

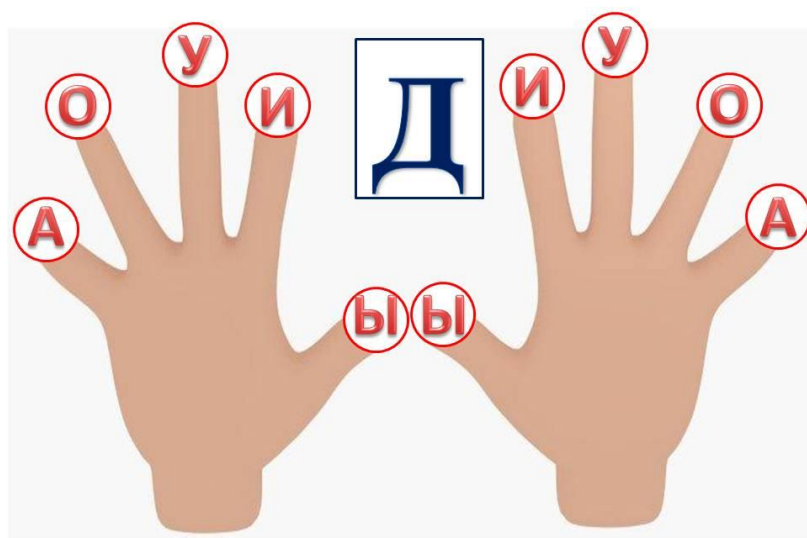
### Материал для сборника «Педагог педагогу»

МДОУ «Детский сад «Искорка» п. Пангоды», учитель-логопед Слупицкая А.А.

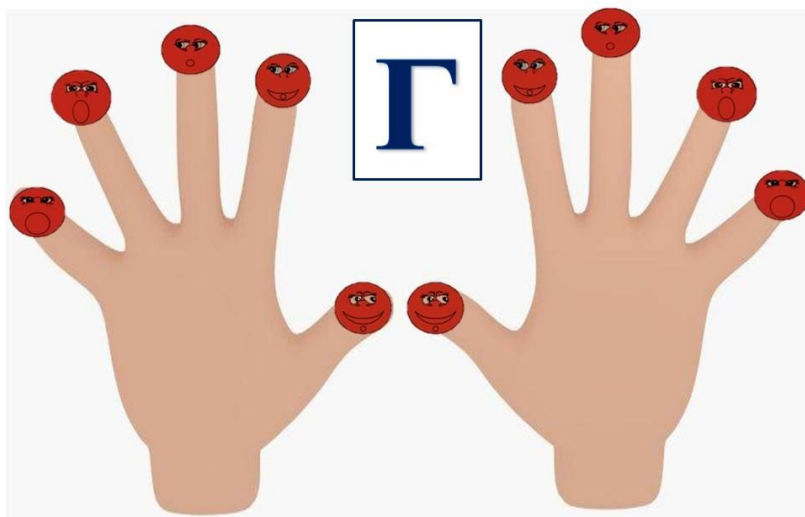
#### Игра №1. «Умные ладошки».

**Цель игры:** сформировать умение соединять буквы в слоги. Отрабатывать прочтение прямого и обратного слога.

**Вариант 1. Описание игры:** Сначала знакомим ребёнка с гласными и согласными буквами. Читаем букву, написанную между ладошек. После ребёнок нажимает пальцем на гласную букву, одновременно произносит её и сливает с согласной буквой. Так отрабатывается чтение обратного слога. Отработка чтения прямого слога идёт так: ребёнок произносит согласный звук, поочерёдно нажимает на гласные буквы, соединяет их в слоги с согласным.



**Вариант 2. Описание игры:** Если педагог использует в практике учебно-методическое пособие Т.В. Александровой «Живые звуки», вместо гласных букв на кончиках пальчиков можно использовать символы – живые звуки. Ребёнок нажимает пальцем на гласный звук, одновременно произносит его и сливает с согласной буквой. Так отрабатывается чтение обратного слога. Отработка чтения прямого слога идёт так: ребёнок произносит согласный звук, поочерёдно нажимает на живой звук, соединяет их в слоги с согласным.



### **Игра №2. «Подружи буквы».**

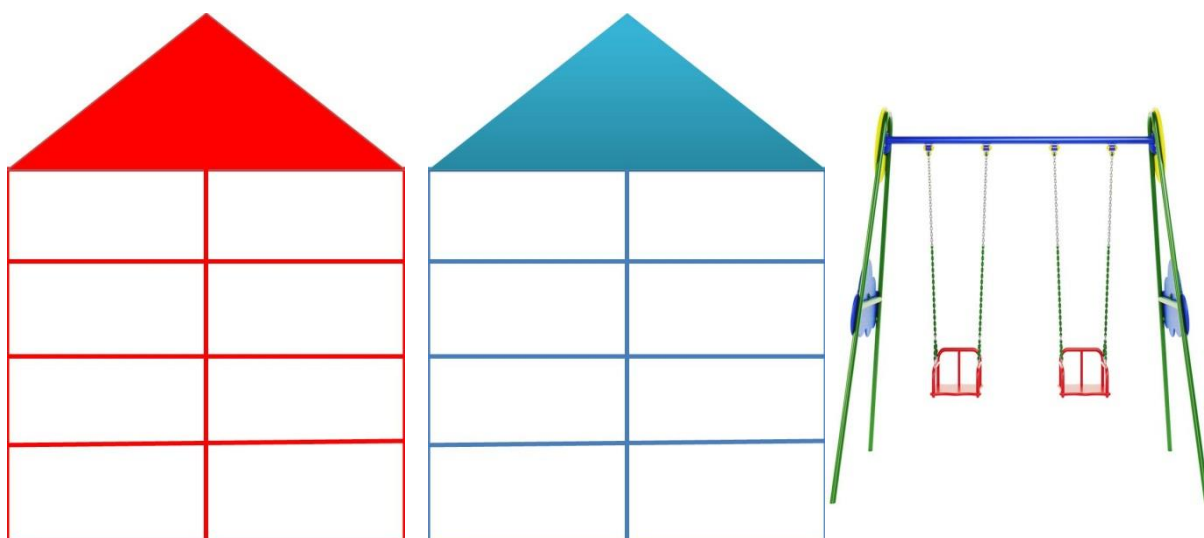
**Цель игры:** сформировать умение ориентироваться на плоскости, знание букв, соединение букв в слоги. Отработать прочтение прямого и обратного слога.

#### **Описание игры:**

1. Сначала заселяем домики буквами. Положите перед ребёнком карточки с буквами или магнитные буквы и два нарисованных домика. По инструкции взрослого ребёнок раскладывает буквы по «квартирам». Например: Засели букву Б на первый этаж второго подъезда. Засели букву Т на второй этаж первого подъезда.

2. Когда все домики заселили, говорим, что буквам стало грустно жить по одной в домике, и они захотели подружиться с буквами из соседнего домика. Для этого надо левой рукой привести по дорожке к качелям согласную букву, а правой рукой гласную, делать это нужно одновременно.

3. Когда буквы оказались на качелях, нужно прочитать слог, который из них получился. А какой слог получится, если буквы поменяются качелями...



### **Игра №3. «Разложи буквы и цифры».**

**Цель игры:** способствовать визуальному запоминанию букв и цифр.

**Описание игры:** Нужно «положить» буквы в корзину, на которой написано «буквы», аналогично сделать с цифрами.



**Игра №4. «Допиши буквы».**

**Цель игры:** развивать зрительное внимание, запоминание букв.

**Описание игры:** Нужно дописать элементы букв.



**Игра №5. «Подбери звуковую схему».**

**Цель игры:** формировать звуковую аналитико-синтетическую активность у дошкольников как предпосылки обучения грамоте.

**Описание игры:** Ребёнок читает слог, определяет, какой звук согласный (твёрдый/мягкий), какой гласный, фишками составляет звуковую схему.

| Подбери звуковую схему к слогам |                         | Подбери звуковую схему к слогам |                         |
|---------------------------------|-------------------------|---------------------------------|-------------------------|
| БА                              | БО                      | АЛ                              | ОП                      |
| <div></div> <div></div>         | <div></div> <div></div> | <div></div> <div></div>         | <div></div> <div></div> |
| БИ                              | БЫ                      | ИМ                              | ЭС                      |
| <div></div> <div></div>         | <div></div> <div></div> | <div></div> <div></div>         | <div></div> <div></div> |
| БУ                              | БЕ                      | УН                              | ЫТ                      |
| <div></div> <div></div>         | <div></div> <div></div> | <div></div> <div></div>         | <div></div> <div></div> |

**Игра №6. «Составь пару».**

**Цель игры:** формировать звуковую аналитико-синтетическую активность у дошкольников как предпосылки обучения грамоте.

**Описание игры:** Ребёнок видит звуковую схему и под ней составляет слог, звуки которого соответствуют схеме.

Составь пару по звуковой схеме

