Путешествие в Африку со звуками “р”,”рь”

|  |  |
| --- | --- |
| Дети стоят у доски.  Садятся на корабль.  Выходят с корабля.  Их встречает девочка Марута.  В руках держит табличку «Россия. Детский сад № 12».  Идут в заповедник.  Садятся на ковер.  После танца садятся на стульчики.  Садятся на корабль. | **I.Орг. момент.**  **1.**Чтение телеграммы: «Приезжайте в гости. Марута.»  **2.** Отгадывание слова куда надо ехать.  Сильная подгруппа отгадывает ребус .  Слабая подгруппа выкладывает слово из кружков от большого к маленькому. **( Африка).**  **II.Повторение пройденного материала.**  **1.** Чтобы не было скучно возьмем с собой звуки, которые обозначаются вот этой буквой Р. **(Звуки р, рь).**  **2.** Характеристика звуков (согласный, звонкий, твердый и мягкий).  **3.** Проговаривание звука хором.  На чем можно добраться до Африки?( На самолете и корабле).  Корабль плывет медленно, мотор работает **рррр, ррррр.** (дети повторяют хором).  Самолет летит быстро, мотор работает **рррррь, рррррь**. (дети повторяют хором).  Поплывем на корабле.  **4.** Определение места звука в слове.  Дети берут сувениры для Марута. (*Карандаш, ручка, фломастер, матрешка, календарь, рисунок, ромашка, рюкзачок*).  **Задание:** на 1 палубе поедут дети у которых названия сувениров начинаются на звук *р,рь*. На 2 палубе поедут дети у которых в названии сувенира зв. *р,рь* в середине. На 3 палубе поедут дети у которых в названии сувенира зв. *р,рь* в конце.  **5**. Д/и «Светофор».  Пока мы едем поиграем в игру «Светофор».  Лог. называет слова. Если слово с твердым звуком *р,* дети поднимают синий светофор. Если в слове звук *рь* (мягкий) дети поднимают зеленый светофор.  *Словарный материал: трап, трюм, рубка, иллюминаторы, моряк, борт, корма, якорь, трос.*  **6.** Встреча с девочкой Марутой.  «Здравствуйте, это вы приехали из России. Я буду вашим экскурсоводом. Мы с вами отправимся в заповедник Нгоронгоро и увидим там много животных».  - Пора в путь.  **7.** Речевая зарядка.  «Впереди гора Килиманджаро».  Ра-ра-ра – впереди гора.  Ру-ру-ру – гору обойду.  Ры-ры-ры – вот и нет горы.  Ри-ри-ри – мы туристы.  **8.** Чтение изогрофа.  «Мы пришли в заповедник».  - Посмотрите, что здесь написано? Чьи это перья?  Дети читают изограф «Страус». Перья страусиные. Страус – это птица.  **9**. Выбор картинок на заданный звук.  Смотрите, как много животных у водопоя. Возьмите животных в названии которых есть звук *р* или *рь*.  (Дети выбирают картинки и ставят их на наборное полотно).  **10.** Физ.минутка.  Танец «Чунга-чанга».  **11.**Д/и «Мое имя, фамилия».  А) Среди выбранных животных дети находят лишнее (черепаха, остальные слова с твердым звуком р).  Б) К картинке с черепахой встанут те ребята, в чьем имени или фамилии есть зв. рь. К остальным картинкам дети в чьем имени зв.р.  **12.**Звуко-слоговой анализ и синтез слов.  Сильная подгруппа находит картинки животных, которые подходят к заданным схемам.  Слабая подгруппа выкладывает схемы слов к оставшимся картинкам.  **13.** Составление предложений с заданным словом.  Каждый ребенок составляет предложение со своим словом.(каким-то животным).  **14.** Раздача подарков.  Дети дарят Анфисе привезенные сувениры.  Анфиса угощает детей круглыми, оранжевыми, марокканскими мандаринами.  **III. Подведение итога.**  Дети приглашают Анфису к себе в гости. Все вмести возвращаются на корабль.  - С какими звуками мы сегодня путешествовали?(*р,рь*) С какими животными встретились? Давайте вспомним.  Песенка-игра для сенсорно-моторного развития «У жирафов…..»  У жирафов пятна, пятна, пятна, пятнашки везде -2 раза.  На лбу, ушах, на шее, на локтях. Есть на носу, на животах, коленках и носках.  У слона есть складки, складки, складки, складочки везде -2раза.  На лбу, ушах, на шее, на локтях. Есть на носу, на животах, коленках и носках.  А у кошки шерстка, шерстка, шерстка, шерсточка везде -2раза.  На лбу, ушах, на шее, на локтях. Есть на носу, на животах, коленках и носках.  А у зебры есть полоски, есть полосочки везде -2раза.  На лбу, ушах, на шее, на локтях. Есть на носу, на животах, коленках и носках.  Приехали. |