

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ЕКАТЕРИНБУРГА  
УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ВЕРХ-ИСЕТСКОГО РАЙОНА  
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение – детский сад № 72

---

Юридический адрес: г. Екатеринбург, ул. Соболева, 17  
тел./факс (343) 300-18-43, E-mail: [ekb.doy72@yandex.ru](mailto:ekb.doy72@yandex.ru)

Принято:  
на педагогическом совете  
МБДОУ-детского сада № 72  
Протокол № 1 от 29. 08. 2022 г.

Утверждено:  
Заведующий  
МБДОУ – детский сад № 72  
В.Ю. Жигулева  
Приказ № 111-О от 29.08.2022 г.



**Сборник дидактических игр с использованием коврографа «Ларчик» по подготовке детей  
подготовительной к школе группе к обучению грамоте**

Разработчик:  
Андросенко А. С.

Екатеринбург

2022

## **Содержание**

Пояснительная записка .....	3
Игры на составление предложений.....	9
Игры на определение количества слогов в слове .....	20
Игры на умение составлять слова из слогов.....	33
Игры на умение определять звуки в словах. ....	48
Список литературы .....	64

## **Пояснительная записка**

Дошкольный возраст – это период активного усвоения ребенком разговорного языка, становления и развития всех сторон речи — фонетической, лексической, грамматической.

В подготовительной к школе группе завершается дошкольный возраст. В этот период его основные достижения связаны с освоением мира вещей как предметов человеческой культуры; освоением форм позитивного общения с людьми; развитием половой идентификации, формированием позиции школьника.

Данный сборник дидактических игр с использованием коврографа «Ларчик» по подготовке детей к обучению грамоте разработан для организации заданий в свободной деятельности.

Универсальная игровая среда коврограф «Ларчик» разработана ведущим специалистом в области раннего развития детей, физиком по образованию, отцом двух детей Вячеславом Воскобовичем. Цель развивающих игр Воскобовича - это гармоничное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал.

Уникальные особенности игрового комплекса «Коврограф Ларчик»:

- многофункциональность – каждый элемент набора решает множество образовательных задач;
- широкий возрастной диапазон участников игры – от 3 до 10 лет;
- образность и мотивация – во время игр и занятий ребёнка будут сопровождать неповторимые образы-персонажи: Слон Лип-Лип, Слоник Ляп-Ляп, разноцветные гномы Кохле, Желе, Зеле и Селе и др.;
- сказочность – все игровые ситуации сопровождается сказочный сюжет, волшебные приключения и путешествия;
- вариативность – каждое задание имеет множество вариаций и множество способов решения;

- творческий потенциал;
- возможность разнообразного использования - дома, в детских садах и развивающих центрах.

В комплект по выгодной цене входит всё, что нужно для всестороннего раннего развития ребёнка:

- игровое поле;
- разноцветные веревочки 1,
- разноцветные веревочки 2,
- разноцветные кружки 1,
- разноцветные кружки 2,
- разноцветные квадраты,
- круговерт и стрелочка,
- забавные цифры,
- забавные буквы,
- пространственные карточки,
- разноцветные гномы,
- слон и слоник,
- карточки отрицания,
- касса трехрядная,
- комплект «кармашки»,
- зажимы на липучке.

Разработан в полном соответствии с Федеральными государственными образовательными стандартами «ФГОС ДО».

Дополнительные пособия:

1. Звукарики – это плоскостной ковролиновый конструктор, одновременно являющийся многоцветной аппликацией, при помощи которой можно проводить игровые уроки по знакомству со звуками. Дети могут узнать, что такое звук, какие они бывают (гласные и согласные), а также, что согласные в свою очередь делятся на глухие и звонкие. Во время игр также дополнительно развивается координация движений и мелкая моторика.

В набор входит 11 Звукариков, из них:

- гласные – 6 шт,
- согласные – 2 шт,
- звонкий – 1 шт.,
- глухой – 1 шт.

2. Азбука с картинками – эффективный современный способ выучить дошкольниками азбуку. В наборе все буквы русского алфавита из ковролина, которые легко прилипают к игровому полю. Процесс игры очень интересен детям, поэтому они с удовольствием занимаются в отличие от обычных уроков. Кроме запоминания букв, дети научатся определять звуки в словах, совершенствуют координацию движений и мелкую моторику.

В набор входит: полный комплект букв русского алфавита в количестве 33 штуки;

- животные: бегемот, волк, енот, ёж, ишак, жираф, котик, лиса, медведь, носорог, овечка, панда, слон, тигр, хомяк, черепаха, шимпанзе, сыр с мышкой;

- аист, гусь, филин, цыплёнок;
- улитка, ящерица;
- дельфин, рыбка, щука;
- игровое поле.

3. Конструктор букв – позволит взрослым в форме интересных и необычных занятий познакомить ребят с буквами, помочь детям запомнить графический образ буквы и изучить алфавит.

На деревянном планшете при помощи специальных резиночек (эластичного шнура) ребята смогут располагать элементы конструктора, составляя различные буквы.

Манипулируя с элементами конструктора, проводя тактильный и оптический анализ букв, ребята будут активно развивать интеллект – внимание, мышление, память, а также мелкую моторику, координацию движений пальцев.

Комплектация:

- игровое поле (240x300 мм, фанера, цветная пленка) с закрепленной резинкой;
- деталей-модулей (фанера, цветная пленка);
- схемы всех букв русского алфавита; методика-сказка «Филькина грамота».

Материал посвящен актуальным вопросам речевого развития в современных условиях. Предлагаемые дидактические игры помогут ребенку дать представления о предложении, научат детей делить слова на слоги, составлять из слогов слова, определять последовательность звуков в словах.

**Цель сборника:** оказание методической помощи воспитателям в подготовке детей к обучению грамоте, через коврограф «Ларчик».

### **Задачи сборника:**

- Упражнять в составлении предложений, членении простых предложений (без союзов и предлогов) на слова с указанием их последовательности;
- Учить детей делить двусложные и трехсложные слова с открытыми слогами (наша Маша, малина, береза) на части;
- Учить составлять слова из слогов (устно);
- Учить выделять последовательность звуков в простых словах.

**Практическая значимость:** сборник дидактических игр может быть использован в работе воспитателя, специалистов ДОУ, также может быть полезно родителям.

**Новизна** данного сборника заключается в том, что во всех дидактических играх используется коврографа «Ларчик» при подготовке к обучению грамоте. Содержание сборника можно использовать, как в свободной деятельности, так и на занятиях в индивидуальной, групповой и подгрупповой работе. Во всех дидактических играх в качестве мотивации используется игровая или проблемная ситуация, что позволяет ребенку достичь желаемого результата.

### **Структура:**

- Игры на составление предложений;
- игры на умение составлять слова из слогов;
- игры на умение составлять слова из звуков, находить определенный звук в слове;
- игры на определение количества слогов в слове.

При разработке сборника мы руководствовались следующими **принципами:**

- доступности;
- системности;
- возрастного соответствия;
- всестороннего развития каждого ребенка.

Сборник рассчитан на детей 6-7 лет. Построен с учетом возрастных особенностей дошкольников и основывается на их избирательной восприимчивости к овладению грамотой

Обучение проходит в увлекательной игровой форме.

Дидактические игры — это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогикой в целях обучения и воспитания детей.

В результате обучения дети приходят в школу не только читающими, но и способными анализировать устную речь, грамотно составлять слова и предложения из букв азбуки.



## Игры на составление предложений.

### 1.

#### 1.1 Дидактическая игра «Построй домик»

*Дидактическая задача:* учить детей дифференцировать понятия «слово» и «предложение».

*Игровая задача:* помогите животным собрать доски для постройки дома.

*Правила:*

-Играем по очереди

-Друг друга не перебиваем

-Не подсказывать

-Если ответ неверный, ход переходит к следующему игроку

-Если я назову слово, то вы показываете красный квадрат, а если предложение, то зеленый

-Каждый строит свой дом на своем поле

-За правильный ответ, получаете доску

-У кого наберется большее количество досок, тот победил

*Игровое действие:* выкладывать дом из полосок.

*Оборудование:* коврограф «Ларчик» (квадраты красного и зеленого цвета, разноцветные полоски).

*Результат игры:* дети научились дифференцировать понятие «слово» и «предложение».

Этап	Содержание игры	Методы и приемы	Планируемый результат
------	-----------------	-----------------	-----------------------

<p>Мотивационно-организационный этап <i>Организация детей:</i> дети стоят возле доски <i>Задачи:</i> организовать направленное внимание и вызвать интерес у детей к теме занятия</p>	<p>-Ребята, посмотрите кто пришел к нам в гости, сколько животных на нашей полянке. Но у них нет домиков. -Мы сможем им как-то помочь? А как? -Правильно, мы можем построить им домики. -Начнем?</p>	<p>Сюрпризный момент</p>	<p>Заинтересовались предстоящей деятельностью. Подключили слуховое восприятие, непроизвольное внимание.</p>
<p>Основной этап <i>Организация детей:</i> дети у доски <i>Задачи:</i> учить детей дифференцировать понятия «слово» и «предложение».</p>	<p>-Какие животные есть на нашей полянке? -Посмотрите у каждого из них есть свое поле. -В каком поле живет каждое животное? (Лев – левый верхний угол, павлин – правый верхний угол, лань – левый нижний угол, пони – правый нижний угол). -Правильно, домики мы будем строить необычные, а волшебные, и чтобы их построить нам нужны правильно ответить на вопрос. -Прежде, чем начать игру, нужно узнать правила. Играем по очереди друг друга не перебиваем, если вы неправильно ответили, ход переходит к другому игроку. Доску получаем только за правильный ответ, домик строим только на своем поле. Если я назову слово, то вы должны показать мне красный квадрат, а если предложение, то зеленый. -Начнем? Рисунок 1. -Карандаш. Павлин поет.</p>	<p>Вопросы к детям Создание игровой ситуации</p> <p>Объяснение правил</p> <p>Игра</p>	<p>Дети научились дифференцировать понятие «слово» и «предложение»</p>

	<p>Барабан. Пони играет.          Стол. Лань бежит.          Удочка. Рыбки плавают. Рисунок 2.          (Дети отвечают и строят домики для своих животных).</p>		
<p>Заключительный этап  <i>Организация детей:</i>          дети стоят в кругу</p>	<p>-Ребята, какие мы молодцы. Построили домик для каждого животного.          -Что вам больше всего понравилось?          -Чем отличается слово от предложения?          -Молодцы, им очень понравились домики, которые вы построили, они говорят вам спасибо.</p>	<p>Заключительная беседа          Слушают оценку воспитателя</p>	<p>Совершенствуется диалогическая речь</p>

## Дидактическая игра «Построй домик»

Рисунок 2.

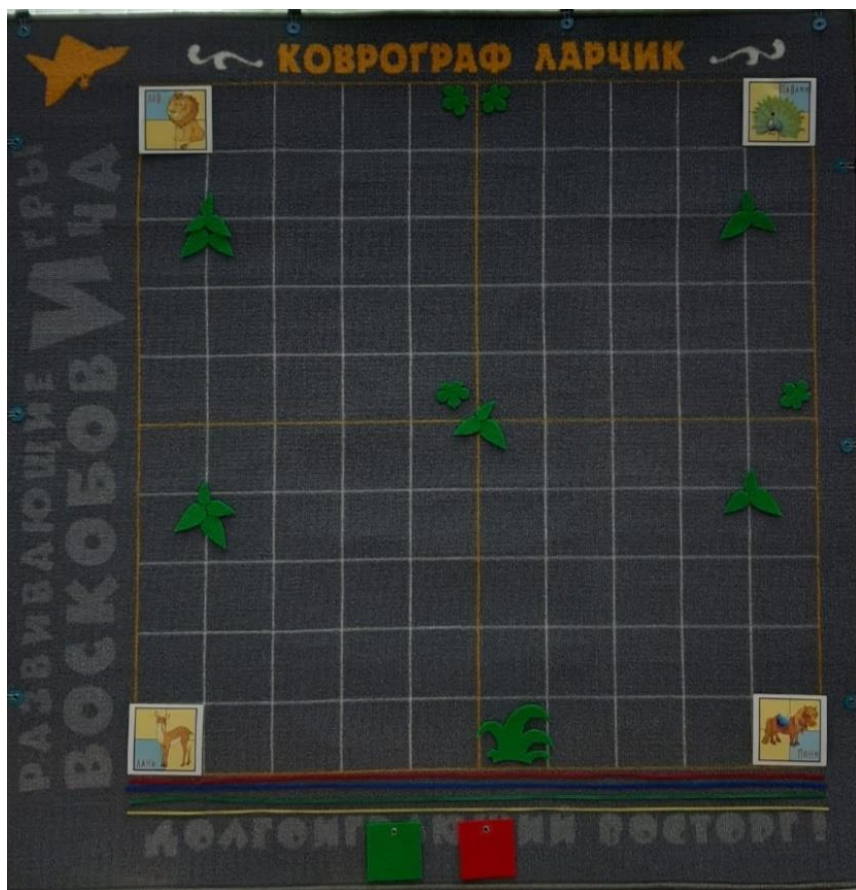


Рисунок 1.



## 1.2 Дидактическая игра «В гостях у леса»

*Дидактическая задача:* упражнять в составлении простых и распространенных предложений.

*Игровая задача:* помогите Зеле определить, чем занимаются животные в лесу.

*Правила:*

-Играем по очереди

-За один ход поймать можно только одну бабочку

-Друг друга не перебиваем

-Каждый играет на своем поле

-Отвечаем полным предложением

-За правильное составление предложение, получаете жетон

-У кого будет большее количество жетонов, тот победил.

*Игровое действие:* составить предложение по картинкам.

*Оборудование:* коврограф «Ларчик», дополнительные наборы к данному пособию (набор лесных животных).

*Результат игры:* дети активировали умения в составлении простых и распространенных предложений.

Этап	Содержание игры	Методы и приемы	Планируемый результат
Мотивационно-организационный этап <i>Организация детей:</i> дети стоят в кругу	Предварительно воспитатель распределяет поле для каждого игрока. Располагает на нем картинки, из которых ребенок должен составить предложение. -Ребята, внимательно посмотрите на нашу доску. Сегодня к нам в гости пришел гномик	Проблемная ситуация	Дети настроены на дальнейшую деятельность  Дети сосредотачивают свое внимание

<p><i>Задачи:</i> мотивация на предстоящую деятельность</p>	<p>Зеле и хочет, чтобы мы помогли ему разобраться, чем занимаются животные в лесу. -Поможем гномику Зеле?</p>		
<p>Основной этап <i>Организация детей:</i> дети стоят у доски <i>Задачи:</i> упражнять в составлении простых и распространённых предложений.</p>	<p>-Какие животные обитают в нашем лесу? (Лиса, медведь, заяц, волк) -Посмотрите, на каждом поле размещены по порядку картинки и нам нужно составить из них предложения. Играть будем по очереди, друг друга не перебиваем, предложение составляем только из тех картинок, которые размещены у вас на поле, отвечаем полным предложением. За правильное составление предложений, вы получаете жетон, у кого их больше, тот и победил. -Начнем? (Картинки, размещенные на первом поле – заяц, бабочки) -Кто нарисован на картинке? Как вы его назовете? Составьте предложение про зайца Федю. (Заяц Федя ловит бабочек) -Где заяц Федя ловит бабочек? (В лесу). -В какое время года он ловит бабочек? (Летом). -А теперь составим полное предложение. (Летом заяц Федя ловит бабочек в лесу). -Молодец, за правильный ответ, ты получаешь жетон. Рисунок 1. Варианты расположения картинок: 1. Лиса, цветы.</p>	<p>Вопросы к детям</p> <p>Объяснение правил</p> <p>Уточняющие вопросы к детям</p> <p>Игра</p>	<p>Активизировали умения в составлении простых и распространенных предложений</p>

	<p>2. Медведь, грибы.</p> <p>3. Волк, молоток, скворечник.</p>		
<p>Заключительный этап</p> <p><i>Организация детей:</i></p> <p>дети стоят в кругу</p>	<p>-Ребята, какие вы молодцы помогли гномику Зеле определить, чем животные занимаются в лесу.</p> <p>-Что мы с вами сегодня делали?</p> <p>-Что вам больше всего понравилось?</p> <p>-А теперь можете посчитать жетоны, и мы узнаем кто выиграл.</p> <p>-Нам пора прощаться, гномик Зеле говорит нам до новых встреч.</p>	<p>Педагогическая оценка</p> <p>Вопросы к детям</p>	<p>Повторяют пройденный материал</p> <p>Закрепляют полученные знания</p>

Дидактическая игра «В гостях у леса»



Рисунок 1.



### 1.3 Дидактическая игра «Помоги гномикам»

*Дидактическая задача:* учить составить предложение в соответствии со схемой.

*Игровая задача:* помогите найти занятия гномикам.

*Правила:*

- Играем по очереди
- Каждый играет на своем поле
- Друг друга не перебиваем
- Отвечаем полным предложением
- За каждый правильный ответ, на поле крепится жетон
- У кого больше жетонов, тот победил.

*Игровое действие:* выбрать персонажа, составить предложение по схеме.

*Оборудование:* коврограф «Ларчик» (разноцветные полоски).

*Результат игры:* научили детей составлять предложение в соответствии со схемой.

Этап	Содержание игры	Методы и приемы	Планируемый результат
Мотивационно-организационный этап <i>Организация детей:</i> дети сидят на ковре <i>Задачи:</i> мотивация на предстоящую деятельность	Предварительно воспитатель составляет схемы предложений из разноцветных полосок. -Ребята, посмотрите какие гномики живут в нашем лесу. -Гномикам очень скучно и одиноко, и они попросили придумать им занятие. Сможем?	Сюрпризный момент	Дети настроены на дальнейшую деятельность  Дети сосредотачивают свое внимание

	-Выберите за какого гномика вы будете играть (каждый выбирает гномика и ставит его на свое поле).		
Основной этап <i>Организация детей:</i> дети стоят у доски <i>Задачи:</i> учить составить предложение в соответствии со схемой.	-Посмотрите внимательно на доску, на каждом поле есть схема составления предложений. Предложение должно соответствовать схеме. Играть будем по очереди, каждый играет на своем поле. За правильное составление предложения, вы получаете жетон, который закрепляется на вашем поле. -Начнем? -Первый гномик – Кохле. Посмотри внимательно на схему. Из скольких частей она состоит? -Правильно из четырех, а теперь попробуй составить предложение. (Гномик Кохле поливает цветы). -Молодец, за правильный ответ, ты получаешь жетон, можешь закрепить его на своем поле. Рисунок 1.	Объяснение правил  Уточняющие вопросы Игра	Научились составлять предложение в соответствии со схемой
Заключительный этап <i>Организация детей:</i> дети стоят в кругу	-Ребята, какие мы молодцы, придумали занятие каждому из гномиков. -Что вам больше всего понравилось? -А теперь посчитайте жетоны, у кого их больше, тот победил. -Какие вы молодцы, до скорых встреч.	Педагогическая оценка Вопросы к детям	Повторяют пройденный материал Закрепляют полученные знания

Дидактическая игра «Помоги гномикам»



Рисунок 1.

## Игры на определение количества слогов в слове

2

### 2.1 Дидактическая игра «Собираем урожай»

*Дидактическая задача:* развить умение делить слова на слоги.

*Игровая задача:* помогите гномику Зеле собрать урожай.

*Правила:*

- Играем по очереди
- Каждый играет на своем поле
- Друг друга не перебиваем
- Отвечаем полным предложением
- Выбрать можно только одну картинку
- Картинку не мнем
- За правильный ответ, получаете яблоко
- У кого больше яблок, тот победил.

*Игровое действие:* выбрать картинку, сказать, что изображено на картинке, поделить слова на слоги.

*Оборудование:* коврограф «Ларчик» (крепежи), изображения различных фруктов и овощей, жетоны (яблоки).

*Результат игры:* развили умение у детей делить слова на слоги.

Этапы	Содержание игры	Методы и приемы	Планируемый результат
-------	-----------------	-----------------	-----------------------

<p>Мотивационно-организационный этап          Организация детей:          дети сидят на ковре          Задачи: мотивация на предстоящую деятельность</p>	<p>-Ребята, гномики решили собрать урожай и собрать запасы на зиму. Они просят у нас помощи. Сможем помочь?</p>	<p>Проблемная ситуация</p>	<p>Дети настроены на дальнейшую деятельность</p> <p>Дети сосредотачивают свое внимание</p>
<p>Основной этап          Организация детей:          Задачи: развить умение делить слова на слоги.</p>	<p>Предварительно воспитатель готовит картинки различных фруктов и овощей. Крепит их к доске. Рисунок 1.          -Ребята, мы с вами будем собирать яблоки, но, чтобы их собрать, нам нужно посмотреть, что собрали гномики.          Перед вами расположены картинки, которые перевернуты. Вам нужно выбрать одну из них, назвать, что там нарисовано и поделить это слово на слоги. Только после правильного ответа, вы можете сорвать с дерева одно яблоко.          Играем по очереди, друг друга не перебиваем, каждый прикрепляет картинку на свое поле.          -Начнем?          -Ваня*, выбирай картинку.          Переворачивай ее. Что там изображено? (Банан). Рисунок 2.</p>	<p>Объяснение правил</p> <p>Игра          Уточняющие вопросы</p>	<p>Демонстрируют умение делить слова на слоги</p>

	<p>-Сколько слогов в этом слове?</p> <p>-Правильно, два. Можешь сорвать одно яблоко с дерева и прикрепить его к себе на поле.</p> <p><i>Варианты слов.</i></p> <p>Фрукты: апельсин, персик, ананас, яблоко.</p> <p>Овощи: морковь, огурец, репа, свекла, капуста.</p>		
<p>Заключительный этап</p> <p><i>Организация детей:</i></p> <p>дети стоят в кругу</p>	<p>-Какие молодцы, сколько яблок мы собрали для гномиков.</p> <p>-Что вам больше всего понравилось?</p> <p>-Что для вас показалось трудным?</p> <p>-А теперь давайте посчитаем яблоки, чтобы узнать кто победил в нашей игре.</p>	<p>Педагогическая оценка</p> <p>Вопросы к детям</p>	<p>Повторяют пройденный материал</p> <p>Закрепляют полученные знания</p>

Дидактическая игра «Собираем урожай»



Рисунок 1.



Рисунок 2.



Рисунок 3.

## 2.2 Дидактическая игра «В гостях у цифр»

*Дидактическая задача:* научить определять количество слогов в слове и сопоставить с соответствующей картинкой.

*Игровая задача:* помогите зверьям цифркам найти свои корзинки с продуктами.

*Правила:*

-Играем по очереди

-Каждый играет на своем поле

-Друг друга не перебиваем

-Отвечаем полным предложением.

*Игровое действие:* выбрать понравившуюся картинку, сказать, что на ней изображено, определить количество слогов в слове, найти соответствующую картинку.

*Оборудование:* коврограф «Ларчик» (цифры в виде зверей), изображения с разным количеством предметов.

*Результат игры:* дети научились определять количество слогов в слове и сопоставлять с соответствующей картинкой.

Этапы	Содержание игры	Методы и приемы	Планируемый результат
Организационно-мотивационный этап <i>Организация детей:</i> дети сидят на ковре	-Ребята, а вы знаете кто такие зверья цифркам? -Нет? А хотите узнать кто это? -Тогда собирайтесь и мы отправимся к ним! -На чем можно отправится в гости к зверьям цифркам?	Вопросы к детям Сюрпризный момент	Дети настроены на дальнейшую деятельность  Дети сосредотачивают свое внимание



<p><i>Задачи:</i> мотивация на предстоящую деятельность</p>	<p>-Правильно, на машине. Дети выставляют руки перед собой имитируя руль, произносят соответствующий звук.</p>		
<p>Основной этап <i>Организация детей:</i> дети стоят у коврографа <i>Задачи:</i> научить определять количество слогов в слове и сопоставить с соответствующей картинкой</p>	<p>-Вот мы с вами и приехали. -Посмотрите, вот и наши зверята цифрята. Ребята, они предлагают нам поиграть! Будем играть? -Тогда начнем. -Зверята цифрята перепутали картины, нам нужно найти картину каждого. Каждый выбирает себе цифренка, называет кто там нарисован и определяет количество слогов в слове. Сколько слогов, столько и предметов изображено на картине. Играть будем по очереди. Каждый играет на своем поле, друг друга не перебиваем. -Начнем? -Коля*, скажи, кто изображен у тебя на карточке? (крокодил) -Правильно, давай посчитаем сколько слогов в слове с помощью хлопков. Дети определяют количество слогов в слове. -Теперь внимательно посмотри на картины. Какая картина нашего крокодила?</p>	<p>Вопросы к детям</p> <p>Объяснение правил</p> <p>Игра Уточняющие вопросы</p>	<p>Научились определять количество слогов в слове и сопоставлять с соответствующей картинкой</p>

	-Правильно, почему именно эта? -Молодец!!!! Рисунок 1.		
Заключительный этап <i>Организация детей:</i> дети стоят в кругу	-Ребята, какие мы молодцы. Помогли найти корзину для каждого цифренка. -Что вам больше всего понравилось? -Что вам показалось трудным? -Зверята цифрята говорят нам спасибо. А нам пора отправляться домой! Скажем им досвидание!	Педагогическая оценка Вопросы к детям	Повторяют пройденный материал Закрепляют полученные знания

## Дидактическая игра «В гостях у цифр»



Рисунок 1.

### 2.3 Дидактическая игра «Помоги гномику Зеле»

*Дидактическая задача:* развить умение делить слова на слоги.

*Игровая задача:* научите гномика Зеле определять количество слогов в слове.

*Правила:*

- Играем по очереди
- Каждый играет на своем поле
- Друг друга не перебиваем
- Отвечаем полным предложением
- За каждый правильный ответ, получаете жетон
- У кого больше жетонов, тот и победил.

*Игровое действие:* читают слово, определяют количество слогов в слове, выкладывают разноцветные квадраты.

*Оборудование:* коврограф «Ларчик» (разноцветные квадраты и круги), набор букв.

*Результат игры:* развили умение делить слова на слоги.

Этапы	Содержание игры	Методы и приемы	Планируемый результат
Организационно-мотивационный этап Организация детей: <i>Задачи:</i> мотивация на предстоящую деятельность	-Ребята, мне пришло письмо! Хотите со мной узнать, что там? -Гномик Зеле не может сделать домашнюю работу и просит нам помочь! Мы сможем ему помочь?	Сюрпризный момент	Дети настроены на дальнейшую деятельность  Дети сосредотачивают свое внимание

	-Тогда отправляемся в путь! Волшебные слова помогут нам в этом! Повторяйте за мной – пибати, пабади бу!		
<p>Основной этап</p> <p><i>Организация детей:</i> дети стоят у коврографа</p> <p><i>Задачи:</i> развить умение делить слова на слоги</p>	<p>-Вот мы и прибыли в гости к Зеле. Давайте посмотрим с чем нам надо помочь.</p> <p>-Посмотрите внимательно, что изображено на доске?</p> <p>-Правильно, это слова. Нам нужно определить количество слогов в каждом слове и поставить столько квадратиков, сколько слогов в слове. Попробуем?</p> <p>-Перед тем, как начать помогать гномику Зеле, вспомним правила – играть будем по очереди, друг друга не перебиваем, отвечаем полным предложением, за каждый правильный ответ получаем жетон, у кого будет больше жетонов, тот и победил. Начнем?</p> <p>-Полина*, посмотри какое первое слово? (корова)</p>	<p>Вопросы к детям</p> <p>Объяснение правил</p> <p>Игра</p> <p>Уточняющие вопросы</p>	<p><b>Развили</b> умение делить слова на слоги</p>

	<p>-Правильно, а теперь давай определим количество слогов в слове и прикрепим столько квадратов, сколько слогов в слове.</p> <p>-Сколько квадратов ты прикрепила?</p> <p>-Правильно, сколько слогов в слове?</p> <p><i>Варианты слов:</i></p> <p>-Корова</p> <p>-Малина</p> <p>-Машина</p> <p>-Трава</p> <p>-Стол</p> <p>-Карандаш</p> <p>Рисунок 1.</p> <p>Рисунок 2.</p>		
<p>Заключительный этап</p> <p><i>Организация детей:</i> дети стоят в кругу</p>	<p>-Ребята, какие мы молодцы, давайте посчитаем сколько жетонов у каждого из нас.</p> <p>-Что вам понравилось больше всего?</p> <p>-Что было сложно для вас?</p> <p>-Мы с вами большие молодцы, помогли гномику Зеле сделать домашнее задание. А теперь нам пора</p>	<p>Педагогическая оценка</p> <p>Вопросы к детям</p>	<p>Повторяют пройденный материал</p> <p>Закрепляют полученные знания</p>

	отправляться домой! Пибати пабади бу! Вот мы и дома!		
--	--	--	--



### Дидактическая игра «Помоги гномику Зеле»



Рисунок 1.



Рисунок 2.



## Игры на умение составлять слова из слогов

3

### 3.1 Дидактическая игра «Волшебное слово»

*Дидактическая задача:* учить составлять слова из слогов.

*Игровая задача:* помогите гномикам завести машину.

*Правила:*

-Играем по очереди

-Каждый играет на своем поле

-Друг друга не перебиваем

-Отвечаем полным предложением.

*Игровое действие:* соединить слоги для получения слов, пропущенных в стихотворении.

*Оборудование:* коврограф «Ларчик» (гномы), набор букв.

*Результат игры:* дети умеют составлять слова из слогов.

Этап	Содержание игры	Методы и приемы	Планируемый результат
Организационно-мотивационный этап <i>Организация детей:</i> дети сидят на ковре <i>Задачи:</i> мотивация на предстоящую деятельность	-Ребята, гномики хотят отправиться в путешествие, но не могут. Они забыли волшебные слово с помощью которых они заводят машину.	Проблемная ситуация	Дети настроены на дальнейшую деятельность  Дети сосредотачивают свое внимание

	<p>-Давайте поможем вспомнить им волшебные слова и отправимся в путешествие все вместе. -Хотите?</p>		
<p>Основной этап <i>Организация детей:</i> дети стоят у доски <i>Задачи:</i> учить составлять слова из слогов</p>	<p>-Посмотрите внимательно на наше поле. Что там расположено? -Правильно, это различные буквы. Все буквы перепутаны и волшебные слова, с помощью которых гномики заводят машину перепутались и нам нужно их восстановить, соединяя слоги. Рисунок 1. Играем по очереди, друг друга не перебиваем. Отвечаем полным предложением. (буквы находятся по две стороны, посередине стихотворение с пропусками, чтобы составлять там слова) -Кто начнет? -Хорошо, Миша*, внимательно посмотри на</p>	<p>Вопросы к детям</p> <p>Объяснение правил</p> <p>Игра</p> <p>Уточняющие вопросы</p>	<p>Научились составлять слова из слогов</p>

	<p>доску. Какой слог в левой стороне первый?</p> <p>-Правильно, а теперь попробуй составить слово и подобрать слог с правой стороны.</p> <p>-Молодец, у тебя очень хорошо получается. Первое слово готово. Рисунок 2.</p> <p><i>Варианты слов:</i></p> <p>1. Отгадайте! Я — машина! И внутри меня — пружина! И с утра всегда она На весь день заведена.</p> <p>2. В машине, в машине Шофер сидит. Машина, машина Идет, гудит. Би-би-би! Би-би-би! В машине, в машине Детей полно. Поехали дети. Глядят в окно. Би-би-би! Би-би-би! Вот поле, вот речка, Вот лес густой... Приехали дети. Машина, стой!</p>		
--	--	--	--

	<p>Би-би-би! Би-би-би!</p> <p>-Давайте прочитаем что у нас получилось.</p> <p>-Завелась наша машина?</p> <p>-Теперь гномики могут отправится в путешествие.</p>		
<p>Заключительный этап</p> <p><i>Организация детей:</i> дети сидят на ковре</p>	<p>-Ребята, какие мы молодцы смогли завести машину и восстановить волшебные слова.</p> <p>-Что для вас было самым трудным?</p> <p>-Вам понравилось восстанавливать волшебные слова?</p> <p>-Гномики говорят нам спасибо, но нам пора отправляться домой!</p>	<p>Педагогическая оценка</p> <p>Вопросы к детям</p>	<p>Повторяют пройденный материал</p> <p>Закрепляют полученные знания</p>

## Дидактическая игра «Волшебное слово»



Рисунок 1.



Рисунок 2.

### 3.2 Дидактическая игра «Расшифруй-ка»

*Дидактическая задача:* учить составлять слова из слогов.

*Игровая задача:* помоги спасти гномика Фи от злого колдуна.

*Правила:*

-Играем по очереди

-Друг друга не перебиваем

-Отвечаем полным предложением.

*Игровое действие:* расшифровывают слова, соединяя слоги.

*Оборудование:* коврограф «Ларчик» (гномы), набор букв, конструктор букв.

*Результат игры:* умеют составлять слова из слогов.

Этапы	Содержание игры	Методы и приемы	Планируемый результат
Организационно-мотивационный этап Организация детей: <i>Задачи:</i> мотивация на предстоящую деятельность	-Ребята, когда я пошла в детский сад почтальон передал мне письмо. Хотите узнать, что там написано? -Здравствуйтесь ребята. Пишет вам гномик Фи. Меня украл злой колдун. Помогите! -Ребята, нам срочно нужно спасти гномика Фи.	Проблемная ситуация	Дети настроены на дальнейшую деятельность  Дети сосредотачивают свое внимание
Основной этап	-Отправляемся к гномику Фи. Чтобы нам к нему		Умеют составлять слова из слогов.

<p><i>Организация детей:</i> дети стоят у доски.</p> <p><i>Задачи:</i> учить составлять слова из слогов</p>	<p>попасть, нужно самолетом стать.</p> <p>-Жжжжж... Вот какие самолеты! Посмотрите какой темный лес, а рядом большой замок.</p> <p>-Чтобы нам открыть замок, нужно решить головоломку. Перед вами лежат детали и вам нужно составить слово замок. Сколько букв в этом слове?</p> <p>-Правильно, нам нужно пять человек. Каждый из вас должен составить букву. Теперь определитесь, кто начнет первым? Рисунок 1.</p> <p>-Хорошо, начнем. Мы составили с вами слово «Замок». Теперь вы можем попасть в замок злого колдуна.</p> <p>-А вот и наш гномик Фи. Он находится в комнате, которая закрыта на ключ. Чтобы открыть ключ, нам нужно составить 10 слов из слогов, которые вы видите.</p>	<p>Игровой момент</p>          <p>Прием договаривания</p>	
---	--	---	--

	<p>-Играем по очереди, друг друга не перебиваем. -Посмотрите внимательно, какие слоги вы видите? -Молодцы, а теперь начнем составлять слова. -Миша*, какое слово можно составить из этих слогов? -Молодец, какие слоги ты использовала? -Кирилл*, какое слово сможешь составить ты из этих слогов? -Какие слоги ты использовал? -Молодец. Рисунок 2. <i>Варианты слов:</i> Барсук Енот Носорог Жираф Бегемот Заяц Белка Собака Лев Рисунок 3.</p>	<p>Объяснение правил Вопросы к детям</p> <p>Игра Уточняющие вопросы</p>	
--	---	---	--



<p>Заключительный этап <i>Организация детей:</i> дети стоят у доски</p>	<p>-Какие мы молодцы, спасли гномика Фи. -Ребята, вам понравилось наше приключение? -Что для вас показалось сложным? -Молодцы, теперь гномик Фи спасен.</p>	<p>Педагогическая оценка Вопросы к детям</p>	<p>Повторяют пройденный материал Закрепляют полученные знания</p>
---	---	--	---

## Дидактическая игра «Расшифруй-ка»

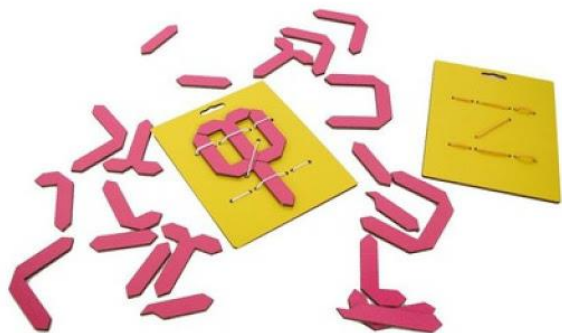


Рисунок 1.



Рисунок 2.



Рисунок 3.

### 3.3 Дидактическая игра «Клубок Бабы Яги»

*Дидактическая задача:* учить составлять слова из слогов.

*Игровая задача:* создать волшебный клубок для Бабы Яги.

*Правила:*

-Играем по очереди

-Друг друга не перебиваем

-Отвечаем полным предложением.

*Игровое действие:* соединить слоги нитью.

*Оборудование:* коврограф «Ларчик» (разноцветные веревочки), набор букв.

*Результат игры:* научились определять количество слогов в словах.

Этапы	Содержание игры	Методы и приемы	Планируемый результат
Организационно-мотивационный этап <i>Организация детей:</i> дети стоят вокруг воспитателя <i>Задачи:</i> мотивация на предстоящую деятельность	-Ребята, случилась беда! Баба Яга потеряла свой волшебный клубок, который указывал ей путь. Мы должны ей помочь собрать новый клубок. -Из чего мы сможем составить волшебный клубок? -Правильно, из разноцветных веревочек.	Проблемная ситуация Вопросы к детям	Дети настроены на дальнейшую деятельность  Дети сосредотачивают свое внимание

	-Как вы думаете, мы сможем помочь Бабе Яге?		
<p>Основной этап</p> <p><i>Организация детей:</i> дети стоят у доски</p> <p><i>Задачи:</i> учить определять количество слогов в словах.</p>	<p>-Ребята, что создать волшебный клубок, нам нужно собрать разноцветные веревочки, которые спрятаны в лесу. Рисунок 1.</p> <p>-Перед тем, как начать собирать разноцветные веревочки, нам нужно узнать правила: друг друга не перебиваем, отвечаем по очереди, отвечаем полным предложением.</p> <p>-Мы с вами попали в лес, что вы видите?</p> <p>-Правильно, это слоги. Чтобы получить волшебную веревочку, нужно соединить ей слоги так, чтобы получилось слово, только после этого мы сможем собрать волшебный клубок.</p> <p>-Определитесь кто будет ходить первым.</p> <p>-Ирина*, какие слоги ты видишь?</p>	<p>Объяснение правил</p> <p>Вопросы к детям</p> <p>Ход игры</p> <p>Прием договаривания</p> <p>Игра</p> <p>Уточняющие вопросы</p>	<p>Научились определять количество слогов в слове</p>

	<p>-Как ты думаешь, какое слово можно составить из этих слогов?</p> <p>-Наша первая веревочка для волшебного клубочка найдена. Молодец Ирина*. Костя*, какое слово сможешь составить ты?</p> <p>-Молодец, скоро мы соберем целый клубок.</p> <p>-Обратите внимание, из скольких слогов состоят все наши слова?</p> <p>-Совершенно верно.</p> <p><i>Варианты слов:</i></p> <p>Сосна Елка Ветка Листок Барсук Птица Рисунок 2.</p>		
<p>Заключительный этап <i>Организация детей:</i> дети стоят в кругу</p>	<p>-Ребята, посмотрите сколько разноцветных веревочек мы собрали. Как вы думаете их хватит для волшебного клубка?</p>	<p>Педагогическая оценка Вопросы к детям</p>	<p>Повторяют пройденный материал Закрепляют полученные знания</p>

	<p>-Как мы их с вами собирали?</p> <p>-Что показалось сложным для вас?</p> <p>-Наш волшебный клубок готов. Теперь Баба Яга сможет гулять по всему лесу.</p>		
--	---	--	--

## Дидактическая игра «Клубок Бабы Яги»



Рисунок 1.



Рисунок 2.

## Игры на умение определять звуки в словах.

### 4

#### 4.1 Дидактическая игра «Продолжи цепочку»

*Дидактическая задача:* упражнять в определении последовательности звуков в словах.

*Игровая задача:* гномики не могут вернуться домой.

*Правила:*

-Играем по очереди

-Каждый играет на своем поле

-Друг друга не перебиваем

-Отвечаем полным предложением.

-За каждый правильный ответ передвигаете гномика вперед на один ход.

*Игровое действие:* выбрать героя, дойти до финиша по карте.

*Оборудование:* коврограф «Ларчик» (гномы), картинки животных (животные из дополнительного пособия).

*Результат игры:* активизировали знания в определении последовательности звуков в словах.

Этапы	Содержание игры	Методы и приемы	Планируемый результат
Мотивационно-организационный этап <i>Организация детей:</i> дети сидят на ковре	Воспитатель создает поле для игры из различных изображений. -Ребята, хотите отправится в волшебное путешествие?	Сюрпризный момент	Дети настроены на дальнейшую деятельность  Дети сосредотачивают свое внимание



<p><i>Задачи:</i> мотивация на предстоящую деятельность</p>	<p>-Я предлагаю вам пригласить с собой гномиков. -Согласны? -Можем отправляться в путь.</p>		
<p>Основной этап <i>Организация детей:</i> дети стоят у доски <i>Задачи:</i> упражнять в определении последовательности звуков в словах.</p>	<p>-Обратите внимание на доску. На доске расположены различные изображения. Мы будем передвигаться по ним. В ходе нашего путешествия мы будем навещать друзей гномиков. Обратите внимание, что у каждого гномика своя дорожка. Кто первым дойдет до финиша, тот и победил. -Но, для начала каждый из нас должен выбрать гномика, за которого он будет играть (дети выбирают гномика). -Для того, чтобы нам передвигаться по карте, нужно посмотреть к кому мы идем в гости и назвать</p>	<p>Привлечение внимания            Выбор персонажа        Объяснение правил</p>	<p>Активизировали знания детей в определении количества звуков в словах</p>

	<p>последовательность звуков в этих словах. Играть будем по очереди, за правильный ответ можно передвинуть своего гномика на один ход вперед. Друг друга не перебиваем, отвечаем полным предложением.</p> <p>-Начнем?</p> <p>-Определите последовательность кто за кем будет ходить.</p> <p>-Молодцы, Рома* как зовут твоего гномика?</p> <p>-Правильно, посмотри к кому в гости отправится твой гномик? (Слон)</p> <p>-Правильно, первый к кому отправится твой гномик – это слон.</p> <p>-А теперь назови последовательность звуков в слове «слон».</p> <p>-Молодец, у тебя хорошо получается, можешь передвинуть своего гномика на один шаг вперед.</p>	<p>Прием договаривания</p> <p>Игра</p> <p>Уточняющие вопросы</p>	
--	--	--	--

	<p>-Лера*, к кому отправится твой гномик? (Жираф)  -Правильно, а теперь назови последовательность звуков в слове «жираф».  -Молодец, все правильно, можешь передвинуть своего гномика на один ход вперед.  <i>Варианты слов:</i>  Щенок  Курица  Ежик  Щука  Жук  Черепашка  Пчела  -Давайте посмотрим кто выиграл, и чей гномик пришел первый к финишу.  Рисунок 1.</p>		
<p>Заключительный этап  <i>Организация детей:</i> дети стоят в кругу</p>	<p>-Ребята, какие мы молодцы. Гномики очень рады посетить своих друзей.  -Что вам больше всего понравилось?  -Что показалось трудным?</p>	<p>Педагогическая оценка  Вопросы к детям</p>	<p>Повторяют пройденный материал  Закрепляют полученные знания</p>

	-Мы большие молодцы, можем отправляться домой.		
--	---	--	--

Дидактическая игра «Продолжи цепочку»



Рисунок 1.

## 4.2 Дидактическая игра «Поход»

*Дидактическая задача:* упражнять в определении звука «Р» в словах.

*Игровая задача:* помогите гномику Фи собраться в поход.

*Правила:*

-Играем по очереди

-Друг друга не перебиваем

-Отвечаем полным предложением.

*Игровое действие:* выбирают изображение со звуком «Р».

*Оборудование:* коврограф «Ларчик» (гномы), изображения предметов.

*Результат игры:* закрепили знания в определении звука «Р» в словах.

Этапы	Содержание игры	Методы и приемы	Планируемый результат
Мотивационно-организационный этап Организация детей: дети стоят в кругу Задачи: мотивация на дальнейшую деятельность	-Ребята, посмотрите, что у меня есть. -Как вы думаете, что это? -Правильно, это походный рюкзак. -А для чего он нужен? -А вы хотите отправиться в поход? -Посмотрите кто к нам пришел, как зовут этого гномика?	Сюрпризный момент	Дети настроены на дальнейшую деятельность  Дети сосредотачивают свое внимание

	<p>-Хотите позвать гномика Фи с нами в поход?</p>		
<p>Основной этап <i>Организация детей:</i> дети стоят у доски <i>Задачи:</i> упражнять в определении звука «Р» в словах</p>	<p>-Прежде, чем нам отправится в поход нужно собрать походный рюкзак. -Как думайте, что нам может пригодиться в походе? (дети называют вещи, которые возьмут с собой в поход). -Давайте поможем гномику Фи собрать походный рюкзак. -Чтобы нам его собрать нужно найти изображения только тех предметов, в которых есть звук «Р». -Играть будем по очереди, друг друга не перебиваем, отвечаем полным предложением. -Посмотрите внимательно на доску. Какие предметы на ней изображены? -А сейчас нам нужно собрать в походный рюкзак только те предметы, в</p>	<p>Вопросы к детям</p> <p>Правила</p> <p>Игра</p>	<p>Закрепили знания в определении звука «Р» в словах</p>

	<p>названиях которых есть звук «Р».</p> <p>-Катя*, что изображено на картинке? (лопата)</p> <p>-Будем ли мы брать ее в поход?</p> <p>-Почему?</p> <p>-Правильно, потому что в этом слове нет звука «Р».</p> <p>-Данил*, что изображено на следующей картинке? (гитара)</p> <p>-Будем ли мы брать ее с собой в поход?</p> <p>-Почему?</p> <p>-Правильно, потому что в слове гитара есть звук «Р».</p> <p><i>Варианты слов:</i></p> <p>Перчатки</p> <p>Топор</p> <p>Корзина</p> <p>Куртка</p> <p><i>Звуки можно менять, в зависимости от протяженности игры.</i></p>	<p>Уточняющие вопросы</p>	
<p>Заключительный этап</p> <p><i>Организация детей:</i> дети стоят в кругу</p>	<p>-Ребята, какие мы с вами молодцы, помогли гномику Фи собраться в поход.</p>	<p>Педагогическая оценка</p> <p>Вопросы к детям</p>	<p>Повторяют пройденный материал</p>



	<p>-Что вам больше всего понравилось?</p> <p>-Какие предметы мы сложили в походный рюкзак?</p> <p>-Гномик Фи благодарит вас за помощь. Нам пора отправляться в поход.</p>		<p>Закрепляют полученные знания</p>
--	---	--	-------------------------------------

Дидактическая игра «Поход»



Рисунок 1.



Рисунок 2.

### 4.3 Дидактическая игра «Звуковые человечки»

*Дидактическая задача:* учить определять звуки в словах.

*Игровая задача:* помогите звуковым человечкам вернуться домой.

*Правила:*

- Играем по очереди
- Каждый играет на своем поле
- Друг друга не перебиваем
- Отвечаем полным предложением
- За каждый правильный ответ дается яблоко
- У кого больше яблок, тот и победил.

*Игровое действие:* выбрать соответствующий звук, пропущенный в слове.

*Оборудование:* коврограф «Ларчик» (разноцветные квадраты, человечки), жетоны.

*Результат игры:* научились составлять слова из слогов.

Этапы	Содержание игры	Методы и приемы	Планируемый результат
Мотивационно-организационный этап <i>Организация детей:</i> дети сидят на ковре <i>Задачи:</i> мотивация на предстоящую деятельность	-Ребята, мне позвонили звуковые человечки. Им срочно нужна наша помощь! Они не могут вернуться домой, мы сможем им помочь?	Проблемная ситуация	Дети настроены на дальнейшую деятельность  Дети сосредотачивают свое внимание

<p>Основной этап  <i>Организация детей:</i> дети стоят у доски  <i>Задачи:</i> учить составлять слова из слогов</p>	<p>-Ребята, посмотрите внимательно на доску, что на ней изображено?  -Правильно. Чтобы вернуть звуковых человечков домой, нам нужно внимательно посмотреть на слово, изображенное на вашем игровом поле и назвать пропущенный звук и вернуть наш звук домой.  -Где может находиться звук?  -Правильно, в начале, середине и конце слова.  -Молодцы, а теперь вспомним правила игры – играем по очереди, друг друга не перебиваем, каждый играет на своем поле, отвечаем полным ответом, за каждый правильный ответ звуковой человечек будет угощать вас жетонами. У кого будет больше яблок, тот и победил. Не забываем, каждый играет на своем поле.</p>	<p>Вопросы к детям</p> <p>Правила игры</p>	<p>Умеют составлять слова из слогов</p>
---	---	--	---

	<p>-Катя*, какое первое слово у тебя зашифровано? (парус). -Какой звук пропущен в этом слове? -Правильно, звук «Р». В какой части слова он находится? -Молодец. -Андрей*, какое слово зашифровано у тебя? (белка) -Какой звук пропущен в этом слове? -Правильно, пропущен звук «Л». В какой части слова он находится? <i>Варианты слов:</i> Лист (звук «С») Ананас (звук «С») Шар (звук «Ш») Ножницы (звук «Ж») Корзина (звук «З») Огурец (звук «Ц») Бабочка (звук «Ч») Рисунок 1.</p>	<p>Игра Уточняющие вопросы</p>	
--	--	------------------------------------	--

<p>Заключительный этап  <i>Организация детей:</i> дети  стоят в кругу</p>	<p>-Ребята, а теперь давайте  посчитаем яблоки. У кого  больше, тот и победил.  -Какие мы молодцы,  помогли звуковым  человечкам вернуться домой.  -Что вам больше всего  понравилось?  -В каких словах живут  наши звуковые человечки?  -Звуковые человечки  говорят нам спасибо за  помощь!</p>	<p>Педагогическая оценка  Вопросы к детям</p>	<p>Повторяют пройденный  материал  Закрепляют полученные  знания</p>
---	---	---	--



Дидактическая игра «Звуковые человечки»



Рисунок 1.

## Список литературы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования, утвержден Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.10.2013 № 1155 [Текст]: - Екатеринбург : Издательский Дом «Ажур», 2017. – 23 с.
2. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» №273-ФЗ [Текст]: Москва: Проспект, 2017. – 160 с.
3. От рождения до школы. Основная образовательная программа дошкольного образования/ Под ред. Вераксы, Н. Е., Комаровой, Т. С., Васильевой, М. А. [Текст]: - М: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2017. – 352с.