

# ЗВУКИ БУКВЫ

«ПОИГРАЕМ С БУКВАМИ И ЗВУКАМИ!»

Картотека игр  
по обучению грамоте для детей  
старшего дошкольного возраста

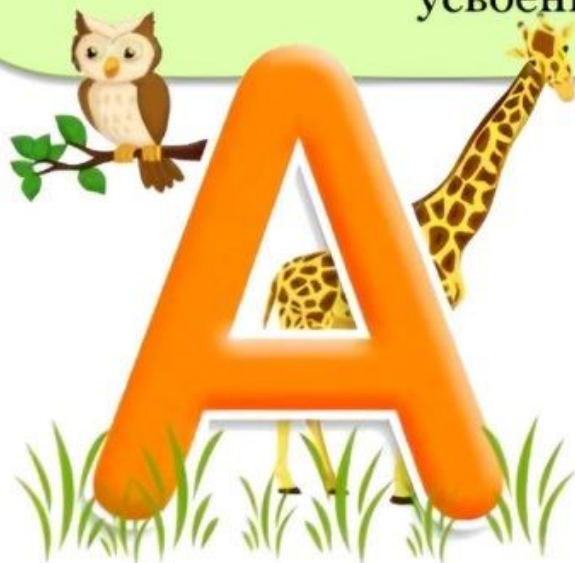




Основная цель предлагаемых игр - сформировать у детей предпосылки для успешного овладения грамотой в школе. Предлагаемые игры и упражнения носят занимательный и многофункциональный характер: знакомят с буквами и звуками, способствуют обучению чтению; создают прочную фонетико-фонематическую базу; развивают внимание, память, логическое мышление.

Дети учатся правильно произносить звуки родного языка, выделять, определять их место в слове, придумывать слова с заданным звуком, соотносить звук с соответствующей ему буквой, упражняются в звуковом анализе и синтезе слова, в различении твердых и мягких звуков, делить слова на слоги.

Представленные игры вызывают интерес детей, облегчает усвоение материала.







## Игра «Цепочка слов»

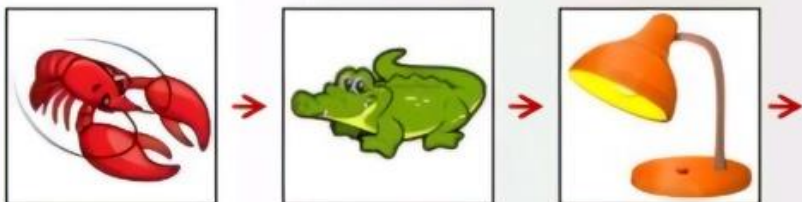
№ 1

**Цель:**  
Упражнять детей в  
определении первого и  
последнего звука в словах.

*Ход игры:*

На столах у детей лежат карточки (одна на двоих). У педагога – карточка с изображением карандаша. Педагог поясняет: «Сегодня мы будем выкладывать цепочку из предметов. Наша цепочка начнется со слова «карандаш». Следующим звеном цепочки будет слово, которое начинается с того звука, каким заканчивается слово «карандаш». Кто из вас найдет предмет с таким названием у себя на картинке, подойдет к доске, присоединит свою картинку к моей и назовет свой предмет так, чтобы четко слышался последний звук в слове. Если вы, дети, сразу найдете два предмета, то приложит картинку тот, кто назовет ее первым. А оставшуюся картинку присоедините позже, когда снова потребуется для цепочки слово с таким звуком».

Когда будет выложена вся цепочка, педагог предлагает детям хором называть предметы, начиная с любого указанного, слегка выделяя первый и последний звуки в каждом слове.



## Игра «Кто в домике живет»

№ 2

**Цель:**  
Упражнять детей в подборе  
слов с определенным звуком.

*Ход игры:*

Играют 3-4 детей. Каждый играющий получает домик с буквой. Педагог берет из стопки картинку с изображением животного, называет его, а дети определяют, в каком домике оно должно жить. Если животное может жить в разных домиках (жираф – в домике *ж* и в домике *р*, то картинку получает тот ребенок, который первым сказал, что это животное должно жить в его домике. Если окажется, что какому-то животному негде жить, потому что полагающийся ему домик уже заселен (например, кот может жить только в домике *к*), педагог предлагает детям подумать, куда можно переселить других животных, чтобы освободить ему место.







## Игра № 3 «Где спрятался звук?»

### Цель:

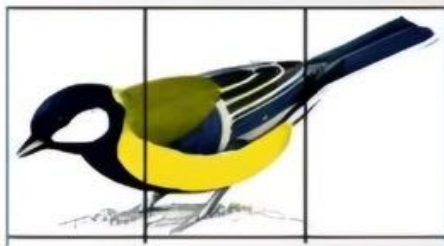
Развивать умение устанавливать место звука в слове.

### Ход игры:

Необходимые материалы: У педагога набор предметных картинок.

У каждого ребенка карточка, разделенная на три квадрата, и цветная фишка (красная – гласный звук, синяя – согласный звук).

Педагог показывает картинку, называет изображенный на ней предмет. Дети повторяют слово и указывают место изучаемого звука в слове, закрывая фишкой один из трех квадратов на карточке в зависимости от того, где находится звук: в начале, середине или в конце слова. Выигрывают те, кто правильно расположил фишку на карточке.



## Игра № 4 «Поезд»

### Цель:

Развивать умения определять количество звуков (слогов) в слове.

### Ход игры:

Необходимые материалы: поезд, составленный из трех вагонов. В каждом вагоне по три окошка с кармашками для предметных картинок. Над окошками кружочки с обозначением количества звуков (слогов) в слове. Предметные картинки с изображением животных.

Педагог 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».

### 2 вариант:

В первый вагон могут сесть животные, названия которых состоят из 1 слога, во второй – из 2 слогов, в третий – из 3 слогов».

Ребенок берет картинку с изображением животного и ищет его место в поезде, ориентируясь по цифрам на кармашке. Поезд отправится в путь только в том случае, если все животные правильно займут места.





№ 5



## Игра «Подбери слово к схеме»

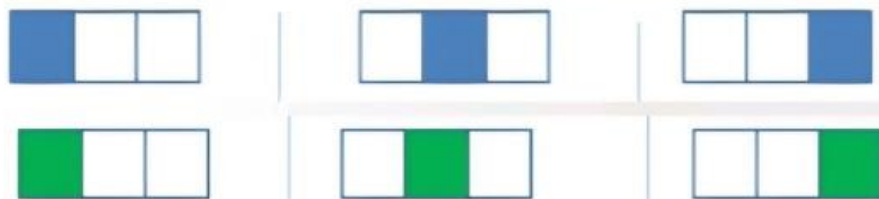
**Цель:**

Упражнять детей в нахождении места звуков (заданных) в слове (в начале, конце или середине).

*Ход игры:*

Играют 4-6 детей. Педагог раздает детям по одной карточке. Объясняет, что означает закрашенная клеточка. Затем берет из стопки по одной картинке, называет, слегка выделяя голосом заданный звук, а дети определяют позицию звука в слове. Если местонахождение звука соответствует схеме на карточке, ребенок берет картинку и кладет ее на свою карточку. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся. Например:

Звуки [К]-[К']



№ 6

## Игра «Составь слово из слогов»

**Цель:**

Развивать навык звуко-буквенного анализа, фонематический слух.

*Ход игры:*

Педагог говорит, что слоги в словах перепутались, и просит детей угадать, что же за слова можно из них составить. Если детей много, можно разделить их на команды, предоставляя право ответа по очереди или той команде, член которой первым поднял руку для ответа. Выкрикивать с места запрещается. За каждое угаданное слово команда получает призовое очко, за ошибку очко отнимается. Если же игра проводится с малым количеством детей, слова можно после недолгой тренировки загадывать по очереди.

Сначала рекомендуются знакомые слова, состоящие из двух слогов, затем более сложные варианты.







## Игра «Волшебники»

№ 7

### Цель:

Развивать фонематический слух, навык звуко-буквенного анализа, умение соотносить фонетический облик слова с его значением; способность работать в команде.

### Ход игры:

Если детей несколько, нужно разделить их на команды. Каждая команда будет выполнять отдельное задание. В начале игры взрослый говорит: «Давайте поиграем в волшебников. Сегодня мы будем заниматься превращением слов. Посмотрим, команда справится лучше».

1-е задание. **Превратите одно слово в другое, зачеркнув лишнюю букву:**

муха, беда, двор, шарф, лампа  
крот, волк, смех, борщ, риск.

2-е задание. **Измените одну букву так, чтобы получилось новое слово:**

рука (мука или река), кожура (конура), май (чай), жук (лук), белка (булка);  
нож (нос), сын (сон), лед (мед), дочка (бочка), салют (салат).

3-е задание. **Из слова убежали все гласные.**

Попробуйте угадать, что это за слова, расставив гласные правильно:

ш\_к\_л\_д (шоколад), к\_р\_н\_д\_ш (карандаш),  
п\_т\_л\_к (потолок), т\_л\_в\_з\_р (телевизор).

4-е задание. **Составить слова из первых слогов указанных слов:**

город – ложка – варенье (голова),  
атаман – курица – лава (акула);  
коробка – локоть – колбаса (колокол).



## Игра «Самый внимательный»

№ 8

### Цель:

Учить различать гласные и согласные звуки; развивать речь, внимание, фонематический слух; воспитывать внимательное и доброжелательное отношение к ответам других детей.

### Ход игры:

Педагог просит назвать имя девочки (мальчика, героя занятия), которое сложено из последних звуков названий предметов, изображенных на картинках. Например: грабли, шар, астра (Ира).



И р а

Аналогично можно выполнить задания и по первым звукам. Педагог вывешивает картинки и просит назвать слово, которое состоит из первых звуков названий предметов: игла, груша, рыба, улитка, шар, кот, изба (игрушки).







## Игра «Продолжи слово»

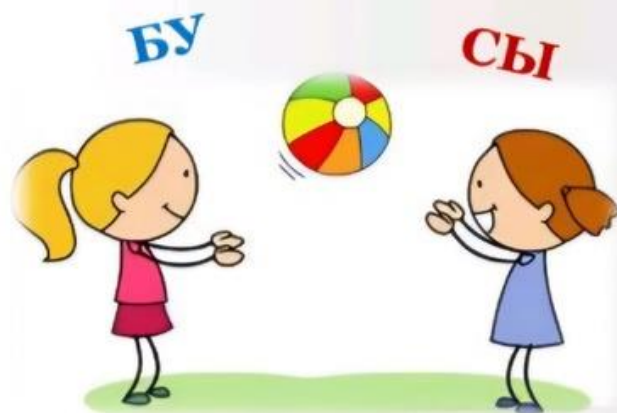
№ 9

### Цель:

Развить речь, звуко-буквенный анализ, сообразительность, реакцию, пополнить словарный запас.

### Ход игры:

Дети делятся на две команды, которые встают друг против друга. Игрок первой команды, стоящий первым, берет мяч, называет любой слог и кидает мяч первому игроку второй команды. Тот должен назвать свой слог или несколько слогов так, чтобы вместе с первым слогом они составили целое слово, затем назвать свой слог, бросая мяч второму игроку первой команды и т.д. Например, если первый игрок назвал слог НО, второй может сказать РА (чтобы получилось слово «нора») и назвать свой слог, допустим, тоже РА.



## Игра «Умный дождик»

№ 10

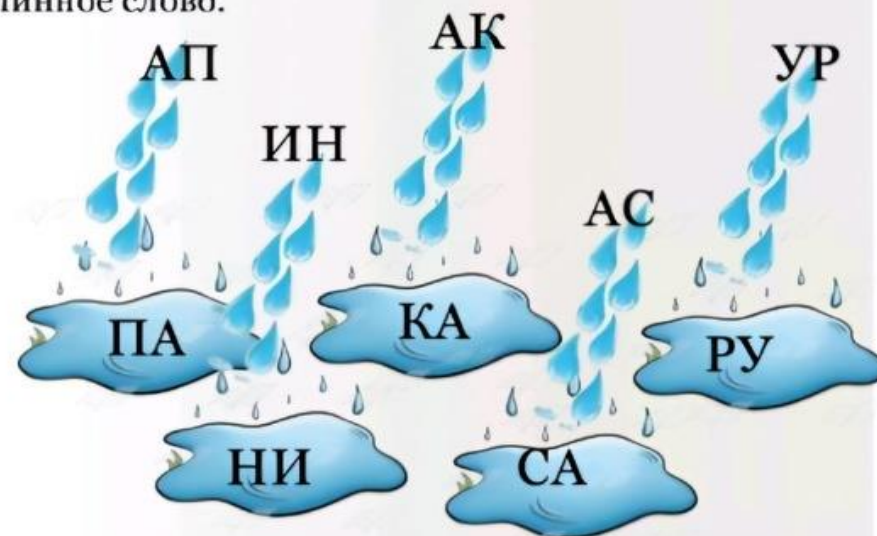
### Цель:

Формировать навыки сознательного плавного чтения; способствовать развитию внимания, мышления и памяти.

### Ход игры:

Педагог вывешивает на доску капельки и лужицу, на которых написаны слоги. Рассказывает детям о том, что эти капельки не простые. Просит детей прочитать слоги-капельки. Дети читают.

- Капли упали на землю, образовались лужи, а буквы в них перевернулись и образовались лужи, а буквы в них перевернулись и образовались в другие слова. Прочитайте слоги в лужицах (СА-АС). После того, как дети прочитают слоги, педагог предлагает им составить слова. (Паруса, корова, рука, сани, розы). Выполнив задание, дети соревнуются друг с другом, составляя самое длинное слово.







№ 11

## Игра «Слова-друзья»

**Цель:**

Упражнять детей в выделении первого звука в слове на заданный звук, развивать мыслительные операции.

**Ход игры:**

Материал: картинки по паре на определённые звуки (лук — лось, рыба — рубашка, кот — коза, жук — журавль, сок — собака и т.д.).

Дети берут на столе картинки, схожие по первому звуку. После чего педагог предлагает найти себе друга — того, у кого название картинки совпадает по начальному звуку. Например:



№ 12

## Игра «Телевизор»

**Цель:**

Упражнять детей в выделении первого звука в словах и составлении из них новых слов; развивать мыслительные операции анализа и сравнения.

**Ход игры:**

Материал: макет телевизора, в который вставляются различные изображения (размером формата А5 с надписями, например, МАК). *2 вариант: использование интерактивной доски.* Внизу под телевизором кармашки, куда вставляются карточки с картинками; картинки, первый звук которых соответствует буквам в изображении телевизора и др.

Педагог предлагает детям посмотреть телевизор и прочесть слово (например, МАК). После этого дети подходят к столу, берут перевернутые картинки и самостоятельно определяют первый звук в слове. Затем педагог предлагает вставить картинки, у которых первый звук соответствует букве в изображении на телевизоре.







№ 13

## Игра «Кольца Луллия»

**Цель:**

Упражнять детей в выделении первого звука в слове и подборе слов на заданную букву; развивать мыслительные операции.

*Ход игры:*

Материал: кольца Луллия (технология ТРИЗ), состоящие из двух кругов, скреплённых посередине так, что они могут вращаться. На внутреннем (малом) круге наклеены четыре разные буквы; на внешнем (большом) круге — картинки, первый звук которых соответствует букве в малом круге (по 2—3 шт.)

Ребёнок берёт кольца Луллия и должен соотнести букву на малом круге с картинками, расположенными на внешнем круге.



№ 14

## Игра «Четвертый лишний»

**Цель:**

Упражнять детей в выделении первого звука в слове; учить исключать из ряда схожих по определённому признаку предметов лишний; развивать мыслительные операции, память, внимание.

*Ход игры:*

Материал: ряд картинок по 4 шт. в каждом, где только в трёх картинках первый звук слова совпадает. (Например, ЛЕВ, АИСТ, ЛИСТ, ЛЕЙКА).

Педагог предлагает детям посмотреть на ряд картинок, где в трёх картинках первый звук совпадает, а в четвёртой нет. Детям необходимо определить лишнюю картинку. Например:







№ 15

## Игра «Составь букву из элементов»

**Цель:**

Развивать у детей зрительное и пространственное представление букв, память, внимание.

**Ход игры:**

Материал: счётные палочки.

Педагог говорит детям: «Вспомните буквы, состоящие из двух одинаковых элементов — двух длинных и одной короткой палочки — и постройте эти буквы».

С помощью маленьких палочек можно выкладывать не только фигуры, но и буквы.

А В В Г Д Е Ж З И И  
К Л М Н О П Р С Т У Ф  
Х Ц Ч Ш Щ Ъ Ы Ь Э Ю Я



№ 16

## Игра «Реклама Буквы»

**Цель:**

Учить описывать букву по схеме, подбирать слова на заданную букву; развивать память, внимание, воображение.

**Ход игры:**

Материал: медальоны с буквами, схема описания буквы.

Педагог предлагает детям прорекламирровать букву на своём медальоне по следующей схеме:

- название буквы;
- из каких элементов состоит;
- на что похожа;
- какие слова с неё начинаются.

Например: «Это буква А, она состоит из трёх элементов: двух длинных палочек, наклонённых одна к другой, и одной короткой, связывающей их, как поясок. Буква А похожа на ракету, крышу дома, акулу. Она содержится в самых вкусных словах (арбуз, абрикос, ананас, айва); в самых быстрых (автомобиль, автобус) и в самых умных словах (азбука, алфавит...)».







## Игра «Пирамида»

№ 17

### Цель:

Упражнять детей в делении слов на слоги; учить считать количество гласных в слове; развивать мышление, речь.

**Материал:** схематический рисунок пирамиды, в основании которой 4 квадрата, выше — 3 квадрата, ещё выше — 2, затем — 1; картинки с предметами на разное количество слогов.

### Ход игры:

Детям раздаются картинки, педагог просит разложить их по квадратам пирамиды так, чтобы количество слогов в слове совпадало с количеством квадратов в рядах пирамиды. Н-р:



## Игра «Часы»

№ 18

### Цель:

Упражнять детей в делении слов на слоги; учить определять длинные и короткие слова; развивать мыслительные операции.

**Материал:** часы, где вместо циферблата картинки с изображением различных предметов, и две стрелки — короткая и длинная.

### Ход игры:

Педагог показывает детям часы и говорит, что они должны определить, какое слово короткое, а какое длинное, и поставить соответствующую стрелку. Длинное слово состоит из двух и более слогов, а короткое — из одного.





№ 19



## Игра «Наборщик»

### Цель:

Упражнять детей в делении слов на слоги; учить в длинных словах находить новые слова; развивать мыслительные операции анализа и синтеза.

*Материал:* карточки со словами: НОСОК, ВОРОБЕЙ, ЖИВОТНОЕ, МАШИНА, БАЛАЛАЙКА, ФАСОЛЬ, МАГНИТОФОН и другие, или интерактивная игра ЛОГОША.

### Ход игры:

Педагог говорит детям, что короткие слова очень часто прячутся в длинных. Чтобы их найти, необходимо длинное слово сказать по слогам и отыскать короткое. Например: «В слове «НОСОК» прячется слово «СОК» и т.д



№ 20



## Игра «Помоги Незнайке»

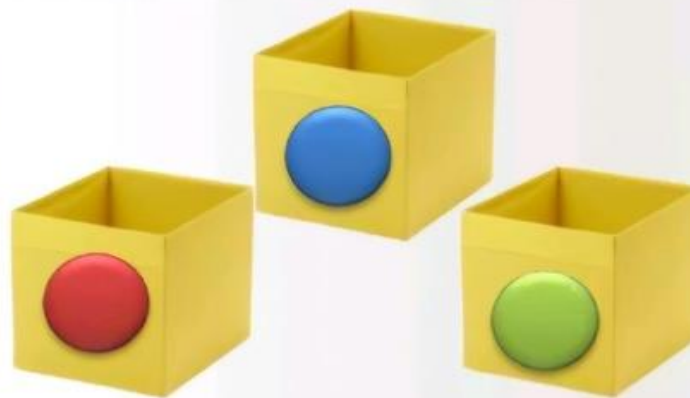
### Цель:

Упражнять детей в дифференциации гласных и согласных звуков на слух, в выделении первого звука в слове; развивать мыслительные операции, фонематический слух; подготавливать к звуковому анализу слова.

*Материал:* три коробки с наклеенными кружками красного, синего и зелёного цвета, картинки с изображением разных предметов. Ход игры.

### Ход игры:

Педагог сообщает детям, что в гости пришёл Незнайка и принёс коробки с наклеенными на них кружками красного, синего и зелёного цвета и картинки с изображением разных предметов. Но он никак не может разложить предметы по коробкам, т.к. плохо знает буквы и звуки. Помогите Незнайке разложить картинки так, чтобы в коробку с красным кружком попали картинки, начинающиеся на гласный звук, с синим кружком — на согласный твёрдый, с зелёным — на согласный мягкий.





### **Источники:**

1. Быкова И.А. Обучение детей грамоте в игровой форме – М.: Детство-Пресс, 2007.
2. Пожиленко Е.А. Волшебный мир звуков и слов-М.: Владос, 1999.
3. Журова Л.Е. Обучение дошкольников грамоте-М.: Школа-Пресс, 1999.
4. Вера Смоляная Сто игр с буквами и звуками.
5. Занимательное азбукведение: материалы для занятий с детьми дошкольного и младшего возраста/ авт. сост. Г.П. Попова, В.И. Усачева.

<http://doshkolnik.ru/>

