«ПОУРОЧНАЯ СИСТЕМА ПРОВЕДЕНИЯ ДИДИКТИЧЕСКИХ ИГР НА УРОКАХ ОБУЧЕНИЯ

ГРАМОТЕ»

Учитель: Тетерина В.Б.

ГБОУ «школа - интернат №2»

2011-2012 уч. год

**Система работы.**

4.1. Поурочная система проведения дидактических игр на уроках обучения грамоте.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №урока | Тема урока | | Дидактические игры |
| 1-16  17-22  23-25 | Подготовительный период  Гласные звуки и буквы Аа, Оо, Ии  Гласные звуки и буквы ы, Уу | | «Последний слог в слове за тобой» «Цепочка слов» «Закончи предложение» «Передай по телефону» «Считай слоги, придумывай слова» «Поезд» «Сколько слогов?» «Рассели животных» «Что лишнее?» «Магазин» «Не ошибись» «Подбери слово» «Поймай рыбку» «Эхо» «Испорченный микрофон» «Ошибки телефониста» «Назови, что знаешь» «Называй- не зевай» ««Кто больше»  «Поймай букву» «Буквы -подружки» «Полубуковка» «Какой звук потерялся» «Звук- озорник» «Фанты»  «Запрещенный звук» «Назови следующий звук в слове» «Придумай слово» «Глазки спят, а ручки работают» «Найди по описанию» «Поймай букву» |
| 26-30 | Согласные звуки и буквы Нн, | | «Найди лишнюю букву» «Что |
|  | Сс. Чтение слов с изученными | | изменилось?» «Найди по |
|  | буквами | | описанию» «Не потеряйся» |
|  |  | | «Угадай букву» «Слоги -друзья» |
|  |  | | «Новоселье» «Капитаны» |
| 31-38 | Согласные звуки и буквы Кк, Тт, | | «Собери слово» «Соберем слова в |
|  | Лл | | корзину» «Где спрятался зайчик» |
|  |  | | «Не потеряйся» «Путаница» |
|  |  | | «Глазки спят» «Новоселье» |
|  |  | | «Выбирай любую букву» |
|  |  | | «Капитаны» «Ветер и флюгеры» |
| 39-47 | Согласные звуки и буквы Рр, Вв. | | «Название каких предметов |
|  | Чтение слов с изученными | | начинается с этих букв?» «Помоги |
|  | буквами. | | Незнайке» «Сложи букву» |
|  |  | | «Полубуковка» «Буквы- |
|  |  | | подружки» «Угадай букву» |
|  |  | | «Путаница» «Слоги-друзья» |
|  |  | | «Новоселье» «Капитаны» «Сними |
|  |  | | лишний слог» «Помоги слову |
|  |  | | найти последнюю букву» «Слог |
|  |  | | или слово» |
| 48-50 | Буква Ее .Чтение слов с буквой | | «Хлоп-хлоп» «Где спрятался |
|  | Ее. | | зайчик?» «Выбирай правильно» |
|  |  | | «Сними лишний слог» «Собери |
|  |  | | слово» |
| 51-57 | Согласные звуки и буквы Пп, | | « Хлоп-хлоп» «Собери слово» |
|  | Мм, Зз. Чтение слов с | | «Мамина сумка» «Твердый- |
|  | изученными буквами. | | мягкий» «Поймай букву» |
|  |  | | «Путаница» «Новоселье» |
|  |  | | «Выбирай любую букву» |
|  |  | | «Слоговой конструктор» «В каких |
|  |  | | словах буква лишняя?» |
| 58-63 | Согласные звуки и буквы Бб, | | «Не порви цепочку» «Кому что |
|  | Дд. Чтение слов с изученными | | подарим?» «Наоборотки» |
|  | буквами. | | «Полубуковка» «Глазки спят» |
|  |  | | «Выбирай правильно» «Закончи |
|  |  | | предложение» «Отгадай и прочитай» «Собери слово» «Сними лишнее» «Слоговой конструктор» |
| 64-65 | | Буква *Яя* и ее звуковое наполнение | «Найди лишнюю букву» «Глазки спят» «Найди спрятанное слово» «В каких словах буква лишняя?» | |
| 66-70 | | Согласные звуки и буквы Гг, Чч. Сочетание ча-чу. | «Запрещенный звук» «Не порви цепочку» «Наоборотки» «Поймайбукву» «Найди по описанию» «Сложи букву» «Закончи предложение» «Ветер и флюгеры» «Читаем слова с одинаковым слогом» «Собери «слово» | |
| 71-72 | | Буква ь. | «Буквы-подружки» «Выбирай правильно» «Собери слово» | |
| 73-76 | | Согласные звуки и буквы Шш, Жж. Сочетание жи-ши. | «Разложи вещи по полкам» «Хлоп-хлоп» «Что изменилось?» «Напиши в воздухе» «Не потеряйся» «Сложи букву» «Сними лишний слог» «Слог или слово» «Поймай выделенное слово» «Сними лишнее» | |
| 77-78 | | Буква Ее и ее звуковое наполнение. | «Новоселье» «Найди спрятанное слово» «В каких словах буква лишняя» | |
| 79-80 | | Согласный звук и буква й. | «Хлоп-хлоп» «Поймай букву» «Буквы-друзья» «Читаем слова с одинаковым слогом» | |
| 81-83 | | Согласный звук и буква Хх. | «Разложи слова по полкам» | |
|  | |  | «Фанты» «Собери слово» «Найди | |
|  | |  | лишнюю букву» «Глазки спят» | |
|  | |  | «Угадай закрытую букву» | |
| 84-85 | | Буква Юю и ее звуковое | «Не потеряйся» «Угадай букву» | |
|  | | наполнение. | «Слог или слово» «Собери слово» | |
| 86-87 | | Согласный звук и буква Цц. | «Фанты» «Собери слово» «Найди | |
|  | |  | лишнюю букву» «Слоговой | |
|  | |  | конструктор» | |
| 88-89 | | Гласный звук и буква Ээ. | «Назови следующий звук в слове» | |
|  | |  | «Наоборотки» «Найди по | |
|  | |  | описанию» «Сложи букву» «Найди | |
|  | |  | спрятанное слово» | |
| 90-94 | | Согласные звуки и буквы Щщ, | «Звук -озорник» «Фанты» | |
|  | | Фф. Сочетание ща-щу. | «Соберем слова в корзинку» | |
|  | |  | «Напиши букву, с которой | |
|  | |  | начинается слово» «Отгадай и | |
|  | |  | прочитай» «Читаем слова с | |
|  | |  | одинаковым слогом» | |
| 95-96 | | Буквы ь, ъ. | «Буквы-подружки» «Сложи | |
|  | |  | букву» «Найди спрятанное слово» | |
|  | |  | «Собери слово» | |
| 97-100 | | Чтение слов с изученными | «Закончи предложение» «Выбирай | |
|  | | буквами. | любую букву» «Помоги слову | |
|  | |  | найти последнюю букву» «Кто | |
|  | |  | знает, пусть продолжает» | |
|  | |  | «Подбери слова» «Читаем слова с | |
|  | |  | одинаковым слогом» «Наведи | |
|  | |  | порядок» «Дополни предложение» | |
|  | |  | «Найдем ошибку» «Догадайся» | |

**Содержание дидактических игр по обучению грамоте и чтению.**

**1.ДЕЛЕНИЕ СЛОВ НА СЛОГИ, ОПРЕДЕЛЕНИЕ УДАРНОГО СЛОГА.**

**Последний слог в слове - за тобой**

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

Например: ко... (-ни, -зы, **-тик, -ока,** -сы, **-мар,** -ра, **-чан** ) Побеждает тот, кто назвал больше слов.

**Цепочка слогов**

***Описание игры.*** Учитель называет слово. Дети делят слово на слоги, определяют последний слог и придумывают слово, которое начинается с такого же слова. Например: *аст-ра, ра-ма, ма-ши-на, На-та-ша, ша-ры, рыба, ба-рая, ран-ка, ка-пус-та, та-рел-ки, ки-но,* ***но-ги*** и т. д.

**Закончи предложение**

***Описание игры.*** Учитель читает предложение, не договаривая последний слог последнего слова. Например:

Мама пошла в мага... (зин). Таня учит уро ... (ки). Птицы вьют гнез... (да).

Вызванный ученик произносит предложение целиком и называет слог, который не договорил учитель.

**Передай по телеграфу**

***Описание игры.*** Учитель произносит слово, дети хором произносят его по слогам, сопровождая произнесение слова хлопками в ладоши.

Может быть и такой вариант игры; Дети «телеграфируют» слово по очереди,

побеждает тот, кто не сделал ни одной ошибки.

**Считай слоги, придумывай слова**

***Оборудование:*** предметные картинки.

***Описание игры.*** Вызванный ученик, берет предметную картинку, определяет

количество слогов в названии предмета, изображенного на ней, и придумывает свое слово, которое состоит из такого же количества слогов.

**Поезд**

***Оборудование:*** картонный поезд с вагончиками, к которым прикреплены

предметные картинки.

***Описание игры.*** Вызванный к доске ученик выбирает предметную картинку,

определяет количество слогов в названии животного на картинке и «сажает» его **в** вагон. Порядок посадки следующий: в первый вагон нужно посадить животных, название которых состоит из одного слога, во второй - из двух, в третий - из трех слогов. Контролеры (класс) хором произносят названия животных по слогам и таким образом проверяют, свои ли места занимают пассажиры.

Может быть и такой вариант игры: меняется порядок посадки в вагоны. В первый вагон садятся животные с первым ударным слогом в названии, во второй – со вторым ударным слогом, в третий - с ударением на третьем слоге.

**Сколько слогов?**

***Оборудование:*** предметные картинки, карточки с цифрами.

***Описание игры:*** Учитель показывает предметную картинку, ученики проговаривают слово, определяют количество слогов и поднимают соответствующую карточку с цифрой.

**Рассели животных.**

***Оборудование:*** трехэтажный картонный дом с окнами-кармашками, картинки животных.

***Описание игры.*** Учитель сообщает игровую ситуацию: «Животные заселяют новый дом. На первом этаже поселятся те из них, названия которых состоят из одного слога, на втором - из двух, на третьем - из трех слогов». Учащиеся, подходя к столу учителя, берут картинки, проговаривают названия животных по слогам и в соответствии со слоговой структурой слова помещают картинки в том или ином окне дома. Одно из слов состоит из четырех слогов, ученики находят «бездомное» животное.

**Что лишнее?**

***Оборудование:***предметные картинки.

***Описание игры****.* Учитель выставляет на наборное полотно четыре предметные картинки. На трех из них предметы, названия которых состоят из двух слогов, на четвертой - предмет, названием которого является трехсложное слово. Задача заключается в том, чтобы найти лишний предмет, тот, название которого отличается от названий других предметов слоговой структурой.

**Магазин**

***Оборудование:*** карточки с цифрами, предметные картинки.

***Описание игры.*** Учитель сообщает игровую ситуацию: «Мама **послала** вас в магазин за продуктами. Купить то, что нужно, вы сможете тогда, когда правильно проговорите слово - название продукта по слогам и покажете их количество цифрой на карточке. Этой карточкой вы «расплатитесь за покупку».

Может быть и такой вариант игры: цифрой на карточке показывается порядковый номер слога в названии продукта.

**Не ошибись.**

***Оборудование:*** предметные картинки, схемы слов разной слоговой структуры.

***Описание игры.*** На доске вразброс размещены предметные картинки и соответствующие слоговые схемы слов-названий. Необходимо соединить мелом картинки со слоговыми схемами. Вариативность обеспечивается использованием схем слов обозначением места ударения.

Одна из схем или картинок «лишняя», учащиеся определяют это и дополняют сами схемой или картинкой.

**Подбери слово.**

***Описание игры.*** Учитель задает ритмический рисунок трехсложного слова, называя одинаковые по звуковому составу слоги, один из которых произносится с ударением. Учащиеся придумывают слова, произношение которых соответствует заданным ритмическим рисункам: Та-та-та - солнышко, Та-та-та - погода, Та-та-та - красота.

**Поймай рыбку.**

***Оборудование:***коробка-аквариум, предметные картинки с прикрепленными к ним канцелярскими скрепками, удочка с магнитом вместо крючка.

***Описание игры.*** Дети по приглашению учителя магнитной удочкой вылавливают из «аквариума» предметные рисунки, произносят название предмета по слогам, определяют их количество и место ударения в слове. Если ребенок выполняет задание правильно, то забирает рыбку себе. Если допускает ошибку, то опускает рыбку обратно.

**Эхо.**

***Описание игры.*** Игровая ситуация: «Поиграем в «Эхо»». Учитель произносит слово, дети хором повторяют только ударный слог, как эхо.

**Испорченный микрофон.**

***Оборудование:***предметные картинки, игрушечный микрофон.

***Описание игры.***Учитель сообщает игровую ситуацию: «Я сейчас буду говорить в микрофон. Но вы помните, что микрофон испорчен, поэтому в некоторые моменты звук буде исчезать. Вы должны догадаться, на какой части слова пропал звук, и назвать ее». Учитель показывает предметную картинку и произносит название изображенного на ней предмета. На одном из слогов он «выключает звук», т. е. произносит слог шепотом! *ма(ши)на, со{ба)ка, кар(ти)на, (бо)лото* и т. д. Дети называют все слово и слог, который «пропал».Побеждает тот, кто не ошибется.

**Ошибки телеграфиста**

***Оборудование****:* предметные картинки.

***Описание игры****.* Детям сообщается игровая ситуация: «Телеграфист» работает очень быстро и, случается, делает ошибки. Я прочитаю вам текст телеграмм, которые он передал, а вы должны проверить его работу и исправить ошибки». Учитель показывает предметную картинку и произносит название предмета, переставляя в нем слоги: *манали (малина), шкако (кошка)* и т.д.

Учащиеся произносят слово правильно и объясняют ошибки, допущенные телеграфистом.

**Назови, что знаешь**

***Оборудование:***предметные картинки, схемы слов разной слоговой структуры.

***Описание игры.***Учитель показывает предметную картинку, в названии которой, например, два слога. Дети должны составить правильную схему и назвать свои слова к этой схеме.

**Называй - не зевай**

***Оборудование:***предметные картинки.

***Описание игры****.* Игровое действие: вслух произносятся слова только одной группы, например, только двухсложные. Учитель показывает предметные картинки (на начальном этапе работы по делению на слоги он может произносить название предмета). Если названием предмета является двухсложное слово, дети произносят его вслух по слогам, если название предмета имеет иную слоговую структуру, дети молчат.

**Кто больше?**

***Оборудование:***предметные картинки.

***Описание игры****.* Учитель ставит перед учащимися дидактическую задачу: изменить название предмета таким образом, чтобы в нем стало больше слогов. Детям показываются картинки предметов, названия которых состоят из одного слога: *лис, кот, дом* и др. Дети называют свои варианты измененных слов и количество слогов в них: *лес* —> *лесок* (2 слога), *лесочек* (3 слога), *лесничество* (4 слога), *хлеб* — *хлебец* (2 слога), *хлебушко* (3 слога), *сад* — *садик* (2 слога), *садовник* (3 слога).

**ВЫДЕЛЕНИЕ И РАСПОЗНАВАНИЕ ЗВУКОВ**

**Какой звук потерялся?**

***Описание игры.*** Учитель читает знакомые детям стихи. В каком-то из слов он не проговаривает первый звук. Дети обнаруживают искаженные слова, произносят их правильно и указывают, какой звук потерялся.

Например: Наша Таня громко лачет *{плачет* - потерялся звук [п]).

**Длиннее - короче**

***Описание игры.*** Учитель называет пары слов, дети мысленно сравнивают их по количеству звуков и называют, какое из слов длиннее, какое - короче.

**Разложи вещи по полкам**

***Оборудование:*** предметные картинки.

***Описание игры.*** Игровое действие - разложить предметные картинки по трем полкам. На первую полку необходимо положить те картинки, **в** названии которых звук, указанный учителем, находится в начале слова. На вторую - те, в названии которых звук находится **в** середине. На третью - те, в названии которых звук находится в конце.

Например.

Первая полка: *шапка, шуба.*

Вторая полка: *мишка, кошка.* Третья полка: *шалаш, карандаш.*

**Хлоп-хлоп**

***Описание игры****.* Учитель называет слова, дети внимательно слушают, определяют, с какого звука они начинаются. Если слышат слово, которое начинается со звука [м], хлопают в ладоши один раз, если со звука [р] - хлопают два раза. (Какие звуки и как отхлопывать, учитель сообщает в начале игры.)

**Придумай слово**

***Оборудование:***предметные картинки.

***Описание игры.*** Вызванный ученик берет картинку, называет первый звук слова-названия и придумывает свое слово, которое начинается с того же звука.

**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.

**Звук-озорник**

***Оборудование:***предметные картинки.

***Описание игры.*** Учитель сообщает игровую ситуации: «В последнее время звуки не слушаются меня. Они стали убегать из слов. Помогите поймать озорников». Учитель показывает рисунок и называет нарисованный предмет, не произнося первый звук слова: «Это люч (ключ)». Дети произносят слово правильно и называют звук, который «сбежал», - [к].

Сначала учитель предлагает слова типа: *тол - стол, лон- слон,* потом - *курица -курица* и т. д.

Роль учителя могут выполнять вызванные к доске учащиеся - они показывают картинку и, называя изображенный на ней предмет, не произносят первый звук.

**Фанты**

***Описание игры.***Учитель называет разные слова, дети хлопают в ладоши, если в слове есть заранее названный учителем звук. Те, кто ошибся, платят фанты. Чтобы выкупить фант, необходимо выполнить задание фонетического характера: подсчитать количество слогов в слове, определить ударный слог, указать первый (последний) звук; последовательно назвать все звуки слова.

**Последний звук в слове - за тобой**

***Оборудование****:* предметные рисунки, игрушки.

***Описание игры.*** Учитель показывает картинку, называет предмет, изображенный на ней, не произнося последний звук слова-названия: *сто (стол).* Учащиеся хором договаривают необходимый звук [л].

**Собери слово**

***Описание игры.*** Учитель последовательно произносит все звуки слова: [а], [с], **[т],** [р], [а]. Дети узнают слово и называют его целиком. Тот, кто раньше назовет слово, получает фишку. Побеждает ученик, набравший большее количество фишек.

**Где спрятался зайчик?**

***Оборудование:*** предметные картинки, картинка зайца.

***Описание игры.*** Учитель знакомит с игровой ситуацией: «Зайчик решил поиграть с нами в прятки. Он спрятался за рисунком, название которого начинается со звука... (учитель называет звук). Где спрятался зайчик?» Учащиеся выполняют звуковой анализ, называют предмет на рисунке, снимают его с наборного полотна, проверяют, там ли находится зайчик.

**Соберем слова в корзинку**

***Оборудование:*** две корзинки, фишки.

***Описание игры.*** Учитель предлагает детям придумать слова, которые начинаются с определенного звука, затем проходит между рядами, держа в руках корзинку. Учащиеся называют слова и бросают фишки в корзинку. Количество собранныхслов определяется по количеству фишек.

Игра может проводиться в виде соревнования между рядами. Учащиеся называют слова и бросают фишки в корзинку своего ряда. Побеждает ряд, который соберет большее количество слов.

**«Запрещенный» звук**

***Описание игры.*** Учитель последовательно называет слова, дети повторяют только те из них, в которых отсутствует названный учителем звук.

Вариант 1. Учитель показывает предметную картинку, дети или называют вслух изображенный на ней предмет, если в названии есть определенный звук, или молчат, если в названии этого звука нет.

Вариант 2. Дети придумывают слова, в которых отсутствует названный учителем звук.

**Не порви цепочку**

***Описание игры.*** Учитель называет слово. Ученик должен подобрать свое слово так, чтобы оно начиналось со звука, которым заканчивалось слово, названное учителем:

*сок* —> *книга* —*автобус* —*стол* —*>лимон* —...

Ученик, не нашедший нужное слово, «разрывает» цепочку и платит фант. В конце игры дети выкупают фанты: определяют первые звуки в словах, которые по сигналу учителя называют их товарищи.

Вариант 1. Игра проводится с использованием предметных картинок, подобранных в соответствии с условиями игры и вразброс помещенных на наборном полотне.

Вариант *2.* Цепочка составляется из слов, которые имеют одинаковые двухбуквенные прямые слоги (слияния): *рама* —► *машина* — ► *насосы* —> *сыры* —*рыба и т. д.*

**Мамина сумка**

***Оборудование:*** сумка или коробка, которая выполняет ее роль, предметные картинки, игрушки.

***Описание игры****.* Учитель сообщает игровую ситуацию: «Мама пришла из магазина с полной сумкой покупок. Догадайтесь, что она купила, если в названиях покупок есть звуки [м] и [м1]». Дети подбирают соответствующие слова: *масло, молоко, морковь, мыло* и т. д. За каждое правильное слово ученик получает жетон. Учитель меняет звук, и игра продолжается.

**Твердый - мягкий**

***Оборудование;*** фишки для обозначения твердого или мягкого согласного. ***Описание игры.*** Учитель произносит вразбивку твердые и мягкие согласные звуки или слова, которые начинаются с твердого либо мягкого согласного. Учащиеся показывают соответствующую фишку.

**Кому что подарим?**

***Оборудование:*** две куклы, предметные картинки.

***Описание игры.*** Учитель сообщает: «К нам в гости пришли Люся и Лара. У них сегодня день рождения. Мы их поздравим и подарим подарки, помня о том, что Ларе нравятся предметы, названия которых начинаются с твердых согласных звуков, а Люсе - с мягких согласных». Вызванный к доске ученик выбирает соответствующий рисунок, ставит его возле куклы и говорит при этом: «Лара (Люся), поздравляю тебя с Днем рождения! Я дарю тебе красивую ложку (ленту)».

**Услышь разницу**

***Описание игры.*** Учитель называет пары слов с похожим звучанием и просит

определить, какими звуками они отличаются: *дом - дым, рак - мак, руки -раки, лук -сук, воз* ***-*** *вёз* **и т. д.**

**Наоборотки**

***Описание игры.*** Учитель произносит двухбуквенный открытый (или закрытый) слог и предлагает детям стать «наоборотками» т. е. произнести слог, поменяв местами звуки, которые его составляют: *ам-ма, су-ус* т. д. Вызванный ученик объясняет свой выбор, проговаривая слово-название по слогам.

**ЗАПОМИНАНИЕ ГРАФИЧЕСКОГО ОБЛИКА БУКВ. СООТНЕСЕНИЕ ЗВУКОВ С БУКВАМИ**

**Поймай букву**

***Оборудование:*** Карточки с текстами из газет, старых книг.

***Описание игры.*** Все ученики получают карточки. По сигналу учителя дети начинают просматривать текст по строчкам, обводя кружочком букву, указанную учителем. Побеждает тот, кто обведет большее количество букв. Может быть и такой вариант игры: игра усложняется. Учитель предлагает поймать две буквы. Одну букву дети обводят кружком, другую подчеркивают.

**Буквы-подружки**

***Оборудование:*** На доске или наборном полотне выставляются два столбика букв: во втором такие же, как и в первом, но в другом порядке.

***Описание игры.*** Учитель предлагает найти каждой букве из первого столбика

букву-подружку (такую же) во втором столбике и «связать» их веревочкой -

соединить чертой. Вызванный ученик находит пару.

Может быть и такой вариант игры: оборудованием для игры являются

индивидуальные карточки. Побеждает тот, кто находит букв-подружек раньше других.

**Найди лишнюю букву**

***Оборудование:*** на доске записываются несколько строчек одной и той же буквы (по четыре в каждой строке). Среди четырех букв есть одна, которая отличается от остальных размером (она больше или меньше остальных), цветом или графикой.

***Описание игры.*** По вызову учителя ученик выходит к доске, анализирует

буквенный материал, находит лишнюю букву, объясняет, почему она лишняя, и обводит ее кружочком.

Вариант 1. Материал для игры размещается на индивидуальных карточках.

Вариант 2. Меняется буквенный материал: в строчке среди трех одинаковых букв находится четвертая, обозначающая другой звук.

**Что изменилось**

*Оборудование:* касса букв.

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

**Напиши в воздухе**

***Описание игры.*** Учитель предлагает вызванному ученику представить, что у него в руках мел, и что он пишет на доске какую-нибудь букву. Ученик, повернувшись спиной к классу, чертит в воздухе букву. Дети отгадывают, какую букву он написал.

**Напиши букву у с которой начинается название предмета**

***Оборудование:*** предметные картинки.

***Описание игры.*** Учитель показывает предметную картинку, дети определяют

первый звук в слове-названии предмета, изображенного на ней, **и** записывают соответствующую печатную букву. Игру можно проводить в виде соревнования трех-четырех учеников у доски, а можно включить в нее весь класс, организовав по окончании взаимопроверку в парах.

**Угадай букву**

***Описание игры.*** Учитель пальцем на ладони ученика пишет любую букву. Ученик, узнавший букву, получает жетон. Побеждает тот, кто набрал больше жетонов.

**Названия каких предметов начинаются с этих букв?**

***Оборудование****:* предметные картинки, касса букв.

***Описание игры.*** На наборном полотне выставляются 4-5 букв. Вызванный ученик берет из стопки предметную картинку, определяет первый звук слова-названия предмета, на ней изображенного, и устанавливает ее под соответствующей буквой.

**Найди по описанию**

***Оборудование:*** карточки букв.

***Описание игры.*** Учитель выставляет на наборном полотне буквы, запланированные для повторения. Затем он представляет описание буквы, а дети по этому описанию должны угадать, о какой букве идет речь. Например: буква состоит из трех палочек, две стоят, а третья лежит на них сверху, какая это буква? Дети называют букву: это буква П. Узнавший букву, получает ее и придумывает слово на эту букву.

**Полубуковка**

***Оборудовани****е* карточки с буквами, разрезанные пополам

***Описание игры****.* 'Учитель показывает половинку буквы ученикам. Узнавший букву, составляет ее до конца.

**Не потеряйся**

***Оборудование****:* карточки букв.

***Описание игры****.* Учитель выкладывает на столе тыльной стороной вверх карточки букв, которые запланировал повторить с учениками. Число букв должно соответствовать количеству учащихся. По команде учителя: «Буквы «3», ко мне!» дети, у которых на карточке названная буква, бегут к доске, поднимают вверх карточки с буквами и выстраиваются в шеренгу. Учитель переходит в другое место и вызывает к себе группу учащихся с другой буквой. В конце игры прочитываются буквы каждой группы: осуществляется проверка, все ли буквы находятся в своих командах.

**Помоги Незнайке**

***Оборудование:*** картонная кукла Незнайка, набор карточек с изученными буквами.

***Описание игры.*** На наборном полотне выставлены карточки букв в разных положениях: повернутые набок, вверх ногами, тыльной стороной. Учитель сообщает игровую ситуацию «Незнайка торопился в школу, упал и рассыпал буквы. Нужно ему помочь правильно их собрать». Дети выходят к доске, ставят , карточку правильно и называют букву на ней.

**Сложи букву**

***Оборудование:* «**Азбука в картинках» (каждая карточка разрезана на две части таким образом, что разрез делит букву пополам по вертикали).

***Описание игры.*** Ученик подходит к доске, берет половинку буквы, отыскивает другую ее часть и говорит: «.. .Я сложил букву А».

Другим вариантом может быть такой: каждый ученик получает половину буквы. По сигналу учителя дети ищут свою пару.

**Глазки спят, а ручки работают**

***Оборудование:*** алфавит из пластмассы или карточки с наклеенными на них буквами из мелкозернистой наждачной бумаги.

***Описание игры.*** Вызванному ученику завязывают глаза и подводят к пластмассовым буквам или вручают карточку с буквой из наждачной бумаги. Обводя пальцами букву, ученик должен догадаться, какую именно букву он держит, и назвать ее. Правильный ответ одноклассники оценивают аплодисментами.

**Выбирай правильно**

***Описание игры.*** На доске парами размещены одноименные печатные буквы: одна из них - в зеркальном отображении. Вызванный ученик стирает с доски неправильно написанную букву и называет ту, что осталась.

**Путаница**

***Оборудование:*** карточки изученных букв.

***Описание игры.*** На наборном полотне выставлены вперемешку карточки букв, которые обозначают гласные и согласные звуки. Учитель сообщает игровую ситуацию: «Буквы решили поиграть с нами. Гласные и согласные разбежались и перепутались. Давайте поможем им найти свои места: вверху должны находиться гласные, внизу - согласные». К доске вызываются два ученика, один из них выставляет гласные, второй - согласные.

Вариант 1. Игра проводится в виде соревнования между рядами. От каждого ряда одновременно выбегают ученики и выставляют в соответствующих местах буквы, которые поручено упорядочить их ряду. Возвращаясь на свое место, ученик касает­ся рукой соседа, который продолжает игру. Количество гласных и согласных должно быть одинаковым.

Вариант 2. На доске вперемешку размещены карточки с печатными и рукописными одноименными буквами. Под каждой печатной буквой необходимо разместить рукописную. Кто из двоих детей за определенное время выставит большее количество букв, тот будет победителем в игре.

**Помоги животным**

***Оборудование:*** картинки животных, карточки букв.

***Описание игры.*** На доске вперемешку прикрепляются картинки животных и

карточки букв, которые соответствуют первым звукам в названиях животных. Необходимо помочь животным найти свою букву: соединить мелом картинку с соответствующей буквой. Хорошо устраивать «ловушки»: помещать на доске лишнюю картинку или лишнюю букву. Потом дети подбирают либо животное, название которого начинается с определенного звука, либо дописывают на доске недостающую букву. Игра будет многовариантной, если менять наборы предметных картинок: цветы, овощи, мебель и т. д.

**Терем-теремок**

***Оборудование****:* картонный домик с открывающейся дверью. На тыльной стороне домика, под порогом, приклеена полоска бумаги (карман), куда можно вставить карточку с буквой.

***Описание игры.*** Учитель показывает детям теремок (дверь закрыта), открывает дверь, в проеме которой показывается заранее вставленная буква, например, М. Учитель спрашивает словами из сказки: «Кто-кто в теремочке живет?» Дети вспоминают животных, птиц, насекомых, названия которых начинаются **с** соответствующего звука: *мышь, медведь, муравей, муха* и др.

Учитель закрывает дверь, меняет букву, и игра продолжается.

**ЧТЕНИЕ ДВУХБУКВЕННЫХ ПРЯМЫХ ОТКРЫТЫХ СЛОГОВ**

**Слоги-друзья**

***Оборудование:*** На доске (наборном полотне) выставляются два столбика слогов **с** одинаковой гласной. Во втором столбике слоги такие же, как и в первом, но расположены в другом порядке.

***Описание игры.*** Учитель предлагает среди слогов отыскать слоги - друзья,

т. е. одинаковые слоги. Ученик по вызову учителя читает слог из первого столбика, находит такой же слог во втором столбике и устанавливает его рядом с первым.

Может быть и такой вариант игры: оборудованием для игры являются

индивидуальные карточки. Игровое действие: «связать веревочкой» слоги-друзья. Побеждает тот, кто справляется с заданием раньше других.

**Закончи предложение**

***Оборудование:*** кассы букв.

***Описание игры.*** Учитель, называя предложение, не договаривает последний слог последнего слова. Дети должны догадаться, каким будет этот слог, и выложить его из букв разрезной азбуки. Например:

Садовник срезал *ро... (зу).*

Над цветами летали *бабоч... (ки).*

Пейте, дети, *моло... (ко).*

Мы везем с собой *ко... (та).*

**Новоселье**

***Оборудование:*** картонный домик в три этажа с тремя подъездами, касса букв.

***Описание игры.*** Учитель вывешивает домик и слева от него, напротив каждого этажа пишет буквы, которые обозначают согласные звуки, а внизу, напротив каждого подъезда, пишет **буквы,** которые обозначают гласные звуки сообщается игровая ситуация: слоги заселяются в новый дом. Какой слог будет жить в каждой квартире? Вызванный ученик составляет слог и вставляет его в нужное окошко.

**Капитаны**

***Оборудование:***лист бумаги с изображением моря, на берегу которого на определенном расстоянии друг от друга напечатаны гласные; кораблик с карманчиком, фуражка капитана.

***Описание игры****.* Ученик-«капитан», держа в руках кораблик с новым согласным в карманчике, проводит его от порта к порту (от одной карточки **с** гласным к другой), устанавливая его таким образом, чтобы согласный оказался слева от гласного: «заходит в порт». Пока корабль плывет, «капитан» тянет согласный звук, соответствующий букве в карманчике. Как только корабль останавливается («прибывает в порт»), «капитан» должен без запинки перейти к произнесению гласного звука, который соответствует букве, символизирующей название порта. Это корабль издает приветственный гудок порту, который представляет собой не что иное, как прямой открытый слог *{на, но, ну, ны, ни).*

Вариант 1. «Капитан» только ведет корабль, гудок издают все дети хором. Вариант 2. Чтение слогов можно сочетать с фонетической работой - подбором слов (названий корабля), которые начинаются со звуков, соответствующих букве, установленной в карманчике, или слов (названий портов), которые начинаются с изученных гласных звуков.

Интерес к игре возрастает, если один из учащихся слушает гудки корабля, находясь за приоткрытой дверью класса, и определяет по голосу, кто выполнял роль капитана.

**Найди лишний слог**

***Оборудование:*** карточки прямых открытых слогов и одна карточка с обратным закрытым слогом.

***Описание игры.*** Карточки выставляются на наборном полотне (можно написать слоги на доске печатными буквами). Учитель предлагает найти, снять и прочитать лишний слог.

**Сними лишний слог**

***Оборудование:*** слоговые карточки.

***Описание игры.*** Слоговые карточки выставляются на наборном полотне таким образом, чтобы все слоги в строке, кроме одного, были с одинаковым согласным. Дети должны найти слог, который нарушает принцип построения ряда, прочитать его и снять **с** наборного полотна.

**Выбирай любую букву**

***Оборудование:*** карточки изученных букв.

***Описание игры.*** Учитель выставляет карточки гласных на наборном полотне, а карточки согласных раскладывает на столе тыльной стороной. Вызванный ученик подходит к столу, берет 1 карточку, показывает ее классу и произносит согласный звук. Потом подставляет карточку к гласным и читает слоги.

**Ветер и флюгеры**

***Оборудование:*** флажок-флюгер с кармашками по обеим сторонам, карточки

гласных и согласных.

***Описание игры.* В** кармашки флюгера на лицевой и тыльной стороне вставляются карточки с одним и тем же согласным. Вызванный ученик по команде «Ветер с моря!» приставляет флюгер лицевой стороной слева от гласных, выставленных на наборном полотне, **и** читает получившиеся прямые открытые слоги (МА, МО, МУ и т. д.). Учитель подает команду «Ветер к морю!», ученик поворачивает флюгер обратной стороной и, приставляя его справа от гласных, последовательно читает двухбуквенные обратные закрытые слоги (AM, ОМ, УМ и др.).

**ЧТЕНИЕ СЛОВ И ПРЕДЛОЖЕНИЙ**

**Помоги слову найти последнюю букву.**

***Оборудование:*** касса букв и слогов.

***Описание игры.*** Учитель выставляет (пишет на доске) в два столбика начала слов и их последние буквы:

СЛО 3

ГЛА М

СТО К

ГРО Н

КРИ Л

ПЛО Б

ГРИ В

Ученик по вызову учителя соединяет начало слова с буквой и прочитывает

получившееся слово.

Может быть и такой вариант игры: задание размещается на индивидуальных

карточках. Победителем является тот, кто раньше других выполнит задание.

**Отгадай и прочитай**

***Оборудование:*** карточки слов.

***Описание игры.*** На доске выставляются карточки слов. Учитель читает значение слова (его он берет в толковом словаре), дети по значению находят нужное слово. Например, учитель называет значение слова: «Место, где изготавливают и продают лекарства», а вызванный к доске ученик среди выставленных слов находит нужное -*аптека.*

**Кто знает, пусть продолжает**

***Оборудование:***карточки слов.

***Описание игры.*** На доске выставляются карточки со словами, обозначающими видовые понятия *{стол, роза, петух, капуста, диван, лилия, гусь, помидор, кровать, курица, гладиолус, табуретка* и др.). Учитель называет родовое понятие (обобщающее слово): овощи. Дети читают слова и называют те, которые относятся к данному роду: *капуста, помидор.*

**Слог или слово**

***Описание игры.*** Учитель записывает на доске трехбуквенные слоги и слова. Дети должны как можно быстрее прочитать материал и выписать в тетрадь только слова.

Может быть и такой вариант игры: одна группа детей выписывает только слова, другая - только слоги.

Например: САД, МАК, КРО, ТРА, РОТ, СМИ, СОН, ИЖИ ШУМ, НИТ.

САД КРО

МАК ТРА

РОТ СМИ

СОН ШКИ

ШУМ НИТ

**Найди спрятанное слово**

*Оборудование:* карточки с записанными без пробелов словами и наборами букв.

***Описание игры.*** Ученик получает карточку, внимательно просматривает буквенный материал, отыскивает слова и подчеркивает их. Побеждает тот, кто раньше других качественно выполнит игровое действие. Например: бвосютррынбвбвсррадугамтвдьсолнышкожваучбд

щтраважбьартиюецветокпррржукиьблыоюишптицайюьвчгн

Слова: *радуга, солнышко, трава, цветок, жук, птица.*

**Поймай выделенное слово**

***Описание игры.*** На доске в столбик написаны четыре-пять слов. Рядом с каждым из них за вертикальной чертой в строчку написано само это слово и несколько слов, близких к нему по буквенному составу. Вызванный ученик читает слово, находит его среди тех, что размещены за чертой и подчеркивает его или обводит кружочком.

Например:

ЛИСА липа, лис, лира, лиса, киса

ЛАК лук, лак, сук, мак, рак, лак

ЛАПА липа, лапа, папа, лиса

ЛИЗА Лида, Липа, Лиза, Лиза

**Подбери слова**

*Оборудование:* карточки слов.

***Описание игры.*** На наборном полотне установлены два столбика слов, в первом -имена существительные, во втором - имена прилагательные. Нужно соединить подходящие по смыслу слова.

БАНТ ВЫСОКОЕ

РЕКА СИНИЙКНИГА ГЛУБОКАЯ

ДЕРЕВО ИНТЕРЕСНАЯ

**Какого слога не хватает?**

***Оборудование:*** картинки животных, птиц, растений.

***Описание игры.*** На доске помещены картинки. Под ними из слоговых карточек составлены слова - названия предметов, изображенных на картинках. В каждом слове одна слоговая карточка повернута тыльной стороной: *ко-(ро)-ва, во-ро-(на), (ко)-за* и т. д. Дети должны определить, какого слога не хватает, затем повернуть карточку лицевой стороной и прочитать слово.

**Угадай закрытую букву**

***Описание игры.*** На доске печатными буквами написаны слова, в каждом из

которых одна буква закрыта *( ама).* Дети называют, какая, по их мнению, буква пропущена, подставляют ее на место закрытой и читают получившиеся слова: *мама, рама, сама.* Потом учитель открывает букву, и дети хором читают слово. Ученик, вставивший нужную букву и прочитавший именно это слово, получает фишку. Вариантом игры может быть работа детей за партами. Каждый ученик складывает свое слово из букв разрезной азбуки. Фишки получают те, кто сложил нужное слово.

**Выручим Буратино**

***Оборудование:*** слоговые карточки.

***Описание игры.*** Учитель сообщает игровую ситуацию: «Буратино составлял слова из слогов. Посмотрите, что у него получилось (на наборном полотне слова: *ки-ра,*  он переставил слоги. Помогите ему исправить ошибки».

Учащиеся выходят к доске, исправляют ошибки, читают получившиеся слова *(раки, кино, косы* и т. д.).

**Собери слово**

***Оборудование:*** карточки букв.

***Описание игры.*** На наборном полотне выставляются карточки с буквами определенного слова: А, М, К. Учитель предлагает детям собрать слово из рассыпанных букв. Вызванный ученик расставляет правильно карточки с буквами, класс хором читает получившееся слово.

Вариантом игры может быть такой: каждый ученик собирает слова на индивидуальном наборном полотне.

**Слоговой конструктор**

***Оборудование:*** слоговые карточки.

***Описание игры.*** На наборном полотне в два столбика выставлены слоговые карточки (слоги можно просто написать на доске печатными буквами). Учитель сообщает игровую ситуацию: «Вы играете в слоговой конструктор. Из деталей-слогов нужно собрать слова. Для этого к каждому слогу первого столбика

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ма |  | ма |
| шина |  | ки |
| к |  | к |
|  | **ра** |  |
| лина |  | но |
| лыш |  | **Д** |
| ло |  | дуга |

необходимо найти подходящий слог из второго столбика». Вызванный к доске ученик переставляет слоги второго столбика в правильном порядке (или соединяет нужные слоги на доске):

РА СИ

ГУ РЫ

КУ НА

Дети хором читают получившиеся слова: РАНА, ГУСИ, КУРЫ.

Вариант игры может быть следующий: задания такого рода помещены на

отдельных карточках, и каждый ученик работает с индивидуальной карточкой.

**Читаем слова с одинаковым слогом**

***Описание игры.*** На доске слева от вертикальной линии написан один слог – начало будущих слов, а справа от нее - столбик букв **и** слогов (конечные части слов), например:

сы

рова

мары ко

ни

ра

рона

Вызванный к доске ученик молча показывает указкой общий слог, а потом один из слогов, помещенных за вертикальной чертой. Одноклассник, которого он назовет, должен сказать все слово целиком.

**В каких словах буква лишняя?**

***Описание игры.*** На доске написаны слова печатными буквами. В некоторые из них вставлены лишние буквы: *ликса, тсосна, ксот, лупра, домн* и т. д. Вызванный ученик стирает лишнюю букву. Класс по его команде читает слово.

**Сними лишнее**

*Описание игры.* На доске печатные слоги - слева два слога, справа - один. Два из этих слогов образуют слово. Один из левых слогов лишний: при соединении **его** с правым слогом получается бессмыслица. Вызванный ученик выходит к доске, стирает лишний слог и читает получившееся слова:

РА... ДА ЛИ\_.

МА

Слова: РАМА, РУКА, ЛИСА.

**Наведи порядок**

***Описание игры.*** На доске вразброс написаны слова. Ученики, прочитав их, ломаной вертикальной линией должны разделить их на две части таким образом, чтобы слева находились слова - названия предметов, принадлежащих лесу, справа - речке,

сосны рыба

елка берег

грибы карась

лиса вода

ежик дно

Слова для игры подбираются по разным признакам: живое и неживое, съедобное и несъедобное, твердое и мягкое и т. п. Вызванный ученик разделяет слова линией. Класс по его указке читает сначала слова первой группы, затем - второй. Слова могут быть написаны на карточках. Каждый ученик выполняет задание индивидуально.

**Дополни предложение**

***Оборудование****:* карточки со словами, предметные картинки.

***Описание игры.*** На доске написана (или составлена на наборном полотне) часть предложения, например: «Наташа читает...». Рядом в столбик написаны слова:  *книгу, яблоко, газету, журнал, арбуз* и др. Вызванный к доске ученик соединяет начало предложения с подходящим по смыслу словом. Класс хором читает получившееся предложение.

Вместо столбика слов учитель может предложить детям набор картинок. Дети в индивидуальном порядке составляют названия тех картинок, которые подходят по смыслу для завершения предложения. Побеждает тот, кто сделает это раньше других.

**Найдем ошибку**

***Описание игры.*** На наборном полотне составлены предложения о том, как подают голос животные, но названия действий перепутаны: «Корова лает», «Собака мяукает», «Кот кукарекает», «Петух мычит» и т. п. Вызванный ученик исправляет ошибку в одном предложении. Правильно составленное предложение класс читает хором. Работу по исправлению ошибок продолжает следующий ученик.

**Догадайся**

***Оборудование****:* картинки животных и птиц.

***Описание игры****.* На доске написаны слова, которыми называют звуки, издаваемые разными животными: мычит, рычит, трещит, пищит, мяукает и т. д. Учитель показывает картинке животного или птицы *{корова, тигр, сорока, мышь, кот* и т. д.), ученик подчеркивает соответствующее слово и произносит предложение: «Корова мычит».