

Н. В. Нищева

ИГРАЙКА. ГРАМОТЕЙКА

**Разрезной алфавит, предметные картинки,
игры для обучения дошкольников грамоте**

Выпуск 6

Санкт-Петербург
ДЕТСТВО-ПРЕСС
2021

ББК 74.102

Н71

Рецензент — канд. пед. наук, доцент кафедры логопедии РГПУ им. А. И. Герцена Е. А. Логинова

Художник И. Н. Ржевцева

Нищева Н. В.

Н71

Играйка. Грамотейка. Выпуск 6. Разрезной алфавит, предметные картинки, игры для обучения дошкольников грамоте: Учебно-методическое пособие. — СПб. : «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2021. — 128 с, цв. ил.

ISBN 978-5-907421-19-6

Пособие помогает в игровой, увлекательной для детей форме обучить дошкольников грамоте, начиная с освоения самых простых навыков слухового восприятия и внимания и заканчивая умением составлять слова и предложения. Представленный цветной наглядный материал может быть использован в качестве карточек к играм, а также как основной дидактический материал к занятиям по развитию речи дошкольников.

Для педагогов ДОУ, учителей начальной школы, гувернеров, родителей.

ББК 74.102

Главный редактор С. Д. Ермолаев

Редактор В. М. Нищев

Художник И. Н. Ржевцева

Дизайнер Ю. Б. Кулевич

Корректор Т. В. Никифорова

Верстка А. Л. Сергеев

ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС»,

197348 СПб., а/я 45. Тел.: (812) 303-89-58

E-mail: detstvopress@mail.ru

www.detstvo-press.ru

Представительство в Москве: МОО «Разум»,

127434 Москва, Ивановская ул., д. 34.

Тел.: (499) 976-65-33

E-mail: razum34@gmail.com www.raz-um.ru

ISBN 978-5-907421-19-6

Служба «Книга — почтой»: ООО «АРОС-СПб»,

192029 Санкт-Петербург, а/я 37.

Тел. (812) 973-35-09

E-mail: arosbook@yandex.ru

Подписано в печать 18.03.2021.

Формат 60×90 ¹/₁₆. Бумага офсетная. Печать офсетная.

Гарнитура Таймс. Усл. печ. л. 8,0. Тираж 1500 экз. Заказ №

Отпечатано в типографии: «ПК Эталон»,

198097, Россия, г. Санкт-Петербург,

ул. Трефолева 2БН, тел. (812) 603-777-9

www.etalon.press

© Нищева Н. В., 2005

© Оформление. ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2021

ПЕДАГОГАМ И РОДИТЕЛЯМ

Дидактическое пособие «Играйка-грамотейка» адресовано не только педагогам, работающим в дошкольных образовательных учреждениях, но и учителям начальных классов. Им также могут воспользоваться родители и гувернеры при обучении детей грамоте. Пособие состоит из 31 демонстрационного листа и подробных рекомендаций по обучению детей, так как содержит игры, направленные на совершенствование навыков звукового анализа, составления и чтения слов и проч.

На 30 листах расположены по две буквы (прописная и строчная) и по две картинки, потому что в русском языке для обозначения 42 фонем существуют 33 буквы. Название одной картинке, размещенной рядом с согласными буквами **Б, В, Г, Д, З, К, Л, М, Н, П, Р, С, Т, Ф, Х**, начинается с твердого согласного звука, а другой — с мягкого согласного звука, так как эти согласные буквы обозначают по два согласных звука (твердый и мягкий):

<i>Буква</i>	<i>Звуки</i>
Б	— [б] (бабочка), [б'] (белка)
В	— [в] (ворона), [в'] (велосипед)
Г	— [г] (гусеница), [г'] (гитара)
Д	— [д] (домик), [д'] (дятел)
З	— [з] (заяц), [з'] (зебра)
К	— [к] (кот), [к'] (кит)
Л	— [л] (лама), [л'] (лев)
М	— [м] (морковь), [м'] (мишка)
Н	— [н] (носорог), [н'] (нерпа)
П	— [п] (попугай), [п'] (петух)
Р	— [р] (рак), [р'] (репа)
С	— [с] (слон), [с'] (синица)
Т	— [т] (тапки), [т'] (тигр)

Игры и упражнения

Игра «Разноцветные машины»

Цели: совершенствование навыков звукового анализа, дифференциации звуков, составления и чтения слов.

Оборудование: изображения синего и зеленого грузовиков, карточки с картинками.

Ход игры. Педагог демонстрирует детям предметные картинки: *бабочка, белка, кот, кит, носорог, нерпа, попугай, петух, слон, синица*. Дети рассматривают и называют их. Затем педагог помещает на наборное полотно изображения зеленого и синего грузовиков и объясняет, что в синем грузовике «поедут» те пассажиры, названия которых начинаются с твердых согласных звуков, а в зеленом — те, названия которых начинаются с мягких согласных звуков. Дети «рассаживают» пассажиров следующим образом: в синий грузовик — бабочку, кота, носорога, попугая, слона; в зеленый — белку, кита, нерпу, петуха, синицу. Изображения грузовиков должны быть достаточно большими, а в кузовах надо сделать прорезь, куда будут вставляться картинки (рис. 3).

Игру «Разноцветные машины» можно провести и с целью дифференциации звуков [с]—[ш]. В этом случае нужно использовать следующий комплект картинок: *слон, аист, автобус, осы, носорог, шмель, шарик, чашка, ёжи, мишка*. Дети получают задание: в один грузовик погрузить картинки со звуком [с] в названиях, в другой — со звуком [ш].

Если игра проводится с целью дифференциации звуков [р]—[л], то используется следующий комплект картинок: *рак, морковь, юрта, зебра, гитара, лама, дятел, жёлудь, фламинго, юла*.

Можно использовать «Разноцветные машины» и для того, чтобы научить детей различать звуки [ц]—[ч]. Тогда используется комплект картинок с изображениями: *гусеница, заяц, синица, цапля, цыпленок, бабочка, чашка, черепаха*.

И, наконец, для дифференциации звуков [ц]—[с] можно использовать такой комплект картинок: *заяц, цапля, цыпленок, велосипед, синица, гусеница*. В этом случае обязательно следует обратить внимание детей на то, что картинки с изображением синицы и гусеницы можно положить и в тот, и в другой грузовик. Пусть дети попробуют объяснить, почему.

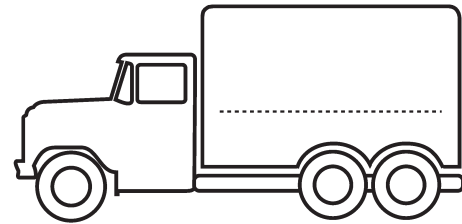


Рис. 3

Игра «Волшебные слова»

Цели: совершенствование навыков звукового анализа, составления и чтения слов.

Оборудование: карточки с картинками и буквами, картонные или пластиковые кружки синего и красного цветов.

Ход игры. Педагог помещает на наборное полотно предметные картинки: *морковь, аист, кот* и предлагает детям рассмотреть и назвать их. Затем дети получают задание выделить первый звук в названии каждого из этих слов: [м], [а], [к] и составить из них слово, а потом обозначить каждый звук кружком соответствующего цвета: синий, красный, синий. И, наконец, можно предложить детям выложить полученное слово из букв и прочитать его. После этого каждый из детей может выполнить аналогичное индивидуальное задание.

Возможные варианты:

Слон, окунь, кот (сок).

Носорог, осы, слон (нос).

Шмель, утка, морковь (шум).

Бабочка, автобус, кот (бак).

Ворона, аист, заяц, автобус (ваза).

Лев, ирис, слон, тапки (лист).

Заяц, окунь, носорог, тапки (зонт).

Слон, тапки, утка, лама (стул).

Игра «Парочки»

Цели: совершенствование навыков звукового анализа, выделения начальных и конечных согласных, составления и чтения слов.

Оборудование: карточки с буквами и картинками, картонные или пластиковые кружки синего, зеленого и красного цветов.

Ход игры. Педагог раскладывает на столе перед детьми предметные картинки: *аист, тапки, ирис слон, окунь, нерпа, рак, кот, шмель, лев, эльф, фламинго* и предлагает рассмотреть и назвать их. После этого он объясняет детям, что картинки нужно объединить парами, выделив в названии одной картинки последний согласный, а в названии второй картинки — первый согласный. Этот согласный должен быть одинаковым. Например: аист — тапки. Для этого педагог выкладывает столбик из первых картинок: ирис, окунь, рак, шмель, эльф.

Дети составляют пары: ирис — слон, окунь — нерпа, рак — кот, шмель — лев, эльф — фламинго.

Игра «Составь слова»

Цели: совершенствование навыков слогового анализа, составления и чтения слов.

Оборудование: карточки с буквами и картинками.

Ход игры. Педагог раскладывает на столе предметные картинки: *домик, бабочка, лама, носорог, попугай, хомяк*, предлагает рассмотреть и назвать их. Затем выставляет на наборное полотно слог *до* и просит подумать, какое из названных ими слов начинается с этого слога. Дети произносят слово *домик*. Педагог просит произнести это слово по слогам и определить количество слогов в нем. Затем дети определяют, какие слова начинаются со слогов *ба, ла, но, по, хо*, произносят эти слова по слогам и определяют количество слогов в них.

Игра «Определи место»

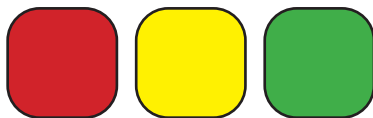


Рис. 7

Цели: совершенствование фонематического восприятия, навыков звукового анализа слов.

Оборудование: карточка-светофор, карточки с картинками.

Ход игры. Педагог помещает на наборное полотно комплект картинок: *рак, ворона, гитара, жираф, зебра, морковь, носорог, тигр* и предлагает назвать их. Затем на стол помещается карточка-светофор (рис. 7). Педагог объясняет, что первый прямоугольник карточки — начало слова, второй — середина, третий — конец. Затем он просит детей разложить картинки в прямоугольники карточки-светофора в зависимости от того, где в словах-названиях находится звук [р].

Для определения места звука [л] в словах можно использовать следующий комплект карточек: *лама, белка, велосипед, жёлудь, слон, фиалка, юла, дятел*.

Игра «Подумай и подбери»

Цели: совершенствование навыков звукового анализа.

Оборудование: карточки с буквами, карточки с готовыми схемами.

Ход игры. Педагог помещает на наборное полотно комплект предметных картинок: *кот, рак, тигр, ирис, аист, утка, лама, осы, эму, слон*. Каждый ребенок получает карточку со схемой (рис. 8).

A

Б

B

Г

