**Дидактические игры по подготовке детей к обучению грамоте.**

**Дидактическая игра «Найди букву»**

 Цель: развивать слух, внимание и научить восприятию отдельных звуков в словах.

 Описание: Взрослый называет звук, а потом слова, в которых этот звук будет находиться в начале слова, в середине и в конце. Заранее оговорит, что, например, если этот звук вначале слова, ребенок должен поднять руки вверх, если в середине – похлопать в ладоши, если в конце – похлопать АО коленкам.

**Дидактическая игра «Что бывает? »**

 Цель: развивать речь, мышление, остроту ума.

 Описание: Играя с ребенком в эту игру, необходимо задавать вопросы, касающиеся самых разнообразных свойств предметов, что дает возможность различать вещи по форме, цвету, размеру и т. д.

 Например, можете задавать такие вопросы:

 1) Что бывает красным? (клубника, арбуз, кирпич, крыша)

 2) Что бывает глубоким? (тарелка, озеро, речка, колодец)

 3) Что бывает колючим? (кактус, ежик, р0за, елка)

 4) Что бывает душистым? (духи, мыло, цветок, шампунь)

 Также можно спрашивать: что бывает круглым?  высоким?  пушистым?  широким? твердым? белым? горячим? и т. д.

 **Дидактическая игра «Волшебные звуки»**

 Цель: развивать слуховое внимание, научить звукобуквенному анализу.

 Описание: Взрослый договаривается с ребятами, что звуки «у» и «н» они будут считать волшебными. Если дети услышат первый звук, они должны схватить себя за ухо, если второй – за нос. После этого взрослый рассказывает историю, в которой эти звуки встречаются часто, или просто произносит ряд слов, а ребята внимательно слушают и выполняют нужные действия.

**Дидактическая игра «Составь слово из слогов»**

 Цель: развивать навык звукобуквенного анализа, фонематический слух.

 Описание: Взрослый говорит, что слоги в словах перепутались, и просит детей угадать, что же за слова можно из них составить. Если детей много, можно разделить их на команды, предоставляя право ответа по очереди или той команде, член которой первым поднял руку для ответа. Выкрикивать с места запрещается. За каждое угаданное слово команда получает призовое очко, за ошибку очко отнимается. Если же игра проводится с малым количеством детей, слова можно после недолгой тренировки загадывать по очереди. Сначала рекомендуются знакомые слова, состоящие из двух слогов, затем более сложные варианты.

**Дидактическая игра «Волшебники»**

 Цель: развивать фонематический слух, навык звукобуквенного анализа, умение соотносить фонетический облик слова с его значением; способность работать в команде.

 Описание: Если детей несколько, нужно разделить их на к0манды. Каждая команда будет выполнять отдельное задание.

 В начале игры взрослый говорит: «Давайте поиграем в волшебников. Сегодня мы будем заниматься превращением слов. Посмотрим, команда справится лучше».

 1-е задание. Превратите одно слово в другое, зачеркнув лишнюю букву:

 1-й вариант: муха, беда, двор, шарф, лампа;

 2-й вариант: крот, волк, смех, борщ, риск.

 2-е задание. Измените одну букву так, чтобы получилось новое слово:

 1-й вариант: рука (мука или река, кожура (конура, май (чай, жук (лук, белка (булка) ;

 2-й вариант: нож (нос, сын (с0н, лед (мед, дочка (бочка, салют (салат) .

 3-е задание. Из слова убежали все гласные. Попробуйте угадать, что это за слова, расставив гласные правильно:

 1-й вариант: ш\_к\_л\_д (шоколад, к\_р\_н\_д\_ш (карандаш) ;

 2-й вариант: п\_т\_л\_к (потолок, т\_л\_в\_з\_р (телевизор) .

 4-е задание. Составить слова из первых слогов указанных слов:

 1-й вариант: город – ложка – варенье (голова, атаман – курица – лава (акула) ;

 2-й вариант: солнце – батон – карандаш (собака, коробка – локоть – колбаса (колокол) .

 За каждое правильно обработанное слово в каждом задании команде дается призовое очко. Дополнительные 2 очка начисляются той команде, которая первой справится с заданием.

 **Дидактическая игра «Красный и синий мячи»**

 Цель: развивать грамотность, закрепить дифференциацию гласных и согласных звуков, совершенствовать внимание, реакцию, ловкость, быстроту мышления.

 Описание: Дети встают в круг. Взрослый становится в его середину, кидает участникам игры красный или синий мяч и произносит любой звук. Красный мяч ребенок д0лжен поймать, если услышит гласный звук, и не ловить, если согласный. Если мяч синий, все должно быть наоборот. Затем кидает мяч и произносит звук уже сам ребенок.

 Мячи могут использоваться в игре поочередно или одновременно. Взрослый стоит в середине и ловит упавшие мячи, опять запуская их в игру.

**Дидактическая игра «Пишущая машинка»**

 Цель: развивать навыки фонематического слуха, звукобуквенного анализа, внимание.

Описание:  Каждому ребенку присваивается определенная буква алфавита. Взрослый предлагает «напечатать» какое-нибудь длинное слово или фразу. В последнем случае можно дать одному из малышей задание обозначать «пробел» между словами в ней. Затем по сигналу взрослого участники игры начинают «печатать»: сначала первая буква один раз хлопает в ладоши, затем вторая и т. д. Когда все «напечатано, хлопают все участники игры. Начинайте игру с простых слов, постепенно вводя все более сложные.

**Дидактическая игра «Корова и слово»**

 Цель: развивать фонематический слух, реакцию.

 Описание: Дети усаживаются на стульчики в круг так, чтобы правая рука ребенка лежала ладошкой вниз на ладони левой руки соседа справа, а левая располагалась под правой ладонью соседа слева. Игра идет по часовой стрелке. Первый игрок произносит одно слово стихотворения, одновременно хлопая, правой ладошкой по руке соседа справа, затем тот произносит следующее слово, хлопая по ладони соседа и т. д. Стихотворение следующее: «Летела корова, сказала слово. Какое слово сказала корова? » Ребенок, на котором остановилось стихотворение, должен произнести любое слово, например «стена». Теперь игроки хлопают, произнося услышанное слово по буквам: «с-т-е-н-а». Задача последнего игрока – успеть убрать руку, чтобы по ней не хлопнули на последний звук – в данном случае «а». Кто зазевался – выбывает из игры. (Играют от 3 человек)

  **Дидактическая игра «Продолжи слово»**

 Цель: развить речь, звукобуквенный анализ, сообразительность, реакцию, пополнить словарный запас.

 Описание: Дети делятся на две команды, которые встают друг против друга. Игрок первой команды, стоящий первым слева, берет мяч, называет любой слог и кидает мяч первому игроку второй команды. Тот должен назвать свой слог или несколько слогов так, чтобы вместе с первым слогом они составили целое слово, затем назвать свой слог, бросая мяч второму игроку первой команды и т. д.  Например, если первый игрок назвал слог НО, второй может сказать РА (чтобы получилось слово «нора») и назвать свой сл0г, допустим, тоже РА. Тогда третий ребенок, получивший мяч, может продолжить, сказав «кета», и начать новое слово. Тот, кто допустил ошибку, выбывает из игры.

**Дидактическая игра «Угадай букву»**

 Цель: Развить мелкую моторику, закрепить основы грамоты, совершенствовать пространственное мышление.

Описание:  Ребята разбиваются на две равные команды. Каждая команда получает коробку пластилина, из которого участники игры должны вылепить любые буквы или цифры (например, по одной на человека). Затем взрослый берет две коробки с готовыми предметами и ставит, например, на стол. К столу по очереди подходит по одному игроку из каждой команды. Этому игроку завязывают глаза и дают одну пластилиновую букву или цифру, слепленную ребенком из команды соперников. За определенное время (например, 1 мин) он должен угадать, что это за буква или цифра. Команда, отгадавшая наибольшее количество букв, выигрывает.

**Дидактическая игра «Где спрятался звук? »**

 Цель: развитие умения устанавливать место звука в слове.

 Необходимые материалы: У воспитателя набор предметных картинок.

 У каждого ребенка карточка, разделенная на три квадрата, и цветная фишка (красная – если работа идет с гласным звуком, синяя – с согласным).

Описание:  Воспитатель показывает картинку, называет изображенный на ней предмет. Дети повторяют слово и указывают место изучаемого звука в слове, закрывая фишкой один из трех квадратов на карточке в зависимости от того, где находится звук: в начале, середине или в конце слова. Выигрывают те, кто правильно расположил фишку на карточке.

**Дидактическая игра «Где наш дом?»**

 Цель: развитие умения дифференцировать сходные звуки.

 Необходимые материалы: набор предметных картинок, названия которых начинаются с оппозиционных звуков; прикрепленные к доске два домика, на кармашках которых написаны (вставлены) буквы, обозначающие дифференцируемые звуки, например (с) или (ш).

 Каждый ребенок, выйдя к доске, берет картинку, называет ее, определяет наличие звука (с) или (ш, вставляет картинку в соответствующий кармашек. За правильно выполненное задание насчитываются очки.

**Дидактическая игра «Поезд»**

 Цель: развитие умения определять количество звуков в слове.

 Необходимые материалы: поезд, составленный из плоских фигурок электровоза и трех вагонов. В каждом вагоне по три окошка с кармашками для предметных картинок. Над окошками кружочки с обозначением количества звуков в слове. Предметные картинки с изображением животных.

Описание: Воспитатель рассказывает, что однажды животные решили поехать в город к своим друзьям - ребятам, но не могут понять, кто где должен ехать. «Вы проводники вагонов и должны им помочь. В первый вагон могут сесть животные, названия которых состоят из трех звуков, во второй – из четырех звуков, в третий – из пяти звуков». По вызову воспитателя выходит ребенок, берет картинку с изображением животного и ищет его место в поезде, ориентируясь по цифрам на кармашке. Поезд отправится в путь только в том случае, если все животные правильно займут места.

 **Дидактическая игра «Угадай слово»**

 Цель: развитие умения проводить звукобуквенный анализ, различать гласные и согласные буквы.

 Необходимые материалы: карточки с согласными.

 Описание: Воспитатель ставит на наборное полотно согласные буквы и прочитывает их, например: м-л-к- (молоко, с-п-г- (сапоги) и т. д., а дети отгадывают слово. Игра может идти индивидуально и по группам.

 Для этой игры отбираются только слова, состоящие из двух-трех прямых открытых слогов. В конце игры воспитатель спрашивает, какие буквы (согласные или гласные) он выставил на наборное полотно и какие вставлены детьми.

**Дидактическая игра «Живые буквы»**

 Цель: развитие умения определять последовательность звуков в слове, проводить звукобуквенный анализ.

 Необходимые материалы: карточки с цветными буквами.

 Описание: 1 вариант. Каждому ряду даются карточки с буквами, на каждого ребенка по одной букве. Воспитатель называет слово. Дети строятся в шеренгу так, чтобы получилось слово из букв, которые они держат в правой руке.

 2 вариант. Воспитатель дает карточки с буквами каждому ряду, не называя слова. Дети одного ряда должны самостоятельно составить слово из букв, построившись в шеренгу.

 **Дидактическая игра «Какое слово длиннее? »**

 Цель: развивать речь, внимание? »

 Описание: Называть ребенку пары слов, одно из которых должно быть длинным, а второе – коротким. Задача малыша – на слух определить, какое из сказанных слов длиннее, а какое короче.