**Игры с детьми 4 -7 лет**

**«Какие слова начинаются на первый кубик этого слова?»**

Выложить из кубиков любое слово. Например, слово корова начинается на КО. Предложите ребятам вспомнить, какие еще слова начинаются с этой грани кубика: козы, кошка, ком, колобок, корь, конь, корыто. Подходящие под условия слова, которые получаются в результате подбора, обязательно фиксируются. Их можно собирать из кубиков, писать указкой по таблице или мелом на доске. Неподходящие -не фиксируются, и это снова самое суровое допустимое наказание.

**«Волшебные цепочки»**

 Можно собирать слова как бусинки в пригоршню, а можно нанизывать их на нитку. До сих пор мы их набирали несколько к одному слову, а теперь каждое новое будет подбираться на основе предыдущего. Задание может звучать так: подберите слово на последний кубик моего слова. Например, курица - цапля. Теперь попробуем придумать слово на последний склад получившегося. Допустим - лямка. Попробуем еще: следующим может стать каша, затем шапка: И так до бесконечности, пока есть интерес. Вам обязательно будут попадаться интересные, с точки зрения правописания, слова. Здесь с ними и поработаем, не планируя специально орфограмму на сегодняшний день.

**«Загадки»**

Загадаем детям загадки. Они отгадывают, а воспитатель пишет ответ кубиками. Например, такая загадка: Кто над нами вверх ногами? Если отгадать никак не удается, напишите ответ на бумаге. Но не читайте слово: пусть дети сами попробуют.

**«Посмотри и повтори»**

Предложите написать из кубиков свое имя (или любое другое). Слово пишется кубиками, а затем воспитатель предлагает отвернуться. В это время переставить и перекрутить кубики в слове так, чтобы оно стало неузнаваемым. Пусть дети попробуют восстановить написанное , опираясь на уже известный зрительный образ своего имени, которое писали не раз. Затем поиграйте с именами или фамилиями других людей. Больше подходят имена, так как они обычно короче и их проще восстанавливать. В дальнейшем игру можно проводить с любыми словами. Основное правило — не путать кубики слишком сильно. Вначале достаточно переставить два кубика местами, а на другом занятии добавить еще и переворот кубика, на третьем и последующих — поменять местами все кубики, два перевернуть и еще немного их раздвинуть. Если дети не справляются и расстраиваются по этому поводу, помогите им.

**«Задуманное слово»**

Загадочным тоном сообщите, что вы придумали одно интересное словечко, а какое - не скажете. Ребенок должен угадать сам, выкладывая те кубики, которые будут называться. Например, вы задумали слово стол. Скажите, что первый кубик в этом слове читается как С. Малыш, уже знакомый с поиском кубиков из общей массы, пытается найти кубик, опираясь только на свою память. Если кубик никак не находится, называете его полную характеристику: это же большой деревянный, СУ СО СА СЭ СЫ С и показываете 3 секунды соответствующий столбец на таблице. Когда все кубики поставлены, предложите прочитать слово и угадать, что же вы задумали. Если ребенок еще не догадался, прочитайте слово вместе с ним.

**«Угадай-ка»**

Ребенок сидит на стульчике перед вами и столом с кубиками. Рядом с вами на другом столе или табуретке лежат 4-5 разных предметов или игрушек (мяч, ножницы, книга, кукла, зеркало). Малыш называет предметы, при этом очень важно договориться о названии слова: не мячик, а мяч, не книжка, а книга. Предложите угадать, какое из этих слов вы сейчас напишете. Выложите слово кубиками на глазах у ребенка. Он прочитывает слово (не забывайте вести пальцем по кубикам), потом берет соответствующий предмет и кладет около себя. В конце игры подсчитайте, сколько предметов выиграл малыш. В дальнейшем количество предметов на столе увеличьте до 8-10.

**«Бесконечный круг»**

Предложите малышам, собравшимся вокруг столика с кубиками, поднять по одному железному кубику. Можно самим поднять соответствующий кубик, не более. Состояние собственного открытия невозможно заменить никакими объяснениями! Вариации заданий:

• поднимите деревянный,

• покажите маленький,

• поднимите большой,

• поднимите золотой,

• покажите двойной.

**«Компьютер»**

Предложите детям, собравшимся вокруг стола с кубиками или стоящими у полки, выбрать любой кубик и независимо от его положения показать пальчиком (нежно нажать кнопочку), другую руку лучше спрятать за спину. Вы при этом, изображая компьютер, озвучиваете программу: проходя сзади ребят слева направо и поглаживая каждого по плечам, произносите склад, который нажимает конкретный ребенок. Читающим можно предложить озвучить самостоятельно. Уже озвученные программы допустимо менять (т.е. после озвучивания нажимать другие кнопочки)-в этом случае можно много раз проходить у детей за спинами и произносить не повторяющийся смешной текст.

Если таблицы висят так, что малыши могут достать их руками, или у вас имеются указки, игру целиком можно проиграть на таблицах, только теперь ребята будут стоять лицом к таблице и нажимать на выбранные клеточки. У взрослого действия те же.

Еще более веселый вариант — нажимать на две кнопочки. Предложите детям указательными пальчиками обеих рук (или двумя указками) нажимать на две разные кнопочки. Здесь необходимо введение правила: нельзя перекрещивать руки -ни свои, ни с соседом. Получаемые таким образом тексты вдвое больше, ярче, веселее. А у взрослого есть возможность ненавязчиво закрепить грамотное направление чтения. Ведь при прохождении сзади детей воспитатель будет, попеременно нажимать то на левое плечико, то на правое, говоря, что показывает пальчик левой, а потом правой руки.

**Строительные и сюжетные игры**

Из кубиков дети всех времен и народов первым делом строят домики. Замечательно, если играет не один, а несколько малышей. Попробуйте строить выборочно: одна бригада возводит дома из маленьких кубиков, другая - из больших. При строительстве обратите внимание на фасадную часть зданий (здесь не бойтесь пользоваться этими почти профессиональными терминами, со временем ребята быстро с ними разбираются): на ней кубики должны располагаться так, чтобы их можно было прочесть, т.е. не вверх ногами и не боком. После этого погуляйте группой по новому городу, почитайте, кто где, на каком этаже живет, сходите друг к другу в гости. В конце дайте детям возможность обыграть постройки самостоятельно.