

Приложение 1

Некоторые игры с разрезной азбукой, которые можно включать в работу на разных этапах формирования и коррекции письменной речи и чтения:

Игры, направленные на формирование фонематического анализа и синтеза.

Цель. Учить выделять звук из ряда других звуков и соотносить данный звук с буквой.

Детям нужно поднять карточку с изображением звука, который они слышат.

Далее предлагаются разные звуки: А, П, У, К, А и т.д.; только гласные звуки, только согласные звуки.

1. ИГРЫ НА ВЫДЕЛЕНИЕ ПЕРВОГО И ПОСЛЕДНЕГО ЗВУКА В СЛОВЕ, ОПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТА ЗВУКА (НАЧАЛО, СЕРЕДИНА, КОНЕЦ) И СООТНЕСЕНИЕ ДАННОГО ЗВУКА С БУКВОЙ.

Цель. Учить определять место расположения звука в слове.

Детям устно предлагается слово, в котором они должны определить 1-й звук (последний) и поднять соответствующую букву, придумать слова на этот звук; выложить из разрезной азбуки слова, в названии которых заданный звук находится в начале слова, в середине слова, в конце.

2. ИГРЫ НА ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ ЗВУКОВ В СЛОВЕ.

Цель. Упражнять в определении последовательности звуков в слове.

Детям показывается картинка, слово-название которой будет анализироваться, и графическая схема слова. Количество клеточек этой схемы соответствует количеству звуков данного слова. Детям раздаются карточки разрезной азбуки и предлагают выложить их в графической схеме. (Первоначально для анализа даются односложные слова типа кот, мак, дом, лук). По мере выделения звуков в слове дети с помощью карточек разрезной азбуки заполняют схему слова.

3. ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА РАЗВИТИЕ НАВЫКА СИНТЕЗА СЛОВ.

Цель. Развивать умение составлять слова из предложенных карточек разрезной азбуки.

Детям предлагается угадать, какое слово получится из карточек-букв (карточки даются в случайном порядке, слова подбираются по мере усложнения структуры слова: односложные слова без стечения согласных: мох, кит, мак; двусложные слова без стечения согласных, состоящие из двух открытых слогов: рука, нога, ваза; односложные слова со стечением согласных: мост, крот, танк; двусложные слова без стечения согласных: лимон, ветер; двусложные слова со стечением согласных: ручка, арбуз и т.д.)

4. ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА ФОРМИРОВАНИЕ ЗРИТЕЛЬНОГО АНАЛИЗА И СИНТЕЗА.

Цель. Учить анализировать слова и работать над составлением новых слов.

Нужно составить ряд слов, каждое из которых отличается от предыдущего только одной буквой; добавить одну букву к слову; убрать одну букву из слова; поменять одну букву на другую (гласную; согласную), чтобы получилось новое слово; придумать слова, состоящие из трех букв, в которых вторая и третья буквы известны (.ом - дом, ком, сом).

5. ЗРИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ БУКВ, ВЫДЕЛЕНИЕ ИХ В СЛОВЕ

Цель. Развивать умение анализировать и запоминать зашумленные слоги, слова.

Предлагается картинка с напечатанным зашумленным слогом, словом и закрывается. Детям нужно запомнить и выложить из разрезной азбуки увиденный слог, слово.

6. ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА ФОРМИРОВАНИЕ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО И ЗРИТЕЛЬНОГО АНАЛИЗА И СИНТЕЗА.

Цель: Развитие фонематического анализа и синтеза, зрительного восприятия букв.

Игры и упражнения с разрезной азбукой

«Раз ступенька, два ступенька»

Цель: учить делить слова на слоги, выполнять звукобуквенный анализ слов.

Развивать фонематический слух, умение соотносить звук с буквой.

1 вариант. Педагог предлагает ученикам картинку, которую они должны назвать. Затем это слово они делят на слоги, считают их и выкладывают первый слог _____ или _____ все _____ слово.

2 вариант. Педагог выставляет картинку и предлагает детям выполнить звуковой _____ анализ _____ слова.

3 вариант. Дети самостоятельно выполняют звуковой анализ слова по предлагаемой картинке. Затем обозначают каждый звук буквой.

«Волшебный мешочек»

Цель: запоминать буквы, учиться придумывать слово на заданную букву.

В мешочек сложены квадраты с известными ребенку буквами. Предлагается вынимать буквы по одной, придумывать слово, начинающееся на эту букву.

Если ребенок, вынимая букву, ошибается в названии, исправить его, а букву опустить обратно в мешочек. Когда ребенок снова достанет эту букву, он уже назовет ее правильно. Можно положить в мешочек и новые буквы, но их должно быть не более 1-3 за 1 игру.

«Магазин игрушек»

Цель: учиться определять первый звук в словах, находить соответствующую букву.

Разложить «на прилавке» разные игрушки: мячик, куклу, пирамидку, машинку и т.п. Продавец – педагог, покупатель - ученик. Главное условие состоит в том, что товар можно купить, только правильно назвав первый звук слова и «заплатив» _____ продавцу _____ соответствующей _____ буквой.

Затем можно поменяться ролями: теперь педагог - покупатель, а ребенок - продавец. Когда будете «покупать» игрушки, специально выбирайте неправильную букву. Продавец должен будет отказать вам в покупке и объяснить, почему он не может продать эту игрушку за предложенные вами «деньги».

Чтобы эта игра не наскучила, а также для запоминания большего количества букв, можно менять «профиль» магазина. Сегодня - это продуктовый магазин, а завтра - спортивный. Очень удобно использовать набор картинок. С помощью картинок можно «продавать» не только те предметы, которые на самом деле выкладываются «продавцом» на воображаемый прилавок, но и «товары» гораздо большего размера, например: транспорт, мебель, деревья, цветы.

«Привези грузы»

Цель: учиться определять первый звук в словах, запоминать буквы. На машинки с помощью скотча прикрепить буквы К, П, М. Это будут «марки» машин. Разложить перед ребенком игрушки. Предложить распределить грузы по машинкам. Чтобы выбрать, в какую машинку положить груз, нужно определить первый звук в названии игрушки и найти соответствующую букву на машинке. Машинки перевозят только те предметы, которые начинаются с буквы – «марки» машины.

«Логические цепочки»

Цель: запоминать буквы, тренировать внимание, развивать логическое мышление, автоматизировать звуки.

Сидя рядом с ребенком, выложить цепочку из букв: А-Т-А-Т-А. Попросить угадать, какая буква должна быть следующей. Добавить ее. Предложить снова внимательно посмотреть на цепочку букв и назвать, какая буква должна теперь быть следующей. Добавить ее. Продолжать так по порядку отгадывать 3-5 последующих букв.

Можно предлагать и другие виды чередования букв, например:

А-А-П-П-А-А-П-П

А-Л-Л-А-Л-Л-А

А-Л-А-П-А-Л-А-П

и

т.д.

Подобные цепочки сначала лучше составлять из букв, очевидно отличающихся друг от друга, например: Д и В, Ж и Т, С и Г, З и И. Позднее, когда ребенок научится видеть правила построения цепочек, можно составлять их из букв,

близких по написанию и имеющих одинаковые элементы. Например: И и М, В и Ф, Ж и К, Е и Ш. Если ребенок затрудняется в выполнении задания, нужно помочь ему, произнеся вслух всю цепочку букв, утрированно произносить названия букв по-разному (тихо и громко, высоким и низким голосом).

«Дружилки»

Цель: запоминать буквы, учиться придумывать слова на буквы, развивать воображение, развивать речь.

Разложить картинки с животными на одном столе, а буквы на другом столе. Играть по очереди. Сначала педагог берёт любую картинку и придумывает, с какой буквой хотело бы дружить животное, на ней изображенное. Например: СЛОН хотел бы дружить с буквой Х, потому что у него есть хобот, а КОШКА с буквой М, потому что ловит мышек. Найти соответствующую букву, рассказать, почему животное хочет дружить с этой буквой. Следующий ход ребенка. Дать ему возможность выбрать картинку из разложенных на столе. Если ребенок не может придумать букву к этой картинке, помочь ему: задать вопрос-подсказку. Например: ребенок выбрал картинку с КРОЛИКОМ, спросить ребенка, что любит есть кролик (морковку - выбирает букву М).

«Угадай слово»

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

Педагог 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. Игра может идти индивидуально и по группам.

Для этой игры отбираются только слова, состоящие из двух-трех прямых открытых слогов. В конце игры педагог спрашивает, какие буквы (согласные или гласные) он выставил на наборное полотно и какие вставлены детьми.

«Живые буквы»

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

1 вариант. Каждому ребенку даётся по одной букве. Педагог называет слово. Дети строятся в шеренгу так, чтобы получилось слово из букв, которые они держат в правой руке.

2 вариант. Педагог даёт карточки с буквами каждому ряду, не называя слова. Дети одного ряда должны самостоятельно составить слово из букв, построившись в шеренгу.

«Волшебники»

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

Если детей несколько, нужно разделить их на команды. Каждая команда будет выполнять отдельное задание.

В начале игры педагог говорит: «Давайте поиграем в волшебников. Сегодня мы будем заниматься превращением слов. Посмотрим, команда справится лучше».

1-е задание. Превратите одно слово в другое, убрав квадрат с лишней буквой:

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), кожа (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).

«Как тебя зовут?»

Цель: знакомить со звуками, развивать навык звуко-буквенного анализа, фонематический слух.

На столе у ребёнка три схемы, в каждой из которых обозначен только первый звук фишкой красного, синего или зелёного цвета. Каждый дошкольник получает картинку с изображением любого животного. Задание: назвать картинку, выделяя первый звук, произнести этот звук отдельно, определить, какой этот звук, и решить, под какую схему нужно поставить картинку, и поднять свою схему.

«Забавный звук»

Цель: знакомить со звуками, развивать навык звуко-буквенного анализа, фонематический слух.

Ребёнку предлагается положить перед собой три фишки: красную, синюю и зелёную. Педагог называет звук, ученики, услышав его, повторяют и определяют какой он, поднимают соответствующую фишку.

«Найди свой домик»

Цель: знакомить с буквами, развивать навык звуко-буквенного анализа, фонематический слух.

Все дети получают по одной гласной букве, а два ребёнка берут фишки: один - синюю, второй – зелёную. Эти дети – ведущие. Дети – буквы гуляют по кабинету, по сигналу логопеда они должны занять свое место в синем или зелёном домике.

Каждый ведущий проверяет буквы и пропускает в свой домик только те из них, которые пишутся после его согласного звука.

«Живые слоги»

Цель: работать со слогами, развивать фонематический слух, автоматизировать звуки.

Учащиеся совместно с педагогом «собирают» слоги, в состав которых входят автоматизируемые в речи звуки, например, ЛА – ЛО – ЛУ...

Затем педагог предлагает детям представить, что звуки в слогах «живые», т.е. легко могут меняться местами.

Задание: Учащимся необходимо «собрать» новые слоги, поменяв при этом звуки местами, например, АЛ – ОЛ – УЛ. После составления необходимо прочитать получившиеся слоги.

«Составляй – ка»

Цель: работать со слогами, развивать фонематический слух, автоматизировать звуки.

Педагог предлагает детям придумать и составить слоги с заданным звуком. Ребёнок составляет слоги, а затем их прочитывает. В данном упражнении рекомендуем предлагать автоматизируемые звуки (они индивидуальны у каждого ребёнка), например, РА – РО – РУ - РЫ ...

«Превращение слога»

Цель: работать со слогами, развивать фонематический слух, дифференцировать звуки.

Педагог называет детям слоги, КА – КО – КУ...

Ученики необходимо «превратить» заданный слог в противоположный по принципу твёрдости – мягкости, например, КЯ – КЁ – КЮ...

«Придумай слово по модели»

Цель: работать со словами, развивать словарный запас, фонематический слух, навык звуко-буквенного анализа

Ученики должны придумать слова в соответствии с заданной моделью, например, синяя фишка – красная – синяя (слова: мак, рак, сок и т.д.).

«Цепочка слов»

Цель: работать со словами, развивать словарный запас, фонематический слух, навык звуко-буквенного анализа.

У педагога собрано трёхзвучное слово. Он предлагает ученикам поменять только одну букву в этом слове, можно одну букву прибавить или убрать, но всегда только одну букву, чтобы получилось новое слово.

Ученики собирают новые слова по очереди. Например, дом-ком-том и т.д.

«Придумай слово»

Цель: работать со словом, развивать фонематический слух, автоматизировать звуки.

Педагог собирает, например, слог РА. Затем превращает слог РА в ГРА. Ученикам предлагается выкладывать любые слова с этим слогом. Кто выложит самые интересные слова - тот победит.

Ученики выкладывают: игра, грамота, программа, телеграмма, пограничник, грач и т.д.

«Превращение слова»

Цель: работать со словом, развивать фонематический слух, навык звуко-буквенного анализа.

Ученики собирают слово БУЛКА и получают задание превратить его в слово БЕЛКА. Что изменилось? Как изменилась звуковая модель? Почему?

«Заменяй – ка»

Цель: работать со словом, развивать фонематический слух, навык звуко-буквенного анализа.

Педагог называет слова, например, БАНКА. Предлагает ученикам заменить первый звук на звук «р» и назвать новое слово, собрать его из букв конструктора. Получается – РАНКА.

«Один – много»

Цель: работать со словом, развивать фонематический слух, навык звуко-буквенного анализа, автоматизация звука «р», развивать грамматический строй речи, навык чтения.

Педагог предлагает ученикам слова, например, РАК, РУКА, РЫБА...Обучающиеся необходимо образовать форму множественного числа

существительных, составить новые слова из букв, например, РАКИ, РУКИ, РЫБЫ...

«Собери слова из букв»

Цель: развивать фонематический слух, навык звуко - буквенного анализа, чтения, автоматизировать звуки.

Перед каждым ребёнком лежат буквы в разнобой, например, О Т С Л. Ребёнку необходимо собрать буквы так, чтобы получилось слово, например, СТОЛ.

«Допиши пропущенные слоги»

Цель: развивать фонематический слух, навык звуко - буквенного анализа, чтения, автоматизировать звуки.

На столе у ученика выложены слова, в которых пропущен один из звуков или слогов, например, К...Т, БА...БАН. Он должен определить, какой слог потерялся, а затем «вставить» его на место пропуска, например, РА.

«Найди все слова в цепочке»

Цель: развивать фонематический слух, навык звуко - буквенного анализа, чтения, автоматизировать звуки.

Перед учениками представлена длинная цепочка букв. Ребёнку нужно поделить эту цепочку на слова, выделяя каждое, например, СЫРОЗАЯЦИРКОТИР.

Слова: СЫР, ЗАЯЦ, ЦИРК, КОТ, ТИР.

«Угадай слово»

Цель: развивать навык звуко-буквенного анализа, чтения, автоматизировать звуки. Педагог отстукивает ритмическую структуру слов, например, два раза, а ученики придумывает и выкладывает слово, состоящее из 2 слогов, например, МУХА.