**Оборудование:** кукла ,предметные рисунки.

**Описание игры:** учитель знакомит детей с игровой ситуацией: «Наша кукла совсем малышка и разговаривает как маленькие дети. Она называет только начало слова, первый слог. Давайте научим её говорить правильно, будем договаривать за неё остальные части слов». Ученик с куклой в руке показывает предметную картинку и произносит первый слог её названия. Дети хором заканчивают слово.

2. Выделение и распознавание звуков.

Одно из принципиальных положений многих современных методик обучений грамоте заключается в том, что исходным моментом в процессе формирования навыка чтения является анализ звучащей речи. Наименьшими единицами речи являются звуки. В связи с этим среди важных задач, требующих решения в период обучения грамоте, на первый план выступает оказание помощи детям в владении звуками родного языка. Особое внимание нужно уделить на то, чтобы ребенок ясно слышал, точно выделял и правильно произносил звуки.

Без этого умения невозможно безошибочно соотносить буквы с соответствующими звуками речи, переводить графическую форму слова в звуковую. Умение дифференцировать звуки речи вырабатывается в процессе продолжительных упражнений на выделение звуков из слов.

Работа по развитию у учащихся фонематического слуха, формированию навыка звукового анализа начинается буквально с первых уроков обучения грамоте. Однако следует учитывать, что аналитическая работа на уроках данного периода осложняется для учащихся необходимостью распределять усилия между одновременны решением нескольких задач. Ребенку необходимо не только слышать, узнавать и правильно произносить звук, но и запоминать соответствующую букву, осваивать чтение слов.

Игры на выделение и распознавание звуков при их регулярном использовании на уроках помогут довести навык дифференциации звуков до автоматизма, а также обеспечат возможность более глубоко и разнообразно организовать работу в этом направлении. Предлагаемые игры направлены на решение следующих дидактических задач:

* выделение первого и последнего звука в словах;
* определение места указанного звука в слове ( в начале, в середине, в конце);
* последовательное перечисление всех звуков в слове;
* распознавание гласных и согласных звуков;
* распознавание твердых и мягких согласных звуков;
* подбор слов с заданным звуком;
* распознавание таких фонетических единиц, как звук и прямой открытый слог.

В период первоначального знакомства с такой элементарной единицей речи, как звук, учителю помогут игровые ситуации, в которых используется звукоподражание. Звуковые упражнения в таких игровых ситуациях сочетаются с физическими действиями, разнообразными движениями. Таких игровых ситуаций с целью знакомства с отдельными звуками можно подобрать много:

« А-А-А!» Плачет ребенок, мама укачивает дитя.

«У-У-У» -воет волк, гудит паровоз.

«Ш-Ш-Ш»- осенние листья шелестят под ногами, лес

шумит.

«Ж-Ж-Ж»- жук жужжит, пчелы летят.

«С-С-С»- вода свистит, вытекая из крана, пар выходит из носика чайника с кипящей водой.

«3-3-3» - звенит комар.

«Х-Х-Х»- ребенок греет замерзшие руки.

«ф-ф-ф»- фыркает ежик.

Указанные игровые ситуации помогают ученикам освоить «чистые» звуки, осознать сущность этого фонетического явления, облегчают последующую работу по выделению звука из речевого потока.

Звуковое лото.

Оборудование: предметные картинки, фишки.

Описание игры: Каждый из учащихся получает конверт с предметными картинками и фишки. Учитель называет звуки, дети закрывают фишками те предметные картинки- слова название которых начинается с названных звуков. Победителем является тот, кто раньше других закроет фишками свои картинки.

Назови следующий звук в слове.

Оборудование: предметные картинки.

Описание игры: Учитель показывает предметную картинку, а вызванный ученик последовательно называет звуки, из которых состоит слово- название предмета, изображенного на картинке.

Может быть и такой вариант игры: дети называют звуки по очереди: каждый последующий звук называет сзади сидящий.

Где звук?

Оборудование: индивидуальные наборные полотна, фишки, схемы слов.

Описание игры: учитель предлагает учащимся определить место звука названного им в слове и в соответствии с этим установить фишку на индивидуально наборном полотне. Ученик по вызову учителя выходит к доске и устанавливает фишку на схеме слова.

3. Запоминание графического облика букв. Соотнесение звуков с буквами.

Хорошо известно, как тяжело ребенку учиться читать, если он плохо помнит графический облик букв, затрудняется в их распознавании, соотнесении с конкретными звуками. В связи с этим каждый учитель

Старается как можно более качественно провести работу, обеспечивающую запоминание букв учащимися.

Практика показывает, что достижение желаемого результата достигается двумя путями.

Первый из них- обстоятельная работа над графическим обликом буквы на уроке. Лучше запомнить конфигурацию буквы помогают следующие приемы:

* элементарный анализ графического облика буквы (из каких частей состоит буква)
* сравнение конфигурации буквы с конкретными предметами (на что похожа буква?)
* сравнение новой буквы с уже изученными (какую букву напоминает новая)
* конструирование буквы, выкладывание ее из счетных палочек, кубиков, крупы, семечек, лепка из пластилина, вырывание из бумаги (сделай букву)
* печатание буквы в тетрадях, блокнотах с нелинованной бумагой (напечатай букву)
* распознавание буквы в предложениях, текстах ( подсчитай сколько раз новая буква встречается в строке);
* использование « Азбуки в картинках» в качестве своеобразного справочника, который помогает ребенку быстрее соотнести букву со звуком, вспомнить звуковые эквиваленты букв.

Второй путь, который обеспечивает запоминание учащимися графического облика букв- регулярное повторение изученных букв и звуков.

Психолог Т.Г. Егоров отмечал, что при воздействии на слуховой анализатор его деятельность связывается с деятельностью соответствующих речедвигательных и зрительных органов и создается ассоциативная цепь: фонема- артикуляция- буква.

Эта цепь, если она хорошо закреплена возникает в мозгу ребенка одновременно и независимо от того, какое звено этой цепи активизировано нами. Ребенок, услышав тот или иной звук на уроке обучения грамоте, немедленно отвечает на него соответствующими речедвигательными процессами и точно представляет себе зрительный образ - букву, которая соответствует этому звуку речи.

То же самое мы будем иметь и тогда, когда покажем ему букву, увидев ее, ребенок тут же соотнесет графический образ с определенной фонемой и ответит соответствующей артикуляцией.

Задача учителя заключается в том, чтобы эту ассоциативную цепь не только создать, но и закрепить. Поэтому на каждом уроке чтения и письма необходимо отводить специальное время на решение этой задачи.

Нетрадиционному, интересному построению такого этапа урока, направленного на повторение изученных букв и звуков, помогают дидактические игры. Эта работа сочетается с фонетическим анализом, что содействует соединению слуховых, речедвигательных и зрительных анализаторов и помогает установлению прочной связи между звуковым образом и графическим изображениям буквы.

Что изменилось?

Оборудование: касса букв.

Описание игры: Учитель выставляет на наборном полотне четыре буквы, просит детей хором прочитать их. Дети читают, запоминают порядок и по сигналу учителя закрывают глаза. Расположение букв меняется. Открыв глаза, дети должны заметить изменения и охарактеризовать их.

Напиши букву, с которой начинается название предмета.

Оборудование: предметные картинки.

Описание игры: Учитель показывает предметную картинку, дети определяют первый звук в слове- название предмета, изображенного на ней, и записывают соответствующую печатную букву. Игру можно проводить в виде соревнования.

Найди по описанию.

Оборудование: карточки букв.

Описание игры: Учитель выставляет на наборном полотне буквы, запланированные для повторения. Затем он дает описание буквы, а дети по этому описанию должны угадать о какой букве идет речь.

4.Чтение двухбуквенных прямых открытых слогов.

Формирование навыка плавного слогового чтения осуществляется постепенно. Одной из важнейших задач в начальный период обучения грамоте является обучение детей чтению прямого открытого слога. Проблема слияния - одна из наиболее сложных в ходе обучения чтения. Игры данного раздела основаны на приемах обучения чтения прямого открытого слога.

- чтение по следам звукового анализа («Поможем подружиться буквам»)

* чтение путем протяжного произнесения согласного и мгновенного присоединения гласного («Капитаны», «Какой слог живет в домике»).
* чтение по аналогии (вариант игры «Читай - не зевай»).

При обучении чтению слияние необходимо чередовать

приемы обучения и дидактические игры, основанные на них, потому что, осознав принцип, положенный в основу подбора материала для чтения слогов, дети начинают читать механически, что приводит к ошибкам на основе догадки. Необходимо учить детей внимательно вглядываться в буквы слога, сознательно сливать согласный с гласным.

Уже с первых шагов обучения необходимо добиваться, чтобы дети овладевали слогом, сознательно соединяя букву одну с другой, и в тоже время учились схватывать слоги сразу, в одном акте восприятия.

В связи с этим следует использовать упражнения , способствующие осознанию детьми слияния как целостного произносительного элемента.

К таким упражнениям относятся составления и чтение слогов из букв разрезной азбуки, чтение печатных слогов , написанных на доске, чтение их по учебнику, по слоговой таблице и, конечно, чтение в процессе дидактических игр. Для того чтобы прямые открытые слоги воспринимались как единая зрительная и произносительная единица, потребуется их многоразовое прочтение как на уроке знакомства с новыми буквами и звуками так и на всех последующих уроках. Под влиянием упражнений окончательно закрепляются связи не только между образом буквы и ее произнесением, но и между образом слога и его произнесением.

Строим слоги.

Оборудование: демонстрационные карточки букв, индивидуальные кассы букв и слогов.

Описание игры: Учитель показывает карточку с буквой, которая обозначает согласный звук и называет гласную. Дети составляют слог, находят в кассе букв и слогов и показывают соответствующую слоговую карточку.

Лесенка.

Оборудование: картонные лесенки, на каждой ступеньке которых располагаются гласные, карточки согласных.

Описание игры: Учитель предлагает детям побегать по лесенкам. Вызванный ученик берет предложенную учителем

карточку с согласным и, прикладывая ее слева от гласного читает полученный слог.

Направление движения по лесенке учитель молча указывает

стрелкой.

5. Чтение слов и предложений.

Материал для чтения перечитывается много раз, хотя напрямую такая задача не ставится. Многоразовое чтение осуществляется учащимися непроизвольно, за счет выполнения разнообразных заданий, которые заставляют их по памяти, сознательно и с интересом прочитывать материал.

Без многоразового чтения на первых ступенях обучения чтению не обойтись. Оно необходимо для того, чтобы глаз ребенка привыкал к графическому облику слов и учился охватывать их сразу, за одно восприятие.

Главное - подать новый материал (слоги, слова, предложения) в разных композиционных решениях и в разном словарном окружении.

Чтобы решить эту задачу, учителя используют разнообразные приемы. Например: анализ составления и чтение слов из разрезной азбуки; печатание слов в тетрадях; чтение материала, написанного на доске печатными буквами; чтение по слоговым таблицам и, конечно, чтение в процессе дидактических игр.

Игры обеспечивают многоразовое чтение нового материала в разных сочетаниях с помощью игровых и познавательных задач.

6. Чтение слоговых таблиц.

Обогащению содержание урока дополнительным материалом для чтения, расширению круга игровых заданий, формированию у детей умение читать слоги и слова служит использование слоговых таблиц.

Принцип их создания прост: в верхней строке - гласные, в первом столбике - согласные, а на пересечении горизонтали и вертикали - прямые открытые слоги.

Таблицы полезно использовать на каждом уроке, особенно на начальных ступенях обучения грамоте, чтобы обеспечить формирование навыка чтения прямого открытого слога.

Прямые открытые слоги читаются по горизонтали и вертикали. В таблице сочетаются два основных приема обучения чтению слияний. Если мы читаем по горизонтали, то один и тот же согласный прочитывается с разными гласными, т. е. используется прием протяжного произнесения согласного и присоединение гласного. Если мы читаем по вертикали, то разные согласные прочитываются с одним и тем же гласным, т е используется прием чтения по аналогии.

Слоговые таблицы являются не только средством достижения автоматизма в чтении прямых, открытых слогов - слияний. С их помощью вырабатывается целый ряд других языковых и читательских навыков.

В данном разделе помещены игры, которые содействуют решению следующих дидактических задач:

* повторение графического облика изученных букв;
* отработка умения соотносить звук и букву;
* формирование правильного произношения;
* автоматизация навыка чтения прямых открытых слогов;
* сравнение звучания твердых и мягких согласных, упражнение в чтении слогов с ними;

Упражнение в чтении слов.

Слоги забыли свое место.

Оборудование: слоговая таблица, слоговые карточки.

Описание игры: Учитель открывает фрагмент слоговой таблицы, в которой закрыты некоторые слоги. Детям сообщается игровая ситуации: слоги забыли дорогу домой. Помогите им найти свое место. Вызванный ученик находит нужную слоговую карточку или составляет слог из отдельных букв, затем проверяет себя, открывая слог на таблице.

Договори слово.

Описание игры. Учитель показывает слог на таблице. Дети хором читают его, придумывают слова, начинающиеся с него.

Вариант 1. Вызванный ученик подходит к таблице, называет свое слово читая первый слог по таблице.

Вариант 2. Ученик не только называет слово, но и набирает его из слогов таблицы, показывая их указкой.