

## ПРЕДИСЛОВИЕ

Во дни сомнений, во дни тягостных раздумий о судьбах моей родины — ты один мне поддержка и опора, о великий, могучий, правдивый и свободный русский язык! Не будь тебя — как не впасть в отчаяние при виде всего, что совершается дома? Но нельзя верить, чтобы такой язык не был дан великому народу!

И. С. Тургенев

Один старый ленинградский профессор, окончивший гимназию еще до революции, не принимал от своих студентов ни одной работы с ошибками в правописании. Он был не филологом, а доктором технических наук, но это не имело никакого значения, так как прежде всего он был русским интеллигентом, с раннего детства усвоившим простую истину — быть безграмотным неприлично! Грамотно писали даже выпускники церковно-приходских школ. Для интеллигентного человека начала столетия странным показался бы сам вопрос, должен ли инженер, врач, юрист, банкир, артист и т. д. быть грамотным. Когда Дмитрий Иванович Менделеев захотел написать книгу не о химии, а о судьбах России, ему не понадобился соавтор, владеющий русским языком, и даже корректор, который бы исправил орфографические ошибки.

К сожалению, в наши дни почти невозможно представить подобную ситуацию, так как безграмотность и вообще владение родным языком стали уделом узкого круга специалистов. Резко упал уровень грамотности не только населения в целом, но и очень снизилось качество газет, журналов, издаваемых книг. Орфографические и пунктуационные ошибки стали привычным явлением и не волнуют даже тех, кто по своему профессиональному статусу казалось бы должен был с ними бороться.

Своими корнями это бедствие уходит в начальную и среднюю школу и влечет за собой и скудость языка, и убогость мышления, и, в конечном счете, потерю национального

достоинства! Давно известно, что язык — это зеркало и социальных, и нравственных процессов, происходящих в обществе. Утраты языковой культуры, грамотности не должны оставлять нас равнодушными. Поэтому любое обращение к проблемам, связанным с обучением русскому языку, можно только приветствовать.

На протяжении столетий основные методические принципы обучения правописанию оставались неизменными и предполагали в первую очередь четкое и ясное усвоение правил, исключений из них, запоминание трудных и не поддающихся проверке слов и упорную многочасовую отработку практических навыков: упражнения, диктанты, изложения, сочинения. Однако все эти классические методики никогда не ориентировались на психологию восприятия языка, особенно на ее возрастные аспекты. Если взрослому человеку нетрудно понять, что настоящее образование — не развлечение, а труд, то ребенку усвоить эту аксиому значительно сложнее.

Не секрет, что современные дети мало читают (книгу вытеснили телевизор, компьютер), в большинстве своем косноязычны, их лексический запас ограничен, и поэтому проблема грамотности для них оказывается едва ли не самой сложной. Обычная школа с этим часто не справляется. Особый интерес поэтому представляет оригинальная научная методика, разработанная учеными-психологами — авторами предлагаемой вашему вниманию книги и опробованная на практике в созданной ими «Школе эйдетики» (эйдетизм — разновидность образной памяти). Задача авторов книги — помочь как учащемуся, так и учителю в преодолении многих трудностей русского языка принципиально новым путем. Разнообразные игры, использующие образные — графические и звуковые ассоциации, помогают детям без напряжения освоить многие премудрости русской орфографии.

Можно рекомендовать книгу «Как запоминать словарные слова» для занятий не только в школе, но и дома. Надеемся, что она принесет пользу всем, кто хочет писать грамотно.

Конд. филолог. наук Л. М. Малышева  
Е. В. Скударь

## ВСТУПЛЕНИЕ

Обычно написание слов подчиняется определенным правилам. Но есть слова, к которым правил нет, и их надо просто запоминать. В таких случаях педагоги советуют чаще их употреблять, выписывать в специальный блокнотик, то есть многократно повторять, пока слова не будут писаться автоматически.

Авторы предлагают простые и эффективные методы запоминания словарных слов, прошедшие многолетнюю апробацию в «Школе эйдетики».

Следует сделать оговорку, что в наш словарь, а следовательно и в игры, включены отдельные слова, которые в строгом смысле слова не являются словарными, например написание которых связано с этимологией, но в которых школьники часто допускают ошибки, а объяснение их правильного написания представляется затруднительным, поскольку требует специальной подготовки учителя и наличия определенной базы знаний у ученика.

Книга построена так, чтобы ученик смог самостоятельно освоить предлагаемые методы. Примеры подробно, как бы изнутри, иллюстрируют технологию выполнения заданий.

Диктанты на слова из предыдущих игр позволяют оценить, как ученик усвоил данную методику. Попробовав разные способы запоминания словарных слов — через рисунок, созвучия, через их комбинирование — ученик сможет выбрать себе наиболее подходящий.

В каждом случае при запоминании словарных слов — приоритет за ведущей модальностью учеников («визуалы» или «аудиалы»); другая причина состоит в сложности представления слова через образ. Как известно, есть слова, которые легко нарисовать или подобрать к ним созвучия, а есть такие, над которыми попотели и авторы, и художник.

К каждой игре даны подсказки, позволяющие в любом случае выполнить задание и таким способом усвоить правильное написание слов.

**Метод графических ассоциаций\*** больше других нравится детям. При запоминании написания словарного слова

---

\* Ассоциация — связь между отдельными представлениями, при которой одно из представлений вызывает другое.

надо сделать рисунок, обозначающий само слова, и обыграть в нем запоминаемую букву. Она может быть большая или маленькая, печатная или письменная, любого шрифта. Если взять, например, слова *магнит*, то на картинке должны быть и сам магнит, и проявляющаяся в рисунке буква «А».

Эта картинка хорошо запоминается и легко вспоминается. Не стоит бояться, что каждый раз придется повторять этот путь: сначала вспомнить картинку, потом определить зашифрованную в ней букву и лишь затем правильно написать словарное слово. Со временем процесс сокращается, свертывается — и нужное слова само припоминается и пишется правильно, без промежуточного вспоминания картинки.

Недостатком метода можно считать возникновение установки на запоминание всех слов именно таким образом. Глаза как бы привыкают искать в рисунке букву. Апробация показала, что установка на «рисование глазами» быстро формируется, и ее легкость может спровоцировать учеников запоминать правописание слов таким способом даже тогда, когда есть четкое правило, определяющее написание нужной буквы. Тогда учителю русского языка достаточно несколько раз обратить внимание на эти случаи, и дети начнут писать «правильные» слова по своим правилам, а словарные слова — по своим.

В игре 14 дается задание на запоминание слов с одной непроверяемой буквой. Ошибки в этой игре бывают из-за нечетко выраженной в рисунке буквы: она как бы есть, но при воспоминании «теряется». В этих случаях рекомендуется еще раз вернуться к игре 11, в которой делается акцент на выделение буквы в нарисованном предмете.

В игре 16 с двумя и в игре 18 с тремя непроверяемыми буквами сложнее придумать рисунок, так как в одном предмете надо найти сразу несколько воображаемых букв. Игры 1 — 10 облегчают эту задачу, поскольку в них происходит ассоциативный тренинг, развитие фантазии и образного мышления. Придумать, на что похожи буквы, найти их в разных ситуациях, трансформировать (т. е. превратить из одного в другое, преобразовать) предмет сразу в несколько букв — это упражнения, подводящие к тому, как лучше и необычнее запомнить словарное слово через рисунок.



В играх 16, 18 приходится делать акцент на последовательности рисунков к буквам, чтобы при вспоминании не перепутать их порядок.

**Следующий метод — звуковые (фонетические) ассоциации** — предпочтителен в тех случаях, когда фраза из созвучия и словарного слова особенно удачна. Например, слова *завтрак*. Созвучное ему слово РАК. Если эти два слова соединить в одной фразе, то получится: «На завтрак РАКи». Так легче запомнить, чем в случае, когда мы обыгрывали запоминаемую букву «А» через рисунок. А придуманная фраза и хорошо звучит, и хорошо представляется (игра 26).



Привычка к запоминанию буквы через рисунок может привести к тому, что при вспоминании ученик сначала будет искать в картинке графическое выражение буквы, а лишь затем вспоминать звуковую ассоциацию. Здесь явный перенос опыта из предыдущего метода. С практикой эта проблема исчезает.

Случается, что к разным словарным словам подбирается одно и то же созвучие. Например: *вчера* и *чердак*. Созвучное им слова — *черти*. Получилось: «*Вчера черти плясали*» и «*черти на чердаке*». В таких случаях удобно соединить слова в одну фразу или картинки к ним нарисовать рядом. В противном случае при вспоминании можно запутаться.



При подборе созвучий к словам с двумя и более непроверяемыми буквами получается нагромождение фраз, в которых легко запутаться, что является недостатком данного способа. В этом случае рекомендуется воспользоваться комбинированным методом.

**Комбинированный метод** — это использование при запоминании словарного слова и графических, и фонетических ассоциаций одновременно, — в том случае если в этом слове содержится несколько непроверяемых букв. Например, для слова майонез подобрано созвучие к первому слогу — МАЙка. А вторую непроверяемую букву «О» легче нарисовать в виде пятна на майке. Получилось: «*МАЙка испачкана майонезом*» + «О» (рис.).



Психологи утверждают, что информация, подкреплённая эмоциями, фиксируется в памяти лучше. И чем больше ученики при придумывании сюжета картинок используют опыт, подкреплённый яркими воспоминаниями, тем лучше будет результат. Поэтому в игре 28 акцент сделан на выборе картинок к словарному слову, с учетом настроения, воспоминаний, характера. Выполнение задания будет способствовать

более точному выражению учениками своих мыслей и переживаний в придуманных ими ассоциациях. Это также поможет ученикам быстрее уйти от групповых стереотипов, которые выявляются при выполнении первых же заданий и которые тормозят развитие фантазии и образного мышления.

В игре 29 подобраны такие словарные слова, которые вызывают у некоторых учеников неприятные переживания, скуку, нежелание их запоминать. Однако практической психологией накоплен большой опыт того, как уходить от таких переживаний. Дети учатся использовать свое воображение для трансформации представлений. Как неприятные картинки превратить в приятные, смешные, как изменить свое настроение и самочувствие — этому посвящена игра.

Мы надеемся, что эта книга будет полезной и интересной, что она поможет ученикам полюбить уроки русского языка, на которых сообщение о предстоящем диктанте не вызовет стресса.

В настоящее время готовится к выходу вторая часть книги («ОРФОГРАФИЧЕСКИЙ СЛОВАРЬ В КАРТИНКАХ»), в которой будут содержаться более 700 словарных слов вместе с подобранными к ним ассоциациями. Дети и взрослые могут воспользоваться ими для успешного запоминания или придумать свои. Надеемся. Что после этих книг ошибок в словарных словах наши ученики будут делать меньше.

Если вы придумаете свои методы или новые оригинальные ассоциации, способствующие запоминанию словарных слов, то предложения можете прислать в адрес издательства. Интересные и достойные упоминания в книге будут включены в следующее издание с указанием вашего авторства. Замечания и предложения также присылайте к нам в издательство по адресу:

**123481, Москва, а/я 31, «Школа эйдетики».**

**Тел. 494-22-90, 495-05-01. Факс 494-03-90.**

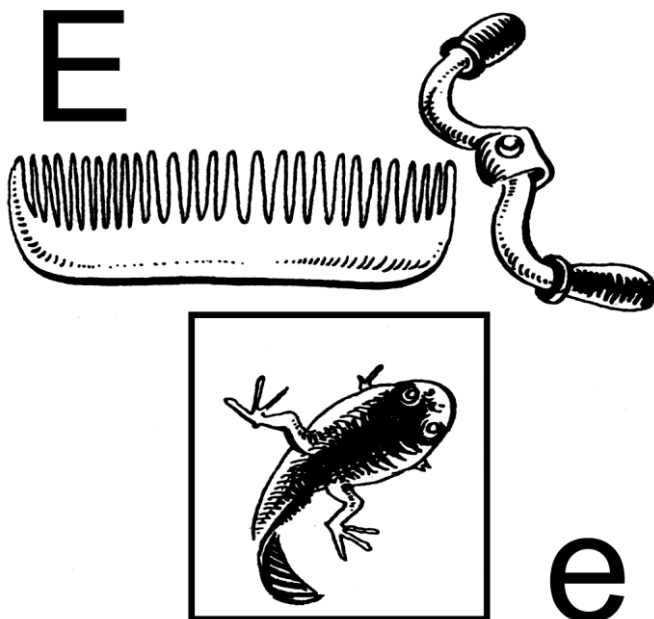
Авторы.

# игра1

Присмотрись к буквам алфавита. Немного воображения — и они напомнят тебе окружающие предметы. Например, у Иры большая печатная буква «А» похожа на ГАРАЖ, СУМКУ, а маленькая строчная «а» — на РЫБКУ, МУЖСКУЮ ГОЛОВУ, ОБРОСШУЮ ВОЛОСАМИ.



У Алёши большая печатная буква «Е» похожа на РАСЧЕСКУ, РУЛЬ ВЕЛОСИПЕДА. А маленькая строчная «е» похожа на ГОЛОВАСТИКА.

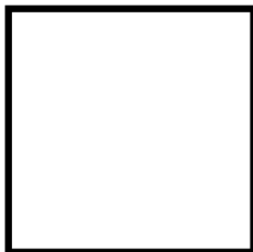


Перед тобой буквы «А», «Б», «Г», «Е», «И», «К», «Л», «М», «Н». С ними тебе придется сталкиваться при запоминании словарных слов. К этим буквам даны картинки с предметами, на которых похожи эти буквы.

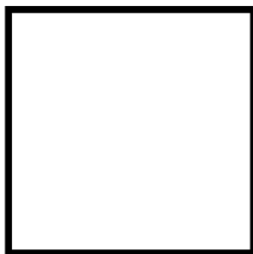


Посмотри на эти картинки и постарайся придумать свои.

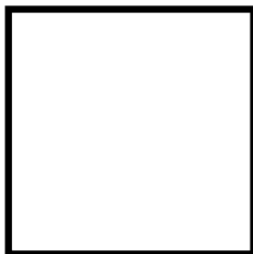
**И**



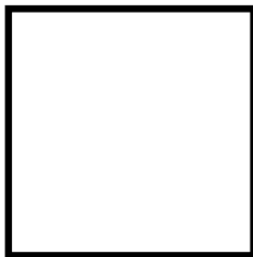
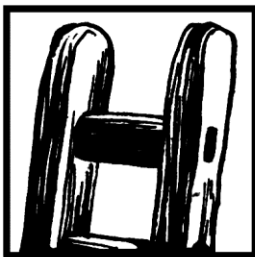
**К**



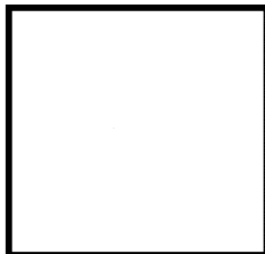
**Л**



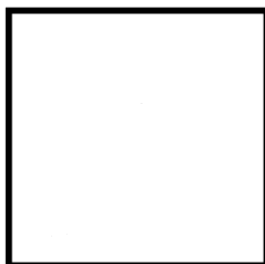
**Н**



**Б**



**М**

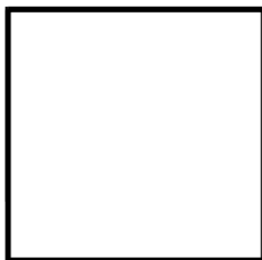
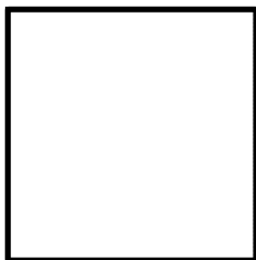


## **ПОФАНТАЗИРУЙ САМ!**

К каждой букве придумай по две картинки и нарисуй их в пустые клеточки. Если трудно нарисовать, опиши словами. Постарайся не повторять рисунки Иры и Алёши. Можешь начинать с той буквы, к которой тебе легче придумать картинку.

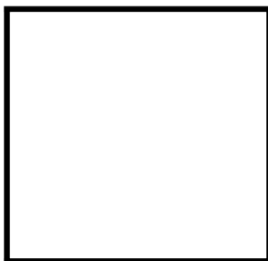
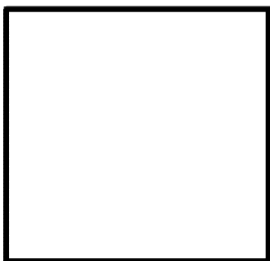
Ты можешь выбрать печатные или письменные буквы, как тебе удобнее.

**А**

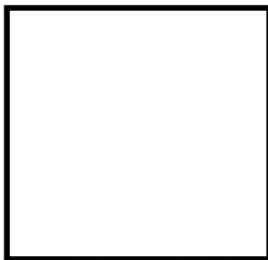
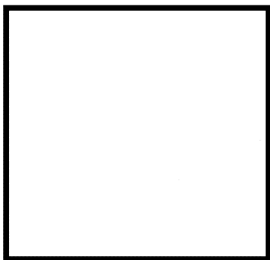




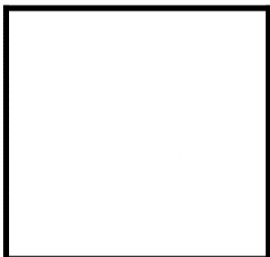
**Б**



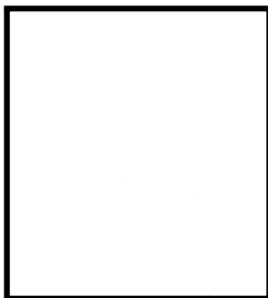
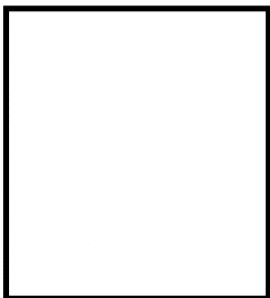
**Г**



**Е**



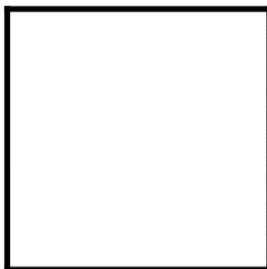
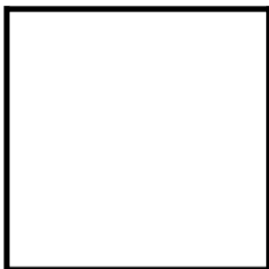
**И**



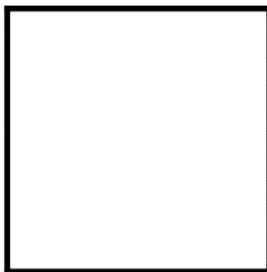
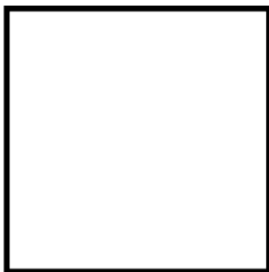
**К**



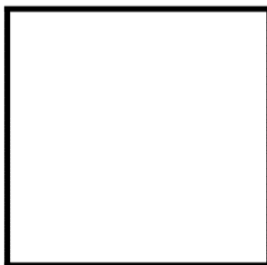
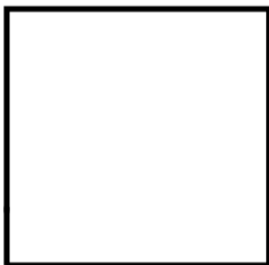
**Л**



**М**



**Н**



Если у тебя не получается, можешь воспользо-  
ваться подсказкой на следующей странице.

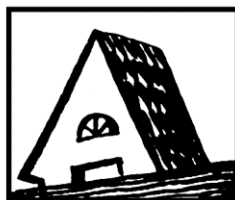
# ПОСМОТРИ, КАК У ТЕБЯ ПОЛУЧИЛОСЬ:

ПРИДУМАТЬ КАРТИНКУ К БУКВАМ

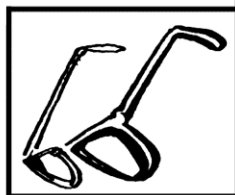
- НЕ МОГУ — 1 БАЛЛ
- ИНОГДА МОГУ — 5 БАЛЛОВ
- МОГУ ВСЕГДА — 10 БАЛЛОВ

Посмотри, как выполнил это задание наш художник

А



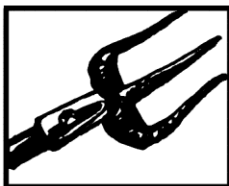
Б



Г



Е



И



К



Л



М



Н

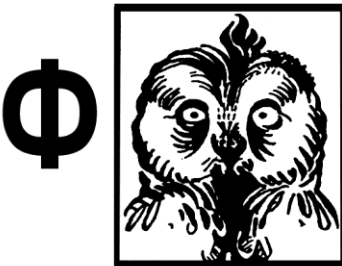


# игра2

А вот еще буквы, с которыми тебе придется сталкиваться при запоминании словарных слов:

О, П, Р, С, Т, У, Ф, Э, Я.

К этим буквам даны картинки с предметами, на которые похожи эти буквы.



Я

Посмотри на эти картинки и постарайся придумать свои.

Задание к этой игре то же самое, что и в предыдущей, и теперь тебе будет уже легче справиться с ним.

## ПОФАНТАЗИРУЙ САМ!

К каждой букве придумай по две картинки и нарисуй их в пустых клеточках. Если трудно нарисовать, пиши словами. Постарайся не повторять рисунки Иры и Алеши. Можешь начинать с той буквы, к которой тебе легче придумать картинку.

Ты можешь выбрать написанные от руки или печатные буквы, как тебе удобнее.

О		
П		
Р		

**c**



**T**



**y**



**$\Phi$**



Э



Я



Если у тебя не получается, можешь воспользоваться подсказкой на следующей странице.

## **ПОСМОТРИ, КАК У ТЕБЯ ПОЛУЧИЛОСЬ:**

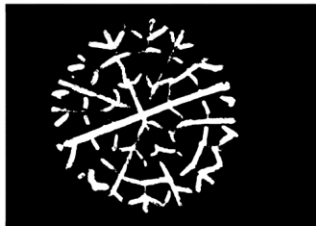
ПРИДУМАТЬ КАРТИНКУ К БУКВАМ

- |               |             |
|---------------|-------------|
| ■ НЕ МОГУ     | — 1 БАЛЛ    |
| ■ ИНОГДА МОГУ | — 5 БАЛЛОВ  |
| ■ МОГУ ВСЕГДА | — 10 БАЛЛОВ |

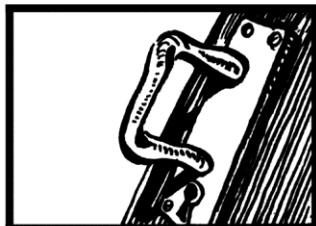
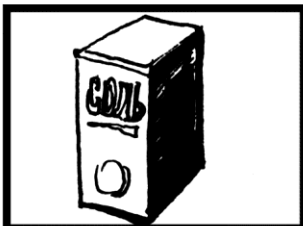


подсказка к игре 2

О



П



Р



С



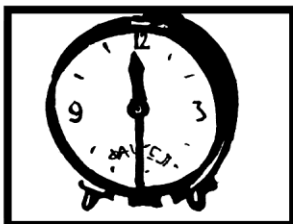
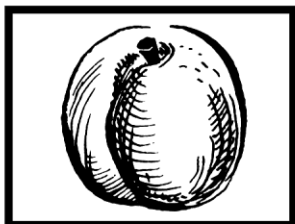
Т



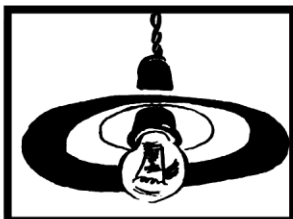
у



ф



э



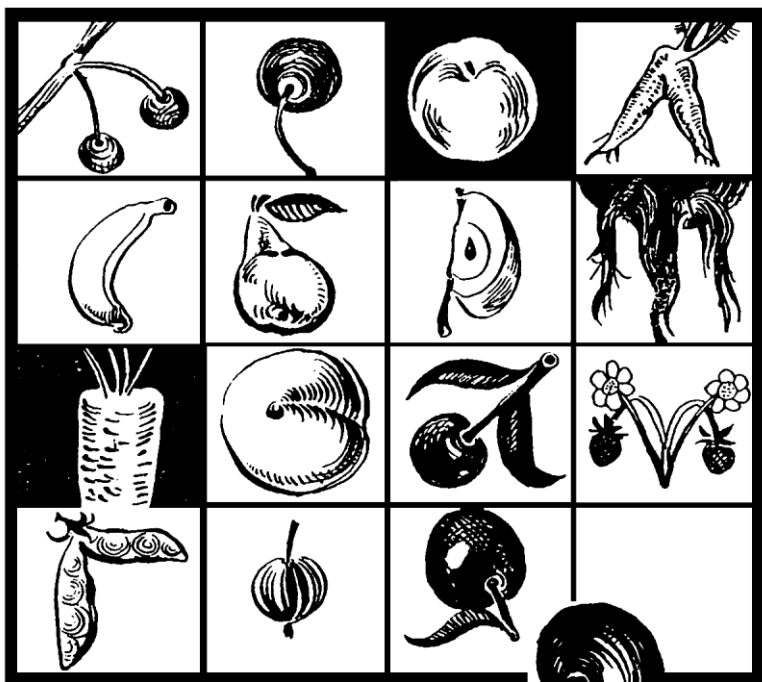
я



# играз

Буквы могут быть похожи по форме на ягоды, фрукты, овощи. Превратив букву, например, в клубничку, ты можешь попробовать ее на вкус и даже съесть — понарошку. Но сначала надо определить, к какой букве какая картинка подходит.

А, Б, Г, Е, И, К, Л, М, Н, О, П, Р, С, Т, У, Ф, Э, Я.

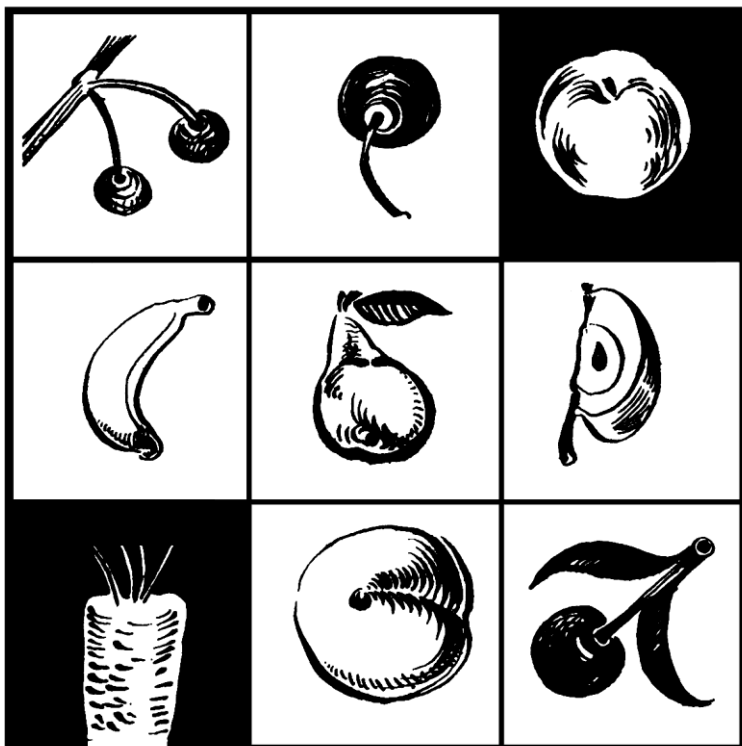


АЛЕША, например, говорит, что вишенка напоминает ему букву «е».



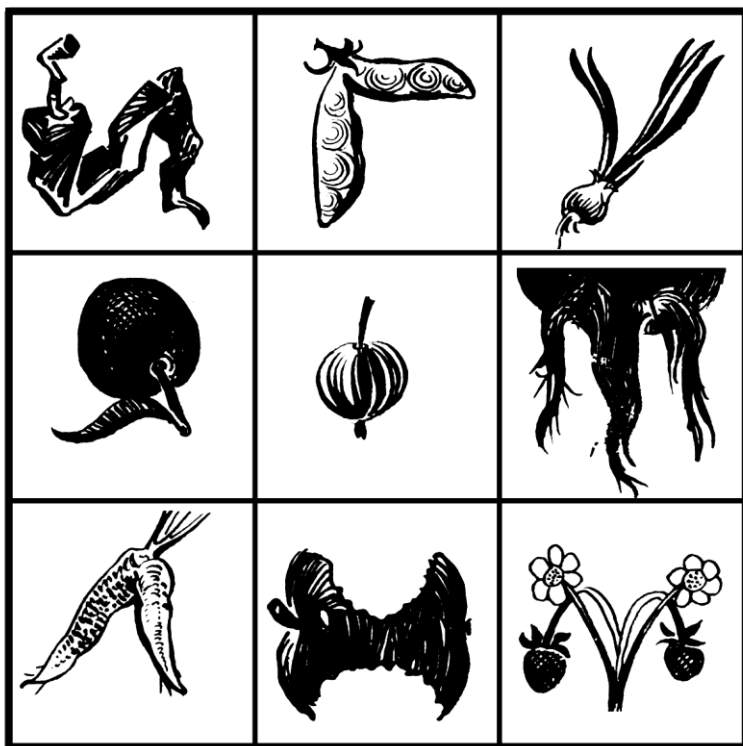
## ПОФАНТАЗИРУЮ САМ!

Перед тобой 18 карточек с ягодами, фруктами, овощами. Твоя задача — выбрать, к какой из 18 букв какая карточка больше подходит. Каждая карточка соответствует только одной букве. Впиши букву в выбранную карточку.



НАПОМИНАЕМ БУКВЫ  
К ЭТИМ КАРТОЧКАМ

**А Б Г Е И К Л М Н**  
**О П Р С Т У Ф Э Я**



На следующей странице ты найдешь  
правильный ответ.

**ВОТ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ:**

<b>К</b>	<b>Е</b>	<b>О</b>
<b>С</b>	<b>Б</b>	<b>Р</b>
<b>П</b>	<b>Э</b>	<b>А</b>

<b>И</b>	<b>Г</b>	<b>У</b>
<b>Я</b>	<b>Ф</b>	<b>Т</b>
<b>Л</b>	<b>Н</b>	<b>М</b>

**ПОСМОТРИ,  
КАК У ТЕБЯ  
ПОЛУЧИЛОСЬ:**

ПОДОБРАТЬ К БУКВАМ КАРТОЧКИ С ЯГОДАМИ,  
ФРУКТАМИ, ОВОЩАМИ

- НЕ МОГУ — 1 БАЛЛ
- К НЕКОТОРЫМ БУКВАМ МОГУ,  
К НЕКОТОРЫМ НЕТ — 5 БАЛЛОВ
- МОГУ КО ВСЕМ БУКВАМ — 10 БАЛЛОВ

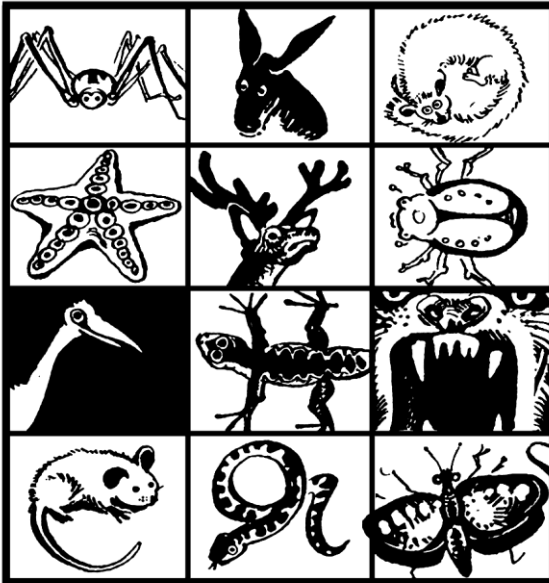
# игра4

В этой игре надо найти сходство букв с представителями фауны (животными, птицами, насекомыми, рыбами).

Животные и птицы могут быть добрыми или опасными, ручными или непокорными, доверчивыми или пугливыми, симпатичными или страшными, любимыми и нелюбимыми. И буквы из простых значков оживут и приобретут характер, как только ты найдешь их сходство, по форме, с животными и птицами.

ВОТ КАК ДЕЛАЕТ ЭТО ИРА:

# А



— Я смотрю на карточки, ищу похожую на букву «А» и выбираю морскую звезду, потому что, если ее мысленно обвести карандашом, то получившийся контур напомнит букву «А».

Перед тобой 18 карточек с фауной. Твоя задача — выбрать, к какой из заданных 18 букв какая карточка больше подходит. Каждая карточка соответствует только одной букве. Впиши букву в выбранную карточку

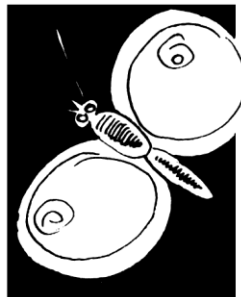
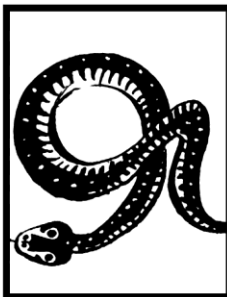




ВОТ СНОВА БУКВЫ К КАТОЧКАМ:

**А Б Г Е И К Л М Н**  
**О П Р С Т У Ф Э Я**

На следующей странице ты найдешь правильный ответ.



**ВОТ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ:**

<b>М</b>	<b>К</b>	<b>О</b>
<b>А</b>	<b>У</b>	<b>Э</b>
<b>Г</b>	<b>Н</b>	<b>П</b>

<b>Е</b>	<b>Я</b>	<b>Ф</b>
<b>И</b>	<b>Т</b>	<b>Р</b>
<b>С</b>	<b>Б</b>	<b>Л</b>

**ПОСМОТРИ,  
КАК У ТЕБЯ  
ПОЛУЧИЛОСЬ:**

**ПОДОБРАТЬ К БУКВАМ КАРТОЧКИ С ФАУНОЙ**

- НЕ МОГУ — 1 БАЛЛ
- К НЕКОТОРЫМ БУКВАМ МОГУ,  
■ К НЕКОТОРЫМ НЕТ — 5 БАЛЛОВ
- МОГУ КО ВСЕМ БУКВАМ — 10 БАЛЛОВ

## игра 5

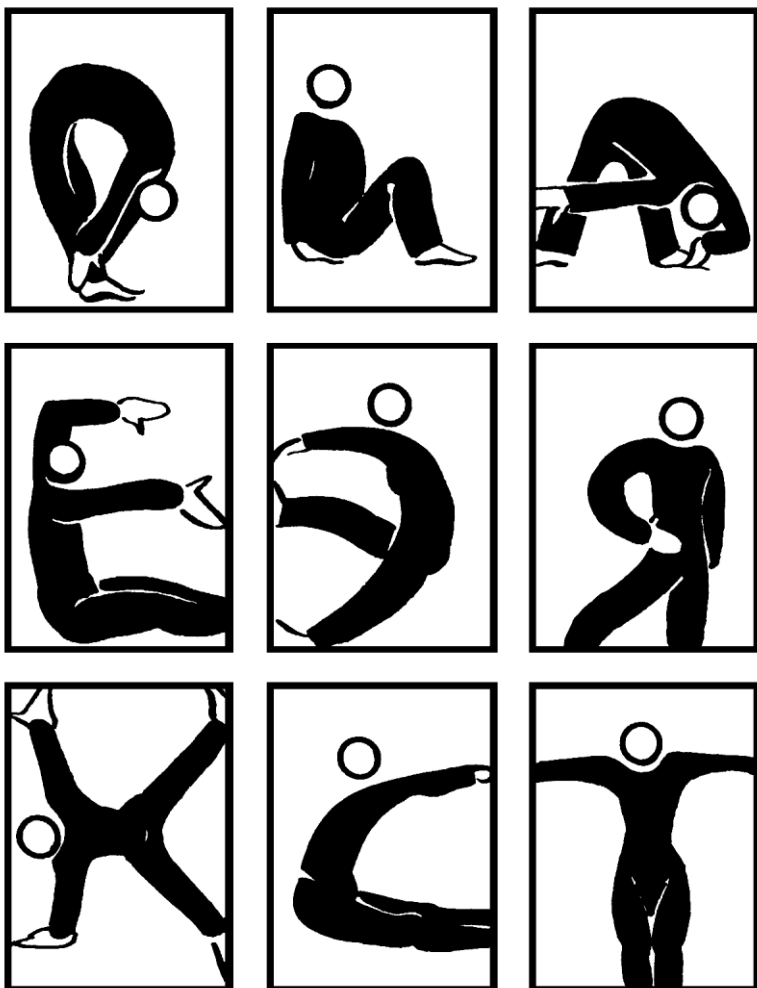
Ты, наверное, любишь кувыркаться, играть в игру «Замри» (в ней нужно замереть в определенной позе), изображать других людей. В этом случае ты пользуешься различными позами и жестами. Попробуй с помощью своего тела изобразить букву «Т». Для этого ты, наверное, встаешь и разводишь руки в стороны. А буква «О» напоминает твою позу во время кувырка. Твои позы и жесты напоминают буквы, и, наоборот, буквы могут напоминать самые разнообразные позы, жесты, передразнивать походку людей.



ВОТ КАК ДЕЛАЕТ ЭТО АЛЕША:

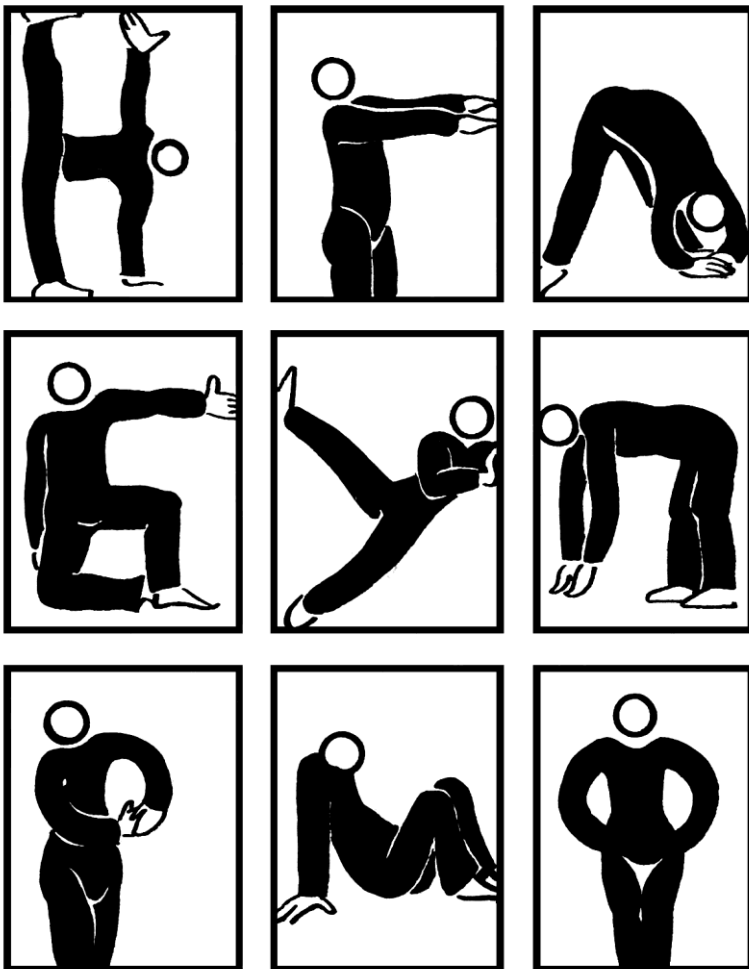
— Буква «Ф» похожа на человека, который держит руки на поясе. Если представить, что он держит арбузы, то сходство усилится.

Перед тобой 18 карточек с позами и жестами людей. Твоя задача — выбрать, к какой из 18 букв какая карточка больше подходит. Каждая карточка соответствует только одной букве. Впиши букву в выбранную карточку.



# А Б Г Е И К Л М Н О П Р С Т У Ф Э Я

Правильный ответ на следующей странице.



**ВОТ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ:**

О	Т	А
Е	Э	Я
К	С	Т

Н	Г	Л
Б	У	П
Р	М	Ф

**ПОСМОТРИ,  
КАК У ТЕБЯ  
ПОЛУЧИЛОСЬ:**

ПОДОБРАТЬ К БУКВАМ КАРТОЧКИ С ПОЗАМИ И  
ЖЕСТАМИ

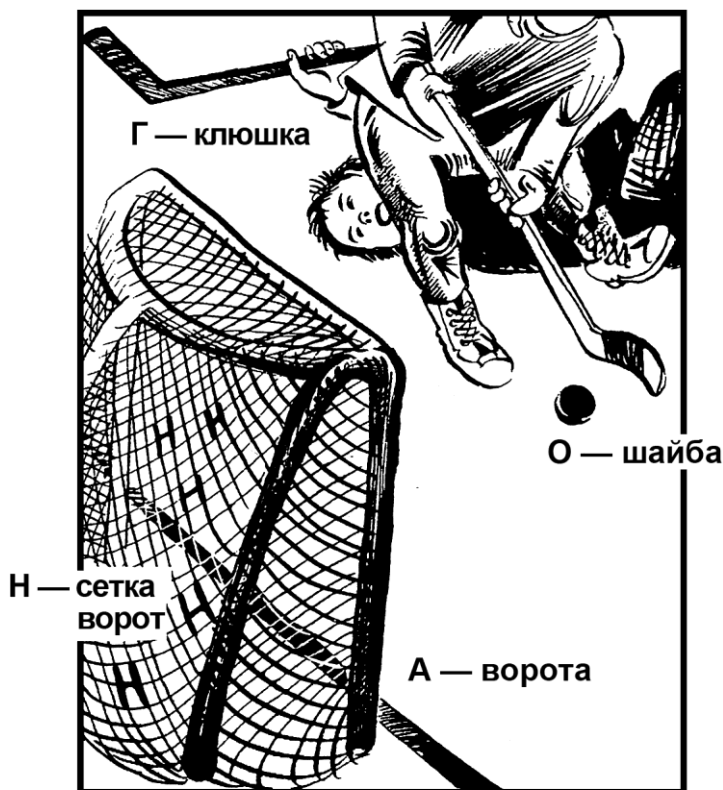
- НЕ МОГУ — 1 БАЛЛ
- К НЕКОТОРЫМ БУКВАМ МОГУ,  
К НЕКОТОРЫМ НЕТ — 5 БАЛЛОВ
- МОГУ КО ВСЕМ БУКВАМ — 10 БАЛЛОВ

## игра 6

В этой игре буквы «А», «О», «Г», «Н» позволили себе поиграть в хоккей, но найти их на этой хоккейной площадке непросто. Они, наверное, спрятались, замаскировались. Найди их.



Правильный ответ на следующей странице.



## ПОСМОТРИ, СКОЛЬКО БАЛЛОВ ТЫ ПОЛУЧИЛ ЗА ЭТУ ИГРУ:

- |                                      |             |
|--------------------------------------|-------------|
| ■ НАЙТИ БУКВЫ НЕ МОГУ                | — 1 БАЛЛ    |
| ■ НЕКОТОРЫЕ МОГУ,<br>■ НЕКОТОРЫЕ НЕТ | — 5 БАЛЛОВ  |
| ■ МОГУ ВСЕ                           | — 10 БАЛЛОВ |



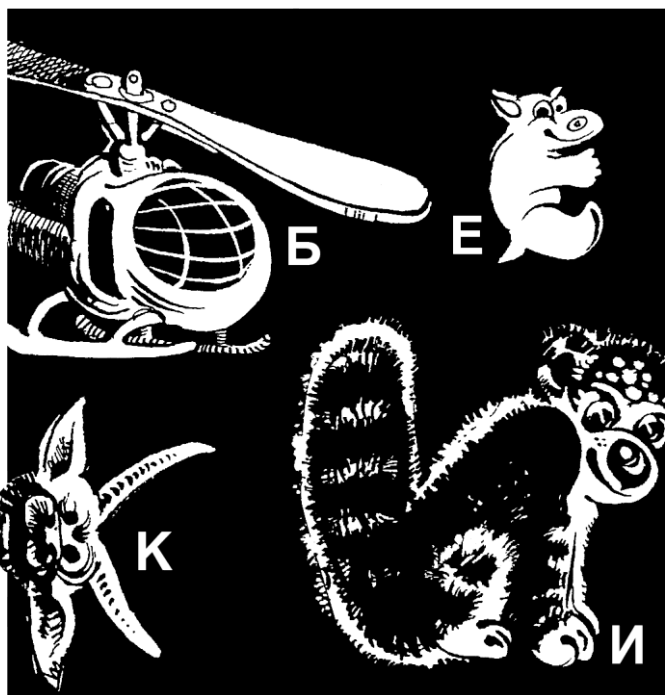
## игра 7

В этой игре буквы «Б», «Е», «И», «К» превратились в игрушки и расположились на полках в магазине. Тебе надо купить те игрушки, которые похожи на эти буквы.



Правильный ответ на следующей странице.

**ВОТ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ:**

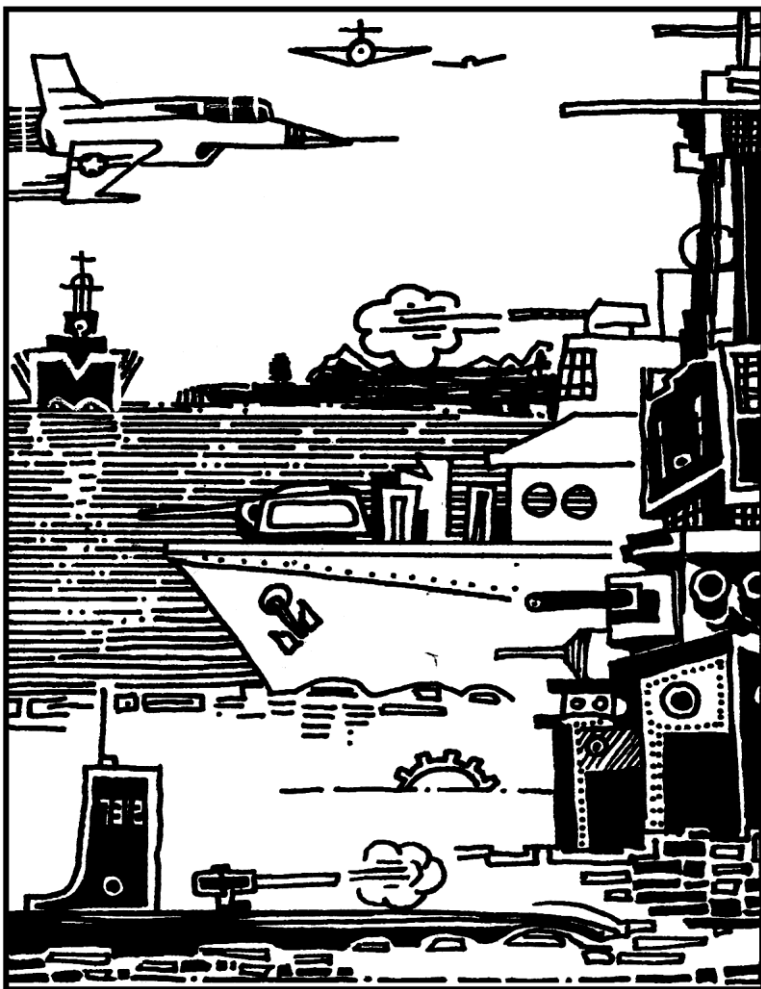


**ПОСМОТРИ,  
КАК У ТЕБЯ  
ПОЛУЧИЛОСЬ:**

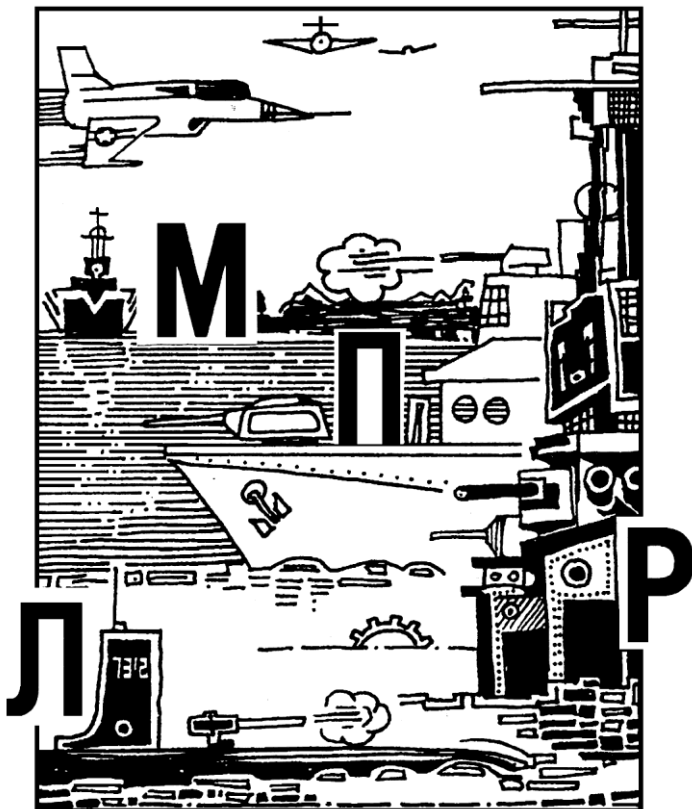
- |                                    |             |
|------------------------------------|-------------|
| ■ НАЙТИ БУКВУ<br>НЕ МОГУ           | — 1 БАЛЛ    |
| ■ НЕКОТОРЫЕ МОГУ,<br>НЕКОТОРЫЕ НЕТ | — 5 БАЛЛОВ  |
| ■ МОГУ ВСЕ                         | — 10 БАЛЛОВ |

## игра 8

А эти буквы — «Л», «М», «П», «Р» — любят компьютерные игры и поселились в игре «Морской бой». Найди их.



Правильный ответ на следующей странице.



**ПОСМОТРИ,  
КАК У ТЕБЯ  
ПОЛУЧИЛОСЬ:**

- |                                    |             |
|------------------------------------|-------------|
| ■ НАЙТИ БУКВЫ<br>НЕ МОГУ           | — 1 БАЛЛ    |
| ■ НЕКОТОРЫЕ МОГУ,<br>НЕКОТОРЫЕ НЕТ | — 5 БАЛЛОВ  |
| ■ МОГУ ВСЕ                         | — 10 БАЛЛОВ |

# игра 9

А эти буквы — «С», «Т», «У», «Ф», «Э», «Я» — спрятались на школьном дворе и подслушивают тайны учеников и учителей.



**ПОСМОТРИ,  
КАК У ТЕБЯ  
ПОЛУЧИЛОСЬ:**

- НАЙТИ БУКВЫ — 1 БАЛЛ
- НЕ МОГУ
- НЕКОТОРЫЕ МОГУ,  
НЕКОТОРЫЕ НЕТ — 5 БАЛЛОВ
- МОГУ ВСЕ — 10 БАЛЛОВ

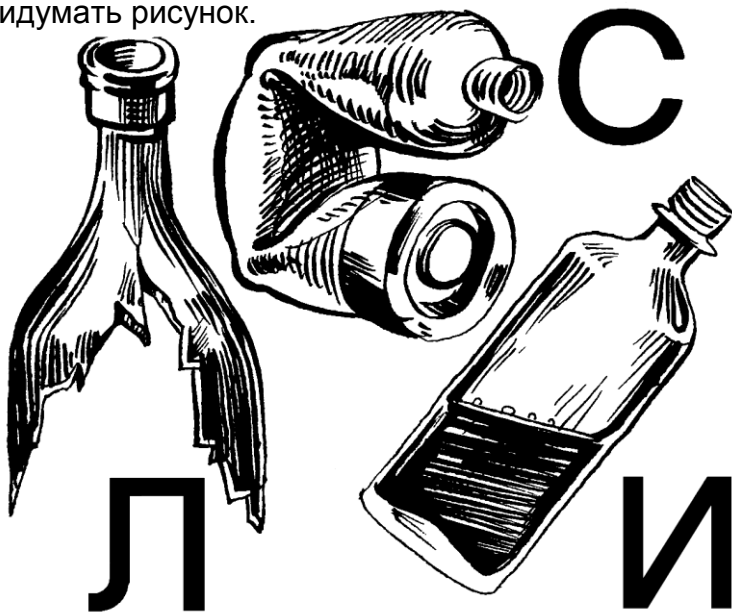


# играю

Перед тобой предмет — бутылка. Тебе сложно заметить ее сходство с какой-то буквой. Вот тут-то и пригодится твоя фантазия. Попробуй представить, как бутылка может необычно изменяться, при этом напоминая самые разные буквы.

В измененном предмете усиливается его сходство с буквами. **ВОТ КАК ДЕЛАЕТ ЭТО ИРА:**

— Я закрываю глаза и представляю, как наливаю в стеклянную бутылку воду или опрокидываю, или разбиваю ее — и каждый раз она становится похожа на разные буквы. Иногда трансформация предмета у меня получается четко, как мультфильм, иногда угадывается лишь как тень. Если я ничего не вижу, то беру карандаш, делаю несколько набросков и после этого мне легче придумать рисунок.

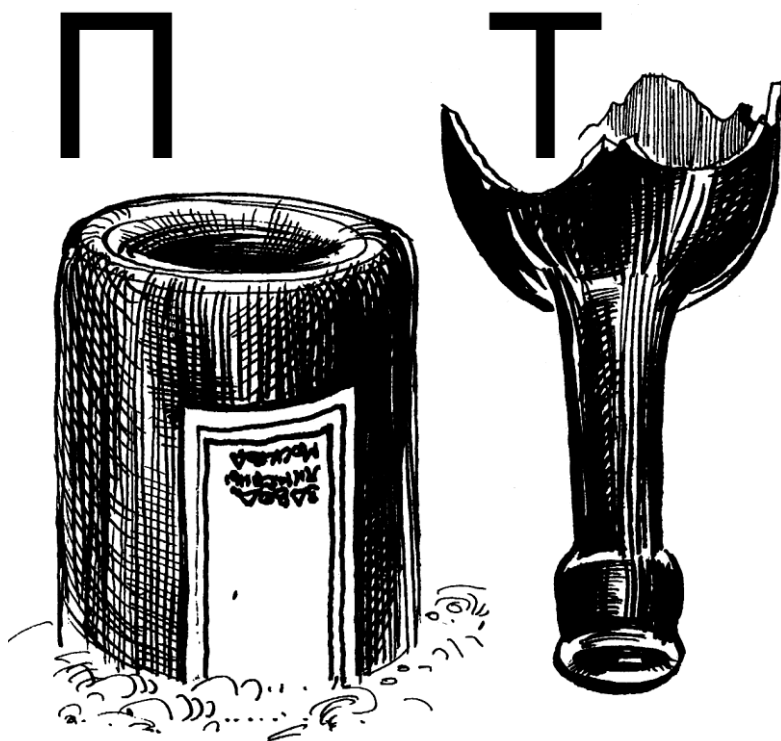


Иногда я вижу это четко, как в мультфильме, иногда угадывается лишь контур или тень. Если я ничего не вижу, то беру карандаш, делаю несколько набросков, и лишь после этого придумывается рисунок. Но чаще удается сначала представлять с закрытыми глазами, а затем рисовать уже увиденное.

БУТЫЛКА — «А», «О», «Е», «И», «Н», «С», «П», «Т», «Л».







## ПОФАНТАЗИРУЙ САМ!

Попробуй и ты представить и нарисовать трансформацию предмета в буквы. Если сложно нарисовать, можешь описать словами.

Напротив предмета — буквы, на которые должен походить этот предмет. Если твои рисунки не помещаются на странице, можешь рисовать или описывать их словами на отдельных листиках бумаги.

КОШКА —

**А Б Г Е И К Л М Н  
О П Р С Т У Ф Э Я**



**ПОСМОТРИ,  
КАК У ТЕБЯ  
ПОЛУЧИЛОСЬ:**

ТРАНСФОРМИРОВАТЬ ПРЕДМЕТ В РАЗНЫЕ  
БУКВЫ

- НЕ МОГУ — 1 БАЛЛ
- МОГУ, НО НЕ ВСЕ — 5 БАЛЛОВ
- МОГУ ВО ВСЕ — 10 БАЛЛОВ

Если у тебя не получается, можешь воспользо-  
ваться подсказкой на страницах 68 — 70.

# игра 11

В этой игре ты будешь иметь дело со словарными словами. Перед тобой 10 словарных слов с картинками. В каждой картинке есть буква, которую нужно запомнить. Ее не всегда сразу видно, иногда надо присмотреться, чтобы ее узнать в картинке. В предыдущих играх ты представлял буквы разными способами, и это поможет тебе справиться с заданием.

ВОТ КАК ДЕЛАЕТ ЭТО ИРА:

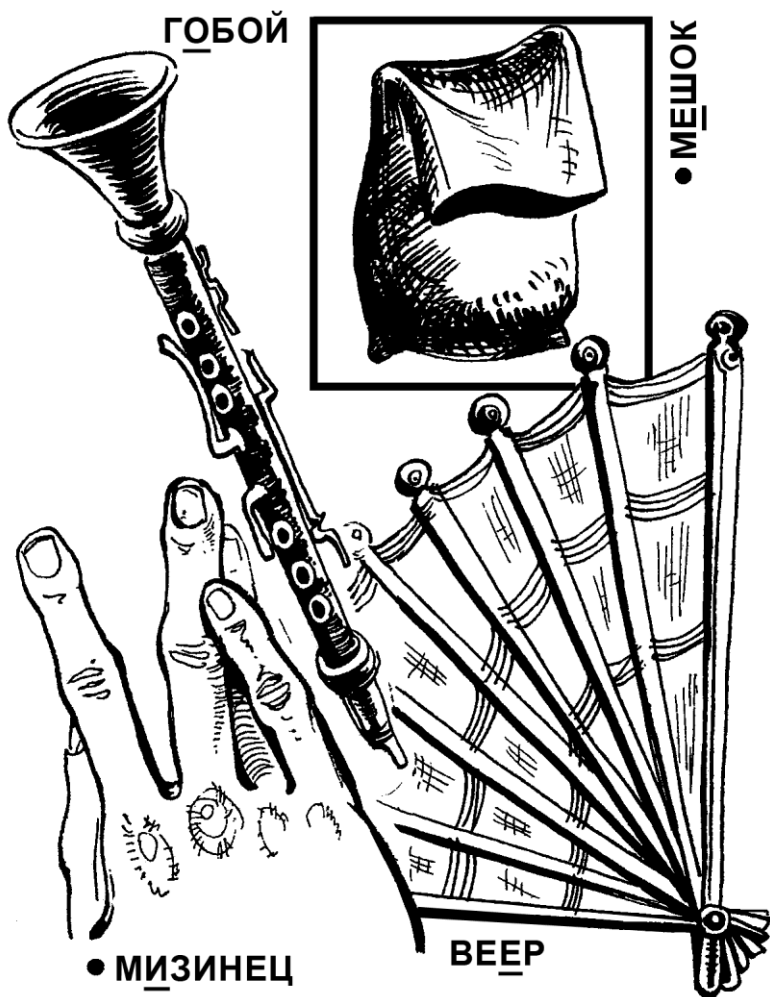
В слове КОЛОКОЛ я ищу букву «О».

Сначала ничего не нашла, но как только посмотрела на колокол снизу, сразу увидела круг — это и есть буква «О».

Обвожу ее фломастером.



Посмотри внимательно на картинки к словарным словам, найди на них запоминаемую букву, которая подчеркнута в слове. Найденную на картинке букву обведи карандашом или фломастером.



К\_РЗИНА



З\_ВОД

Если у тебя не получается, можешь воспользо-  
ваться подсказкой на страницах 53 — 54.

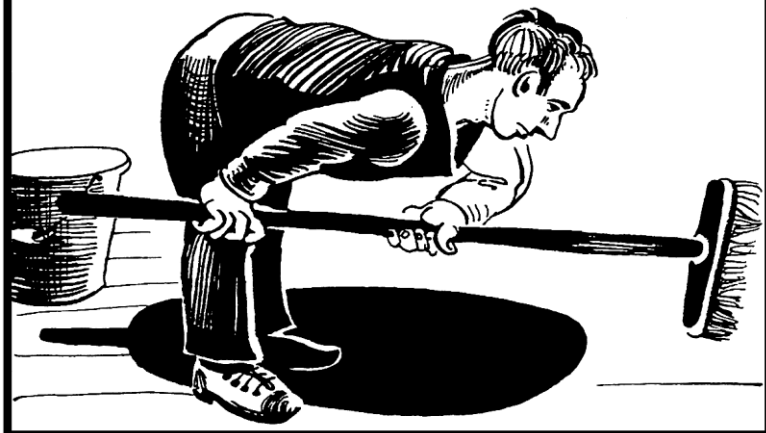


• БАЯН



• БЕРЕЗА

• **ДЕЖУРНЫЙ**



**ПОСМОТРИ,  
КАК У ТЕБЯ  
ПОЛУЧИЛОСЬ:**

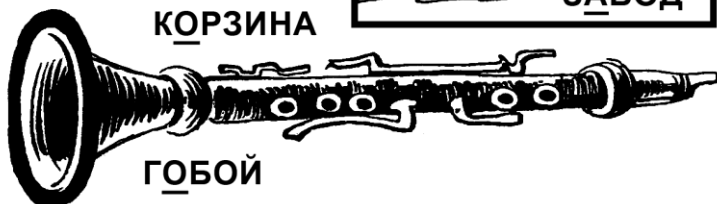
- НАЙТИ НУЖНЫЕ БУКВЫ  
НЕ МОГУ — 1 БАЛЛ
- МОГУ, НО НЕ ВСЕ — 5 БАЛЛОВ
- МОГУ ВО ВСЕ — 10 БАЛЛОВ

Если у тебя не получается, можешь воспользо-  
ваться подсказкой на следующей странице.

ПОДСКАЗКА К ИГРЕ 11



КОРЗИНА



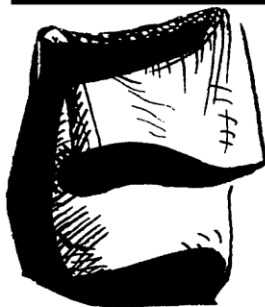
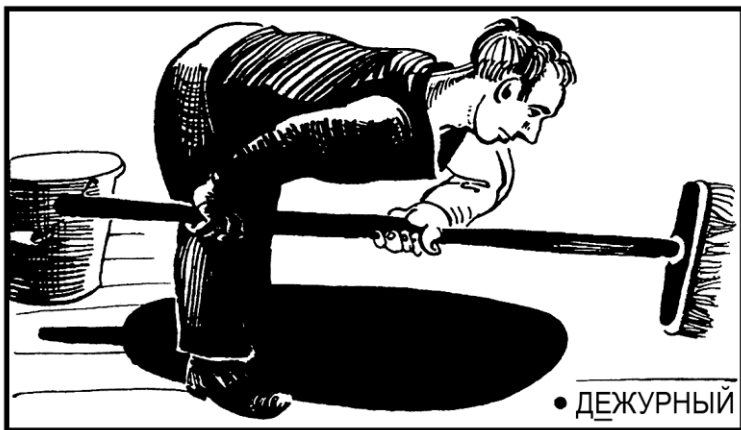
ГОБОЙ



• БАЯН

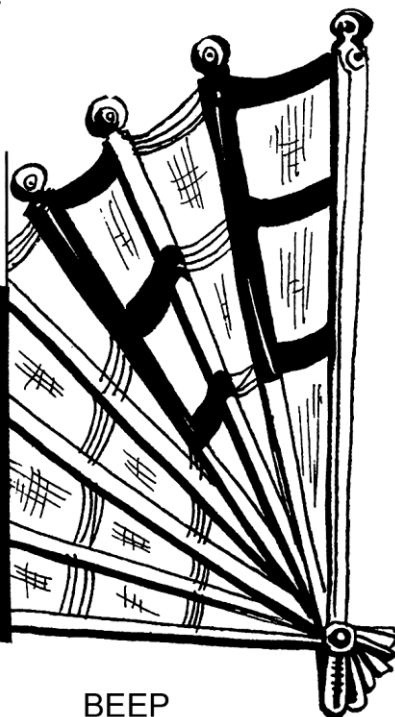
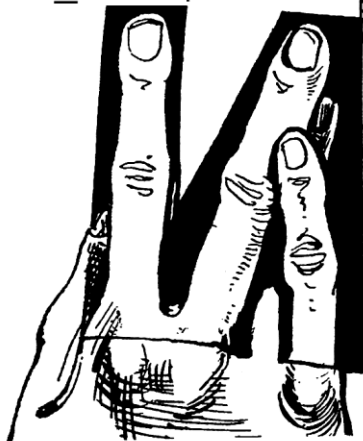


• БЕРЕЗА



• МЕШОК

МИЗИНЕЦ



БЕЕР



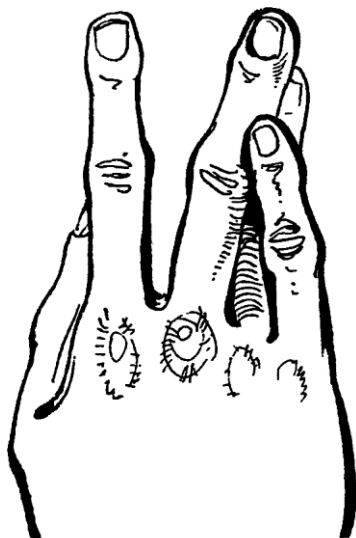
# игра12

В этой игре ты можешь проверить, хорошо ли ты запомнил данные выше словарные слова. Но это будет не обычный диктант, а диктант с подсказками в виде картинок.

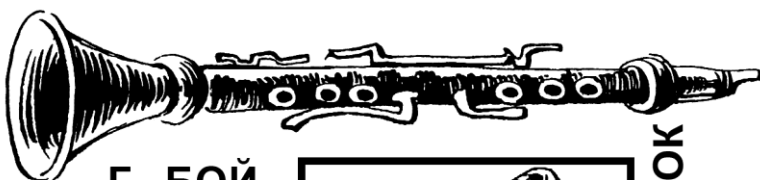
Впиши в словарное слово пропущенную букву, а какая это буква — тебе подскажет картинка, в которой находится эта буква. Игра поможет тебе научиться без труда вспоминать написание словарных слов.

**ВОТ КАК ДЕЛАЕТ ЭТО АЛЕША:**

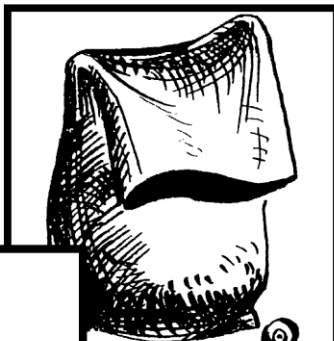
— Когда надо вспомнить, как правильно пишется словарное слово, я вспоминаю картинку к этому слову и быстро нахожу ответ. По мере тренировки даже вспоминать картинку уже бывает не нужно. Память моя как бы ленится вспоминать картинки и подсказывает сразу нужную букву. Память экономит свои силы, а я — время!



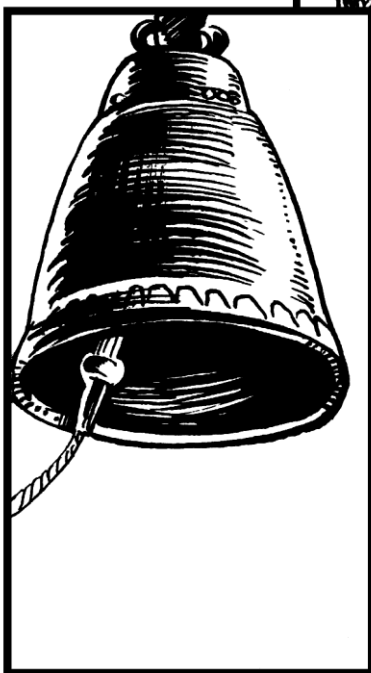
**МИЗИНЕЦ**



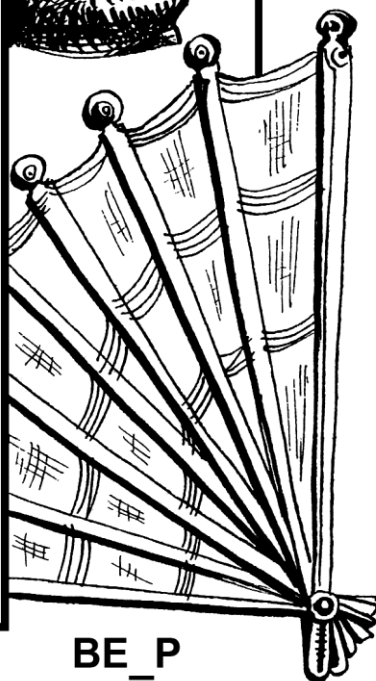
Г\_БОЙ



•М\_ШОК



КОЛ\_КОЛ



ВЕ\_Р

К\_РЗИНА



З\_ВОД

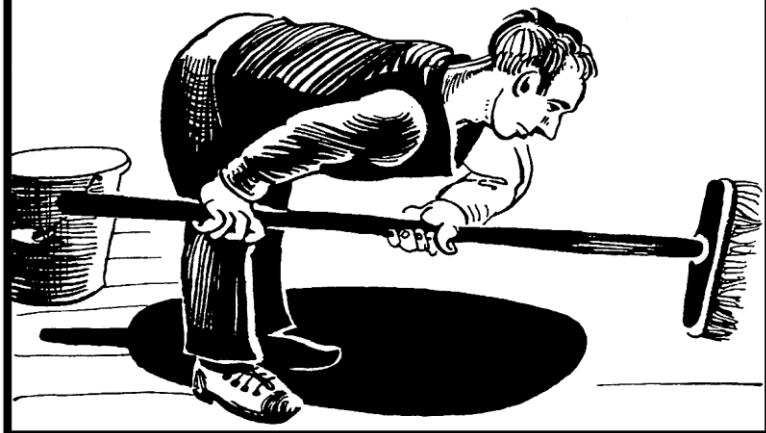


• Б\_ЯН



• Б\_РЕЗА

• Д\_ЖУРНЫЙ



**ПОСМОТРИ,  
КАК У ТЕБЯ  
ПОЛУЧИЛОСЬ:**

ПРАВИЛЬНО ВСПОМНИЛ

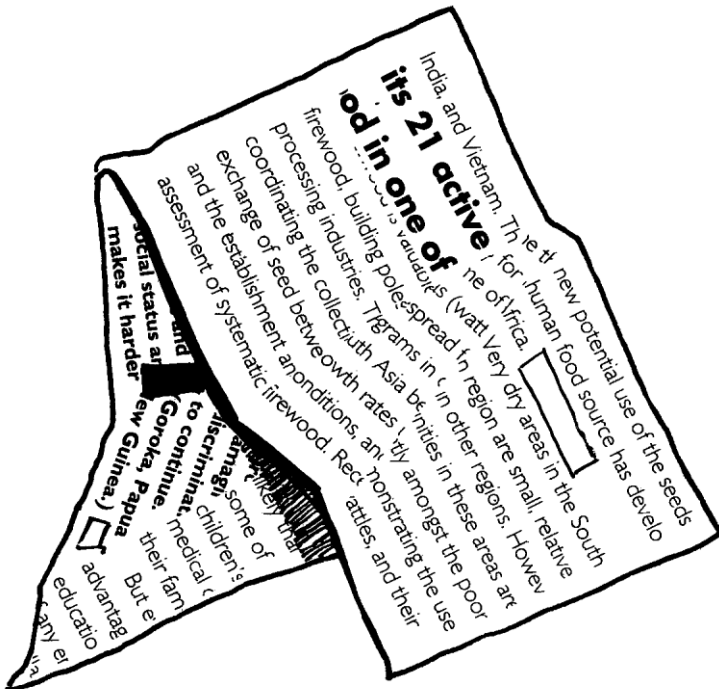
- 1 — 2 СЛОВА — 1 БАЛЛ
- 3 — 5 СЛОВ — 5 БАЛЛОВ
- 6 — 8 СЛОВ — 8 БАЛЛОВ
- БОЛЕЕ 9 СЛОВ — 10 БАЛЛОВ

# игра 13

Эта игра — загадка. Перед тобой словарные слова с пропущенными буквами. Тебе предстоит узнать пропущенную букву в картинке и затем вписать ее в слово.

ВОТ КАК ДЕЛАЕТ ЭТО ИРА:

— Г ЗЕТА. Рядом с этим словом нарисована газета. Я узнаю там букву «А» и вписываю ее в слово.



В\_КАЛ



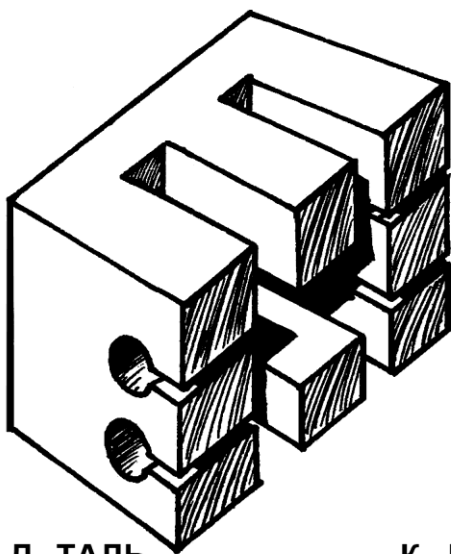
ЛАГ\_РЬ



Г\_ЛАКТИКА



ПУГ\_ВИЦА

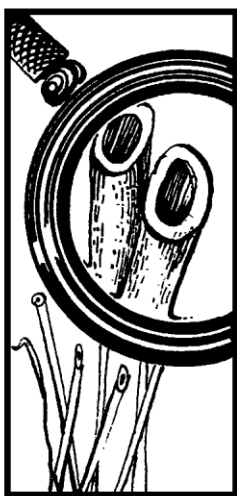


Д\_ТАЛЬ



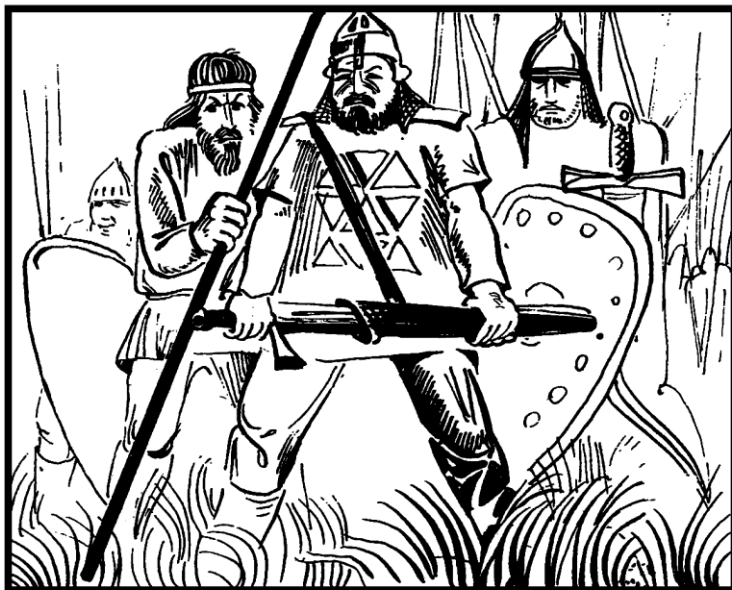
К\_ЛБАСА

С\_ЛОМА



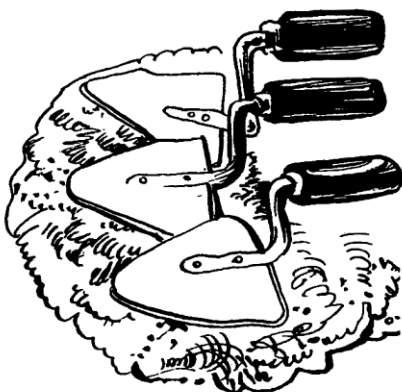
С\_БАКА





**Н\_РОД**

Правильный ответ  
на странице 74.



**Ц\_МЕНТ**

**ПОСМОТРИ,  
КАК У ТЕБЯ  
ПОЛУЧИЛОСЬ:**

НАЙТИ НУЖНЫЕ  
БУКВЫ

- НЕ МОГУ — 1 БАЛЛ
- МОГУ, НО НЕ ВСЕ — 5 БАЛЛОВ
- МОГУ ВСЕ — 10 БАЛЛОВ



# игра14

Интересно не только искать букву в картинке художника, но и самому придумывать сюжет картинки к словарному слову. Попробуй представить, как можно обыграть в рисунке запоминаемую букву. Здесь тебе пригодится твое воображение и образное мышление.

ВОТ КАК ДЕЛАЕТ ЭТО АЛЕША:

— В слове БОГАТЫРЬ надо запомнить букву «О». Я представляю богатыря и рассматриваю его доспехи. Нахожу, что на «О» более всего похож щит: он такой же круглый.

О

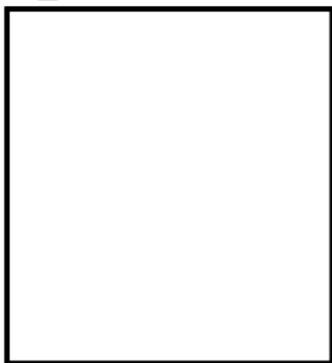
БОГАТЫРЬ



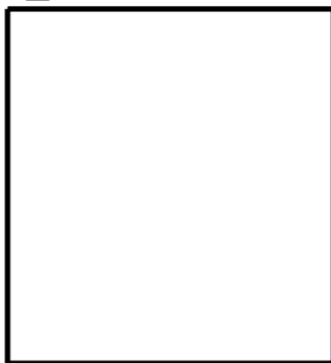
## ПОФАНТАЗИРУЙ САМ!

Сначала представь, а потом нарисуй придуманные тобой картинки с выделенными в них запоминаемыми буквами. Буквы, которые надо запомнить, должны быть хорошо узнаваемы в рисунке, а то никто, кроме тебя, не найдет их на картинке.

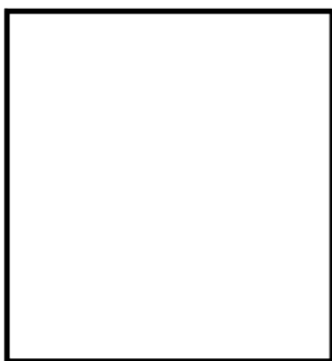
ФОЛЬГА



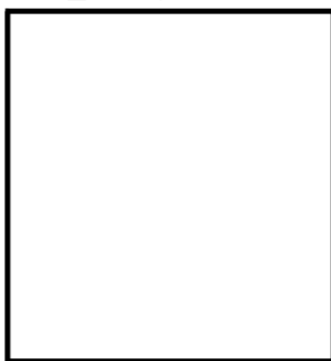
КАБАН



ФУТБОЛ

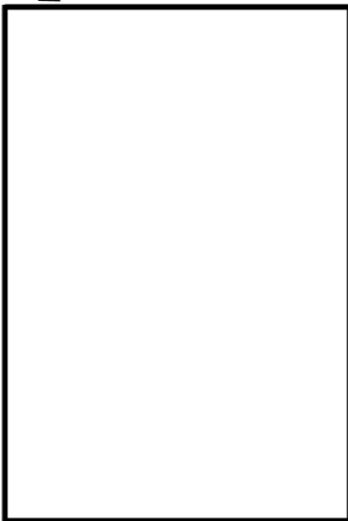


ГУСЕНИЦА

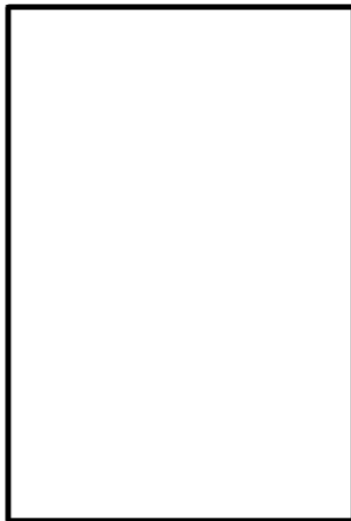


---

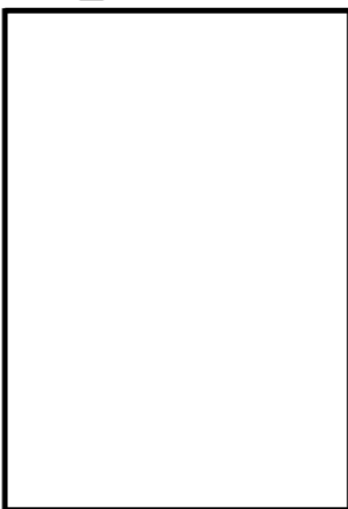
МОРКОВЬ



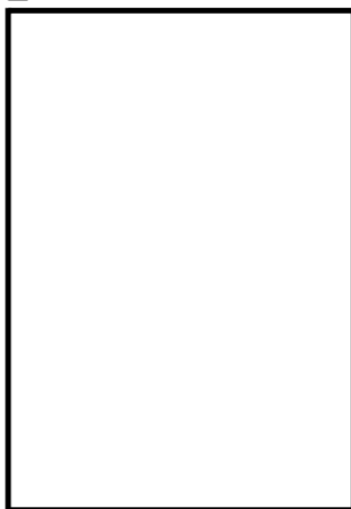
ШОФЕР



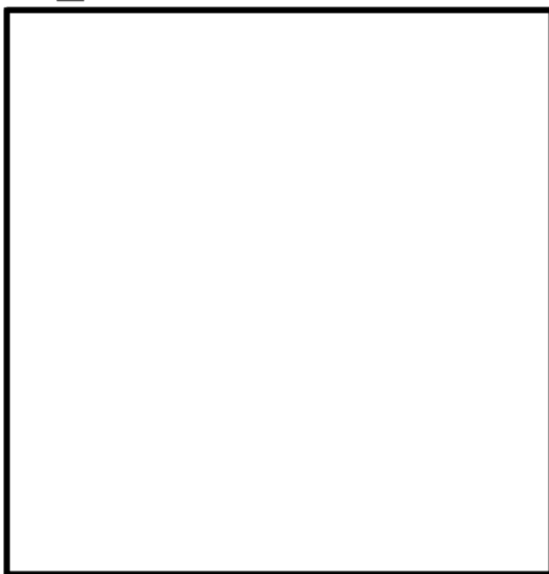
ХОБОТ



ЯЗЫК



МАГНИТ



**ПОСМОТРИ,  
КАК У ТЕБЯ  
ПОЛУЧИЛОСЬ:**

ПРИДУМАТЬ СЮЖЕТ КАРТИНКИ  
К СЛОВАРНЫМ СЛОВАМ

- НЕ МОГУ — 1 БАЛЛ
- МОГУ, НО НЕ КО ВСЕМ — 5 БАЛЛОВ
- МОГУ КО ВСЕМ — 10 БАЛЛОВ

Если у тебя не получается, можешь воспользо-  
ваться подсказкой на следующей странице.

ПОДСКАЗКА К ИГРЕ 14



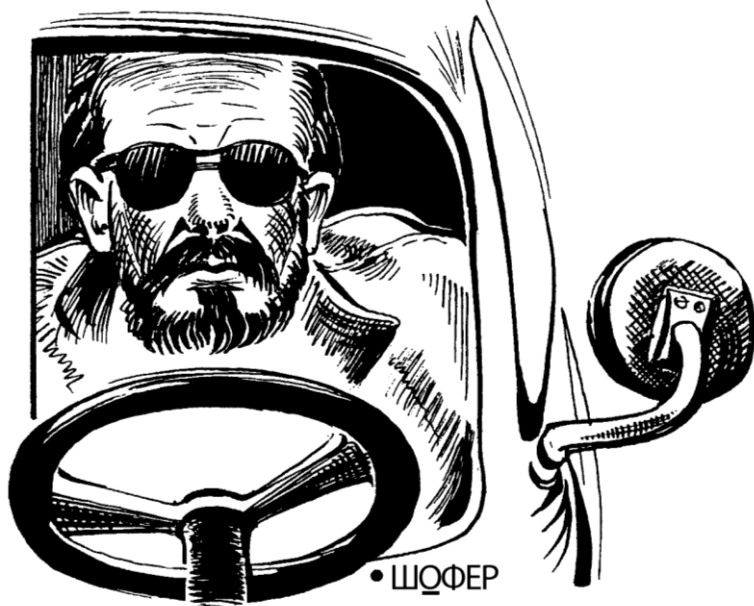
• ФОЛЬГА

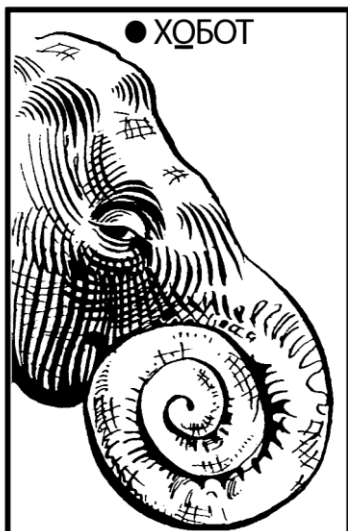


• КАБАН



• ФУТБОЛ





● ХОБОТ



● ЯЗЫК

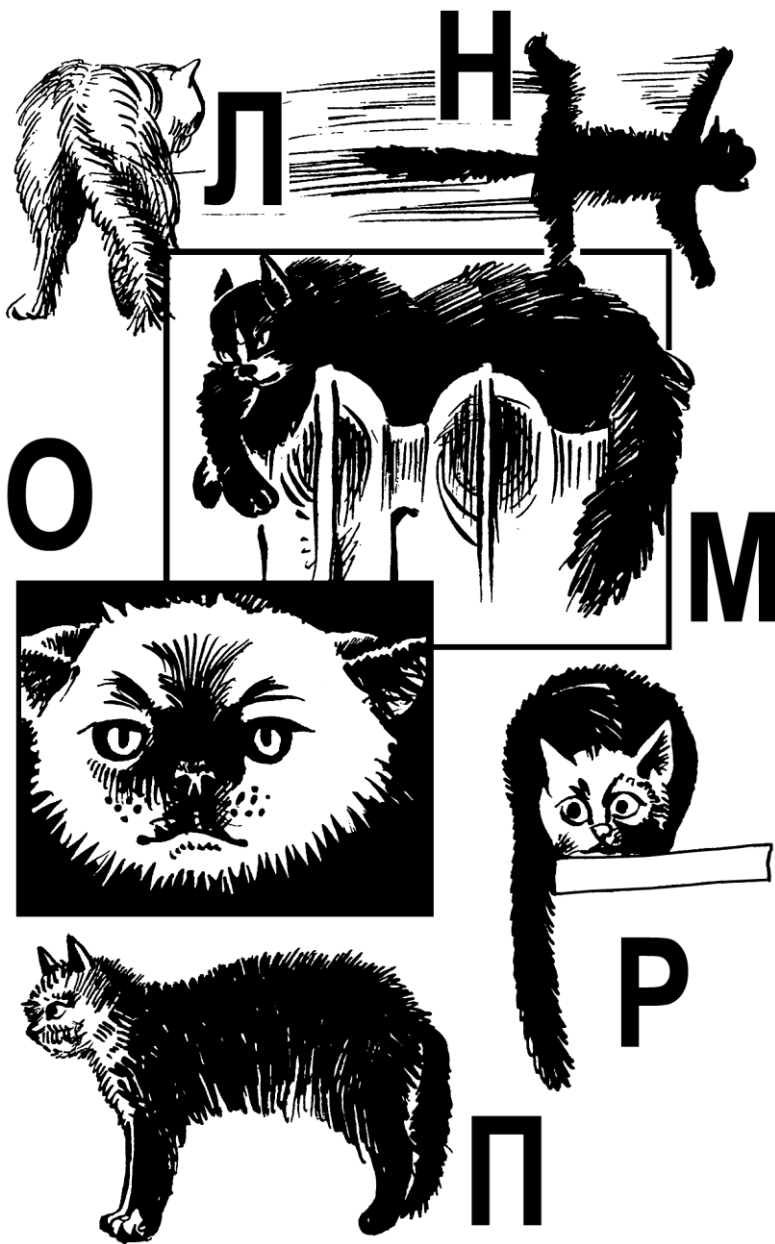


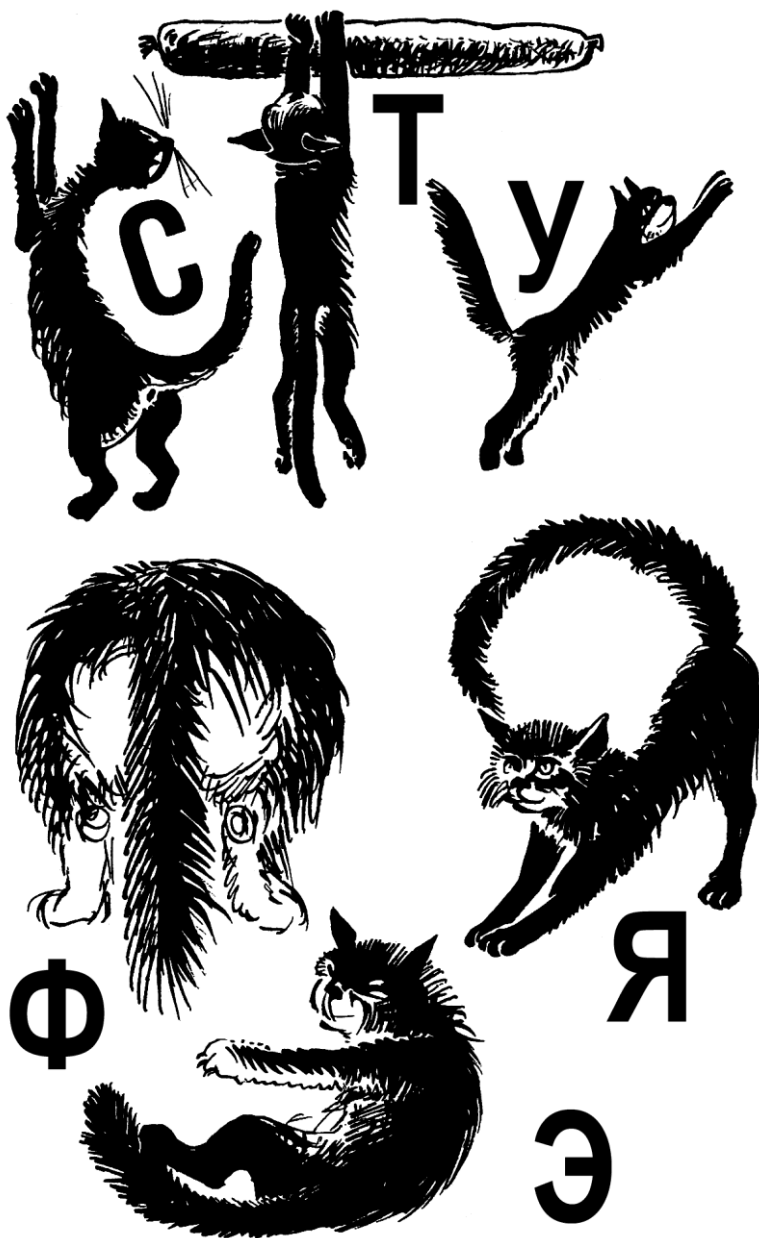
● МАГНИТ

ПОДСКАЗКА К ИГРЕ 10









# игра15

Проверь себя, как в памяти сохранилось написание словарных слов из игр 13 и 14. В этих играх ты не специально запоминал — ты обводил, искал буквы, выдумывал сюжет картинок, а слова оставались в памяти по ходу выполнения задания. Посмотри, смог ли ты запомнить произвольно те слова, с которыми работал.

**ВОТ КАК ДЕЛАЕТ ЭТО АЛЕША:**

— Я вспоминаю картинки из предыдущих игр и по ним восстанавливаю в памяти правильное написание слов.

Попытайся сделать это так же. Итак, впиши в слова нужную букву, а затем проверь себя. Правильный ответ ты найдешь на следующей странице.

Г\_ЗЕТА

(А, О)

ЛАГ\_РЬ

(Е, И)

В\_КАЛ

(А, О)

Г\_ЛАКТИКА

(А, О)

ПУГ\_ВИЦА

(А, О)

Н\_РОД

(А, О)

Д\_ТАЛЬ

(Е, И)

Ц\_МЕНТ

(Е, И)

К\_ЛБАСА

(А, О)

С\_БАКА

(А, О)

С\_ЛОМА

(А, О)

БОГ\_ТЫРЬ

(А, О)

Ф\_ЛЬГА

(А, О)

К\_БАН

(А, О)

ФУ\_БОЛ

(Д, Т)

ГУС\_НИЦА

(Е, И)

М\_РКОВЬ

(А, О)

Ш\_ФЕР

(А, О)

ХОБ\_Т

(А, О)

\_ЗЫК

(Е, Я, И)

М\_ГНИТ

(А, О)

## ВОТ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ:

### ИГРА 13

ГАЗЕТА

ВОКАЛ

ГАЛАКТИКА

ПУГОВИЦА

ЛАГЕРЬ

ДЕТАЛЬ

КОЛБАСА

СОЛОМА

СОБАКА

НАРОД

ЦЕМЕНТ

### ИГРА 14

БОГАТЫРЬ

ФОЛЬГА

КАБАН

ФУТБОЛ

ГУСЕНИЦА

МОРКОВЬ

ШОФЕР

ХОБОТ

ЯЗЫК

МАГНИТ

## ПОСМОТРИ, КАК У ТЕБЯ ПОЛУЧИЛОСЬ:

### ПРАВИЛЬНО ВСПОМНИЛ

- 1 — 2 СЛОВА — 1 БАЛЛ
- 3 — 5 СЛОВ — 5 БАЛЛОВ
- 6 — 8 СЛОВ — 8 БАЛЛОВ
- БОЛЕЕ 9 СЛОВ — 10 БАЛЛОВ

# игра16

Придумай сам сюжет картинки к словарному слову, в котором надо запомнить написание сразу двух букв.

ВОТ КАК ДЕЛАЕТ ЭТО ИРА:

— В слове ХРИЗАНТЕМА надо запомнить буквы «И» и «А». Дальше я замечаю, что палочки буквы «И» похожи на стебли, а буква «А» образуется из стеблей и листа. Я «ставлю» цветы в вазу, дорисовываю цветы — и картинка готова.

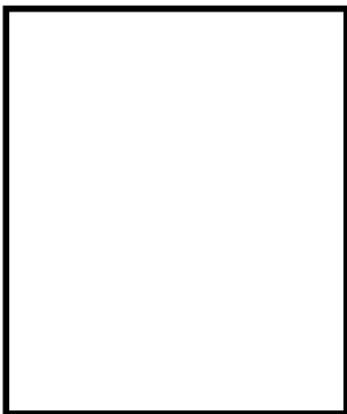
И А



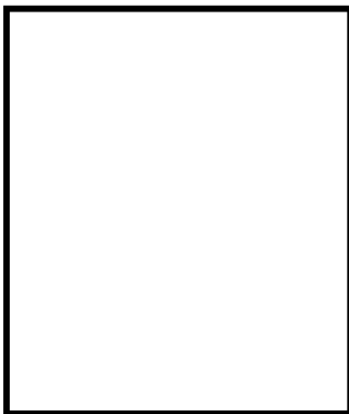
## ПОФАНТАЗИРУЙ САМ!

Представь, а потом нарисуй придуманную тобой картинку к словарному слову с двумя запоминаемыми буквами так, чтобы в ней эти две буквы хорошо узнавались.

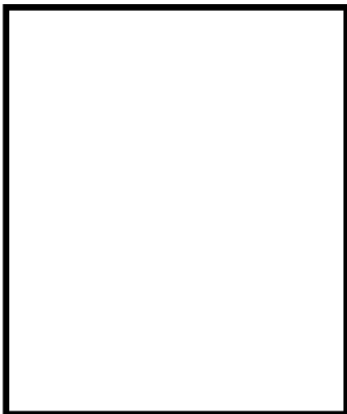
АПЕЛЬСИН



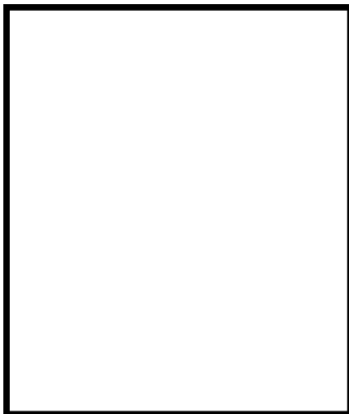
МАГАЗИН



ЭКИПАЖ



КРОКОДИЛ



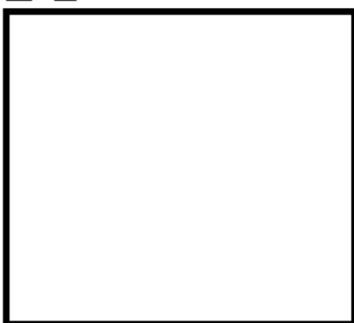
БЕГЕМОТ



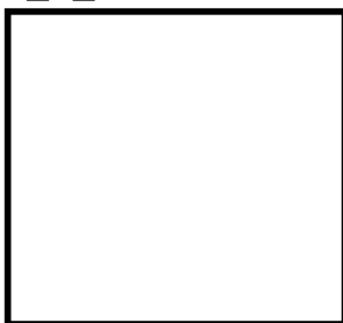
РЕВОЛЮЦИЯ



ОДЕЯЛО



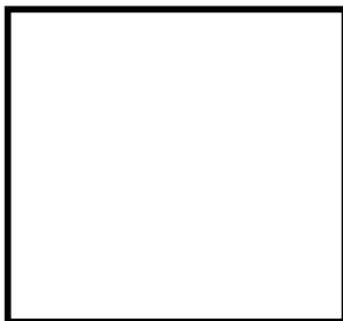
ГЕНЕРАЛ



ШТУКАТУР



МАКАРОНЫ



Если у тебя не получается, можешь воспользо-  
ваться подсказкой на следующей странице.

# ПОСМОТРИ, КАК У ТЕБЯ ПОЛУЧИЛОСЬ:

ПРИДУМАТЬ СЮЖЕТ КАРТИНКИ  
К СЛОВАРНЫМ СЛОВАМ

- НЕ МОГУ — 1 БАЛЛ
- МОГУ, НО НЕ КО ВСЕМ — 5 БАЛЛОВ
- МОГУ КО ВСЕМ — 10 БАЛЛОВ

Посмотри, как выполнил это задание  
наш художник

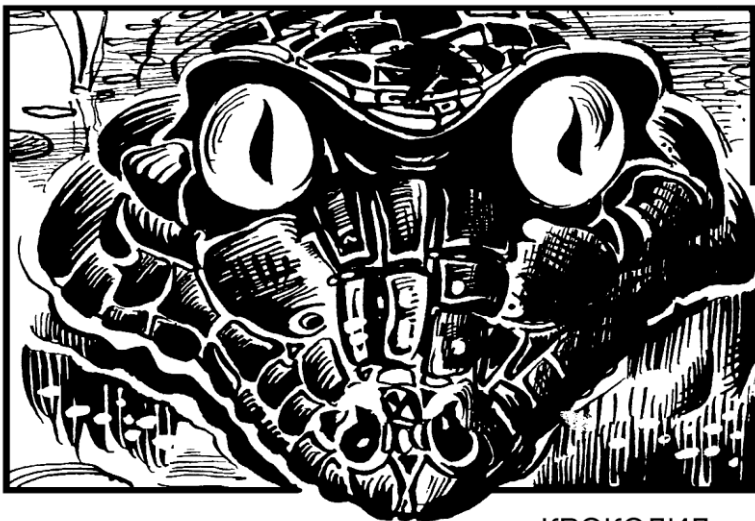






МАГАЗИН

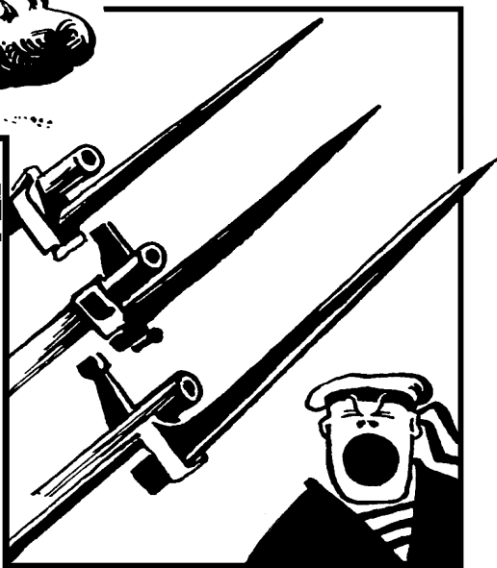




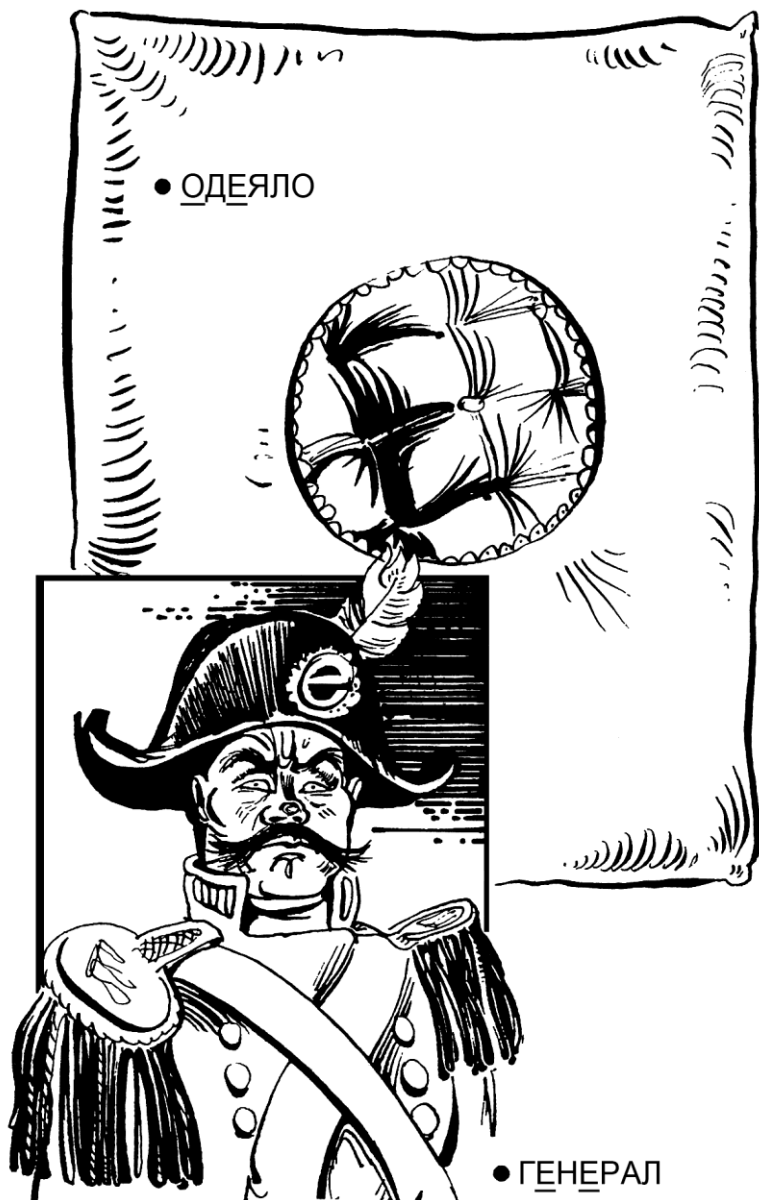
• КРОКОДИЛ

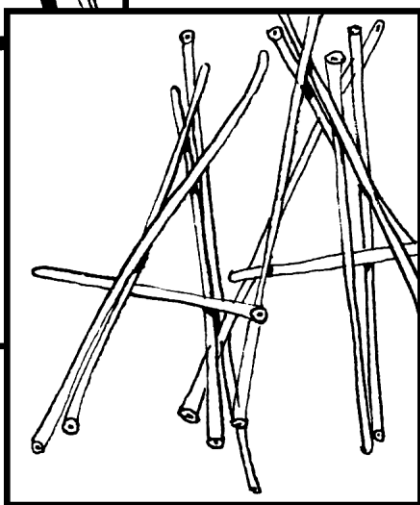


• БЕГЕМОТ



• РЕВОЛЮЦИЯ





# игра 17

Проверь себя, как ты помнишь словарные слова, которые были в игре 16. Впиши в слова нужную букву, а затем сравни свой ответ с правильным. Правильный ответ ты найдешь на следующей странице.

\_\_ П \_\_ ЛЬСИН  
(А,О) (Е,И)

Г \_\_ Н \_\_ РАЛ  
(Е,И) (Е,И)

М \_\_ Г \_\_ ЗИН  
(А,О) (А,О)

КР \_\_ К \_\_ ДИЛ  
(А,О) (А,О)

\_\_ Д \_\_ ЯЛО  
(А,О) (Е,И)

ШТ \_\_ К \_\_ ТУР  
(О,У) (А,О)

\_\_ К \_\_ ПАЖ  
(Э,И) (Е,И)

Р \_\_ В \_\_ ЛЮЦИЯ  
(Е,И) (А,О)

ХР \_\_ З \_\_ НТЕМА  
(Е,И) (А,О)

М \_\_ К \_\_ РОНЫ  
(А,О) (А,О)

Б \_\_ Г \_\_ МОТ  
(Е,И) (Е,И)

## ВОТ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ:

АПЕЛЬСИН

ГЕНЕРАЛ

МАГАЗИН

КРОКОДИЛ

ОДЕЯЛО

ШТУКАТУР

ЭКИПАЖ

РЕВОЛЮЦИЯ

ХРИЗАНТЕМА

МАКАРОНЫ

БЕГЕМОТ

## ПОСМОТРИ, КАК У ТЕБЯ ПОЛУЧИЛОСЬ:

ПРАВИЛЬНО НАПИСАЛ

- 1 — 2 СЛОВА — 1 БАЛЛ
- 3 — 5 СЛОВ — 5 БАЛЛОВ
- 6 — 8 СЛОВ — 8 БАЛЛОВ
- БОЛЕЕ 9 СЛОВ — 10 БАЛЛОВ

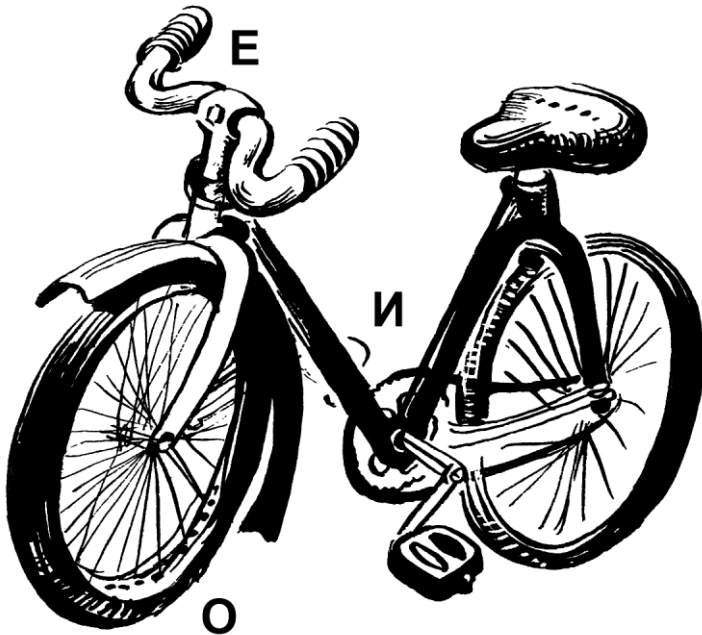
## игра 18

Попробуй представить, как можно обыграть в рисунке три запоминаемые буквы.

**ВОТ КАК ДЕЛАЕТ ЭТО АЛЕША:**

— В слове ВЕЛОСИПЕД надо запомнить буквы «Е», «О» и «И». Сначала я нарисовал велосипед, а затем стал искать эти буквы. Первая буква «Е», поэтому я ищу деталь велосипеда, похожую на нее. Это руль. Еще больше он становится похожим на «Е», если его немного изогнуть. «О» — это, конечно же, колесо, его и изменять не надо. А вот над буквой «И» мне пришлось попотеть! Я долго ее искал, пока наконец не остановился на раме.

При таком запоминании я не перепутаю порядок букв — сначала «Е», потом «О» и «И».



## ПОФАНТАЗИРУЙ САМ!

Сначала представь, а потом нарисуй придуманную тобой картинку к каждому словарному слову. Затем найди и выдели три запоминаемые буквы в картинке. Эти буквы должны быть ясно и четко видны на рисунке.

### БИБЛИОТЕКА

АППАРАТ

АЛЛЕЯ

КАССЕТА

КОТТЕДЖ

КРИСТАЛЛ

ОДЕКОЛОН

СПАГЕТТИ

ХОККЕЙ

МАССАЖ

## ПОСМОТРИ, КАК У ТЕБЯ ПОЛУЧИЛОСЬ:

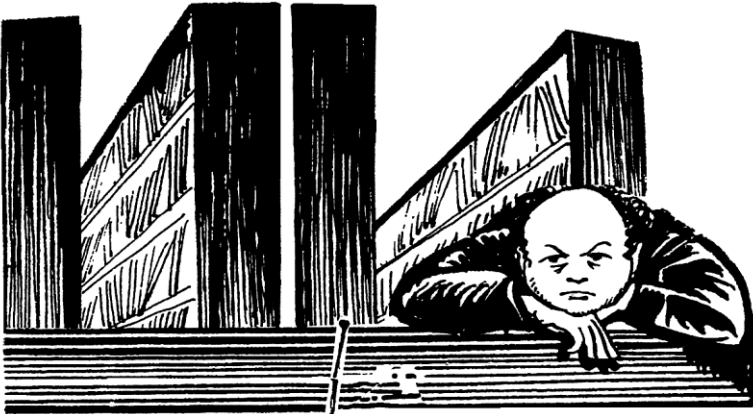
ПРИДУМАТЬ СЮЖЕТ КАРТИНКИ  
К СЛОВАРНЫМ СЛОВАМ

- НЕ МОГУ — 1 БАЛЛ
- МОГУ, НО НЕ КО ВСЕМ — 5 БАЛЛОВ
- МОГУ КО ВСЕМ — 10 БАЛЛОВ

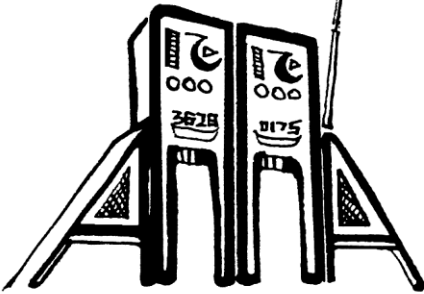
Если у тебя не получается, можешь воспользоваться подсказкой на следующей странице.



ПОДСКАЗКА К ИГРЕ 18



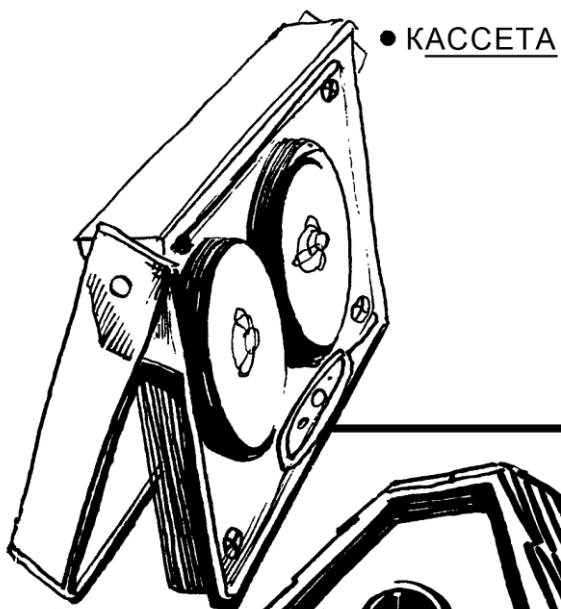
• БИБЛИОТЕКА



• АППАРАТ



• АЛЛЕЯ

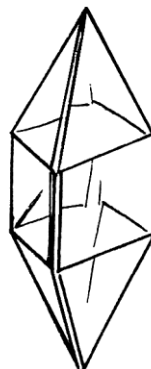


• KACCETA

KOTTEДЖ



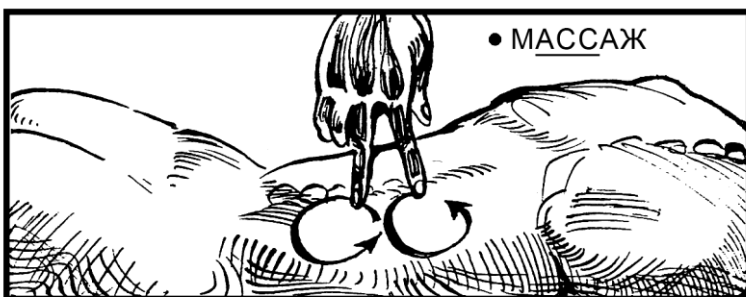
• КРИСТАЛЛ



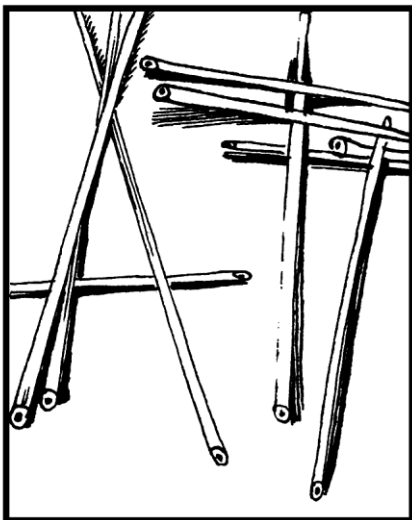
• ОДЕКОЛОН



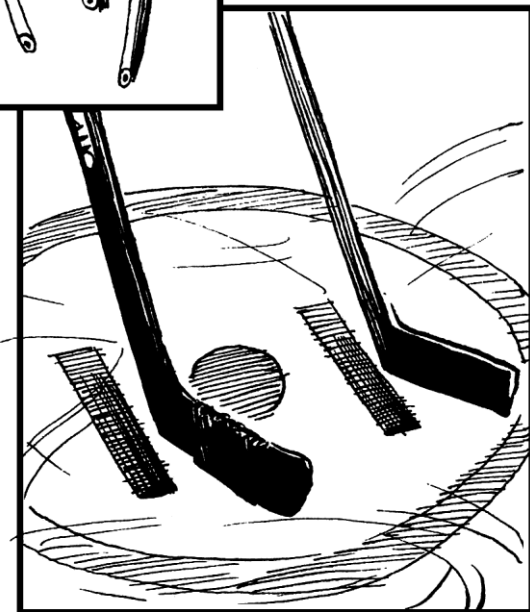
• МАССАЖ



СПАГЕТТИ



ХОККЕЙ



# игра 19

Проверь себя, как ты помнишь словарные слова, которые были в игре 18. Впиши в слова нужную букву, а затем сравни свой ответ с правильным. Правильный ответ ты найдешь на следующей странице.

В \_ Л \_ С \_ ПЕД  
(Е, И) (А, О) (Е, И)

Б \_ БЛ \_\_\_\_\_ ТЕКА  
(Е, И) (Е, И) (А, О)

\_\_\_\_\_ АРАТ  
(А, О) (П, ПП)

\_\_\_\_\_ ЕЯ  
(А, О) (Л, ЛЛ)

К \_\_\_\_\_ ЕТА  
(А, О) (С, СС)

К \_\_\_\_\_ ЕДЖ  
(А, О) (Т, ТТ)

КР \_ СТА \_\_\_\_\_  
(Е, И) (Л, ЛЛ)

\_\_ Д \_ К \_ ЛОН  
(А, О) (Е, И) (А, О)

СП \_ ГЕ \_\_\_\_\_ И  
(А, О) (Т, ТТ)

Х \_\_\_\_\_ ЕЙ  
(А, О) (К, КК)

М \_\_\_\_\_ АЖ  
(А, О) (С, СС)

## ВОТ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ:

ВЕЛОСИПЕД    БИБЛИОТЕКА

АППАРАТ      АЛЛЕЯ

КАССЕТА      КОТТЕДЖ

КРИСТАЛЛ

ОДЕКОЛОН

СПАГЕТТИ

ХОККЕЙ

МАССАЖ

## ПОСМОТРИ, КАК У ТЕБЯ ПОЛУЧИЛОСЬ:

ПРАВИЛЬНО НАПИСАЛ

- 1 — 2 СЛОВА      — 1 БАЛЛ
- 3 — 5 СЛОВ      — 5 БАЛЛОВ
- 6 — 8 СЛОВ      — 8 БАЛЛОВ
- БОЛЕЕ 9 СЛОВ    — 10 БАЛЛОВ

# игра20

Ты можешь запоминать написание словарных слов не только через придумывание картинок, то есть зрительные ассоциации, но и через звуковые ассоциации.

ВОТ КАК ДЕЛАЕТ ЭТО АЛЕША:

— В слове БАЛКОН надо запомнить букву «А». Для этого я подбираю созвучные ему слова: БАнка, БАнт, БАЛ, которые содержат несколько букв запоминаемого слова («Б», «А», «Л»), и в которых запоминаемая гласная — ударная. Я выбираю из них слово БАЛ, так как оно более созвучно.

Дальше я представляю слова балкон и БАЛ вместе, в одном сюжете. Получается такая картинка: БАЛ на балконе.



## ПОФАНТАЗИРУЙ САМ!

Подбери к каждому словарному слову такое созвучное ему слово, чтобы запоминаемая гласная была в нем под ударением.

А потом представь словарное и созвучное слова вместе, в одном сюжете. Если сможешь, нарисуй эту картинку.

БАРСУК

ВАЛЕНКИ

ФАМИЛИЯ

СОНАТА

ЛОПАТА

ПИРАТ

КАСТРЮЛЯ

ШИНЕЛЬ

ШАМПУНЬ

МОМЕНТ

## ПОСМОТРИ, КАК У ТЕБЯ ПОЛУЧИЛОСЬ:

ПРИДУМАТЬ СОЗВУЧНЫЕ СЛОВА  
К СЛОВАРНЫМ СЛОВАМ И ОБЪЕДИНИТЬ  
ИХ В ОДИН СЮЖЕТ

- НЕ МОГУ — 1 БАЛЛ
- МОГУ, НО НЕВСЕГДА — 5 БАЛЛОВ
- МОГУ ВСЕГДА — 10 БАЛЛОВ

Если у тебя не получается, можешь воспользоваться подсказкой на следующей странице.



ПОДСКАЗКА К ИГРЕ 20



БАРСУК  
барсук работал в БАРе





● ФАМИЛИЯ на ФАртуке вышита фамилия

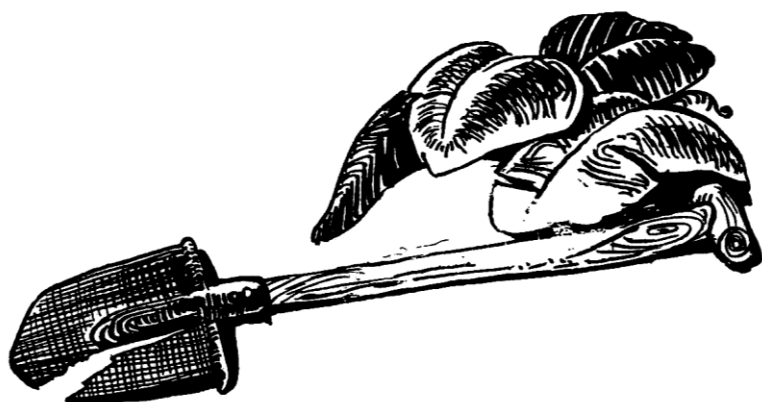


● СОНАТА  
соната нагоняет  
СОН



ПИРАТ

пират устроил ПИР



ЛОПАТА

ЛОПнула лопата

- КАСТРЮЛЯ  
кастрюля вместо КАСки



• ШИНЕЛЬ  
ШИТЬ шинель



ШАМПУНЬ  
ШАпку мыла шампунем

# игра21

Проверь себя, как ты помнишь словарные слова, которые были в игре 20. Впиши в каждое слово нужную букву, а затем сравни свой ответ с правильным. Правильный ответ ты найдешь на следующей странице.

Б \_ ЛКОН  
(А,О)

Б \_ РСУК  
(А,О)

ВАЛ \_ НКИ  
(Е,И)

Ф \_ МИЛИЯ  
(А,О)

С \_ НАТА  
(А,О)

Л \_ ПАТА  
(А,О)

П \_ РАТ  
(Е,И)

К \_ СТЮЛЯ  
(А,О)

Ш \_ НЕЛЬ  
(Е,И)

Ш \_ МПУНЬ  
(А,О)

М \_ МЕНТ  
(А,О)

## ВОТ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ:

БАЛКОН

БАРСУК

ВАЛЕНКИ

ФАМИЛИЯ

СОНАТА

ЛОПАТА

ПИРАТ

КАСТРЮЛЯ

ШИНЕЛЬ

ШАМПУНЬ

МОМЕНТ

## ПОСМОТРИ, КАК У ТЕБЯ ПОЛУЧИЛОСЬ:

ПРАВИЛЬНО НАПИСАЛ

- 1 — 2 СЛОВА — 1 БАЛЛ
- 3 — 5 СЛОВ — 5 БАЛЛОВ
- 6 — 8 СЛОВ — 8 БАЛЛОВ
- БОЛЕЕ 9 СЛОВ — 10 БАЛЛОВ

## игра22

В этой игре задание несколько сложнее. Надо запомнить написание словарных слов с двумя непроверяемыми буквами. Как и в предыдущей игре, используй звуковые ассоциации. Для этого подбери два созвучных слова, в которых запоминаемые буквы слышатся четко, находятся под ударением.

ВОТ КАК ДЕЛАЕТ ЭТО ИРА:

— В слове БАХРОМА надо запомнить буквы «А» и «О». Я подбираю два созвучных слова БАХ и РОМ. Это не проверочные слова, но в них буква «А» и «О» слышатся хорошо и поэтому запоминаются. После этого созвучные и словарные слова я представляю вместе, в одной картинке — получается: композитор БАХ разлил РОМ на скатерть с бахромой.



## ПОФАНТАЗИРУЙ САМ!

Подбери к запоминаемому слову с двумя непроверяемыми буквами созвучные ему так, чтобы в них входили запоминаемые буквы.

А потом представь словарное и созвучное слова вместе, в одной картинке. Если сможешь, нарисуй эту картинку.

МАКИЯЖ

ГОРИЗОНТ

ВЕТЕРАН

ПОНЕДЕЛЬНИК

ЧЕМОДАН

СТАДИОН

МАНДОЛИНА

ЭКОНОМИТЬ

РЕСТАВРАЦИЯ

ТАРАКАН

ВИНЕГРЕТ

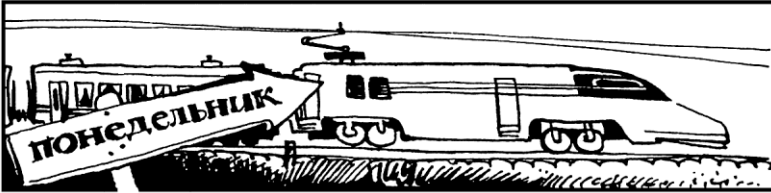
## ПОСМОТРИ, КАК У ТЕБЯ ПОЛУЧИЛОСЬ:

ПРИДУМАТЬ СОЗВУЧНЫЕ СЛОВА  
К СЛОВАРНЫМ СЛОВАМ

- НЕ МОГУ — 1 БАЛЛ
- МОГУ, НО НЕ КО ВСЕМ — 5 БАЛЛОВ
- МОГУ КО ВСЕМ — 10 БАЛЛОВ

Если у тебя не получается, можешь воспользоваться подсказкой на следующей странице.





- **ПОНЕДЕЛЬНИК**  
Поезд ЕДЕТ в понедельник.



- **РЕСТАВРАЦИЯ**  
реставрация РЕДких СТАВней.



- **ВЕТЕРАН**  
ВЕТЕР ТЕплый любит ветеран.

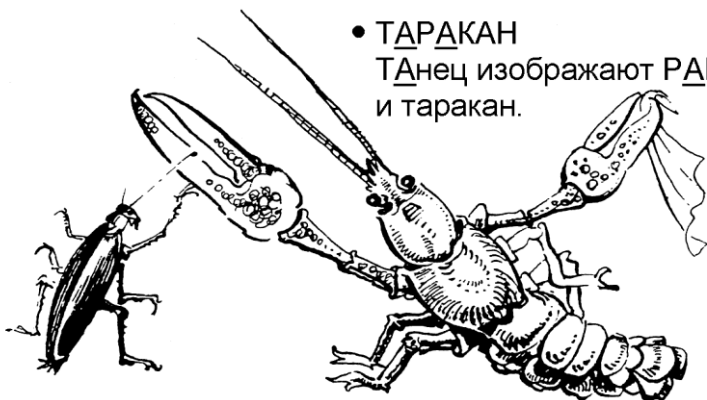


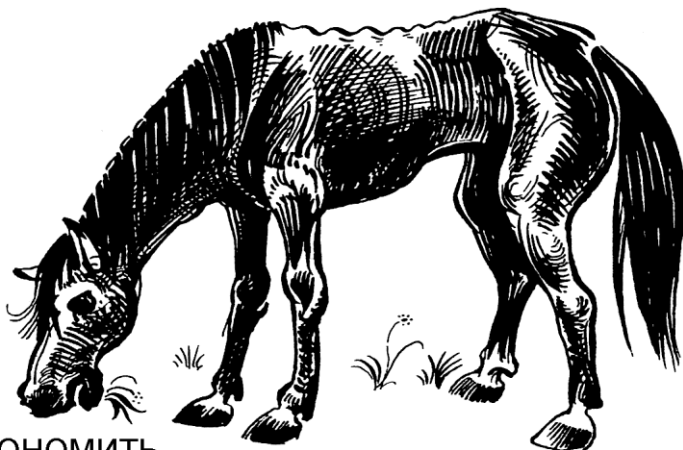
• МАНДАРИН  
МАма ДАРит мандарин.

• ВИНЕГРЕТ  
ВИНа пьют НЕГРы  
 и закусывают  
 винегретом.

• МАНДОЛИНА  
МАма ДОма играет на мандолине.

• ТАРАКАН  
ТАнец изображают РАК  
 и таракан.





• ЭКОНОМИТЬ  
Этот КОНЬ экономит овес.



• СТАДИОН  
СТАДо ДИКих зверей на стадионе.



- МАКИЯЖ  
МАма КИсточкой делает  
макияж.



- ГОРИЗОНТ  
ГОРЫ ИЗвести  
на горизонте.



- ЧЕМОДАН  
ЧЕпчик МОДный в чемодане.

# игра23

Проверь, как созвучные слова помогли тебе запомнить словарные слова из игры 22. Впиши в каждое слово нужные буквы, а затем сравни свой ответ с правильным. Правильный ответ ты найдешь на следующей странице.

Б \_ ХР \_ МА  
(А,О) (А,О)

Г \_ Р \_ ЗОНТ  
(А,О) (Е,И)

М \_ К \_ ЯЖ  
(А,О) (Е,И)

П \_ Н \_ ДЕЛЬНИК  
(А,О) (Е,И)

В \_ Т \_ РАН  
(Е,И) (Е,И)

СТ \_ Д \_ ОН  
(А,О) (Е,И)

Ч \_ М \_ ДАН  
(Е,И) (А,О)

\_ К \_ НОМИТЬ  
(Э,И) (А,О)

М \_ НД \_ ЛИНА  
(А,О) (А,О)

Т \_ Р \_ КАН  
(А,О) (А,О)

Р \_ СТ \_ ВРАЦИЯ  
(Е,И) (А,О)

В \_ Н \_ ГРЕТ  
(Е,И) (Е,И)

## ВОТ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ:

БАХРО <u>М</u> А	ГО <u>Р</u> И <u>З</u> ОН
МА <u>К</u> И <u>Я</u> Ж	ПОНЕ <u>Д</u> Е <u>Л</u> ЬНИК
ВЕ <u>Т</u> Е <u>Р</u> АН	СТА <u>Д</u> И <u>О</u> Н
ЧЕ <u>М</u> О <u>Д</u> АН	Э <u>К</u> О <u>Н</u> ОМИТЬ
МАН <u>Д</u> О <u>Л</u> ИНА	ТА <u>Р</u> А <u>К</u> АН
РЕ <u>С</u> ТА <u>В</u> РАЦИЯ	ВИ <u>Н</u> Е <u>Г</u> РЕТ

## ПОСМОТРИ, СКОЛЬКО БАЛЛОВ ТЫ ПОЛУЧИЛ ЗА ЭТУ ИГРУ:

ПРАВИЛЬНО НАПИСАЛ

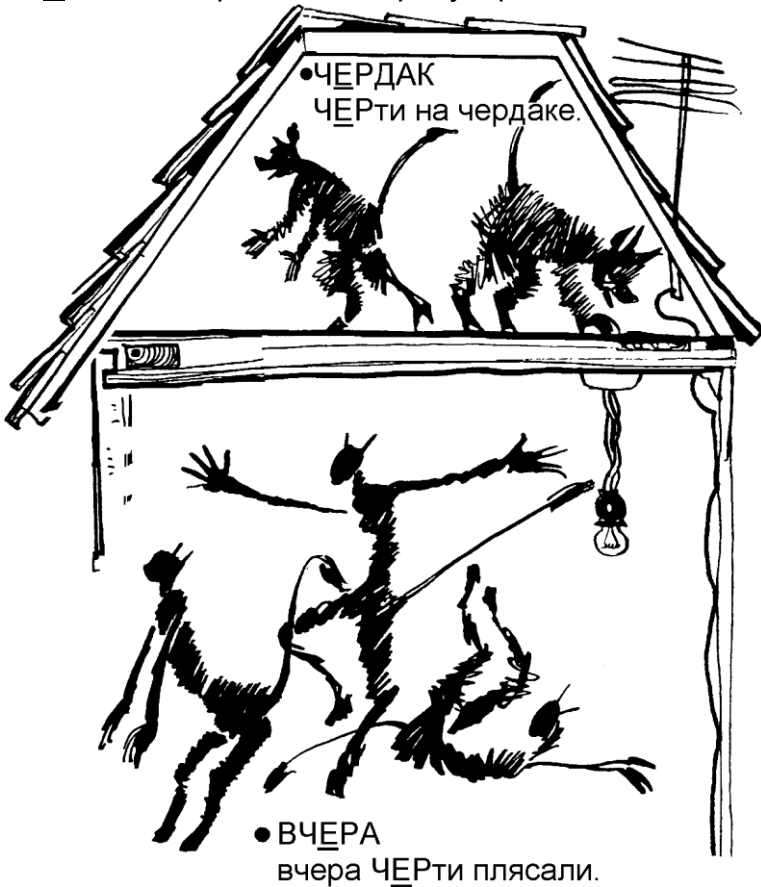
- 1 — 2 СЛОВА — 1 БАЛЛ
- 3 — 5 СЛОВ — 5 БАЛЛОВ
- 6 — 8 СЛОВ — 8 БАЛЛОВ
- БОЛЕЕ 9 СЛОВ — 10 БАЛЛОВ

# игра24

Иногда к нескольким словарным словам подбирается одно созвучное слово. В этом случае удобнее представлять и рисовать их рядом друг с другом.

ВОТ КАК ДЕЛАЕТ ЭТО ИРА:

— К словам ВЧЕРА и ЧЕРДАК я подобрала созвучное слово ЧЕРти: *Вчера ЧЕРти плясали и ЧЕРти на чердаке.* Я их рисую рядом.



## ПОФАНТАЗИРУЙ САМ!

Подбери к каждому из следующих словарных слов одно созвучное и нарисуй их рядом.

ГАЛОП

ГАЛОША

КАНАЛ

КАРМАН

МАЛИНА

МАНЕЖ

ТАЙГА

ТАЛАНТ



КОНВЕРТ

КОНЬКИ

КОНЦЕР

КОНФЕТЫ

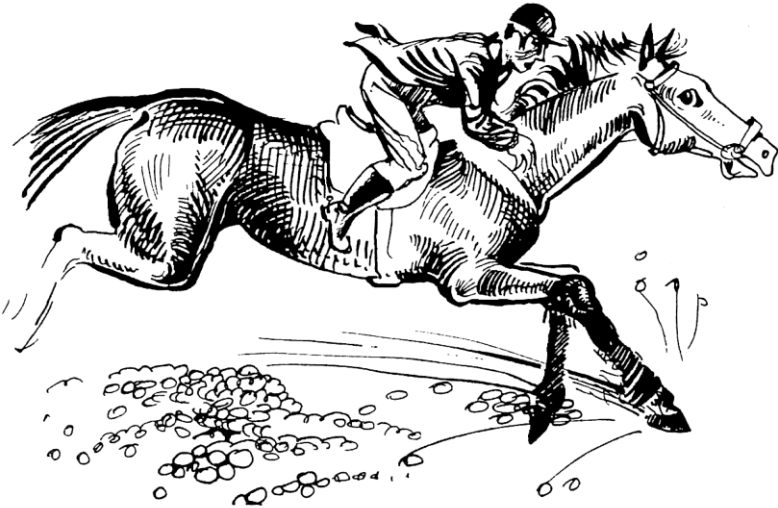
## **ПОСМОТРИ, КАК У ТЕБЯ ПОЛУЧИЛОСЬ:**

ПРИДУМАТЬ СОЗВУЧНОЕ СЛОВО  
К СЛОВАРНЫМ СЛОВАМ

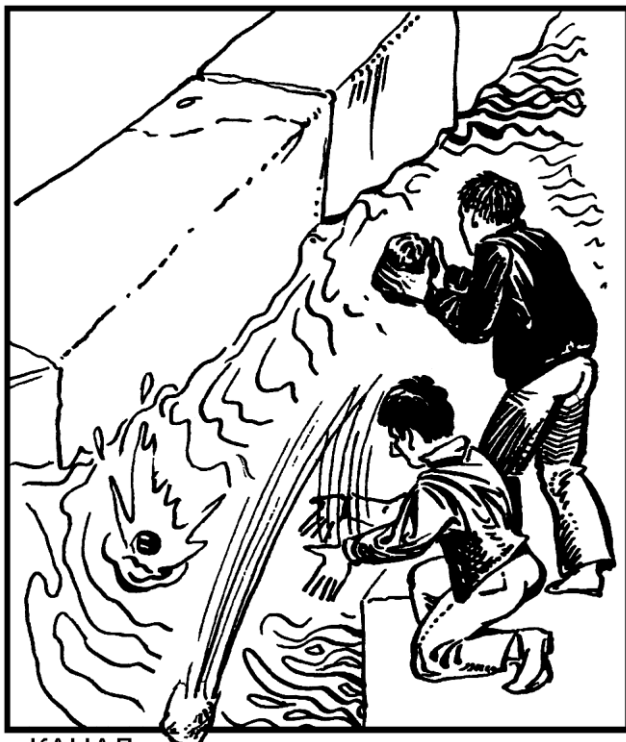
- НЕ МОГУ — 1 БАЛЛ
- МОГУ, НО НЕ КО ВСЕМ — 5 БАЛЛОВ
- МОГУ КО ВСЕМ — 10 БАЛЛОВ

Если у тебя не получается, можешь воспользоваться подсказкой на следующей странице.

- ГАЛОП  
галопом по ГАЛЬке.



- ГАЛОША  
ГАЛЬка попала в галоши.



- КАНАЛ  
КАМни сбросили  
в канал.



- КАРМАН  
КАмень  
оттягивает  
карман.



• ТАЙГА  
ТАНец в тайге.

• ТАЛАНТ  
талант к ТАНцам.

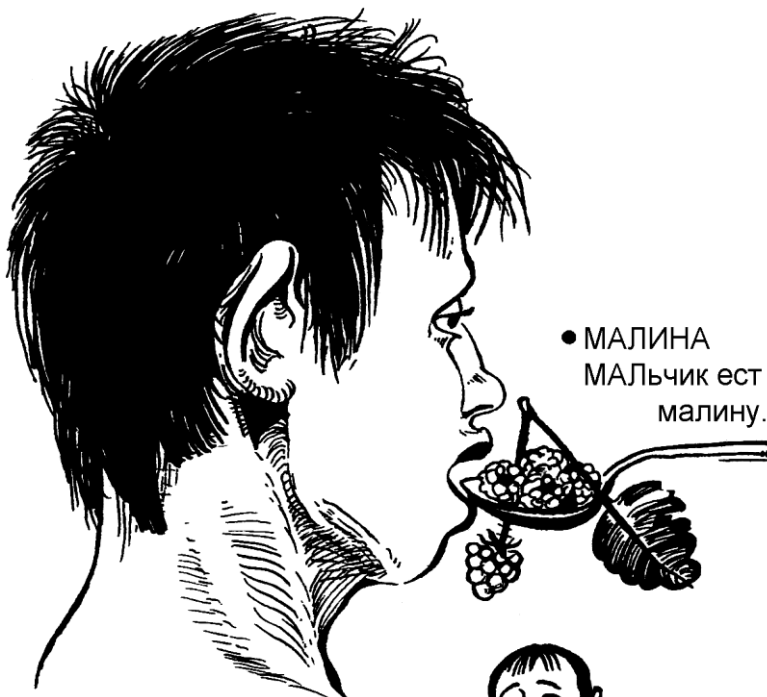
• КОНФЕТА  
КОНЬ ест конфеты.



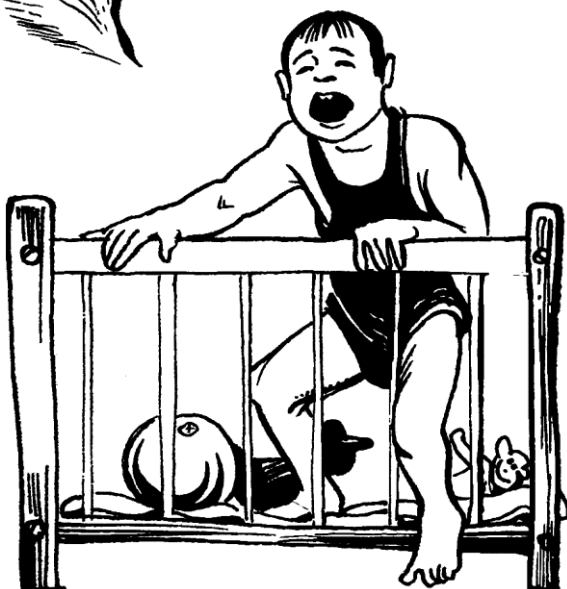
• КОНЦЕРТ  
КОНЬ на концерте.

• КОНЬКИ  
КОНЬ на коньках.





● МАЛИНА  
МАЛЬЧИК ест  
малину.



● МАНЕЖ  
МАЛЬЧИК  
в манеже.

# игра25

Проверь себя, как ты помнишь словарные слова, которые были в игре 24. Впиши в слова нужную букву, а затем сравни свой ответ с правильным. Правильный ответ ты найдешь на следующей странице.

ВЧ \_\_ РА  
(Е, И)

Ч \_\_ РДАК  
(Е, И)

Г \_\_ ЛОП  
(А, О)

Г \_\_ ЛОША  
(А, О)

К \_\_ НАЛ  
(А, О)

К \_\_ РМАН  
(А, О)

К \_\_ НЦЕРТ  
(А, О)

К \_\_ НВЕРТ  
(А, О)

К \_\_ НЬКИ  
(А, О)

К \_\_ НФЕТЫ  
(А, О)

М \_\_ ЛИНА  
(А, О)

М \_\_ НЕЖ  
(А, О)

Т \_\_ ЙГА  
(А, О)

Т \_\_ ЛАНТ  
(А, О)

## ВОТ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ:

ВЧЕРА

ЧЕРДАК

ГАЛОП

ГАЛОША

КАНАЛ

КАРМАН

КОНЦЕРТ

КОНВЕРТ

КОНЬКИ

КОНФЕТЫ

МАЛИНА

МАНЕЖ

ТАЙГА

ТАЛАНТ

## ПОСМОТРИ, КАК У ТЕБЯ ПОЛУЧИЛОСЬ:

ПРАВИЛЬНО НАПИСАЛ

- 1 — 2 СЛОВА — 1 БАЛЛ
- 3 — 5 СЛОВ — 5 БАЛЛОВ
- 6 — 8 СЛОВ — 8 БАЛЛОВ
- БОЛЕЕ 9 СЛОВ — 10 БАЛЛОВ

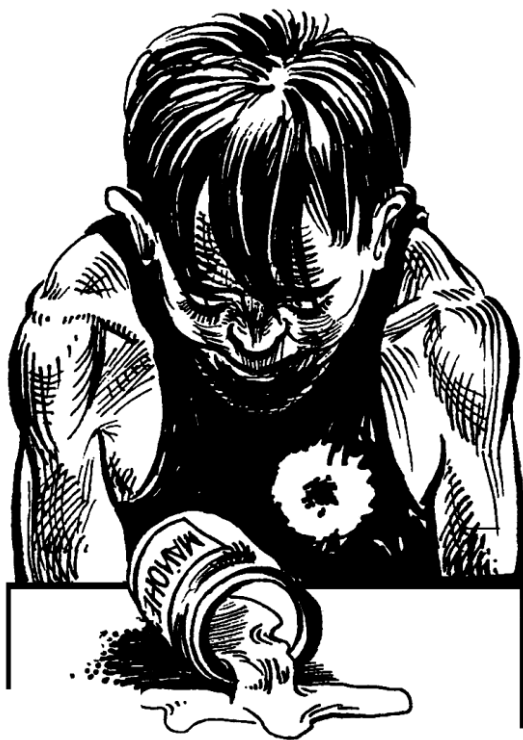


## игра26

Иногда можно к одной букве придумать рисунок, а ко второй — созвучное слово. Комбинировать созвучия и рисунки удобно в словарных словах с двумя непроверяемыми буквами.

ВОТ КАК ДЕЛАЕТ ЭТО АЛЕША:

— В слове МАЙОНЕЗ к первой букве «А» я придумываю звуковую ассоциацию МАЙка. Ко второй букве я придумываю картинку... Получается комбинация — МАЙка испачкана майонезом + О (*рисунок*).



## ПОФАНТАЗИРУЙ САМ!

Придумай к словарным словам созвучные слова и картинки. К одной непроверяемой букве — звуковую, к другой зрительную ассоциацию. После этого представь их вместе. Нарисуй и опиши то, что у тебя получилось.

ПИРАМИДА

КОЛОННА

МЕТАЛЛ

ФЕЙЕРВЕРК

ФЕЛЬЕТОН

АККУРАТНО

ПОМИДОР

ИНЖЕНЕР

ПРИДУМАТЬ СОЗВУЧНЫЕ СЛОВА И КАРТИНКИ  
К СЛОВАРНЫМ СЛОВАМ

- НЕ МОГУ — 1 БАЛЛ
- МОГУ, НО НЕ КО ВСЕМ — 5 БАЛЛОВ
- МОГУ КО ВСЕМ — 10 БАЛЛОВ

ПОДСКАЗКА К ИГРЕ 26



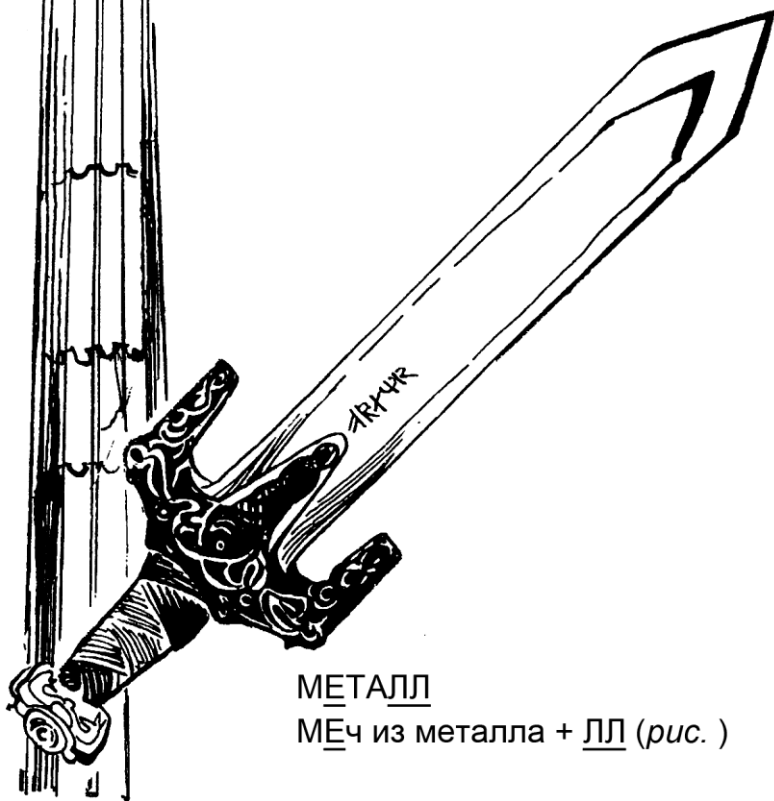
- ПИРАМИДА  
ПИР под пирамидой + А (рис.)



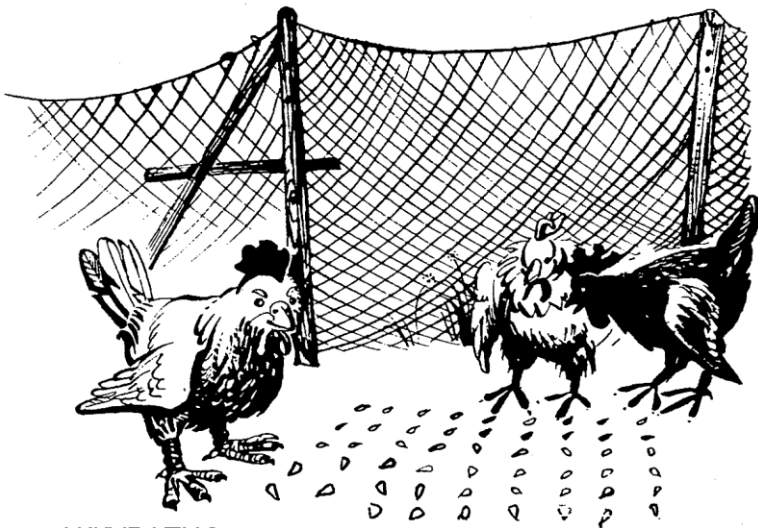
- ПОМИДОР  
помидор пролетел МИмо + О (рис.)



● КОЛОННА  
КОнь на колонне  
+ НН (рис.)



МЕТАЛЛ  
МЕч из металла + ЛЛ (рис. )



● АККУРАТНО

Форм КУРАМ насыпают аккуратно + А (рис.)



● ФЕЙЕРВЕРК

ФЕя устроила фейерверк + Е (рис.)



ИНЖЕНЕР  
инженер с ЖЕНщиной  
+ И (рис.)



ФЕЛЬЕТОН  
под ЕЛЬю писали  
фельетон + Е (рис.)

# игра27

Проверь, как комбинированный метод помог тебе запомнить словарные слова к игре 26. Впиши в каждое слово нужные буквы, а затем сравни свой ответ с правильным. Правильный ответ ты найдешь на следующей странице.

М \_ Й \_ НЕЗ  
(А,О) (А,О)

\_\_\_\_\_ УРАТНО  
(А,О) (К,К)

П \_ Р \_ МИДА  
(Е,И) (А,О)

Ф \_ ЛЬ \_ ТОН  
(Е,И) (Е,И)

К \_ ЛО \_ А  
(А,О) (Н,Н)

М \_ ТА \_\_\_\_\_  
(Е,И) (Л,Л)

П \_ М \_ ДОР  
(А,О) (Е,И)

Ф \_ Й \_ РВЕРК  
(Е,И) (Е,И)

\_\_\_ НЖ \_ НЕР  
(Э,И) (Е,И)

## ВОТ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ:

МАЙОНЕЗ                      АККУРАТНО

ПИРАМИДА                      ФЕЛЬЕТОН

КОЛОННА

МЕТАЛЛ                      ПОМИДОР

ФЕЙЕРВЕРК                      ИНЖЕНЕР

## ПОСМОТРИ, КАК У ТЕБЯ ПОЛУЧИЛОСЬ:

ПРАВИЛЬНО НАПИСАЛ

- 1 — 2 СЛОВА                      — 1 БАЛЛ
- 3 — 5 СЛОВ                      — 5 БАЛЛОВ
- 6 — 8 СЛОВ                      — 8 БАЛЛОВ
- БОЛЕЕ 9 СЛОВ                      — 10 БАЛЛОВ



## игра 28

В этой игре к каждому словарному слову ты найдешь по три разных картинки, на которых изображены непохожие друг на друга ситуации, но в каждой из них присутствует это слово.

Из трех картинок нужно выбрать одну, которая тебе больше нравится. Твой выбор может зависеть от твоего характера, от личного опыта, от твоих воспоминаний, от настроения в данный момент.

КИРПИЧ



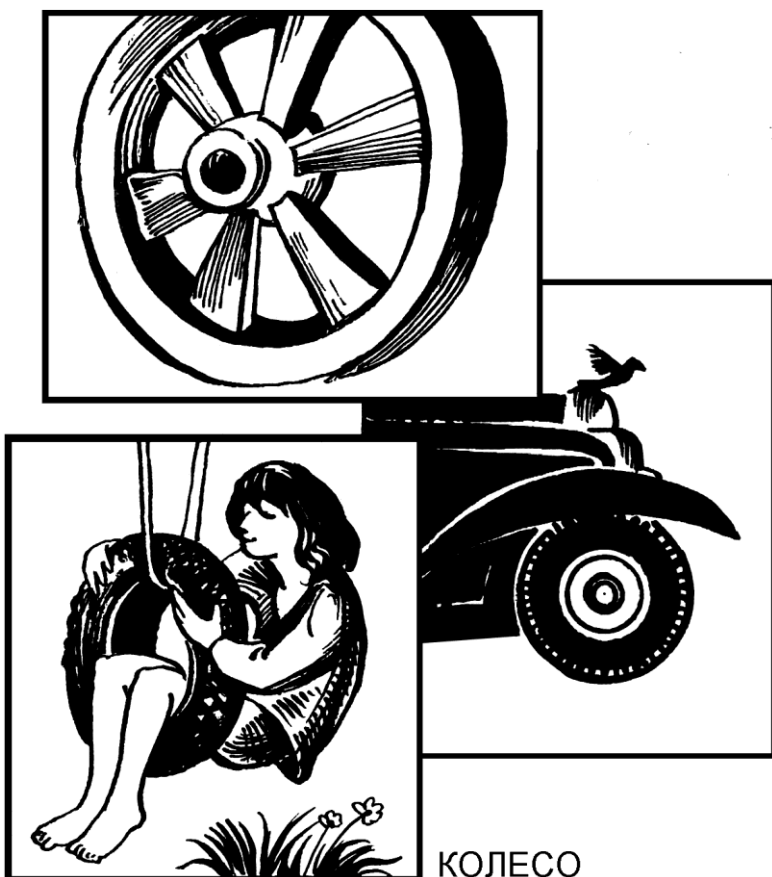
Алеша к словарному слову «КИРПИЧ» выбирает первую картинку, потому что она ему напоминает смешной анекдот. А Ире больше понравилась картинка с клумбой, которая огорожена кирпичами.

## ПОФАНТАЗИРУЙ САМ!

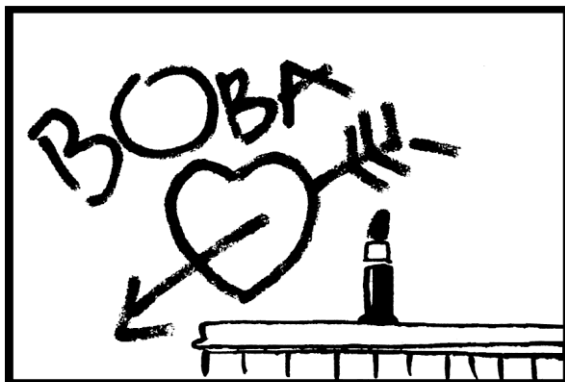
Внимательно рассмотри картинки к словарному слову. Выбери из них ту, которая больше тебе нравится.

Поставь галочку напротив выбранной тобой картинки.

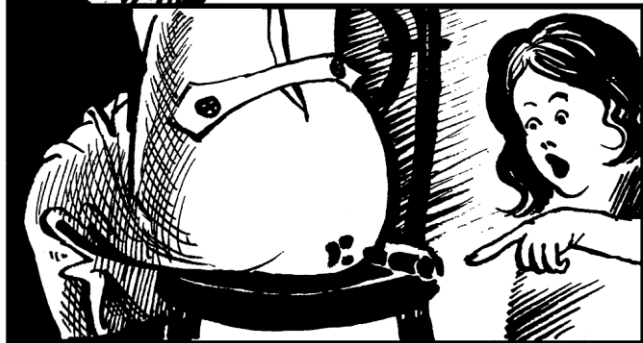
Проделай то же самое с картинками на следующих страницах.



КОЛЕСО



ПОМАДА





ХАЛАТ



## ПОСМОТРИ, КАК У ТЕБЯ ПОЛУЧАЕТСЯ

ВЫБРАТЬ КАРТИНКУ К СЛОВАРНЫМ СЛОВАМ:

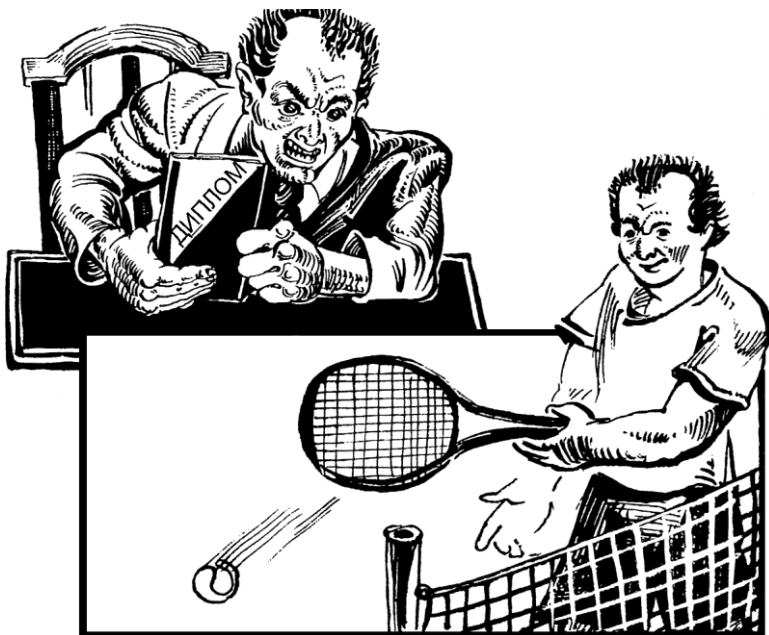
- |                       |             |
|-----------------------|-------------|
| ■ НЕ МОГУ             | — 1 БАЛЛ    |
| ■ МОГУ, НО НЕ КО ВСЕМ | — 5 БАЛЛОВ  |
| ■ МОГУ КО ВСЕМ        | — 10 БАЛЛОВ |

## игра 29

В этой игре подобраны словарные слова, которые могут казаться скучными или вызывать неприятные представления и переживания. Можно уйти от этих неприятных моментов, переделав картинки в забавные и веселые.

**ВОТ КАК ДЕЛАЕТ ЭТО ИРА:**

— **ДИРЕКТОР.** Я всегда робею перед директором, и, когда мне надо войти в его кабинет, у меня замирает дыхание. Поэтому карточка для меня не очень приятная. Я хочу ее переделать. На одной из них я сама в роли директора, но еще больше мне нравится картинка, на которой директор играет со мной в теннис. Совсем другое настроение!



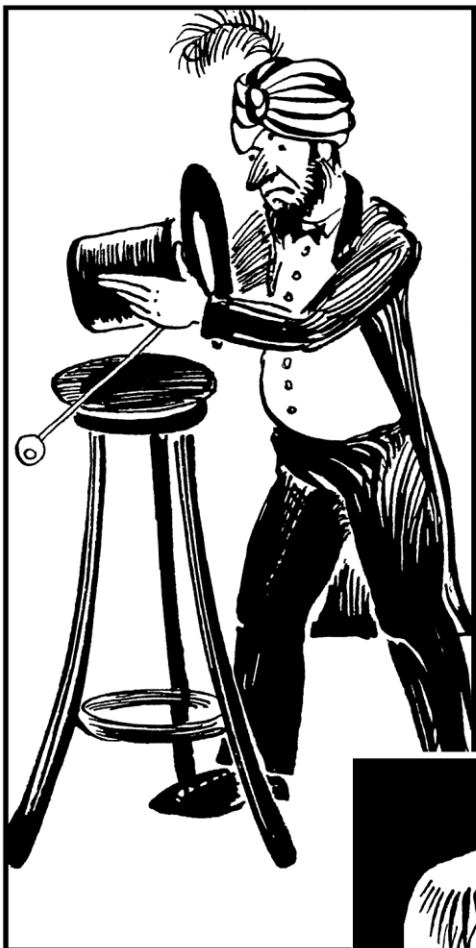
## ПОФАНТАЗИРУЙ САМ!

Перед тобой слова и картинки к ним. Постарайся переделать картинки так, чтобы они стали более интересными, смешными и вызывали у тебя хорошее настроение!

Нарисуй или опиши, что у тебя получилось.



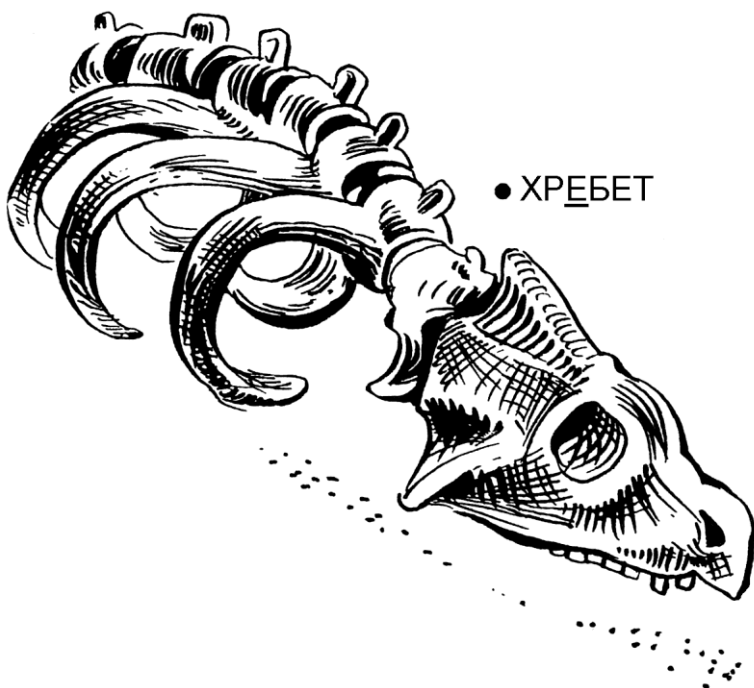
● ПОЖАР



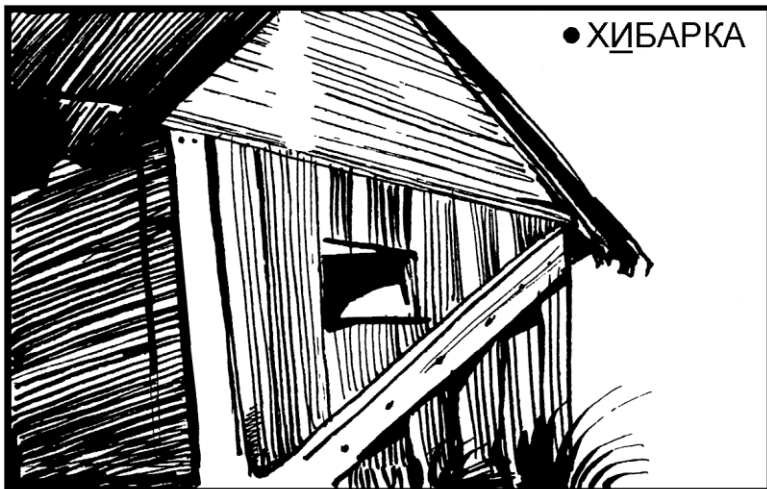
● ШАРЛАТАН

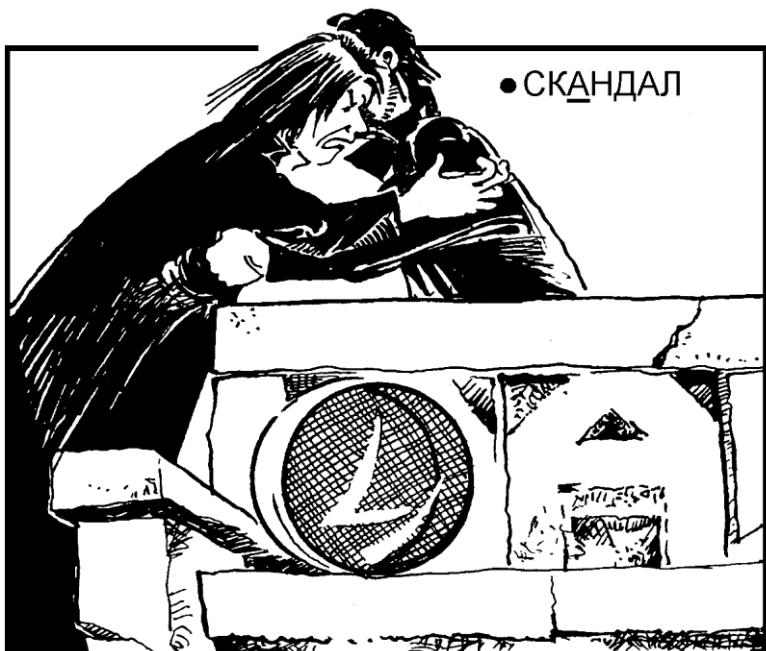
ЧЕРЕП











# игра30

В этой игре тебе предстоит вспомнить написание словарных слов, которые были во всех предыдущих играх. Это сделать сложно из-за их большого количества, ведь раньше ты проверял, как усвоил чуть больше десяти слов. Это хорошая проверка объема твоей памяти.

Впиши в слова нужные буквы, а затем сравни свой ответ с правильным.

КОЛ \_ КОЛ  
(А, О)

М \_ ШОК  
(Е, И)

М \_ ЗИНЕЦ  
(Е, И)

ВЕ \_ Р  
(Е, И)

Б \_ ЯН  
(А, О)

Д \_ ЖУРНЫЙ  
(Е, И)

З \_ ВОД  
(А, О)

Б \_ РЕЗА  
(Е, И)

К \_ РЗИНА  
(А, О)

Г \_ БОЙ  
(А, О)

Г \_ ЗЕТА  
(А, О)

Г \_ ЛАКТИКА  
(А, О)

В \_ КАЛ  
(А, О)

Н \_ РОД  
(А, О)

Д \_ ТАЛЬ  
(Е, И)

ПУГ \_ ВИЦА  
(А, О)

К \_ ЛБАСА  
(А, О)

Ц \_ МЕНТ  
(Е, И)

С \_ ЛОМА  
(А,О)

С \_ БАКА  
(А,О)

Ш \_ ФЕР  
(А,О)

.....  
Ф \_ ЛЬГА  
(А,О)

ГУС \_ НИЦА  
(Е,И)

К \_ БАН  
(А,О)

М \_ РКОВЬ  
(А,О)

ФУ \_ БОЛ  
(Д,Т)

\_ ЗЫК  
(Е,И,Я)

М \_ ГНИТ  
(А,О)

Б \_ ГАТЫРЬ  
(А,О)

ЛАГ \_ РЬ  
(Е,И)

ХОБ \_ Т  
(А,О)

Б \_ Г \_ МОТ  
(Е,И) (Е,И)

\_ П \_ ЛЬСИН  
(А,О) (Е,И)

Г \_ Н \_ РАЛ  
(Е,И) (Е,И)

М \_ Г \_ ЗИН  
(А,О) (А,О)

КР \_ К \_ ДИЛ  
(А,О) (А,О)

\_ Д \_ ЯЛО  
(А,О) (Е,И)

ШТ \_ К \_ ТУР  
(О,У) (А,О)

\_ К \_ ПАЖ  
(Э,Е,И) (Е,И)

Р \_ В \_ ЛЮЦИЯ  
(Е,И) (А,О)

ХР \_ З \_ НТЕМА  
(Е,И) (А,О)

М \_ К \_ РОНЫ  
(А,О) (А,О)

.....

В \_ Л \_ С \_ ПЕД  
(Е,И) (А,О) (Е,И)

Б \_ БЛ \_\_\_\_\_ ТЕКА  
(Е,И) (Е,И)(А,О)

\_\_\_\_\_ АРАТ  
(А,О)(П,ПП)

\_\_\_\_\_ ЕЯ  
(А,О)(Л,ЛЛ)

К \_\_\_\_\_ ЕТА  
(А,О)(С,СС)

К \_\_\_\_\_ ЕДЖ  
(А,О)(Т,ТТ)

КР \_ СТА \_  
(Е,И) (Л,ЛЛ)

\_ Д \_ К \_ ЛОН  
(А,О) (Е,И) (А,О)

СП \_ ГЕ \_ И  
(А,О) (Т,ТТ)

Х \_\_\_\_\_ ЕЙ  
(А,О)(К,КК)

М \_\_\_\_\_ АЖ  
(А,О)(С,СС)

.....

Б \_ ЛКОН  
(А,О)

Б \_ РСУК  
(А,О)

ВАЛ \_ НКИ  
(Е,И)

Ф \_ МИЛИЯ  
(А,О)

С \_ НАТА  
(А,О)

Л \_ ПАТА  
(А,О)

П \_ РАТ  
(Е,И)

К \_ СТРЮЛЯ  
(А,О)

Ш \_ НЕЛЬ  
(Е,И)

Ш \_ МПУНЬ  
(А,О)

М \_ МЕНТ  
(А,О)

Б \_ ХР \_ МА  
(А,О) (А,О)

Г \_ Р \_ ЗОНТ  
(А,О) (Е,И)

М \_ К \_ ЯЖ  
(А,О) (Е,И)

П \_ Н \_ ДЕЛЬНИК  
(А,О) (Е,И)

В \_ Т \_ РАН  
(Е,И) (Е,И)

СТ \_ Д \_ ОН  
(А,О) (Е,И)

Ч \_ М \_ ДАН  
(Е,И) (А,О)

\_ К \_ НОМИТЬ  
(Э,И) (А,О)

М \_ НД \_ ЛИНА  
(А,О) (А,О)

Т \_ Р \_ КАН  
(А,О) (А,О)

Р \_ СТ \_ ВРАЦИЯ  
(Е,И) (А,О)

В \_ Н \_ ГРЕТ  
(Е,И) (Е,И)

.....  
ВЧ \_ РА  
(Е,И)

Ч \_ РДАК  
(Е,И)

Г \_ ЛОП  
(А,О)

Г \_ ЛОША  
(А,О)

К \_ НАЛ  
(А,О)

К \_ РМАН  
(А,О)

К \_ НЦЕРТ  
(А,О)

К \_ НВЕРТ  
(А,О)

К \_ НЬКИ  
(А,О)

К \_ НФЕТЫ  
(А,О)

М \_ ЛИНА  
(А,О)

М \_ НЕЖ  
(А,О)

Т \_ ЙГА  
(А,О)

Т \_ ЛАНТ  
(А,О)

.....

М \_ Й \_ НЕЗ  
(А,О) (А,О)

\_\_\_\_\_ УРАТНО  
(А,О) (К,КК)

П \_ Р \_ МИДА  
(Е,И) (А,О)

Ф \_ ЛЬ \_ ТОН  
(Е,И) (Е,И)

К \_ ЛО \_ А  
(А,О) (Н,НН)

М \_ ТА \_  
(Е,И) (Л,ЛЛ)

П \_ М \_ ДОР  
(А,О) (Е,И)

Ф \_ Й \_ РВЕРК  
(Е,И) (Е,И)

\_\_\_ НЖ \_ НЕР  
(Э,И) (Е,И)

К \_ РПИЧ  
(Е,И)

К \_ ЛЕСО  
(А,О)

П \_ МАДА  
(А,О)

Х \_ ЛАТ  
(А,О)

....

Д \_ РЕКТОР  
(Е,И)

П \_ ЖАР  
(А,О)

Ш \_ РЛ \_ ТАН  
(А, О) (А, О)

Ф \_ ХТОВАНИЕ  
(Е, И)

Х \_ БАРКА  
(Е, И)

ЧЕР \_ П  
(Е, И)

ХР \_ БЕТ  
(Е, И)

ТР \_ ВОГА  
(Е, И)

СР \_ ЖАТЬСЯ  
(А, О)

СК \_ НДАЛ  
(А, О)

**ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ:**

КОЛООКОЛ

МЕШОК

МИЗИНЕЦ

ВЕЕР

БАДЯН

ДЕЖУРНЫЙ

ЗАВОД

БЕРЕЗА

КОРЗИНА

ГОБОЙ

.....

ГАДЗЕТА

ГАЛАКТИКА

ВООКАЛ

НАРОД

ДЕДТАЛЬ

ПУГОВИЦА

КОЛБАСА

ЦЕМЕНТ

СООЛОМА

СООБАКА



ШОФЕР

.....

ФОЛЬГА

КАБАН

ФУТБОЛ

МАГНИТ

ЛАГЕРЬ

.....

АПЕЛЬСИН

МАГАЗИН

ОДЕЯЛО

ЭКИПАЖ

ХРИЗАНТЕМА

БЕГЕМОТ

.....

ВЕЛОСИПЕД

АППАРАТ

КАССЕТА

КРИСТАЛЛ

СПАГЕТТИ

ГУСЕНИЦА

МОРКОВЬ

ЯЗЫК

БОГАТЫРЬ

ХОБОТ

ГЕНЕРАЛ

КРОКОДИЛ

ШТУКАТУР

РЕВОЛЮЦИЯ

МАКАРОНЫ

БИБЛИОТЕКА

АЛЛЕЯ

КОТТЕДЖ

ОДЕКОЛОН

ХОККЕЙ

МАССАЖ

.....

БАЛКОН

БАРСУК

ВАЛЕНКИ

ФАМИЛИЯ

СОНАТА

ЛОПАТА

ПИРАТ

КАСТРЮЛЯ

ШИНЕЛЬ

ШАМПУНЬ

МОМЕНТ

.....

БАХРОМА

ГОРИЗОНТ

МАКИЯЖ

ПОНЕДЕЛЬНИК

ВЕТЕРАН

СТАДИОН

ЧЕМОДАН

ЭКОНОМИТЬ

МАНДОЛИНА

ТАРАКАН

РЕСТАВРАЦИЯ

ВИНЕГРЕТ

.....

ВЧЕРА

ЧЕРДАК

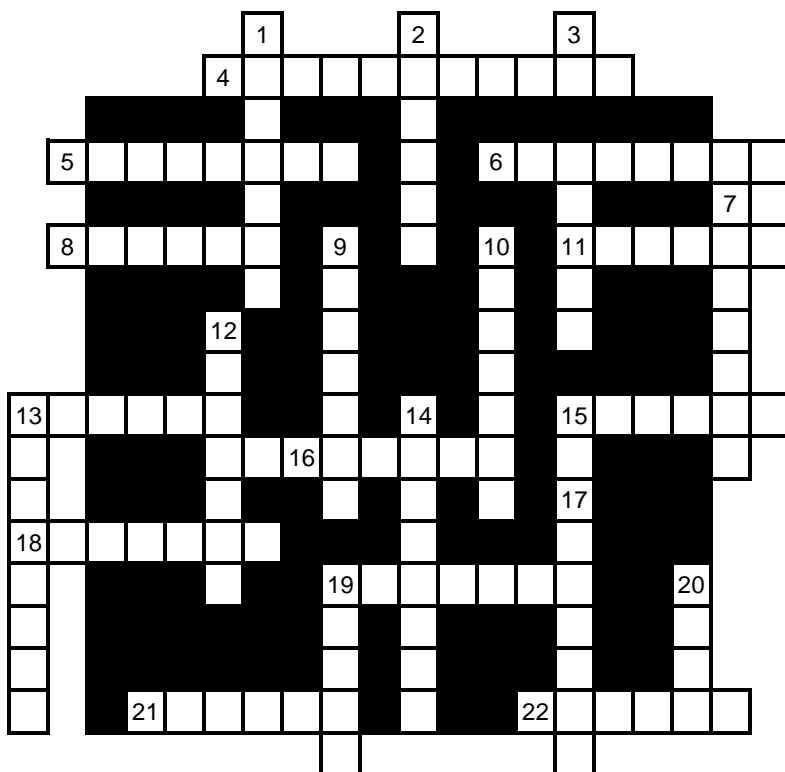
ГАЛОП

ГАЛОШИ

КАНАЛ

КАРМАН

	К <u>О</u> Н <u>Ц</u> ЕРТ
К <u>О</u> Н <u>В</u> ЕРТ	К <u>О</u> Н <u>Ь</u> КИ
К <u>О</u> Н <u>Ф</u> Е <u>Т</u> Ы	МА <u>Л</u> И <u>Н</u> А
МА <u>Н</u> Е <u>Ж</u>	ТА <u>Й</u> ГА
ТА <u>Л</u> АНТ	
.....	
МА <u>Й</u> <u>О</u> Н <u>Е</u> З	<u>А</u> К <u>К</u> УРАТНО
ПИ <u>Р</u> А <u>М</u> ИДА	ФЕ <u>Л</u> Ь <u>Е</u> ТОН
КО <u>Л</u> ОН <u>Н</u> А	
МЕ <u>Т</u> А <u>Л</u> Л	ПО <u>М</u> И <u>Д</u> ОР
ФЕ <u>Й</u> ЕР <u>В</u> ЕРК	ИН <u>Ж</u> Е <u>Н</u> ЕР
.....	
КИ <u>Р</u> ПИЧ	КО <u>Л</u> ЕСО
ПО <u>М</u> АДА	ХА <u>Л</u> АТ
.....	
ДИ <u>Р</u> Е <u>К</u> ТОР	ПО <u>Ж</u> АР
ША <u>Р</u> ЛА <u>Т</u> АН	ФЕ <u>Х</u> ТОВАНИЕ
ХИ <u>Б</u> АРА	ЧЕ <u>Р</u> Е <u>П</u>
ХРЕ <u>Б</u> ЕТ	ТРЕ <u>В</u> ОГА
СРА <u>Ж</u> АТЬСЯ	СКА <u>Н</u> ДАЛ



# **ПО ВЕРТИКАЛИ:**

13. Крупное зубастое пресмыкающееся, живущее в воде, чьи слезы называют лицемерными.
14. Так называли древнего русского воина, отличавшегося силой и отвагой.
17. Самая распространенная профессия в СССР.
19. Дикая свинья.
20. Музыкальный инструмент, похожий на гармошку.

# игра31

Перед тобой кроссворд из словарных слов. Решая его, ты одновременно и проверишь, насколько хорошо ты усвоил написание словарных слов.

## ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

4. День недели, с которого начинают жить по-новому.
5. Личинка бабочки, которая любит поедать листья.
6. Круглый сочный плод оранжевого цвета.
8. Чем укрываются, когда ложатся спать.
11. Врожденные способности, которыми, как считают педагоги обладают в детстве все.
13. Высокий столб, опора в здании.
15. Спортивная игра с шайбой на льду.
16. Большая твердая сумка с вещами, на которую можно присесть в ожидании поезда.
18. Выступление артистов на публике, где могут подарить цветы, а могут и освистать.
19. Загородный дом, где мечтают жить «новые русские».
21. Сладкая красная ягода, которой любит лакомиться медведь.
22. Строительная смесь для соединения кирпичей.

## ПО ВЕРТИКАЛИ:

1. Видимая граница между небом и землей, которая удаляется от тебя, когда к ней приближаешься.
2. Дерево, по которому тоскуют уехавшие из России эмигранты.
3. Главный руководитель школы, у которого за всех учеников болит голова.
7. Национальная русская зимняя обувь.
9. Маленькая птичка серого цвета.
10. Устройство, которое может быть и телефоном, и магнитофоном и др.
12. Обертка для письма, на которой бывают интересные марки.

## ВОТ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ:

### ПО ГОРИЗОНТАЛИ

4. ПОНЕДЕЛЬНИК
5. ГУСЕНИЦА
6. АПЕЛЬСИН
8. ОДЕЯЛО
11. ТАЛАНТ
13. КОЛОННА
15. ХОККЕЙ
16. ЧЕМОДАН
18. КОНЦЕРТ
19. КОТТЕДЖ
21. МАЛИНА
22. ЦЕМЕНТ

### ПО ВЕРТИКАЛИ

1. ГОРИЗОНТ
2. БЕРЕЗА
3. ДИРЕКТОР
7. ВАЛЕНКИ
9. ВОРОБЕЙ
10. АППАРАТ
12. КОНВЕРТ
13. КРОКОДИЛ
14. БОГАТЫРЬ
17. ИНЖЕНЕР
19. КАБАН
20. БАЯН

**ПОСМОТРИ,  
СКОЛЬКО БАЛЛОВ  
ТЫ ПОЛУЧИЛ  
ЗА ЭТУ ИГРУ:**

ПРАВИЛЬНО НАПИСАЛ

- 1 — 2 СЛОВА — 1 БАЛЛ
- 3 — 5 СЛОВ — 5 БАЛЛОВ
- 6 — 8 СЛОВ — 8 БАЛЛОВ
- БОЛЕЕ 9 СЛОВ — 10 БАЛЛОВ

Ты можешь подвести итог по развитию памяти на словарные слова, сложив баллы, полученные тобой за каждую игру.

От 31 до 160 баллов	Не огорчайся. Поиграй в эти игры еще раз — и ты обязательно улучшишь свою память на словарные слова.
От 161 до 254 баллов	У тебя нормальная память на словарные слова. Обрати внимание на допущенные ошибки и поиграй еще раз.
От 255 до 289 баллов	У тебя хорошая память на словарные слова.
От 290 до 310 баллов	Поздравляем! У тебя отличная память на словарные слова.



Если результат расстроил тебя, не отчаивайся. Регулярные занятия помогут преодолеть неудачи, и успех придет к тебе.

## СПИСОК СЛОВАРНЫХ СЛОВ

Слова	Страница подсказки	Страница игры
АККУРАТНО	123	120
АПЛЕЯ	87	86
АПЕЛЬСИН	78	76
АППАРАТ	87	86
БАЛКОН	93	93
БАРСУК	95	95
БАХРОМА	101	101
БАЯН	57	51
БЕГЕМОТ	80	77
БЕРЕЗА	57	51
БИБЛИОТЕКА	87	86
БОГАТЫРЬ	63	63
ВАЛЕНКИ	95	94
ВЕЕР	58	50
ВЕЛОСИПЕД	85	85
ВETERАН	103	102
ВИНЕГРЕТ	104	102
ВОКАЛ	60	60
ВЧЕРА	109	109
ГАЗЕТА	59	59
ГАЛАКТИКА	60	60
ГАЛОП	112	110
ГАЛОША	112	110
ГЕНЕРАЛ	81	77
ГОБОЙ	57	50
ГОРИЗОНТ	106	102
ГУСЕНИЦА	68	64
ДЕЖУРНЫЙ	58	52
ДЕТАЛЬ	61	61
ДИРЕКТОР	127	127
ЗАВОД	57	51
ИНЖЕНЕР	124	120
КАБАН	65	62
КАНАЛ	113	110
КАРМАН	113	110
КАССЕТА	86	86



КАСТРЮЛЯ	98	94
КИРПИЧ	127	127
КОЛБАСА	61	61
КОЛЕСО	128	128
КОЛОКОЛ	49	49
КОЛОННА	122	120
КОНВЕРТ	114	111
КОНФЕТЫ	114	111
КОНЦЕРТ	114	111
КОНЬКИ	114	111
КОРЗИНА	57	51
КОТТЕДЖ	88	86
КРИСТАЛЛ	89	86
КРОКОДИЛ	80	86
ЛАГЕРЬ	58	58
ЛОПАТА	97	94
МАГАЗИН	79	76
МАГНИТ	69	64
МАЙОНЕЗ	119	119
МАКАРОНЫ	116	77
МАКИЯЖ	106	102
МАЛИНА	116	110
МАНДОЛИНА	104	102
МАНЕЖ	116	110
МАССАЖ	89	86
МЕТАЛЛ	122	120
МЕШОК	58	50
МИЗИНЕЦ	58	50
МОМЕНТ	95	94
МОРКОВЬ	68	65
НАРОД	62	62
ОДЕКОЛОН	89	86
ОДЕЯЛО	81	77
ПИРАТ	97	94
ПИРАМИДА	121	120
ПОЖАР	132	132
ПОМАДА	129	129
ПОМИДОР	121	120
ПОНЕДЕЛЬНИК	103	102
ПУГОВИЦА	60	60
РЕВОЛЮЦИЯ	80	77

РЕСТАВРАЦИЯ	103	102
СКАНДАЛ	136	136
СОБАКА	61	61
СОЛОМА	61	61
СПАГЕТТИ	90	86
СРАЖАТЬСЯ	136	136
СТАДИОН	105	102
ТАЙГА	114	110
ТАЛАНТ	114	110
ТАРАКАН	104	102
ТРЕВОГА	135	135
ФАМИЛИЯ	96	94
ФЕЙЕРВЕРК	123	120
ФЕЛЬЕТОН	124	120
ФЕХТОВАНИЕ	134	134
ФОЛЬГА	67	65
ФУТБОЛ	67	64
ХАЛАТ	130	130
ХИБАРА	135	135
ХОБОТ	69	65
ХОККЕЙ	90	86
ХРЕБЕТ	134	134
ХРИЗАНТЕМА	75	75
ЦЕМЕНТ	62	62
ЧЕМОДАН	106	102
ЧЕРДАК	109	109
ЧЕРЕП	133	133
ШАМПУНЬ	98	94
ШАРЛАТАН	133	133
ШИНЕЛЬ	98	94
ШОФЕР	68	65
ШТУКАТУР	82	77
ЭКИПАЖ	79	76
ЭКОНОМИТЬ	105	102
ЯЗЫК	69	65

**ЭЙДОС** — по-гречески «образ», а эйдетизм является разновидностью образной памяти.

Человек, обладающий эйдетической памятью, может запоминать целые страницы текста, вспоминать любой день своей жизни и забыть ненужное, быстро изучать иностранные языки.

Развивается зрительная, фотографическая, обонятельная, тактильная (осязательная) память. При этом используются 27 методов: накопленные человечеством в течении веков и новые оригинальные методы развития памяти, образного мышления, воображения.

*В результате обучения ваша память будет минимум вдвое лучше первоначальной, занятия помогут каждому открыть у себя такие способности, о существовании которых он и не подозревал.*

Работа в «Школе Эйдетики» ведется по следующим направлениям:

☒ Развитие памяти взрослым и детям:  
4 этапа по 20 час.

☒ Подготовка преподавателей с правом работы по методикам школы

☒ Издание книг

*А также «Школа Эйдетики» проводит семинары:*

☐ Основы психоанализа

☐ Основы детской психологии

☐ Основы кататимно-имагинативной

психотерапии

☐ Игры и упражнения гештальт-терапии в педагогике

Адрес:  
123481, Москва  
ул. Фомичевой, 12, кор. 1  
а/я 31  
НОУ «Школа эйдетики»

Тел.:  
494-22-90  
495-05-01  
Fax:  
494-03-90

Преподаватели и специалисты по развитию детских способностей сейчас признают, что процессы обучения и воспитания должны опираться на развитие воображения в раннем возрасте. Ребенок, который чувствует или воображает присутствие безусловной любви к себе и другим, вырастает фактически неуязвимым к негативным проявлениям внешних сил и, в конце концов, преодолевает трагический круг жесткости, пренебрежения, предубеждения и невежества, разрушающие социальное устройство нации.

Тысячи детей узнали то, что должны узнать миллионы: для людей нет ограничений... кроме тех, которые мы выбираем сами, и единственная цель, которую они не смогут достичь, — та, которую они не могут вообразить.

Майкл ЛаБросс.

Я познакомился с программой развития памяти, образного мышления, воображения у детей, разработанной «Школой эйдетики». Мои собственные психотерапевтические работы подробно разрабатывают проблемы имажинаций и наглядных образов. Я убежден, что использование эйдетизма в обучении имеет большое будущее.

Ханскарл Лейнер.



«Школа эйдетики» существует с 11 августа 1993 года (с 1988 по 1993 как «Центр Эйдос»). С 1995 г. Открылся второй курс подготовки преподавателей по развитию памяти, образного мышления, воображения. Занятия начинаются с 1 числа каждого месяца. Продолжительность — 1 неделя (50 час).

# **ШКОЛА ЭЙДЕТИКИ**

## **ПОДГОТОВКА ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ**

### *Первый курс*

#### **ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ**

- ☐ История эйдетики
- ☐ Психология и патология памяти
- ☐ Мнемотехника
- ☐ Эйдотехника
- ☐ Психофизиология памяти и других высших психических функций
- ☐ Резервы памяти человека
- ☐ Медитация
- ☐ Психокоррекция
- ☐ Стажировка
- ☐ Экзамен

Занятия в школе начинаются с 15 числа каждого месяца. Продолжительность занятий 2 недели (105 часов). Окончившие школу получают дипломы.

# **ШКОЛА ЭЙДЕТИКИ**

## **ПОДГОТОВКА ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ**

### *Второй курс*

#### **ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ**

- ☐ Новые методы и упражнения
- ☐ Психология внимания
- ☐ Уход за памятью
- ☐ Психотренинг в педагогическом процессе
- ☐ Обмен опытом



*«Воображение важнее, чем знание».*  
Альберт Эйнштейн

## **СЕРИЯ «РЕЗЕРВЫ НАШЕЙ ПАМЯТИ»**

10 КНИГ ПО РАЗВИТИЮ ОБРАЗНОЙ  
ПАМЯТИ У ДЕТЕЙ  
(для детей от 7 лет)

### **Книга 1. ЗРИТЕЛЬНАЯ ПАМЯТЬ**

*Матюгин И. Ю., Чакаберия Е. И.* 76 с., 4 изд., без изм.

Содержит неустойчивые игры по развитию фотографической памяти, фантазии, образного мышления.

### **Книга 2. ТАКТИЛЬНАЯ ПАМЯТЬ**

*Матюгин И. Ю., Аскоченская Т. Ю. Бонк И. А.* 80 с., 5 изд., без изм.

Тактильная память — это способность запоминать ощущения от прикосновения к различным предметам. Игры научат детей определять «шероховатость» голоса, вспоминать вещи, до которых они дотрагивались в течение дня, избавляться от неприятных переживаний.

### **Книга 3. ОБОНЯТЕЛЬНАЯ ПАМЯТЬ**

*Матюгин И. Ю.* 96 с., 3 изд., без изм.

До сих пор в мире нет книг по развитию этого вида памяти. Благодаря новой книге ученики научатся разбираться, какому человеку какой запах больше подходит, научатся видеть цвет запаха, чувствовать его шероховатость. Овладеют древним магическим приемом управления настроением с помощью запахов.

### **Книга 4. ЗАПОМИНАНИЕ ЦИФР**

*Матюгин И. Ю., Рыбникова И. К.* 80 с., 5 изд., без изм.

Книга поможет научиться запоминать номера телефонов, в абстрактных цифрах видеть животных и птиц, овощи и фрукты, находить сходство с людьми.

### **Книга 5. ЗАПОМИНАНИЕ ЛИЦ И ИМЕН**

*Матюгин И. Ю., Чакаберия Е. И.* 176 с., 3 изд., без изм.

В книге используются элементы японской физиогномики — определение черт характера по форме лица. Особое внимание уделено умению запоминать иностранные фамилии. Приводятся значения имен в древнеславянском, еврейском, русском и др. языках.

## **Книга 6. КАК ЗАПОМИНАТЬ ИНОСТАННЫЕ СЛОВА**

*Матюгин И. Ю., Чакаберия Е. И.* 128 с., 5 изд., без изм.

Впервые в России вышла книга, в которой в игровой форме происходит усвоение методов запоминания иностранных слов (латинских, английских, немецких, французских, польских, иврита, иероглифы), позволяющих в несколько раз улучшить эффективность изучения иностранных слов.

## **Книга 7. КАК РАЗВИТЬ ВНИМАНИЕ И ПАМЯТЬ ВАШЕГО РЕБЕНКА**

*Матюгин И. Ю., Асоченская Т. Ю., Бонк И. А.* 112 с., 5 изд., без изм.

По мнению психологов, одной из главных причин плохой успеваемости школьников является сниженная концентрация внимания. Как ее усилить, какими способами достичь успеха — вы узнаете из этой интересной и полезной книги.

## **Книга 8. КАК НАУЧИТЬСЯ ЗАБЫВАТЬ НЕНУЖНОЕ**

*Матюгин И. Ю., Чакаберия Е. И., Рыбникова И. К.*

*Слоненко Т. Б.* 160 с., 2 изд., без изм.

Одно из свойств хорошей памяти — умение быстро забывать ненужное. Это поможет вам и во время экзаменов, и при других стрессах, когда появляются травмирующие психику переживания.

## **Книга 9. КАК ЗАПОМИНАТЬ СЛОВАРНЫЕ СЛОВА**

*Матюгин И. Ю., Чакаберия Е. И., Рыбникова И. К.*

*Слоненко Т. Б.* 160 с.

В книге в игровой форме предложены методы запоминания более чем 114 словарных слов. Школьники, изучающие русский язык, будут меньше заниматься зубрежкой.

**Книга 10. ОРФОГРАФИЧЕСКИЙ СЛОВАРЬ  
В КАРТИНКАХ**

*Матюгин И. Ю., Чакаберия Е. И., Рыбникова И. К.*

*Слоненко Т. Б.* 128 с.

Этот словарь содержит более 500 словарных слов в картинках, где используются оригинальные зрительные и звуковые ассоциации для успешного запоминания.

**Издательство «Эйдос»**

**Адрес: Москва, 123481, а/я 31.**

**Тел. 494-22-90**

**Факс: 494-03-90**



## СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ .....	3
ВСТУПЛЕНИЕ .....	5
ИГРА 1. ....	11
ИГРА 2. ....	19
ИГРА 3. ....	25
ИГРА 4. ....	29
ИГРА 5. ....	33
ИГРА 6. ....	37
ИГРА 7. ....	39
ИГРА 8. ....	41
ИГРА 9. ....	43
ИГРА 10. ....	45
ПОДСКАЗКА к игре 10 .....	70
ИГРА 11. ....	49
ПОДСКАЗКА к игре 11 .....	57
ИГРА 12. ....	53
ИГРА 13. ....	59
ПОДСКАЗКА к игре 13 .....	74
ИГРА 14. ....	63
ПОДСКАЗКА к игре 14 .....	67
ИГРА 15. ....	73
ИГРА 16. ....	75
ПОДСКАЗКА к игре 16 .....	78
ИГРА 17. ....	83
ИГРА 18. ....	85
ПОДСКАЗКА к игре 18 .....	87
ИГРА 19. ....	91
ИГРА 20. ....	93

ПОДСКАЗКА к игре 20 . . . . .	95
ИГРА 21. . . . .	99
ИГРА 22. . . . .	101
ПОДСКАЗКА к игре 22 . . . . .	103
ИГРА 23. . . . .	107
ИГРА 24. . . . .	109
ПОДСКАЗКА к игре 24 . . . . .	112
ИГРА 25. . . . .	117
ИГРА 26. . . . .	119
ПОДСКАЗКА к игре 26 . . . . .	121
ИГРА 27. . . . .	125
ИГРА 28. . . . .	127
ИГРА 29. . . . .	131
ИГРА 30. . . . .	137
ИГРА 31. . . . .	147
Правильный ответ . . . . .	148
Список словарных слов с указанием страниц . . . . .	150
Реклама серий книг по развитию образной памяти. . . . .	153
ИНФОРМАЦИЯ О НЕГОСУДАРСТВЕННОМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ УЧРЕЖДЕНИИ «ШКОЛА ЭЙДЕТИКИ» . . . . .	156