Прорешкина Ольга Николаевна

учитель начальных классов

Сызранский филиал государственного
бюджетного специального (коррекционного)
образовательного учреждения для обучающихся,
воспитанников с ограниченными
возможностями здоровья
специальная (коррекционная) общеобразовательная
школа – интернат №2
г.о.Жигулёвск

г.Сызрань Самарской области

ИГРЫ ПО ОБУЧЕНИЮ ГРАМОТЕ.

ДЕЛЕНИЕ СЛОВ НА СЛОГИ. ОПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТА УДАРЕНИЯ В СЛОВЕ.

Правильное, сознательное чтение и безошибочное письмо требуют предварительного овладения необходимыми фонети­ческими и графическими умениями и навыками.

В данный раздел включены игры, которые помогут решению следующих образовательных задач:

* формирование умения делить слова на слоги, определять их количество в слове;
* упражнение учащихся в подборе слов с определенным ко­личеством слогов, составлении и преобразовании слов из названных слогов;
* формирование умения определять и называть ударный слог.

 Первым продуктивным способом чтения, которым овладевает начинающий читатель, является плавное слоговое чтение, т. е. чтение по слогам с выделением ударного слога. Успешному фор­мированию указанного способа чтения будет способствовать специальная подготовительная работа, которая начинается за­долго до того, как дети приступят к собственно чтению, т. е. к переводу графической (буквенной) формы слова в звуковую. Од­ним из направлений этой подготовительной работы является де­ление слов на слоги, проговаривание слов по слогам, их состав­ление из отдельно названных слогов. В результате учащиеся осознают, что основная произносительная единица речи — слог, что правильное звучание слова достигается правильной переда­чей его слоговой структуры с выделением ударного слога (в по­вседневном живом говорении дети над этим не задумываются).

Соединяя аналитико-синтетическую работу с графическими обозначениями, т. е. упражняя учащихся в проговаривании слов по слогам с опорой на схему-модель слова, мы осуществляем так называемую пропедевтику чтения, помогаем им «вживаться» в процесс слогового чтения. Дети практически осваивают то дей­ствие, которое продолжительное время, на протяжении почти всего периода обучения грамоте, будет служить им руководящим принципом чтения: «Читай по слогам!»

 Работа по формированию названных умений и навыков осу­ществляется с момента знакомства с соответствующими язы­ковыми явлениями постоянно, и для поддержания к ней интере­са шестилеток требуется много игрового материала, часть кото­рого и представляют дидактические игры данного раздела.

Последний слог в слове — за тобой.

Описание игры. Учитель называет слог. Дети должны назвать такой слог, чтобы получилось слово.

Например: ко… {-ни, -зы, -тик, -жа, -сы, -мар, -ра, -чан).

Побеждает тот, кто последним называет слог.

Цепочка слогов.

Описание игры. Учитель называет слово. Дети делят слово на слоги, определяют последний слог и придумывают слово, кото­рое начинается с такого же слова.

Например: аст-ра, ра-ма, ма-ши-на, На-та-ша, ша-ры, ры-ба, ба-ран, ран-ка, ка-пус-та, та-рел-ки, ки-но, но-ги и т. д.

Закончи предложение.

Описание игры. Учитель читает предложение, не договаривая последний слог последнего слова.

Например:

Мама пошла в мага... (зин).

Таня учит уро ... (ки).

Птицы вьют гнез... (да).

Вызванный ученик произносит предложение целиком и назы­вает слог, который не договорил учитель.

Лото.

Оборудование: большие карты с изображением одного предме­та, названием которого является односложное, двухсложное или трехсложное слово, и тремя пустыми квадратами под ним; пред­метные картинки.

Описание игры. Класс разбивается на группы. Каждая группа получает большие карты, по одной на каждого ученика, и набор предметных картинок, лежащих изображениями вверх. Каждый находит среди картинок те, слоговой состав которых совпадает со слоговым составом названия предмета на большой карте, и закрывает ими пустые квадраты на карте. Побеждает тот, кто сделает это раньше других.

Прыгай точно!

Оборудование: две скакалки, предметные картинки.

Описание игры. Дети делятся на две команды. От каждой ко­манды выходит по одному ученику. Учитель показывает пред­метную картинку. Дети определяют количество слогов в слове - названии предмета, изображенного на картинке, и прыгают че­рез скакалку соответствующее количество раз. Ученик, сделав­ший это раньше других, получает фишку. Затем вызывается сле­дующая пара. Побеждает команда, собравшая больше фишек.

Передай по телеграфу.

Описание игры. Учитель произносит слово, дети хором произ­носят его по слогам, сопровождая произнесение слова хлопками в ладоши.

Может быть и такой вариант игры: Дети «телеграфируют» сло­во по рядам: каждый ряд называет по одному слогу.

Куда положим палочку?

Оборудование: слоговые схемы слов, предметные картинки, счетные палочки.

Описание игры. На наборном полотне установлены предмет­ные картинки, под ними — слоговые схемы слов. Вызванный ученик произносит слово с выделением ударного слога; опреде­ляет его порядковый номер и кладёт фишку на соответствующий слог в схеме.

Может быть и такой вариант игры: Класс делится на группы. Каждая группа получает набор предметных картинок и соответст­вующих слоговых схем. Учащиеся соотносят слоговой состав слов со схемами и папочкой отмечают ударный слог. Побеждает груп­па, выполнившая задание раньше других.

Эстафета.

Оборудование: предметные картинки, два флажка.

Описание игры. Дети выстраиваются в две колонны перед сто­лом, на котором лежат две стопки предметных картинок. Впере­ди стоящие держат флажки. По сигналу учителя они берут по од­ной картинке из набора, произносят слово-название предмета, изображенного на ней, по слогам и указывают количество слогов (.ма-ши-на, в этом слове три слога). Выполнив задание, первые игроки передают флажки стоящим за ними, а сами отправляются в конец колонны. К выполнению задания приступает вторая па­ра игроков. Побеждает та команда, которая быстрее проанализи­рует свои слова.

Может быть и такой вариант игры: Дети произносят слово- название картинки с выделением ударного слога и называют его: машина, ударный слог -ши.

Считай слоги, придумывай слова.

Оборудование: предметные картинки.

Описание игры. Вызванный ученик, берет предметную картин­ку, определяет количество слогов в названии предмета, изобра­женного на ней, и придумывает свое слово, которое состоит из такого же количества слогов.

Телеграф.

Оборудование: фуражка телеграфиста, молоточек.

Описание игры. Телеграфист (его роль сначала выполняет учи­тель) стучит молоточком по столу один, два или три раза и про­сит угадать, какое слово он передал по телеграфу. Дети называют одно-, двух-, трехсложные слова. Чтобы ограничить направление поиска слов, перед началом игры учитель указывает тему для те­леграмм: «Овощи», «Фрукты», «Животные» и т. д.

Может быть и такой вариант игры: дети называют слова, а те­леграфист отстукивает молоточком их слоговой состав — «от­правляет» телеграммы.

Поезд.

Оборудование: картонный поезд с вагончиками, к которым прикреплены кармашки, предметные картинки.

Описание игры. Вызванный к доске ученик выбирает пред­метную картинку, определяет количество слогов в названии жи­вотного на картинке и «сажает» его в вагон. Порядок посадки следующий: в первый вагон нужно посадить животных, название которых состоит из одного слога, во второй — из двух, в третий — из трех слогов.

Контролеры (класс) хором произносят названия животных по слогам и таким образом проверяют, свои ли места занимают пас­сажиры.

Может быть и такой вариант игры: меняется порядок посадки в вагоны. В первый вагон садятся животные с первым ударным слогом в названии, во второй - со вторым ударным слогом, в третий — с ударением на третьем слоге.

Слоговые часы.

Оборудование: модель циферблата, на котором вместо цифр по кругу расположены картинки.

 Описание игры. Учитель вызывает к доске «часовщика», кото­рый по заданию учителя называет слово, состоящее из опреде­лённого количества слогов (или начинающееся с указанного учи­телем слога), и устанавливает часовую стрелку напротив соответ­ствующей картинки.

Почтальон.

Оборудование: конверты с вложенными в них предметными картинками, фуражка и сумка почтальона.

Описание игры. Почтальон проходит по рядам «улицам» и раз­носит «письма» — конверты с предметными картинками. Ученик, получивший конверт, достает картинку, проговаривает по слогам название предмета, изображенного на ней, и указывает количе­ство слогов.

Вариант 1. Предметные картинки наклеены на конвертах. Получить «письмо» сможет тот, кто правильно проговорит по сло­гам название предмета, изображенного на картинке Вариант 2. Для получения письма необходимо назвать ударный слог в названии рисунка.

Сколько слогов?

Оборудование: схемы слогов разной слоговой структуры, счет­ные палочки, карточки с цифрами.

Описание игры. Учитель называет слова, дети показывают ко­личество слогов в них счетными палочками или соответству­ющей схемой. Для проверки вызванный ученик проговаривает слово по слогам.

Дети могут показывать палочками или цифрами порядковый номер ударного слога или соответствующую схему слова с ударе­нием.

Необычные цветы.

Оборудование: карты с контурами шестилепестковых цветов, на­боры лепестков с изображением животных, птиц, растений и т. д.

Описание игры. Дети получают по одной карточке с контурами цветка и конверт с набором лепестков. К цветку необходимо по­добрать лепестки таким образом, чтобы на них находились пред­меты, названия которых имеют определенное количество слогов (один, два или три).

Вариантом игры может быть следующий: на лепестках цветка должны быть предметы, в названиях которых ударным является названный учителем слог (первый, второй или третий).

Учим куклу говорить.

Оборудование: кукла, предметные рисунки.

Описание игры. Учитель знакомит детей с игровой ситуацией:

«Наша кукла совсем малышка и разговаривает так, как ма­ленькие дети. Она называет только начало слова, первый слог. Давайте научим ее говорить правильно, будем договаривать за нее остальные части слов». Ученик с куклой в руке показывает предметную картинку и произносит первый слог ее названия. Дети хором заканчивают слово.

Игра может проводиться и без предметных рисунков. Уча­щиеся должны самостоятельно придумать конец слова. По зада­нию учителя кто-нибудь договаривает оставшуюся часть слова, а потом повторяет все слово целиком.

Рассели животных.

Оборудование: трехэтажный картонный дом с окнами - кармашками, картинки животных.

Описание игры. Учитель сообщает игровую ситуацию: «Живот­ные заселяют новый дом. На первом этаже поселятся те из них, названия которых состоят из одного слога, на втором - из двух, на третьем - из трех слогов». Учащиеся, подходя к столу учителя, берут картинки, проговаривают названия животных по слогам и в соответствии со слоговой структурой слова помещают картин­ки в том или ином окне дома.

Другим вариантом игры может быть такой: этаж для жи­вотного выбирается в соответствии с порядковым номером удар­ного слога слова-названия.

Угадай слово.

Оборудование: предметные картинки.

Описание игры. На наборном полотне тыльной стороной к учащимся выставлены предметные картинки. Учитель снимает одну из них, не показывая детям, и произносит первый слог на­звания предмета. Дети придумывают слова, которые начинаются с названного слога. Когда кто-нибудь отгадает название предме­та, то получает право загадать следующее слово.

Дети могут загадывать слова и по своим картинкам, которые получают от учителя перед уроком.

Что лишнее?

Оборудование: предметные картинки.

Описание игры. Учитель выставляет на наборное полотно че­тыре предметные картинки. На трех из них предметы, названия которых состоят из двух слогов, на четвертой — предмет, назва­нием которого является трехсложное слово. Задача заключается в том, чтобы найти лишний предмет, тот, название которого отли­чается от названий других предметов слоговой структурой. Вы­званный ученик объясняет свой выбор, проговаривая слово- название по слогам.

Лишним может считаться слово с иным порядковым номером Ударного слога.

Птичий рынок.

Оборудование: игрушки-животные.

Описание игры. Учитель объясняет детям игровую ситуацию: «Вы пришли на рынок, где можете купить собаку, кота, птичку или рыбок. Чтобы купить того, кто вам нравится, необходимо придумать животному кличку, которая состояла бы из двух (трех) слогов». Учащиеся подбирают слова и, если делают это правиль­но, получают право играть с «купленной» игрушкой на протяже­нии дня.

Может быть и такой вариант игры: кличка должна быть с уда­рением на указанном учителем слоге

Магазин.

Оборудование: карточки с цифрами, предметные картинки.

Описание игры. Учитель сообщает игровую ситуацию: «Мама послала вас в магазин за продуктами. Купить то, что нужно, вы сможете тогда, когда правильно проговорите слово — название продукта по слогам и покажете их количество цифрой на карточ­ке. Этой карточкой вы «расплатитесь за покупку».

Может быть и такой вариант игры: цифрой на карточке пока­зывается порядковый номер слога в названии продукта.

Не ошибись.

Оборудование: предметные картинки, схемы слов разной сло­говой структуры.

Описание игры. На доске вразброс размещены предметные кар­тинки и соответствующие слоговые схемы слов-названий. Необходимо соединить мелом картинки со слоговыми схемами. Вариативность обеспечивается использованием схем слов с обо­значением места ударения.

Чья шапочка?

Оборудование: бумажные плоскостные шапочки, по краям ко­торых даны слоговые схемы слов, картинки (игрушки) жи­вотных, птиц.

Описание игры. На наборном полотне выставлены шапочки. Учитель объясняет игровую ситуацию: «Животные были в театре, сдавали в гардероб головные уборы. Спектакль окончен звери, идут домой. Где чья шапочка?» Учащиеся берут со стола учителя картинку, проговаривают слово — название животного по слогам и подбирают шапочку с соответствующей слоговой схемой.

Найди свой домик.

Оборудование: три картонных домика, в окна которых вставле­ны слоговые схемы слов: в первом — схема односложного слова, во втором - двухсложного, в третьем - трехсложного; предмет­ные картинки.

Описание игры. Домики со схемами размещаются в разных местах класса. Дежурные быстро раздают детям предметные кар­тинки. Учащиеся определяют количество слогов в названии предмета и подбегают к домику с соответствующей схемой.

Вместо предметных картинок могут использоваться слоговые схемы слов с обозначением ударного слога.

Собери букет.

Оборудование: два листа бумаги с нарисованными на них ваза­ми и одинаковым количеством стебельков, над которыми сдела­ны прорези; вырезанные из почтовых открыток цветы.

Описание игры. Учитель сообщает игровую задачу: «Каждый ряд (группа) должен собрать свой букет. Первый ряд собирает его из цветов, название которых состоит из двух слогов, второй - из цветов с трехсложными названиями». По сигналу учителя уча­щиеся каждого ряда по очереди подбегают к наборному полотну, снимают с него нужные цветы и устанавливают их в прорези над стебельками. Побеждает тот ряд, который первым соберет свой букет.

При проведении игры следует помнить, что названия цветов используют в единственном числе: роза, ромашка, пион, лан­дыш, василек, сирень, нарцисс и др.

Вариант 1. Учитель может назначить садовников - контролеров, которые проверяют правильность составления бу­кетов, проговаривая слова по слогам.

Вариант 2. Цветы размещаются в вазах в зависимости от места ударения в слове.

Кто подберет больше?

Оборудование: слоговые схемы слов.

Описание игры. Учитель выставляет на наборном полотне схе­му двухсложного (трехсложного) слова и предлагает подобрать слова, слоговой состав которых будет соответствовать данной схеме. Победителем является ряд (группа или отдельный уче­ник), который назовет наибольшее количество слов.

Где твой круг?

Описание игры. Дети образуют два круга: в один круг ста­новятся те из них, имена которых имеют ударение на первом слоге (Вера, Толя, Катя и т. д.), во второй — на втором (Сережа, Данила, Ирина и т. д.). Учитель предлагает подумать, как нужно изменить свое имя, чтобы можно было перейти из одного круга в другой (Ната - Наташа, Вова - Володя, Ира - Ирина, Мария - Маша, и т. д.). По сигналу учителя дети переходят из круга в круг, выразительно произнося свои имена и выделяя в них голо­сом ударный слог.

Заговори, кубик!

Оборудование: 4—5 кубиков с наклеенными на гранях предмет­ными картинками.

Описание игры. Учитель (позже это будет вызванный ученик) подбрасывает кубик. Дети произносят по слогам название пред­мета, изображенного на верхней грани кубика, и определяют ко­личество слогов.

Дети могут произносить слово с выделением ударного слога и называют его порядковый номер.

Поймай рыбку.

Оборудование: коробка-аквариум, предметные картинки с прикрепленными к ним канцелярскими скрепками, удочка с магнитом вместо крючка

Описание игры. Дети по приглашению учителя магнитной удочкой вылавливают из «аквариума» предметные рисунки, про­износят название предмета по слогам, определяют их количество и место ударения в слове.

Эхо.

Описание игры. Игровая ситуация: «Поиграем в "Эхо"». Учи­тель произносит слово, дети хором повторяют только ударный слог, как эхо.

Выставка игрушек.

Оборудование: различные игрушки.

Описание игры. Учитель сообщает игровую ситуацию: «Се­годня мы откроем выставку наших игрушек. Экспонаты выс­тавки разместим на трех полках». Детям предлагается подойти к доске, выбирать игрушку, проговорить ее название по слогам и поставить на полку, руководствуясь следующим правилом: на первой полке выставляются игрушки, название которых состоит из одного слога, на второй полке - из двух, на третьей полке - из трех слогов.

Учащиеся произносят названия игрушек, выделяя ударный слог, и в зависимости от его порядкового номера ставят игрушку на соответствующую полку. Вместо игрушек могут ис­пользоваться картинки.

Чудесный мешочек.

Оборудование: мешочек из плотной ткани, игрушки, пред­метные картинки.

Описание игры. Учитель заранее помещает в мешочек раз­личные игрушки или предметные картинки. Во время игры он достает их из мешочка. Дети хором произносят названия игру­шек (предметов) по слогам и пальчиками показывают количе­ство слогов.

Учитель может предложить учащимся подойти к мешочку, достать игрушки, произнести их названия по слогам, называть количество слогов и ударный слог.