

ИГРА – КВЕСТ «НА ПОМОЩЬ АЗБУКЕ»



Цель: Закрепить усвоенные знания о гласных звуках и буквах в совместной игровой деятельности.

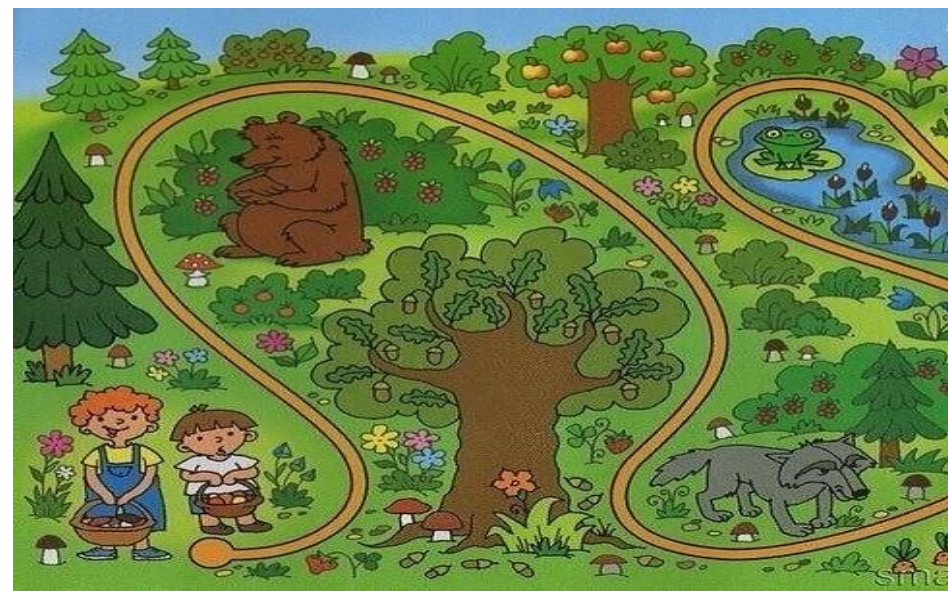
Учитель-логопед Коноваленко Л.В.

Февраль 2021 г.



Зал украшен гласными буквами, сделанными родителями и детьми группы.

Дети и логопед под музыку заходят в зал и встают в круг.
Послушайте! Кажется, к нам кто-то идет...



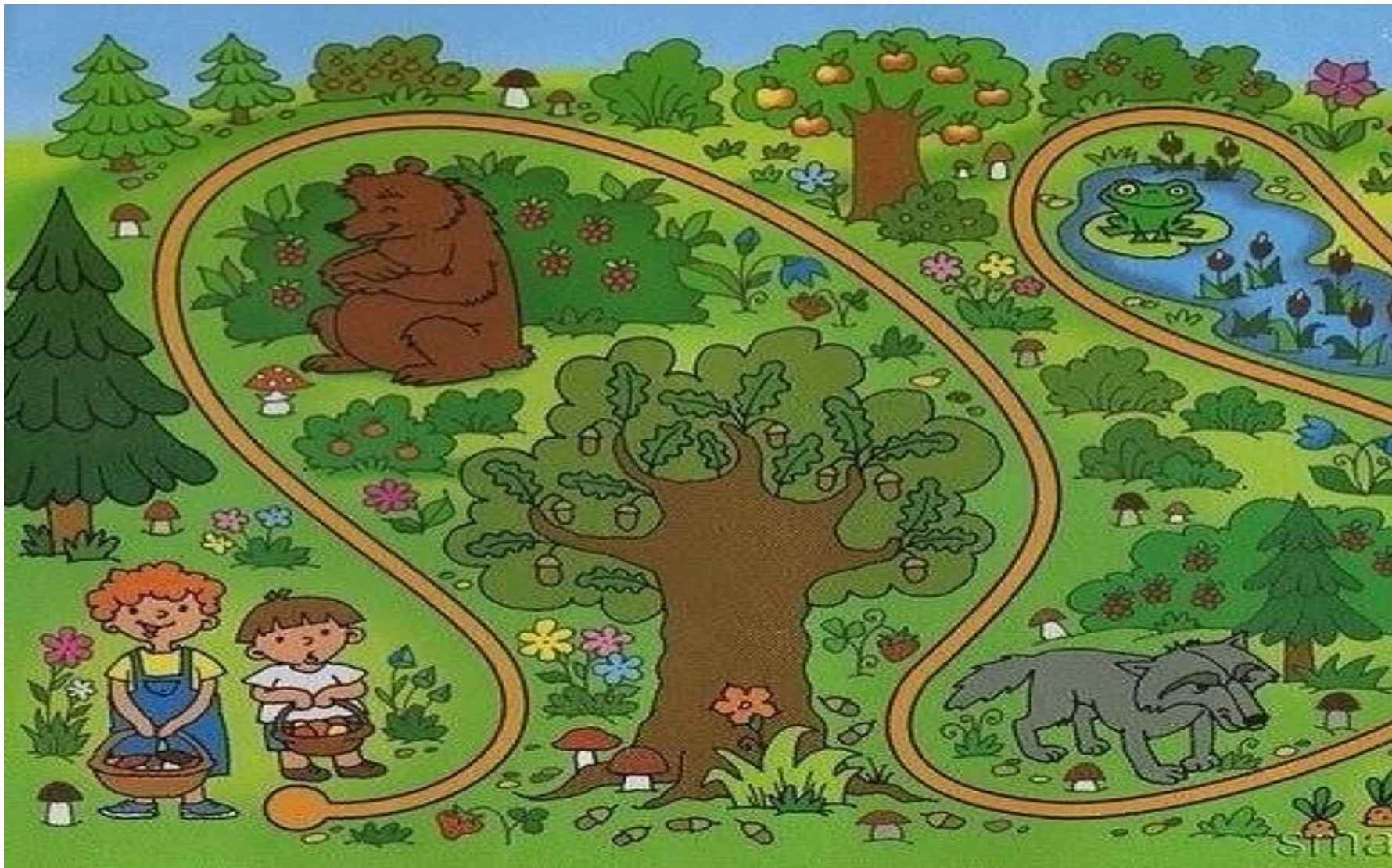
Под музыку в зал входит Азбука

У меня случилась беда... Пропали некоторые буквы из моей азбуки. Их украла вредная Кикимора. Она спрятала буквы под 6 замками в свой сундук! Ключи от этих замков разбросала в волшебном лесу. Попробуйте, найдите их. Освободите буквы и тогда они вернутся в азбуку.
Вот вам в помощь карта волшебного леса.

Поможем Азбуке вернуть буквы?
Чтобы найти все ключи нам нужно попасть в волшебный лес.
Закроем глаза и произнесем волшебные слова:
*«Один, два, три - повернись,
В волшебном лесу очутись».*



Кого видите на карте волшебного леса? А еще стрелки, которые показывают, куда нам двигаться. Вот полянка, на которой мы сейчас находимся, а это первая указательная стрелка по которой мы должны идти. К кому она ведет?(Стрелочка нас ведет к ежику).



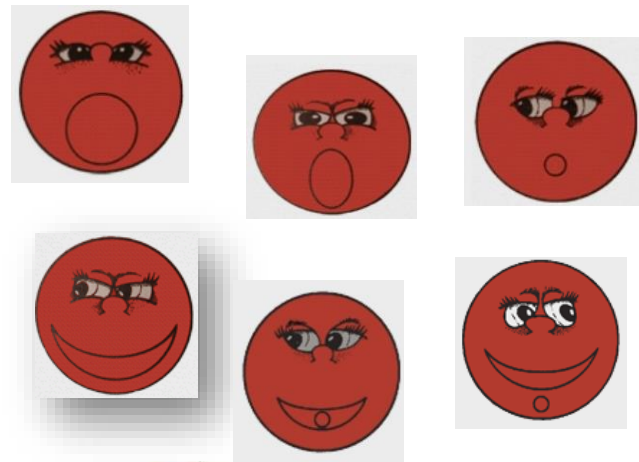
Определение 1-го гласного звука в словах

*Вместе к ёжику пойдем,
не спешим, не отстаем.*

Ёжик отдаст нам ключик, если мы поможем ему
собрать яблоки в корзинки.



На яблоках изображены картинки. Вам нужно определить на какой звук начинается слово и рассказать про этот звук стихотворение. Тогда он появится на экране и яблочко попадёт в коринку. Только нет слов на 1-й звук Ы. Как называются эти звуки? (Гласные)



Воспроизведение звукосочетаний гласных звуков

Ну что, следуем дальше! Куда же ведет стрелка на карте? (стрелка ведет к медведю).

*Вместе к мишке мы пойдем,
не спешим, не отстаем.*

Заблудился Мишка, не может отыскать свою маму Медведицу. Поможем ему найти маму? Тогда он нам отдаст ключик от сундука Кикиморы. Поиграете со мной в игру «Эхо». Слушайте и повторяйте за мной, как эхо.

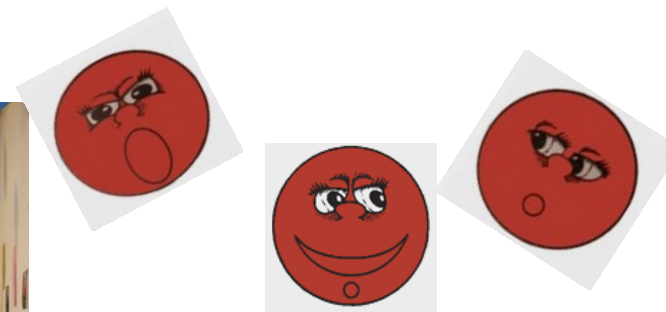


Дифференциация гласного звука в звуковом ряду

Куда ведет нас стрелка на карте дальше?
*Вместе мы к лисе пойдем,
не спешим, не отстаем.*

Заскучала лисичка, никто с ней не дружит, никто её не веселит. Если мы с ней поиграем, то она даст нам 3 ключик.

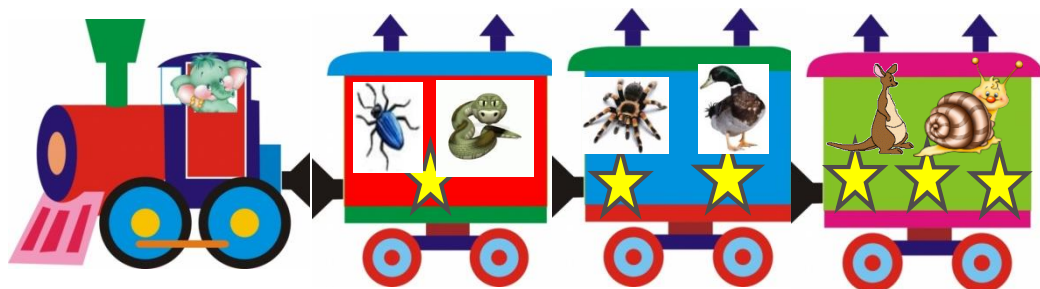
Поиграем в игру «Ловишки» (Дети идут по кругу и на заданный гласный звук останавливаются и хлопают в ладоши)



Деление слов на слоги

Дальше стрелка ведет к кому? (к волку).
*Вместе к волку мы пойдем,
не спешим, не отстаем.*

Помогите волку рассадить всех друзей по вагонам.
В первый вагон сядут те пассажиры, в названии которых
один слог, во второй сядут пассажиры с двумя слогами в
названии, в третий- с 3 слогами в слове.



Дифференциация гласных звуков в начале слов

*Вместе к белке мы пойдем,
не спешим, не отстаем.
Поможем белочке собрать запасы на зиму.*

Для этого предлагаю вам поиграть в игру «Четвёртый лишний». Давайте все вместе назовём картинки верхнего ряда, выделяя 1-й звук в словах, и скажем, какая картинка лишняя. Если назовёте правильно, то лишняя картинка увеличится.



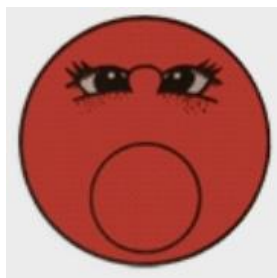
Подбор слов на заданный звук

Ребята, нам надо найти последний 6-ой ключ и тогда мы найдём пропавшие буквы!

*Вместе к зайцу мы пойдём,
не спешим, не отстаем.*



Если мы подарим Зайцу много моркови, то он отдаст нам последний ключ. Для этого нам нужно назвать как можно больше слов, которые начинаются на звук А.



Конструирование гласных букв.

**Чтобы найти сундучок Кикиморы, надо сказать
3 раза волшебные слова.**



**Звучит волшебная музыка. Логопед показывает сундучок,
«открывает» ключами и показывает детям, что в сундуке
конверты со сломанными буквами.
Дети берут по конверту и под музыку собирают каждый свою
букву.**









Дети читают Азбуке стихи про гласные буквы





Азбука под музыку угощает детей. Дети произносят волшебные слова и возвращаются в группу.

