

## **Игры на развитие фонематического слуха, коррекцию звукопроизношения, обучение чтению и письму "Песочная грамота"**

### **Путешествия к звукам**

#### *"Путешествие в страну "А".*

*Есть прекрасная страна.*

*Где принцессу зовут А.*

Взрослый ставит в песочницу фигурку, на которой прозрачным скотчем приклеено изображение буквы А.

*В реке плещутся А-кулы*

В песочнице создаётся река и помещаются акулята из коллекции "Киндер-сюрприза", на них тоже наклеена буква А.

*А-исты в садах живут*

В песочнице создаётся сад из веточек и появляются птицы, на них также наклеена буква А.

*А-пельсины и А-рбузы и А-кации цветут*

В песочнице появляются растения, на которых изображена буква А.

*Чтобы нам здесь поиграть,*

*Надо много слов назвать.*

*Привести сюда друзей*

*В чьих названьях - А. Смелей!*

Произнося стихотворную инструкцию, взрослый делает интонационный акцент на звук А.

Чтобы начать игру, взрослому придётся немножко подготовиться:

- отобрать фигурки, в названиях которых есть звук А (5-10 штук),
- наклеить на них букву А,
- подготовленные к игре фигурки расставить рядом с песочницей,
- если нужных фигурок у вас нет, то можно их нарисовать, вырезать, вылепить,
- приготовить деревянную или пластмассовую букву А или карточку с ее изображением.

Взрослый одновременно проговаривает стихотворение-инструкцию и вместе с ребёнком строит сказочную страну. Таким образом, речь сопрягается с действием. Ребёнок становится непосредственным участником

процесса - положительная мотивация сформирована. И тут звучит задание, требующее самостоятельной работы. Чтобы поиграть в песочнице с привлекательными фигурками, ребёнок должен назвать не менее 3 слов, в которых есть звук А.

Важно помнить о последовательности предъявления слов, содержащих звук, который вы отрабатываете. Первыми предъявляются слова, содержащие звук в начале слова, потом - в конце, потом - в середине. Причём мы стараемся не брать слова, в которых звук слышится нечётко. Ребёнку могут помочь ваши вопросы. Например:

- Ты знаешь, у принцессы есть друзья, которых зовут Аня, Антон, и?..
- Кто может жить в этой стране? Мама, папа, бабушка и?..
- Посмотри на другие фигурки, назови их. В каких именах и названиях ты услышал звук А?
- Как ты думаешь, что любит есть принцесса? Кашу, варенье, малину и...

Когда ребёнок назовёт слова, взрослый объявляет ему о том, что теперь он получил Ключ в страну принцессы А и является её Почётным Гостем (при этом вручается приготовленная вами буква или её изображение на карточке). Он может играть с каждым жителем этой страны и привносить в песочницу других героев.

*Комментарий.* Эта простая игра поможет нам решить немало образовательных и психологических задач. И главная из них - развитие фонематического слуха, то есть умения слышать и вычленять отдельные звуки и звукосочетания в слове. Именно это является основой формирования правописания и правильного звукопроизношения. В нашей игре звук выступает не абстрактным символом, а живым сказочным существом. С ним интересно познакомиться, его хочется узнать поближе, поиграть с ним и его друзьями и как можно дольше не расставаться. Подбираемый вами материал и формы его подачи (яркие фигурки, интонированность речи, пропевание гласных звуков) на первых порах должны облегчить процесс узнавания звука в словах. В дальнейшем, мы усложним ребёнку задачу, убрав интонационные акценты и меняя сюжеты инструкций. Так мы познакомим ребёнка со множеством звуков.

Как Вы обратили внимание, пока мы не вводили понятие "буква", хотя и использовали их в играх. Таким образом, опираясь на слуховое, зрительное и тактильно-кинестетическое восприятие, мы готовим ребёнка к обучению чтению. Не оперируя пока понятием, он уже узнает буквы. И начинает, на первых порах неосознанно, соотносить звуки и их графическое изображение. Это один из элементов опережающего обучения грамоте.

Важно помнить, что у каждого ребёнка свой темп усвоения материала. Одному нужно подольше задержаться в одной стране. Другой, "схватывая все на лету", жаждет новых игр, приключений, знакомств. Пожалуйста, давайте познакомимся с милым звуком Е (здесь и далее в этой главе - стихи Д. Фролова).

*Живёт в той сказочной стране  
Спокойный, добрый, милый Е.  
Он утром Ели объезжает  
И все игрушки проверяет.  
И мчатся с ним по веткам Ели,  
Как по зелёной карусели,  
"Медведь" и "Белочка", "Скворец",  
И "Лев" и даже... "Огурец"!  
Но вот, друзья мои, беда:  
Забыл другие он слова,  
Где тоже есть наш милый Е.  
Поможем мы его беде?*

Теперь - с волшебником И.

*На облаке мягком,  
Что в небе парит,  
Звук И, как волшебник,  
Над миром летит...  
Он счастье несёт,  
И добра всем желает,  
И где что рассыпалось,  
Соединяет!  
Он любит Индейцев, Изюм и Икру,  
И любит в песочке  
Простую игру!  
Он рад и с тобою  
В песок поиграть,  
Чтоб ты все слова  
С звуком И мог назвать!*

(В стихотворной инструкции уже не даётся конкретных указаний по строительству определённой страны. Это позволит вам и ребёнку проявить творческое воображение).

Познакомимся и с бедным О.

*В огромной, пустынной стране Лимпопо,  
Живёт одиноко прекрасный звук О.  
Он сирота: ни друзей, ни реки,  
Зачахнет звук О там один от тоски!  
Что делать, ребята?  
Страну как найти?  
Как бедный звук О  
поскорее спасти?*

Отметим, что мы не даём последовательность изучения звуков, так как эту методику несложно найти в учебниках и пособиях. Мы предлагаем лишь принцип работы со звуком. На приведённых примерах вы сможете сами познакомить ребёнка с другими звуками (как гласными, так и согласными), опираясь на свою фантазию, знания и жизненный опыт. Не обязательно, чтобы инструкции к играм были стихотворными. Главное, чтобы они были увлекательными и близкими ребёнку.

Опыт показывает, что в такого рода игры с увлечением играют дети начиная уже с 3 лет. Играя, вы можете вводить понятия "гласных" и "согласных" звуков.

### **Живые буквы**

Непросто маленькому ребёнку понять разницу между звуком и буквой. Для него это лишь абстракция. С миром Звуков мы знакомы. Давайте узнаем, кто же такие Буквы. Конечно, дорогой Читатель, вы знаете, что буква - это графическое изображение звука. Но такая терминология - не для ребёнка. Привычное объяснение, что "Звуки мы слышим и произносим, буквы мы видим и пишем" - тоже пока рановато. Позовём на помощь игру-сказку

#### *Сказка о Звуках и Буквах*

*Мы с тобой уже побывали в царстве Звуков. И ты, наверное, заметил, что на одежде каждого Звука нарисованы какие-то таинственные знаки. Ты, может быть, уже догадался, что если Звуки не произносят своего имени вслух, то они находят друг друга по этим знакам на одежде. Это нужно не только самим жителям страны Звуков, но и нам, путешественникам, гостям этих стран. Давай вспомним наших старых друзей и внимательно рассмотрим их одежду. (В это время взрослый выставляет фигурки звуков, которые были использованы в предшествующих играх. На каждой фигурке наклеена буква). Вот они, эти знаки! Путешественники по стране звуков назвали эти знаки "Буквами". Правда, интересное название? Давай его запомним.*

Таким образом, мы разделили понятия "Звука" и "Буквы". Теперь мы можем вызывать сказочных жителей не только голосом, проговаривая, пропевая звуки, но и прописывая знаки-буквы на песке. Итак, в наших играх появляются новые персонажи - буквы (пластмассовые и деревянные, вырезанные из плотного картона, наждачной, бархатной бумаги). Это важно для мануального осознания ребёнком абстрактных символов. Он должен не только зрительно запоминать буквы, но и подключать к этому телесную память.

*В одной сказочной стране, где текла река (или озеро, или было море - в зависимости от того, что захочет построить ребёнок), стоял красивый лес (были поля и долины), жил маленький гномик (или другой сказочный герой).*

(В это время вы достаёте фигурку и ставите её в песочницу). У гномика был домик (в это время вы предлагаете ребёнку поставить домик в любое место песочного листа). Он в нем жил (вы ставите фигурку рядом с домиком или просите это сделать ребёнка). Рядом с домиком росло дерево (прекрасный сад и пр.; вы просите ребёнка "посадить" дерево). Гномик о нем заботился, поливал его, разговаривал с ним, укрывал, когда было холодно. У нашего гномика было интересное имя - его звали "С-с-с". Он носил курточку с изображением своего имени (вы прозрачным скотчем наклеиваете на спину фигурки заранее изготовленную вами букву "С"). Но самое удивительное было то, что гномик мог произносить, только своё имя: "С-с-с"! Когда он радовался солнышку, выходя утром на крыльцо (ребёнок в это время манипулирует фигуркой), он произносил радостно: "С-с-с!". Когда ему было холодно, он прятался у себя в домике, разводил огонь в печи и дрожал. И при этом опять произносил только своё имя: "С-с-с". Когда он злился, он говорил: "С-с-с!". Когда ему было приятно, он ел что-то вкусенькое и получал от этого удовольствие, он говорил: "С-с-с!"

(Важно вместе с ребёнком произносить этот звук, с различной эмоциональной окраской, чтобы он "ожил").

Но оставим на некоторое время гномика С и познакомимся с ещё одним героем нашей сказки.

На другом конце этой сказочной страны тоже стоял домик (мы просим ребёнка поставить домик туда, куда он считает нужным). И рядом с ним росло прекрасное дерево (ребёнок "сажает" его). А жил в этом домике другой гномик (вы достаёте фигурку и ставите её рядом с домиком). Звали его - О. Также как и гномик С, гномик О умел произносить только своё имя. Когда ему было весело, он говорил: "О-о-о-о!". Когда он грустил, он тихонько говорил: "О-о-о!". Когда он узнавал что-то новое, удивлялся, он говорил: "О-о-о-о!" Гномик О носил курточку с изображением своего имени (вы наклеиваете прозрачным скотчем на спину фигурке заранее изготовленную букву "О"). Но оставим ненадолго гномика О и посмотрим, кто ещё живёт в этой сказочной стране.

Посмотрите, в нашей стране есть ещё один домик (который вы сейчас незаметно поставили на другой край песочницы)! Кто же в нем живёт? Кто поливает все эти прекрасные цветы (ребёнок "сажает" цветы около домика)? Это ещё один житель сказочной страны. Познакомьтесь - гномик К! Он носит курточку с изображением своего имени. Как другие жители этой сказочной страны, он может произносить только своё имя: "К-к-к!" Как он говорит, когда радуется? А когда грустит? А когда сердится? А когда удивляется?

Как-то раз гномикам наскучило сидеть по своим домикам и они пошли страну посмотреть да себя показать. Ведь им так хотелось иметь друзей. (В это время, совместно с детьми, вы начинаете передвигать фигурки гномиков по песочнице).

Вот на поляне встретились два гномика, С и О. Они очень удивились друг другу и каждый из них, естественно, произнёс своё имя. (Дети говорят

удивлённо: "С-с-с!" и "О-о-о!"). Наши гномики были очень любопытны, они подходили все ближе и ближе друг к другу. Им даже захотелось прикоснуться к другому, проверить, не сон ли это?! И когда их руки соединились, вдруг!.. Каждый из них произнёс: "С-о!" и "О-с!" Когда их руки соединялись, они могли произносить не только своё имя, но и имя другого! А когда руки разъединялись, каждый мог произносить только своё имя: "С-с!" и "О-о!"

Гномиков очень обрадовало то, что они могут произносить что-то новое. И они, взявшись за руки, пошли по дорожке, весело распевая: "С-с-о-о!" и "О-о-с-с!"

В это время гномик К тоже гулял и вот вышел на дорожку, по которой шли гномики С и О.

Когда гномик К увидел весело шагающих и поющих С и О, он очень удивился и произнёс: "К-к-к!" А С и О уже знали, какие интересные вещи происходят, когда соединяются руки. Поэтому они подбежали к гномику К и взяли его за руки. Но вдруг...

Вдруг все загрохотало, засверкало. Гномики закрыли глаза и плотнее прижались друг к другу. Но все стихло также внезапно и быстро, как и началось. Гномики открыли глаза и удивлённо произнесли: "СОК!" И вдруг!.. у каждого из них в руке оказалось по стаканчику вкусного сока!

Они выпили сок. И радостно заплясали. Разъединяя руки, они произносили только свои имена. Но когда им хотелось сока, они соединяли руки. Они поняли, что умеют творить настоящие чудеса!

А когда солнышко закатилось, наступил вечер, наши гномики разошлись по своим домам. Но каждый из них теперь знал, что он не одинок, и когда им захочется, они вновь встретятся. Мы прощаемся с нашими гномиками, а в другой раз поучаствуем в их следующих приключениях. Ведь в этой сказочной стране ещё много тех, с кем мы не знакомы...

В процесс подобных игр наряду с игрушками вы вводите буквы. Например: гномик С (фигурка гномика) жил в домике (строится домик). На крышу, дверь или окна вы помещаете букву С. Рассказывая историю гномика, вы неоднократно акцентируете внимание ребёнка на этой букве. Важно, чтобы ребёнок научился соотносить изображение буквы на домике и одежде сказочного существа (чтобы гномик нашёл дорогу к своему домику). То же происходит и с другими персонажами. Ваша задача - постепенно изъять игрушки из песочницы, оставив одни буквы. Вот так мы учимся читать!

Теперь мы можем усложнить наши игры-сказки.

*Ночь. Уснула детвора,  
Вдруг в кладовке из угла  
Вылез сам Король Мышей,  
Выкрал буквы у детей.*

*Спрятал тут же их в песок,  
Чтоб никто найти не смог.*

*Чтобы дети не читали,  
Чтобы букв они не знали,  
Чтобы не было веселья,  
Чтоб их дом стал подземельем...*

*Побыстрей детей спасайте,  
Буквы мигом раскопайте,  
Назовите все, кто знает,  
Пусть Король в норе рыдает!"*

Как Вы уже поняли, к этой игре нужно подготовиться: отобрать те буквы, с которыми уже знаком ребёнок, найти фигурки Короля Мышей и детей (или других сказочных персонажей).

Помните, один из наших принципов - непосредственное, полное проживание процесса. Поэтому в песочнице разворачивается настоящая "пьеса". Сначала ребёнок строит дом, где живут дети. Играет с этими фигурками и знакомыми буквами. Когда наступает "ночь", ребёнок укладывает игрушки и буквы спать в песочнице, а сам закрывает глаза. Тем временем, вы, зачитывая стихотворную инструкцию, берете на себя роль Короля Мышей и закапываете буквы в песок. Когда ребёнок откроет глаза, ему нужно будет найти и откопать буквы, узнать и назвать их. Таким образом, развивается произвольное внимание, память, мышление. Но самое главное - ребёнок приобретает ещё один успешный опыт разрешения проблемной ситуации, а это делает его более уверенным и способным в дальнейшем преодолевать жизненные трудности.

### **Слоговое чтение**

#### *Сказка о Буквах*

*Жили-были буквы. Каждая в своём домике, они и радовались и вздыхали, произнося своё имя. У кого-то был з-з-звонкий голос, у кого-то глухой; один ш-ш-ш-шипел, другой с-с-с-свистел, третий ж-ж-жужжжал. Все они были очень разные. И все вроде было хорошо, да вот беда - каждый из них видел и слышал только себя. Поэтому в этой стране не было ни общих дорог, ни прекрасных садов. И даже Солнышко не спешило сюда заглядывать. Как ты думаешь, почему? Ты прав, одна буква, какой бы красивой и звучной она не была, не может создать слова, не может быть настоящей волшебницей. Давай поможем буквам, подружим их друг с другом, и они узнают, какие волшебные вещи могут происходить. Сначала познакомим одну букву с другой: образуется пара. Правда, им уже стало веселее? И они уже многое научились делать вместе. Например, сказать :*

*"Д-а, Н-а, О-х, У-х". Посмотри, две подружки, М и О ходят и поют: "М-о!" По-моему, они кого-то ищут. Как ты думаешь кого? Конечно двух друзей Р и Е. Давай их познакомим! Посмотри, они взялись за руки и произошло чудо: появилось МО-РЕ. Вот оно (Взрослый совместно с ребёнком выкапывают море в песочнице). Непоседливые Р-Е побежали искать новых друзей. И конечно же, нашли их: это были К-А. Они встали рядом и потекла красавица... РЕ-КА! Она впадает прямо в море. (Взрослый с ребёнком изображают это на песке). А вокруг стояли ЛЕ-СА и простирались ПО-ЛЯ. Посмотри, какое ты сотворил чудо! Страна ожила! А все благодаря тебе, настоящему волшебнику!*

По этому принципу вы можете сочинять и разыгрывать игры-сказки о буквах и слогах, постепенно усложняя и расширяя используемый речевой материал (от слов, состоящих из одного слога, до более сложных слов). Специалисты могут использовать эти сказки для введения понятий "слог-слияние" и "слог-примыкание". Это один из элементов аналитико-синтетического способа обучения грамоте.

*Раз задумал злой Кащей  
Перессорить всех людей,  
И слова, какие смог,  
Закопал в сухой песок.*

*То - волшебные слова:  
"Здравствуй", "Друг", "Спасибо"...  
Если их не откопать,  
То беды не миновать!*

Прежде чем начать игру, вам необходимо подобрать составляющие слова буквы. В песочнице вы совместно с ребёнком складываете слова и читаете их. Потом ребёнок закрывает глаза, а вы перемешиваете буквы, частично закапывая их в песок. Открыв глаза, ребёнок должен сложить первоначальные слова обратно.

Необязательно начинать с приведённых в стихотворной инструкции слов, можно начать с самых простых, односложных. Важно, чтобы эти слова были знакомы ребёнку, он употреблял их не только в игре, но и в жизненных ситуациях. Для начала можно взять не три слова, а одно. Далее вы будете постепенно усложнять задачу, тем самым ребёнок запомнит не только звучание слова, но и его правильный зрительный образ.

### **Письмена на песке**

Мы знаем звуки, познакомились с буквами, умеем создавать слоги и читать слова. У нас чувствительные руки и гибкие пальцы. Мы уже много построили из песка. Теперь самое время научиться самим создавать буквы - лепить их и... писать.



*Давайте строить Город Букв!  
Песок у нас здесь есть.  
Пусть каждый нарисует сам  
Какие буквы есть!*

*На пары делимся друзья,  
Здесь ты сидишь, а рядом - я,  
Ты лепишь буквочку мою,  
А я должна слепить твою.*

*Вот так мы весело играем  
Из букв мы Город собираем!*

Перед началом игры взрослый и ребёнок берут из набора себе по букве. Называют их, а потом обмениваются, говоря: "Вылепи, пожалуйста, мою букву!". Сгребая песок рёбрами ладоней, на поверхности песочницы ребёнок и взрослый формируют, лепят буквы. Закончив работу, сверяют песочную букву с оригиналом, и идут за следующими. И так происходит пока в песочнице не образуется целый Город Букв.

Многократно играя в эту игру, ребёнок учится ещё и оптимальному размещению букв на листе. Не беда, если сначала в городе будут "жить" только 2-4 буквы. Потом их станет больше, они будут более соразмерны друг с другом и пространством песочного листа.

Как варианты этой игры, можно предложить ребёнку задание: "Я вылеплю букву, а ты выкопай её". Или: "Давай посмотрим, какие чудеса могут творить созданные нами песочные буквы! Они могут превращаться одна в другую! Буква Л - в букву А, буква Г в букву Т, буква О в букву Я..."

Теперь можно не только лепить, но и писать печатными буквами слова на песке. Сначала пальчиком, потом - палочкой, держа её как ручку. Потом можно будет писать на песке печатными буквами известные и любимые ребёнком стихотворные строки, часть которых почему-то оказывается засыпанной песком (может, в этом виноват ветер, мышки и другие существа?). Ребёнку предлагается восстановить разрушенное, дописав стёртое слово (разве это возможно было бы на бумаге?).

На песке легко как создавать слова, так и разрушать их, если они неправильно написаны. Исправлять на песке проще и "безболезненнее", чем на бумаге, где всегда видны следы наших ошибок.

Мы хорошо знаем, как труден процесс обучения, как быстро утомляется ребёнок, столкнувшись со сложной задачей. Песок позволит вам дольше сохранить работоспособность ребёнка. Вы увидите, когда он действительно устал, а не просто "уваливает" от занятий. Ведь на песке даже трудные задачи решаются легче. Из-за того, что мы длительно не фиксируем внимание ребёнка на ошибках, он ощущает себя успешным.

А теперь "прикоснёмся" к письменным буквам. И помогут нам в этом Змейки (простые верёвочки с узелком вместо головы). Сначала ребёнок, взяв "змейку" за голову или хвост, просто (без отрыва) проводит ей по песку. Потом, сложив пальцы ведущей руки, как будто он держит ручку, плавно "идёт по змеиному следу" (пишет на песке зигзагообразные линии без отрыва).

Следующий шаг. Ребёнок берет змейку за голову, как за ручку, и пишет кружочки, палочки, петельки. Словом, все то, что вы когда-то сами делали в первых прописях. Далее вы можете познакомиться с прописными буквами. Их писать быстрее и легче, потому что они пишутся без отрыва. Это так здорово, как двигаются змейки: не отрывая руки, мы пишем буквы, слоги, слова на песке. Как вы думаете, понравится это ребёнку? Вы правы, конечно, это интереснее, чем писать в тетради.

Этот приём поможет и детям, имеющим нарушения опорно-двигательного аппарата. Ведь на первых порах для них письмо карандашом и ручкой оказывается практически невозможным.

*Змейки на песке играли  
И хвостом слова писали,  
За узором или петельки -  
Это письма маме Змейке.*

*Но пронёсся ветерок,  
И засыпал все песок...*

*И в печали мама-Змейка:  
Письма не прочесть никак!  
Как узнать ей о змеях?  
Что случилось? Где? И как?*

*Ты теперь у нас Волшебник!  
Допиши скорей слова,  
Выручи ты маму-Змейку  
Доброй силой Волшебства!*

Взрослый проговаривает и пишет на песке с помощью верёвочки знакомое слово, ребёнок его читает. Теперь можно предложить ребёнку засыпать любую часть слова песком. А потом восстановить его, написав верёвочкой недостающие элементы. Усложнённый вариант: ребёнку сразу, без предварительного зачитывания и просмотра написанного, предъявляется фрагмент слова или фразы.

Предложенные нами модели игр вы можете творчески обогащать, дополнять, преобразовывать. Также на песок можно переносить и все известные вам игры, направленные на формирование навыков письма.

## **Песочная грамматика**

Важно научиться не просто писать, но и писать правильно. Даже самые скучные орфограммы можно превратить в увлекательные игры и сказки. Например, для того чтобы писать грамотно, важно различать гласные в сильной и слабой позиции. Маленькому ребёнку не обязательно знать это правило - его научат этому в школе. А подготовить его мы сможем с помощью такой игры-сказки:

*"Теперь мы отправляемся с тобой в страну, где живут целые слова. Как раз сейчас они готовятся к балу. Хозяйка этой страны - Фея Ударение. Она всегда правит балом. А ещё у Феи есть Волшебная Палочка. Когда Фея дотрагивается ею до какого-то одного гласного звука в слове... Происходит чудо! Этот звук превращается в Принцессу, и становится главным в слове. Принцессу почитают остальные звуки, составляющие слово. Преклоняясь перед красотой и величием Принцессы, сами они часто становятся едва различимыми.*

*Имя Принцессы - ударный гласный - всегда хорошо слышим и мы. И никогда не ошибёмся, когда будем писать это слово. Например,*

*Слово есть у нас ГОРА -*

*Здесь Принцесса - буква А!*

*В этом слове другую гласную, О, почти не видно, плохо слышно. "О" стала Золушкой. Когда мы произносим это слово, имя Золушки О слышится нам как имя Принцессы. Конечно, её имя легко перепутать, написать неправильно, и тем самым сильно обидеть её.*

*Но не печалься, сказка на то и сказка - в ней царит Добро. В других словах, которые здесь называют "родственными", Золушки тоже становятся Принцессами. Ведь их касается волшебной палочкой справедливая Фея Ударение. Попробуй, измени слово "ГОРА" так, чтобы Золушка стала Принцессой!"*

Для разыгрывания этой и подобных ей сказок на песке вам потребуются буквы, составляющие слово с безударной гласной и проверочное к нему, а также палочка, символизирующая ударение, фигурки Феи, Принцессы и Золушки.

Рассказывая сказку, вы выкладываете на песке слово. Ребенок берет в руки фигурку Феи и Волшебную Палочку. Совместно с вами или самостоятельно он произносит написанное на песке слово, интонационно выделяя ударный звук. Держа в руке фигурку Феи, он дотрагивается до буквы палочкой, и оставляет над буквой след - ударение. Далее, он ставит фигурку Принцессы над ударной гласной, а над безударной - фигурку Золушки. Те же действия производятся и с проверочным словом.

Можно поиграть и со стихотворной инструкцией.

*В каждом слове - царство звуков,  
Там на праздничном балу  
Фея Ударенья может*

*Отметить Принцессу свою.*

*Звук ударный отмечает  
Фея палочкой своей  
И отныне его имя  
Знает каждый из людей.*

*Безударные же звуки  
Фея в Золушки берет,  
А в соседнем царстве звуков  
Их в Принцессы выдаёт.*

*А скажи мне, мой хороший,  
Кто Принцесса в слове "Лошадь"?*

Хочется привести цитату из учебника по русскому языку для 2 класса: "Безударную гласную в корне слова надо проверять. Для этого надо изменить слово, или подобрать однокоренное слово так, чтобы ударение падало на эту гласную." Не правда ли, похоже на нашу сказку? Вы видите, что из любого сложного правила можно сделать интересную игру.

А как же быть со словарными словами, ведь их нельзя проверить? Конечно, их нужно запомнить, чтобы не обижать Золушек. Ведь в этих словах им никогда не стать Принцессами. Но даже не этого больше всего хотят Золушки. Они мечтают, чтобы их заметили и запомнили. Для этого вы можете подключить уже известные Вам приёмы, описанные в нашей книге.

Для закрепления материала, можно предложить ребёнку следующую игру:

*Однажды над Страной Цветов  
Пронёсся ураган,  
Один из звуков он унёс  
С собой за океан...*

*И вот уж высохла р...ка.  
Уснули все л...са,  
И солнце красное уже  
Не светит в н...бесах!*

*Погибнет так Страна Цветов!  
Что делать? Помогите!  
Найди скорей пропавший звук  
И Жизнь в цветы вдохни!*

Перед ребёнком пустая песочница. На поверхности песка написаны слова с пропущенными буквами. Ребёнок вписывает в свободное место ту

гласную, которую считает похищенной. Например, в слово "Р..КА" ребёнок вписывает "У". Получается "РУКА". Взрослый читает соответствующую строчку инструкции. В нашем случае это: "И вот уж высохла РУКА". Так ли это? Та ли это буква? Если ребёнок вставляет правильную гласную, слово оживает. При этом важно, чтобы он рассказал о том, как узнал Золушку, какие слова помогли ему в этом. В данной игре при правильном ответе на песке создаётся река. Если ребёнок допускает орфографическую ошибку, можно ему напомнить сказку о Фее Ударения. Так можно играть и с другими словами. Таким образом, ребёнок практически усваивает курс грамматики, развивая орфографическую зоркость, а также учится комментировать свои действия.

Для обобщения и закрепления полученных знаний мы предлагаем вам дидактическую игру "Секрет колдовства" со стихотворной инструкцией Дмитрия Фролова.

Дети приглашаются к ящику с песком. На поверхности ничего нет.

*В одну волшебную страну  
Пришла беда большая -  
В неё прокралась в темноте  
Колдунья очень злая*

*Одну зверушку захватила,  
И тут же в палку превратила.*

*Взрослый показывает детям палочку*

*А буквы имени её  
В темницу бросила на дно...*

*Секрет же злого колдовства  
С собой колдунья унесла,  
В горе песчаной закопала  
И вход туда заколдовала...*

*Что делать? И куда бежать?  
Зверушку надо выручать!  
А взрослым нечего идти:  
Ребята могут лишь спасти.  
Ну как, ребята, вы готовы?  
Там испытания суровы  
И буквы надо крепко знать,  
Чтоб колдовство то разгадать!..*

•••

*Тогда вперёд! Сейчас река*

Взрослый совместно с детьми строит в песочнице реку и устанавливает через неё два мостика: один из буквы Ж, другой из буквы Ш.

*На ней для вас есть два мостка:  
Из буквы Ж и буквы Ш  
Спокойно вспомните слова,  
Где буква Ж и буква Ш.*

Дети должны назвать не меньше пяти слов, которые содержат отдельно буквы Ж и Ш.

*Ну вот, река и позади!  
Но дальше нет у нас пути:  
Дремучий лес перед горой  
Стал непролазною стеной...*

Взрослый совместно с детьми создаёт лес из веточек и фигурок деревьев.

*Лесные звери! Помогите!  
А вы скорей их назовите!*

Дети должны назвать лесных зверей, каких они знают, взрослый может им помочь, показать других зверей, разнести понятия: "диких" и "домашних" животных.

*Нам помогли лесные звери,  
И мы недалеко от цели!  
Гора возникла на пути -*

Дети строят гору из песка

*Ни обскакать, ни обойти,  
Как научиться нам летать?  
Пора на помощь птичек звать!  
Кричите птичек всех подряд,  
Они к нам сразу прилетят,  
Нас над горою пронесут,  
И нам погибнуть не дадут!*

Дети называют известных им птиц, взрослый может дополнить их знания.

*И птички помогли нам в горе,  
Теперь на берегу вы моря.*

Дети строят на переднем плане море, за ним Песчаную гору.

*За ним - Песчаная гора,  
Где скрыта сила колдовства.*

*Но как же переплыть нам море?  
Ведь это - не широко поле...  
Давайте рыбок хором звать,  
Морских животных всех скликать!*

*Кто помнит их всех имена,  
Зовите к нам скорей сюда!*

Дети называют известных им морских жителей, взрослый может дополнять.

*Вы молодцы! Отлично звали!  
Все рыбки сразу подплывали,  
И переплыть нам помогли...  
Теперь мы с вами - у Горы...  
Здесь буквы бедные томятся,  
Колдуньи злой они боятся,  
Их надо нам освободить,  
И имя правильно сложить!  
Как только имя расшифруем,  
Зверька мы этим расколдуем,  
Так злые чары рухнут в пыль,  
И мы узнаем, кто там был.  
В волшебной книге есть заданья,  
Для вас, ребята, испытанья,  
Как букву каждую найти,  
Из плена мрачного спасти.*

Взрослый берет большую книгу и "читает по ней".

*Как только буква прояснится,  
Так рухнет вмиг её темница.*

*Итак, задание к первой букве:  
Найдите общий звук в словах  
"Машина", "Музыка" и "Мак".*

*Вы отгадали или как?..*

*Все верно: это буква М,  
Не испугаешь вас ничем!*

Взрослый выкладывает на песок букву М.

*Вторая буква, вам на страх,  
Есть сразу даже в трёх словах:  
"Шары", и "Крыша", и "Столбы".  
Ну как? Теперь узнали вы?*

*Что ж угадали букву Ы,  
Прекрасно знаете все вы!*

Взрослый выкладывает на песок букву Ы.

*А третья есть в словах: "Шалаш",  
И "Шуба", "Шапка", "Ералаш".  
Вы "зашипели" все так дружно,  
Что и подсказывать не нужно!  
Да, это буква Ш, конечно,  
Вы все сегодня так прилежны!*

Взрослый выкладывает на песок букву Ш.

*Ну, а четвертую сейчас  
Вы отгадаете за раз!  
Слова здесь: "Кукла", "Лук", и "Кошка".  
Ну как? Подумайте немножко...  
Была задача нелегка,  
Но вы решили - буква К!*

Взрослый выкладывает на песок букву К.

*Ну а последнюю, друзья,  
Не отгадать никак нельзя:  
"Арбуз", "Акула", "Ананас" -  
Здесь буква спрятана от нас!  
Вы молодцы все! Как всегда!  
Вы отгадали букву А!*

Взрослый выкладывает на песок букву А.

*Кого же мы расколдовали?*



*Какое имя мы узнали?*

Дети складывают буквы в слово.

*Все верно! Это наша МЫШКА!  
Небось дрожит ещё трусишка!*

Взрослый ставит в песочницу фигурку мышки.

*В волшебной маленькой стране  
Теперь на праздник вышли все!  
Пошёл такой весёлый пир,  
Какого и не видел мир!*

Дети строят в песочнице страну, дом для мышки и других фигурок.

*А все, ребята, только вы!  
Вы мышку бедную спасли!  
И все животные, друзья,  
Вас полюбили навсегда!*

Итак, вы познакомились с идеей проведения образовательных игр в песочнице. По такому же принципу, уже самостоятельно, вы сможете придумать аналогичные игры с цифрами, арифметическими действиями, геометрическими фигурами, используя, к примеру, дидактический материал к играм М. Монтессори. Используя принципы наших игр, можно начинать изучение иностранного языка.

Но главное - ваше сотворчество с ребёнком. Вы и он - единое целое. И нет для него "мук учения", потому что ВЫ - рядом!