

УВАЖАЕМЫЕ ВЗРОСЛЫЕ!

Занимательные карточки разработаны для автоматизации правильного звукопроизношения, развития слухового внимания и речевого слуха. Игры с карточками способствуют формированию умения правильно составлять фразу, делить слова на слоги, читать двухсложные слова; совершенствуют пространственное мышление, развивают представление о частях и целостности предмета. Работа с сюжетными картинками направлена на активизацию познавательной деятельности детей, развитие сенсорных функций, пространственных представлений и зрительного внимания.

НАБОР КАРТОЧЕК С КАРТИНКАМИ

Уровень 3. ЗВУКИ [З] и [С]

Набор состоит из 48 двусторонних карточек и рассчитан на игры соответственно с цветной и чёрно-белой стороной.

Игры на цветной стороне карточек

Игры на цветной стороне карточек способствуют формированию умения собирать сюжетную картинку, состоящую из двух частей.

Игра 1. «Собери картинку»

Разделите все карточки на две части — левые и правые половинки рисунков положите отдельно. Из левых половинок выберите одну карточку, а из правых — три-четыре карточки, включая одну правильную, и предложите ребёнку подобрать вторую половину рисунка. Постепенно увеличивайте количество правых половинок — малыш должен освоить игры со всеми карточками набора.

После того как ребёнок подберёт нужную половинку и составит целый рисунок, прочитайте получившееся предложение. Попросите его назвать из этого предложения слова со звуками [З] и [С], выделяя нужные звуки.

Рассмотрите с ребёнком получившуюся картинку. Предложите ему назвать все предметы на рисунке, а затем повторить только слова со звуками [З] и [С]. Можно помочь наводящими вопросами. Например, обсудите рисунок «Алиса завязала полосатую косынку». Задайте дополнительные вопросы: «Какие овощи растут в огороде? Есть в словах “свёкла” и “редис” звук [З] или [С]? Какого цвета листва на дереве? Верно, зелёная. В этом слове ты слышишь звуки [З] или [С]?» и т. д.

Для закрепления правильного произношения звуков [З] и [С] желательно многократное проговаривание речевого материала. С этой целью разложите на столе несколько собранных ребёнком сюжетных картинок. Поиграйте в игру, когда взрослый начинает, а ребёнок заканчивает предложение.

Игры на чёрно-белой стороне карточек

Игры на чёрно-белой стороне способствуют формированию целостного восприятия предмета, а также учат ребёнка читать двухсложные слова. На каждой карточке изображены половинки двух разных предметов и написаны их названия. Слова, в которых есть стечения согласных звуков, разделены на слоги в соответствии с правилами переноса слов (например, сун-дук, сос-на и т. д.).

Игра 2. «Раз половинка, два половинка»

Для начала предложите ребёнку две карточки с половинками одного и того же предмета. Попросите ребёнка собрать изображение и назвать предмет, проговаривая слово по слогам и одновременно «прохлопывая» («ко» — хлопок — «са» — хлопок).

Детям, уже овладевшим навыками чтения по слогам, предложите прочитать слова-подписи. Затем закройте слово и спросите ребёнка, в каком слоге он слышит звук [З] или [С] — в первом или во втором.

Усложните игру, предложив ребёнку 4–5 карточек, которые позволят собрать целые изображения 3–4 предметов.

Игра 3. «Чудо-змейка»

Предложите ребёнку составить «змейку» из всех карточек. Для этого удобнее всего расположиться на полу или за большим столом. Выберите одну карточку, положите посередине. Остальные карты разложите чёрно-белой стороной вверх так, чтобы рисунки были хорошо видны всем игрокам. Пусть ребёнок находит и выкладывает карточки одну за другой, чётко называя предметы, которые он собирает. Помогите ему, если потребуется. В эту игру можно играть и большой компанией — все игроки выкладывают змейку совместными усилиями, подбирая нужные карты по очереди или вразнобой. Можно разнообразить игру, засекая время, которое потребуется для создания полной «змейки».

Игра 4. «Карточное домино»

В эту игру интереснее всего играть большой компанией. Перемешайте все карточки, раздайте каждому игроку по четыре, а остальные положите стопкой в центре стола цветной стороной вверх — это будет «банк». Первый ход делает самый младший игрок: он выбирает любую карточку и кладёт её посередине. Следующий по часовой стрелке игрок может либо выложить карточку слева или справа от центральной (если у него есть подходящая половинка рисунка), либо положить посередине (над или под уже выложенной) любую другую карту, не связанную с предыдущей. Так может поступить каждый из игроков, но только один раз за игру. Таким образом, на столе может образоваться столько же рядов карточек, сколько игроков. Далее каждый игрок в свой ход выкладывает подходящую карточку с половинкой рисунка, которая подходит к уже выложенным карточкам. Если же у игрока нет нужной карточки, он может взять одну из «банка» и сразу выложить её на стол, если она отвечает условиям. Если же нет, то игрок оставляет карточку себе и пропускает ход.

Если две половинки одного рисунка уже выложены на столе, но находятся в разных рядах, их можно объединить и в следующий ход создать новый ряд. Право на это получает тот, кто выложил объединившую ряды карточку.

Когда один из игроков выложит последнюю из своих карточек, он становится первым победителем и может выйти из игры, а может при желании продолжить игру, взяв одну карточку из банка. Игра заканчивается, когда карточки остаются на руках только у одного игрока — он и будет проигравшим.

Список слов на чёрно-белой стороне карт

СА	НИ	СОС	НА	СО	ТЫ	СА	ПОГ
БУ	СЫ	ПАС	ТА	СО	УС	ДОС	КА
СУН	ДУК	МАС	КА	СКАЛ	КА	ПОД	НОС
СТА	КАН	КАС	КА	СКА	ЛА	МИС	КА
СОС	КА	ЗА	МОК	НО	СОК	СПУТ	НИК
СУМ	КА	КО	КОС	КУС	ТЫ	ВЕ	СЫ
КО	СА	ПЕ	СОК	КАК	ТУС	СО	ВЫ
ЛИ	СА	ГЛО	БУС	ФИ	КУС	СО	КОЛ
СЛИ	ВА	ЗА	БОР	ПО	ЯС	ОС	ЛИК
ФА	СОЛЬ	ЧЕС	НОК	ВЕС	ЛО	ЗА	ЯЦ
ЧА	СЫ	ЗОН	ТЫ	НА	СОС	ФА	ЗАН
ВА	ЗА	КОМ	ПАС	ИЗ	БА	КО	ЗА