

# 100 игр с буквами и звуками (часть 1)

## ИГРЫ НА ВЫДЕЛЕНИЕ ПЕРВОГО ЗВУКА В СЛОВЕ И ПОДБОР СЛОВ НА ЗАДАННЫЙ ЗВУК

### Игра 1. «БУКВЕННЫЙ СВЕТОФОР»

**Цель:** упражнять дошкольников в подборе слов на заданную букву; развивать память, мышление, ловкость и быстроту реакций.

**Материал:** не требуется.

**Ход игры.** Выбирается водящий («светофор»), он становится в центре площадки и называет любую букву.

Остальные дети называют слова на заданную водящим букву (слова не должны повторяться). Те дети, которые не нашли слов, пытаются перебежать на другую сторону, а «светофор» ловит их. Пойманный последним становится на место водящего.

### Игра 2. «МАГАЗИН»

**Цель:** упражнять детей в подборе слов на заданный звук; развивать память, мышление, воображение, выразительность имитационных движений.

**Материал:** не требуется.

**Ход игры.** Дети становятся в круг, взявшись за руки. В его центре водящий («покупатель»), он задаёт букву, на которую дети придумывают слова. Дети ведут хором со словами:

Дзынь-дзынь-дзынь,  
Открываем магазин.  
Заходите, заходите,  
Покупайте, что хотите.

Покупатель говорит, например: «Хочу купить предметы на букву Р».

Дети говорят слова на заданный звук и изображают эти предметы с помощью мимики и жестов.

### Игра 3. «СЛОВА-ДРУЗЬЯ»

**Цель:** упражнять детей в выделении первого звука в слове и подборе слов на заданный звук; развивать мыслительные операции.

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

**Ход игры.** Дети берут на столе картинки, схожие по первому звуку. После чего воспитатель

говорит, чтобы они нашли себе друга — того, у кого название картинки совпадает по начальному звуку.

### Игра 4. «ИМЕНА»

**Цель:** упражнять детей в выделении первого звука в слове и подборе слов на заданный звук; развивать мыслительные операции.

**Материал:** мяч.

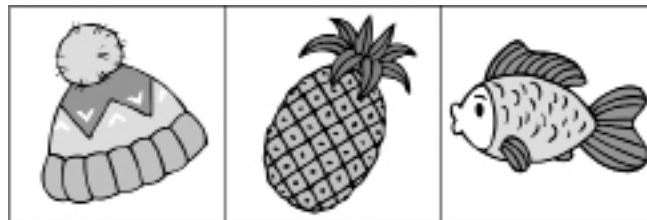
**Ход игры.** Воспитатель, бросая мяч детям, предлагает им называть своё имя и на первый звук имени также назвать любимый предмет. Например, воспитатель говорит: «Меня зовут Ирина Петровна, я люблю ириски».

### Игра 5. «КАКОЕ СЛОВО ХОТЕЛ НАПИСАТЬ ХУДОЖНИК?»

**Цель:** упражнять детей в выделении первого звука в словах и составлении из них новых слов; развивать мыслительные операции.

**Материал:** карточки с картинками, первый звук которых составляет букву нового слова.

**Ход игры.** Воспитатель говорит, что приходил художник и написал слово, но оно необычное, т.к. состоит из картинок. Нам с вами это слово надо прочитать, для этого мы будем определять в каждой картинке первый звук, запишем буквы на доску, а потом прочтём.



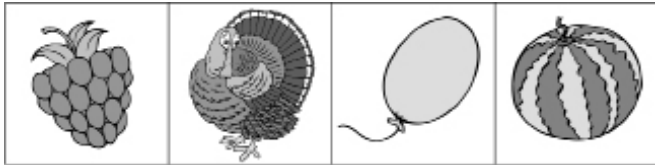
### Игра 6. «КАК ЗОВУТ ДЕТЕЙ?»

**Цель:** упражнять детей в выделении первого звука в словах и составлении из них новых слов; развивать мыслительные операции.

**Материал:** портреты или куклы мальчика и девочки. Карточки, в которых зашифрованы имена при помощи картинок так, что первый звук

картинки составляет букву нового слова.

**Ход игры.** Воспитатель говорит, что к нам на занятие пришли дети, и показывает кукол или портреты. Мы с вами не знаем, как их зовут. А чтобы это узнать, необходимо определить первый звук в каждой картинке.

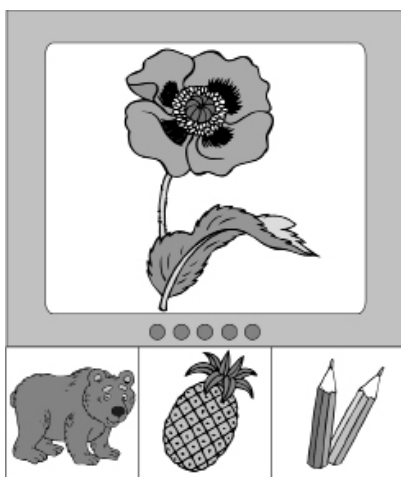


### Игра 7. «ТЕЛЕВИЗОР»

**Цель:** упражнять детей в выделении первого звука в словах и составлении из них новых слов; развивать мыслительные операции анализа и сравнения.

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

**Ход игры.** Воспитатель 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 воспитатель предлагает вставить картинки, у которых первый звук соответствует букве в изображении на телевизоре.



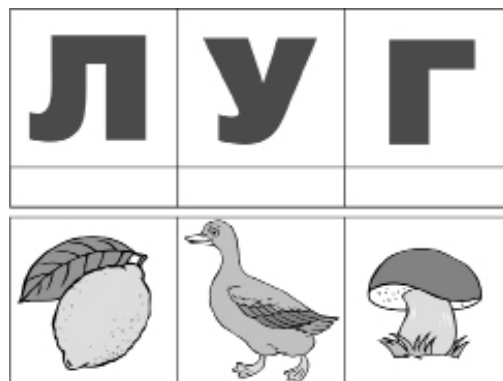
### Игра 8. «ПОМОГИ ХУДОЖНИКУ, СОБЕРИ СЛОВА ИЗ КАРТИНОК»

**Цель:** упражнять детей в выделении первого звука в словах и составлении из них новых слов; развивать мыслительные операции.

*Вера СМОЛЯНАЯ*

**Материал:** карточки со словами, где под каждой буквой кармашек, куда вставляются картинки, первый звук которых соответствует букве слова и др.

**Ход игры.** Воспитатель говорит, что приходил художник и не смог прочесть ни одного слова, т.к. они состоят из букв, а он умеет читать только по картинкам. Помогите художнику, возьмите по одной картинке и поставьте её под той буквой, с которой начинается слово.



### Игра 9. «МАМИНА СУМКА»

**Цель:** упражнять детей в назывании слов на заданный звук; развивать мыслительные операции, память.

**Материал:** не требуется.

**Ход игры.** Воспитатель говорит, что мама пришла из магазина и принесла продукты, в названии которых есть звуки [м] и [м'] или какие-либо другие. Дети называют слова: масло, молоко, морковь, помидоры, сметана и др. В качестве подсказки можно использовать картинки.

### Игра 10. «СЕСТРИЧКИ»

**Цель:** упражнять детей в назывании слов на заданную букву, самостоятельно составлять рассказ; развивать мыслительные операции, память.

**Материал:** буквы или карточки с буквами, которые показывает воспитатель в процессе чтения рассказа.

**Ход игры.** Воспитатель читает рассказ: «Жили-были две сестрички. Их звали так: имя одной на А (показывает карточку с буквой А), второй — на И. Как их могли звать? Дети придумывают (Аня, Арина, Алина, Алёна, Ира, Инна, Инесса и др.). Пошли они в лес за ягодами на Ч и З (черникой и земляникой) и за грибами на Б и П (боровиками,

бабками; подосиновиками, польскими грибами.) Принесли маме, она сварила из грибов С (суп), а из ягод К и В (компот и варенье)».

Воспитатель предлагает детям самим придумать рассказ-задание с буквами для своих друзей.

### Игра 11. «КОЛЬЦА ЛУЛЛИЯ»

**Цель:** упражнять детей в выделении первого звука в слове и подборе слов на заданную букву; развивать мыслительные операции.

**Материал:** кольца Луллия, 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.)

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



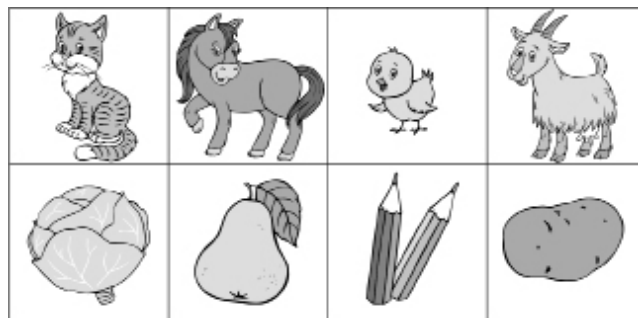
### Игра 12. «ЧЕТВЁРТЫЙ ЛИШНИЙ»

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

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

**Ход игры.** Воспитатель предлагает детям посмотреть на ряд картинок, где в трёх картинках

первый звук совпадает, а в четвёртой нет. Детям необходимо определить лишнюю картинку.



### Игра 13. «ДОСКАЖИ СЛОВЕЧКО»

**Цель:** упражнять детей в выделении первого звука в слове; развивать мыслительные операции.

**Материал:** стихи, в которых не договаривается одно слово.

**Ход игры.** Воспитатель читает стихи, где не договаривает слово, дети его отгадывают и выделяют первый звук в слове.

Михаил играл в футбол  
И забил в ворота... (гол).  
У себя в саду Андрейка  
Поливал цветы из... (лейки).  
Наша Таня громко плачет  
Уронила в речку... (мячик).  
Где обедал воробей  
В зоопарке у... (зверей).  
Шла коза по мостику  
И виляла... (хвостиком).

### Игра 14. «ЗАГАДКИ»

**Цель:** упражнять детей в выделении первого звука в слове; развивать мыслительные операции.

**Материал:** загадки.

**Ход игры.** Воспитатель читает загадки, дети отгадывают и выделяют первый звук в слове.

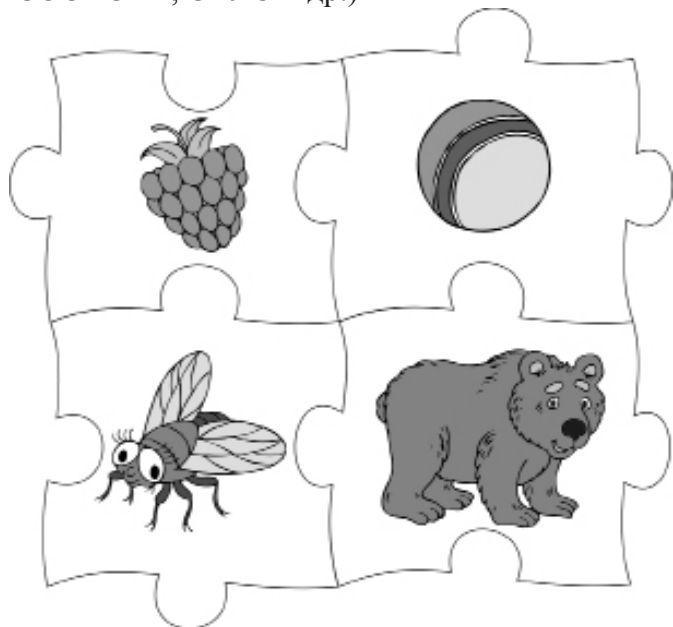
Сидит дед, во сто шуб одет.  
Кто его раздевает, тот слёзы проливает. (Лук.)  
У кого глаза на рогах,  
А дом на спине? (Улитка.)  
Сам алый, сахарный.  
Кафтан зелёный, бархатный. (Арбуз.)  
Зимой — белый,  
Летом — серый. (Заяц.)  
Маленький шарик  
Под лавкой шарит. (Мышь.)

### Игра 15. «МОЗАИКА»

**Цель:** упражнять детей в выделении первого звука в слове; учить подбирать слова на заданный звук; развивать мыслительные операции.

**Материал:** мозаика, состоящая из четырёх частей так, что на каждой из них изображены предметы, начинающиеся на один и тот же звук, а на оборотной стороне буква и другие картинки.

**Ход игры.** Воспитатель говорит, что Мишка потерял свой обед и его необходимо найти. Выберите только те картинки, у которых первый звук [м], [м’]. Дети соединяют в мозаику (МИШКА, МЁД, МОРОЖЕНОЕ, МОЛОКО). Мишка их благодарит и открывает секрет. Воспитатель переворачивает собранную мозаику, где изображена буква М. (Бурагино потерял друзей: БАБОЧКА, БАРАН, БЕЛКА; шмель — одежду: ШАПКА, ШАРФ, ШТАНЫ; волк — предметы: ВЕДРО, ВЕШАЛКА, ВЕЛОСИПЕД; собака — еду: СЫР, СОСИСКИ, САЛО и др.)



#### Игра 16. «КЛАД»

**Цель:** упражнять детей в выделении первого звука в слове; развивать мыслительные операции.

**Материал:** картинка с изображением драгоценностей.

**Ход игры.** Воспитатель заранее прячет картинку. Потом говорит, что в группу приходили пираты и спрятали клад в предмете или под ним, который начинается на букву К. Дети ходят по группе и ищут предметы на заданный звук, спрашивая у воспитателя:

- Этот предмет кукла?
- Нет.
- Ковёр?
- Да.

Вера СМОЛЯНАЯ

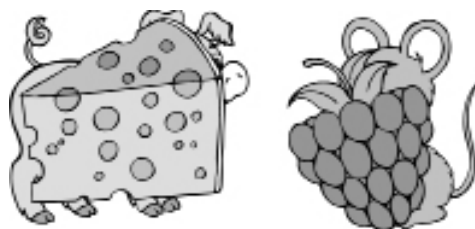
Дети находят под ковром картинку с кладом.

#### Игра 17. «ГДЕ СПРЯТАЛИСЬ ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ?»

**Цель:** упражнять детей в выделении первого звука в слове; учить подбирать слова на заданный звук; развивать мыслительные операции.

**Материал:** пары картинок, начинающиеся на один и тот же звук (КОТ — КУБИКИ, СВИНЬЯ — СВИТЕР, УТКА — УКРОП, ОСЛИК — ОБРУЧ, ПЕТУХ — ПИРОЖНОЕ и др.).

**Ход игры.** Воспитатель говорит, что домашние животные решили пошутить: они спрятались за картинками, которые стоят на наборном полотне. Догадайтесь, куда спрятались звери? Вот подсказка: первый звук в названии предмета на картинке совпадает по звуку с животным, которое за ней прячется.



#### Игра 18. «В ПУТЕШЕСТВИЕ»

**Цель:** упражнять детей в выделении первого звука в слове; учить подбирать слова на заданный звук; развивать мыслительные операции.

**Материал:** два нарисованных чемодана, на которых наклеены буквы: на одном — С, на другом — Ш. Картинки с изображением одежды, в которых присутствуют данные буквы (шорты, штаны, шарф, шуба, рубашка, шапка, костюм, сапоги, свитер, носки, косынка, трусы).

**Ход игры.** Воспитатель говорит, что мальчики Саша и Шура отправляются в путешествие и просят нас помочь им собрать вещи. Саше в чемодан необходимо положить вещи, где есть звуки [с] и [с’], а Шуру, где есть звук [ш]. Дети берут со стола картинки, определяют, есть ли такой звук в слове, и раскладывают их по чемоданам.



### Игра 19. «ЛОТО»

**Цель:** упражнять детей в выделении первого звука в слове, подборе слов на заданную букву; развивать мыслительные операции, память.

**Материал:** мешок с пластмассовыми буквами; карточка по типу лото, где на делениях размещены картинки предметов, начальный звук которых соответствует буквам в мешке.

**Ход игры.** Воспитатель предлагает детям вытянуть по одной букве из мешка и положить её на карточку лото так, чтобы первый звук на картинке соответствовал букве.



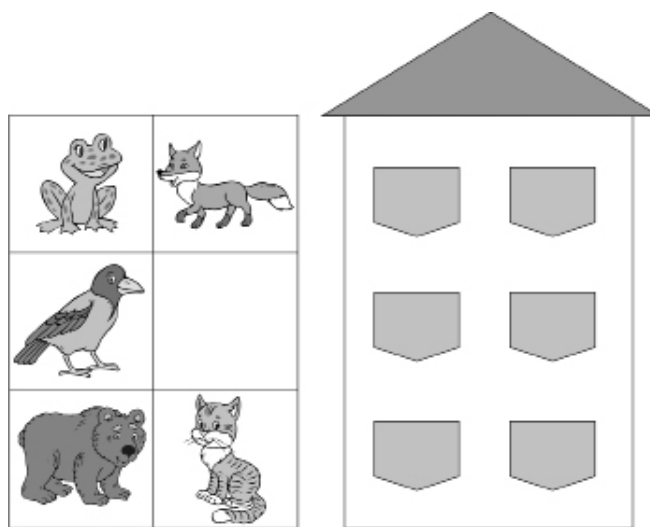
### Игра 20. «РАССЕЛИ ЖИВОТНЫХ ПО ДОМИКАМ»

**Цель:** упражнять детей в выделении первого звука в слове и соотнесении слова с определённым звуком с буквой; развивать мыслительные операции, память.

**Материал:** картинки с изображением животных, карточка по типу лото, где на её делениях изображены буквы.

**Ход игры.** Воспитатель говорит, что животные просят детей заселить их в домики, где изображены буквы. Потом предлагает детям взять по одной картинке со стола и положить её на карточку лото так, чтобы первый звук животного на картинке соответствовал букве.

(См. рисунок к игре 19.)



### Игра 21. «Я КУПИЛА В МАГАЗИНЕ»

**Цель:** упражнять детей в выделении последнего звука в слове; учить подбирать слова на заданный звук; развивать мыслительные операции анализа и синтеза, память.

**Материал:** микрофон.

**Ход игры.** Дети становятся в круг, воспитатель начинает игру с фразы «Я купила в магазине АВТОБУС». Дети передают микрофон по кругу и называют слова на последний звук предшествующего слова. «Я купил(а) в магазине СУХАРЬ» и т.д.

### Игра 22. «АНАЛОГИИ»

**Цель:** упражнять детей в подборе слов на заданный звук; развивать мыслительные операции, память, внимание, фонематический слух.

**Материал:** мяч.

**Ход игры.** Воспитатель поочередно бросает мяч и просит детей продолжить ряд слов, соответствующих первому звуку названного воспитателем слова. Например, СЛОН — СОБАКА, СОСИСКА, САРАФАН, САЛО, СВЕЧКА; РЫБА — РУКА, РУЧЕЙ, РАМА, РЫСЬ и т.д. Дети могут называть разное количество слов.

### Игра 23. «ТЕРЕМОК»

**Цель:** упражнять детей в выделении первого звука в слове; развивать мыслительные операции, память, внимание, фонематический слух.

**Материал:** ТРИЗовский домик с кармашками, медальоны героев теремка (Мышь, Лягушка, Волк, Комар, Медведь) и карточки с изображением животных (муха, лиса, ворона).

**Ход игры.** Выбираются герои теремка, им даются медальоны. Воспитатель, чтобы представить героев теремка, сам стучится в теремок: «Тук-тук, кто в теремочке живёт, кто в невысоком живёт?» Герои ему отвечают: «Я — Мышка-норушка, Я — Лягушка-квакушка, Я — Зайчик-побегайчик, Я — Волчишко — серый бочишко, Я — Комар-пискун, Я — Медведь-баюн». Потом остальные дети берут картинки с изображением животных и просят в теремок со словами: «Тук-тук, теремок, это я, твой дружок, Лиса», показывая картинку героям теремка. Если первый звук в названиях совпадает, то герой приглашает: «Заходи в теремок, это Лягушка — твой дружок». (См. рисунок к игре 20.)

### **ИГРЫ НА ЗАКРЕПЛЕНИЕ ГРАФИЧЕСКОГО ИЗОБРАЖЕНИЯ БУКВЫ**

#### **Игра 25. «АЗБУКА УПАЛА»**

**Цель:** упражнять детей в восстановлении буквы из элементов; развивать мыслительные операции, память, внимание.

**Материал:** у детей карточки с неправильным изображением букв.

**Ход игры.** Воспитатель читает стихотворение:

Что случилось? Что случилось?  
С печки азбука свалилась!  
Больно вывихнула ножку  
И ударилась немножко.

Соберите буквы и правильно их напишите.



#### **Игра 26. «БУКВЫ СПРЯТАЛИСЬ»**

**Цель:** учить детей находить очертания букв; развивать зрительное представление о букве, память, внимание.

**Материал:** карточки с совмещённым начертанием букв; доска, мел.

**Ход игры.** Воспитатель показывает детям картинку и говорит, что буквы спрятались, необходимо их отыскать и записать на доске.



#### **ИГРА 24. «КУЗОВОК»**

**Цель:** упражнять детей в подборе слов на заданный звук.

**Материал:** корзинка, фишки.

**Ход игры.** Воспитатель говорит, что у него есть кузовок, указывая на корзинку. В него можно класть те слова, в которых есть, например, звуки [к], [к'] и то, что растёт в лесу (можно задать другой звук и местонахождение).

«Я беру кузовок и кладу туда грибок». Дети сами придумывают слова со звуком (подосиновик, боровик, клюква, земляника, черника, ежевика и др.). Воспитатель поощряет их фишками. Побеждает тот, у кого больше фишек.

#### **Игра 27. «ПИСЬМО НА ЛАДОШКЕ»**

**Цель:** развивать зрительное и пространственное представление букв, память, внимание.

**Материал:** не требуется.

**Ход игры.** Дети разбиваются на пары, один из них водящий, он пишет на ладони другого ребёнка — «листа» (он закрывает глаза) — букву пальцем. «Лист» отгадывает, какую букву написал водящий.

#### **Игра 28. «НАЙДИ ОШИБКУ»**

**Цель:** развивать зрительное представление о букве, находить несоответствия в изображении букв; развивать память, внимание.

**Материал:** доска, на которой неправильно изображены элементы букв, мел.

**Ход игры.** Воспитатель указывает детям на доску и говорит, что Буратино допустил несколько ошибок, когда писал носом буквы. Вам необходимо их найти и исправить.



#### **Игра 29. «НАЧЕРТИ В ВОЗДУХЕ БУКВУ»**

**Цель:** развивать у детей зрительное и пространственное представление букв, память, внимание, воображение.

**Материал:** не требуется.

**Ход игры.** Воспитатель говорит: «Ребята, представьте, что некоторые части вашего тела превратились в карандаш, который очень хорошо пишет буквы. Давайте это изобразим». Пишут буквы: указательным пальцем; кистью руки; ступнёй; носом; подбородком; локтем; ухом; можно задействовать и другие части тела.

### Игра 30. «СОСТАВЬ БУКВУ ИЗ ЭЛЕМЕНТОВ»

**Цель:** развивать у детей зрительное и пространственное представление букв, память, внимание.

**Материал:** счётные палочки.

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

### Игра 31. «НАКОРМИ ПТЕНЦА»

**Цель:** учить составлять букву из элементов, развивать память, внимание, воображение, выразительность имитационных движений.

**Материал:** карточки с изображением букв, где каждый элемент буквы выделен разным цветом; палочки, соответствующие по цвету элементам буквы на картинке.

**Ход игры.** Дети делятся на команды в зависимости от количества элементов в букве (например, буква Ш состоит из 4-х элементов, значит, в команде 4 человека). Детям даётся шаблон, где изображена буква, а также цветные палочки (полоски) — это червячки, которыми птицы должны накормить птенцов. Птицы летают, потом воспитатель даёт команду: «За червячками лети!». Дети берут элементы (цветные полоски) и летят в гнездо кормить своих птенцов (выстраивают из элементов букву).



### Игра 32. «МАША-РАСТЕРЯША»

**Цель:** развивать у детей зрительное и пространственное представление букв, память, внимание, воображение.

**Материал:** счётные палочки или хворост.

**Ход игры.** Воспитатель рассказывает детям историю о том, как девочка Маша пошла в лес за хворостом, но её испугал треск в кустах. Она так сильно бежала, что весь хворост растеряла. Помогите Маше собрать его в буквы (по группе рассыпаны счётные палочки). Дети ходят по кругу и говорят слова:

Маша по лесу гуляла,  
В лесу хворост растеряла,  
Ты Машуле помоги:  
Буквы в хворост собери.

Дети по заданию воспитателя собирают от 2 до 5 хворостинки и составляют определённую букву.

### Игра 33. «ЗАШИФРОВАННАЯ БУКВА»

**Цель:** развивать у детей зрительное и пространственное представление букв, память, внимание.

**Материал:** карточки с точками, соединяя которые по заданному алгоритму, получается буква; маркеры.

**Ход игры.** Детям предлагаются карточки с пронумерованными точками и алгоритм. Они по команде воспитателя берут маркер и выполняют алгоритм, например, соединяя цифры 1—5, 2—3 и т.д.



### Игра 34. «УГАДАЙ БУКВУ ПО ОПИСАНИЮ»

**Цель:** учить детей угадывать букву по словесному портрету; развивать память, внимание, воображение.

**Материал:** не требуется.

**Ход игры.** Воспитатель говорит детям, что

сейчас они будут отгадывать буквы по рассказу о них. Например: «Жила-была буква, она состоит из трёх элементов — двух длинных палочек и одной короткой. Длинные палочки не умеют стоять прямо, их всегда клонит одну к другой, а третья, короткая, палочка всегда их скрепляет, словно поясок, на неё можно сесть, как на качели. Буква похожа на остроконечную башню, крышу дома, на ракету...»

Воспитатель предлагает детям самостоятельно составить загадку-рассказ о букве.

### Игра 35. «РЕКЛАМА БУКВЫ»

**Цель:** учить описывать букву по схеме, подбирать слова на заданную букву; развивать память, внимание, воображение.

**Материал:** медальоны с буквами, схема описания буквы.

**Ход игры.** Воспитатель 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 36. «ДА-НЕТКА С АЛФАВИТОМ»

**Цель:** учить детей задавать вопросы, содержащие утвердительный ответ «да» или «нет»; развивать мышление, речь.

## ***ИГРЫ, УПРАЖНЯЮЩИЕ ДЕТЕЙ В ДЕЛЕНИИ СЛОВ НА СЛОГИ***

### Игра 39. «МАГАЗИН»

**Цель:** упражнять детей в делении слов на слоги; развивать мышление, речь.

**Материал:** «деньги» (карточки с цифрами 1, 2, 3, 4), картинки с изображением различных предметов.

*Вера СМОЛЯНАЯ*

**Материал:** алфавит.

**Ход игры.** Воспитатель показывает алфавит, загадывает букву. Дети должны её отгадать, задавая вопросы воспитателю по местонахождению буквы. Воспитатель может отвечать только «да» или «нет». Например, дети спрашивают: «Эта буква находится в первом ряду? Между буквой О и Р?» И т.д.

### Игра 37. «ТЕРЕМОК»

**Цель:** учить детей находить сходства и различия в очертаниях букв; развивать мышление, речь.

**Материал:** ТРИЗовский домик, карточки с буквами.

**Ход игры.** Воспитатель показывает домик и говорит, что в него заселяются буквы. Дети разбиваются на пары, подходят к столу, берут каждый себе по букве и ставят на одном этаже. После этого один ребёнок называет, чем схожи буквы, а второй — отличия.

Например, буквы Т и Г. Первый ребёнок говорит: «Буква Т отличается от буквы Г тем, что у неё длиннее верхняя перекладина, и названием». Второй добавляет: «Буква Т схожа с буквой Г тем, что обе состоят из двух элементов». И т.д.

### Игра 38. «ХОЛОДНО-ГОРЯЧО»

**Цель:** учить детей задавать вопросы, содержащие утвердительный ответ; развивать мышление, речь.

**Материал:** алфавит.

**Ход игры.** Дети — сыщики, они пытаются угадать букву, которую загадал воспитатель путём задавания ему вопросов по местонахождению буквы в алфавите. Воспитатель отвечает «холодно», если дети ищут в неверном направлении, и «тепло», если — в верном. Например, дети спрашивают: «Эта буква находится в первом ряду? Между буквой О и Р». И т.д.



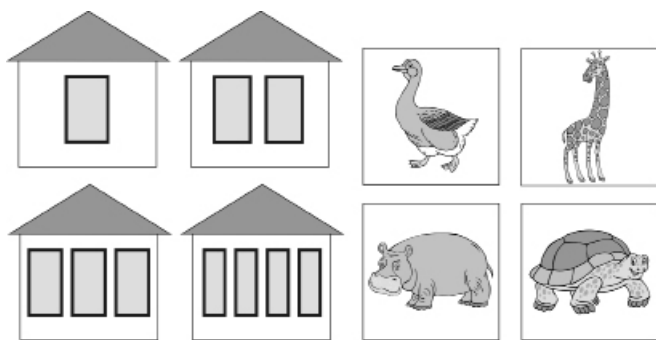
выбора детей. (Например, у ребёнка 3 рубля, он выбирает картинку с капустой, подходит к кассиру и говорит: «Ка-пус-та», деля при этом слово на слоги с помощью хлопков.)

**Игра 40. «РАССЕЛИ ЖИВОТНЫХ ПО ДОМИКАМ»**

**Цель:** учить детей находить сходства и различия в очертаниях букв; развивать мышление, речь.

**Материал:** четыре домика с разным количеством окошек в них (от 1 до 4), картинки животных.

**Ход игры.** Воспитатель показывает домики и говорит, что в них разное количество окон, т.е. слогов. Детям необходимо взять по картинке и заселить животных так, чтобы животные, в названиях которых один слог, заселились в домик с одним окошком (кот, ёж, рысь); у которых два слога — в домик с двумя окошками (ли-са, белка) и т.д.



**Игра 41. «ИМЕНА»**

**Цель:** упражнять детей в делении слов на слоги; развивать мышление, речь.

**Материал:** четыре домика с разным количеством окошек в них (от 1 до 4).

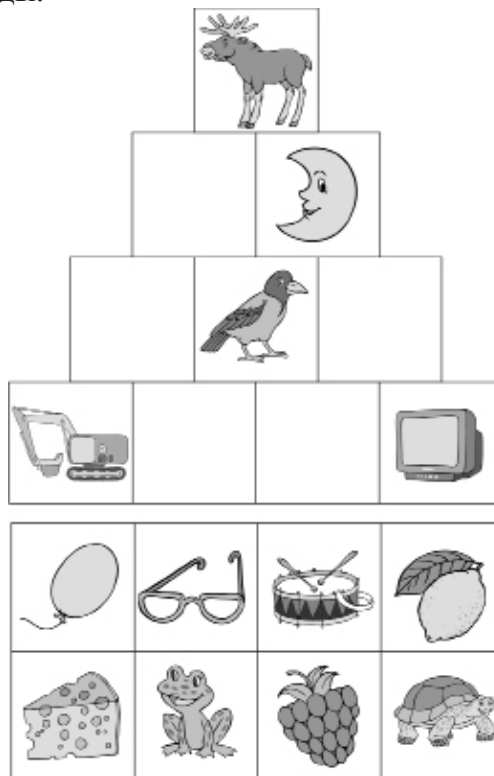
**Ход игры.** Воспитатель показывает детям домики и говорит, что они должны в них заселиться. В домик с одним окошком заселяются дети, в имени которых один слог, с двумя слогами — в домик с двумя окнами и т.д.

**Игра 42. «ПИРАМИДА»**

**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, воспитатель просит разложить их по квадратам пирамиды так, чтобы количество слогов в слове совпадало с количеством квадратов в рядах пирамиды.



**Игра 43. «ДОМИК»**

**Цель:** упражнять детей в делении слов на слоги; развивать мышление, речь.

**Материал:** ТРИЗовский домик, карточки с изображением животных.

**Ход игры.** Воспитатель показывает домик и говорит, что в него должны заселиться животные. На первый этаж заселяются животные, в названии которых один слог, на второй этаж — два слога и т.д. Дети определяют количество слогов и расселяют животных.

(См. рисунки к играм 19, 20.)

**Игра 44. «ЧАСЫ»**

**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.** Воспитатель 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.



#### Игра 45. «МОЛЧАНКА»

**Цель:** упражнять детей в делении слов на слоги; учить определять длинные и короткие слова; развивать мыслительные операции.

**Материал:** не требуется.

**Ход игры.** Ведущий ходит по комнате и ищет предметы с коротким названием. Когда он находит такой предмет, то останавливается и хлопает в ладоши. Дети измеряют слово при помощи хлопков, проверяя, правильно ли ведущий выполнил задание, затем ищут предметы с длинными словами.

#### Игра 46. «КОРОТКОЕ ИЛИ ДЛИННОЕ?»

**Цель:** упражнять детей в делении слов на слоги; учить определять длинные и короткие слова; развивать мыслительные операции.

**Материал:** не требуется.

**Ход игры.** Воспитатель называет разные слова. При коротких словах дети хлопают в ладоши, при длинных — тихо стучат по коленкам.

#### Игра 47. «КАКИЕ ПРЕДМЕТЫ В КОМНАТЕ?»

**Цель:** упражнять детей в делении слов на слоги; учить определять длинные и короткие слова; развивать мыслительные операции.

**Материал:** медальоны для двух команд («Мак» и «Ромашки»).

**Ход игры.** Дети делятся на команды («Мак» и «Ромашки»). Участники команды «Мак» ходят по группе и ищут предметы с короткими словами, где 1—2 слога, а «Ромашки» — с длинными словами, где более 2-х слогов. Названия каждого предмета измеряют при помощи хлопков.

#### Игра 48. «БУРАТИНО»

**Цель:** упражнять детей в делении слов на слоги; учить определять длинные и короткие слова; развивать мыслительные операции.

**Материал:** кукла Буратино или его изображение на картинке.

**Ход игры.** Ведущий говорит, что наш друг Буратино не усвоил урок о длинных и коротких словах. Он не может никак понять, почему слово «нос» — короткое, если его нос очень длинный, и всё путает. Помогите ему определить длинные и короткие слова. Я буду называть вам слова, а вы определять, какое слово короче, а какое длиннее.

#### Игра 49. «ДЕТИ, В ШКОЛУ СОБИРАЙТЕСЬ!»

**Цель:** упражнять детей в делении слов на слоги; учить определять длинные и короткие слова; развивать мыслительные операции.

**Материал:** два портфеля, школьные принадлежности: клей, пенал, кисточка, краски, книга, азбука, ручка, линейка, пенал, точилка, карандаш, ластик и др.

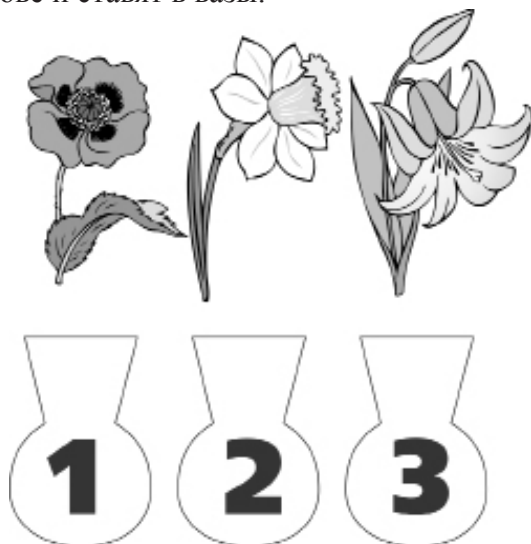
**Ход игры.** Ведущий говорит: «Ребята, вы скоро пойдёте в школу, и там вам понадобятся школьные принадлежности. А какие школьные принадлежности вы знаете? (Дети называют.) У нас два портфеля, в первый мы будем собирать предметы, имеющие в своём названии два слога, а во второй — предметы, имеющие три слога». Дети по очереди берут школьные принадлежности, определяют количество слогов в словах и раскладывают предметы по портфелям. Воспитатель спрашивает, почему они не положили ни в один портфель КЛЕЙ и МЕЛ. Дети объясняют свой выбор тем, что в этих словах только один слог.

### Игра 50. «ЦВЕТЫ — В ВАЗУ»

**Цель:** упражнять детей в делении слов на слоги; учить определять длинные и короткие слова; развивать мыслительные операции.

**Материал:** рисунок с изображением трёх ваз. Картинки цветов: подснежник, мак, пион, роза, ирис, флокс, мимоза, медуница и др.

**Ход игры.** Ведущий говорит: «Девочке Маше на день рождения подарили огромный букет из разных цветов. Маша не может поставить все цветы в одну вазу, т.к. их очень много. Она просит нас помочь ей расставить цветы в три вазы. Если название цветка состоит из одного слога, то его ставим в первую вазу, если из двух — во вторую, если из трёх слогов — в третью. Дети берут картинку с изображением цветов, делят слово на слоги, определяют количество слогов в слове и ставят в вазы.



### Игра 51. «ПОИЩИ СЛОВО»

**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 на доске эти слова написаны мелом.

**Ход игры.** Ведущий 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.

### Игра 52. «ШАГ ВПЕРЁД»

**Цель:** упражнять детей в делении слов на слоги; учить определять количество слогов; развивать мыслительные операции.

**Материал:** сигналы красного и зелёного цвета.

**Ход игры.** Дети выстраиваются в шеренгу лицом к педагогу в 4—5 метрах от него. Ведущий говорит: «Я буду говорить слова, а вы по очереди должны определять количество слогов в них. Если задание выполнили правильно, то я зажгу зелёный фонарик, и вы сделаете шаг вперёд. Если ошибётесь, то я зажгу красный фонарик, он обозначает: стой на месте. И тот, кто первый дойдёт до меня, тот и победит (может быть и несколько победителей)».