

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 70 «Голубок»

«Картотека дидактических игр по обучению грамоте»



Разработала: Каркачева М.Н., учитель-логопед

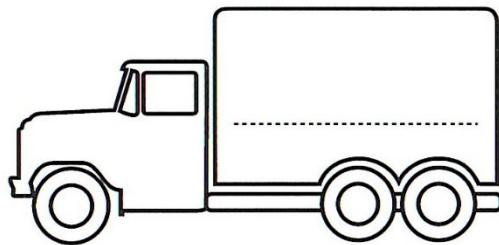
г. Сургут, 2024

Игра «Разноцветные машины»

Цели: совершенствование навыков звукового анализа, дифференциации звуков, составления и чтения слов.

Оборудование: изображения синего и зеленого грузовиков, карточки с картинками.

Ход игры. Педагог демонстрирует детям предметные картинки: *бабочка, белка, кот, кит, носорог, нерпа, попугай, петух, слон, синица*. Дети рассматривают и называют их. Затем педагог помещает на наборное полотно изображения зеленого и синего грузовиков и объясняет, что в синем грузовике «поедут» те пассажиры, названия которых начинаются с твердых согласных звуков, а в зеленом - те, названия которых начинаются с мягких согласных звуков. Дети «рассаживают» пассажиров следующим образом: в синий грузовик - *бабочку, кота, носорога, попугая, слона*; в зеленый - *белку, кита, нерпу, петуха, синицу*. Изображения грузовиков должны быть достаточно большими, а в кузовах надо сделать прорезь, куда будут вставляться картинки.



Игру «Разноцветные машины» можно провести и с целью дифференциации звуков [с] - [ш]. В этом случае нужно использовать следующий комплект картинок: *слон, аист, автобус, осы, носорог, имель, шарик, чашка, ёрш, мишка*. Дети получают задание: в один грузовик погрузить картинки со звуком [с] в названиях, в другой - со звуком [ш]. Если игра проводится с целью дифференциации звуков [р] - [л], то используется следующий комплект картинок: *рак, морковь, юрта, зебра, гитара, лама, дятел, жёлудь, фламинго, юла*.

Можно использовать «Разноцветные машины» и для того, чтобы научить детей различать звуки [ц] - [ч]. Тогда используется комплект картинок с изображениями: *гусеница, заяц, синица, цапля, цыпленок, бабочка, чашка, черепаха*. И, наконец, для дифференциации звуков [ц] - [с] можно использовать такой комплект картинок: *заяц, цапля, цыпленок, велосипед, синица, гусеница*. В этом случае обязательно следует обратить внимание детей на то, что картинки с изображением *синицы* и *гусеницы* можно положить и в тот, и в другой грузовик. Пусть дети попробуют объяснить, почему.

Игра «Волшебные слова»

Цели: совершенствование навыков звукового анализа, составления и чтения слов.

Оборудование: карточки с картинками и буквами, картонные или пластиковые кружки синего и красного цветов.

Ход игры. Педагог помещает на наборное полотно предметные картинки: *морковь, аист, кот* и предлагает детям рассмотреть и назвать их. Затем дети получают задание выделить первый звук в названии каждого из этих слов: [м], [а], [к] и составить из них слово, а потом обозначить каждый звук кружком соответствующего цвета: синий, красный, синий. И, наконец, можно предложить детям выложить полученное слово из букв и прочесть его. После этого каждый из детей может выполнить аналогичное индивидуальное задание.

Возможные варианты:

Слон, окунь, кот (сок). *Носорог; осы, слон* (нос). *Шмель, утка, морковь* (шум). *Бабочка, автобус, кот* (бак).

Ворона, аист, заяц, автобус (ваза). *Лев, ирис, слон, тапки* (лист). *Заяц, окунь, носорог, тапки* (зонт). *Слон, тапки, утка, лама* (стул).

Игра «Парочки»

Цели: совершенствование навыков звукового анализа, выделения начальных и конечных согласных, составления и чтения слов.

Оборудование: карточки с буквами и картинками, картонные или пластиковые кружки синего, зеленого и красного цветов.

Ход игры. Педагог раскладывает на столе перед детьми предметные картинки: *аист, тапки, ирис слон, окунь, нерпа, рак, кот, шмель, лев, эльф, фламинго* и предлагает рассмотреть и назвать их. После этого он объясняет детям, что картинки нужно объединить парами, выделив в названии одной картинки последний согласный, а в названии второй картинки — первый согласный. Этот согласный должен быть одинаковым. Например: *аист — тапки*. Для этого педагог выкладывает столбик из первых картинок: *ирис, окунь, рак, шмель, эльф*.

Дети составляют пары: *ирис — слон, окунь — нерпа, рак — кот, шмель — лев, эльф — фламинго*.

Далее можно предложить детям выполнить звуковой анализ некоторых слов, например: *рак* (синий кружок, красный кружок, синий кружок), *кот* (синий кружок, красный кружок, синий кружок), *слон* (два синих, красный, синий кружочки)

Закончить игру можно составлением и чтением несложных слов: *аист, ирис, слон, рак, кот*.

Игра «Составь цепочку»

Цели: совершенствование навыков звукового анализа, выделения начальных и конечных согласных, составления и чтения слов.

Оборудование: карточки с картинками и буквами, картонные или пластиковые кружки синего, красного и зеленого цветов.

Ход игры. Педагог предлагает вниманию детей комплект предметных картинок: *аист, слон, тапки, игуана, автобус, носорог*, - и просит рассмотреть и назвать их. Затем он объясняет, что нужно составить цепочку из картинок, выделяя начальные и конечные

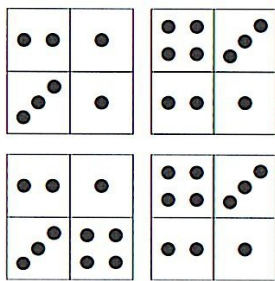
звуки в их названиях. Конечный звук в названии одной картинки должен быть начальным в названии другой: *аист* – *тапки*. Дети продолжают цепочку, начатую педагогом. Когда цепочка будет составлена, можно поупражнять детей в звуковом анализе. Закончить игру можно составлением и чтением несложных слов: *аист*, *слон*, *тапки*, *игуана*.

Игра «Слоговое лото»

Цели: совершенствование навыков слогового анализа, составления и чтения слов.

Оборудование: игровые карты, разделенные на 4 части каждая, карточки с картинками и буквами.

Ход игры. Дети рассматривают и называют картинки, разложенные на столе: *аист*, *рак*, *цыпленок*, *як*, *черепаха*, *игуана*, *хомяк*, *репа*, *хек*, *щенок*, *кот*, *носорог*, *попугай*, *улитка*, *велосипед*, *хомяк*, *юла*. Затем их складывают стопкой изображением вниз. Дети получают игровые карты, части и наносят точки, как в образце.



С помощью любой считалки определяется игрок, выполняющий ход первым. Он переворачивает верхнюю картинку из стопки, отчетливо называет ее, делит название на слоги и смотрит, есть ли в одной из частей его игровой карты место для данной картинки (точки в каждой части карты соответствуют количеству слогов в названии картинки). Выигрывает тот, кто первым закроет все части карты.

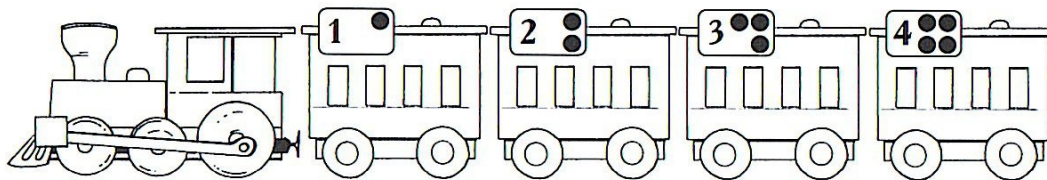
Закончить игру можно составлением и чтением простых слов: *аист*, *рак*, *як*, *кот*, *улитка*, *юла*

Игра «Веселый поезд»

Цель: совершенствование навыков слогового анализа, составления и чтения слов.

Оборудование: картонный поезд и 4 вагона, карточки с картинками и буквами.

Ход игры. Дети рассматривают комплект картинок и называют их: *кит*, *як*, *тигр*, *жираф*, *заяц*, *нерпа*, *ворона*, *цыплёнок*, *фламинго*, *черепаха*, *игуана*, *гусеница*. Затем педагог помещает на доску изображение паровоза и четырех вагонов.



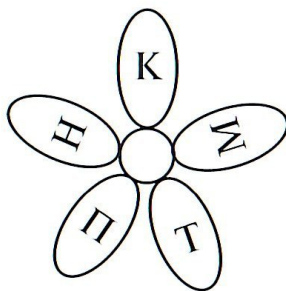
Окна в вагонах должны быть такого размера, чтобы в них с помощью магнитов или «липучек» свободно крепились картинки. Нужно обратить внимание детей на номера вагонов и объяснить им, что в первом вагоне поедут те пассажиры, в названиях которых 1 слог, во втором - в названиях которых 2 слога, в третьем - в названиях которых 3 слога, в четвертом - в названиях которых 4 слога. Дети «рассаживают» пассажиров следующим образом: первый вагон - *як, тигр, хек*; второй вагон - *жираф, заяц, нерпа*; третий вагон - *ворона, цыплёнок, фламинго*; четвертый вагон - *черепаха, игуана, гусеница*. Важно, чтобы они отчетливо называли картинки и проговаривали их названия по слогам.

Закончить игру можно, предложив детям составить и прочитать некоторые слова: *кот, як, тигр*

Игра: «Ромашка»

Цели: совершенствование навыков звуко-буквенного анализа, составления и чтения слов.

Оборудование: ромашка с пятью разноцветными лепестками, карточки с картинками и буквами.



Ход игры. Педагог демонстрирует детям ромашку с разноцветными лепестками, на которых написаны буквы, и предлагает назвать буквы. (Лепестки ромашки должны быть такого размера, чтобы на них с помощью магнитов или «липучек» можно было закрепить картинки.) Потом педагог выставляет на наборное полотно комплект предметных картинок: *носорог, морковь, кот, попугай, танки, рак, аист* и тоже предлагает их назвать. После этого дети получают задание поместить на каждый лепесток картинку, название которой начинается, соответствующего букве на каждом лепестке. Педагог предупреждает, что в комплекте есть «лишние» картинки, для которых не найдется лепестка.

Когда дети подберут картинки: К - *кот*, М – *морковь*, П – *попугай*, Т – *тапки*, Н – *носорог*, - можно предложить им составить из букв и прочитать некоторые слова.

Игра «Цветное лото»

Цели: закрепление навыка различения твердых и мягких согласных звуков.

Оборудование: карточки с картинками и буквами, по 8 синих и зеленых прямоугольников размером с картинку.

Ход игры. Педагог раздает детям по 4 картинки: первому ребенку – *велосипед, лама, фиалка, цапля*; второму - *белка, мишка, жёлудь, цыплёнок*; третьему – *дятел, петух, морковь, заяц*; четвертому – *кит, тигр, хомяк, фламинго*. Дети выкладывают картинки перед собой и называют их. Затем педагог раздает детям по два синих и по два зеленых прямоугольника и объясняет, что синими прямоугольниками нужно закрыть картинки, названия которых начинаются с твердых согласных звуков, а зелеными - те картинки, названия которых начинаются с мягких согласных звуков.

Когда дети выполняют задание и его выполнение будет проверено, можно составить с детьми и прочитать некоторые слова из этой игры.

Игра «Зоологическое лото»

Цели: уточнение словаря по теме «Животные», совершенствование навыков звукового и слогового анализа.

Оборудование: карточки с картинками и буквами, картонные или пластиковые фишки.

Ход игры. Педагог помещает на доску 10 предметных картинок: *белка, ворона, гусеница, дятел, заяц, осы, лев, носорог, окунь, хек* и предлагает рассмотреть и назвать картинки, а затем выбрать картинки, на которых изображены дикие животные наших лесов (*белка, заяц*), птицы (*ворона, дятел*), рыбы (*хек, окунь*), насекомые (*осы, гусеница*), животные жарких стран (*лев, носорог*). Хорошо, если в игре участвуют 5 человек, тогда у каждого из них окажется по две картинки. Далее педагог предлагает провести соревнование: разделить на слоги названия животных, изображенных на картинках, и положить на каждую картинку столько фишек, сколько слогов в названии. Побеждает тот, кто первым и без ошибок разделит свои названия на слоги. Завершить игру можно, предложив детям выбрать буквы, соответствующие звукам, с которых начинаются названия картинок.

Игра «Составь слова»

Цели: совершенствование навыков слогового анализа, составления и чтения слов.

Оборудование: карточки с буквами и картинками.

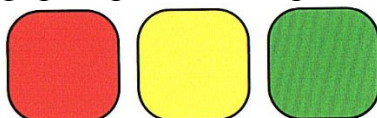
Ход игры. Педагог раскладывает на столе предметные картинки: *домик, бабочка, лама, носорог, попугай, хомяк*, предлагает рассмотреть и назвать их. Затем выставляет на наборное полотно слог до и просит подумать, какое из названных ими слов

начинается с этого слога. Дети произносят слово домик. Педагог просит произнести это слово по слогам и определить количество слогов в нем. Затем дети определяют, какие слова начинаются со слогов ба, ла, но, по, хо, произносят эти слова по слогам и определяют количество слогов в них.

Игра «Определи место»

Цели: совершенствование фонематического восприятия, навыков звукового анализа слов.

Оборудование: карточка-светофор, карточки с картинками.



Ход игры. Педагог помещает на наборное полотно комплект картинок: *рак, ворона, гитара, жираф, зебра, морковь, носорог, тигр* и предлагает назвать их. Затем на стол помещается карточка-светофор (рис. 7). Педагог объясняет, что первый прямоугольник карточки — начало слова, второй — середина, третий — конец. Затем он просит детей разложить картинки в прямоугольники карточки-светофора в зависимости от того, где в словах-названиях находится звук [р]. Для определения места звука [л] в словах можно использовать следующий комплект карточек: *лама, белка, велосипед, жёлудь, слон, фиалка, юла, дятел*.

Игра «Разноцветные корзинки»

Цели: совершенствование навыков звукового анализа.

Оборудование: плоскостные корзинки-карманы красного, желтого и зеленого цветов, карточки с картинками.



Ход занятия. Педагог помещает на доску три корзинки с изображенными на них схемами, а на стол - карточки с картинками и объясняет, что в красную корзинку нужно положить картинки, в названиях которых заданный звук находится в начале, в желтую - те картинки, в названиях которых звук находится в середине, в зеленую - те картинки, в названиях которых звук находится в конце.

Если вы хотите поупражнять детей в определении места звука [к] в словах, используйте следующие картинки: *кот, морковь, мишка, утка, фиалка, рак, хек, хомяк*.

Для определения места звука [с] в словах можно использовать такой комплект картинок: *слон, осы, аист, носорог, автобус, ирис*.

Игра «Кто как передвигается?»

Цели: совершенствование навыков слогового анализа.

Оборудование: карточки с картинками.

Ход игры. Педагог помещает на наборное полотно картинки: *шмель, дятел, ворона, синица, хек, кит, нерпа, щука, слон, як, жираф, носорог*, а затем предлагает выбрать картинки с изображениями тех, кто умеет летать. Причем, сначала надо найти того, в чьем названии один слог (*шмель*), потом – того, в чьем названии два слога (*дятел*), затем — тех, в чьих названиях три слога (*ворона, синица*).

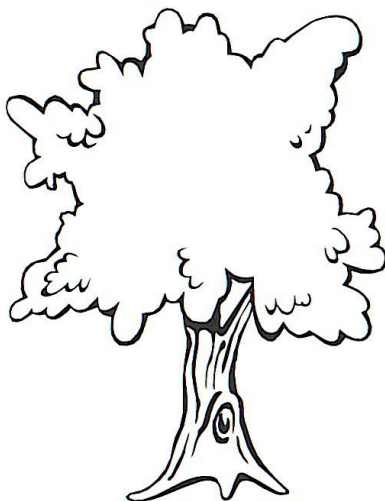
Потом дети получают задание выбрать картинки, на которых изображены животные, которые плавают. Сначала нужно назвать тех животных, в названиях которых один слог (*хек, кит*), потом — два слога (*нерпа, щука*).

Так же нужно найти животных, которые ходят или бегают. Сначала нужно назвать тех животных, в названиях которых один слог (*слон, як*), потом — два слога (*жираф*), затем — три слога (*носорог*).

Игра «Волшебное дерево»

Цели: совершенствование навыков звукового анализа и грамматического строя речи (употребление предлогов).

Оборудование: карточки с картинками, контурное изображение большого дерева.



Ход занятия. Педагог помещает на доску контурное изображение дерева. На столе перед детьми лежат картинки: *ворона, дятел, утка, ёж, заяц, шмель, осы*. Дети получают задание выбрать птицу, название которой начинается со звука [в] (*ворона*), и посадить ее на дерево, потом – посадить на ствол дерева птицу, название которой начинается со звука [д] (*дятел*), посадить под дерево слева птицу, название которой начинается со звука [у] (*утка*), поместить под дерево справа животное, название

которого начинается со звука [з] (*заяц*), закрепить над деревом насекомое, название которого начинается со звука [ш] (*шмель*).

Список литературы:

1. Бородин А. М. Методика развития речи детей. — М., 1981.
2. Журова Л. Е. Обучение грамоте в детском саду. — М., 1974.
3. Нищева Н. В. Тетрадь № 3 для средней логопедической группы детского сада. — СПб., 2003.
4. Нищева Н. В. Тетрадь № 2 для старшей логопедической группы детского сада. — СПб., 2003.
5. Нищева Н. В. Тетрадь № 2 для подготовительной логопедической группы детского сада. — СПб., 2003. 7. Новоторцева Н. В. Учимся читать: обучение грамоте в детском саду и дома. — Ярославль, 1998.