

И.А. Кравченко

ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ СО ЗВУКАМИ

И СЛОВАМИ

Пособие для воспитателей и
родителей

Москва 1999

Раздел I. УЧИМСЯ ВЫДЕЛЯТЬ ЗВУК	5
Глава 1. ИГРЫ В ЗВУКИ ДЛЯ ДЕТЕЙ 4-х ЛЕТ	5
<i>Игра № 1. "ФОНЕТИЧЕСКАЯ ГИМНАСТИКА"</i>	5
<i>Игра № 2. "ЗАВОДНЫЕ ИГРУШКИ"</i>	5
<i>Игра № 3. "ВОЛШЕБНЫЙ КУБИК"</i>	6
<i>Игра № 4. "СКАЖИ, КАК Я "</i>	6
<i>Игра № 5. "ПОДБЕРЁМ ИГРУШКИ"</i>	6
<i>Игра № 7. "ВЕСЕЛАЯ ПОЛЯНКА"</i>	7
<i>Игра № 8. "КОМАРЫ И ОСЫ"</i>	8
<i>Игра № 9. "ГОВОРЯЩАЯ КАРТИНКА"</i>	10
<i>Игра № 10. "СЕРДИТЫЙ ВОРОН"</i>	10
<i>Игра № 11. "ПОДСКАЖИ КУКЛЕ ЗВУК"</i>	11
<i>Игра № 12. "ЗООПАРК"</i>	11
Глава 2. ИГРЫ И ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ 4-6 ЛЕТ	14
<i>Игра № 1. "В СТРАНЕ ЗВУКОВИЧКОВ"</i>	14
<i>Игра № 2. "ЗВУКОВЫХ ДЕЛ МАСТЕРА"</i>	15
<i>Игра № 3. "НЕОБЫЧНАЯ ПЕСЕНКА"</i>	17
<i>Игра № 4. "ЭХО"</i>	18
<i>Игра № 5. "ПОДАРКИ АЛЁНКЕ"</i>	18
<i>Игра № 9. "ЗВУКОВОЕ ЛОТО"</i>	20
<i>Игра № 10. "БАБУШКИНА ИГРА"</i>	21
<i>Игра № 11. "КТО БОЛЬШЕ ЗАПОМНИТ"</i>	21
<i>Игра № 12. "ЗАГАДКИ ПЕТРУШКИ"</i>	22

<i>Игра № 13. "ПОСМОТРИ ВНИМАТЕЛЬНО"</i>	24
<i>Игра № 14. "НАЙДИ ОБЩИЙ ЗВУК"</i>	24
Игра № 15. "НАЙДИ ЛИШНЕЕ СЛОВО"	24
Глава 3. ИГРЫ, ПОМОГАЮЩИЕ	25
ОПРЕДЕЛИТЬ МЕСТО ЗВУКА В СЛОВЕ.....	25
Игра № 1. "ЗВУКОЕДИК"	25
Игра № 2. "В СТРАНЕ ЗВУКОВ"	26
Игра № 3. "ЛЮБОПЫТНЫЙ"	26
Игра № 4. "ПОДАРКИ ЛЕСНЫМ ЗВЕРЮШКАМ"	27
Игра № 5. "ИЗОБРАЗИ ПРЕДМЕТ, КОТОРЫЙ НАЧИНАЕТСЯ С ТОГО ЖЕ ЗВУКА, ЧТО И ТВОЁ ИМЯ"	28
Игра № 6. "ЦЕПОЧКА СЛОВ"	28
Игра № 8. "ПОДБЕРИ СЛОВО К СХЕМЕ"	30
Игра № 9. "ДОБАВЬ ЗВУК"	30
Игра № 10. "ОТНИМИ ЗВУК"	31
Игра № 11. "СЛУШАЙ ВНИМАТЕЛЬНО"	32
Глава 4. УЧИМСЯ СЛЫШАТЬ СОГЛАСНЫЕ МЯГКИЕ И ТВЕРДЫЕ.....	33
Игра № 1. "НАЙДИ СВОЙ ДОМИК"	33
Игра № 2. "МАМИНА СУМКА"	34
Игра № 3. "УПРЯМЫЕ ЗВУКОВИЧКИ"	34
Игра № 4. "ПОСТРОИМ ДОМ"	35
Глава 5. НЕ ПУТАЕМ ЗВУКИ!	37
Игра № 1. "МАГАЗИН"	37
Игра № 4. "ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА"	39
Игра № 5. "КАКОЙ ЗВУК ЗАБЛУДИЛСЯ?"	39
Игра № 6. "ДОКТОР ЗВУКОВ"	40
Раздел II. МОДЕЛИРУЕМ СЛОВА И ЧИТАЕМ.....	41
Глава 1. УЧИМСЯ ВЫПОЛНЯТЬ	42
ЗВУКОВОЙ АНАЛИЗ СЛОВА	42
Игра № 1. "ЧИТАЕМ ПО ФИШКАМ"	42
Игра № 2. "ПОКАЖИ СЛОВО (звуковую модель) РУКАМИ"	42
Игра № 3. "ЖИВАЯ МОДЕЛЬ"	44
Игра № 4. "НАЗОВИ СЛОВО ПО МОДЕЛИ"	44
Глава 2. ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ С БУКВАМИ.....	46
Игра № 1. "ИСПРАВЬ БУКВУ"	46
Игра № 2. "КАКИЕ ЭТО БУКВЫ?"	46
Игра № 3. "РАЗРЕЗНЫЕ БУКВЫ"	46
Игра № 4. "КАК ВКЛЮЧАТЬ БУКВЫ В ЗВУКОВЫЕ МОДЕЛИ СЛОВ"	46
Игра № 5. "КТО В ДОМИКЕ ЖИВЕТ? (окошки)"	47
Игра № 6. "АНАГРАММЫ"	47

ББК 74.1 К 78

Кравченко И. А.

К 78 Игры и упражнения со звуками и буквами. Пособие для воспитателей и родителей. - М.: Издательство "Гном-Пресс", Новая школа, 1999. - 64 с. - (Опыт работы практического педагога). ISBN 5-89334-085-X

В пособии собрано около 140 игр и игровых упражнений многих замечательных дошкольных педагогов и методистов начальной школы. Этот игровой материал поможет воспитателю сделать занятие по подготовке к обучению грамоте увлекательным для дошкольников. Очень важно то, что осваивая с детьми игры со звуками, мы воспитываем в наших будущих школьниках внимание, память, воображение, отличный фонематический слух, учим ребят сравнивать, анализировать, обобщать и т.п., то есть развиваем мышление дошкольников. У многих детей в процессе игр улучшается звукопроизношение, расширяется активный словарь, заметно проявляется интерес к языку и природные лингвистические задатки. Все дети начинают читать, причём с интересом и без принуждения. Игры, помещенные в сборнике, доступны дошкольникам. Разумеется, при подготовке игрового материала к занятию следует учитывать уровень подготовленности детей.

Пособие будет полезно воспитателям, родителям и их маленьким детям.

ББК 74.1

Издатель - А. Казаков Ответственный за выпуск - М.
Вишневская
Редактор - А. Панова Компьютерная верстка - Е.
Капнулина

Лицензия № ЛР 064388 от 10.01.96 г. Сдано в набор 01.11.98 г. Подписано к печати 20.11.98 г. Формат 60x90/16. Печать офсетная. Усл.п.л. 4. Тираж 5000. Заказ 3134

Издательство ООО "Гном-Пресс", 125167, г. Москва, Ленинградский пр-т, д. 54а, офис 43 Тел./факс: (095) 151-74-91, 280-02-07.

ISBN 5-89334-085-X

© Кравченко И.А., 1997

О Оформление. Гном-Пресс, 1998

Предисловие

Чтение есть воссоздание звуковой формы слова на основе его графического обозначения.

Д.Б.Эльконин

Данный сборник состоит из разнообразных игр и игровых упражнений (140), направленных на обучение грамоте дошкольников от 4 до 6 лет. Его можно рассматривать как вспомогательное пособие к курсу обучения грамоте, обеспечивающее игровой характер этого обучения, помогающее закрепить свойственный детям в этом возрасте интерес к звуковой стороне речи.

Пособие структурировано по содержательным задачам в соответствии с особенностями возраста ребенка. Предлагаемый сборник игр является ярким примером творческого отношения педагога к изучаемому предмету, заслуживает, безусловно, положительной оценки.

Преимуществом его перед другими сборниками является и то, что в него включены как игры, хорошо известные практике, так и собственные наработки, не разрушающие содержательной стройности материала и обогащающие его занимательными играми и упражнениями. Таким образом, решается задача познавательной мотивации детей в курсе обучения грамоты.

Кроме того, данное пособие может быть рекомендовано для любой программы, где уделяется внимание развитию фонематического слуха и формированию звукового анализа.

Сборник окажет помощь педагогу-практику в работе с детьми по обучению их грамоте - одному из сложнейших разделов образовательной программы.

Варенцова Н. С. - кандидат педагогических наук, ведущий научный сотрудник лаборатории способности и творчества ИЦ семьи и детства Российской Академии Образования.

Раздел I. УЧИМСЯ ВЫДЕЛЯТЬ ЗВУК

Глава 1. ИГРЫ В ЗВУКИ ДЛЯ ДЕТЕЙ 4-х ЛЕТ

Игра № 1. "ФОНЕТИЧЕСКАЯ ГИМНАСТИКА"

Правила игры: Начинаем с простых вопросов:

Как тикают часы? — Тик-так.

Как подзывают цыплят? - Цып-цып.

Как чикают ножницы? - Чик-чик.

Что говорят, когда рыба срывается с крючка? - Эх и т.п.

А затем задаем вопросы так, чтобы, отвечая, ребенок использовал только отдельный звук:

Как жужжит жук? - Ж-Ж-Ж

Как воет волк? - У-У-У

Как паровоз выпускает пар? - Щ-Щ-Щ

Как поют комарики? - З-З-З

Как рычит мотор? - Р-Р-Р

Что просит сказать врач, когда осматривает горло? - А-А-А

Как фыркает кот? - ф-ф-ф

Как выходит воздух из шара? - С-С-С

Как пыхтит каша? - П-П-П

Как шипит змея? - Ш-Ш-Ш и т.д.

Не страшно, если фыркает не кот, а ёжик, или звук Ш обозначает не змею, а опавшие листочки, главное, чтобы дети осмысленно подбирали и употребляли нужный звук.

Вариант этой игры.

"Звуковые загадки"

Называем какой-то звук, а ребенок придумывает кто (что) может его издавать.

Кто (что) издает такой звук: З-З, Ш-Ш, Р-Р? и т. д.

Игра № 2. "ЗАВОДНЫЕ ИГРУШКИ"

Правила игры: Заводим ключиком механические игрушки (игрушки - это дети). Дети начинают двигаться, изображая игрушку и издавая звуки.

Ж - полетел жучок;

Р - затарахтел игрушечный мотоцикл;

Ц - запрыгала белочка;
Ф — зафыркал ёжик.

Игра № 3. "ВОЛШЕБНЫЙ КУБИК"

Игровой материал: 2-3 кубика с картинками.

Правила игры: На гранях обыкновенного кубика наклеены картинки - самолёт, паровоз, комар и т.д. Ребенок говорит:

"Вертись, крутись, на бочок ложись ", - и кидает кубик.

Вверху оказывается какая-нибудь картинка. Дошкольник изображает то, что на ней нарисовано, и произносит соответствующий звук. Например, если нарисован *самолёт*, то летает и гудит: У-У-У.

Таких кубиков, если этот вариант игры понравится детям, может быть 2-3.

Игра № 4. "СКАЖИ, КАК Я "

(Обучение интонированию звуков)

Игровой материал: мяч.

Правила игры: Дети стоят в кругу, а взрослый - в середине круга с мячом.

Кидаем мяч кому-то из детей, называем слово с интонационным выделением любого согласного звука. Например: (*С*)лон забо(*Р*)ко(*Ш*)ка.

Ребенок перебрасывает мяч назад, повторяя слово точно также. Старемся, чтобы в игре участвовали все дети.

Игра № 5. "ПОДБЕРЁМ ИГРУШКИ"

(Обучение интонированию звуков)

Игровой материал: игрушки, кукла, картинки с изображениями животных и птиц.

Правила игры: В комнате на видных местах лежат предметы, в названии которых есть звук Ж:

флажок, кружок, ножницы, ёжик, жираф и т.д.

Показываем детям новую куклу, говорим, что в имени куклы есть песенка жука (**Ж**).

Как зовут куклу? - (Женя, Жанна)

Кукла любит предметы и игрушки, в названии которых есть , тоже звук

Ж. Какие игрушки дадим кукле?

Если дети затрудняются ответить, то ищем нужные предметы в комнате.

Примечание: Звук Ж очень хорошо интонируем, т. е. выделяем голосом.

Варианты этой игры:

1. "Ищем песенку жука в словах"

Как разговаривает жук? - Ж

Давай поищем песенку жука в других словах: (Ж) аба, мо ро(Ж)еное, пиро(Ж)ок.

А в слове суп есть песенка жука?

*А в слове **порт**?*

А в слове (Ж)ир? Что-то я сомневаюсь, скажи получше.

Аналогично ищем песенку змеи (Ш), паровоза (Щ), листочков (Ш), белочки (Ц) в разных словах.

2. "Найди картинку"

На столе лежат картинки с изображениями животных или птиц. Просим выбрать те картинки, где нарисованы звери, в названиях которых есть звук Ж. Играем несколько раз. Всякий раз меняем звук.

Игра № 6. "ДЯТЕЛ" Правила игры:

Ребенок рассказывает потешку:

"Дятел дерево долбит, день-деньской кору дробит".

После этого он изображает дятла: бьёт кулаком кулак, приговаривает: Д-д-д.

В этой игре вводим незаметно для малыша понятие твердости - мягкости согласного:

папа-дятел долбит - Д-Д-Д, а маленький птенец дятла стучит Д'-Д'-Д'.

Игра № 7. "ВЕСЕЛАЯ ПОЛЯНКА"

Правила игры: Перед началом игры мы с детьми договариваемся о том, кто будет изображать комара, кто пчёлку, кто змею, кто листочек, кто дятла и т. д.

Мы пришли на цветочную полянку. Летают пчелки.

Мама-воспитатель гуляет, собирает цветы, а ребенок изображает пчёлку: летает, жужжит, собирает пыльцу.

Неожиданно откуда-то прилетели *комары*. Издали звенят тихо: З-з-з, а чем ближе к маме, тем громче слышно: З-з-з.

Мама отмахивается от комаров, ходит по поляне, ищет ягоды. Вдруг под кустиком увидела *ёжика*. Ёжик-ребенок "пугает" её колючками и возмущенно фыркает: Ф-ф-ф.

А может маму испугала *змея*? Ребенок старательно ползет, как змея, и злобно шипит: Щ-щ-щ.

Иногда с деревьев срывается и тихо кружится *листочек*: Ш-ш-ш.

Раздается звук *дятла*: Д-д-д и т.д.

Количество персонажей зависит от Вашей звуковой фантазии. Но обратите внимание: дети часто путают звуки С - З; Ш - Ж; Ш - Щ и т.п. А в этой игре, изображая подряд *змею* (Щ) и *листочек* Ш-ш-ш, *комара* З-з-з и *жука* Ж-ж-ж и других персонажей, ребенок вынужден очень внимательно относиться к звукам и употреблять только нужный. Так в игре приходит сложный навык дифференциации, т.е. различения звуков.

Сразу выделяем *ёжика* - Ф и *ежонка* ~ Ф", *комара* - З и *комарика* -З' т. е. вводим и мягкие, и твердые согласные.

Игра № 8. "КОМАРЫ И ОСЫ"

Различение звуков З - С

Игровой материал: картинки.

Правила игры: *Комары* звенят З-з-з, *осы* ползают возле банки с вареньем и поют свою песенку С-с-с. Предлагаем детям:

"Услышите песенку комара З-з-з, помашите крылышками, а когда услышите песенку осы С-с-с, то пальцами покажите, как она ползет".

Затем называем слова, в которых есть звук С или звук З, а ребенок движением показывает, какой звук встречается в слове.

Словарный материал: *зонтик, слон, забор, сахар, сушки, соль, самолёт, заноза, дозор, мазать* и т.д.

Варианты этой игры:

- 1. "Слушай внимательно" Различение звуков С - З**

У ребенка в руках две картинки: *свисток* и *звонок*. *Свисток свистит С, а звонок звенит З.*

Говорим слова со звуками С и З, а дети поднимают картинку с изображением *свистка*, если звучит С, или *звонка*, если звучит З.

Различение звуков Ч — Щ

Объясняем:

Ч-Ч-Ч - так звучит паровоз. Когда услышите этот звук, изобразите, как движется паровоз; **Щ-Щ-Щ** - так пилят дрова.

Дети слушают слова и передают движениями звуки Ч или Щ.

Словарный материал: число, шкаф, щенок, чибис, червяк, шапка, щепка, карандаш, щит, чашка, щель и т. д.

Различение звуков Ч-Ц

Ч-Ч-Ч - поехал паровоз.

Ц-Ц-Ц - махнула хвостом белочка (рукой изображаем взмах хвоста).

Затем произносим слова, а дети показывают, какой звук слышали.

Словарный материал: читатель, цветок, чаща, цирк, чулан, царь, цепь, щель, чулок, цифра, цемент, щука, цыпки.

2. "Прогулка на велосипедах"

Различение звуков Щ-Ш

Мы едем кататься на велосипедах. Проверим, хорошо ли надуты шины.

Слабо надуты, ещё подкачаем насосом: **Ш-Ш-Ш**.

Хорошо накачали, только слышим - воздух шипит **Щ-Щ-Щ**.

Оказалось, что в шине маленькая дырочка, вот воздух и выходит. Как воздух выходит из шины? **Щ-Щ-Щ**.

Заклеим дырочку, ещё раз накачаем шину: **Ш-Ш-Ш**. Теперь можем кататься.

А кто помнит, как воздух из шины выходил: **Щ-Щ-Щ**.

Дети имитируют все действия с насосом и шиной.

Игра № 9. "ГОВОРЯЩАЯ КАРТИНКА"

Игровой материал: иллюстрации (Этот вариант игры легко показать на иллюстрации в книге Л.П. Успенской и М.Б.Успенского "Учитесь правильно говорить").

Правила игры: Этот игровой приём всегда вызывает интерес у детей. Удачен он и в методическом плане, потому что позволяет одновременно различать трудные звуки и определять согласные по мягкости - твердости. Спросите у детей:

"Умеют ли картинки разговаривать?" "Конечно, нет", - не задумываясь отвечают дети.

Тогда говорим, что покажем им необыкновенную картинку:
если её рассматривать внимательно, то она как будто начинает звучать.

И рассказываем по картинке:

"На каникулах Вова приехал погостить к бабушке. Рано утром убежал кататься на велосипеде. Уже завтрак готов, а Вовы всё нет. Сердится большой чайник С-С-С, сердится маленький чайничек С'-С'-С, а Вова в кустах прячется, да ещё и нам показывает: Ц-Ц-Ц, не выдавайте, где я. Комары уже Вову заметили: З-З-З ~ радостно звенит большой, З'-З'-З' - вторит маленький, сейчас мы позавтракаем. Камыши укоризненно головами качают: Ш-Ш-Ш, Вову укоряют: "Не стыдно прятаться?" и т.д.

Рассказываем так, чтобы все звуки на картинке получили логичное объяснение. А в конце предлагаем детям несколько минуток тихо посмотреть на картинку, стараясь представить её звучание.

Такие рассказы с элементами звукоподражания и опорой на иллюстрацию с интересом слушают (и воспроизводят) не только малыши, но и старшие дошкольники.

Игра № 10. "СЕРДИТЫЙ ВОРОН"

(Выделение первого звука)

Игровой материал: игрушки или картинки, кукла. **Правила игры:** Детям даем игрушечных зверей или картинки.

В домике живут звери: лиса, медведь, кошка, собака, белка, баран, морж,

коза и т.д.

Вокруг домика речка, и пройти в домик можно только вот по этому мостику. Мостик не простой, волшебный: уйти из домика по нему легко, а обратно прийти трудно.

На перилах мостика сидит сердитый Ворон. Каждого, кто подходит к мостику, он спрашивает, какой в его имени первый звук. Кто правильно скажет, тот пройдёт. А кто не знает, какой в его имени первый звук, перед тем мостик проваливается, перейти по нему нельзя.

Подошли звери к мостику, очень хотят домой попасть, а перейти не могут, потому что никто из них не знает, какой же в его имени первый звук.

Просим детей помочь зверятам.

Следим за тем, чтобы дети называли первый звук правильно, то есть отмечали мягкие и твердые согласные. Например: баран - Б, а белка -Б'.

Вариант этой игры:

"Помоги кукле"

Каждому ребенку даем куклу, которая может совершать определенные действия (войти в домик, перейти через мостик и др.) лишь тогда, когда она назовёт первый звук своего имени. За куклу говорит ребёнок.

Игра № 11. "ПОДСКАЖИ КУКЛЕ ЗВУК"

(Формирование навыка выделения последнего звука)

Игровой материал: кукла. Правила игры:

Кукла очень торопится, поэтому некоторые слова выговаривает плохо: не все звуки слышны.

Просим поправить куклу, где необходимо.

На солнышке грелся черноухий котено... (К). На него смотрел белоланый щено... (К). Он хотел его догна... (Г'). А рядом по двору гулял важный пету... (Х). За ним бежали куриц... (Ы) и цыплят... (А). Хозяйка вынесла всем кор... (М) и т. д.

Игра № 12. "ЗООПАРК"

(Различение мягкости - твердости согласных)

Игровой материал: картонный домик, игрушки, мебель, предметы, фишки. Правила игры: На столе картонный дом. Это

зоопарк. В него

привезли много животных. Но зоопарк небольшой, все не уместится. Поэтому в нём поселятся только те животные, в названии которых есть (Л').

Ослику можно войти в зоопарк? Почему? Льву, леопарду, лисице и козлёнку готовы удобные клетки, а вот слону, волку и ламе придется ехать в другой зоопарк.

Вариант этой игры:

"Кто заметил?"

Молча рассматриваем игрушки, мебель, предметы, находящиеся в комнате. Ищем такие, в названии которых есть звук Р: *корова, пирамида, ролики* и т.д. Затем предметы, в названии которых есть Р': *рябина, ринг, кресло* и т.д.

За правильный ответ выдаем одну фишку. Побеждает тот, у кого больше фишек.

Аналогично играем с любыми парными согласными.

Игра № 13. "ЗАБЛУДИЛИСЬ В ЛЕСУ" (Первоначальный

навык выделения ударного гласного)

Игровой материал: куклы, игрушки-зверята.

Правила игры: В лесу заблудились куклы и игрушечные зверята. Ребенок их зовёт, т.е. произносит имя с подчеркнутым интонированием ударного гласного:

**М-и-и-ша - (И) Р-ы-ы-бка - (Ы) К-
о-о-тик - (О) Э-э-дик - (Э)** и т. д.

Постепенно проигрываем все гласные звуки.

Игра № 14. "ЧИТАЕМ ПОТЕШКУ"

Игровой материал: книга с потешками.

Правила игры: Читаем потешку, выделяя голосом определенный звук. Ребята слушают и запоминают слова с этим звуком. Побеждает тот, кто запомнил больше слов с нужным звуком. Например:

Горкой, горкой, горочкой Шел
маленький Егорочка. Протоптал
Егорочка Тропочку до горочки.

Какой звук чаще всего слышим в этой потешке? В каких словах?

Вариант этой игры: Читаем потешку 2-3 раза без задания детям и без явного интонирования звуков. А потом просим назвать слова с каким-то определенным звуком. Например:

Мышка в кружечке зеленой
Наварила каши пшенной. Ребятишек дюжина
Ожидает ужина.

Просим детей назвать слова со звуком Ж.

Примеры потешек и стихотворений.

* * *

* * *

Огорченная сорока
Возвращается с урока.
Весь урок болтала с сойкой
И домой вернулась с
двойкой.

Грачиха говорит грачу:
"Слетай с грачатами к
врачу,
Прививки делать им пора
Для укрепления пера."

...

...

Мышка сушек засушила,
Мышка мышек пригласила.
Мышки сушки кушать стали,
Зубы сразу же сломали.

Слонёнок удивил ребят,
Слонёнок встал на самокат.
Немножко покатался -
Самокат сломался.* * * * * *

Лена искала булавку,
А булавка попала под лавку.
Под лавку залезть было лень,
Искала булавку весь день.

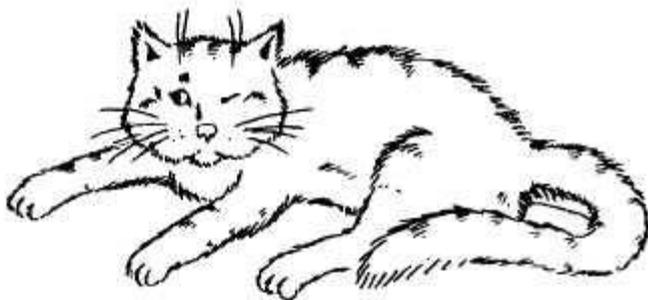
Молодого злого пса
В нос ужалит оса.
"Не скули, - сказал я псу, -
Прогони скорей осу."

* * *

* * *

Лежебока - рыжий кот
Отлежал себе живот.
Кушать хочется,
Да лень ворочаться.
Вот и ждёт ленивый кот,
Может миска подползёт?!

Щука добрая была,
Дружбу с рыбами вела.
Из морской капусты щей
Щука наварила,
Окуньков, бычков, лещей
Щами угостила.



Глава 2. ИГРЫ И ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ 4-6 ЛЕТ

Игра № 1. "В СТРАНЕ ЗВУКОВИЧКОВ"

Игровой материал: рисунки с изображением Звуковичков и предметов (на их крылышках), музыкальное сопровождение.

Правила игры:

Звуковички - это носители и хранители звуков. Они живут в Стране слов.

Чтобы узнать, как зовут Звуковичка (какой звук он хранит), смотрим на рисунок его крылышек. Если нарисован ландыш, это Звуковичок Д а если люстра, то - Л', солнышко - Звуковичок С, серёжка - С' и т.д.

Объясняем детям:

чтобы накормить Звуковичка, надо назвать слова с его звуком, растягивая звук как можно дольше (пока Звуковичок не наестся). Звуковичку В надо пропеть в-в-вата, в-в-ворон, но нельзя предложить шоколад или грушу, а то он отравится.

Варианты игры со Звуковичками:

1. "Угадай как нас зовут?"

Показываем 5-6 Звуковичков. По рисункам на крылышках дети определяют имя Звуковичка. Все названия должны начинаться только с твердого или мягкого согласного.

2. "Кто лучше покормит Звуковичка?"

Показываем Звуковичка. По рисункам на крылышках узнаем его имя. Кто больше придумает слов на этот звук?

3. "Почему заболел Звуковичок?"

На крылышках грустного Звуковичка М нарисованы: *мак, мох, мыло, машина, миска* Ребёнок догадывается, что художник по ошибке дал Звуковичку предмет на М'- *миска*, поэтому Звуковичок болен.

4. "Рисуем крылышки Звуковичку"

Дети сами подбирают и рисуют Звуковичку предметы на крыльях.

5. "День и ночь"

Каждый ребенок выступает в роли какого-то Звуковичка: **например, Оля - О, Света ~ С, Веткин - В' и т. п.**

Ночь. Спят Звуковички.

День Весело летают по комнате, машут крылышками, обязательно напевают свою песенку (свой звук).

Играем всегда под музыку.

Игра № 2. "ЗВУКОВЫХ ДЕЛ МАСТЕРА"

(Выделение ударного гласного)

Игровой материал: 6 фигурок Мастеров, предметные картинки, бумага, цветные карандаши или фломастеры.

Правила игры:

В стране звуков живут замечательные Звуковых дел Мастера. Их зовут: Ах, Ох, Ух, Эх, Их, Бх. У каждого Мастера есть молоточек, которым он ударяет по словам. Ударит Мастер Ах по слову "шкаф", и А звучит ясно, громко, отчётливо. По слову "стол" ударяет, конечно,

Мастер Ох. А чтобы зазвучало слово "стул", должен поработать Мастер Ух и т.п.

Не все дети сразу начинают легко различать гласные звуки, а без этого важнейшего навыка нельзя научить составлять звуковые модели слов. Поэтому весь игровой материал с этими сказочными персонажами должен быть освоен детьми очень хорошо.

Варианты игр с Звуковых дел Мастерами:

1. "Подарки Звуковых дел Мастерам"

Детям показываем 6 фигурок Звуковых дел Мастеров: все с яркими молоточками в руках, в красных комбинезонах, на груди у каждого его звук: А, О, У, Ы, И, Э.

Рассказываем:

В нашу комнату пришли Звуковых дел Мастера. Кому мы подарим скатерть - А, а кому книгу - И, кто возьмёт цветок - О, а для кого подойдет стул - У и т.д.?

Все слова произносим четко, хорошо интонируя ударный гласный.

2. "Разложи картинки"

У ребенка 6 фигурок Звуковых дел Мастеров и стопочка предметных картинок. Каждому Мастеру дети отбирают его картинки.

3. "Рисуем подарки Звуковых дел Мастерам"

Например:

Мастеру О мы нарисуем: *стол, полку, дом, львенка, мост, осень, золото, молоток* и т. д.

Мастеру Э - *лес, зебру, мел, кедр, оленя, кепку* и т.п.

Мастеру У - *сушки, бублик, люстру, люк, изюм, кукушку, брюки, кружево* и т. д.

4. "Истории про Звуковых дел Мастеров"

Чтобы научить детей выделять ударный гласный, часто используем споры Мастеров.

Говорим детям, что эти Мастера большие спорщики. *Они постоянно ссорятся, кому какое слово принадлежит.*

Любое слово, например, *"шкаф"* своим молоточком пусть все Мастера

по очереди ударят: *шк'Иф, шкУф, шкОф* и т. д., пока кто-нибудь из детей не догадается, что должен Ах поработать. Этот приём используем часто, пока дети не научатся выделять гласный звук.

Описание других сюжетов игры:

Звуковых дел Мастера - большие непоседы.

То они идут в ателье выбирать себе одежду: *брюки (У); штаны (Ы); сорочку (О); жилет (Э); рубашку (А) и т.д.*

То покупают себе обувь: *босоножки (О); туфли (У); кеды (Э); мокасины (И); сандалии (А).*

То работают в огороде, путешествуют на разных видах транспорта: *самолёт (О); поезд (О); трамвай (А); велосипед (Э); троллейбус (Э); и т.п.*

Разводят цветы, ловят рыбу: *пескарь (А); лещ (Э); лосось (О); угорь (У) и т.д.*

Сочиняя такие истории, ребенок тренируется в выделении ударного гласного.

5. "Звуковых дел Мастера рисуют картину"

Дети рисуют любой несложный сюжет. Например, "На рыбалке": *река, берег с песочком, камни, лес. На берегу рыбак с удочкой* и т.д. И везде значками отмечают, какой Мастер нарисовал этот предмет на картинке. Например, *песок (О), камень (А), лес (Э), рыбку (Ы)* и т.п.

Таких сюжетов может быть много: "В походе", "На прогулке", "Лепим снеговика" и т.д.

Игра № 3. "НЕОБЫЧНАЯ ПЕСЕНКА"

(Выделение гласных звуков)

Правила игры: Вокалисты часто используют распевки на отдельных звуках. А если объединить эти распевки сюжетом, то получится особый музыкальный вариант игры со звуками. Подходит любая знакомая ребенку распевочка с очень простой мелодией, на которую поются все звуки. Рассказываем:

"Однажды жуки, бабочки и кузнечики поспорили, кто лучшие всех споёт песенку.

*Первыми выступали большие толстые жуки. Они важно запели: **О-о-о.***

Затем вышли яркие весёлые бабочки. Они звонко и весело запели

песенку.

Эта же мелодия на букву А.

Последними вышли музыканты-кузнечики, они заиграли на скрипочках - И-и-и.

Тут на полянку выбежала Машенька (Оленька, Женечка) и запела распевку со словами. И сразу же все жуки, бабочки, кузнечики поняли, что лучшие всех поёт наша девочка (наш мальчик).

Так в ходе игры мы с ребятами вычленяем и интонируем отдельные гласные звуки. Сочиняя истории с разными персонажами, постепенно пропеваем все гласные.

Игра № 4. "ЭХО"

(Интонирование гласных звуков)

Правила игры: Громко произносим: А-а-а. Ребенок-эхо тихо отвечает: А-а-а. И так все гласные. Можно сдвоенные гласные: ау, уа, иа и т.д.

Вариант этой игры:

"Повторите за мной"

Просим детей повторить только те имена, которые начинаются со звука Э. Называем имена:

Алла, Уля, Эльза, Оля, Эмиль, Эля, Элла, Ия, Эдик, Ася, Ада, Алик, Эрик, Эльдар, Анна, Эдуард.

После освоения игр "Эхо", "Необычная песенка", со Звуковых дел Мастерами вводим понятие "гласный звук". Теперь вместе с ребятами выделяем основные признаки гласных:

*их удобно кричать и петь,
голос звучит при этом свободно,
когда произносим эти звуки, то хорошо открываем рот.*

Игра № 5. "ПОДАРКИ АЛЁНКЕ"

Игровой материал: бумага и карандаши.

Правила игры: Когда девочке Алёнке исполнилось шесть лет, ей подарили много игрушек, в названии которых слышится звук У. Угадайте, какие игрушки могли ей подарить? (*Утку, улитку, утюг, Буратино, кукушку, муравья, дурилаг и т.д.*)

Аналогично обыгрываем другие звуки. **Вариант этой**

игры:

"Загрузи кораблик (самолёт, лодку, поезд, машину и любой вид транспорта)"

Кораблик собирается в плавание. Он необыкновенный, перевозит грузы только такие, в названиях которых есть звук У: пуговицы, ружья, груши, улья и т.д.

Ребенок рисует нужные предметы на кораблике. Повторяем с другими звуками.

Игра № 6. "ОБРУЧИ"

Игровой материал: обруч, фанты (фантики от конфет), мяч.

Правила игры: Вспоминаем слова с О: *мост, Оля, сом, очи* и т.п. Катаем друг другу обруч. К кому обруч подкатился, тот быстро называет слово со звуком О. Если замешкался, отдает фант, а в конце за каждый фант говорит три слова с О.

Вариант этой игры с мячом:

"Скажи слово с нужным звуком"

Называем звук, по очереди кидаем мяч всем детям. Дети называют слова с этим звуком. Если не могут быстро вспомнить, то отдают фант. Например, со звуком А: *мяч, шашки, каша* и т.д. Со звуком И: *рис, лист, винтик, мир* и т.п.

Игра № 7. "УЧИМ НЕГРИТЕНКА ТОМА"

Правила игры: Негритенок приехал из Африки и мечтает заговорить по-русски. Учитель дал ему задание: придумать 10 слов, в которых есть звук Ф. А у него не получается. Помогите ему.

Вариант этой игры:

"Логопед"

Шепелявому медвежонку прописали 10 слов со звуком Ш. Подбираем ему слова.

Игра № 8. "ТРЕНИРОВКА ВРАТАРЯ"

Правила игры: Вначале тренируемся в нахождении первого звука. А затем играем. Ребенок кладет на стол согнутые в локтях руки или стоя кладет руки на пояс. Это хоккейные ворота. Говорим разные слова. Те, которые начинаются со звука Ш, ребенок пропускает, а если звучит слово, которое начинается с другого звука, ворота захлопывает.

Словарный материал: *шайба, шар, Шурик, ширма, молодец* (почему не захлопнул ворота, слово со звуком М), *зефир, жижа, шорты* и т.д.

Варианты этой игры:

1.

"Шайбой" назначается согласный звук, имеющий пару по мягкости - твердости. Например, звук П. Тогда надо пропустить *пальто, поле, путник, парта*, но нельзя *персик, пятка, пистолет, перо* и т.д.

2.

Правила этой игры изменяются: теперь нельзя пропускать какой-нибудь определенный звук, не обязательно первый. Например, звук Щ. Если в слове слышится этот звук, ворота необходимо захлопнуть. Это упражнение не только прекрасно развивает слух детей, но и помогает нам понять затруднения ребенка. Так, если он часто захлопывает звук Ш или звук Ч вместо Щ, то понятно, что надо специально поиграть с этими звуками.

3. "Кто внимательный?"

Просим детей стукнуть карандашом по столу (или хлопнуть, топнуть, выполнить любые движения), если они услышат звук Щ.

Словарный материал: *шелк, шептать, щекотать, счастливый, цапля, щелкунчик, честный, шелковица, шоколад, щипать, шум, щепка, жир, щипцы.*

Аналогично играем с другими шипящими звуками.

Игра № 9. "ЗВУКОВОЕ ЛОТО"

Игровой материал: подходит любое готовое лото.

Правила игры: Играют несколько детей. У каждого лото с картинками и маленькие пустые карточки. Называем звук, например Ф. Спрашиваем, у кого из игроков есть слово со звуком Ф. Этот звук может стоять на любом месте: в начале, середине, конце слова. Картинку с правильно найденным звуком ребенок закрывает карточкой. Победит тот, кто раньше всех закроет все картинки.

Игра № 10. "БАБУШКИНА ИГРА"

Правила игры:

*Вам бабушка прислала
На наряды сто рублей.
Что хотите покупайте,
Но наряды выбирайте
Лишь со звуком Б в названии.
Приготовились. Внимание!*

*

(Отвечать полными предложениями.)

*Вы наденете юбочку с блузкой или платье?
Вы выберете шубу или пальто?
На голове будет берет или шляпа?
А может быть, тюрбан или платок?
На шею наденете бусы или цепочку?
На юбочке будет бахрома или петельки?
Что вы выберете - брошь или клипсы?
Блузку украсят бантики или пуговицы?
Платочек будет из полотна или батиста?
Жилетка будет из бархата или плюша?
Обувь тоже выберем со звуком Б в названии.
Выбирайте: боты, сапоги, кеды, кроссовки, чешки, тапочки, сабо, туфли,
ботфорты, башмаки, ботинки, сандалии, босоножки.*

Игра № 11. "КТО БОЛЬШЕ ЗАПОМНИТ"

Игровой материал: книга (можно Т.Юдина "Букваренок"), игрушки.

Правила игры: Читаем небольшой рассказ, желательно весёлый, часто из "Букварёнка" Г.Юдина, а ребенок должен запомнить слова с определенным звуком, который оговаривается заранее, до чтения рассказа.

Варианты этой игры:

1. "Посчитай и скажи."

В небольшом стихотворном отрывке ребенок должен посчитать, сколько раз встречается оговоренный звук. Например:

В данном отрывке найти звук З:

В звезде найдешь ты букву З И в золоте, и в розе, В земле, алмазе, бирюзе, ' В заре, зиме, в морозе. Следим, чтобы дети не путали звуки З-З'.

Найти звук Б, не путать со звуком Б':

Был у бабушки баран, Бил он бойко в барабан. И плясали бабочки Под окном у бабушки.

В следующем стихотворении найти звук Р. Не путать со звуком Р':

Рыбке рак - ни друг, ни враг. Рыбке вряд ли страшен рак. Рыбке страшен червячок, Что насажен на крючок.

2. "Угадай, какой игрушки не стало"

На столе стоят игрушки, в названии которых ясно слышится О под ударением: *дом, конь, стол* и т.д. Сначала называем все предметы, выделяя О. Затем просим ребят отвернуться и убираем несколько игрушек, а дети называют, каких предметов не хватает. Подобным образом играем с другими звуками.

Игра № 12. "ЗАГАДКИ ПЕТРУШКИ"

Игровой материал: бумага, ручка, иллюстративный материал, фишки.

Правила игры: От Петрушки (или другой игрушки) пришло письмо с загадками.

"Здравствуй, дружок! Я живу на даче, много гуляю по лесу, собираю грибы. Отгадай, какие грибы я собираю, если в их названии есть звук Р - боровики, грузди, рыжики, сыроежки; звук Т - маслята, опята; звук С - сыроежки, свинушки, маслята; звук И - подосиновики, рыжики, боровики".

Аналогично составляем письма с вопросами о названиях цветов,

насекомых, ягод, птиц, рыб, животных, деревьев и т.д.

Всегда используем иллюстративный материал: муляжи или картинки.

Варианты этой игры:

1. Вспомните:

в названиях какой посуды встречается звук С - солонка, миска, стакан, супница, салатница, сахарница и т.п.;

профессии взрослых, в названии которых есть звук Р или Р' - доктор, продавец, столяр, маляр и т.д.;

названия деревьев, в которых есть последний звук слова "роль"-клен, лиственница, тополь, ель и т.д.

2. Кто назовет больше слов о зиме (или о другом времени года):

чтобы в названном слове был звук А - шуба, сосулька, ледянка;

чтобы в словах не было звука К- лед, мороз, снегирь; чтобы был звук К или К' - снежок, коньки, варежки и т.д.

3. "Кто больше?"

*Я найду слова везде: И на небе, и
в воде, На полу, на потолке, На
носу и на руке.*

Сначала подбираем все слова со звуком П "на полу" -плинтус, паркет, половица, палас и т. д.

Затем "на потолке" -лампа, побелка, паутина и прочее.

Искать слова можно всюду: на небе, в море, на улице и даже в кастрюле.

4. Придумать слова с определенным звуком на заданную тему

Темы: "Моряки", "Зимняя одежда", "Что я видел в цирке?" и т.п.

5. "Слова из сказки или кто больше"

Говорим детям:

Вы знаете много сказок. Вспомните слова из сказок со звуком Ц, назовите их - царь, дворец, золотая цепь, Жар-птица и другие.

За правильный ответ - фишка. Побеждает тот, у кого больше фишек.

- 6. Придумать только смешные (веселые, грустные, страшные) слова с определенным звуком.**

Игра № 13. "ПОСМОТРИ ВНИМАТЕЛЬНО"

Игровой материал: картинки, рисунки предметов.

Правила игры: Предлагаем детям рассмотреть картинку, на которой изображено много предметов. Просим выбрать те, в названиях которых есть определенный звук, например, Л'.

Вариант этой игры:

У каждого ребенка есть несколько рисунков. На каждом нарисован какой-нибудь один предмет. Даем задание: найти одинаковый звук в словах. Например: ко(з)а, ро(з)а, (з)аяц и т.п.

Игра № 14. "НАЙДИ ОБЩИЙ ЗВУК"

(Эта игра отлично развивает внимание, улучшает фонематический слух, формирует навык быстрого звукового анализа.)

Правила игры: Произносим 3-4 слова, в каждом из которых есть обрабатываемый звук. *Какой звук встречается во всех словах?*

Чайник, очки, ключи. Жаба, лыжи, жук.

Липа, лес, соль. Репа, букварь, крепость.

Зима, вазелин, зеркало. Стул, лодка, лампа. Воробей, павлин, иволга.

Просим детей самих придумать аналогичные задания..

Игра № 15. "НАЙДИ ЛИШНЕЕ СЛОВО"

Правила игры: В трех словах этого задания есть общий звук, а в четвертом его нет. Дети находят это слово.

Щука, плащ, шерсть, клещи. Кукла, мяч, чайник, чашка.

Овца, цыпленок, солнце, луна. Ножницы, кружок, лошадь, жеребенок.

Вариант этой игры:

Послушайте, как звучат названия:

овощей - капуста, огурец, кабачок, тыква; домашних птиц — курица, утка, гусь, индюк; диких птиц - сорока, клест, грач, утка.

Во всех примерах найти лишнее слово.

Глава 3. ИГРЫ, ПОМОГАЮЩИЕ

ОПРЕДЕЛИТЬ МЕСТО ЗВУКА В СЛОВЕ

В некоторых играх, таких как "Сердитый ворон", "Кто в домике живет?", "В стране Звуковичков" и других уже ставилась задача определения первого звука. Теперь мы закрепляем этот навык, учим детей определять место звука не только в начале, но и в середине и в конце слова.

Игра № 1. "ЗВУКОЕДИК"

Игровой материал: кукла. **Правила игры:**

рассказываем детям.

У Звуковичков есть страшный враг - Звукоедик. Он питается начальными звуками во всех словах.

Ходим с куклой в руках по комнате и говорим:

...иван, ...каф, ...тул и т.д.

Что хотела сказать кукла?

Или Звукоедик съедает последний звук. Как теперь звучат произносимые слова: "Сто..., сту..., тарелк... и т.д."

Вариант этой игры:

"Истории про Звукоедика"

Звукоедик попал в сад. Теперь он отгрызает первый (или последний) звук

в названиях фруктов: ...руша, ...эрсик и т.п.

Звукоедик в лесу. Исчезают звуки в названиях грибов, ягод, деревьев: *сыроежк...*, *сосн...* .

Звукоедик может попасть в огород, в магазин, на улицу, в цирк, на рыбалку. До тех пор, пока ребенок не научится легко выделять первый или последний звук в словах.

Игра № 2. "В СТРАНЕ ЗВУКОВ"

Правила игры: В стране звуков не принято называть друг друга по именам или фамилиям. Там говорят только первый и последний звуки. Например:

Вова - [В-А]

Серёжа - [С- А]

Баранкин - [Б - Н]

и т.д.

Давайте познакомимся, как будто мы в стране звуков.

Вариант этой игры:

"Загадай любимую игрушку"

Ребенок называет первый и последний звуки названия любимой игрушки, а другие дети отгадывают. Например, [М' -А] - *мишка*. Аналогично загадывают овощи, фрукты, цветы, виды спорта и т.д.

Выделять первый звук детям старшего дошкольного возраста, конечно, легко. Но значительно сложнее становится это задание, когда по условию игры необходимо вспомнить много слов с одного звука.

Игра № 3. "ЛЮБОПЫТНЫЙ"

Игровой материал: фишки.

Правила игры: На любой вопрос ведущего можно называть только те слова, которые начинаются со звука Б.

- *Где был?*-**На балконе.**
- *Кого видел?*- **Бульдога.**
- *Куда собираешься?* - **В булочную.**
- *Что будешь покупать?*- **Баранки.**
- *Куда поедешь?*-**В Бразилию.**
- *Что на тебе надето?*- **Блузон.**
- *Кем работаешь?* -**Бухгалтером** и т.д.

Аналогично проигрываем другие звуки.

Варианты этой игры:

1. "Соревнование"

Ведущий называет любой звук или спрашивает:

- * Кто больше назовет слов, начинающихся с этого звука?
- * Кто знает больше слов, оканчивающихся на этот звук?

2. "Тему говорит ведущий"

Назовите слова со звуком К, объединенные одной темой:

<i>продукты:</i>	<i>одежда:</i>	<i>спорт:</i>	<i>птицы:</i>
капуста	куртка	команда	кукушка
колбаса	кашне	канат	канарейка
какао	костюм	коньки	кондор
кофе	косынка	каток	
котлета			

3. "Погреем руки"

Подготовительное упражнение: Предлагаем ребенку изобразить, как в солнечный зимний день он лепит снежную бабу.

*"Хороший получился снеговик, только руки сильно замерзли.
Подыши на них вот так: Х-Х-Х".*

Игра:

Вспомните слова, которые начинаются со звука Х -холод, хватать, хрип, хан, хохот, храм, хорёк.

Назовите слова, которые заканчиваются на звук Х -отдых, страх, шорох, запах, мох, смех.

За правильный ответ - фишка. Побеждает ребенок, который набрал больше всех фишек.

Игра № 4. "ПОДАРКИ ЛЕСНЫМ ЗВЕРЮШКАМ"

Правила игры: крокодил Гена провёл отпуск в Африке. И оттуда привёз своим друзьям - лесным зверюшкам - много разных подарков. Каждому

подарил такой предмет, название которого начинается с такого же звука, как и имя зверюшки, например:

зайчику - зонтик, звонок, задачник; лисенку - леденец, лежак и лейку; лосенку - лопатку, лыжи и лакомство.

А что подарил крокодил Гена волчонку, белочке, барсучку, медвежонку и Чебурашке?

Какие подарки мог подарить крокодил Гена детенышам животных: козлёнку, жеребенку, щенку, ослику и верблюжонку?

Игра № 5. "ИЗОБРАЗИ ПРЕДМЕТ. КОТОРЫЙ НАЧИНАЕТСЯ С ТОГО ЖЕ ЗВУКА, ЧТО И ТВОЁ ИМЯ"

Правила игры: Спрашиваем у ребенка, с какого звука начинается его имя. Например:

Девочку зовут Катя. Какой первый звук в её имени? -К. Названия каких предметов начинаются с этого же звука? -Кошка или канат, камень и т.п.

Как изобразим кошку (канат, камень и т.п.)?

Дети придумывают. Отмечаем наиболее выразительный показ.

Игра № 6. "ЦЕПОЧКА СЛОВ"

Игровой материал: карточки и картинки с изображениями предметов, бумага и карандаши (фломастеры).

Правила игры: Игроки садятся в круг и по очереди говорят по одному слову, которые связываются в "цепочку": каждое следующее слово начинается с последнего звука предыдущего. Например, *зима - "Артек" - кочегар - рот - топор - радуга.*

Варианты этой игры:

1. "Звуковое домино"

Играющим даются карточки с изображениями разных предметов. Набор карточек может быть таким: *карандаш, шкаф, флажок, куст, топор, ракета, автобус, сук, ключ, чайник, кошка, ананас, сом, мак, крокодил, лук* И ещё три пустых карточки.

Дети по очереди выкладывают карточки так, чтобы рисунки на

карточках составили цепочку слов. Если нет карточки с изображением предмета, в названии которого есть нужный звук, то ребенок рисует сам на пустом листочке необходимую картинку. Побеждает тот, кто раньше всех выложит свои карточки. Пустые листочки могут остаться.

2.

Даем каждому игроку одну предметную картинку и чистый альбомный лист. Ребенок рисует пять предметов в определенной последовательности. Побеждает тот, кто раньше всех без ошибок закончит работу.

3.

Незнайка решил поиграть в игру "**Цепочка слов**".

Он нарисовал: *чайник - чашка ~ сахар - варенье - печенье*. Спрашиваем у детей:

"Почему ошибся Незнайка? Он играл по правилам?"

Игра № 7. "КТО БОЛЬШЕ?"

Игровой материал: картинки.

Правила игры: Предлагаем детям придумать слова, в которых звук С был бы:

в начале - сахар, слон, сушка; в середине - миска, мост, маска; в конце слова - овёс, автобус, насос.

За правильный ответ - фишка. В конце игры выбираем победителя. Аналогично играем с другими звуками.

Варианты этой игры:

1.

*Вспомните имя куклы, в котором звук А был бы в начале - **Аня**; в середине - **Валя**; в конце слова - **Алла**.*

2.

Дайте клички для козочки (коровы, щенка, свинки, ёжика и т.д.), в которых звук А был бы в начале, в середине и в конце слова.

Аналогично с любым звуком.

3.

Даем ребенку набор картинок. На каждой изображен один предмет.

Просим сначала выбрать картинки, в названии которых звук А встречается *один раз* - сад, арбуз; затем *два раза* - астра, баран. Значительно труднее выбрать слова, где звук А встречается *три раза* - рассада, барабан; и *четыре раза* - балалайка.

Так же подбираем картинки для работы с другими звуками.

Игра № 8. "ПОДБЕРИ СЛОВО К СХЕМЕ"

Игровой материал: предметные картинки, листы бумаги, карточки



Правила игры: У каждого ребенка предметные картинки и две карточки, лист бумаги.

Закрашенная клеточка обозначает место звука в слове: в начале или в конце. Предметные картинки для работы со звуком С: сумка, миска, колос, сом, весы, автобус, скамейка, лиса, лес, салазки и т.п.

Даем задание детям: к каждой схеме подобрать карточки. Аналогично с другими звуками. Слова типа: миска, салазки и т.п. - это "слова-ловушки", которые не подходят к данным схемам.

Варианты этой игры:

1.

У ребенка в руках две схемы. Называем предметы, выделяя звук С, а ребенок определяет позицию звука в слове на слух и поднимает карточку с соответствующей схемой.

2.

Дети делят листочек на две части. Вверху каждой части рисуют схему, указывающую место звука в слове. Загадываем звук. Ребята заполняют листочек, т.е. рисуют подходящие предметы.

Игра № 9. "ДОБАВЬ ЗВУК"

Игровой материал: мел и доска или листы бумаги и ручки. **Правила игры:**

Читаем стихотворение об озорных звуках:

*Не давали звукам дела, Им безделье
надоело!*

*Надоело им скучать,
И - пошли озорничать...*

*К в карман к монтеру - прыг!
А в кармане —ролики.
Из кармана в тот же миг
Выскочили... (кролики).*

(К слову "ролики" прибавили звук К и получилось новое слово "кролики".)

После этого говорим слова, а дети добавляют звук. Каждое новое слово получится, если добавить звук К:

<i>вол - вол(К)</i>	<i>завтра ~</i>
<i>рыба -</i>	<i>пар -</i>
<i>моря -</i>	

Какое новое слово получится, если добавить звук Т:

<i>спор - спор(Т)</i>	<i>сор -</i>
<i>бор ~</i>	<i>стар -</i>
<i>бра ~</i>	

Вариант этой игры:

"Вставь пропущенный звук".

Дети вставляют звук Л так, чтобы он стал вторым в слове, которое произносит ведущий:

<i>кок - к(Л)ок</i>	<i>сова -</i>
<i>пот -</i>	<i>кубок -</i>
<i>бок -</i>	<i>сух -</i>
<i>сон -</i>	<i>газ -</i>
<i>куб —</i>	<i>пан -</i>

Вставить в слово после первого звука Р:

<i>ковать - к(Р)овать</i>	<i>такт -</i>	<i>кот -</i>
<i>кошка -</i>	<i>дама -</i>	<i>битва -</i>
<i>топка -</i>	<i>дать -</i>	<i>тон —</i>
<i>гаммы -</i>	<i>пуд -</i>	<i>койка -</i>
<i>каска -</i>	<i>сок -</i>	<i>мак -</i>

Игра № 10. "ОТНИМИ ЗВУК"

Правила игры:

Какое слово получится, если убрать первый звук:

<i>косы</i> -	осы	<i>зверь</i> -	
	<i>крот</i> -		<i>клей</i> -
<i>смех</i> -		<i>скот</i> -	
	<i>гром</i> -		<i>плуг</i> -
	<i>шмель</i> -		<i>укол</i> -

Игра № 11. "СЛУШАЙ ВНИМАТЕЛЬНО"

Игровой материал: предметные картинки, таблица.

Правила игры: Просим детей назвать второй (третий, «четвертый») звук в слове: *блеск, власть, скалы, стужа, слух, грусть, смех, свет, крик, квас*.

Показываем детям картинки: *дом, арбуз, шар, астра*. Предлагаем по первым звукам в названиях предметов составить имя девочки (**Даша**).

Показываем другие картинки: *камыш, кенгуру, шар, ваза*. Теперь составляем имя мальчика по последним звукам в названиях предметов (**Шура**).

Составьте имя девочки по вторым звукам в названиях предметов. Картинки: *слон, рак, арбуз, мак* (**Лара**).

По третьим звукам в названиях предметов составьте имя мальчика. Картинки: *марка, слон, лампа, платье* (**Рома**).

Варианты этой игры:

1. "Включи телевизор"

Показываем детям таблицу. На ней справа изображение телевизора, а слева - длинный карман для предметных картинок. Объясняем детям:

чтобы увидеть изображение на экране, нужно определить первый звук в словах - названиях предметов, помещенных в кармашке, и составить из этих звуков новое слово. Если слово составлено правильно, то на экране телевизора появится изображение.

Составляем картинки: *малина, аист, калач*. Называем первые звуки и составляем слово. После этого на экране появляется изображение *мака*.

Ставим картинки: *карандаш, астра, топор*. Дети называют последние звуки в словах*и составляют слово. На экране -шар.

2.

Дети на слух (без картинок) составляют новые слова по первым, вторым, последним звукам, произносимых слов. Например:

- по первому звуку угадай профессию:

ворон В
ракета Р
астра А
чайка Ч

пятка П'
эхо Э
крот К
азбука А
рябчик р'

- по второму звуку угадай
название птицы:

огонь Г
арбуз Р
бак А
очки Ч'

- по последнему звуку угадай
название дерева:

сок К
моль Л'
колесо О
хан Н

Игра № 13. "ОТВЕТЬ ПРАВИЛЬНО"

Правила игры: Просим детей определить, какой третий звук в слове "Родина"? Дети отвечают: звук Д'.

Называем слова: дом, дерево, дымный, тетради, дупло, дятел, Вадим, дама В каких словах встречается этот звук?

Придумать 10 слов, которые начинаются с этого звука.

Глава 4. УЧИМСЯ СЛЫШАТЬ СОГЛАСНЫЕ МЯГКИЕ И ТВЕРДЫЕ

Игра № 1. "НАЙДИ СВОЙ ДОМИК"

Игровой материал: два домика, предметные картинки.

Правила игры: В разных концах комнаты крепятся два домика: синий и зеленый. У ребят карточки с изображениями предметов. Все дети изображают звуки, т.е. "летают" по комнате и напевают свой звук. Каждый ребенок становится первым звуком в названии предмета, изображенного на его карточке. Например, сыр (С), лист (Л').

Была хорошая погода, пошли звуки погулять.

Вдруг небо потемнело, начался дождь, звуки побежали прятаться в домик, но в синий пускают только твердые

согласные, в зеленый - мягкие. Кто неправильно определил свой звук, того в домик не пустили. Этот "звук вымок под дождем."

Если дети легко определяют первый согласный звук по твердости - мягкости, то вводим "слова-ловушки", т.е. такие, которые начинаются с гласного звука: *аист, ослик, игла* и т.д. Для таких звуков нет "домика".

Игра № 2. "МАМИНА СУМКА"

Игровой материал: бумага и карандаши.

Правила игры: *Догадайтесь, какие продукты принесла мама из магазина, если она покупала только такие, в названиях которых есть звук М: масло, манка, маргарин, мороженое, молоко и т.д.*

Затем мама покупала продукты со звуком М': сметана, мясо, вермишель.

Варианты этой игры:

1. "Мама варила обед"

Какие блюда приготовила мама, если в их названии есть звук:

Р - борщ, рыба, рагу, картошка. ***Р'*** - рис, курица, креветки, варенье.

2. "Машины"

Ребенок рисует две машины. На одной ставит марку Л, а на другой Л' и "загружает" каждый грузовик, т.е. рисует предметы со звуком Л или Л*. Подобным образом загружаем любые виды транспорта разными парными согласными.

Игра № 3. "УПРЯМЫЕ ЗВУКОВИЧКИ"

(С мячом)

Игровой материал: мяч.

Правила игры: Называем твердый согласный звук и бросаем мяч ребенку. Поймав мяч, ребенок называет пару заданного звука (маленького "брatца") и бросает мяч ведущему. Например:

Б-Б' Н-Н' К-К'.

Или, наоборот, называем мягкий согласный, а ребенок в ответ -

большого "братца", т.е. твердую пару названного звука:

Ф'-Ф

З'-З.

Варианты этой игры:

1. "Твердые- мягкие"

Называем слово с твердым звуком и бросаем **мяч ребенку**, а ребенок возвращает мяч, изменив звук на мягкий:

рука - река; лось - лента;

молоток - мель.

2. "Измени слово"

Бросаем мяч и говорим слово с твердым **окончанием**, а ребенок возвращает мяч, заменив твердое **окончание на мягкое**:

дал - даль

ел - ель

был - былль

мел - мель

кон - конь

жал - жаль

стал - сталь

угол - уголь

шест - шесть

пар - парь

Игра № 4. "ПОСТРОИМ ДОМ"

Игровой материал: лист бумаги, карандаши (фломастеры).

Правила игры: На листе бумаги нарисована стена. Просим ребенка дорисовать дом. Но изображать можно только те детали, в которых есть звук **Р** - **крыша, труба, крыльцо, рама, забор (вокруг дома)** и т.д. Потом рисуем предметы только со звуком **Р'** - **двери, козырёк (над дверью), деревья (рядом с домом)** и т.д. Детям помогаем вопросами:

- * *Из какого материала сделан дом: кирпичный, деревянный?*
- * *Какой краской покрасим: серой, розовой, коричневой?*
- * *Какие кустарники нарисуем возле дома: смородину, сирень?*
- * *Какие цветы посадим рядом с домом: астры, розы, ирисы?*
- * *Что будет расти в огороде: репа, укроп, горох?*
- * *Кто живет в пруду или озере: караси, карпы и т.д.*

Игра № 5. "НАЙДИ НУЖНЫЙ ЦВЕТ"

Игровой материал: квадраты разных цветов.

Правила игры: Показываем детям квадраты разных цветов: красные, фиолетовые, оранжевые и т.д. Предлагаем назвать квадраты лишь того цвета, в названии которых есть звук:

Р - красный, оранжевый, розовый, серый и т.д.; ***Р'*** - коричневый, сиреневый; ***Л*** - голубой, белый, желтый; ***Л'*** - зеленый, фиолетовый и т.п.

При повторении игры геометрические фигуры менять.

Игра № 6. "ТИМ И ТОМ"

Игровой материал: две фигурки гномиков, бумага, карандаши.

Правила игры: Показываем детям фигурки Тима и Тома и рассказываем.

Тим и Том - добрые гномики из Страны слов. Они очень не похожи друг на друга. Том - угловатый, с твердым волевым характером, его имя начинается твердо: Том. И он любит все то, что начинается с твердого звука. Тим - кругленький, пухленький, с мягким характером, и имя его начинается с мягкого звука Т'. Он выбирает ; слова, начинающиеся с мягкого звука. Гномики очень дружны и везде появляются вместе.

I

Игры с гномиками строятся на противопоставлении.

Какую мебель купил себе Тим? - Сервант, диван, секретер. А что купил Том? - Комод, буфет, кровать.

Чем занимаются гномики на стадионе? Тим - бегом и гириями, а Том - штангой и прыжками.

Рыбачат они тоже вместе: лещ, щука, пескарь - в ведерке у Тима, а Том хвалится карасём, сомом, налимом.

Появляясь вместе в зоопарке, на птичьем дворе, в лесу, в магазине эти замечательные гномики помогают не только освоиться с твердыми и мягкими согласными, но и обучают классификации.

Варианты этой игры:

1. "Подарки Тиму и Тому"

Дети рисуют для гномиков подарки: Тиму - предметы, названия которых начинаются с мягких согласных, а Тому - с твердых.

2. "Покажи рукой"

Называем, например, различные цветы: *мальва, люпин, ромашка, незабудка, василёк* и т.д., а дети рукой показывают, кто вырастил цветок Том или Тим.

Твердый согласный звук (Том) изображаем показом ладони с широко расставленными напряженными (твердыми) пальцами.

Мягкий согласный звук (Тим) - это ладонь, сложенная в мягкую щепотку.

Таким образом, можно с детьми проанализировать большое количество названий предметов, определяя первый звук по мягкости - твердости.

Игра № 7. "ВОЛК. СОБАКА И ОХОТНИК"

Правила игры: Рассказываем. В лесу идёт большая охота, волки охотятся за зайцами, охотники с собаками за волками.

Пусть *волк* будет звук Р, *собака* звук Р', остальные звуки - *зайцы*, а дети - *охотниками*. Говорим:

"Теперь будьте внимательны, как услышите звук Р в словах, которые я произношу, стреляйте - хлопайте в ладоши, только не заденьте зайца или свою охотничью собаку. Внимание, начинаем охоту!"

Примерный словарный материал: *рука, лось, рыбка, рябчик, река, леска, угорь, рысь, рябина, лес, груша, сыроежка, лисички, опята, рыжики.*

Глава 5. НЕ ПУТАЕМ ЗВУКИ!

Игра № 1. "МАГАЗИН"

Игровой материал: предметные картинки, бумажные карточки со звуками, два рисунка, различные предметы.

Правила игры: На картинках нарисованы предметы одежды и посуды. В названиях всех предметов есть звуки С, Ш, Р, Л. У детей деньги - бумажные карточки со значками звуков: С, Ш, Р, Л. На монету Ш

можно купить: кувшин, шляпу, рубашку, а на монету С - стакан и миску. Побеждает тот ребенок, который сделал больше покупок. Товар отпускается, только если ребенок правильно "заплатит" деньги.

Варианты этой игры:

1. "Шарик и комар"

Перед началом игры напоминаем, что звук З - *песенка комара*, а звук С - *так выходит воздух из воздушного шарика*. Затем в разных концах стола помещаем два рисунка: на одном изображен *комар*, а на другом *шарик*. На столе разложены разные предметы, например: *наперсток, салфетка, замок, игрушечный заяц, значок* и другие. Ребенок берёт предмет, называет его, определяет, какой в нём звук: С или З и кладёт предмет к картинке *с шариком* или *с комаром*.

Так же играем на различение звуков С - Ш; Ч - Щ; Ш - Ж; Щ - Ш.

2. "Закончи слово"

Говорим, что если в конце слова звучит звук Ц, встают *мальчики*, а если звук С - *девочки*.

Словарный материал:

<i>автобу(с)</i>	<i>глобу(с)</i>	<i>молоде(ц)</i>
<i>колоде(ц)</i>	<i>коло(с)</i>	<i>страу(с)</i>
<i>дворе(ц)</i>	<i>ледене(ц)</i>	<i>певе(ц)</i>
<i>абрико(с)</i>	<i>огуре(ц)</i>	<i>анана(с)</i>
<i>компа(с)</i>	<i>матро(с)</i>	<i>мизине(ц)</i>

Игра № 2. "КТО БЫСТРЕЕ СОБЕРЕТ ВЕЩИ" *Различение звуков С - Ш*

Игровой материал: два больших листа бумаги с рисунками.

Правила игры: Нарисованы два чемодана. На них значки С и Ш. Вокруг изображены предметы одежды, обуви, головные уборы. Надо "разложить" их по чемоданчикам: в один собрать все вещи, в названиях которых есть звук С, в другой со звуком Ш.

Игра № 3. "РАССКАЖЕМ О КУКЛАХ"

Различение звуков Г - К

Игровой материал: две куклы.

Правила игры: Показываем детям двух кукол, одна одета в красное платье - Катя. Другая одета в голубое - это Галя. Произнося имена кукол, выделяем голосом звуки К и Г.

Предлагаем детям составить рассказ об этих куклах: *что на них одето, какие у них игрушки, что любят есть, чем им нравится заниматься.* В ответах про Катю должен быть звук К, а про Галю - Г. Например:

Катя одета в красное платье, любит какао с калачами, весь день скачет на скакалке и распевает куплеты. Её любимые игрушки - конь, Чебурашка и матрешка.

Игра № 4. "ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА"

Игровой материал: палочка. **Правила**
игры:

В стране звуков живет добрая Фея. У неё есть волшебная палочка, превращающая одни предметы в другие. Дотронулась Фея палочкой до вещи, в названии которой был звук С, она сразу превратилась в предмет со звуком Ц: (с)такан превращается в (ц)веток или в коль (ц)о, зер-каль(ц)е, (ц)епочку и т.д.

Голосом очень хорошо выделяем "волшебные" превращения звуков. Аналогично проигрываем со всеми шипящими.

Игра № 5. "КАКОЙ ЗВУК ЗАБЛУДИЛСЯ?"

Правила игры:

Задание: прослушать стихотворение и назвать слова, в которых перепутаны звуки.

* * *

Закричал охотник: "Ой!
Двери гонятся за мной."
Таёт снег, течет ручей,
На ветвях полно врачей.

Посмотрите-ка, ребятки,
Реки выросли на грядке.
На виду у детворы
Крысу красят маляры.

Врач напомнил дяде Мите
- Не забудьте об одном:
Обязательно примите
Десять цапель перед сном.

Сели в ложку и айда -
По реке - туда, сюда.
Жучка будку не доела:
Неохота, надоело.

Мы собрали васильки, Мама с бочками пошла
На головах у нас щенки. По дороге вдоль села.
На болоте нет дорог, Миша дров не напилил, -
Я по кошкам - скок да скок. Печку кепками топил.

Синеет море перед нами, Летают майки над волнами. Забодал меня котел, На него я очень зол.

(По А. Шибяеву)

* * *

Расцвели на клумбе козы. Холодно. Надень ракетку. В огород
забрались розы. Для мяча возьми жакетку.

Я возьму от сыра кошку. У слона огромный робот.
Угощу я нашу корку. На заводе сделан хобот.

На конверт наклею маску. На лицо
надену марку.

(По И. Лопухиной.)

Игра № 6. "ДОКТОР ЗВУКОВ"

Правила игры: Игрушечный негритенок не умеет выговаривать какие-нибудь русские звуки:

"У слона ф-ф-обот. Положи в чай са-ф-ф-ар". Какой звук не выговаривает негритенок?

Ребенок - доктор Звуков. Он прописывает негритенку необходимую скороговорку в качестве лекарства: **вкусная халва - мастеру хвала.**

Примеры скороговорок

У зайки Бубы заболели зубы.

На горе Арарат
Растет крупный виноград.

Три корабля лавировали Да не
вылавировали.

Саша любит сушки, Соня-
ватрушки.

Вез корабль карамель, наскочил корабль на мель. И матросы
три недели карамель на мели ели.

Маленькая болтунья молоко болтала, Болтала да не
выболтала.

Шла Саша по шоссе и сосала сушку.

Бублик, баранку, батон и буханку Пекарь из теста
испек спозаранку.

Раздел II. МОДЕЛИРУЕМ СЛОВА И ЧИТАЕМ

К моменту перехода ко второму разделу пособия ребенок в результате освоения игр, данных в первой части, умеет выполнять звуковой анализ слова:

- ◆ выделять все звуки в слове;
- ◆ определять их последовательность;
- ◆ различать звуки по их качественным характеристикам: гласные - согласные, мягкие - твердые;
- ◆ с помощью цветных фишек составлять звуковую модель слова.

Когда ребенок хорошо определяет все звуки, легко их интонирует, различает согласные по твердости и мягкости, то звуковой анализ получается у него быстро и просто. Такие дети с большой охотой выкладывают слова фишками, просят все новые задания. Если же дошкольник занимается звуковым анализом с неохотой, то это означает, что какие-то игры из предыдущего раздела необходимо повторить, выяснив, что именно вызывает у ребенка затруднение.

Глава 1. УЧИМСЯ ВЫПОЛНЯТЬ

ЗВУКОВОЙ АНАЛИЗ СЛОВА

Игра № 1. "ЧИТАЕМ ПО ФИШКАМ"

Игровой материал: фишки, карточки с изображением предмета и звуковой моделью слова, соответствующего предмету.

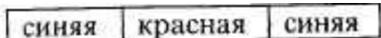
Правила игры: Для этой игры надо приготовить фишки синего, красного и зеленого цветов и карточки. Как сделать карточки?

На лист бумаги наклеивается изображение нужного предмета. А внизу начертим клеточки: сколько звуков в слове, столько и клеточек.

Так выглядит карточка со словом "ДОМ".

Ребенок последовательно протягивает каждый звук в слове и выставляет фишку. *Гласные* звуки обозначаются *красным* цветом. *Твердые согласные* - *синим*, а *мягкие* - *зеленым*.

Звуковая модель слова "дом" выложенная фишками выглядит так:



Вначале детям для анализа даем простые трехзвуковые слова: *мак, дом, сыр, кит, луг, нос, мель, рак, соль* и т.д.

Затем - четырехзвуковые, но такие, в которых нет рядом двух согласных или двух гласных: *тила, луна, лиса, гуси, бусы, рыба* и т.д. А потом более сложные слова: *утки, паук, аист, лист, волк, сумка, тигр, парта* и т.д.

Игра № 2. "ПОКАЖИ СЛОВО (звуковую модель) РУКАМИ"

Игровой материал: фишки красного, синего и зеленого цветов, карточки с клетками для звукового моделирования слов.

Правила игры: При описании игры "Тим и Том" рассказано, как вводить ручной показ *твердых и мягких согласных* звуков. Теперь мы с детьми договариваемся:

Все гласные звуки тоже будем показывать руками, изображая дудочку. У рта складываем пальцы неплотно в кулачок, а в дырочку произносим любой гласный, т.е. наша "дудочка" поёт.

После этого можно приступить к показу целых слов. Сначала коротких, а затем более сложных по звуковому составу. Условными движениями руки показываем характер звуков (гласный, согласный - твердый или мягкий), а дети по нашему ручному показу кладут фишки нужного цвета.

Потом произносим это слово, а дети по выложенной ими звуковой модели читают слово, четко называя и указывая пальчиком каждый звук по своей модели.

Варианты этой игры:

1. "Отгадай словечко"

Игра проводится в форме загадки. Говорим, например, что загадала какую-то профессию. По нашему ручному показу дети выкладывают звуковую модель, а затем отгадывают слово, т.е. какую профессию загадал ведущий.

2. "Узнай задуманное слово"

Проводится тоже в форме загадки. По ручному показу ребята выкладывают звуковую модель. Например:

синий	красный	синий	красный
-------	---------	-------	---------

Затем дети выясняют, к какой группе относится данное слово:

- Это живое или неживое?
- Живое.
- Это человек?
- Нет.
- Это летает?
- Да.
- Это птица?
- Нет.
- Это насекомое?
- Да.
- Муха!

3. "Отгадай загадку"

Загадываем загадку, а дети пишут отгадку **фишками в виде** звуковой модели.

Например:

*Не куст, а с листочками,
Не рубашка, а шита, Не человек,*

А рассказывает.

Ребенок пишет отгадку:

синий	зеленый	красный	синий	красный
-------	---------	---------	-------	---------

 КНИГА

Игра № 3. "ЖИВАЯ МОДЕЛЬ"

Игровой материал: квадраты синего, зеленого и красного цветов.

Правила игры: Вызываем детей и говорим им, кто в какой звук превратится. Например:

- *Артур, ты превращаешься в первый звук слова "бублик".* (Мальчик берет квадрат синего цвета и выходит к доске.)
- *Катя, ты становишься последним звуком слова "моль".* (Девочка с зеленым квадратом встает рядом с Артуром.)
- *Оля, ты - гласный звук, который живёт в слове "рис".* (Оля выходит с красным квадратом.)
- *Вера, ты второй звук слова "дно".* (Синий квадрат.)

Перед детьми "живая" модель слова: 1 синий | зеленый | красный

| синий | БЛИН

Дети-звуки называют свой звук, а остальные догадываются, какое слово получилось.

В заключение игры "звукам" придумываем различные задания. Например, звук О должен покружиться, звуку Л нужно отгадать загадку и т.д.

Игра № 4. "НАЗОВИ СЛОВО ПО МОДЕЛИ"

Игровой материал: доска, мелки, предметные картинки, цветные схемы, листы бумаги с рисунками предметов, и звуковыми схемами слов.

Правила игры: Рисуем цветными мелками на доске схемы слов. Например:

_____ | синий | красный | синий | _____

Кто больше подберёт слов, которые подходят к этой схеме: *нос, рот, сыр, мак* и т.д.

Модели нужно брать разные:

Г синий | красный | зеленый | дочь, лось, моль и т.д. | зеленый |
красный \ зеленый | мель, киль, сель. | красный] синий | красный |
уха, оса, ура. \ красный | синий | синий | красный | утка, игла, арба.
Возможны и любые другие модели. Играть на победителя.

Варианты этой игры:

1. "Найди свою схему"

Трое детей превращаются в слова: *кот, кит крот*. Из трех моделей, изображенных на доске, каждый выбирает **свою** и доказывает, что это его схема.

2. "Угадай-ка"

На доске прикрепляем картинки с изображениями предметов Цветными мелками рисуем модели слов. Просим детей соотнести название предмета со звуковой моделью. Игруем в

доказываем правильность каждого ответа.

3. "Найди свою дорожку"

Каждый ребенок получает большой лист бумаги. Справа на нем рисунки с изображениями предметов, слева - в любом порядке даны звуковые схемы слов. Надо соединить дорожкой рисунок с нужной схемой.

Усложнение: звуковых схем на листочке может быть больше, чем картинок.

Игра № 5. "ШКОЛА"

Игровой материал: фишки.

Правила игры: Смысл этой игры в том, чтобы потренировать ребенка в составлении звуковых моделей. В этой школе все слова пишут не буквами, а фишками, т.е. в виде звуковых моделей. Например:

*написать три зимних слова;
написать названия времен года;
написать три названия ягод (птиц, рыб и т.д.).*

И другие похожие задания.

Глава 2. ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ С БУКВАМИ

Игра № 1. "ИСПРАВЬ БУКВУ"

Игровой материал: лист бумаги с буквами. **Правила игры:**

Жучок-буквоед прополз по листу и испортил буквы. Догадайся, какие это были буквы и исправь их:



Игра № 2. "КАКИЕ ЭТО БУКВЫ?"

Игровой материал: буквы, вырезанные из картона. *

Правила игры: Из плотного картона вырезаны буквы. Ребенку с завязанными глазами предлагается на ощупь определить буквы. (А кому-то из детей можно предложить определить слово, не открывая глаз.)

Игра № 3. "РАЗРЕЗНЫЕ БУКВЫ"

Игровой материал: листочки бумаги для цветных букв.

Правила игры: На отдельных листочках бумаги написано по одной букве. Каждая буква окрашена в свой цвет. Листочки разрезают на две-три части. Дети собирают буквы, а потом из них - слово.

Игра № 4. "КАК ВКЛЮЧАТЬ БУКВЫ В ЗВУКОВЫЕ МОДЕЛИ СЛОВ"

Игровой материал: фишки, буквы.

Правила игры: После того, как ребенок научился легко выкладывать фишками любое слово, можно начинать заменять фишки буквами. Начинать лучше с гласных.

*У ребят фишками выложены слова: **кран, марка, лампа**. Какие здесь одинаковые звуки? Во всех словах красные фишки заменяем буквой А. Следующая буква, которую будем вводить в слова, - Я (а не У, как принято).*

Разберём слово "Надя". Ребенок выложит:



Получилось "Нала". Тогда вы ему говорите:

"Чтобы был звук Д', а не Д, надо ставить букву Я, а не А, потому что буква Я обозначает и звук А и мягкость Д'."

Разбираем много таких слов: *мята, мясо, мякоть, мяч, няня, дядя* и другие, каждый раз обращая внимание: чтобы согласный звук произнести мягко, надо ставить букву Я.

Так же вводятся буквы:

О - Ё
У - Ю Э - Е Ы - И

Разбираем очень много примеров. Постепенно дошкольники усваивают, что Я, Ё, Ю, И, Е - сигналы того, что предшествующую им согласную букву надо прочитать мягко.

Игра № 5. "КТО В ДОМИКЕ ЖИВЕТ? (окошки)"

Игровой материал: лист плотной бумаги, буквы.

Правила игры: На листе плотной бумаги сделать прорези. В одном окошке показываем буквы: Р, Л, М, Н, а в другом -поочередно гласные парами:

А - Я
У - Ю
О - Ё
Ы - И
Э - Е

Ребенок читает слоги:

РА - РЯ
РУ-РЮ РО-РЁ РЫ -
РИ РЭ-РЕ

Следим, чтобы дети, читая, не называли буквы отдельно, а только слогами. Для этого по необходимости обсуждаем с каждым ребенком, как будет звучать слог: мягко или твердо.

Игра № 6. "АНАГРАММЫ"

Правила игры: Придумать новые слова, состоящие из этих же букв, но

расположенных в другом порядке. Например: *атлас* - салат
кулак - кукла
лиса - **сила**
камыш - **мышка** и т.д.

Использованная литература

- 1 Мир детства "Дошкольник".
- 2 Бугрименко Е. А., Цукерман Г. А. Чтение без принуждения. Пед. факультет 3/1987 г. - М.: Знание, 1987.
- 3 Занимательное азбуковедение. /Сост. В.Волина - М.: Просвещение, 1991.
- 4 Эльконин Д.Б. Как учить детей читать // Педагогика и психология. -М.: Знание, 1991.
- 5 Журова Л.Е. Обучение грамоте в детском саду. - М.: Педагогика, 1978.
6. Подготовка к обучению грамоте в детском саду. - Минск: Народная асвета, 1992.
7. Варенцова Н.С., Колесникова Е.В. Развитие фонематического слуха у дошкольников. - М.: Акалис, 1996.
8. Жедек П.С., Левин. Умный магнитофон. - Томск: Пеленг, 1992.
9. Тумакова Г.А. Ознакомление дошкольника со звучащим словом. - М.: Просвещение, 1986.
10. Фомичева М.Ф. Воспитание у детей правильного произношения. - М.: Просвещение, 1966.
11. Методические рекомендации к программе воспитания и обучения в детском саду. - М.: Просвещение, 1986.
12. Гербова В. Занятия по развитию речи с детьми 4-6 лет. - М.: Просвещение, 1987.
13. Примерные конспекты занятий по развитию речи. /Ф.Сохин, О.Ушакова //Дошкольное воспитание, 1990.
14. Филичева Т.Б., Чевелева Н.А. Логопедическая работа в специальном детском саду. - М.: 1994.
15. Швайка Г.С. Игры и игровые упражнения для развития речи. - М.: Просвещение, 1988.
16. Минский Е.. От игры к знанию.
17. Максаков А.И., Тумакова Г.А. Учите играя.
18. Городилова В.И., Радина Е.И. Воспитание правильной речи. - М.: Учпедгиз, 1961.
19. Лопухина И. Логопедия. - М.: Аквариум, 1995.
20. Городилова В.И. Чтение и письмо. - М.: Аквариум, 1995.
21. Фесюкова Л.Б. От 3-х до 7-ми. - Харьков: Фолио, 1996.
22. Венгер Л.А. Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста. - М.: Просвещение, 1989.
- 23 Подготовка детей к школе в СССР и ЧССР. - Москва, Братислава: 1989.
24. Конспект комплексного занятия по развитию речи и физическому воспитанию с детьми старшей группы //Дошкольное воспитание. 1995. № 1.С.14.