

Л.М. КОЗЫРЕВА



**МЫ  
ЧИТАЕМ  
ПО СЛОГАМ**

**КОМПЛЕКС ИГР  
И УПРАЖНЕНИЙ  
ДЛЯ ДЕТЕЙ  
5-7 ЛЕТ**



Л.М. Козырева

# **Мы читаем по слогам**

Комплекс игр и упражнений  
для детей 5 — 7 лет

*Пособие для педагогов и родителей*

*Добукварный период*

*Букварный период*

Москва  
2006



ББК 74.3  
К 59

**Козырева Л.М.**

**К 59 Мы читаем по слогам** : комплекс игр и упражнений для детей 5 — 7 лет : Пособие для педагогов и родителей / Л.М. Козырева. — М. : Издательство «ГНОМ и Д», 2006. — 32 с.

**ISBN 5-296-00636-4**

Данное пособие входит в комплект «Мы читаем по слогам». В этом издании логопеды, педагоги и родители найдут методические рекомендации по работе с вышеуказанной серией пособий. Рабочие материалы данного комплекта помогут отработать и закрепить навык слогового чтения, привлечь внимание старших дошкольников к слогу как к единице чтения.

Предназначено для воспитателей дошкольных образовательных учреждений, гувернеров и родителей.

ББК 74,3

## **ПРЕДИСЛОВИЕ**

Вашему вниманию предлагается комплект пособий серии «Мы читаем по слогам». В него входят:

- Комплекс игр и упражнений для обучения чтению детей 5 - 7 лет;
- «Слоговое домино»\*;
- «Слоговые кубики»\*;
- «Слоговое лото»\*;
- рабочая тетрадь «Составь предложение»\*.

Игровые пособия серии «Мы читаем по слогам» адресованы педагогам, приступающим к обучению грамоте старших дошкольников. Цель пособий — закрепить у детей навык слогового чтения, предупредить неправильную установку детей на побуквенное чтение, привлечь их внимание к слогу как единице чтения. Такая методика не противоречит методике обучения чтению аналитико-синтетическим способом Эльконина Д.В., Горепкого В.Г., и не является альтернативной традиционным методикам обучения грамоте.

Придерживаясь основных принципов системы обучения чтению Д.Б. Эльконина (продолжительный добукварный период работы над развитием навыков звукового и звукобуквенного анализа, использование игровых приемов, работа над развитием фонематического слуха), автор настоящих пособий хочет подчеркнуть значимость работы над развитием слогового анализа и синтеза. При обучении чтению именно развитый слоговой анализ сможет затормозить появление так называемого побуквенного чтения, избавиться от которого детям бывает очень трудно.

Буквы как картинки ребенок может запомнить достаточно рано, но практического применения это знание не получит до тех пор, пока у него не сформируется осознанное отношение к слову. Ребенок начнет читать только тогда, когда

---

\* Отмеченные звездочкой материалы представлены в виде отдельных приложений (изданий).

звуковая оболочка слова перестанет быть прозрачной для него. У детей это происходит в разные возрастные сроки, но считается, что к 4 — 4,5 годам у нормально развивающегося ребенка спонтанно возникает способность вычленять звук из слова. В это время, проводя игры на отработку навыков звукового и слогового анализа, можно показывать букву, соответствующую выделяемому звуку в слове.

Самым ответственным моментом в обучении чтению является начальный этап — этап слогового чтения. Дело в том, что алфавитное название букв, как гласных, так и согласных, не всегда используется при чтении. В разных позициях в слоге буквы читаются по-разному. Одну ошибку можно сразу предупредить, если заучивать согласные буквы, не употребляя алфавитного названия, а называть буквы фонетически кратко: [М], [Л], [П] и т.д. Все эти трудности нужно осознавать и ответственно подойти к чтению слогов и слов с йотированными гласными.

Легче научить детей читать обратные слоги типа АМ, УК, ЮР и т. д, в которых на первом месте стоит гласная буква, а за ней — согласная. Гласная произносится своим алфавитным названием, а к ней присоединяется согласная, звучащая фонетически. Другое дело — прямой слог, то есть такой, в котором согласная буква стоит на первом месте, а за ней следует гласная. Даже если ваш ребенок знает только фонетическое название согласной буквы и не будет читать слог МА как МЭ — А, ему надо будет показать образец чтения слога с йотированными гласными буквами, чтобы у него не получилось вместо МЯ — МБЯ. Чтению прямых слогов обязательно надо учить с помощью слоговых таблиц, в которых одна согласная буква последовательно прочитывается со всеми гласными, причем, гласные располагаются парами: А — Я, О — Ё, У — Ю, Э — Е. Дошкольники усваивают разницу в чтении твердых и мягких слогов практически, проводить звуковой анализ слов с буквами Я, Е, Ю, Ё ни в начале, ни в середине слова не нужно. Задача родителей дошкольника — научить ребенка правильно читать слоги различной структуры с этими «опасными» буквами. В школе будет показано несоответ-

ствие между звуками и буквами и объяснено, почему нельзя читать МБЯ, если слог МЯ.

Сформировать у ребенка внутреннюю мотивацию к чтению, желание читать самому, а не только слушать образцовое чтение взрослых, можно с помощью игровых приемов. Нужно создать такую игровую ситуацию, в которой чтение стало бы средством, необходимостью, органично включалось в игру. В этом Вам помогут материалы данного пособия.

# 1. ДОБУКВАРНЫЙ ПЕРИОД

## Последовательность обучения навыкам слогового анализа и синтеза

Работа по развитию навыка слогового анализа слов состоит из нескольких этапов. Ребенка учат:

- правильно делить слова на слоги (произносить слова по слогам);
- выделять тот или иной слог из слова на слух;
- проводить звуковой анализ получившегося слога (из каких звуков состоит, какой первый звук, какой второй);
- обозначать слоги буквами, то есть переходить к чтению.

Как видно, операции анализа (разъединения) и синтеза (соединения) используются неразрывно, так как обучение грамоте — процесс двуединый: письмо требует навыков анализа (писать нужно букву за буквой в нужной последовательности), чтение — навыков синтеза, слияния звуков в слоги, а слогов — в слово. Секрет чтения состоит в том, чтобы произносить звуки не изолированно, а слитно с остальными, составляющими слово. Первоначальное слияние осуществляется на уровне слога.

Представленная далее система работы по обучению чтению с опорой на слоговой анализ требует соблюдения указанной последовательности в предъявлении заданий.

### 1.1. Деление слов на слоги с опорой на вспомогательные средства

Хотя слог является единицей артикуляции и произносится во время одного толчка выдыхаемого воздуха, скандированное произнесение слов в речевой практике не встречается. Нужно создать игровую ситуацию, требующую послогового произнесения слов. Для отработки данного навыка можно поиграть в игру «На стадионе», во время которой две группы болельщиков будут поддерживать свои команды, выкрикивая по слогам их названия и одновременно отхлопывая ритм: «Тор-пе-до!», «Ди-на-мо!» и т.д. Выигрывает

та команда, болельщики которой дружнее и четче выкрикивали название.

Следующие игры сочетают речь с движением, что способствует развитию двигательных навыков, координации движений.

### *Игра «Друг за другом»*

Цель. Отработка произношения слов по слогам, обогащение словарного запаса по заявленной теме.

#### Ход игры

Играющие становятся друг за другом перед размеченной на квадраты дорожкой (до 5 квадратов). На старте берут картинки и рассматривают их. По очереди слитно произносят название предмета, изображенного на картинке, а затем начинают шагать по квадратам вперед, делая один шаг в каждый квадрат и одновременно называя по слогам слово-название картинки. Если ребенок правильно разделит слово на слоги, он получает столько фишек, сколько слогов было у него в слове. Если на старте ребенок не знает названия картинки, он берет следующую, но у него отнимается одна фишка. Прошагав по квадратам и получив фишки, ребенок становится в конец колонны и ждет своей очереди. Каждый участник сможет пройти по квадратам несколько раз, в зависимости от количества приготовленных картинок и числа участников. В конце игры подсчитывается количество набранных очков и объявляется победитель. Чтобы дети не растеряли фишки, можно изготовить табло и на него выставлять фишки или цифры (параллельно будет проходить закрепление цифр и начало обучения первоначальному счету).

### *Игра «У кого длиннее дорожка»*

Цель. Отработка послогового произношения слов, активизация словаря детей по заданной теме.

#### Ход игры

Дети становятся у старта и по очереди шагают по расчерченным квадратам вперед, делая один шаг-квадрат на каждый произнесенный слог слова. Ведущий предлагает детям

придумать и назвать слова по какой-либо лексической теме, например, «Цветы», «Птицы» и т. д. Разметка квадратов помогает определить победителя (выигрывает тот, кто смог произнести наиболее длинное слово и оказался впереди всех) и показывает, сколько слогов в произнесенном слове. Например, по теме «Цветы» выигрывают те дети, которые вспомнят названия из 4 слогов: не-за-буд-ка, ко-ло-коль-чик, — и проиграют те, которые произнесут слова из 3 слогов: ро-маш-ка, ва-си-лек, или из 2 слогов: ро-за, пи-он.

### *Игра «Отхлопай слоги в слове»*

**Цель.** Обучить детей делить слово на слоги с опорой на вспомогательные средства (отхлопывание).

#### *Ход игры*

Ведущий показывает картинку, произносит слово-название слитно, не деля на слоги. Играющий должен отхлопать это слово, не произнося его вслух. За каждое правильное выполнение дается очко (фишка). Выигрывает тот, у кого в конце игры будет больше очков (фишек).

Для игры следует подбирать слова из разного количества слогов, от 1 до 5. Подряд нельзя предъявлять слова с одинаковым количеством слогов. С целью развития словаря стоит подбирать слова по определенной теме.

Примерный список слов по разным темам, которые можно использовать в описанных выше играх:

**Деревья:** акация, баобаб, береза, вяз, дуб, ель, ива, каштан, кедр, кипарис, клен, липа, лиственница, осина, ольха, рябина, саксаул, сосна, тополь, туя.

**Цветы:** алоэ, астра, василек, виктория, гвоздика, жасмин, ирис, кактус, календула, каллы, клевер, колокольчик, кувшинка, лаванда, ландыш, лилия, лотос, лютик, мак, мальва, маргаритка, медуница, мимоза, настурция, незабудка, одуванчик, орхидея, пион, подснежник, резеда, роза, ромашка, сирень, тысячелистник, фикус, флокс, хризантема, черемуха, эдельвейс.

**Овощи:** баклажан, горох, дыня, капуста, картофель, кукуруза, лук, морковь, огурец, перец, помидор, редиска, репа, редька, тыква, укроп, фасоль, чеснок.

**Фрукты, ягоды, плоды:** абрикос, авокадо, айва, ананас, апельсин, арбуз, брусника, виноград, вишня, голубика, ежевика, желудь, земляника, киви, клюква, кокос, костяника, малина, морошка, облепиха, смородина, черника, черешня, шиповник.

**Зоопарк:** броненосец, варан, бегемот, барс, гепард, дельфин, еж, енот, жираф, зебра, зубр, кенгуру, крокодил, лев, леопард, муравьед, носорог, нутрия, обезьяна, пони, слон, тапир, тигр, утконос, хамелеон, черепаха, шимпанзе, ягуар.

**Дикие животные наших лесов:** белка, бобр, бурундук, волк, горноста́й, заяц, кр\*..", лиса, медведь, рысь, соболь, хорь.

**Птицы:** аист, воробей, вертишейка, ворон, ворона, выпь, галка, глухарь, голубь, горихвостка, грач, гриф, гусь, дрофа, дятел, жаворонок, журавль, зимородок, иволга, киви, клест, колибри, кукушка, куропатка, ласточка, лебедь, орел, ;инлин, пеликан, петух, поползень, пингвин, рябчик, синица, снегирь, сова, сойка, сокол, соловей, сорока, страус, сыч, тетерев, трясогузка, удод, утка, фазан, филин, фламинго, цапля, чайка, чибис, чомга, ястреб,

## 1.2. Различение на слух и по представлению односложных и двусложных слов

### *Настольная игра «Собери четыре»*

**Цель.** Научить детей различать на слух односложные и двусложные слова.

#### *Ход игры*

Играют двое. У игроков цифры 1 или 2 (по одной у каждого). У ведущего картинки, названия которых содержат или один, или два слога. Ведущий показывает картинки каждому игроку по очереди. Игрок должен вслух произнести слово и определить, содержит ли слово нужное количество слогов. Если слово не подходит, картинка кладется вниз, для повторного предъявления. Выигрывает тот, кто первым соберет четыре картинки с нужным количеством слогов.

Примерный картинный материал для игры:

**Рыбы:** сом, линь, карп, карась, окунь, плотва, щука.

**Птицы:** гусь, чиж, стриж, выпь, чайка, сова, цапля, галка.

**Звери:** лев, тигр, морж, еж, лиса, олень, кошка, зебра.

**Деревья:** дуб, клён, ель, кедр, ива, сосна, тополь, ясень.

**Плоды:** лук, гриб, боб, мак, арбуз, дыня, слива, орех.

**Игрушки:** мяч, шар, танк, слон, кукла, мишка, совок, обруч.

**Мебель:** стол, стул, шкаф, пуф, диван, кровать, кресло, комод.

### *Игра «Кто больше соберет картинок»*

**Цель.** Научить детей различать на слух односложные и двусложные слова.

#### Ход игры

У игроков цифры 1 и 2 (у каждого по две цифры). У ведущего картинки (можно использовать набор из предыдущей игры). Ведущий показывает картинку и называет ее, а дети поднимают цифру, соответствующую количеству слогов в слове. Картинка вручается тому, кто раньше всех сосчитал слоги в слове и поднял соответствующую цифру. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся картинки для предъявления. Затем подсчитывается количество картинок у каждого игрока. Выигрывает тот, кто собрал больше картинок.

### *Игра «Наведи порядок»*

**Цель.** Научить различать одно- и двусложные слова по представлению.

#### Ход игры

Каждому играющему выдается набор картинок из одной лексической темы, но с разным количеством слогов в названиях, и цифры 1 и 2. Задача играющих — как можно быстрее разложить картинки на две группы, в зависимости от количества слогов в словах-названиях картинок. Выигрывает тот, кто быстрее и с меньшим количеством ошибок справится с заданием.

## 1.3. Различение на слух и по представлению односложных, двусложных и трехсложных слов

### *Настольная игра «Собери четыре»*

**Цель.** Научить детей различать на слух односложные, двусложные и трехсложные слова.

#### Ход игры

Играют трое. У игроков цифры 1, 2 или 3 (по одной у каждого). У ведущего картинки из одной лексической темы, названия которых содержат один, два или три слога. Ведущий показывает картинки по очереди каждому играющему. Игрок должен вслух произнести слово и определить, содержит ли слово нужное ему количество слогов. Если слово не подходит, картинка кладется вниз, для повторного предъявления. Выигрывает тот, кто первым соберет четыре картинки с нужным количеством слогов.

Примерный картинный материал для игры.

**Животные дикие:** лось, волк, рысь, бобр, лиса, медведь, соболев, белка, куница, бурундук, горностаев, ондатра.

**Животные (зоопарк):** лев, зубр, тигр, слон, зебра, жираф, тюлень, шакал, кенгуру, бегемот, носорог, леопард.

**Животные домашние:** кот, конь, як, мул, коза, овца, свинья, осёл, корова, собака, нутрия, верблюд.

**Птицы:** грач, дрозд, клест, выпь, аист, дятел, сова, галка, сорока, ворона, ласточка, воробей.

**Деревья:** кедр, дуб, клен, ель, сосна, ива, тополь, липа, береза, осина, рябина, баобаб.

**Цветы и травы:** мак, мох, флокс, рдест, роза, кактус, ландыш, астра, ромашка, гвоздика, василек, лилия.

**Еда:** сыр, торт, суп, хлеб, масло, сало, вафли, пирог, молоко, колбаса, конфеты, шоколад.

**Одежда и украшения:** плащ, шарф, бант, брошь, платье, шуба, бусы, брюки, рубашка, перчатки, сарафан, запонки.

**Посуда:** нож, ковш, таз, бак, стакан, ложка, чашка, вилка, солонка, кастрюля, тарелка, самовар.

### *Игра «Кто больше соберет картинок»*

**Цель.** Научить детей различать на слух односложные, двусложные и трехсложные слова.

#### *Ход игры*

У игроков цифры 1, 2, 3 (у каждого по три цифры). У ведущего картинки (можно использовать набор из предыдущей игры). Ведущий показывает картинку и называет ее, а дети поднимают цифру, соответствующую количеству слогов в слове. Картинка вручается тому, кто раньше всех определил количество слогов и поднял нужную цифру. Игра продолжается до тех пор, пока есть картинки для предъявления. Затем подсчитывается количество картинок у каждого игрока. Выигрывает тот, кто собрал больше картинок.

### *Игра «Наведи порядок»*

**Цель.** Научить различать односложные, двусложные и трехсложные слова по представлению.

#### *Ход игры*

Каждому играющему выдается набор картинок из одной лексической темы, но с разным количеством слогов в названиях картинок, и цифры 1, 2 и 3. Задача играющего — как можно быстрее разложить картинки на три группы под цифры в зависимости от количества слогов в словах-названиях картинок. Выигрывает тот, кто быстрее и с меньшим количеством ошибок справится с заданием.

### 1.4. Различение односложных, двусложных, трехсложных и четырехсложных слов

#### *Настольная игра «Один, два, три, четыре»*

**Цель.** Учить делить слова на слоги и подсчитывать количество слогов в каждом слове.

#### *Ход игры*

У игроков карточки с цифрами от 1 до 4 и карточки с картинками (по 4 картинки на каждой карточке). Все картинки на карточках относятся к одной лексической теме, напри-

мер, цветы, и содержат разное количество слогов: 1, 2, 3 и 4 слога. У ведущего цифры от 1 до 4. В процессе игры ведущий поднимает цифру, а дети называют предметы, нарисованные на картинке, по слогам, считают количество слогов в каждом слове и закрывают карточкой-цифрой соответствующую картинку.

Выигрывает тот, кто быстрее закрыл свои картинки.

Примерные листы с картинками для игры:

**Овощи:** лук, репа, огурец, кукуруза.

**Цветы:** мак, роза, ромашка, колокольчик.

**Деревья:** вяз, липа, береза, акация.

**Птицы:** грач, дрофа, ворона, жаворонок.

**Животные:** волк, белка, горноста́й, броненосец.

**Одежда:** шарф, брюки, рубашка, комбинезон.

### 1.5. Выделение последнего слога из слова на слух

После того как ребенок будет уверенно произносить слово любой слоговой структуры по слогам, можно привлекать его внимание к отдельным слогам в слове. Легче всего выделяется последний слог в трехсложном или четырехсложном слове, так как имеющаяся опора из начальных двух или далее трех слогов помогает угадать, какое слово задумано, и правильно его закончить. Данный вид работы легко предъявлять устно, в сочетании с движениями.

### *Игра «Закончи слово» (с перекидыванием мяча)*

**Цель.** Выделение последнего слога из слова, расширение словарного запаса по заявленной теме, развитие слухового внимания, координации движений.

#### *Ход игры*

Играющие стоят в кругу, в центре — ведущий с мячом. Перед началом игры договариваются, по какой теме будут называть слова. Ведущий бросает мяч любому игроку и одновременно произносит начало слова без последнего слога. Игрок должен поймать мяч и закончить слово. Он же начинает новое слово и бросает мяч ведущему. Игра должна про-



ходить в быстром темпе, поэтому при задержке мяча игроку предлагают покинуть круг. Выигрывает тот, кто останется вдвоем с ведущим.

Подходящими темами для этой игры будут: одежда, еда, школа, игрушки, игры, спортивное оборудование, — то есть такие, по которым можно подбирать слова, оглядываясь вокруг, так как подбирать слова следует быстро, а словарный запас детей по другим темам еще невелик. К игре предусматриваются в качестве опоры картинки. Если словарный запас группы играющих бедный и дети не могут самостоятельно подбирать слова по заявленной теме, игроку следует возвращать мяч ведущему после того как закончено слово, без своего хода. В таком случае начинать слова будет только ведущий, из круга выходит тот, кто не сможет закончить слово.

### 1.6. Выделение первого слога из слова на слух

Данный вид работы вначале проводится с использованием большого количества одинаково начинающихся слов, чтобы ребенок заметил общую часть и смог правильно ее назвать. Пропускать первый слог и играть по типу «Восстанови слово» не получится: дети будут воспринимать искаженную часть без первого слога как какое-то незнакомое еще им слово. Данное задание возможно на этапе чтения, когда появится опора в виде букв.

#### *Игра «Подбери по четыре»*

**Цель.** Научить детей замечать общее начало в словах, развивать фонематический слух, первоначальный навык чтения слогов по подражанию.

#### Ход игры

Играющие сидят вокруг стола. Перед началом игры они выбирают себе карточку с прямым слогом и кладут ее перед собой. Таким образом каждый выбрал себе общее начало всех слов-названий картинок, которые ему предстоит собрать (по четыре картинки). Затем ведущий показывает игрокам картинки, не называя их. Названия картинок начинаются с ударных слогов. Игрок должен назвать

нужную ему картинку и тот слог, с которого начинается данное слово. Выигрывает тот, кто раньше всех собрал четыре картинки, или у кого будет больше всех картинок (если дети будут ошибаться и не будет стопроцентного результата). Играть можно и без ведущего, в таком случае картинки лежат в центре стола изображениями вниз, а играющие по очереди берут их и выясняют, нужна ли им данная картинка. Если картинка не подходит, ее кладут вниз стопки.

В играх нужно строго соблюдать правила и не выдавать незаслуженных очков. При честном, справедливом, но строгом судействе дети привыкнут соблюдать правила, что поможет им в школе, где жизнь будет очень регламентирована.

Примерные картинки для игры.

Со слогом **ба** -: бабочка, бабушка, баня, башня.

Со слогом **ко** -: корень, козы, косы, кофе.

Со слогом **ло** -: лоси, лошадь, лотос, ложка.

Со слогом **но** -: ножик, ноты, носик (у чайника), номер.

Со слогом **па** -: папоротник, палец, памятник, парус.

Со слогом **ра** -: рама, радуга, радио, раки.

Со слогом **ро** -: роза, робот, ролики, роща.

Со слогом **са** -: сало, сани, сахар, сари.

### 1.7. Выделение первого и последнего слога из слова на слух

Этот вид работы проводят с помощью игр типа «домино», но карточки подкладывается только справа. Первая карточка помечается специальной звездочкой и левая половинка у нее пустая. Такое движение в игре слева направо закрепляет общее направление работы при чтении и на письме. Ребенок произвольно привыкает двигаться по направлению слева направо и сверху вниз.

#### *Игра «Цепочка слов»*

**Цель.** Научить детей выделять в словах первый и последний слоги.

### Ход игры

Карточки для игры раздают играющим поровну, их надо выложить перед каждым игроком сверху вниз. Начинается игра с карточки, помеченной звездочкой. Играющий выставляет эту карточку, называет картинку на ней и выделяет последний слог в этом слове. Дети ищут на своих карточках слева такую картинку, у которой первый слог совпадает с данным слогом, и выкладывают ее рядом с первой. Затем анализируется картинка, расположенная на второй карточке справа: в ней снова выделяется последний слог. Таким образом, в названиях картинок, расположенных слева выделяется первый слог, а в названиях картинок, расположенных справа — последний слог.

Игра должна завершиться, когда будут выложены все карточки, последняя карточка — с пустой правой половиной.

Примерные карточки для игры:

*	сумка	карандаш	волна	наушники	книга
газета	коса	сахар	курица	цапля	бобры
рыба	моржи	жилет	лоси	сирень	*
*	ворота	таракан	роза	замок	конура
рама	колесо	соболь	дома	маки	дача
часы	травя	вагон	окна	номер	*

## 2. БУКВАРНЫЙ ПЕРИОД

### Первичное чтение открытых и закрытых слогов и слов из двух открытых слогов

#### 2.1. Чтение слогов по таблицам

Убедившись в стойкости навыков выделения слогов из слов при их произношении, можно приступать к чтению слогов и слов. Обучение детей чтению открытых слогов (СГ) проводится с помощью слоговых таблиц или абак (подвижных таблиц). К этому времени ребенок должен знать графический образ всех гласных букв и хотя бы нескольких согласных.

Первые таблицы состоят из слогов, в составе которых одна согласная буква сочетается со всеми гласными; следующий набор таблиц — разные согласные сочетаются с одной в той же гласной. Работая с абакими, нужно соблюдать такую же последовательность.

Таблица 1. Одна согласная + все гласные

М	А	Н	А	Л	А	Р	А
М	Я	Н	Я	Л	Я	Р	Я
М	О	Н	О	Л	О	Р	О
М	Ё	Н	Ё	Л	Ё	Р	Ё
М	У	Н	У	Л	У	Р	У
М	Ю	Н	Ю	Л	Ю	Р	Ю
М	Э	Н	Э	Л	Э	Р	Э
М	Е	Н	Е	Л	Е	Р	Е
М	Ы	Н	Ы	Л	Ы	Р	Ы
М	И	Н	И	Л	И	Р	И

Таблица 2. Несколько согласных + одна гласная буква

М	А	М	О	М	У	М	И
Н	А	Н	О	Н	У	Н	И
Л	А	Л	О	Л	У	Л	И
Р	А	Р	О	Р	У	Р	И
П	А	П	О	П	У	П	И
К	А	К	О	К	У	К	И
Т	А	Т	О	Т	У	Т	И
С	А	С	О	С	У	С	И
Ш	А	Ш	О	Ш	У	Ш	И
Г	А	Г	О	Г	У	Г	И

Если у ребенка возникают трудности в прочтывании открытых слогов, нужно предложить ему прочитать таблицы, состоящие из закрытых слогов (ГС).

Таблица 3. Все гласные + одна согласная буква

А	М	А	Н	А	Л	А	Р
Я	М	Я	Н	Я	Л	Я	Р
О	М	О	Н	О	Л	О	Р
Ё	М	Ё	Н	Ё	Л	Ё	Р
У	М	У	Н	У	Л	У	Р
Ю	М	Ю	Н	Ю	Л	Ю	Р
Э	М	Э	Н	Э	Л	Э	Р
Е	М	Е	Н	Е	Л	Е	Р
Ы	М	Ы	Н	Ы	Л	Ы	Р
И	М	И	Н	И	Л	И	Р

Таблица 4. Одна гласная + несколько согласных букв

А	М	О	М	У	М	И	М
А	Н	О	Н	У	Н	И	Н

А	Л	О	Л	У	Л	И	Л
А	Р	О	Р	У	Р	И	Р
А	П	О	П	У	П	И	П
А	К	О	К	У	К	И	К
А	Т	О	Т	У	Т	И	Т
А	С	О	С	У	С	И	С
А	Ш	О	Ш	У	Ш	И	Ш
А	Г	О	Г	У	Г	И	Г

## 2.2. Добавление второго слога до слова

Долго задерживаться на чтении слогов не стоит; лишь только усвоено слияние, нет побуквенного чтения (ни в коем случае нельзя даже давать образец такого чтения: смотри, это [мэ], это [а], получится [ма]; давайте образец только слитного прочтывания слога), можно приступить к чтению слов. Вначале читаем с опорой на картинку. Чтобы не превращать чтение в простое называние картинки, слегка усложним задание: подпись под картинкой дадим с пропуском последнего слога. Этот слог ребенок выберет из предложенных ведущих и подставит в конец слова.

### Игра «Закончи слово»

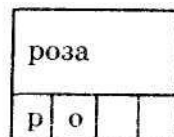
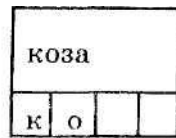
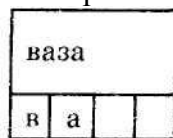
**Цель.** Обучение осознанному чтению слов, состоящих из двух открытых слогов.

### Ход игры

Играющие получают несколько карточек (о количестве договариваются перед игрой) с нарисованными картинками и подписями к ним (с пропуском последнего слога). У ведущего карточки со слогами в необходимом количестве (то есть, сколько имеется карточек со слогом — ЗА, столько слогов - ЗА нужно предъявить). Ведущий показывает карточки, а дети выбирают себе нужные слоги, прочтывают получившееся слово и откладывают в сторону готовую карточку. Выигрывает тот, кто раньше всех правильно прочитал свои слова.

Примерный картинный материал для игры.

Карточки со слогом -ЗА



Остальные наборы:

Карточки со слогом -ЖА: кожа, ложа, лужа, лыжа.

Карточки со слогом -СА: лиса, коса, оса.

Карточки со слогом -СЫ: часы, усы, бусы, косы.

Карточки со слогом ~ША: каша, чаша, Миша, Маша.

Карточки со слогом -БА: жаба, шуба, рыба, баба, Люба.

Карточки со слогом -ПА: лапа, липа, репа, лупа, папа.

Карточки со слогом -ДА: сода, еда, вода, Люда,

Карточки со слогом -ТА: вата, фата, мята, нота.

Карточки со слогом -ГА: нога, дуга, гага, чага.

Карточки со слогом -КА: рука, мука, щука, щека.

Карточки со слогом -ЛА: пила, юла.

Карточки со слогом -ЛЮ: мыло, шило, сало.

Карточки со слогом -ЛЫ: золы, вилы.

Карточки со слогом -РА: нора, кора, Вепл, Юра,

Карточки со слогом -РЫ: куры, шары.

Карточки со слогом -МА: мама, рама, пума, дома.

Карточки со слогом -НА: шина, луна, иена, Нина, Лена.

Карточки со слогом -ХА: муха, уха, доха.

Для игры раздаются любые карточки, но можно подобрать с парными звуками П — В, З — Ж, С — (,;! и т.д.

На этом же принципе — закончи слово, добавляя второй слог, — основана игра без использования картинок.

### **Игра «Добавь слог»**

**Цель.** Обучение осознанному чтению слогов из двух открытых слогов.

#### **Ход игры**

У детей карточки с первыми слогами слов (по четыре карточки), у ведущего — вторые слоги. Дети раскладывают слоги в столбик, сверху вниз. Ведущий поднимает карточку со

слогом и прочитывает его. Дети выбирают нужные слоги, подкладывают карточки со слогами к соответствующему началу каждого слова и прочитывают слова целиком. Выигрывает тот, кто раньше собрал и прочитал все свои слова.

С этим же набором карточек можно играть без ведущего, это более сложный вариант игры. В данном варианте не ведущий озвучивает второй слог, а каждый играющий. В центре стола лежат стопкой карточки со вторыми (конечными) слогами надписями вниз, у детей — первые слоги. Дети по очереди открывают верхний слог; каждый ребенок оценивает, подходит ли слог к его слогу, и, если да, кладет на нужное место в слово, а если нет, возвращает слог в банк, в самый низ стопки.

Примерный материал для игры.

1 слог	2 слог	1 слог	2 слог
Ли	за	ру	ка
Са	ша	си	ла
лу	жа	мо	ре
чу	до	се	ло

### **Пособие «Слоговое домино»\***

Пособие «Слоговое домино» входит в комплект пособий по формированию у детей первоначального навыка слогового чтения слов, состоящих из открытых слогов (СГ).

Слоговое домино выполнено в двух вариантах: первый вариант предполагает составление двусложных и трехсложных слов по карточкам с изображением половинок предметов и соответствующих слогов; второй вариант — составление двусложных и трехсложных слов по карточкам со слогами. Каждый набор окрашен своим цветом. Перед проведением игры наборы домино следует вырезать, собрать по цветам и разложить по конвертам. Играют отдельно с каждым набором домино.

#### **Правила игры с комплектом домино**

##### **«Двусложные слова». Комплекты с картинками**

Для игры используются карточки, на которых изображены половинки предметов и соответствующие им слоги (по два изображения и два слога на одной карточке) каждого набо-

ра. Все карточки раздаются играющим поровну. Карточки нужно положить перед каждым игроком в столбик сверху вниз, чтобы легко было рассматривать картинки и читать слоги, расположенные слева.

Начинают игру с карточки, на которой слева расположена звездочка, а справа — слог (начало слова) и половинка изображения предмета. Ведущий читает этот слог, а дети ищут на своих карточках конец данного слова и вторую половинку изображения предмета. Игрок, нашедший правильное окончание слова, подставляет нужную карточку справа от первой карточки, прочитывает получившееся слово и начало следующего слова после пробела. Дети ищут окончание нового слова, читая слоги слева на своих карточках и рассматривая половинки картинок. Игра должна завершиться тогда, когда все карточки будут выложены (последней выкладывается карточка с пустой правой частью).

#### Правила игры с комплектом домино

#### «Двусложные слова». Комплекты без картинок

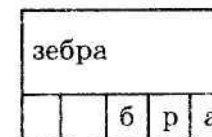
Игра проводится так же, как и первая, но без использования опорных картинок. Все внимание детей должно быть направлено на составление двусложных слов из слогов и их чтение. При правильном проведении игры все карточки должны быть выложены. Последней выкладывается карточка с пустой правой частью.

### 2.3. Восстановление первого пропущенного слога

Первый пропущенный слог в двусложных словах восстанавливается с опорой на картинку. Игра похожа на аналогичную по восстановлению последнего слога. У детей карточки с нарисованной картинкой и деформированной подписью в виде последнего слога. На схеме оставлено место для заполнения, количество незаполненных квадратиков равно количеству букв в пропущенном, слоге. Все пропущенные слоги ударные.

Примерный картинный материал к игре: бакен, замок, зебра, вишня, ворон, катер, каска, кивер, кобра, колос, конус,

кузов, кубок, кукла, лотос, лютик, масло, месяц, молот, ножны, палец, парус, паста, перец, повар, радио, робот, рупор, рыжик, сахар, сокол, терем, туфли, тубик, фикус, финик, хобот, цапля, цифра, чашка, чибис, чижик, шапка, шишка. Пример карточки:



### 2.4. Работа с неподвижными слогами

Более сложный вид работы — составление слов из отдельных слогов, напечатанных на карточках. Если в домино последовательность слогов была задана, то в работе с подвижными слогами ребенку самому нужно задать правильную последовательность и получить слово.

#### *Работа с опорой на картинку*

На первых этапах потребуется опора в виде картинки. Каждому ребенку предъявляется карточка с изображением предмета и деформированной подписью к нему («слово рассыпалось на слоги»). Дается задание восстановить подпись, для чего выдается комплект слогов. Слоги помещены в касе слогов, причем нужно запасти не только по несколько одинаковых открытых слогов типа СГ, но и напечатать закрытые слоги, слоги со стечением согласных, то есть изготовить весь необходимый комплект слогов для составления слов-названий картинок, изображенных на выдаваемых детям карточках. Вначале взрослый сам выдает ребенку необходимые слоги, а затем просит ребенка, чтобы он нашел нужные слоги в касе самостоятельно.

Наборы карточек для игры удобнее подбирать по лексическим темам с целью одновременной работы над расширением словарного запаса, а также по наличию общего звука или пары различаемых звуков в словах. Одновременно с обучением чтению дети будут автоматизировать звуки или различать смешиваемые в произношении сходные звуки.

Примерные наборы карточек (подбор по лексическим темам): Посуда:

вилка	ложка	стакан	чайник
ка, вил	ка, лож	кан, ета	ник, чай

Инструменты:

пила	топор	вилы	коса
ла, пи	пор, то	лы, ви	са, ко

Школа:

ручка	книга	парта	пенал
ка, руч	га, кни	та, пар	нал, пе

### ***Игровое пособие «Слоговые кубики»\****

Игровое пособие «Слоговые кубики» представлено в виде отдельного приложения.

Все кубики (24 шт.) разделены на 4 набора, по 6 кубиков в каждом: 1 набор — «Животные», 2 — «Растения», 3 — «Досуг», 4 — «Дом». В каждый набор входит три лексические темы; таким образом, пособие содержит задания на составление слов из отдельных слогов по 12 лексическим темам: «Дикие животные наших лесов», «Домашние животные», «Зоопарк», «Овощи», «Фрукты», «Цветы», «Игрушки», «Музыкальные инструменты», «Спорт», «Посуда», «Орудия труда», «Мебель» — всего можно составить 36 слов.

Применяется данное пособие на этапе работы с деформированными словами. В основу положен прием восстановления слов, «рассыпанных на слоги». После правильного со-

ставления слова ребенок поворачивает оба кубика по горизонтальной оси к себе и получает изображение животного, растения или предмета, название которого он только что сложил из слогов и прочитал. Таким образом ребенок сам может проверить, правильно ли он составил слово: картинка появится только при безошибочном конструировании слова. Возможен обратный вариант игры: от составления картинки.

## 2.5. Чтение трёхсложных слов

### ***Игровое пособие «Слоговое лото»\****

Используя игровое пособие «Слоговое лото», вы можете детям совершать открытия, сделаете для них процесс чтения привлекательным и желанным действием.

Игра «Слоговое лото» может быть использована при обучении первоначальному чтению дошкольников.

С помощью лото детей можно научить выделять из слова первые, вторые, третьи слоги, читать слоги различной структуры: Г, СГ, СГС, ССГ, — а также читать слова, состоящие из 3 слогов.

Картинный материал лото позволит расширить словарный запас дошкольников, научит пользоваться синонимами, словами-обобщениями.

Игра представлена в трёх вариантах. В основу первого варианта положено выделение первых слогов из слов-названий картинок и составление из этих слогов слов. В основе второго и третьего вариантов лежит тот же принцип, но выделять надо последние и средние слоги слов-названий картинок.

## 2.6. Составление трёхсложных слов из набора слогов

Следующий этап обучения чтению — составление трёхсложных слов из набора слогов. Наборы могут быть как закрытые (количество слов задано, все слоги должны быть использованы по одному разу, не должно остаться лишних сло-

гов), так и открытые (количество слов заранее не определено, слоги используются неоднократно, не все слоги сразу используются).

### **Работа с закрытым набором слогов**

Вначале работаем с закрытыми наборами, так как имеется опора на заданное количество слов, регламентирующим фактором является задание использовать все слоги. Предлагается два варианта задания: с одинаковой маркировкой слогов внутри одного слова и без такой маркировки. Легче работать с маркированными слогами: сначала отбираем по цвету все слоги одного слова, а затем уже из полученного набора слогов составляем это слово. Если же слоги всего набора (для составления, например, трех слов) не окрашены, задание получается гораздо сложнее. При предъявлении данного вида работы надо учитывать степень подготовленности игроков.

Каждый набор слогов помещается в отдельный конверт. Слова подбираются по лексическим темам.

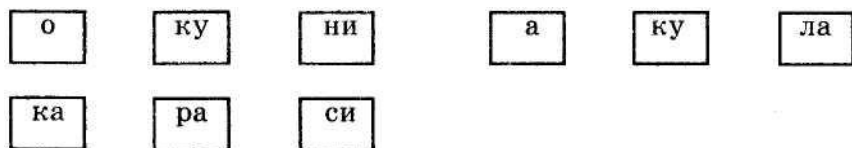
### **Игра «Собери по три трехсложных слова»**

**Цель.** Обучение слоговому чтению, расширение словарного запаса по заявленным темам.

#### **Ход игры**

У играющих — по конверту с наборами слогов для составления слов по какой-либо лексической теме. По сигналу ведущего дети составляют слова, предварительно объединив по цвету слоги одного слова. Выигрывает тот, кто раньше всех составит 3 слова, используя все слоги. Лишних слогов не должно остаться.

Конверт № 1: «рыбы»



Конверт № 2: «птицы»

Со — ро — ка; во — ро — бей; во — ро — на

Конверт №3: «звери»

Бе — ге — мот; жи — ра — фы; кен — гу — ру

Конверт № 4: «овощи»

По — ми — дор; о — гу — рец; ка — пу — ста

Конверт № 5: «фрукты»

А — пель — син; ба — на — ны; а — бри — кос

После безошибочного выполнения заданий данной игры детям предлагают более трудное задание. Для составления слов выдают наборы нераскрашенных слогов и называют только лексическую тему и количество слов, которое должен собрать ребенок.

### **Игра «Составь три трехсложных слова»**

**Цель.** Обучение слоговому чтению, развитие пространственного мышления, обогащение словарного запаса по заявленным темам.

#### **Ход игры**

Играющим выдаются конверты со слогами, объявляется лексическая тема и количество слов (3), подлежащих составлению. Выигрывает тот, кто раньше всех правильно составит три слова. Лишних слогов не должно остаться.

Конверт № 1: «ягоды»

Ма — ли — на; чер — ни — ка; кры — жов — ник

Конверт № 2: «одежда»

Ру — баш — ка; са — ра — фан; фут — бол — ка

Конверт № 3: «посуда»

Та — рел — ка; со — лон — ка; са — мо — вар

Конверт № 4: «транспорт»

Ав — то — бус; ма — ши — на; са — мо — лёт

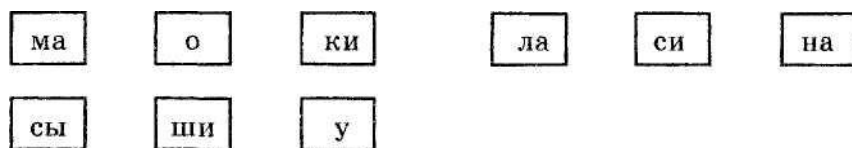
Конверт № 5: «деревья»

Бе — рё — за; о — си — на; ба — о — баб

## ***Работа с открытым набором слогов***

Из одного и того же открытого набора слогов каждый ребенок может сложить разное количество слов, в зависимости от уровня развития его словаря и общей подготовленности к умственной работе. Суть задания в том, чтобы составить как можно больше слов, используя любые из предложенных слогов. После составления слова оно записывается печатными буквами или набирается из букв разрезной азбуки, а слоги вновь могут использоваться для составления другого слова. Так как дети еще не владеют понятием «части речи», ограничений в составлении слов не делают: могут составляться и местоимения типа «они» или «я», или слова из других разрядов: предлоги, союзы и т.д. Учитывать нужно и формы слов, если ребенок докажет, что такое слово есть (составит с данным словом предложение).

Примерный набор слогов:



Примеры слов, составленных из набора. Из одного слога: о, у (предлоги).

Из двух слогов: маки, сила, усы, уши, она, осы, шина, лама, маши, оси,

Из трех слогов: осина, машина, усики.

## **2.7. Чтение предложений**

### ***Рабочая тетрадь «Составь предложение»\****

Для привлечения интереса детей к чтению предложений можно использовать рабочую тетрадь «Составь предложение». Главной целью работы является обучение чтению, а занимательность заданий поможет преодолеть не очень интересный этап медленного слогового чтения. Когда чтение станет потребностью, не нужно будет прибегать к таким

«уловкам». Можно будет предложить ребенку составлять ребусы, подобные предложенным.

В рабочей тетради помещены «зашифрованные» предложения, по одному на каждой странице. Принцип работы такой же, как и в лото: нужно выделять из названий картинок определенные слоги и из этих слогов составлять и записывать слова, а из слов — предложения.

Весь материал разделен на три части: в первой части нужно выделять из слов-названий картинок первые слоги, во второй части — последние слоги, и в третьей части — слоги из середины слов.

Каждое зашифрованное слово помещается в отдельном прямоугольнике, на котором столько картинок, сколько в слове слогов. Предлоги, союзы, местоимения также располагаются на отдельных строках. Рядом с картинками квадратами обозначены места, куда ребенок вписывает печатными буквами слоги, которые он выделил из названий картинок.

После выделения всех слогов ребенок составляет и прочитывает предложение, а затем записывает его печатными буквами внизу в схему.



## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Описанная в данной брошюре методика обучения чтению доступна к применению, не требует специальных приспособлений, кроме названных (а это некоторый набор картинок, слоговая и буквенная касса, абаки, а также указанные выше приложения). С их помощью дети смогут не только овладеть навыком первоначального чтения, но и обогатят словарный запас по многим лексическим темам, приучатся к усидчивости, станут любознательными, одним словом, подготовятся к обучению в школе, в чем заключалась главная цель данного набора дидактических материалов,

## ЛИТЕРАТУРА

1. Бугрименко Е.Л. Чтение без принуждения / Е.А. Бугрименко, Г.А. Цукерман. — М., 1993.
2. Жедек П.С. Русский язык в начальных классах: теория и практика обучения / П.С. Жедек. — М., 1989.
3. Иваненко С.Ф. Формирование навыков чтения у детей при тяжелых нарушениях речи / С.Ф. Иваненко. - М., 1987.
4. Козырева Л.М. Развитие речи. Дети до 5 лет / Л.М. Козырева. — Ярославль : Академия развития, 2001.
5. Козырева Л.М. Развитие речи. Дети 5 - 7 лет /Л.М. Козырева. — Ярославль : Академия развития, 2002.
6. Эльконин Д.Б. Обучение чтению и письму: букварь / Д.Б. Эльконин. — М., 1994.

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>Предисловие</b> .....	3
<b>1. Добукварный период</b> .....	6
1.1. Деление слов на слоги с опорой на вспомогательные средства .....	6
1.2. Различение на слух и по представлению односложных и двусложных слов .....	9
1.3. Различение на слух и по представлению односложных, двусложных и трехсложных слов ...	11
1.4. Различение односложных, двусложных, трехсложных и четырехсложных слов .....	12
1.5. Выделение последнего слога из слова на слух .....	13
1.6. Выделение первого слога из слова на слух.....	14
1.7. Выделение первого и последнего слога из слова на слух .....	15
<b>2. Букварный период</b> .....	17
2.1. Чтение слогов по таблицам .....	17
2.2. Добавление второго слога до слова —.....	19
2.3. Восстановление первого пропущенного слога .....	22
2.4. Работа с подвижными слогами.....	23
2.5. Чтение трёхсложных слов .....	25
2.6. Составление трёхсложных слов из набора слогов ...	25
2.7. Чтение предложений .....	28
<b>Заключение</b> .....	30
<b>Литература</b> .....	30

Козырева Лариса Михайловна **Мы**

**читаем по слогам**

Комплекс игр и упражнений для детей 5 - 7 лет

*Пособие для педагогов и родителей*

Редактор — *Н.Е. Ильякоеа*

Обложка — *В.В.Арбеков*

Оригинал-макет — *Ю.М. Трушина*

ООО «Издательство ГНОМ и Д»

Тел./Факс: (495) 264-27-73 E-mail:gnom logoped@newmail.ru

Сдано в набор 05.01.2006. Подписано в печать 19.03.2006.

Объем — 2 п.л. Формат 60х90/16. Печать офсетная.

Тираж - 2000 экз. Заказ № 186

Отпечатано с готовых диапозитивов в ООО «Ноннарел» г.  
Москва, ул. Ф. Энгельса, д. 75, стр. 3