



Дидактическая игра «Живая азбука»

Игра предназначена для детей старшего дошкольного возраста. Количество игроков от 1 до 20.

Игра состоит из 36 ячеек, в каждой отдельной ячейке находится буква русского алфавита от «А» до «Я» (с одной стороны буква, с другой изображена картинка предмета, где есть звук этой буквы), слоги и слова.

Цель: познакомить с буквами, научить определять место звука в слове; научиться складывать слоги и слова.

Игра «Живая азбука» позволит научить детей:

- правильно произносить звуки;
- повторять за взрослым звуки;
- различать гласные и согласные;
- узнать алфавит;
- понимать разницу между звуком и буквой, уметь обозначать звуки буквами;
- выделять первый звук в слове и уметь находить её в алфавите, а также уметь подбирать слова, начинающие на заданную букву (звук);
- уметь подбирать слова с определённым звуком;
- уметь разбивать слова на буквы и слоги;
- составлять слова из букв;
- слышать звуки в начале, середине и в конце слова;
- понимать речь взрослого, активно участвовать в диалоге, спрашивать и отвечать на вопросы;

Играю. Двигаюсь. Учусь.

-уметь подбирать обобщающие слова;

-уметь описывать предмет.

Игра «Живая азбука» имеет множество вариантов игры:

Вариант 1. Знакомим детей с азбукой. Синие - согласные, зелёные - мягкие согласные, красные - гласные звуки. Задание назвать согласные, гласные.

Вариант 2. Ребёнок подбирает к букве слова (картинка) с определённым звуком в начале, середине, в конце слова.

Вариант 3. Ребёнок выбирает картинки из одной ячейки, называет что изображено на картинке и выделяет звук в начале, середине, в конце слова.

Вариант 4. Участники выбирают слоги или слова и учатся составить из букв слоги и слова на своей дорожке.

Вариант 5. Предлагаем из букв выложить слова по картинкам. Когда задание выполнено - составляем предложение из этих слов.

Вариант 6. Ребёнок по картинкам составляет предложение или рассказ.