Главная забота учителей, работающих с дошкольниками и младшими школьниками,— помочь детям усвоить программный материал и в то же время сохранить им детство.

Дидактические игры – это не просто заполнение свободного времени детей, а спланированный и целенаправленный педагогический прием для расширения и закрепления полученных ими знаний. Дидактические игры решают две важных задачи, которые являются главенствующими в обучении. Во-первых, способствуют формированию внимания, наблюдательности, развитию памяти, мышления, развитию самостоятельности, инициативы. А во-вторых, решают определенную дидактическую задачу: изучение нового материала или повторение и закрепление пройденного, формирование учебных умений и навыков. Именно в игре удается сконцентрировать внимание самых инертных детей, они раскрепощаются, охотно преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. В начале дети проявляют интерес только к игре, а затем и к тому учебному материалу, без которого игра невозможна. Игра помогает сделать любой учебный материал увлекательным, облегчает процесс усвоения знаний. Игра стимулирует познавательную активность учащихся, вызывая у них положительные эмоции в процессе учебной деятельности. Еще А. С. Макаренко гворил*,***что «хорошая игра похожа на хорошую работу»,**поэтому каждый Воспитатель должен учиться умело использовать игру на уроке.

Потребность в игре и желание играть у младших школьников необходимо использовать и направлять в целях решения определенных образовательных задач. Игра будет являться средством воспитания и обучения, если она будет включаться в целостный педагогический процесс. Руководя игрой, организуя жизнь детей в игре, педагог воздействует на все стороны развития личности ребенка: на чувства, на сознание, на волю и на поведение в целом.

Отбирая игры, Воспитатель должен исходить из того, какие программные задачи он будет решать с их помощью, как игра будет способствовать развитию умственной активности детей, их познавательных способностей, речи, опыта общения со сверстниками и взрослыми, воспитанию нравственных сторон личности, прививая интерес к учебным занятиям, формируя умения и навыки учебной деятельности.

Предлагаю игры для занятий по обучению грамоте, которые способствуют развитию познавательных процессов, определяющих успешность учебно-воспитательного процесса.

**Игра «Алфавит»**

Цель: Закрепление знаний о буквах русского алфавита;

развитие внимания младших школьников.

Ход игры:

Детям раздаются все буквы алфавита. Далее педагог называет слово или короткое предложение. Ребята выкладывают, из закрепленных за ними букв, слово или фразу, предложенные учителем, имитируя «печатание на машинке». Печатание нужной буквы обозначается хлопком в ладоши того участника игры, за которым эта буква закреплена.

**Игра «Цепочка слов»**

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. Воспитатель 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 «Найди место звука в слове»**

Цель: Упражнять детей в нахождении места звука в слове ( в начале, середине или в конце).

Ход игры:

На доске вывешиваются картинки с изображение автобуса, платья и книги. Педагог предлагает детям назвать изображенные предметы. Спрашивает, какой одинаковый звук слышится в названиях всех предметов. «Правильно – звук «А». Этот звук есть в названиях всех предметов, но слышится он в разных местах слова – поясняет Воспитатель. – Одно начинается со звука «А», в другом звук «А» находится в середине, а третье слово заканчивается этим звуком.

А сейчас посмотрите на карточку (дается одна карточка на двоих детей).

Под каждой картинкой – полоска из трех клеточек. Если звук, который я назову, вы услышите в начале слова, ставьте фишку в первую клеточку. Если звук слышится в середине слова, фишку надо поставить во вторую клеточку. Если звук в конце слова, фишку ставят в третью клеточку.

**Игра «Подбери слово к схеме»**

Цель: Упражнять детей в нахождении места звуков «С» или «Ш» в слове ( в начале, конце или середине).

Ход игры:

Играют 4-6 детей. Ведущий раздает им по одной карточке. Объясняет, что означает закрашенная клеточка. Затем берет из стопки по одной картинке, называет, слегка выделяя голосом звук «с» или «ш», 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.

**Игра «Слоговое лото»**

Цель: Формировать навык правильно писать сочетания ЖИ-ШИ; способствовать развитию фонематического слуха.

Ход игры:

Воспитатель раздает детям карточки, с заранее заготовленными слогами.

1 вариант:

Дети читают слоги (жи, ши) и составляют слова со слогами жи и ши в начале, середине и в конце слова. (шина, лыжи, уши, ужи, жилы, ерши, ножи, живот, коржи и др.

2 вариант:

Дети вставляют слоги жи и ши, чтобы получились слова:

дру ма

? на ? на

Пру ти

**Игра «Соревнование телефонистов»**

Цель: Упражнять детей в отчетливом произношении слов;

обогащать словарный запас детей;

Развивать речь, внимание, мышление и память;

Ход урока:

Воспитатель подбирает для каждого ряда какую-нибудь несложную скороговорку и говорит ее тихо ученикам, сидящим первыми в каждом ряду (капитанам). По сигналу капитаны передают скороговорку на ухо своим соседям, а те дальше друг другу вдоль ряда. Последние, в каждом ряду, должны громко вслух сказать переданную им «по телефону» скороговорку. Побеждает команда, которая раньше завершит передачу и не исказит переданный текст.

Можно предложить следующие скороговорки:

Лежит ежик у ежа, а у ежа иголки.

Не живут ужи, где живут ежи.

Жутко жуку жить на суку.

У Жоры – уж, у Розы – жук.

У ежа – ежата, у ужа ужата.

**Игра «Кто в домике живет»**

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 изображение 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*), Воспитатель предлагает детям подумать, куда можно переселить других животных, чтобы освободить ему место.

**Игра «Самый внимательный»**

Цель: Учить различать гласные и согласные звуки; развивать речь, внимание, фонематический слух;

воспитывать внимательное и доброжелательное отношение к ответам других детей.

Ход игры:

1 вариант:

Педагог предлагает детям найти одинаковый звук в словах. После того, как они назовут звук, Воспитатель просит дать характеристику этого звука. Например: пила, аист, игла, ива. Дети называют звук «а» - гласный, или порт, торт, телефон, тумба - звук «т» - согласный, глухой.

2 вариант:

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

Аналогично можно выполнить задания и по первым буквам. Педагог вывешивает картинки и просит назвать слово, которое состоит из первых звуков названий предметов:

игла, груша, рыба, улитка, шар, кот, изба (игрушки).

**Игра «Кто быстрее соберет вещи»**

Цель: Упражнять детей в дифференциации звуков «р»-«л», «с»-«ш».

Ход игры:

Педагог показывает детям большую карту, посередине которой изображены два чемодана. По кругу нарисованы предметы одежды, в названиях которых есть звуки «с» или «ш» (свитер, сарафан, сапоги, костюм, сандалии, костюм, шапка, шляпа, ушанка, шарф, шаль, рубашка). Между предметами – кружки в количестве от одного до четырех; 2 фишки разного цвета, кубик с кружками на гранях (от одного до шести кружков); квадратики разного цвета (по 8-10) (квадратики могут быть буквами *с*и*ш).*

Играют двое детей. Один ребенок должен собрать в чемодан вещи, в названиях которых есть звук «с», другой – вещи со звуком «ш». Дети поочередно бросают кубик и передвигают свою фишку на столько кружков, сколько их обозначено на верхней грани кубика. Если фишка попадет на предмет, который имеет в названии нужный ребенку звук, он кладет в свой чемодан картонный квадратик. Выигрывает тот, кто больше вещей соберет в свой чемодан (наберет больше квадратиков.)

**Игра «Собери букет»**

Цель: Упражнять детей в различении заданного звука в словах;

развивать внимание, мышление, память.

Ход игры:

Педагог выставляет на доске две нарисованные вазы, на которых изображены цветы разной окраски. Объясняет: «Сегодня, дети, мы будем составлять букеты из разных цветов разной окраски. В вазе, на кармашке которой ландыш, должны быть такие цветы, в названии которого есть звук «л»(белый, голубой, желтый, зеленый, фиолетовый). В вазе, на которой ромашка, должны быть цветы таких оттенков, в названии которых есть звук «р»(красный, оранжевый, серый, сиреневый, розовый, сиреневый). На каждый стебель дети должны прикрепить по одному цветку». Выполнив задание, ребенок называет цвет, выделяя голосом нужный звук, а остальные проверяют правильность ответа. Например: «В букете есть красные и розовые цветы. Я добавил оранжевый (звук «р»).

**Игра «Найди слово в слове»**

Цель: Обогащать словарный запас детей;

развивать внимание, память, мышление, умение работать в группе.

Ход игры:

Дети делятся на 2-3 команды, каждой из которых раздаются карточки со словами. Педагог просит детей найти в данных словах другие слова и записать их рядом.

Кобра (кора); краска (каска); скот (кот); корм (ком); кочки (очки); кустарник (куст); китель (кит, ель); кисель (ель, сел); кров (ров, вор); крапива (ива, рак); краны (раны, рак); крот (кот, рот, ток); клен (лен); экран (кран).

Выигрывает та команда, которая найдет больше слов, когда будет дан сигнал об окончании игры.

**Игра «Любопытный Воспитатель»**

Цель: Развивать фонематический слух, внимание, мышление, умение четко отвечать на поставленный вопрос.

Ход игры:

Эту игру можно проводить на уроке знакомства с новой буквой. Педагог задает вопросы, а дети дают ответы, в которых слова начинаются на изучаемую букву. Например (буква М):

-Что ты любишь из еды?

(Мороженое, молоко, мед)

-Куда ты любишь ходить?

(В музей)

-Где вы будете отдыхать летом?

(На море)

-Какой вид транспорта предпочитаете?

(машина «Мерседес»)

-Какие вывески с названиями магазинов, учреждений, можно встретить на улице?

(Милиция. Музей. Мастерская. Мебель. Молоко. Мясо.)

-Какие профессии вы знаете?

(Музыкант, маляр, медсестра, милиционер)

-Какие города вы знаете?

(Москва, Минск, Мурманск)

-Какие имена вы знаете?

(Марат, Маша, Мадия, Миша)

**Игра «Умный дождик»**

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.

**Игра «Пирамида»**

Цель: Упражнять детей в определении количества слогов в словах.

Ход игры:

1 вариант:

Педагог объясняет детям, что сегодня они будут строить пирамиду из слов. В нижний ряд пирамиды нужно поместить слова, состоящие из трех слогов, например: ма-ли-на; во второй ряд - из двух слогов: ры-ба; а в верхний ряд слово, которое не делится на слоги. Педагог вызывает к доске ребенка, дает ему несколько картинок (3-4). Одну – с односложным словом, две с двухсложными словами и одну с трехсложным словом. Ученик произносит названия предметов по слогам и выкладывает «слоговую пирамиду». Все остальные дети проверяют, правильно ли построена пирамида. Следующий учащийся получает новые картинки.

2 вариант:

Воспитатель вызывает сразу трех детей и предлагает одному ребенку выбрать из разложенных на столе картинок нужные для нижнего ряда пирамиды, второму ребенку – для среднего ряда пирамиды, третьему – для вершины

**Игра «Садоводы - любители»**

Цель: Упражнять детей в делении слов на слоги;

закрепить в словаре детей названия цветов.

Ход игры:

Педагог предлагает детям посадить цветы на клумбу. Раздает им открытки с изображением цветов. Вывешивает перед ними наборное полотно с тремя полосками. Предлагает детям «посадить цветы на клумбу»: в первую, верхнюю бороздку – цветы, названия которых состоят из двух слогов. В среднюю – цветы, с названиями, состоящими из трех слогов. В нижнюю - с названиями из четырех. Воспитатель вызывает детей сначала для посадки цветов в верхнюю бороздку, потом – в среднюю и, наконец, - в нижнюю. В заключение дети хором произносят названия цветов и определяют, правильно ли они посажены.

**Игра «Найди слово - помощник»**

Цель: Закрепить у детей умение находить предлоги;

развивать внимание, мышление.

Ход игры:

Воспитатель читает высказывание с предлогом. При повторном чтении ученики подают знак в том месте, где есть предлог (хлопки или др.).

Лена едет в трамвае.

На ветке сидят снегири.

Над лесом летит самолет.

Ира спряталась в шкаф.

Андрей вышел из класса.

**Игра «Куда спрятался?»**

Цель: Упражнять детей в правильном использовании предлогов в речи, грамотно составлять словосочетания; развивать внимание.

Ход игры:

Воспитатель последовательно помещает маленький предмет: на стол, под стол, за дверь и т.д. и спрашивает, где этот предмет. Дети отвечают словосочетанием, четко выделяя слово -"помощник" (служебное слово).

**Игра «Вылечи высказывание»**

Цель: Упражнять детей в правильном подборе предлогов в словосочетаниях; развивать фонематический слух, внимание, мышление.

Ход игры:

1Вариант

Воспитатель предлагает на слух высказывание без предлогов. Дети должны произнести его правильно, с нужным предлогом.

… гнезде пищат птенцы.

Платок лежит ... кармане.

Вазу поставили ... стол.

Чайник кипит ... плите.

Рыба живет ... реке.

Задание сопровождается составлением моделей высказываний.

2 Вариант

Исправьте ошибки устно.

В стене висит портрет.

Суп варят на кастрюле.

Молоко налили на чашку.

Сорока села в дерево.

Мальчик стоит в мосту.

Дети пошли на лес.

Из дерева опадают листья.

Ира пришла с магазина.

**Игра «Вставь слово»**

Цель: Закрепить у детей умение находить предлоги;

развивать внимание, мышление.

Ход игры:

Воспитатель называет словосочетания с предлогами. Дети должны вставить между ними слова, называющие признаки.

в ... лесу

под ... деревом

на ... улице

Можно попросить детей дополнить высказывания.

У ... дуба засохли ветки.

У Алеши поднялась ... температура.

Лодка отплыла от ... берега.

**Игра «Наоборот»**

Цель: Закрепить знания детей о звуковом анализе слова;

развивать внимание, мышление и память.

Ход игры:

Воспитатель произносит слова. Дети должны произнести эти слова наоборот.

Сон, раб, ноль, лоб, ком. (Нос, пар, лен, пол, мок.)

Задание сопровождается составлением звуковых моделей слов.

**Игра «Хор гласных»**

Цель: Закрепить знания детей о гласных звуках;

развивать внимание, мышление, память, интерес к занятиям обучению грамоте.

Ход игры:

Воспитатель называет слова. Дети хором протяжно произносят только гласные звуки без ударения, потом с ударением. Слова подбираются такие, у которых нет различия между звуками и буквами. При выполнении задания звуки буквами не фиксируются.

**Игра «Внимательные покупатели»**

Цель: Учить детей различать твердые и мягкие согласные звуки;

развивать внимание, мышление и память.

Ход игры:

Воспитатель раскладывает на своем столе различные предметы. Названия некоторых из них начинаются на один и тот же звук, например: кукла, кубик, кошка; мишка, мяч, миска и т. п.

Воспитатель:

- Вы пришли в магазин. Ваши родители заплатили за игрушки, названия
которых начинаются на звук [к] или [м]. Эти игрушки вы можете взять. Выбирайте, но будьте внимательны, не берите игрушку, за которую не платили!

Сложность задания в том, чтобы вместо игрушки, название которой начинается, допустим, на звук [м] (матрешка, мышка), не взять игрушку, название которой начинается на звук [м'] (мяч, мишка).

**Игра «Животные заблудились»**

Цель: Упражнять детей в определении количества слогов в словах.

Ход игры:

Воспитатель говорит детям о том, что заблудились в лесу домашние животные: осёл, петух, лошадь, кошка, собака, свинья, курица, корова. Предлагает одному ребенку их созывать, а второму внимательно слушать и рисовать на доске слоговую схему каждого слова. Он должен показывать, какой слог тянулся, когда первый ребенок животных. Если они верно выполнят эту работу, животные выберутся из леса.

**Игра «От бочки до точки»**

Цель: Закрепить знания детей о согласных звуках;

развивать внимание, мышление, память, интерес к занятиям обучению грамоте;

Ход игры:

Воспитатель рассказывает детям о том, повстречалась бочка с почкой и говорит: «Ой, как мы похожи! Только первые звуки у нас разные». Какие это звуки? Назовите их. Какое еще слово получится, если первый звук в слове бочка заменить на звук [д]? На звук [к], [н], [м], [т]?

**Игра «Рыбалка»**

Цель: Упражнять детей в различении заданного звука в словах;

развивать внимание, мышление, память.

Ход игры:

Дается установка: «Поймать слова со звуком [л]» (и другими звуками).

Ребенок берет удочку с магнитом на конце лески и начинает ловить нужные картинки со скрепками. Пойманную «рыбку» ребенок показывает другим ученикам, которые хлопком отмечают правильный выбор.

**Игра «Телевизор»**

Цель: Обогащать словарный запас детей; развивать внимание, память, мышление, умение работать в группе.

Ход игры:

На экране телевизора прячется слово. На доске или наборном полотне ведущий вывешивает картинки на каждую букву спрятанного слова по порядку. Ребёнок (дети) должен из первых звуков слов сложить спрятанное слово. Если ребенок (дети) правильно назвал(и) слово, экран телевизора открывается.

Например: спрятанное слово - месяц. Картинки: медведь, ель, сирень, яблоко, цапля.

**Игра «Рассели животных»**

Цель: Упражнять детей в подборе слов с определенным звуком.

Ход урока:

Воспитатель вывешивает на доску домик с окошками. На крыше написана буква. Рядом выложены картинки животных. Дети должны выбрать тех из них, в названии которых есть звук, соответствующий букве на крыше, и поместить в окошки с прорезями.

Например: домики с буквами Ц и Ш. Выложены следующие картинки: собака, цапля, лягушка, цыпленок, синица, мишка, мышка, курица, кошка, щенок.

Предварительно все слова проговариваются.

**Игра «Собери цветок»**

Цель: Продолжать тренировать детей в подборе слов с определенным звуком; развивать внимание и мышление.

Ход урока:

На столе лежит серединка цветка. На ней написана буква (например, С).

Рядом выкладываются цветочные лепестки, на них нарисованы предметы, в названиях которых есть звуки [с], [з], [ц], [ш]. Ученик должен среди этих лепестков с картинками выбрать те, где есть звук [с].

**Игра «Нюша с кармашками»**

Цель: Формировать навыки сознательного плавного чтения;

способствовать развитию внимания, мышления и памяти.

Ход игры:

В кармашек смешарику Нюше вставляется изучаемая согласная буква. Вокруг вывешиваются гласные буквы. Нужно прочитать слияния (Один ребенок показывает указкой, остальные читают хором.)

**Игра «Найди ошибку»**

Цель: Закрепить знания детей о звуковом анализе слова; развивать внимание, мышление и память.

Ход игры:

Детям раздаются карточки с четырьмя картинками, изображающими предметы, названия которых начинаются на одну и ту же букву. Ученики определяют, какая это буква, и кладут ее в середину карточки. Под каждой картинкой даны звуковые схемы слов, но в некоторых из них специально сделаны ошибки. Учащимся надо найти ошибки в схемах, если они есть.

**Игра «Назови букву»**

Цель: Способствовать лучшему запоминанию букв русского алфавита; развивать внимание и память.

Ход игры:

Эту игру можно проводить почти на каждом уроке. Игра способствует лучшему запоминанию изученных букв.

1 вариант:

Воспитатель (или ученик) показывает буквы, а дети по цепочке называют их. Если буква названа неправильно, учащиеся хлопком рук подают сигнал (каждый ребенок — участник игры).

2 вариант:

Один ученик стоит с указкой у «ленты букв» и показывает те буквы, которые по цепочке называют сами дети. Можно усложнить игру, если показывать только согласные или гласные.

**Игра «Допиши словечко»**

Цель: Формировать у детей умение рифмовать слова;

обогащать словарный запас.

Ход игры:

На карточке написан рифмованный текст или стихи, в которых одно слово (или больше) пропущено. Учащиеся должны собрать из букв разрезной азбуки рифмованное слово и записать его.

Например: Воробей взлетел повыше:

Видно все с высокой (крыши).

**Игра «По волнам звуков и букв»**

Цель: Учить основам звукового анализа, помочь запомнить буквы;

развивать фонематический слух.

Ход игры:

Можно использовать эту игру на занятиях по обучению грамоте в течение знакомства с буквами, а также применять для индивидуальной работы в свободное время или для закрепления пройденного материала.1 вариант:

На занятиях по обучению грамоте, во время знакомства с очередной буквой, дети делают анализ ее звучания, дают характеристику звука определяя, гласный или согласный и формируют из них “волны” для корабликов.2 вариант:

Педагог называет звук, предлагает ребенку обозначит его буквой, найти нужный кораблик, объясняя свой выбор.

**Игра «Волшебные лучики»**

Цель: Обучать слоговому чтению.

Ход игры:

Педагог вывешивает на доску наборное полотно с изображением солнца, кассу букв.

1 вариант:

В кармашки на концах лучей ставятся гласные буквы, в центр – согласные. Дети читают прямые и обратные слоги.
2 вариант:

В кармашки ставятся карточки со слогами. Дети читают слова.
3 вариант:

Дети самостоятельно подбирают буквы, слоги и прочитывают их.

**Игра «Раз ступенька, два ступенька»**
Цель: Учить делить слова на слоги, выполнять звукобуквенный анализ слов. Развивать фонематический слух, умение соотносить звук с его графическим изображением (буквой).

Ход игры:

Для проведения данной игры Воспитатель использует**:** наборное панно в виде ступенек, касса букв. Красные квадраты, обозначающие гласные звуки, синие – твердые согласные звуки, зеленые – мягкие согласные звуки. Предметные и сюжетные картинки, графические схемы предложений.

1 вариант:

Педагог предлагает детям картинку, которую они должны назвать. Затем это слово они делят на слоги, считают их и показывают на слоговой линейке.2 вариант:

Педагог выставляет картинку в верхнее окошко и предлагает детям выполнить звуковой анализ слова.3 вариант:

Дети самостоятельно выполняют звуковой анализ слова, по предлагаемой картинке педагогом. Затем обозначают каждый звук буквой.4 вариант:

В верхнее окошечко выставляется сюжетная картинка. Педагог предлагает детям составить по ней предложение. Затем дети считают количество слов в нем и выставляют графическую схему предложения.

**Игра «Назови ласково»**

Цель: Учить образовывать существительные с уменьшительно-ласкательными суффиксами.

Ход урока:

Воспитатель просит детей встать в круг, сам становится в центр круга и бросает детям мяч, называя какой-нибудь фрукт. Дети возвращают мяч педагогу, называя этот фрукт ласково (яблоко - яблочко, лимон - лимончик, апельсин - апельсинчик и т. д.).

**Игра «Конкурс знающих»**
Цель: Развивать фонематический слух, речь и творческое мышление.

Ход игры:

Педагог вывешивает на доску две таблицы с изображением букв и черточек (пропущенных букв). В данной игре нужно заменить черточки буквами так, чтобы получились слова.

Воспитатель устраивает соревнования двух команд, предложив ее представителям, выполнить задание за пять минут. Одна команда выполняет задание в левой таблице, а другая – в правой.

К- - - З - - -

О- - - Н- - -

Н- - - А- - -

К- - - Ю- - -

У- - - Щ- - -

Р - - - И - - -

С - - - Х- - -

Возможные варианты ответов:

КОЗА (кожа, корь) ЗАЯЦ (змей, заря)

ОКНО (оспа, орех) НОГА (няня, нуль)

НОРА (нота, ночь) АИСТ (айва, арка)

КОСА (ключ, каша) ЮБКА (юрта, юнга)

УКОЛ (уход, угар) ЩЕКА (щука, щель)

РЕКА (рука, рама) ИГЛА (игра, июль)

СЕНО (село, соты) ХЛЕБ (хата, хвоя)

**Игра «Магазин»**

Цель: Учить детей различать буквы, слоги и слова;

Развивать речь и логическое мышление.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям посмотреть на доску, где в центре расположен магазин, а слева и справа слова в столбиках (СУ, Д, КОТ. РОСТ, ТАНЯ, РН, ШОШ. КРО, Р, У, ДА.). Педагог выбирает среди детей трех продавцов, остальные ребята – покупатели. Покупатели читают слова, а продавцы будут решать: принимать ваш товар или нет. Каждый продавец принимает только свой товар: из магазина букв – буквы, из магазина слогов - слоги, из магазина слов – слова.

**Игра «Ловушка»**

Цель: Учить детей различать буквы, слоги и слова;

Развивать речь и логическое мышление.

Ход игры:

Воспитатель читает предложение не называя сколько в нем слов. Дети должны показать количество слов в предложении, тем самым поймать его в «ловушку»

Я поймала жука (3)

Дети поют (2)

**Игра «Тим-Том»**

Цель: Учить основам звукового анализа, помочь запомнить буквы;

развивать фонематический слух.

Ход игры:

Эту игру можно использовать при изучении новой буквы. Воспитатель просит встать всех детей из-за парт. Когда он произносит мягкий звук – садятся девочки, когда твердый – садятся мальчики.

«Г» и «ГЬ»

Газета, гитара, глаза, газ, гири, гуси, генерал.

**Игра «Составь слово»**

Цель: Способствовать формированию у детей умений и навыков складывать слова из отдельных слогов и букв.

Ход игры:

Суть этой игры заключена в том, что начало слова написано на доске, а окончание расклеено по классу, по методу Базарнова учащиеся не только составляют слово, но и объясняют его значение

ГЕ ТАРА

ГО ЗЕТА

ГА СИ

ГИ РОЙ

ГУ ЛОВА

**Игра «Подбери слова»**

Цель: Учить детей правильно подбирать определения (прилагательные) к словам, обогащать словарный запас.

Ход игры:

Педагог называет слово и кидает мяч ребенку. Он должен подобрать к этому слову прилагательное и бросить мяч обратно.

Вода (какая?) – питьевая, чистая, грязная, мыльная, холодная, теплая, горячая, ледяная, газированная, ледяная и др).

Река (какая?) – бурная, тихая, быстрая, чистая, грязная, холодная, ледяная, газированная, минеральная, мелкая, теплая, широкая, узкая и др).

Море (какое?) – соленое, бурное, тихое, штормовое, спокойное, голубое, черное, глубокое, , мелкое, соленое, синее, белое и др).

Дождь (какой?) – весенний, осенний, мелкий, моросящий, грибной, кислотный, холодный, теплый, сильный и др).

**Игра «Сочинители»**

Цель: Развивать у детей образное мышление, учить подбирать рифму к словам, обогащать словарный запас; воспитывать интерес к занятиям русской грамоты.

Ход игры:

Воспитатель просит детей сочинить нелепые стихотворения. Они должны быть немного сказочными. Можно использовать даже непонятные слова, главное, чтобы сохранялась рифма.

Например:

Красно-синенький слоненок по небу летал.

Ушами сильно так махал, что птичек напугал.

**Игра «Поймай звук»**

Цель: Учить основам звукового анализа, помочь запомнить буквы;

развивать фонематический слух.

Ход игры:

1 вариант:

Педагог произносит разные слова и просит детей хлопнуть в ладоши, когда они услышат в слове звук «О». Если заданного звука нет – хлопать нельзя.

2 вариант:

Дети стоят в кругу, педагог по очереди бросает им мяч и называет слова. Дети должны поймать мяч, если в слове есть звук «О».

**Игра «Один - много»**

Цель: Развивать речь детей, обогащать словарный запас.

Ход игры:

Педагог предлагает детям поиграть в «разведчиков», прикладывая руки к глазам, имитируя бинокль. Просит детей «посмотреть в бинокль» и ответить, что они видят много таких предметов.

Воспитатель:

* Я вижу одну курицу.

Дети:

* Мы видим много куриц.

Воспитатель:

* Я вижу одно ведро.

Дети:

* Мы видим много ведер.

**Игра «Поиграем в слова»**

Цель: Учить детей понимать переносное значение слов, образные слова и выражения; обогащать словарный запас.

Ход урока:

Детям предлагается к слову «золото» подобрать пару.

Например:

Золотая осень, золотые листья, золотое правило, золотые руки, золотые серьги, золотые дети и др.

Педагог объясняет, что во многих словосочетаниях слово «золото» используется в переносном значении и понимать его следует как «очень хороший или очень красивый.

**Игра «Найди лишнее слово»**

Цель: Закрепить знания о гласных буквах.

Ход урока:

Воспитатель читает слова, начинающиеся на звук «А» - арбуз, ананас, апельсин, автобус, урюк, акварель ....и просит назвать лишнее слово. Затем предлагает детям самим назвать слова, где встречается звук «У» - утка, утюг, Умка, улитка, указка, удав.

**Игра «Закончи слово»**

Цель: Способствовать формированию у детей умений и навыков складывать слова из отдельных слогов.

Ход урока:

Воспитатель называет первые слоги и просит детей закончить слово, называя количество слогов:

«Ма ....(ма), книж....(ка), сум....(ка), пес...(ня), руч....(ка), кук....(ла), ке....(се) и др.

**Игра «Где твое имя, догадайся»**

Цель: Тренировать детей в нахождении звука в слове; развивать внимание и мышление.

Ход игры:

На доске изображения двух плоскостных домиков, на которых крепятся буквы. В этих домиках спрятаны имена детей класса.

В первом домике находятся те из них, которые в своем звучании имеют звук «М». Во втором – имена со звуком «Ш». В начале каждый из детей проговаривает свое имя вслух и определяет: есть ли в нем звуки «М» и «Ш», чтобы узнать, в какой домик поселить свое имя. По сигналу дети выходят к своим домикам. Игра повторяется 2-3 раза с разными звуками.

**Игра «Где что?»**

Цель: Закреплять знания детей о предлогах и наречиях, умение использовать их в своей речи; развивать внимание, мышление, фонематический слух.

Ход игры:

Дети отвечают на вопросы педагога: «Где находится предмет?» В ответах они должны использовать слова: справа, слева, вверху, внизу; предлоги – в, на, за, под, перед.

Дети должны давать полные ответы, уметь определить, сколько слов в предложении.

**Игра «Поезд»**

Цель: Учить детей определять наличие указанного звука в словах; упражнять в определении количества звуков в словах; упражнять в определении количества слогов в словах.

Ход игры:

1 вариант:

Воспитатель показывает детям поезд, в котором три вагона. Просит детей рассадить 9 животных в отведенные им вагоны. В первый вагон – животных, в которых есть звук «С» , во второй – со звуком «Ж», а в третий - со звуком «М». Трое детей распределяют животных по вагонам, а остальные дети проверяют. Далее педагог меняет таблички на вагонах, и дети подбирают животных, ориентируясь на названия с другими звуками.

2вариант:

Воспитатель вставляет в прорези на крышах вагонов таблички с кружками и предлагает отобрать пассажиров, ориентируясь на количество звуков в словах.

Например:

«Рак должен ехать в первом вагоне, потому в слове «рак» три звука «р», «а», «к» и т.п.

3 вариант:

Педагог вставляет в проерези на крышах вагонов новые таблички с кружками. Объясняет детям, что в первом вагоне должны ехать животные, названия которых состоят из одного слога, во втором – из двух слогов, а в третьем – из трех слогов.

**Игра «Чьи это вещи?»**

Цель: Упражнять детей в образовании притяжательных прилагательных; учить различать принадлежность вещей для взрослых и детей.

Ход игры:

Воспитатель показывает 6 карточек с изображениями членов семьи и спрашиввает, кто нарисован на картинках. Далее он показывает предметы одежды, которые им могут принадлежать. Дети должны дать полный ответ на вопрос : «Чьи это вещи?»

Например:

-Чья это вещь? («Это портфель – Машин» или «это погремушка – Колина», «Это туфли – мамины» и т.д).

**Игра «Бросаемся слогами»**

Цель: Упражнять в определении количества слогов в словах, развивать внимание и мышление.

Ход игры:

Играть можно и вдвоем, и большой компанией, используя мяч. Один игрок называет какой-нибудь слог, а другой должен добавить к этому слогу свой, так, чтобы получилось слово.

Например:

* Ко - ....(мар); ....са; ....тенок; ....рабль.
* Са - ....(молет); ....поги; ....мовар.
* Де - ....(рево); ....вочка; ....ти.

Дети должны соблюдать правила орфографии: делить слова на слоги правильно и произносить их так, как они пишутся. КО-ляс-ка. Но не кА-ля-Ска.

**Игра «Поиск»**

Цель: Учить детей определять наличие указанного звука в словах, упражнять в определении количества слогов в словах; развивать внимание и мышление.

Ход игры:

Воспитатель раскладывает карточки с буквами и слогами в кабинете на разных предметах – парте, стуле, шкафу; прикрепдяет к шторам, картине, доске. А дети должны найти все карточки и проверить, правильно ли они разложены.

Например:

Карточка с буквой «С» лежит на диване, это неправильно, она должна лежать на шкафе. Карточка с буквой «Ш» прикреплена к шторе – это правильно.

**Игра «Звуковая мозаика».**

Цель: Продолжать учить детей определять наличие указанного звука в словах; развивать внимание, мышление и память.

Ход игры:

Каждый перед собой выкладывает на парте звуковую разноцветную дорожку. Красный квадрат – услышав твёрдый звук [p], коричневый – услышав мягкий звук [p’]. Догадайтесь, почему твёрдому звуку [p] соответствует красный цвет? А почему мягкому звуку [p’] соответствует коричневый цвет? (в слове «красный» изучаемый звук твёрдый, а в слове «коричневый» он мягкий).

ПРЕКРАСНАЯ, РОДИНА, РЯБИНА, АРАЛ, БАЙКОНУР, РЕЧКА
(на доске правильный вариант коврика). Самопроверка.

**Игра «Найди слово-помощник»**

Цель: Закреплять знания детей о предлогах , умение использовать их в своей речи; развивать внимание, мышление, фонематический слух.

Ход игры:

Воспитатель читает высказывание с предлогом. При повторном чтении ученики подают знак в том месте, где есть предлог (хлопки или др.).

Лена едет в трамвае.

На ветке сидят снегири.

Над лесом летит самолет.

Ира спряталась в шкаф.

Андрей вышел из класса.

**Игра «Отгадай и прочитай»**

Цель: Учить детей раскрывать лексическое значение слова, обогащать словарный запас детей.

Ход игры:

На доске выставляются карточки слов. Воспитатель читает значение слова, дети по значению находят нужное слово.

Например, Воспитатель называет значение слова: « Место, где изготавливают и продают лекарства», а вызванный к доске ученик среди выставленных слов находит нужное – АПТЕКА*.*

**Игра «Слова-братья»**

Цель: Упражнять детей в нахождении одинаковых слогов в словах; развивать внимание и мышление.

Ход игры:

На доске записан столбик слов. Воспитатель показывает карточку и просит найти в столбике слова, которые начинаются с такого же слога, как и слово на карточке. Вызванный ученик выходит к доске, последовательно читает слова в столбике и подчеркивает те из них которые соответствуют заданному слову.

Например, слово на карточке: КРУПА.

красота

кролик

круги

кубик

роза

груша

кружо

**Игра «Слоговой конструктор»**

Цель: Учить детей работать со слогами, составлять из слогов слова, делить слова на слоги.

Ход игры:

На наборном полотне в два столбика выставлены слоговые карточки (слоги можно просто написать на доске). Воспитатель сообщает игровую ситуацию: «Вы играете в слоговой конструктор. Из деталей – слогов нужно собрать слова. Для этого к каждому слогу первого столбика нужно подобрать 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 : задания такого рода помещены на отдельных карточках, и каждый ученик работает с индивидуальной карточкой.

**Игра «Включи телевизор»**

Цель: Учить основам звукового анализа, помочь запомнить буквы;

развивать фонематический слух

Ход игры:

Воспитатель устанавливает в пазы за экраном телевизора (картонного макета телевизора с вырезанным окном-экраном. На тыльной стороне пазы, в которые будут вставляться: голубой лист бумаги, символизирующий экран, предметные картинки, карточки букв) картинку, а перед ней – голубой лист бумаги – телевизор выключен. На верхней полосе наборного полотна размещаются предметные картинки, в названиях которых первые звуки соответствуют буквам названия рисунка, помещенного на экране телевизора. Принцип работы: определяется первый звук названия картинки и под ним выставляется соответствующая буква: *лыжи*–Л*, иголка* – И, *собака*– С, автобус – А. Когда дети хором прочитают полученное слово ЛИСА , Воспитатель вытягивает голубой лист из пазов телевизора ( «включает его») и на экране появляется картинка лисы.

**Игра «Туннель»**

Цель: Закрепить знания об изучаемой букве, помочь запомнить буквы;

развивать фонематический слух.

Ход игры:

На доске два столбика слов с пропущенными буквами - туннели. В словах одного столбика гласный верхнего ряда, в словах другого – гласный нижнего ряда. В прорези машин установлены соответствующие буквы, к примеру У и Ю. Вызванный ученик выбирает туннель, берет машину и читает слова, проводя машину через туннель таким образом, чтобы буква заняла свое место в слове. Например, машины с буквами У и Ю нужно провести через следующие туннели:

Л…ба р…ки

Кл…чи д...бы

Пл…с ст…к

Сал…т др…г

**Игра «Бюро находок»**

Цель: Закреплять знания детей о буквах русского алфавита; развивать внимание, мышление, память.

Ход игры :

На наборном полотне слова, в которых одна из букв пропущена. Рядом стоит ученик с набором букв (бюро находок). Вызванный ученик молча читает слово, решает, какая буква пропущена, и обращается в бюро находок: «Мое слово потеряло букву А». Ему выдается нужная буква, он вставляет ее в слово, класс хором читает его.

**Игра «Распредели вещи»**

Цель: Закреплять знания детей о буквах русского алфавита; развивать внимание, мышление, память.

Ход игры:

Воспитатель сообщает игровую ситуацию: «Мы переезжаем на новую квартиру. Нужно подготовить вещи к погрузке и разложить по отдельности посуду, одежду и мебель». Вызванный ученик читает слово из столбика, написанного на доске печатными буквами, и проводит от него мелом линию к соответствующему наборному полотну.

1 вариант:

У доски работают три ученика, каждый отбирает слова, относящиеся к одной указанной тематической группе.

2 вариант:

На доске нет столбика слов, но есть предметные картинки. Ученик берет предметную картинку. Определяет, к какой тематической группе относится слово, и составляет его на нужном наборном полотне из букв разрезной азбуки.

3 вариант:

Каждый ученик составляет слова в три столбика на индивидуальном наборном полотне.

**Игра «Найди лишнее, оставь только родственников»**

Цель: Учить детей находить в родственных словах общую часть; развивать внимание и мышление.

Ход игры:

На доске устанавливаются в строчку карточки четырех слов, три из которых являются однокоренными, а четвертое не удовлетворяет соответствующим признакам:

СОЛЬ ВОЗ

СОЛЕНЫЙ ВАЗА

СОЛОВЕЙ ВОЗИТЬ

СОЛИТЬ ПОВОЗКА

Вызванный ученик читает слова, анализирует их, находит лишнее и снимает соответствующую карточку.

Может быть и такой вариант игры: наборы слов можно отпечатать на карточках. Класс делится на группы, каждая группа получает набор слов и составляет «лишние» слова из букв разрезной азбуки. Победителем является группа, которая раньше других справится с заданием.

**Игра «Чудесный мешочек»**

Цель: Способствовать формированию у детей умений и навыков складывать слова из отдельных слогов и букв.

Ход игры:

Воспитатель помещает в мешочек игрушку или предметную картинку и набор букв и слогов, из которых можно составить слово-название игрушки или предмета, изображенного на предметной картинке. Спросив, кто спрятался в мешочке, Воспитатель выдает набор букв и слогов. Ученик составляет слово и, проверяя себя, достает из мешочка игрушку или предметную картинку.

Может быть и такой вариант игры: класс делится на группы. Каждая группа получает мешочек. Победителем будет та из них, которая раньше других составит слово и достанет проверочную картинку.

**Игра «Концовки»**

Цель: Способствовать формированию у детей умения подбирать к словам антонимы, активизировать словарь детей.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям закончить предложение, начатое педагогом.

Если ручка тоньше фломастера, значит фломастер…..Если жираф выше кенгуру, значит кенгуру….Если дочь ниже мамы, значит мама…..Если ручей уже реки, значит река….Если диван дороже стула, значит стул…..Если кресло мягче табурета, значит….Если пушинка легче кирпича, значит кирпич….

**Игра «Алфавит»**

Цель: Закрепить знания детей о буквах русского алфавита; развивать внимание младших школьников.

Ход игры:

Детям раздается разрезная азбука. Педагог называет слово или короткое предложение. Ребята выкладывают из закрепленных за ними букв слово или фразу, предложенные учителем, имитируя «печатание на компьютере». Печатание нужной буквы обозначается хлопком в ладоши того участника игры, за которым эта буква закреплена.

**Игра «Имена»**

Цель: Закрепить знания детей о изучаемой букве; развивать внимание, мышление и память.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям встать в одну линию, после чего просит сделать 1 шаг вперед тем детям, в чьих именах есть изучаемая буква. Далее дети, в именах которых новая буква стоит в начале слова, делают еще один шаг вперед. Аналогично выполняется задание для тех, в чьих именах буква стоит в середине и в конце слова.

**Игра «Буква заблудилась»**

Цель: Закрепление знаний о гласных и согласных буквах; развивать внимание, мышление и память.

Ход игры:

Воспитатель говорит детям о том, что Незнайка перепутал буквы. На магнитной доске:

Гласные: О, С, Е, М, У;

Согласные: Н, К, И, А, Т;

Дети находят то, что перепутал Незнайка, доказывают правильность своих слов, составляют буквы на место.

**Игра «Назови букву»**

Цель: Способствовать лучшему запоминанию изученных букв; развивать внимание и мышление.

Ход игры:

Воспитатель показывает буквы, а дети по цепочке называют их. Если буква названа неправильно, учащиеся хлопком рук подают сигнал.

(Каждый ребенок – участник игры).

**Игра «Покажи букву»**

Цель: Закрепление знаний о буквах русского алфавита; развитие внимания.

Ход игры:

Суть этой игры заключается в следующем: один ученик стоит с указкой у «ленты букв» и показывает те буквы, которые по цепочке называют сами учащиеся.

**Игра «Узнай букву»**

Цель: Помочь детям усвоить начертания букв, способствовать запоминанию букв, учить составлять из букв слова.

Ход игры:

Педагог предлагает детям буквы, вырезанные из плотного картона. Затем одному ребенку завязываются глаза, он должен ощупать и назвать букву. После того, как назовут все буквы, дети составляют слова из названных букв слова.

Например:

Р, С, У, Л, К.

Слова: рука, русак, мак, лук, рак.

**Игра «Дополни до целого слова»**

Цель: Формировать умения и навыки правильно читать слоги-слияния с изучаемой буквой; развивать внимание, мышление и память.

Ход игры:

В гости прилетает Карлыгаш и приносит в клюве детям слоги:

-ка, ки, ко, ку.

Дети учатся читать слоги, подбирают такие слова, в которых есть данные слоги, подбирают такие слова, в которых есть данные слоги (карандаши, картина, каша, кит, кошка, кукушка и др), а Карлыгаш проверяет, чему научились дети.

**Игра «Кто больше»**

Цель: Закрепление знаний об изучаемой букве; обогащение словарного запаса.

Ход игры:

1 вариант:

При проведении игры «Кто больше» педагог предлагает детям составить слова из слогов, расположенных на доске или слоговой таблице. Например, на уроке, посвященном закреплению букв «М» и «мь», предложить детям слоги и буквы, расположенные на магнитной доске:

МА К

МИ Г

МО К

(мама, мишка, молоток, мак, миг, мошка и др).

2 вариант:

В игре дети составляют слова из данного слова. Например, в гости приходит сказочный герой и приносит интересное слово, в котором есть много других слов.

Например: смешарик Нюша принесла детям слово :сторона. Воспитатель просит детей составить другие слова, используя буквы данного слова: «Кто больше?» - спрашивает педагог. Дети составляют слова: сто, оса, нора, рот, роса, рост, рано, трос, нос, рос, она, он.

3 вариант:

Воспитатель просит заменить одну букву, например: заменить согласные в слове *бочка*. Дети составляют слова:

Бочка – точка, почка, кочка, дочка, ночка;

День – пень, тень, лень;

В другом случае предложить детям заменить в словах гласную букву:

Палка – полка, пилка;

Мал – мел, мыл, мел, мял.

**Игра «Заполни окошечки»**

Цель: Способствовать формированию у детей умений и навыков складывать слова из отдельных слогов и букв.

Ход игры:

Суть игры заключается в том, что Незнайка приносит детям две таблицы со словами, в которых пропущены буквы и слоги. Педагог просит помочь Незнайке заполнить окошечки.

ПЕТ…Х Ц…ПЛЯ

ОВ……. Б…ЛКА

КО…ВА ЛИСИ….

КУ…ЦА ЗА………

В заключении педагог спрашивает:

- Названия каких животных записаны в первой таблице? Во второй?

- В чем отличие домашних животных от диких животных?

**Игра «Вкусные слова»**

Цель: Способствовать формированию у детей умений и навыков складывать слова из отдельных слогов и букв; развивать навык чтения.

Ход игры:

Буратино шел в гости к детям. Он нес «вкусные слова», по дороге рассыпал буквы, слоги и все перепутал. Дети помогают Буратино. Они складывают из букв и слогов слова. Вот эти буквы и слоги:

Я С Б Н

ЛО РУ КО ША

Г ЛИ ВА МО

(яблоко, слива, груша, лимон)

После чтения слов по цепочке или хором, учащиеся приходят к выводу, что Буратино нес фрукты.

**Игра «Инопланетянин»**

Цель: Способствовать развитию умения делить слова на слоги, выделения ударного гласного; развивать внимание, мышления и памяти.

Ход игры:

На занятие прилетает житель другой планеты – веселый и добродушный инопланетянин. Он умеет читать, но не умеет разговаривать. Педагог предлагает детям с ним познакомиться, узнать как его имя? Для этого просит детей взять кубики со слогами. Дети берут кубики со слогами и читают имя инопланетянина. Имя может получиться совершенно нелепым, например ЗА-МЯ или НУ-МА ДА( дети сами выбирают понравившиеся слоги). Далее хлопая в ладоши, определяют количество слогов, называют звук.

**Игра «Помоги Карандашу»**

Цель: Способствовать развитию умения составлять рассказ; развивать речь и творческое мышление.

Ход игры:

На уроке, где закрепляется буква, в гости к детям приходит веселый Карандаш с плакатом, на котором записаны слова. Карандаш задумался, как ему лучше нарисовать картину. Дети помогают Карандашу. Они составляют рассказ, используя слова, данные на плакате.

Например, закрепляется буква «М»

МОЛОКО КОТ

МАСЛО СУМКА

СОСИСКИ МАМА

Предполагаемые рассказы детей:

1. Мама пришла из магазина. Купила масло, молоко, сосиски. Дома ее ждала дочка, она играла с котенком. Мама покормила дочку, а дочка угостила котенка сосиской. Он ел ее и весело мурлыкал.
2. Мама пришла из магазина, принесла масла, молока, сосисок. Сумку поставила на кухне. Сама пошла мыть руки. А вот кот Рыжик залез в сумку и вытащил одну сосиску. Мама ругала кота, а он мурлыкал: «Мало-мало».

Когда в классе заслушивается 4-5 рассказов, совершается чудо – Карандаш показывает свою картину, на которой изображено именно то, что рассказывали дети.

**Игра «Закончи предложение»**

Цель: Закрепление знаний об изучаемой букве; обогащение словарного запаса; развивать внимание и мышление.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям закончить предложение, добавив в слова с изучаемой буквой.

Например, тема урока - «Знакомство с буквой Х»:

В бухту вошел….(пароход)

На болоте растет….(мох)

На грядках сеют….(горох)

По утрам поет….(петух)

В воздухе летает тополиный….(пух)

В квартире большая уютная….(кухня)

Машина дала обратный….(пух)

Дети перестали шуметь, стало….(тихо)

Стадо пасет….(пастух)

Эту игру можно использовать на всех занятиях при изучении или закреплении изучаемой буквы