

Департамент образования  
администрации города Ноябрьска  
муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад комбинированного вида «Росинка»

# Консультация

## "Как играть с буквами"

(для родителей детского сада)



Подготовила  
учитель-логопед:  
Бешлиу Е.Е..

г. Ноябрьск

# КАК ИГРАТЬ С БУКВАМИ?

Умение ребенка узнавать графический образ буквы — одно из важнейших умений, готовящих его к чтению.

Упражнения и игры с буквами, которые мы предлагаем сегодня читателям, «кочуют» из одной педагогической системы в другую, от одного педагога к другому, как народные песни или сказки. Поэтому мы не указываем их точного происхождения. Но все они прошли проверку практикой и могут пригодиться как воспитателям, так и родителям, озабоченным проблемой обучения детей грамоте.

1. Буквы можно выкладывать на столе, на полу, на земле из веревочек, спичек, палочек, шишек, камешков, макаронин; «рисовать» горсткой песка или крупы, высыпаящихся тонкой струйкой из бумажного кулечка. Таким «рукотворным» буквам можно придумывать соответствующие названия: «каменные буквы», «лесные буквы», «макаронные буквы». Попутно можно сочинять истории, кому понадобилось пользоваться такими знаками.

2. Играющие выбирают водящего. Водящий выкладывает на полу букву из длинных толстых веревок. Это лабиринт. Остальные играющие по сигналу пытаются пройти лабиринт и не соскользнуть с веревок. Игра становится еще более интересной, если лабиринт надо пройти с закрытыми глазами и отгадать, какая буква выложена. Выигрывает тот, кто не соскользнет с веревки и правильно назовет букву.



3. Буквы можно печь из соленого теста. Готовые буквенные изделия можно раскрасить и повесить на «буквенное дерево». Далее можно играть в «Поди туда — не знаю, куда».

Выбирается царь. Царь усаживается на трон и обращается к одному из играющих: «Поди туда — не знаю, куда; принеси то — не знаю, что!» Игрок, к которому обратились, подходит к дереву и «срывает» с него букву, а царь в это время закрывает глаза.

Игрок приходит к царю: «Я принес тебе, царь, подарочек: глаз своих не открывай, что за буква — отгадай!»

Царь берет букву в руки, ощупывает ее и называет.

Игроки могут загадать короткое слово. Тогда царь, ощупав буквы, пытается отгадать, какое слово они составляют.



4. Буквы можно лепить из пластилиновых колбасок и делать из них лепные барельефы. Такие барельефы могут стать достойным украшением фамильных гербов, рыцарских щитов, сказочных замков. Можно затеять игру: предложить детям отгадать, как зовут персонажа (рыцаря, волшебника, принцессу), на дверях замка которого красуется такой герб.



5. Водящий рисует часть буквы и спрашивает остальных, какую букву он задумал. Тот, кто догадался, дорисовывает букву. В эту игру можно играть на бумаге, на доске, на асфальте, на песке.



6. Один игрок поворачивается спиной к другому, и тот пальцем «рисует» у него на спине буквенный знак, который нужно угадать. Если буква отгадана, верно, игроки меняются ролями.

В эту же игру можно играть группой. Выбираются двое водящих. Один поворачивается спиной к остальным играющим. Другой вызывает «писца»: манит пальцем кого-нибудь из группы, кому он поручает нарисовать на спине первого водящего букву.

7. Берется небольшой подносик с бортиками. В него насыпается мелкий песочек или манка. Дети по очереди рисуют буквы пальцами на сыпучем материале.

8. Водящий кладет перед играющими букву вверх ногами. Нужно угадать, что это за буква. Игру можно усложнить, если одновременно предъявляемых букв будет несколько. И самый сложный уровень — когда надо прочесть выложенное вверх ногами слово.



9. Детям раздаются карточки с зеркально написанными буквами. Узнать их можно только глядя в зеркало. Игру можно усложнить, если на карточках зеркальными буквами будут написаны слова.



10. Выбираются две команды по 2—3 человека. На полу раскатываются две длинные дорожки из обоев. На одной в левом нижнем углу нарисована очень маленькая буква, на другой с левой стороны изображена очень большая такая же буква. По условному сигналу члены команды по очереди начинают рисовать такие же буквы. Одни должны «вырастить» свою букву к концу дорожки, другие — уменьшить. Выигрывает та команда, которая закончит работу за более короткое время и при этом нарисует больше буквенных