

Игры для подготовки к чтению

Уважаемые родители, предлагаем вашему вниманию игры, которые помогут детям в игровой интересной форме подготовиться к чтению. Эти игры подойдут для детей с речевыми нарушениями на втором году обучения, после того, как они освоили все звуки и познакомились с буквами, и начали складывать и читать слоги и слова.

Игры для подготовки к чтению

"Я был в цирке... "

Для игры вам понадобятся карточки с буквами и слогами, фишки. Играть можно и вдвоём, и компанией. Участникам игры раздаются карточки с буквами, либо все карточки лежат стопкой на столе и игроки по очереди их берут. Первый игрок берет карточку с буквой или слогом и говорит: "Я был в цирке и видел..." Он должен назвать что-нибудь, начинающееся с буквы на его карточке. Называть можно не только существительные. Например на букву "К" можно назвать и клоуна, и кувыркающегося гимнаста, и красный занавес.

Если вы будете использовать карточки со слогами, то обязательно, чтобы этот слог стоял в начале слова.

Варианты: "Я был на море...", "Я был в лесу...", "Я был в театре..." и т.д.

Предлоги.

Возьмите одноразовую картонную тарелку, расчертите её на сектора. В каждом секторе напишите предлоги - "на", "в", "под", "над", "с" и др. Играть можно как в рулетку - бросая на тарелку шарик. А можно сделать в центре тарелки стрелку и вращать её. Смысл остается тот же - на какой предлог попадет шарик или стрелка, с тем предлогом и нужно составить предложение.

Самодельная азбука.

Возьмите толстый альбом или офисную папку. На каждом листе нарисуйте буквы алфавита. Хотя позже на каждую букву вам понадобится больше листов. Вырезайте из старых журналов картинки, подойдут также картинки с разных коробочек - вообще любые картинки, наклейки. Вместе с ребенком наклеивайте картинки на страничку с буквой, на которую начинается слово. Под каждой картинкой делайте подпись печатными буквами. Позже, когда ребенок освоит буквы, усложните задачу - вырезайте из журналов слова. С определенной буквой, с определенным слогом.

Игра с картинками в книжке или журнале

Эти игры хороши тем, что не требуют особой подготовки. Все, что вам потребуется - это старые журналы с картинками и без. Находим любую букву, показываем ее малышу и просим подчеркнуть или обвести все ее появления в статье. А потом подсчитываем ошибки и ставим настоящую оценку. Убиваем сразу двух зайцев — учим буквы и развиваем внимание и сосредоточенность. Постепенно усложняем задачу — ищем слова с заданным слогом или буквосочетанием (не путайте!), например, “до” — дом, долина, ледокол... Следующий этап - ищем слова. Начинаем с простых- он, мы, они, дом ... Идем в магазин. Здесь понадобится журнал с картинками. Предлагает детям найти и выбрать (обвести) только те предметы, в названии которых есть звук «К» (конфеты, молоко, диск, кофта)

Один загадывает букву, открывает картинку и, вперед - кто быстрее найдет на картинке предмет на загаданную букву (или кто больше назовет предметов на эту букву).

Один загадывает какой-то предмет на картинке: "В слове 2 буквы "Е" - или "В слове три слога", "В слове только один гласный звук". А второй отгадывает.

Магазин.

Для этой игры вам понадобится любое лото с картинками и карточки с буквами. К лото можно добавить других картинок, вырезанных из журналов или нарисованных. Картинки разложите на столе. Карточки с буквами и слогами сложите в сумочку. Все игроки по очереди достают из сумки карточки из сумки и ищут среди картинок на столе подходящую - предмет, который начинается с этой буквы или в названии которого есть такой слог. Если не найдет, значит "уходит из магазина без покупки". Выигрывает тот, кто больше наберет "покупок".

Кто здесь живет?

Вам потребуется: плоский картонный домик с вырезанными окошками, можно сделать паровозик с вагончиками, самолет или даже ракету - кому что интереснее. В окошки можно вставлять карточки с буквами, подходящие по размеру к окошкам. А можно прикрепить домик к доске и писать буквы мелом в окошках. Прикрепите к доске домик и в пустые окошки напишите на доске в произвольном порядке наборы букв. Ребёнок должен угадать, какие слова живут в этом домике. Примеры: А; П; Л; И; С; Е; О - лиса, лес, осел.

Бросаемся слогами.

Играть можно и вдвоем, и большой компанией, как и в предыдущей игре, используя мяч. Один игрок называет какой-нибудь слог, а другой должен добавить к этому слогу свой, так, чтобы получилось слово.

Примеры:

- Ко - ...мар; ... са; ...тёнок; ...рабль.

- Са - ...молёт; ...поги; ... мовар.

- Де - ...рево; ...вочка; ...ти.

Важно! Дети должны соблюдать правила орфографии: делить слова на слоги правильно и произносить их так, как они пишутся. КО – ляс – ка. Но не КА –ля – Ска.

Подарки

Одного из участников игры выбирают водящим — Мы слышали, что вы отправляетесь в путешествие, — говорят ему, — и побываете в разных городах? Водящий подтверждает это и спрашивает, не будет ли ему каких-либо поручений. Да, поручений будет много. Все играющие поочередно обращаются к нему с личными просьбами

— Будете в Костроме, — говорит один, — загляните к моей бабушке. Передайте ей привет. Если от нее будет посылочка, не откажите в любезности прихватить с собой

— У меня дядя в Саратове, навестите его, — просит другой — Он мне обещал что-то прислать, так уж будьте добры. Каждый называет тот или иной город и своего родственника или приятеля, к которому просит зайти. По условиям игры города называются общеизвестные, и начальные буквы в их названиях должны быть разные. Водящий — человек на редкость отзывчивый и, выслушав просьбы играющих, обещает все выполнить. Попрощавшись, он отправляется в свой далекий путь, то есть выходит из комнаты.

"Путешествие" водящего продолжаются не более 5 минут. Этого вполне достаточно, чтобы придумать, кому что привезти. Выбирая подарки, водящий руководствуется следующим правилом, нужно, чтобы название подарка начиналось с той же буквы, что и название города, откуда он привезен, а передать подарок нужно тому, кто этот город назвал. Так, например, назвавшему город Кострому можно привезти кошку или калоши и т.п., а племяннику от его дядюшки из Саратова — самовар, скажем, или свисток Чем смешнее подарок, тем с большим удовольствием будет принят он играющими Главная забота водящего, таким образом, состоит в том, чтобы твердо запомнить, кто из играющих какой город назвал, а подарок ему придумать — это дело несложное

"Путешествие" закончено. Все поздравляют водящего с благополучным возвращением. Начинается раздача подарков.

— Был у вашего дедушки, — обращается водящий к кому-либо из играющих — Он прислал вам ошейник. Если тот, кому предназначается этот подарок, называл Орел или Омск, то, следовательно, ошибки нет и подарок вручен правильно. Остается только

поблагодарить любезного путешественника. Если же водящий ошибается, то играющий не примет у него подарка. Когда играет больше 5 человек, то одна ошибка в расчет не принимается. Но за две ошибки водящего штрафуют: он снова собирает поручения и вторично отправляется в свое "дальнее путешествие".

Цепочка

Игра со словами для любого количества участников. Выберите несколько согласных букв и запишите их на листке бумаги. Придумайте слова, которые включали бы в себя все эти буквы. Буквы можно менять местами, добавлять к ним другие согласные. Например, возьмем буквы "с", "л", "м". Составляем с ними слова: самолет, масло, салями, мысль. Выигрывает тот, кто придумал больше слов.

Добавь букву

Игроков не менее двух. Загадывают существительные единственного числа. Первый игрок называет любую букву из русского алфавита. Следующий по очереди должен в начале или в конце присоединить свою букву, имея в уме какое-либо слово с таким буквосочетанием. Игроки продолжают таким образом по очереди удлинять буквосочетание. Выигрывает тот, кто называет целое слово.

Другой вариант, для детей постарше. Проигрывает тот, кто называет целое слово или тот, кто не сможет добавить букву, подразумевая какое-нибудь слово. Игрок может "блефовать", т.е. добавлять букву, слова к которой не знает. В этом случае возможны два варианта: следующий за ним игрок может либо попросить предыдущего назвать слово, и если предыдущий не сможет этого сделать он проигрывает, либо следующий игрок сам продолжает блеф дальше, пока кто-либо из следующих игроков наконец не потребует назвать слово. Этот вариант сложный, часто игрок не может добавить букву к буквосочетанию из хорошо известного слова.

Летела корова

Игроков должно быть не меньше трех. Все садятся в круг и, развернув правую руку ладонью вниз, а левую – ладонью вверх, соединяют свои ладони с ладонями соседей. По очереди произносят по слову стиха, в такт слову хлопая по ладони правого соседа: Летела корова, сказала слово. Какое слово сказала корова? Кому выпадает очередь отвечать, называет любое слово, например, "трава". Его сосед вместе с хлопком говорит первую букву этого слова – "т", следующий – вторую, и так до конца слова, до последнего "а". Задача последнего игрока – не зазеваться и успеть убрать руку из-под завершающего хлопка.

Запрещенная буква

В этой игре каждому придется следить за самим собой, чтобы не проговориться. А проговориться не мудрено, как мы в этом сейчас убедимся. Одного из участников игры назначают водящим. Поочередно обращаясь к играющим, водящий каждому задает какой-нибудь несложный вопрос, требуя на него немедленного ответа. Например: "Сколько тебе лет?", "С кем ты сидишь на парте?", "Какое ты любишь варенье?" и т. п. Тот, к кому обращен вопрос, должен тотчас же дать любой ответ, но не употребляя в своей фразе буквы, которая по уговору объявлена запрещенной. Предположим, что запрещенной объявлена буква "А". Разумеется, водящий постарается подыскать каверзные вопросы, отвечая на которые обойтись без буквы "А" было бы затруднительно. "Как тебя зовут?" — спросит он, скажем, товарища, которого зовут Ваня. Ясно, что тот не может назвать своего имени. Придется ему отделаться шуткой. "Не могу вспомнить!" — ответит он, находчиво обходя приготовленную для него ловушку. Тогда водящий с таким же неожиданным вопросом обратится к другому участнику игры. Игра ведется в быстром темпе, долго раздумывать не разрешается. Замешкался, не ответил сразу или же, растерявшись, употребил в своем ответе запрещенную букву, становись на место водящего и задавай вопросы. Победителями мы будем считать тех, кто ни разу не попал в ловушку и давал быстрые, находчивые ответы.

Скрытая подсказка

В этой игре разрешается подсказывать, хотя и не совсем обычным способом. Выбираем водящего и объявляем его отгадчиком. Попросим отгадчика на минутку уйти из комнаты или отойти в сторонку. Тем временем загадаем какое-нибудь слово. Это должно быть имя существительное единственного числа, состоящее из четырех-пяти букв, причем все буквы в нем должны быть разные, например "стол", "комар", "доска", "парус" и т. п. Таких слов множество, подбирать их долго не придется. Задача водящего — отгадать задуманное нами слово. Так как это трудно, то придется ему помочь, то есть кое-что подсказать, но, разумеется, не прямо, а каким-нибудь косвенным путем, полагаясь на его сообразительность и внимание. Предположим, что загаданное слово "комар". Отгадчику оно неизвестно. — Прошу подсказать первую букву, — обращается он к играющим. Это его право—требовать подсказку, причем подсказывать могут три любых участника игры, каждый по-своему. Первая буква загаданного слова "К". Как же подсказать ее, прямо не называя? Делается это таким образом. Трое играющих поочередно произносят по одному какому-нибудь слову, односложному или двухсложному, в состав которого входит буква "К". Допустим, один назовет слово "компас", другой — "сурок", третий — "капля". Во всех трех словах повторяется буква "К". Отгадчик выделит эту букву и запомнит ее. — Давайте вторую букву! — требует он.

Трое других играющих подскажут ему вторую букву, скажем, такими словами:

"урок", "слон", "крот". Выделив трижды повторяемую в них букву "О", отгадчик постарается ее также запомнить. Если отгадчик будет внимателен и не запутается в наших подсказках, то мы предоставим ему право самому назначить нового водящего, чтобы продолжить игру. А если не отгадает задуманного нами слова, мы снова заставим его водить: пусть еще потренирует свое внимание.

Путешествие. Семейная игра.

Один говорит "Наш корабль отправляется в... например, в Индию. Что с собой возьмем? " Кто-нибудь спрашивает: "А на какую букву? " . "На букву "К"! ". Первый начинает и говорит: " Берем кошку!". другой: "Кактусы!". "Кастрюли!". Если слов на эту букву уже много сказано, можно продолжить так: "Первая палуба уже занята. Давайте заполнять следующую, на букву "Р".

Другой вариант "Путешествия".

Приготовьте комплекты карточек с буквами. По одному одинаковому на каждого. Рисуем паровоз с вагончиками. На каждом вагончике пишем крупно букву алфавита. (Можно нарисовать и другой транспорт)

Ставим задачу. Например, сегодня мы едем на море. Занимаем свои места. Кто с нами поедет? Что с собой возьмем? Один говорит: "С нами поедет жираф" и кладет карточку с буквой "Ж" на вагончик с соответствующей буквой.

Следующий говорит: " А я с собой возьму телевизор" и кладет карточку с буквой "Т" на вагончик с буквой "Т".

И так далее, пока не закончатся буквы, или слова. Называть нужно только существительные. Заодно объясним ребенку, что такое имя существительное - Это слово, про которое можно сказать "ЧТО это?" или "КТО это?"

Кто с какими буквами дружит.

Игра не только на запоминание букв и развитие речи, но и очень познавательная. На каждого игрока должна быть картинка животного. Можно разные. Например у мамы - слон, у папы - крокодил, у ребенка - ёжик. Мама говорит: " Мой слон дружит с буквой "Х", потому, что у него есть хобот". Папа говорит: "А мой крокодил дружит с буквой "Р", потому, что живет в реке." Ребенок говорит: "Мой ёжик дружит с буквой "И", потому, что у него иголки.