**Картотека игр: «Звуки и буквы»**

Основная цель данных игр – это развитие речи школьников: умение строить предложение, точно отбирать слова, ориентируясь на контекст, включать предложения в текст. Для закрепления диалогической речи использован новый вид игры — ролевой. Для ее проведения важно иметь некоторый реквизит, использование которого приблизит, игровую к реальной жизненной ситуации.

Надеюсь , что данные игры помогут учителям сделать процесс обучения русскому языку более интересным, разнообразным по характеру используемых методов и приемов, а учащимся стать более активными и самостоятельными.

**Звуки и буквы**

**Узнай, кто какие звуки издает**.

**Цель.** Развитие слухового восприятия.

**Оборудование.** Предметные картинки: жук, змея, пила, насос, ветер, комар, собака, поезд.

**Ход игры.** Учитель показывает картинку, учащиеся называют изображенный на ней предмет. На вопрос учителя, как звенит пила, жужжит жук и т. д., отвечает представитель ряда, а затем все дети воспроизводят этот звук. Победителем считается тот ученик или ряд, чьи ответы были всегда правильными.

**Чей голосок?**

**Цель.** Развитие слухового восприятия.

**Ход игры.** Водящий становится к классу спиной, а все учащиеся хором произносят четверостишие, последнюю строчку которого читает один из детей по указанию учителя. Если водящий угадывает его, узнанный ученик становится водящим.

Примерный материал.

Мы немножко порезвились, по местам все разместились. Ты загадку отгадай, кто позвал тебя, узнай.

Вот лягушка по дорожке скачет, вытянувши ножки. Увидала комара, закричала: «Ква-ква-ква!»(последние слова произносит один ученик).

Мы по кругу идем, мы лисичку зовем. Пусть глаза не зевай, Кто кукует, отгадай! «Ку-ку! Ку-ку!»

Сел петух на забор, закричал на весь двор. Слушай, (Коля), не зевай, кто петух у нас, узнай! «Ку-ка-ре-ку».

К нам кукушка в огород залетела и поет. А ты, (Витя) отгадай, кто позвал тебя, узнай! (называет имя водящего)

Мы по кругу идем, мы лисичку зовем. Пусть глаза не открывает, нас по голосу узнает: «Лисичка, кто я»

**По звуку угадай предмет.**

Цель. Развитие слухового восприятия.

Оборудование. Ширма, набор звучащих предметов: колокольчик, детское пианино, барабан, погремушка, дудочка и др.

Ход игры. Учитель за ширмой манипулирует игрушками, вызывая их звучание. Учащиеся отгадывают и хором называют предмет.

**Угадай звук.**

Цель. Отработка четкости артикуляции.

Ход игры. Учитель или ведущий ученик произносит звук, имеющий внешнюю артикуляцию, про себя, четко его проговаривая. Учащиеся по движению губ ведущего угадывают звук и произносят его вслух. Ребенок, угадавший звук первым становится ведущим.

**В скороговорках не ошибаются.**

Цель. Отработка четкости артикуляции.

Ход игры. Каждая команда школьников получает от учителя скороговорку. В течение двух-трех минут ученики репетируют шепотом, упражняясь в правильном ее произношении. Затем из каждой команды по очереди выходят играющие и произносят свою скороговорку. Правильное, четкое, громкое произнесение оценивается двумя баллами. Выигрывает та команда, которая набрала большее количество очков.

Примерный материал.

Ткет ткач ткани на платок Тане.

Мама Милу мылом мыла.

Очень часто блюдца у Танечки бьются.

Лара и Валя играет на рояле.

Ученица-озорница получила единицу.

У ежа ежата, у ужа ужата.

У Сени и Сани в сетях сом с усами.

На окошке кошка ловит лапкой мошку.

Во дворе горка, под горой норка.

Сеня — незнайка, а Зина — зазнайка.

Саша любит сушки, а Соня — ватрушки.

**У кого хороший слух?**

Цель. Развитие фонематического слуха, умения слышать звук в слове.

Оборудование. Набор предметных картинок.

Ход игры. Учитель показывает картинку и называет ее. Учащиеся хлопают в ладоши, если слышат в названии изучаемый звук. На более поздних этапах учитель молча показывает картинку, один из учеников проговаривает ее название и отмечает наличие или отсутствие заданного звука. Правильная работа учащихся поощряется игровой фишкой. В конце игры фишки подсчитываются, результаты игры, коллективные или индивидуальные, оцениваются.

**Какой звук чаще всего слышим?**

Цель. Развитие фонематического слуха, умения выделять из потока речи часто повторяющийся звук.

Оборудование. Набор коротких стихотворений, в которых часто повторяется один и тот же звук.

Ход игры. Учитель произносит стихотворение (если надо, акцентируя требуемый для выделения звук в качестве помощи детям), а ученики по очереди называют звук, который они чаще всего слышали. Затем таким же образом называют одно из слов с данным звуком. Работа детей оценивается.

Примерный материал.

У Сени и Сани в сетях сом с усами.

Гусь Гога и гусь Гага друг без друга ни шага.

Зоиного зайку зовут Зазнайкой.

Белый снег, белый мел, белый заяц тоже бел.

Ученик учил уроки — у него в чернилах щеки.

Скажи потише: «Шесть мышат и сразу мыши зашуршат»

Мороза моржи не страшатся, моржи на морозе резвятся.

Щеткой чищу я щенка, щекочу ему бока.

Про пестрых птиц поет петух,

Про перья пышные, про пух.

Кот копеек накопил, кошке козочку купил.

**Кто в домике живет?**

Цель. Развитие умения определять наличие звука в слове.

Оборудование. Домик с окошками и кармашком для вкладывания картинок; набор предметных картинок.

Ход игры. Учитель объясняет, что в домике живут только звери, (птицы, домашние животные), в названиях которых есть, например, звук [л]. Надо поместить этих животных в домик. Учащиеся называют всех изображенных на картинках животных и выбирают среди них те, в названиях которых есть звук [л] или [л']. Каждая правильно выбранная картинка оценивается игровой фишкой.

Примерный материал. Предметные картинки: ёж, волк, медведь, лиса, заяц, лось, слон, носорог, зебра, верблюд, рысь.

**Кто больше**?

Цель. Развитие умения слышать звук в слове и соотносить его с буквой.

Оборудование. Набор пройденных букв, предметные картинки.

Ход игры. Каждому ученику дается одна из пройденных букв. Учитель показывает картинку, ученики называют изображенный предмет. Фишку получает тот, кто услышит звук, соответствующий его букве. Выигрывает ученик, набравший большее количество фишек.

**Вертолина.**

Цель. Развитие умения подбирать слова, начинающиеся на заданный звук.

Оборудование. Два фанерных диска, наложенные друг на тот, кто первый закрыл все картинки на карточке лото.

Примерный материал. Аист, утка, ослик, хвост, сом, роза, лампа и т. д.

Комментарий для учителя. Материал подбирается в зависимости от этапа изучения букваря. Картинки на больших карточках могут повторяться. В этом случае отвечает один ученик, а закрывают карточки все, у кого есть такая же картинка.

**Цепочка.**

Цель. Развитие умения выделять в слове первый и последний звук слова.

Один из учеников (или учитель) называет слово, рядом сидящий ученик подбирает свое слово, где начальным звуком будет последний звук предыдущего слова. Затем продолжает следующий ученик. Для облегчения задачи на доске выставляются картинки. Задача ряда: не разорвать цепочку. Игра может проходить как соревнование рядов.

**Где спрятался звук?**

Цель. Развитие умения устанавливать место звука в слове.

О б о р у д о в а н и е. У учителя набор предметных картинок. У каждого ученика карточка, разделенная на два квадрата, и цветная фишка (красная — если работа идет с гласным звуком, синяя – с согласным).

Ход игры. Учитель показывает картинку, называет изображенный на нем предмет. Учащиеся повторяют слово и указывают место изучаемого звука, акцентируя его артикуляцию, и закрывают фишкой один из двух квадратов по месту звука в слове. Выигрывают те, кто правильно расположил фишку на карточке.

Комментарий для учителя. Если ученики первого класса в состоянии слышать место звука в середине слова, карточка может быть разделена на три квадрата.

**Каждому свое место.**

Цель. Развитие умения устанавливать место звука в слове.

Оборудование. У каждого ученика набор предметных картинок и три карточки, каждая из которых разделена на три квадрата. В одной карточке закрашен первый квадрат, в другой — средний квадрат, в третьей — последний квадрат. Цвет закрашенных квадратов (красный или синий) зависит от характеристики изучаемого звука (гласный или согласный).

Ход игры. Ученики размещают картинки под той или иной карточкой, в зависимости от места изучаемого звука в слове (в начале или конце). Выигрывает тот, кто правильно расположил все картинки.

**Где наш дом?**

Цель. Развитие умения дифференцировать сходные звуки.

Оборудование. Набор предметных картинок, названия которых начинаются с оппозиционных звуков; прикрепленные к доске два домика, на кармашках которых написаны (вставлены) буквы, обозначающие дифференцируемые звуки, например [с] или [ш].

Ход игры. Каждый ученик, выйдя к доске, берет картинку, называет ее, определяет наличие звука [с] или [ш], вставляет картинку в соответствующий кармашек. За правильно выполненное задание насчитываются очки.

Примерный материал. Предметные картинки: шары, сыр, шарф, шкаф, сапоги, сумка, шуба, собака, слон, стол, и т.д.

**Звуковая линейка.**

Цель. Развитие умения устанавливать последовательность звукового ряда и количество звуков в слове.

Оборудование. У каждого ученика линейка — это две полоски картона, склеенные с трех сторон. С четвертой, узкой стороны вставляется в линейку язычок, несколько длиннее линейки. Внутренняя поверхность нижней полоски линейки окрашена в черный цвет. На верхней полоске вырезаны квадратики.

Ход игры. Учитель называет слово или показывает картинку. Ученики, проговаривая каждый звук вслед за учителем, одновременно выдвигают подвижную часть линейки так, чтобы на каждый звук приходился один открывшийся темный квадратик (уухххааа).

Произнеся таким образом все слово, ученик подсчитывает количество звуков в слове при помощи открывшихся на линейке квадратиков. Выигрывает тот, кто быстрее и правильнее определит количество звуков.

**Лото.**

Цель. Развитие умения выделять первый звук в слове, соотносить его с буквой.

Оборудование. У каждого ученика большая карточка лото, разделенная на четыре квадрата. В трех квадратах изображены предметы, один квадрат пустой. Карточки-покрышки с изученными буквами. У учителя набор отдельных маленьких карточек с изображением тех же предметов, что и на больших карточках.

Ход игры. Ведущий берет из набора верхнюю картинку и спрашивает, у кого есть этот предмет. Ученик, имеющий на карточке лото данную картинку, называет предмет и первый звук в слове, после чего закрывает картинку карточкой с соответствующей буквой. Выигрывает тот, кто первым закрыл все картинки на карточке лото.

Комментарий для учителя. В словах, используемых для данной игры, согласные должны быть твердые, длительные или сонорные, гласные под ударением.

**Где наш дом?**

Цель. Развитие умения определять количество звуков в слове.

Оборудование. Набор предметных картинок, три домика с кармашками и цифрой на каждом (3, ли 5).

Ход игры. Ученик берет картинку, называет изображенный на ней предмет, интонирует слово, протягивая звуки, загибает пальчики и считает количество звуков в произнесенном слове. Затем вставляет картинку в кармашек с цифрой, соответствующей числу звуков в слове. Представители ряда выходят по очереди. Если они ошибаются, их поправляют ученики другого ряда. За каждый правильный ответ засчитывается очко. Выигравшим считается тот ряд, который наберет большее количество очков. Эта же игра может быть индивидуальной. В таком случае правильность ответа каждого оценивается фишкой.

Примерный материал. Предметные картинки: ком, шар, сом, утка, муха, кран, кукла, мышка, сумка, парта, пушка.

**Поезд.**

Цель. Развитие умения определять звуковой ряд.

Оборудование. Поезд, составленный из плоских фигурок электровоза и трех вагонов. В каждом вагоне по три окошка с кармашками для предметных картинок. Над окошками кружочки с обозначением количества звуков в слове. Предметные картинки с изображением животных.

Ход игры. Учитель рассказывает, что однажды животные решили поехать в город к своим друзьям-ребятам, но не могут понять, кто где должен ехать. «Вы проводники вагонов и должны им помочь. В первый вагон могут сесть животные, названия которых состоят из трех звуков, во второй — из четырех звуков, в третий — из пяти звуков». По вызову учителя выходит ученик, берет картинку с изображением животного, называет его, интонируя каждый звук и загибая и пальчики. Затем ищет его место в поезде, ориентируясь по цифрам на кармашке. Поезд отправится в путь только в том случае, если все животные правильно займут места.

Примерный материал. Предметные картинки: бык, кот, лось, волк, слон, тигр, мышка, ослик, кабан, кошка, зебра.

**Построим пирамиду**.

Цель. Развитее умения определять звуковой ряд.

Оборудование. На доске рисунок пирамиды, основание которой состоит из шести квадратиков, выше — пять, затем- четыре и три. Картинки с изображением различных предметов, в названиях которых шесть, пять, четыре, три звука.

Ход игры. Учитель предлагает детям заполнить пирамиду.  
Среди выставленных на наборное полотно картинок надо найти  
сначала те, в названиях которых шесть звуков, потом пять, четыре и три.  
Ошибочный ответ не засчитывается. Правильное выполнение задания поощряется игровой фишкой.

Примерный материал. Предметные картинки: гитара, фрукты, сумка, чашка, туфли, мышка, груша, утка, ваза, слон, волк, мак, осы, нос.

Комментарий для учителя. Звуковой и буквенный состав названий картинок должен совпадать.

**Новогодние флажки.**

Цель. Развитие умения называть последовательность букв в слове.

Оборудование. Разноцветные флажки, на обороте которых написаны слова, два-три шнура для их нанизывания.

Ход игры. Представитель каждого ряда берет по одному флажку и читает слово. Затем, не глядя на написанное слово, называет по порядку буквы и вешает флажок на шнур, если назвал буквы без ошибок. Ряд-победитель объявляется по количеству нанизанных на шнур флажков.

Примерный материал. Слова: куст, бант, грач, волк, слон, тигр, зонт, стол, стул, груша, крот, ключ, змей, плащ, флаг, шкаф, слива, внук, мост, двор, брат и др.

**Стол находок.**

Цель. Правильное зрительное восприятие образа слова, предупреждение ошибок в потере последней буквы в слове

Оборудование. Предметные картинки с подписью под ними. В каждом слове не хватает одной согласной (например, тиг вместо тигр); набор букв.

Ход игры. Учитель показывает ребятам картинки с подписями и говорит, что некоторые буквы в словах потерялись. Необходимо восстановить правильную подпись. Для этого нужно обратиться в «стол находок», куда попадают все потерянные вещи. Ученики по очереди выходят к доске, называют картинку, определяют в подписи недостающую букву, берут ее в «столе находок», ставят на место.

Правильный ответ отмечается фишкой.

**Заполни клетки.**

Цель. Установление последовательности звуков и букв в слове.

Оборудование. Прямоугольники, разделенные на клетки (3-5) с нацеленностью на дифференцированный подход. В первой клетке прямоугольника – картинка.

Ход игры. Класс делится на команды. Каждая команда (или каждый ученик команды) получает прямоугольник, чтобы заполнить в нем клетки буквами, составляющими название нарисованного предмета. Выигрывает та команда, которая первой правильно заполнила свои прямоугольники.

Примерный материал. Картинки: сыр, шар, кони, лоси, пила, танк, бант, тигр, яма, ясли, ёлка, игла, кошка, книга, груша, слива, школа и т.д.

Комментарий для учителя. Материал подбирается в зависимости от темы урока: дифференциация сходных согласных; слова со стечением согласных; гласные и, ё, е, ю, я в начале слова и т. д.

**Что изменилось?**

Цель. Закрепление умения сравнивать слова, отличающиеся одним звуком и находить различие в их буквенном составе. Оборудование. Буквы из разрезной азбуки.

Ход игры. Учитель составляет слово из букв разрезной азбуки. Дети прочитывают его. Затем они закрывают глаза, а учитель меняет, вставляет или убавляет одну-две буквы. Открыв глаза, учащиеся прочитывают слово и определяют, что изменилось.

Выигрывает правильно отгадавший.

Примерный материал. Слова: бочка — ночка — точка; репка — лепка — кепка; шапка папка — лапка; рука — ручка; пара — парта; мишка — миска; город — горох.

**Что перепутал художник?**

Цель. Развитие умения проводить сравнительный буквенный анализ.

Оборудование. Карточки со словами и предметными картинками: булка — белка, кот — кит, горка — норка, мышка — мишка, лужи — лыжи, ворота — ворона.

Ход игры. Учитель рассказывает, что художнику дали карточки со словами и попросили нарисовать к каждому слову картинку. Художник был маленький мальчик. Рисовал он очень хорошо, а читать правильно еще не научился. Ребятам предлагается определить, что перепутал маленький художник. Какую букву в каждом слове он прочитал неверно? Ученики называют картинку, читают под ней слово, указывают ошибку, ищут карточку с нужным словом,

Сравнивают по буквам пару слов. Задание могут выполнять представители каждого ряда. За правильный ответ насчитываются очки.

Комментарий для учителя. Когда все картинки и карточки со словами будут расставлены верно, можно предложить детям записать одну-две пары слов и подчеркнуть разные буквы.

**Угадай слово.**

**Цель.** Развитие умения проводить звукобуквенный анализ, различать гласные и согласные буквы.

**Оборудование.** Карточки с согласными.

**Ход игры.** Учитель ставит на наборное полотно согласные буквы, например м-л-к- {молоко), м-ш-н- (машина) и т. д., а ученики отгадывают слово, опираясь на оставшиеся согласные буквы. Игра может идти индивидуально и по рядам.

Комментарий для учителя. Для этой игры отбираются только слова, состоящие из двух-трех прямых открытых слогов. В конце игры учитель спрашивает, какие буквы (согласные или гласные) он выставил на наборное полотно и какие вставлены детьми.

**Живые буквы.**

Цель. Развитие умения определять последовательность звуков и букв в слове.

Оборудование. Карточки с цветными буквами.

Ход игры.

I вариант. Каждому ряду даются карточки с буквами, на каждого ученика по одной букве. Учитель называет слово. Ученики строятся в шеренгу так, чтобы получилось слово из букв, которые они держат в правой руке.

II вариант. Учитель дает карточки с буквами каждому ряду, не называя слова. Ученики одного ряда должны самостоятельно составить слово из букв, построившись в шеренгу.

**Как их зовут?**

**Цель.** Развитие умения определять первый звук в слове, составлять из букв слова.

**Оборудование.** Набор предметных картинок (из начальных букв их названий будет составлено имя мальчика или девочки); таблички с изображением мальчика и девочки с кармашками для вкладывания картинок и букв; карточки с буквами.

**Ход игры.** Учитель вывешивает таблички с изображением мальчика и девочки и говорит, что он придумал им имена. Класс может отгадать эти имена, если выделит в названиях картинок, вложенных в кармашки, первые звуки и заменит их буквами.

Играют две команды — девочки и мальчики. Представители команд называют предметы, изображенные на карточках, и выделяют первый звук в слове. Затем берут соответствующую букву из разрезной азбуки и заменяют ею картинку. Одна команда отгадывает имя девочки, другая — имя мальчика.

Выигрывает та команда, которая первой правильно составила имя.

Примерный материал. Картинки: лодка, ослик, рак, астра; шар, улитка, ружье, аист.

**Сколько точек — столько букв.**

**Цель.** Развитие умения подбирать слова по заданному количеству букв, проводить звукобуквенный анализ.

**Оборудование.** Кубик, на гранях которого различное количество точек (две, три, четыре, пять, ноль).

**Ход игры.** Дети по очереди бросают кубик и называют слова, в которых количество букв равно количеству точек на верхней грани кубика (В качестве помощи на первых этапах знакомства с игрой могут быть предложены картинки). В конце игры дети вспоминают все слова, какие называли, и некоторые записывают в тетрадь, ставя в скобках цифру, соответствующую количеству буквенных знаков в слове.

Комментарий для учителя. Анализируются по звуковому составу и интонируются только те слова, где имеется совпадение звука и буквы. Остальные названные слова проговариваются орфографически.

**Что видел зайка?**

**Цель.** Развитие умения осуществлять буквенный анализ.

**Оборудование.** К доске прикреплены тыльной стороной картинки; на столе фигурка зайца.

**Ход игры**. Учитель говорит:

Раз, два, три, четыре, пять — Вышел зайка погулять.

Где зайчишка побывал? Что зайчишка повидал?

Ученик выходит к доске, берет зайку и указывает на одну из картинок. Картинку поворачивают лицом к классу. Ученик называет предмет, на ней изображенный, и анализирует звуковой состав слова. Если анализ сделан правильно, ребенок получает картинку. Побеждают те, у кого есть картинки.

В конце игры ученики могут ответить, где побывал зайка, если он видел свеклу, грушу, сливу, клюкву и т. п.

**Рассыпанные буквы.**

**Цель.** Развитие умения составлять слова из рассыпанных букв, звукобуквенный анализ.

Оборудование. У каждого ученика конверт с буквами.

**Ход игры.** Ученик составляют слово из рассыпанных букв. Выигрывают первые пять учеников, верно составившие слово.

**Буквенная эстафета.**

**Цель.** Развитие умения определять последовательность звуков и букв в слове.

**Ход игры**. Класс делится на группы, по четыре человека в каждой. Учитель называет слово для каждой группы. Первый ученик каждой группы записывает одну букву. Потом передает лист товарищу, тот дописывает еще одну букву и т. д. В результате должно быть написано данное учителем слово. Выигрывает та группа, которая первой правильно выполнила работу.

**Волшебный домик.**

**Цель.** Развитие умения прогнозировать слова, исходя из имеющихся буквенных знаков.

Оборудование. Картонный плоский домик с вырезанными окошками, буквы.

**Ход игры.** Учитель прикрепляет к доске домик и в пустые окошки вписывает в произвольном порядке буквы. Ученики должны отгадать, какие слова «живут» в этом домике. За каждое правильно составленное и записанное под домиком слово ученик получает игровой жетон.

Игру можно проводить в виде соревнований между рядами.

Примерный материал. Буквы: 6, у, с, ы, р (усы, бусы, сыр); к, т, о, л, я (Коля, Толя, кот, кто); м, а, ш, к, а (каша, мак, Маша); ы, р, у, а, к (рука, куры, рак, ура); о, с, а, к (оса, коса, сок); л, к, у, ж, а (лужа, жук, лук, уж, лак); р, ы, б, а, к (рыба, бык, рыбак, рак, бак).

**Угадай предмет**.

**Цель.** Развитие умения подбирать слова по заданному количеству букв.

**Оборудование**. Набор предметных картинок, на тыльной стороне которых написана первая буква названия этого предмета. Остальные буквы слова обозначены черточками.

**Ход игры.** От каждого ряда ученики по одному выходят и вписывают в схему недостающие буквы. Картинку переворачивают. Если слово соответствует названию картинки, ее забирает ученик. Победителем считается тот ряд, у которого больше картинок.

Примерный материал. Буквы: о-- (осы), с-- (сом), м--- (мыло), л---(луна), у--(усы), н--(нос), ш--(шар), н---(ноги), к--(кот), б--(бусы), р---(рама), у---(утка), ж--(жук), д--(дом).

**Цепочка слов.**

**Цель.** Развитие умения образовывать новые слова, заменяя одну букву.

Оборудование. Записанные на доске первые слова для каждого ряда; расчерченные линейки для записи последующих слов. Картинки для слабоуспевающих учащихся.

Ход игры. К доске выходят учащиеся (по одному от каждого ряда) и, заменяя одну букву, пишут новое слово. Выигрывает тот ряд, который составит большее количество слов.

Примерный материал. Слова: сом, сон, лук, сыр, сын, рак, лак, ком, кот, нога, нора, город, горох, миска, мишка, мальчик, пальчик и др.

**Подбери пару.**

**Цель.** Развитие умения подбирать похожие по буквенному составу слова, сравнительный анализ.

Оборудование. По шесть карточек со словами у каждого ученика.

Ход игры. Учащиеся составляют пары слов так, чтобы в каждой паре одно слово отличалось от другого одной буквой. Выигрывают первые пять учеников, правильно подобравшие пары слов. Каждый ученик должен уметь объяснить, чем отличаются слова в любой паре.

Примерный материал. Слова: пар — парк, кот — крот, роза — гроза, рот — крот, сук — стук, ком — корм, каска — краска, зал — звал, лещи — клещи, бор — борщ, ужи — лужи, ужи — ужин, утка — шутка, кран — экран, лапа — лампа, усы — бусы, осы — косы, сорок — сорока, стол — ствол, так — танк, сон — слон, сор — спор, дал -ц- ждал.

**Подвижные буквы**.

Цель. Развитие умения составлять слова из данных букв, изменяя их порядок в слове.

**Оборудование.** Карточки со словами и буквы разрезной  
азбуки.

Ход игры. Ученик получает карточку со словом и буквы, составляющие это слово. Дети должны выложить сначала слово, напечатанное на карточке, а затем переставить буквы так, чтобы получилось новое слово. Выигрывают пять первых выполнивших задание учеников.

Примерный материал. Слова: липа — пила, кот — ток, сон — нос, лапка — палка, рано — нора, маяк — ямка, карп — парк, марка — рамка, кулак — кукла, лес — сел, кот — кто.

**Ребусы.**

**Цель.** Развитие умения составлять слова из букв, проводить звуко-буквенный анализ.

Оборудование. Карточки с ребусами.

Ход игры. Каждый ученик получает карточку, отгадывает слово и выкладывает его из букв разрезной азбуки. Выигрывают первые пять учеников, выполнивших правильно задание.

Примерный материал. Картинки с первой или последней буквой для вставки: (ш) утка, (э) кран, (б) усы, (к) осы, (к) рот, (р) роза, шар (ф).

**Сложи буквы.**

Цель. Закрепление начертания рукописных букв.

Оборудование. У каждого ученика конверт с несколькими (3—5) элементами букв, вырезанными из картона.

Ход игры. Учитель предлагает ученикам достать из конверта элементы букв. Из них надо сложить две буквы так, чтобы не осталось лишних элементов. Выигрывает тот, кто первый справился с заданием.

**Допиши букву.**

**Цель**. Обобщение знаний о графическом изображении рукописных букв, закрепление начертаний букв.

Оборудование. Каждый ученик получает лист бумаги, на котором написан один и тот же элемент буквы столько раз, сколько в русском языке букв, в состав которых входит данный элемент.

Ход игры. Учитель предлагает учащимся дописать буквы, включая данный элемент. Выигрывает ученик, который записал больше букв с данным элементом. Особо поощряется тот, кто смог записать все возможные буквы, не оставив на листке бумаги ни одного свободного элемента.

**Сортировка букв.**

Цель. Закрепление умения соотносить рукописный и печатный варианты букв.

Оборудование. У каждого ученика на парте три-четыре группы букв (рукописного и печатного вариантов), наклеенных или написанных по одной на карточке.

Ход игры. Учитель предлагает ученикам разложить все буквы в три-четыре столбика так, чтобы в одном столбике была одна и та же буква в разном написании. Выигрывает тот, кто первый правильно разложил все буквы.

**Отгадай, кто я.**

Цель. Закрепление начертания рукописных букв, соотнесение их со звуками.

Оборудование. Элементы букв у каждого ученика.

Xод игры. Учитель называет элементы букв, например: овал палочка с закруглением внизу; два овала и длинная палочка посередине; три палочки с закруглением внизу и т. д. Учащиеся находят их, складывают букву, произносят соответствующий звук. Первые пять учеников, правильно справившиеся с заданием, получают игровые жетоны. Выигрывают те, кто набрал большее количество жетонов.

**Все равно узнаю.**

Цель. Закрепление начертания рукописных букв, дифференциация сходных букв.

Оборудование. У каждого ученика конверты с несколькими буквами, представленными каждая в разных видах (вырезанные из бумаги, картона, фанеры, пластмассы, большие, маленькие).

Ход игры. Учитель предлагает каждому ученику вынуть содержимое его пакета и подобрать знаки, обозначающие одну букву, затем другую и т.д. (Узнать их несмотря на разную величину и материал.) Выигрывает тот, кто первым справился с заданием.

Комментарий для учителя. Для игры учитель отбирает две-три буквы, написание которых вызывает затруднения у группы учеников, или буквы, сходные по начертанию.

**Загадки.**

**Цель.** Отгадывание загадок, определение признаков, на основе которых отгадывается загадка, звукобуквенный анализ слов-отгадок для последующей их записи.

Ход подземный строит ловко, роет спальню и кладовку.

(Крот.)

Через речку лег, пробежать помог.

(Мост.)

Кто в дни болезней

Всех полезней

И лечит нас

От всех болезней?

(Врач.)

Я под маленькою крышей прогуляться в дождик вышел.

(Зонт.)

В лесу зимой холодной ходит злой, голодный. Зубами «щелк!». Это серый ... (волк).

Крепка железная рука, любая тяжесть ей легка.

(Кран.)

Лежу я, тихонько в кармане звеня.

Я весь из железа, Я в щелку залезу. Ты в дом ни за что

не войдешь без меня. (Ключ.)

Красна, вкусна, внутри косточка. (Вишня.)

Вот чудесные цветы небывалой красоты. Яркие, пахучие... Ай-ай-ай! Колючие! (Розы.)

Я росла в лесу дремучем, поднималась к синим тучам. Но теперь меня срубили и в игрушки нарядили.

(Елка.)

Ребятам весело со мной, на ножке я кручусь одной.

(Юла.)

Нет моей походки тише, и меня боятся мыши.

(Кот.)

Зимой и летом зелена. В лесу живет она. А на ней иголки и коротки, и колки.

(Ель.)

Когда со мною умываются, то слезы появляются.

(Мыло.)

Вроде ежика на вид, но не просит пищи. По одежде пробежит — и одежда чище.

(Щетка.)

Легкий, круглый, но не мяч, и не прыгает он вскачь. На веревочке висит, Зазеваюсь — улетит.

(Шар.)

Не жужжу, когда сижу, не жужжу, когда хожу. Если в воздухе кружусь, тут уж вдоволь нажужжусь.

(Жук.)

Это старый наш знакомый: он живет на крыше дома — длинноногий, длинноносый, длинношеий, безголосый.

Он летает на охоту за лягушками к болоту.

(Аист.)

Солнце под потолком светит вечерком.

(Лампа.)

Тихо, чтоб никто не слышал, в озере из норки вышел, повернулся, а потом зашагал... вперед хвостом.

(Рак.)

Не бьет, не ругает, а от него все плачут. (Лук.)

Комментарий для учителя. Все игры с загадками, кроме учебной цели, решают и коррекционные задачи: развитие речи и мыслительной деятельности детей. Отгадывание каждой загадки опирается на картинку или натуральный предмет, выделение его признаков помогает расшифровать загадку.