**Картотека**

**игр по обучению грамоте**

**для воспитанников подготовительной к школе группы**

Подготовила: Иванова Марина Владимировна, воспитатель высшей квалификационной категории МАДОУ «Детский сад №41 присмотра и оздоровления»

Игра 1. ***«Буквенный светофор»***

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

Материал: не требуется.

Ход игры. Выбирается водящий *(****«светофор» - мама****)*, она называет любую букву.

Ребенок называет слова на заданную водящим букву *(слова не должны повторяться)*.

Игра 2. ***«Магазин»***

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

Материал: не требуется.

Ход игры. Мама  *(****«покупатель»****)*, она задаёт букву, на которую ребёнок придумывает слова.

Дзынь-дзынь-дзынь,

Открываем магазин.

Заходите, заходите,

Покупайте, что хотите.

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

Ребёнок говорит слова на заданный звук и изображают эти предметы с помощью мимики и жестов.

Игра 3. ***«Слова-друзья»***

Цель: упражнять ребенка в делении 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. Ребёнок берёт на столе картинки, схожие по первому звуку. После чего мама говорит, чтобы ребёнок нашёл себе друга — того, у кого название картинки совпадает по начальному звуку.

Игра 4. ***«Имена»***

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

Материал: мяч.

Ход игры. Мама, бросая мяч ребёнку , предлагает ему назвать своё имя и на первый звук имени также назвать любимый предмет. Например, мама говорит: ***«Меня зовут Ирина Петровна, я люблю ириски»***.

Игра 5. ***«Какое слово хотел написать художник?»***

Цель: упражнять ребенка 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. Мама говорит, что приходил художник и написал слово, но оно необычное, т.к. состоит из картинок. 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 ребенка 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. Мама говорит, что к нам на занятие пришли гости 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 ребенка 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. Мама предлагает ребёнку посмотреть телевизор и прочесть слово *(например, МАК)*. После этого ребёнок подходят к столу, берёт перевёрнутые картинки и самостоятельно определяют первый звук в слове. Затем мама предлагает вставить картинки, у которых первый звук соответствует букве в изображении на телевизоре.

Игра 8. ***«Помоги художнику, собери слова из картинок»***

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

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

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

Игра 9. ***«Мамина сумка»***

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

Материал: не требуется.

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

Игра 10. ***«Четвёртый лишний»***

Цель: упражнять ребенка 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. Мама предлагает ребёнку посмотреть на ряд картинок, где в трёх картинках первый звук совпадает, а в четвёртой нет. Ребёнку необходимо определить лишнюю картинку.

Уронила в речку… *(мячик)*.

Где обедал воробей

В зоопарке у… *(зверей)*.

Шла коза по мостику

И виляла… *(хвостиком)*.

Игра 11. ***«Клад»***

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

Материал: картинка с изображением драгоценностей.

Ход игры. Мама заранее прячет картинку. Потом говорит, что в группу приходили пираты и спрятали клад в предмете или под ним, который начинается на букву К.

 Ребёнок ходит по квартире и ищет предметы на заданный звук, спрашивая у мамы:

— Этот предмет кукла?

— Нет.

— Ковёр?

— Да.

Ребёнок находят под ковром картинку с кладом.

Игра 12. ***«Лото»***

Цель: упражнять ребенка 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. Мама предлагает ребёнку вытянуть по одной букве из мешка и положить её на карточку лото так, чтобы первый звук на картинке соответствовал букве.

Игра 13. ***«Рассели животных по домикам»***

Цель: упражнять ребенка 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. Мама говорит, что животные просят, чтобы их заселили в домики, где изображены буквы. Потом предлагает ребёнку взять по одной картинке со стола и положить её на карточку лото так, чтобы первый звук животного на картинке соответствовал букве.

Игра 14. ***«Я купила в магазине»***

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

Материал: микрофон.

Ход игры. Мама начинает игру с фразы ***«Я купила в магазине АВТОБУС»***. Ребёнок называют слова на последний звук предшествующего слова. ***«Я купил (а) в магазине СУХАРЬ»*** и т.д.

Игра15. ***«Кузовок»***

Цель: упражнять ребенка в подборе слов на заданный звук.

Материал: корзинка, фишки.

Ход игры. Мама 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»***. Ребёнок сам придумывает слова со звуком *(подосиновик, боровик, клюква, земляника, черника, ежевика и др.)*. Мама поощряет его фишками.

Игра 16. ***«Азбука упала»***

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

Материал: у детей карточки с неправильным изображением букв.

**Ход игры. Мама читает стихотворение:**

Что случилось? Что случилось?

С печки азбука свалилась!

Больно вывихнула ножку

И ударилась немножко.

Собери буквы и правильно их напиши.

Игра 17. ***«Буквы спрятались»***

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

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

Ход игры. Мама показывает ребёнку картинку и говорит, что буквы спрятались, необходимо их отыскать и записать на доске.

Игра 18. ***«Начерти в воздухе букву»***

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

Материал: не требуется.

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

Игра 19. ***«Зашифрованная буква»***

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

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

Ход игры. Ребёнку предлагаются карточки с пронумерованными точками и алгоритм. Он по команде мамы берёт маркер и выполняет алгоритм, например, соединяя цифры 1—5, 2—3 и т.д.

Игра 20. ***«Угадай букву по описанию»***

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

Материал: не требуется.

Ход игры. Мама говорит ребёнку, 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...»***

Мама предлагает ребёнку самостоятельно составить загадку-рассказ о букве.

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 21. ***«Да-нет-ка с алфавитом»***

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

Материал: алфавит.

Ход игры. Мама показывает алфавит, загадывает букву. Ребёнок должен её отгадать, задавая вопросы маме по местонахождению буквы. Мама может отвечать только ***«да»*** или ***«нет»***. Например, ребёнок спрашивает: ***«Эта буква находится в первом ряду? Между буквой О и Р?»***

Игра 22. ***«Холодно-горячо»***

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

Материал: алфавит.

Ход игры. Ребёнок - сыщик, он пытается угадать букву, которую загадала мама путём задавания ему вопросов по местонахождению буквы в алфавите. Мама отвечает ***«холодно»***, если ребёнок ищет в неверном направлении, и ***«тепло»***, если — в верном. Например, ребёнок спрашивает: ***«Эта буква находится в первом ряду? Между буквой О и Р»***. И т.д.

Игра 23. ***«Магазин»***

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

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

Ход игры. Ребёнку раздаются ***«деньги»***, где написаны цифры. Он приходит в магазин, берёт картинку с тем предметом, количество слогов которого соответствует цифре на ***«деньгах»***. Мама кассир. *(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 24. ***«Рассели животных по домикам»***

Цель: учить ребёнка 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. Мама показывает домики и говорит, что в них разное количество окон, т.е. слогов. Ребёнку необходимо взять картинку 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, бел-ка)* и т.д.

Игра 25. ***«Имена»***

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

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

Ход игры. Мама показывает ребёнку домики и говорит, что он должен в них заселиться.

 В домик с одним окошком заселяются те , в имени которых один слог, с двумя слогами — в домик с двумя окнами и т.д.

https://nsportal.ru/detskiy-sad/obuchenie-gramote/2019/08/19/kartoteka-igr-po-obucheniyu-chteniyu