**Сборник дидактических игр по подготовке к обучению грамоте детей старшего дошкольного возраста "Игры деда буквоеда"**

|  |
| --- |
| **Пояснительная записка**  В работе с детьми мы применяем основной метод обучения - игру, как ведущую деятельность детей этого возраста. С помощью игры мы делаем обучение радостным, увлекательным и жизненно важным для детей делом.  Играя, ребенок познает мир и взаимоотношения между людьми, реализует творческие потребности и познавательные интересы. Игра способствует развитию мышления ребенка. Он учится действовать по правилам, преодолевать возникшие затруднения, планировать и регулировать свою деятельность в соответствии с замыслом.  Игра развивает воображение, фантазию и творческие способности ребенка, регулирует отношения между ними, развивает их чувства, укрепляет волю. Дети очень активны в игре. Они настойчиво ищут ход решения, который ведет к результату. Ребенку интересна конечная цель, которая увлекает его: найти нужную букву, выделить звук, отгадать слово.  В группе создан мобильный, постоянно действующий центр по обучению грамоте. Главный персонаж центра Дед Буквоед. Дед Буквоед - это кукла, роль которой могут исполнить и взрослые, и дети. Игры в уголке постоянно меняются по мере изучения материала. Создание такого центра малозатратно, потому что все игры изготовлены руками воспитателей. Для воспитателей это очень хорошее подспорье, помогающее закрепить материал, изученный на занятии. Можно отметить повышенный интерес детей к игре в данном центре, и как следствие 90 % детей идут в школу уже читающими.  За годы работа сложилась своя система: игры мы разделили на 3 блока.  1. Игры, направленные на развитие фонематического слуха, умения анализировать и обобщать.  2. Игры, направленные на обучение составлению и чтению слогов.  3. Игры, направленные на развитие техники осмысленного чтения.  Главная задача любого, в том числе и добуквенного, этапа обучения грамоте - сделать для ребёнка слово, его звуковую оболочку не только ощутимой, но  привлекательной и интересной.  Поэтому к предлагаемым играм следует относится не как к инструкции, требующей пунктуального выполнения, а как к теме для свободной игровой импровизации  **Игры звукоподражания**  -Ты слышал, как жужжат пчёлы? Давай поговорим на пчелином языке. Вот так: "Давай друЖЖЖить! Ты где ЖЖЖивёшь? А я ЖЖЖиву в этом ЖЖЖилище. Угощайся                           медовыми           пироЖЖЖками           и           мороЖЖЖеным."  Для протягивания звука В можно разыграть встречу двух машин. Акцентируя в словах звуки Ш и С, легко превратить обычную речь в " змеиный язык" и т. д.  Звукоподражание можно включать в самые разнообразные игровые сюжеты. Главное, чтобы игровая роль определяла звуковую окраску речи, требовала выделения звука.  **Игровая ситуация "Магазин"**  "Продавец" отпускает товар только в том случае, если " покупатель" правильно называет первый звук в слове, которое обозначает "покупку".  **ПРОДАВЕЦ:**Миша, ты выбрал ложку? За неё надо заплатить первым звуком этого слова. Произнеси его!  **ПОКУПАТЕЛЬ:** ЛЛЛ.  **ПРОДАВЕЦ:** Правильно, молодец, можешь забрать ложку.  **Возможные варианты игры «МАГАЗИН».**  На доске выкладываются предметные картинки с изображением игрушек. Педагог - продавец, дети - покупатели. Чтобы купить игрушку, выполняется**задание:**  1)               Продается игрушка, в названии которой 2 слога, ударный второй слог. (Например:*юла.)*  2)               В названии которой 2 слога, ударный первый слог.*(Кукла.)*  3)               В названии которой один слог.*(Мяч.)*  **Игра "Почтальон"**  **Цель:** развитие фонематического слуха, умение анализировать и обобщать.   Почтальон собрался разносить почту, но на домиках вместо адреса написаны буквы согласные и гласные. Ребенок должен найти, в какой домик нужно отнести почту.  **Задания:**  2)               Отнести только в те домики, где буквы согласные.  3)               Отнести только в те домики, где буквы гласные.  **Возможны варианты:** можно на домики вместо букв прикреплять слоги.  **Задания:**  1)               Отнести почту в домик, где слог с согласным твердым.  2)               Отнести почту в домик, где слог с согласным мягким.  **Возможны варианты:** можно на домике прикреплять слова.  **Задания:**  1)               Отнести почту в домик, где в слове два слога.  2)               Отнести почту в домик, где в слове один слог.  **Игра "Домики для звуков"**  **Цель:** развивать у детей осознанное восприятие твердых и мягких согласных звуков, научить детей различать понятия звук и буква, научить детей правильно употреблять термины «твёрдый согласный звук», «мягкий согласный звук».  **Правила игры.**  Игру проводит взрослый, предварительно разрезав карточки. Убедитесь перед началом игры, что детям понятны изображения на картинках, и они их правильно называют. Потренируйте ребёнка произносить изолированно, т.е. без призвука гласного звука твердые и мягкие согласные звуки. В игре использованы только согласные буквы, которые обозначают по два оппозиционных звука имеющих различия по твёрдости и мягкости.  Вариант 1.  Детям раздают по несколько карточек. Взрослый устанавливает очерёдность. Ребенок называет свою картинку, выделяет первый звук в слове, даёт ему характеристику, показывает букву, которой на письме обозначают этот звук, и кладет карточку на домик, соответствующий мягкому звуку (зеленый домик) или твёрдому звуку (синий домик). Если кто-то допустил ошибку, то карточка остаётся у него. Выигрывает тот, кто первым правильно разложит свои картинки.  Вариант 2.  Каждому ребенку раздается несколько (2,3,...) карточек и одна фишке. Все ставят свои фишки у начала дорожки. Каждый по очереди бросает кубик и совершает столько передвижений по кружкам, в которых написаны буквы, сколько показал кубик. Остановившись на букве, ребенок называет её и говорит, какие звуки она может обозначать. Затем ребёнок ищет среди своих картинок те, названия которых начинаются на эти звуки. Если такая картинка(и) есть, ребёнок кладёт её (их) на изображение соответствующего домика: синего, когда картинка начинается на твердый согласный звук, или зеленого, когда картинка начинается на мягкий согласный звук. Если кто-то попадает на кружок с изображением «болота», то ведущий называет ему любой звук, на который ребенок должен назвать слово, либо ведущий называет слово, а ребенок определяет, первый звук в нём. Справившись с заданием ведущего, ребенок бросает кубик ещё раз, а если не справился, то остается на прежнем кружке. Выигрывает тот, кто первым освободится от картинок.  **Игра "Звонкий - глухой"**  **Цель:** развитие фонематического слуха, связности речи, внимания, памяти. **Комплектность:** 4 большие карты, 64 маленькие карточки, бумажный кубик. *16 картинок в начале слова звонкий согласный звук, а в конце слова глухой:* матрос, ландыш, волк, мак, жук, молоток, венок, горох, мост, грузовик, мяч, бегемот, мышь, бык, василек...  *16 картинок в начале слова глухой согласный звук, а в конце звонкий:*трактор, пеликан, слон, крокодил, сыр, тигр, стакан, стул, телевизор, самовар, кувшин, стол, пингвин, светофор, тюльпан, кабан...  *16 картинок в начале и в конце слова звонкий согласный звук:* забор, лимон, баран, барабан, мотоцикл, букварь, доктор, магнитофон, дятел, ворон, мухомор, дверь, батон, диван дом, милиционер...*Дополнительные слова:* бидон, рупор, балкон, мел. *16 картинок в начале и в конце слова глухой согласный звук:*самолет, шарф, карандаш, чеснок, колокольчик, кубик, троллейбус, платок, чайник, петух, холодильник, снеговик, шарик, теленок, кот, флажок...*Дополнительные слова:*пылесос, конверт, поросенок, кит, камыш, танк, шкаф, квадрат, фотоаппарат, кактус, хомяк.  **Правила игры.**  Перед началом игры определите, по какому из вариантов: в начале слова, в конце слова, сразу в начале и в конце слова будете собирать карту.  На большие карты с желтым прямоугольником в середине собираются картинки, если в слове звонкий согласный звук либо в начале слова, либо только в конце слова или сразу в начале и в конце слова.  На большие карты с коричневым прямоугольником в середине собираются картинки, если в слове глухой согласный звук находится в начале либо в конце, или в начале и*в* конце сразу.  Например: бык - звонкий звук в начале слова, стол - звонкий согласный звук в конце слова, дом - звонкий согласный звук в начале и в конце слова.  Вариант 1.  Дети (2-4 человека) берут себе по большой карте и определяются, на какую часть слова будут ориентироваться - на начало, конец или сразу и то и другое. Ведущий показывает по одной картинке и спрашивает: «Кому она подходит?». Дети выкладывают картинки, которые начинаются, например, с глухого согласного «с». Выигрывает тот, кто первым соберет все картинки на своей карте.  Вариант 2.  Играют 2-4 детей без ведущего. Игроки берут себе большие карты. Маленькие карточки с картинками лежат на столе вразброс лицевой стороной кверху. Дети по очереди кидают бумажный кубик. Желтая грань обозначает, что надо взять со стола картинку, чтобы звонкий согласный звук был в начале либо в конце, или сразу в начале и в конце слова (об этом дети договариваются заранее). Если выпадает грань с буквой Д - игрок кидает кубик дважды, это дополнительный ход. Если у игрока карта с коричневым прямоугольником в середине, а на кубике выпала желтая грань - передать ход следующему игроку. Выигрывает тот, кто первым соберет картинки на своей карте.  Вариант 3.  Кто соберет длиннее цепочку из картинок с наличием в словах заданного звука, независимо от того, в какой части слова он находится:  «д»: доктор, дом, диван, карандаш, крокодил…  «дь» ландыш, дверь, дятел...  «с»: стул, слон, стол, снеговик, самолет, сыр, «сь» стакан, светофор, троллейбус, чеснок, матрос, василек...  «л»: тюльпан, василек, слон, стул, стол…  «ль» колокольчик, волк, молоток, пеликан, лимон, холодильник, дятел, мотоцикл…  **Игра "Бабочки на полянке"**  **Цель:** обучение составлению и чтению слогов.  Для этой игры необходимо иметь две зеленые полянки и 6-8 предметных картинок с изображением пестрых бабочек. На обратной стороне бабочки крепятся согласные и гласные буквы. Бабочки с согласными буквами находятся на первой полянке, а с гласными - на второй. Детям предлагается поймать по одной бабочке с каждой полянки, перевернуть их, составить и прочитать полученный слог. **Возможны варианты:** можно с обратной стороны у бабочек прикрепить готовые слоги. Ребенку предлагается поймать бабочку, прочитать слог, дополнить его до полного слова, используя буквы на наборном полотне.  **Игра «Самый зоркий», или «Кто быстрее».**  **Цель:** развитие произвольного внимания и памяти.  Для этой игры необходимо иметь набор карточек с буквами и слогами. Детям на несколько секунд под счет: «Раз, два, три - внимательно смотри!» - показывается та или иная буква. Затем среди других 7-8 букв. Побеждает тот, кто первым назовет и покажет нужную букву.  **Возможны варианты:** аналогичная работа может производиться со слогами.  **Задание:**  •                    Найти, показать и прочитать нужный слог.  •                    Найти слог с такой же согласной, но чтобы согласный звук был мягким. (Например: слог «НА» - находим «НЯ».)  **Игра «К кому пойти в гости»**  **Цель:** развитие внутреннего планирования.  Не доске прикрепляется несколько предметных картинок с изображением животных, птиц или рыб. Все картинки соединяются между собой дорожками. Все звери должны ходить друг к другу в гости. Для того чтобы узнать, кто пойдет первым, дети выполняют задание.  1)               Первым пойдет в гости тот, у кого в названии один слог и первый звук согласный твердый.  2)               Он пойдет в гости к тому, у кого в названии 2 слога и первый звук согласный мягкий.  3)               Они пойдут в гости к другу, в названии которого 3 слога.  **Игра "Придумай слово"**  На определенный звук ребенок называет слова, которые знает. Можно посоревноваться, кто больше назовет слов.  **Игра "Хлопушка"**  «Сейчас я буду называть тебе слова, а ты, как только услышишь слово, в котором есть звук «к», хлопни в ладоши один раз. Если услышишь в слове звук «г» — хлопни два раза».  Начинайте упражнение в медленном темпе, постепенно увеличивая скорость. Говорите четко и громко, чтобы ребенок слышал все произносимые звуки. Корова, кисель, гора, норка, карусель, гитара, сапог, сук, гардина, рука, догнал, толкнул.  Вы можете подбирать сами слова для этого упражнения, а также и на другие звуки. Это упражнение заодно поможет вам проверить реакцию ребенка.  **Игра "Магический квадрат"**  Внимательно посмотри на картинки и скажи, на какой звук начинаются картинки в каждом ряду. А названия каких картинок оканчиваются на звук «а», «к»? Этот квадрат можно использовать для развития зрительной памяти. (1 таблица) Внимательно посмотри на картинки, запомни их расположение, а потом вспомни, какие из них расположены в первом ряду, во втором, в третьем, в четвертом. А сколько всего картинок ты можешь вспомнить? (2 таблица)  **Игра "Первый — последний"**  Взрослый предлагает ребенку по очереди 8-10 слов, в которых он называет первый и последний звуки. Слова проговариваются медленно, чтобы ребенок смог уловить звуки.  Арбуз, ворона, носок, барабан, совок, кошка, школа, мясо, муравей, паук.  **Игра "Волшебные превращения"**  Для усвоения темы звуковой анализ слова, надо научить детей преобразовывать слова путем замены в них звуков и получать новые слова.  Играющие выбирают слово, заменяют в нем первый, второй, третий звуки так, чтобы получились новые слова. Выигрывает тот, кто больше получит новых слов. Новые слова можно обозначать фантами. У кого больше фантов наберется, тот и выиграл. Слово «дом». Замените в нем первый звук: Дом — Сом — Ком — Лом — Ром. У кого больше получилось слов? Замените второй звук в этом слове: дом — дАм. А теперь замените третий звук: доМ — доЛ — ДоН. Для игры можно подобрать слова из 4 — 5 букв: Точка — Бочка — Кочка и т. д.  **Игра «Разрезные буквы»**  Для этой игры необходимо подготовить карточки с буквами, разрезать их на две части (затем можно эти же буквы дополнительно разрезать так, чтобы получалось 3—5 деталей). Предлагайте ребенку собирать буквы, предъявляя части разными способами: части одной буквы, части одной буквы + одну часть от другой буквы, части 2—3 букв одновременно. Особое внимание уделите подбору букв для одновременного складывания двух букв и более. Сначала подбирайте для такого задания буквы, разница во внешнем виде которых очевидна, например: А и Р, С и И. Когда ребенок освоит этот уровень, можно предъявлять одновременно части схожих по написанию букв, например: Р и В, Ш и Е, Н и П. Не забывайте называть или спрашивать ребенка, какая получилась буква!  Такая игра очень похожа по своему принципу на разрезные картинки, в которые любят играть все дошкольники. Игра способствует и развитию наглядно-образного мышления.  **Игра «Узор из букв»**  Увлекательным занятием могут стать «пространственные загадки» из букв. Чтобы их изготовить, вам потребуется набор цветной бумаги (желательно окрашенной с двух сторон). Сложите лист бумаги по вертикали и горизонтали. На получившейся четверти листа нарисуйте букву так, чтобы ее контур максимально занимал пространство. Вырежьте букву, не разворачивая листа, разверните. Покажите ребенку получившийся узор. Спросите, из какой буквы получился узор. Сложите лист вчетверо — покажите отгадку.  *ШГА*  Можно поручить проверку отгадки самому ребенку. В этом случае у него появится возможность выбрать правильное расположение буквы в пространстве. Игра развивает пространственное и образное мышление.  **Игра «Найди и подчеркни»**  Для этой игры потребуется любой текст с крупным шрифтом (старая детская книжка, реклама из почтового ящика). Предложите ребенку, просматривая текст, находить и подчеркивать букву, которую вы с ним заучиваете. Не забывайте называть или спрашивать, какую букву ребенок ищет. В другой раз ее можно зачер­кивать, обводить в кружочек, ставить под/над ней точку...   Если ребенок успешно выполняет задания, предложите ему поискать две буквы одновременно и под­черкнуть их. Наиболее сложный вариант упражнения —найти две буквы одновременно, отмечая их разными знаками (например, Н — зачеркнуть, И — обвести в кружочек). Начинать поиск двух букв одновременно лучше с букв, явно различающихся по внешнему виду (например, 3 и К), чтобы ребенок сначала освоил принцип работы. Затем можно предложить варианты поиска схожих по внешнему виду букв (например, Н/П, И/Н, У/Ч, Б/В). Это задание полезно на всех этапах обучения чтению (даже для читающих детей), так как тренирует еще и внимательность.  **Игра «Какая буква выглянула в окошко?»**  Используйте любые крупные буквы из разрезной азбуки. Дополнительно приготовьте лист большего размера с «окошком» любой формы (круглое, квадратное, прямоугольное). Спрячьте за этим листом букву из азбуки. Попросите ребенка узнать букву «в окошке» (по ее фрагменту). Одну и ту же букву можно загадывать многократно, изменяя предъявляемый фрагмент «в окошке». Игра развивает пространственное мышление и внимание.  Предложите ребенку угадать, какие буквы спрятались на картинках. Если выполнить задания на отдельных листах, ребенок, поворачивая лист в разные стороны, сможет найти больше букв. В случае, когда ребенок не может узнать какую-либо букву, обведите ее тупым концом карандаша. Это поможет ему выделить букву на общем фоне. Задание развивает зрительное восприятие.  **Игра «От какой буквы деталь?»**  Напишите на листе бумаги только элементы букв. Попросите ребенка угадать, какие буквы вы хотели написать. Вы можете просить ребенка назвать все буквы, которые содержат этот элемент (если вариантов ответов несколько).  Если ребенок умеет писать, предложите ему дописать незаконченные буквы:  **Игра «Какая буква следующая?»**  Сидя рядом с ребенком, напишите цепочку из букв: AЛ АЛА. Попросите малыша угадать, какая буква должна быть следующей, выбрать ее из букв разрезной азбуки и положить в продолжение ряда или написать самостоятельно. При этом ребенок называет буквы. Когда ребенок поймет принцип выполнения задания, предлагайте ему в цепочках буквы, схожие по написанию. Пусть теперь ребенок записывает ответ.  В дальнейшем можно усложнить задание и предлагать записывать не одну, а две последующие буквы.  Это задание представляет собой логическую закономерность, развивает логическое мышление и внимание.  Для дошкольника доступны следующие виды чередования:  хохохо  хоохоохоо  ххооххооххоо  хонохон  **Игра "Корзина со звуками"**  Пособие составляется из отдельных корзин, каждая из которых наклеивается на бумагу формата А4. К корзине двусторонним скотчем прикрепляется прозрачный кармашек размером 6x6 см. В него вставляются карточки размером 5x5 см с изображением определенного звука. В верхней части корзины сделаны прорези (2,5 см), в которые вставляются силуэты грибов на длинной ножке (5—7 см).  Это пособие можно использовать на разных занятиях. В занятии-сказке «Маша и Медведь» детям, например, нужно в корзинки со звуками «С», «3», «Ш», «Ж» разложить грибы, в названии которых есть эти звуки (подберезовик, лисичка, сы­роежка, подосиновик, свинушка, груздь, шампиньон, волнушка). А в сказке «Три медведя» в корзинки аналогично раскладываются ягоды.  **Игра "Блины со слогами"**  Это пособие изготавливается из поролонового круга радиусом 8 см. На одну его сторону с помощью клея ПВА приклеиваются карточки со слогами (10x5,5 см), которые легко снимаются. Дети участвуют в эстафете «Принеси блины в сковороде» и читают слоги. В сказке «Маша и медведь» они помогают бабушке перенести блины с одними слогами, а в сказке «Колобок» - с другими.  **Игра "Ромашка"**  Основание этого пособия—деревянный круг радиусом 7 см, в центре которого сделано отверстие радиусом 1 см. В отверстие вставляется зеленая палочка-стебель высотой 18 см. На палочку с помощью винта-самореза прикрепляется серединка ро­машки. Она сделана из двух картонных кругов желтого цвета радиусом 7 см, скрепленных по краям кусочками поролона толщиной 0,5 см, которые образуют ячейки для съемных лепестков ромашки. Лепестки (длина 18 см, ширина в широкой части — 7 см, в узкой — 1 см) вырезаются из картона. На широкую часть наклеивается картинка, узкой частью лепесток вставляется в ячейку. На начальном этапе «Ромашка» используется для изучения слияния звуков в слоги (в центре закрепляется согласный звук, а на лепестках — по гласному звуку). На занятии с использованием сюжета сказки «Колобок» дети собирают ромашку из овощей, растущих в огороде у Зайца, определяя первый звук в словах.  **Игра «Кто в домике живет»**   Данная игра преследует 3 цели: развитие звуко-буквенного анализа; автоматизация звуков в словах; пополнение словарного запаса у детей.  В окошке звук (буква) зовет гостей: «З-з-з», «К-к-к»  **Игра «Соберем урожай»**  Педагог  предлагает Незнайке помочь  собрать урожай, но выбрать нужно только те овощи, в названиях которых есть звук «р» (слова проговариваются) *Например, можно использовать карточки со словами петрушка, огурцы, перцы, чеснок, кабачок, свекла, помидор.*  **Игра «Каких животных ты знаешь со звуком «Л», «Ль»?»**  Педагог  предлагает  детям пригласить животных в гости, в названиях которых есть звук «л» или «ль». (слова проговариваются) *Например, можно использовать карточки со словами белка, лиса, крокодил, лошадь, лев, лиса, слон и т.п.*  **Игра «Веселые скоморохи»**  Данная игра многофункциональна. Скоморохи живут в красивом разноцветном сундучке и приходят в гости к детям. У них различные имена, состоящие из одного звука, либо из одного слога. Возможны варианты игры: у педагога на столе стопкой лежат картинки изображе­нием вниз. Игроки по одному подходят к столу, берут картин­ку, называют изображенный на ней предмет, выделяют пер­вый звук, определяют, гласный он или согласный, после чего кладут картинку соответствующему скомороху. Игра продолжается до тех пор, пока все картинки не будут разложены по местам. Игру можно проводить как соревно­вание.  **Игра «Собери пазлы»**  В данной игре детям предлагается собрать пазлы. Ребенку предлагается соотнести картинку с звуковой схемой, либо со слоговой схемой слова.  **Игры «Слоги рассыпались», «Лото»**  Детям предлагается из слогов составить слова из данных слогов. Слова могут быть на разную тему. Например, в канун нового года могут быть «новогодние» слова.  **Игра «Звуковая пирамидка»**  *Оборудование:*рисунок пирамиды из схем. В нижней части каждой схемы — кармашек для вкладывания карти­нок; в основании пирамиды — схема из 3 слогов, выше — из двух, потом — один слог; заканчивается пирамида треугольной вер­хушкой. Предметные картинки тех же размеров, что и схемы пирамиды. Педагог  предлагает детям построить из картинок пира­миду. Он объясняет, что в ее основании должны быть картин­ки, названия которых состоят из трех слогов, следующий ряд пирамиды — картинки, названия которых имеют два слога, и т.д.  **Игра "Кто больше слов составит"**  **Цель:** развитие техники осмысленного чтения. Игра проводится как соревнование. Дети должны соединять слоги правого и левого столбиков (напечатанных на доске) так, чтобы они образовывали осмысленные слова. Например: КО ЛОГОР MAP КНИ МАРА ГА  КО  КО  КО  ГА  КО  КО  КО  КО  **Игра "Накормите зверей"**  **Цель:** развитие техники осмысленного чтения.  Для этой игры потребуются предметные картинки с изображениями различных животных. Дети выбирают себе понравившиеся картинки. Это звери и птицы, которых они будут «кормить». На столе перед детьми - карточки, где написаны названия кушаний (молоко, пшено, овес, рыба и т. д.). Карточки перевернуты, дети по очереди открывают карточки, читают названия блюд и выбирают то, что подходит их питомцу.  **Игра "Поваренок"**  **Цель:** формирование навыка словообразования, активизация словарного запаса, расширение представлений об окружающем мире, развитие техники осмысленного чтения.  **Оборудование:** картонные шаблоны в виде кастрюль с прикрепленными к ним целлофановыми пакетиками с сыпучими продуктами: вермишелью, крупами, горохом, фасолью, карточки со словами.  **Ход игры.** Педагог раздает «кастрюли», дети рассматривают различные виды круп, уточняют названия продуктов и блюд, которые можно из них приготовить; сравнивают, чем вермишель отличается от макарон, горох — от фасоли и т. Д. Затем образуют прилагательные, например: вермишелевый, пшенная, рисовая, гороховый. Эти прилагательные вводятся в предложения различных моделей: «Из гороха можно сварить гороховый суп», «Я положу рис в кастрюлю и сварю рисовую кашу» и т. П. Дети читают названия круп, каш, написанных на карточках и определяют к какой кастрюльке подходит. |