

## Игры на закрепление графического изображения буквы

### Игра 1. «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 2. «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 3. «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 4. «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.

**А Ъ В Ґ Д Ґ Ё Ж З  
Н Я Л М Н О П Ъ  
С Ґ У Ф Х Ц Ч Ш  
Щ Ъ Ы Ъ Э Ю Я**

Игра 5. «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 6. «Составь букву из элементов»

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

Материал: счётные палочки.

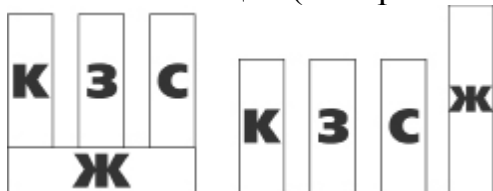
Ход игры. Воспитатель говорит детям: «Вспомните буквы, состоящие из двух одинаковых элементов — двух длинных и одной короткой палочки — и постройте эти буквы».

Игра 7. «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 8. «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 хворостинок и составляют определённую букву.

### Игра 9. «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 10. «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 пояс, 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 11. «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 12. «Да-нетка с алфавитом»

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

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 13. «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 14. «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.