

ПОДГОТОВКА ДЕТЕЙ К ШКОЛЕ

Игры по обучению грамоте для детей 6-7 лет

Игра «Где наш дом?»

Цель: развивать умение подбирать слова с заданным количеством слогов.

Игровой материал и наглядные пособия: набор предметных картинок (кот, лук, зонт, слон, юла, клоун, робот, кукла, кубики, машина, самолет, посуда), три домика с цифрой на каждом (1, 2 и 3).



Описание: ребенок берет картинку, называет изображенный на ней предмет, считает количество слогов в произнесенном слове и ставит картинку в домик с цифрой, соответствующей числу слогов в слове. За каждый правильный ответ ребенок получает очко. Выигравшим считается тот, кто наберет большее количество очков

Игра «Построим пирамиду»

Цель: развивать умение определять количество звуков в слове.

Игровой материал и наглядные пособия: на бумаге нарисована пирамида, основание которой состоит из пяти квадратов, выше - четыре квадрата, затем - три; картинки с изображением различных предметов, в названии которых пять, четыре, три звука (например: арбуз, банан, груша, вилка, замок, лиса, слон, зонт, стул, лук, сыр, дом).



Описание: взрослый предлагает детям заполнить пирамиду. Среди выставленных на наборное полотно картинок надо найти сначала те, в названиях которых пять звуков, затем четыре и три. Ошибочный ответ не засчитывается. Правильное выполнение задания поощряется фишкой.

Игра «Стол находок»

Цель: учить выполнять звукобуквенный анализ слов.

Игровой материал и наглядные пособия: предметные картинки с названиями предмета, изображенного на картинке, но в каждом слове не хватает одной согласной (например: тигр вместо тигр), набор букв.

Описание:

взрослый показывает детям картинки с подписями и говорит, что некоторые буквы в словах потерялись. Необходимо восстановить правильную запись. Для этого нужно обратиться в «стол находок», куда попадают все потерянные вещи. Ребята по очереди называют картинку, определяют в подписи недостающую букву, берут ее в «столе находок», ставят на место.



Игра «Помоги Незнайке»

Цель: закрепить умение выделять гласные и согласные звуки (твердые и мягкие) в начале слова.

Игровой материал и наглядные пособия: три домика разного цвета (красный – для гласных звуков, синий – для твердых согласных, зеленый – для мягких согласных).

Описание: к детям приходит в гости Незнайка. Он поступил в школу и просит проверить его домашнее задание: в красный домик Незнайка сложил картинки с гласными звуками, в синий – с твердыми согласными, в зеленый – с мягкими согласными. Проверить, все ли картинки разложены верно. Ребенок берет по одной картинке и проверяет правильность выполнения задания.

Намеренно можно перепутать звуки, в домик с согласными положить несколько гласных и наоборот. Когда все ошибки будут исправлены, Незнайка прощается и идет в школу.

Примерный материал: Звуки в начале слова (гласные – Осы, Индеец, Утка, Арбуз; твердые согласные – Банан, Роза, Майка, Кукла; мягкие согласные – Пингвин, Лиса, Медведь, Белка).



Игра «Цепочка»

Цель: развивать умение подбирать слова по одному слогу.

Описание: взрослый произносит: «окно». Дети делят это слово на слоги. Далее дети подбирают слово, которое начинается с последнего слога в слове «окно» (нора). Затем придумывают новое слово, начинающееся слогом ра (ра-ма) и т. д. Выигравшим считается тот, кто последним закончил цепочку и больше всех назвал слов.

ОК-НО → НО-РА → РА-МА

Игра «Рассыпанные буквы»

Цель: развивать умения составлять слова из данных букв, выполнять звукобуквенный анализ.

Игровой материал и наглядные пособия: звуковые пеналы по количеству детей.

Описание: взрослый называет буквы, дети берут их из пенала и составляют слово. За правильно составленное слово ребенок получает одно очко (фишку).

Выигрывает тот, кто к концу игры набрал большее количество очков.



Игра «Расшифруй слова»

Цель: развивать навыки чтения и звукобуквенного анализа, внимание, память.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с заданиями, карточки с картинками и карточки с буквами.

Описание: взрослый предлагает детям прочитать слово на карточке, расположив буквы по порядку в соответствии с цифрами. Прочитав слово, ребенок подбирает к нему подходящую картинку.

