

Игры на закрепление графического образа буквы

Учитель-логопед: Цыганкова А.И.

Игра 1. «Азбука упала». **Цель:** упражнять детей в восстановлении буквы из элементов; развивать мыслительные операции, память, внимание, пространственные представления.

Материал: у детей карточки с неправильным изображением букв.

Ход игры. Педагог читает стихотворение:

Что случилось?

Что случилось?

С печки азбука свалилась!

Больно вывихнула ножку

И ударилась немножко.

Правильно напишите буквы.

Игра 2. «Буквы спрятались». **Цель:** учить детей находить буквы в «шуме»; развивать представление об образе букв, память, зрительное внимание.

Материал: карточки с изографами.

Ход игры. Педагог показывает детям картинку и говорит, что буквы спрятались, необходимо их отыскать и записать.


Игра 3. «Письмо на ладошке». **Цель:** развивать зрительное и пространственное представление, тактильные ощущения, память, внимание.

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:** формировать зрительный образ букв, находить несоответствия в их изображении; развивать память, внимание.

Материал: карточки, на которых изображены неправильно написанные буквы.

Ход игры. Педагог указывает детям на доску и говорит, что Буратино допустил несколько ошибок, когда писал носом буквы. Вам необходимо их найти и исправить.



Игра 5. «Начерти в воздухе букву». Цель: развивать у детей зрительное и пространственное представление букв, память, внимание, воображение.

Ход игры. Педагог: «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.

Игра 6. «Составь букву из элементов». Цель: развивать у детей зрительное и пространственное представление букв, память, внимание.

Материал: счётные палочки, синельная проволока, колечки из набора «Дары Фрёбеля».

Ход игры. Педагог: «Вспомните буквы, состоящие из двух одинаковых элементов — двух длинных и одной короткой палочки», «Буквы, состоящие из одной палочки и двух полукругов» и т.д. — и постройте их.

Игра 7. «Накорми птенца». Цель: учить составлять букву из элементов, развивать память, внимание, воображение, выразительность имитационных движений, пространственные представления.

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 педагог 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 об образах букв, память, внимание, воображение.

Материал: счётные палочки.

Ход игры. Педагог 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 хвост растеряла,

Ты Машуле помоги:

Буквы в хвост собери.

Дети по заданию педагога собирают от 2 до 5 счётных палочек – хвостиков, и составляют определённую букву.

Игра 9. «Зашифрованная буква». Цель: развивать у детей зрительное и пространственное представление об образах букв, ориентировку на листе бумаги, 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.

Ход игры. Педагог предлагает детям отгадывать буквы по их описанию. 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...». Педагог предлагает детям самостоятельно составить загадку-рассказ о букве.

Игра 11. «Реклама буквы». Цель: учить описывать букву по схеме, развивать речевые способности; развивать память, внимание, воображение.

Материал: медальоны с буквами, схема описания буквы.

Ход игры. Педагог предлагает детям прорекламировать 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.

Ход игры: Педагог показывает алфавит, загадывает букву. Дети должны её отгадать, задавая вопросы по местонахождению буквы. Педагог 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. «Подбери пару». Цель: учить детей находить сходства и различия в очертаниях букв; развивать мышление, речь.

Материал: карточки с буквами.

Ход игры. Дети подбирают две буквы, схожие по элементам, затем называют, чем буквы похожи друг на друга и чем отличаются. Например, буквы Т и Г: «Буква Т отличается от буквы Г тем, что у неё длиннее верхняя перекладинка». «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 педагог путём задавания ему вопросов по местонахождению буквы в алфавите. Педагог 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.

Игра 15. «Почини букву». Цель: развивать пространственные представления, закреплять знания об образе букв, графо-моторные навыки.

Материал: карточки с недописанными элементами букв.

Ход игры: Педагог: «Буквоежка очень любит лакомиться буквами. Почините буквы, дописав недостающие элементы».

Игра 16. «Волшебный мешочек». Цель: развивать тактильные ощущения, упражнять в составлении сложных предложений, память, внимание.

Материал: буквы, выполненные из разного материала.

Ход игры: Педагог предлагает детям найти букву в мешочке и отгадать её, ориентируясь на тактильные ощущения. Рассказать, что помогло отгадать букву.

A decorative border made of colorful, 3D-style Cyrillic letters and numbers, arranged in a rectangular frame around the text. The letters are in various colors like red, blue, green, yellow, and purple, and some are slightly tilted or overlapping.

Список литературы

1. Е.Косинова. «Пишем вместе с логопедом», Москва, 2016 г.
2. Н.Нищева. «Мой букварь», СПб, 2015г.
3. В.Смоляная. «Сто игр со звуками и буквами», Минск, 2012 г.

