# «Учимся играя. Система игр и упражнений по обучению детей грамоте»

О**бщие правила по формированию навыков звукового анализа**.

1. Соблюдение строгой последовательности в предъявлении *форм звукового анализа*:

* выделение звука из слова;
* определение первого звука;
* определение последнего звука;
* установление места звука в слове (начало, конец, середина слова);
* полный звуковой анализ.

2. Соблюдение порядка формирования умственных действий:

* с опорой на материальные средства (наглядность, раздаточный материал, фишки и т.д.);
* в речевом плане (проговаривание);
* по представлению - в уме (самое трудное).

3. Соблюдение последовательности предъявления слов для звукового анализа:

* слова из двух гласных (*ау, уа*);
* слова из двух звуков (*ум, ах, ус*);
* слова из трех звуков (*дым, мир*);
* слова из двух открытых слогов (*ваза, мама*);
* слова из одного слога со стечением согласных в конце (*куст, лист*);
* слова из одного слога со стечением согласных вначале (*двор, гром*);
* слова из двух слогов со стечением согласных на стыке слогов (*галка, сумка*);
* слова из трех открытых слогов (*Лариса, работа*).

4. Подача для звукового анализа слов, написание которых не расходится с их произношением.

***Игры со звуками и словами.***

**«Хлопни, если услышишь в слове звук А»**

**Цель. Учить ребенка выделять заданный звук из слова.**

**Ход игры.** Взрослый. Я назову цепочку слов. Если ты услышишь в слове звук А, хлопни в ладоши, вот так (взрослый хлопает один раз). Слушай и будь внимательным.

**Рекомендации.** Произносите слова медленно, выделяя звук А голосом (аааист). По окончании игры уточните, почему ребенок не хлопал, когда произносились слова, где нет звука А.

**Игра «Хлопушка».**

**Цель. Учить ребенка выделять заданные звуки из слова.**

**Ход игры.** Взрослый. Сейчас я буду называть тебе слова, а ты, как только услышишь слово, в котором есть звук «к», хлопни в ладоши один раз. Если услышишь в слове звук «г» — хлопни два раза.

**Рекомендации.** Начинайте упражнение в медленном темпе, постепенно увеличивая скорость. Говорите четко и громко, чтобы ребенок слышал все произносимые звуки. Вы можете подбирать сами слова для этого упражнения, а также и на другие звуки. Это упражнение заодно поможет вам проверить реакцию ребенка.

**«Три слова».**

**Цель. Учить ребенка самостоятельно определять звук, с которого начинаются три слова.**

**Ход игры.** Взрослый. Я назову три слова, а ты назови звук, который встречается в каждом слове: утка, уши, узел.

Ребенок. Звук У.

Взрослый. Где ты услышал звук У в слове: в начале, в середине или в конце слова?

Ребенок. В начале слова.

**Рекомендации.** Если ребенок успешно выделяет заданный звук в начале слова, то предложите цепочку из слов, в которых звук находится в конце слова, а затем в середине. Надо помнить, что ребенку легче выделять заданный звук в начале и в конце слова и труднее всего услышать звук в середине слова. Учитывайте эту особенность восприятия ребенком звуков из слова.

**«Картинки».**

**Цель. Учить ребенка называть заданный звук, который встречается в названии каждой картинки.**

**Ход игры.** Взрослый. Посмотри на картинки, назови их. С какого звука начинается название каждой картинки?

Ребенок. Апельсин, аист, арбуз. Звук А.

**Рекомендации.** Если ребенок затрудняется назвать звук, предложите ему закрыть глаза и сами назовите картинки, утрировано выделяя звук А (ааааист). Заранее подберите картинки на звуки А, О, У, И.

**«Загадки».**

**Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове; развивать мыслительные операции.**

**Ход игры.** Воспитатель читает загадки, дети отгадывают и выделяют первый звук в слове.

**Рекомендации.** Если ребенок затрудняется назвать звук, сами назовите слово, утрировано выделяя первый звук в слове.

**«Путешествия по комнате (группе)».**

**Цель. Учить ребенка находить предметы, в названии которых есть заданный звук.**

**Ход игры.**

Взрослый. У нас необычная игра. Мы будем ходить по комнате и находить предметы, в названии которых есть звук С. Но чтобы запомнить, кто какие предметы нашел, я кладу синюю фишку, а вы кладите красную фишку на найденный вами предмет. Пошли.

**Рекомендации.** Не давайте сразу оценку деятельности ребенка, особенно если он допустил ошибку. У вас по четыре фишки: как только они закончились – это сигнал к окончанию игры. Предложите ребенку проверить правильность выполнения вами задания; похвалите, если он самостоятельно заметит допущенную вами ошибку: в названии предмета «диван» нет звука С. Затем вы проверяете правильность выполнения задания ребенком, даете оценку.

 **«Составь слово из отдельно названых звуков». («Поймай словечко в ладошки»).**

**Цель. Учить ребенка составлять слово из отдельно названных звуков.**

**1-й вариант.**

**Ход игры.**

Взрослый. Я назову звуки, а ты назови слово. Звуки: М,А,К. какое слово ты услышал?

Ребенок. Слово мак.

**Рекомендации.** К сожалению, очень часто взрослые вместо согласных звуков называют буквы :ЭМ – вместо [м]. ребенок воспринимает на слух два звука – Э и М, что вызывает у него затруднения в составлении и восприятии слова на слух.

**2-й вариант.**

**Ход игры.**

Взрослый называет звуки слова в нарушенной последовательности: Д, М, О. ребенок путем проб и ошибок составляет слово дом.

**Рекомендации.** 2-й вариант игры очень сложен для ребенка, и если ребенок затрудняется в назывании слова при последовательном произнесении взрослым звуков слова, то еще рано проводить игру по 2-му варианту. Попробуйте положить на стол картинки с изображением предметов (дом, кот, лук, шар). С опорой на наглядность ребенку легче будет составить слово из отдельно названных вами звуков.

 **«Найди звук».**

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

 **Ход игры.**

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 по коленкам.

**Рекомендации.** Если ребенок затрудняется, воспитатель произносит слова в медленном темпе.

**«Волшебные звуки».**

 **Цель: развивать слуховое внимание, научить звуко-буквенному анализу.**

**Ход игры.**

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 произносит ряд слов, а ребята внимательно слушают и выполняют нужные действия.

**Рекомендации.** Если дети затрудняются, воспитатель произносит слова в медленном темпе, утрировано выделяя заданные звуки в словах.

**«Где спрятался звук?».**

**Цель: развитие умения устанавливать место звука в слове.**

**Ход игры.**

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

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.

**Рекомендации.** Если дети затрудняются, воспитатель произносит слова в медленном темпе, утрировано выделяя заданный звук в слове.

**«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.

**Ход игры.**

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.

**Рекомендации.** Не давайте сразу оценку деятельности ребенка, особенно если он допустил ошибку. Предложите другому ребенку проверить правильность выполнения задания, и если допущена ошибка исправить её.

 **«Красный и синий мячи».**

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

**Ход игры.**

Дети встают в круг. Взрослый становится в его середину, кидает участникам игры красный или синий мяч и произносит любой звук. Красный мяч ребенок должен 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.

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

**«Угадай слово».**

**Цель: развитие умения проводить звуко-буквенный анализ, различать гласные и согласные буквы.**

**Ход игры.**

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.

**Рекомендации.** 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.

**«Найди слово, которое спряталось в названиях картинок».**

**Цель. Учить ребенка выделять первый звук из слов, запоминать звуки и составлять из них слово.**

**Ход игры.**

Взрослый. Как ты думаешь, можно ли с помощью картинок составить слово?

Ребенок. Не знаю.

Взрослый. Попробуем. Надо запомнить правила. Правило первое: рассмотри картинки, назови их и определи, с какого звука начинается название каждой картинки.

Правило второе: запомни звуки и назови их в том порядке, в котором картинки лежат на столе.

Правило третье: назови слово, которое спряталось в названиях картинок.

**1-ый вариант.** Из названия каждой картинки запомни первый звук.

Образец:

Картинки: шапка, автобус, рак.

Звуки: ш,а,р.

Слово: шар.

**2-ый вариант.** Из названия каждой картинки запомни последний звук.

Образец:

Картинки: комар, трава, сок.

Звуки: р,а,к.

Слово: рак.

**3-ый вариант.** Из названия каждой картинки запомни третий звук и составь слово из последовательно названных звуков.

Образец:

Картинки: куст, крот, кукла.

Звуки: с,о,к.

Слово: сок.

**Рекомендации.** Если ребенок испытывает трудности, помогайте ему, объясните еще раз правила игры, дайте образец выполнения задания. Не забывайте хвалить ребенка за старание, даже в том случае, если у него ничего не получилось. Ваша поддержка, ласковое слово ему очень нужны. Очень важно, чтобы интерес к играм со звуками, словом не пропал у ребенка.

 **«Цепочка слов».**

**Цель. Учить ребенка выделять последний звук в слове и подбирать слова с этим звуком. Учить запоминать правила игры и не нарушать их.**

**Ход игры.**

**1-ый вариант.** На подносе лежат картинки. Взрослый берет картинку, кладет на стол, называет ее, выделяя голосом последний звук: ЛУК. Ребенок находит картинку, название которой начинается со звука К, и кладет рядом с первой картинкой, называя ее: КОТ, выделяя голосом последний звук. Игра заканчивается, когда все картинки будут разобраны игроками.

**2-ый вариант.** Правила те же, но без картинок.

Взрослый. Я назову слово, а ты запомни последний звук в слове и назови слово, которое будет начинаться с этого звука. РАК.

Ребенок. Коза И т.д. Например: рак – коза – ананас – сова – автобус - самолет.

**Рекомендации.** Необходимо помнить, что слова, написание которых расходится с произнесением, в таких играх лучше не использовать (например, нельзя брать слова, в конце которых пишется звонкая парная буква: зуб, мороз и т.п.).

**«Игры с мячом».**

**Цель:** упражнять детей в выделении первого звука в слове; учить подбирать слова на за­данный звук; развивать мыслительные операции анализа и синтеза, память.

**Ход игры.**

Дети стоят вокруг педагога; педагог с мячом – в центре круга.

Взрослый. Я буду называть звук и бросать мяч, а вы, возвращая мне мяч, должны назвать слово, которое будет начинаться с этого звука.

|  |  |
| --- | --- |
| **Взрослый** | **Ребенок** |
| Звук  А | Апельсин |
| Звук  У | Улитка |
| Звук  И | Иголка |

Другой вариант игры с мячом. Дети стоят в круге (педагог вместе с детьми). Педагог предлагает детям определить, с каким звуком нужно называть слова. Назвав звук, педагог, передавая мяч ребенку, произносит слово, которое начинается с этого звука. Игра заканчивается, когда мяч оказывается снова в руках педагога.

Постепенно темп игры ускоряется. Можно поставить песочные часы, чтобы дети, наблюдая за тем, как высыпается песок, стремились быстрее называть слова.

Игры можно проводить, сидя за столами, которые стоят в группе каждый раз по-разному: буквой П, Т, в виде круга, овала. Главное, чтобы столы не стояли, как парты в школе. Психологи считают, что дети чувствуют себя наиболее психологически защищенными, если занимаются с педагогом за круглым столом.

Итак, дети (6-7 человек) сидят за круглым столом. Педагог сидит вместе с детьми и предлагает им выбрать любой звук, с которым все дети будут называть слова. Например, дети выбрали звук М. Считалка помогает определить игрока, который начинает игру. Назвав слово на звук М, ребенок берет за руку соседа справа, сосед называет свое слово на звук М и берет за руку своего соседа, и т.д. игра заканчивается, когда все дети соединили руки. Все поднимают руки вверх и кричат «ура!» - цепочка из рук получилась. Если ребенок не может вспомнить слово, цепочка считается разорванной, но огорчаться не стоит, так как друзья помогут.

**Рекомендации.** Сначала эта игра проводиться медленно, педагог дает возможность ребенку подумать: затем темп ускоряется. Интерес детей к таким играм не пропадает, если игры будут разнообразными, неожиданными, с сюрпризами – всегда новыми для ребенка.

**«Я купила в магазине»**

**Цель: упражнять детей в выделении послед­него звука в слове; учить подбирать слова на за­данный звук; развивать мыслительные операции анализа и синтеза, память.**

**Ход игры.**

Дети становятся в круг, воспи­татель начинает игру с фразы «Я купила в ма­газине АВТОБУС». Дети передают микрофон по кругу и называют слова на последний звук предшествующего слова. «Я купил(а) в магазине СУХАРЬ» и т.д.

**Рекомендации.** Говорите слова четко и громко, чтобы ребенок слышал все произносимые звуки.

**«Волшебники».**

**Цель. Учить детей заменять один звук в слове другим. Вызвать интерес и желание играть со словами.**

**Ход игры.**

Взрослый. Сегодня мы будем волшебниками. С помощью звуков мы научимся изменять слова. Я буду называть слова, а ты первый звук в слове будешь заменять звуком С.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Взрослый** | **Ребенок** |   |
| Ток | Сок | (т-с) |
| Дом | Сом | (д-с) |
| Лук | Сук | (л-с) |

**Рекомендации.** В начале игры уточните, с какого звука начинается названное вами слово, помнит ли ребенок, на какой звук надо заменить первый звук в слове. Дайте образец ответа.

 **«Волшебники».**

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

**Ход игры.**  Если детей несколько, нужно разделить их на команды. 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 (сон), 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.

**Рекомендации.** Начинайте игру с простых слов, постепенно вводя все более сложные.

**«Имена детей».**

**Цель. Учить детей путем добавления согласных звуков образовывать новые слова.**

**Ход игры.**

Взрослый. Вспомни имя девочки, которое начинается со звука А.

Ребенок. Алиса, Аня, Антонина...

Взрослый. Красивое имя Аня. Давай это имя с помощью согласных звуков превратим в новые имена девочек и мальчиков. К имени Аня добавь звук Т. какое имя девочки мы услышим?

Ребенок. Таня.

Взрослый к имени Аня добавь звук С. Какое имя мальчика мы услышим?

Ребенок. Саня. И т.д.

**Рекомендации.** Если вы сами проводите эти занятия с увлечением, в игровой и занимательной форме, то вскоре убедитесь, что у детей появляется особый интерес к слову, они начинают экспериментировать со словом, задают вопросы, ждут, когда вы найдете время чтобы поиграть снова.

**«Продолжи слово».**

 **Цель: развить речь, звуко-буквенный анализ, сообразительность, реакцию, пополнить словарный запас.**

**Ход игры.**

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 слог, допустим, тоже РА. Тогда третий ребенок, получивший мяч, может продолжить, сказав «кета», и начать новое слово. Тот, кто допустил ошибку, выбывает из игры.

**Рекомендации.** В начале игры уточните все ли дети поняли смысл задания. Дайте образец ответа.

*Игры с буквами.*

**«Маша-растеряша».**

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

**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.

**Рекомендации.** Если дети затрудняются, воспитатель демонстрирует образец написания буквы.

**«Письмо на ладошке».**

**Цель: развивать зрительное и пространствен­ное представление букв, 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.

**Рекомендации.** Если дети затрудняются, воспитатель демонстрирует образец написания буквы, которую он должен назвать.

**«Найди ошибку».**

**Цель: развивать зрительное представление о букве, находить несоответствия в изображении букв; развивать память, внимание.**

**Ход игры.**

На доске неправильно изображены элементы букв. Воспитатель указывает детям на доску и говорит, что Буратино допустил не­сколько ошибок, когда писал носом буквы. Вам необходимо их найти и исправить.

**Рекомендации.** Если дети затрудняются, воспитатель демонстрирует образцы правильно написанных букв, после чего дети исправляют ошибки.

**«Начерти в воздухе букву».**

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

**Ход игры.**

Воспитатель называет любую букву, задача детей начертить букву в воздухе. Инструкция воспитателя: «Возьмите невидимый карандаш и напишите букву … в воздухе».

**Рекомендации.** Если дети затрудняются, воспитатель демонстрирует образец написания буквы.

**«Буквенный светофор» (на прогулке).**

**Цель: упражнять дошкольников в подборе слов на заданную букву; развивать память, мыш­ление, ловкость и быстроту реакций.**

**Ход игры.**

Выбирается водящий («светофор»), он становится в центре площадки и называет любую букву.

Остальные дети называют слова на заданную водящим букву (слова не должны повторяться). Те дети, которые не нашли слов, пытаются пере­бежать на другую сторону, а «светофор» ловит их. Пойманный последним становится на место водящего.

**«Пишущая машинка».**

**Цель: развивать навыки фонематического слуха, звуко-буквенного анализа, внимание.**

**Ход игры.**

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.

**Рекомендации.** Начинайте игру с простых слов, постепенно вводя все более сложные.

**«Живые буквы».**

**Цель: развитие умения определять последовательность звуков в слове, проводить звуко-буквенный анализ.**

**Ход игры.**

**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.

**Рекомендации.** Начинайте игру с простых слов, постепенно вводя все более сложные.

**«Угадай букву».**

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

**Ход игры.**

Ребята разбиваются на две равные команды. Каждая команда получает коробку пластилина, из которого участники игры должны вылепить любые буквы (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, слепленную ребенком из команды соперников. За определенное время (например, 1 мин) он должен угадать, что это за буква. Команда, отгадавшая наибольшее количество букв, выигрывает.

**«Найди и подчеркни».**

**Цель: Развить мелкую моторику, упражнять дошкольников в нахождении заданной буквы; развивать память, ловкость и быстроту реакций.**

**Ход игры.**

Для этой игры потребуется любой текст с крупным шрифтом (старая детская книжка, реклама из почтового ящика). Предложите ребенку, просматривая текст, находить и подчеркивать букву, которую вы с ним заучиваете. Не забывайте называть или спрашивать, какую букву ребенок ищет. В другой раз ее можно зачер­кивать, обводить в кружочек, ставить под/над ней точку...

Если ребенок успешно выполняет задания, предложите ему поискать две буквы одновременно и под­черкнуть их. Наиболее сложный вариант упражнения — найти две буквы одновременно, отмечая их разными знаками (например, Н — зачеркнуть, И — обвести в кружочек).

**Рекомендации.** Начинать поиск двух букв одновременно лучше с букв, явно различающихся по внешнему виду (например, 3 и К), чтобы ребенок сначала освоил принцип работы. Затем можно предложить варианты поиска схожих по внешнему виду букв (например, Н/П, И/Н, У/Ч, Б/В).

 **«От какой буквы деталь?».**

**Цель: Развить мелкую моторику, развивать память, внимание, мышление.**

**Ход игры.**

Напишите на листе бумаги только элементы букв. Попросите ребенка угадать, какие буквы вы хотели написать. Вы можете просить ребенка назвать все буквы, которые содержат этот элемент (если вариантов ответов несколько).

Если ребенок умеет писать, предложите ему дописать незаконченные буквы.