

Картотека игр по развитию фонематического восприятия



Воспитатель: Даценко Ю.И.

Игры и упражнения, развивающие навыки фонематического восприятия.

Упражнение «Хлопни в ладоши».

Цель: развивать навыки фонематического слуха, умение выделять [а] из ряда гласных, слогов, слов (начальной ударной позиции).

Речевой материал: о, а, у, и, о, а, и, о, ы, э;

ал, ум, ин, ап, ут, он; арка, уши, аист, ангел, Аля.

Описание. Ребенку предлагается хлопнуть в ладоши, когда он услышит [а].

Назови первый звук в слове.

Воспитатель показывает игрушку, например, Буратино и предлагает определить, с какого звука начинается его имя. После ответов педагог дает задание детям определить, с какого звука начинаются имена их соседей, название тех или иных животных, предметов. Обращает внимание на то, что звуки надо произносить четко (нельзя произносить слоги *зе* в слове *Зоя*, *вэ* – в слове *Вадик*).

Назови последний звук в слове.

Наглядный материал: картинки (автобус, гусь, птенец, плащ, дом, ключ, стол, дверь, самовар, кровать, бегемот и др.)

Воспитатель показывает картинку, просит назвать, что на ней изображено, а потом сказать, какой в слове последний звук. При этом обращается внимание на четкое произношение изолированных звуков, дифференцирование твердых и мягких согласных (в слове *дверь* последний звук *рь*, а не *р*). Когда все картинки будут рассмотрены, педагог предлагает отложить в одну сторону картинки, на которых названия предметов заканчиваются на твердый согласный, в другую – на мягкий. Детям, которые не четко произносят звуки, предлагается отчетливо произнести согласные звуки в конце слова.

Игра «Разноцветные корзинки».

Цель: развивать навыки фонематических представлений, дифференциация звуков [а], [у] в словах.

Материал: картинки с изображением аиста, астры, арки, утки, улья, ушек (зайца), щуки, облака, картофеля, глаза, ложки

Описание. На наборном полотне – красная и желтая корзинки. На ручке красной корзинки изображена буква А, на желтой – У. Отдельно стоят предметные картинки. Педагог предлагает детям рассмотреть картинки, подумать, имеются ли в их названиях звуки [а], [у]. Детям предлагается молча разложить по корзинкам соответствующие картинки. Педагог прерывает игру только в том случае, если ребенок допускает ошибку. После того как она исправлена, игра продолжается.

Упражнение «Подними сигнал».

Цель: учить детей выделять звук [б] из ряда звуков, слогов, слов (начала и середины).

Речевой материал: б, т, к, б, м, н, б, п, т, б;

па, бу, но, му, ба, бо, пу, бу;

булка, палка, бочка, ток, мука, рыба, колобок, пума.

Описание. Детям предлагается поднять букву Б или фишку, когда они услышат соответствующий звук.

Упражнение «Утенок гуляет».

Цель: развивать навык позиционного анализа в словах.

Речевой материал: слова: хвост, мох, халат, бухта, тахта, засох, хлеб, хворост, пихта, хворь.

Описание. Перед каждым ребенком лежит полоска, разделенная на три части. Дети получают по маленькому пластмассовому утенку. Педагог объясняет, что он будет произносить слова, а дети ставить утенка на начало, середину или в конец полоски в зависимости от того, где находится звук [х] в произнесенном слове (в начале, в середине, в конце).

Упражнение «Волшебные часы».

Цель: развивать навыки дифференциации согласных [в], [ф] в словах.

Описание. На больших магнитных часах закреплены картинки, в названии которых есть звуки [в], [ф]: вагон, флаг, фартук, волк, фазан, форма, ворота, футболист, вода, ворона. Логопед предлагает детям рассмотреть изображения, подойти к часам и показать одной стрелкой картинку со звуком [в] в названии, другой - со звуком [ф].

Упражнение «Разноцветные кружки».

Цель: совершенствовать навык звукового анализа слов, умения дифференцировать гласные и согласные звуки, учить детей работать с раздаточным материалом (пластмассовыми кружками красного и синего цветов).

Речевой материал: слова: рот, сок, дым, лак, рак.

Описание. Логопед показывает детям картинки, просит назвать изображение и предлагает выполнить звуковой анализ этих слов. Дети выполняют анализ и выкладывают схемы слов.

Упражнение «Назови гласные».

Цель: совершенствовать навык фонематического восприятия, умение дифференцировать гласные и согласные звуки.

Речевой материал: слова: нитка, ножницы, катушка, игла, наперсток, машинка, спицы, мелок.

Описание. Педагог предлагает детям послушать слова и назвать гласные.

Игра «Воздушные шары».

Цель: развивать слухопроизводительную дифференциацию в словах.

Материал: стакан, замок, роза, кактус, звезда, ваза, бусы.

Описание. На картинке изображены девочки (Зоя и Соня), держащие в руках воздушные шары. Детям предлагается украсить воздушные шары, выбрав из раздаточного материала соответствующие картинки: Зое - со звуком [з], Соне - со звуком [с].



Игра «Построим пирамиду».

Цель: формировать умение определять количество звуков в словах.

Материал: 1) Рисунок пирамиды, выполненный из квадратов. В нижней части каждого квадрата - кармашки для вкладывания картинок. В основании пирамиды - 5 квадратиков, вершину составляет два квадратика. 2) Предметные картинки, названия которых включают от двух до пяти звуков: еж, ус, мак, рак, жук, сыр, ухо, ком, сом; рыба, ваза, роза, лиса, утка, жаба; сумка, шапка, ветка, чашка, туфли, кофта, миска, кошка, мышка.

Описание. Педагог демонстрирует пирамиду, поясняет: «Эту пирамиду мы будем «строить» из картинок. На вершине должны быть картинки, названия которых состоят из одного слога, ниже - из двух, еще ниже - из трех. Сколько кармашков в основании пирамиды? Сколько слогов в таких словах?»

Упражнение «Слушай и складывай».

Цель: развивать навык звукобуквенного анализа, и чтения слияний гласных.

Описание. У каждого ребенка на столе лежат пластмассовые буквы: А, У, О. Педагог произносит слияние гласных: [АУ], [УА], [АО], [ОА], [УО], [ОУ], а дети выкладывают эти сочетания из букв и читают. Называют, какой звук они произнесли первым, какой – вторым.

Упражнение «Гласная потерялась».

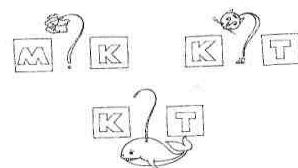
Цель: развивать зрительное внимание, навыки звукобуквенного анализа.

Описание. На магнитной доске - картинки с изображением цветка мака, кота, кита и карточки:

а) с гласными а, и, о:

б) со словами: м.к, к.т, к.т.

Логопед предлагает детям подумать, какие гласные буквы надо вставить в слова. Когда дети вставят буквы, карточки помещаются под соответствующие картинки.



Упражнение «Живые буквы».

Цель: закреплять навыки звукобуквенного анализа слов: мак, кот, кит, кок, ком.

Описание. Педагог прикрепляет на груди у детей карточки с буквами. Дети их называют. Затем педагог показывает картинку, дети называют ее и выстраиваются в шеренгу так, чтобы получилось ее название.

Упражнение «Раздели и заberi».

Цель: развивать навык слогового анализа слов.

Описание. На наборном полотне выставляется комплект картинок с изображением стола, стула, шкафа, дивана, кровати, кресла, буфета, тумбы, комода. Педагог предлагает детям рассмотреть картинки, произнести слова, отхлопывая количество слогов в названиях мебели. Картинку получает тот, кто правильно разделит слово на слоги.

Игра с мячом «Поймай и сосчитай».

Цель: развивать навыки деления слов на слоги.

Речевой и дидактический материал: слова: ива, тополь, ясень, сосна, ель, клен, дуб, осина, береза; мяч небольшого диаметра.

Описание. Дети встают в круг. Педагог бросает мяч одному из детей, произнося название дерева. Ребенок ловит мяч и, бросая его педагогу, произносит слово по слогам и называет количество слогов в нем.

Найди и назови нужное слово.

Воспитатель предлагает выделять и называть только те слова, в которых есть заданные звуки.

С Папа купил Лене санки.

По дороге движется автобус.

Весной оживает природа.

Домик над рекою, Светлой полосой

В окнах огонек, На воду он лег.

(А. Плещеев. “На берегу”)

З На двери висит замок.

На небе появились грозные тучи.

Почему собака лает

На того, кого не знает?

Потому она и лает –

Познакомиться желает.

(А. Власов. “Почему?”)

Далее используются отрывки из стихотворений и предложения со всеми приведенными выше парами звуков.

Кто лучше слушает?

Вариант 1.

Воспитатель вызывает к себе двух детей. Ставит их спиной к друг другу, боком ко всей группе, и дает задание: “Я буду называть слова, а Саша будет поднимать руку лишь тогда, когда услышит слова со звуком **ш**. Какой звук? А Лариса будет поднимать руку лишь тогда, когда услышит слова, в которых есть звук **ж**. Еще раз предлагается детям повторить, кто и когда должен поднимать руку. Дети подсчитывают количество правильных ответов, отмечают ответы неверные. Педагог с небольшим интервалом называет слова (всего 15 слов: 5 – со звуком **ш**, 5 – со звуком **ж**, 5 – где нет этих звуков). Предлагается примерно такой набор слов: шапка, дом, жук, лиса, ежик, кошка, тарелка, вешалка, лыжи, карандаш, бочка, ножницы, замок, лужа, крыша.

Все следят за тем, правильно ли ребята выполняют задание, исправляют ошибки, указав на заданный звук в слове или на отсутствие его. В конце дети называют ребенка, который был наиболее внимательным, верно выделил все слова и ни разу не ошибся.

Вариант 2.

Педагог предлагает двум детям подбирать слова: одному со звуком **ш**, другому – со звуком **ж**. Выигрывает тот, кто больше назовет слов, не допустив ни одной ошибки в произношении.

То же можно проделывать и с другими парами звуков.

Какой звук есть во всех словах?

Воспитатель произносит три-четыре слова, к каждому из которых есть один из отрабатываемых звуков: *шуба, кошка, мышь* - и спрашивает у детей, какой звук есть во всех этих словах. Дети называют звук **ш**. Затем предлагает определить, какой звук есть во всех ниже приведенных словах: *жук, жаба, лыжи* – **ж**; *чайник, ключ, очки* – **ч**; *щетка, ящик, щавель* – **щ**; *коса, усы, нос* – **с**; *селедка, Сима, лось* – **сь**; *коза, замок, зуб* – **з**; *зима, зеркало, вазелин* – **зь**; *цветок, яйцо, курица* – **ц**; *лодка, стул, лампа* – **л**; *липа, лес, соль* – **ль**; *рыба, ковер, крыло* – **р**; *рис, крепость, букварь* – **рь**.

Педагог следит, чтобы дети четко произносили звуки, правильно называли твердые и мягкие согласные.

Подумай, не торопись.

Воспитатель предлагает детям несколько заданий на сообразительность и одновременно проверяет, как они научились слышать и выделять определенные звуки в словах:

Подбери слово, которое начинается на последний звук слова *стол*.

Вспомни название птицы, в котором был бы последний звук слова *сыр*. (*Воробей, грач...*)

Подбери слово, чтобы первый звук был бы **к**, а последний – **ш**. (*Карандаш, камыш...*)

Какое получится слово, если к *но* - прибавить один звук? (*Нож, нос...*)

Составь такое предложение, в котором все слова начинались бы со звука **м**. (*Мама моет Машу мочалкой.*)

Найди в комнате предметы, в названии которых второй звук **у**. (*Бумага, дудочка, Буратино...*)

Картотека дидактических игр для развития фонематического слуха и восприятия

Игра "Волшебный мешочек".

Цель: тренировать детей в различении звуков С и Ш на вербальном уровне.

Оборудование: "волшебный" мешочек, игрушки небольшого размера, названия которых включают соответствующие звуки.

Ход игры. Логопед предлагает детям по очереди достать игрушки из "волшебного" мешочка, назвать их и определить наличие звука С или Ш в ее названии. Победителями являются те дети, которые правильно выполнили задание.

Примечание. Усложненный вариант игры может быть связан с тем, что дети опознают игрушку посредством осязания (в "волшебном" мешочке), затем проверяют себя, доставая ее и показывая другим детям. Затем продолжают выполнение задания.

Игра "Найди ошибку".

Цель: упражнять детей в определении количества слогов в слове.

Оборудование: поезд, с тремя вагончиками, на каждом из которых слоговая схема слова (одно-, двух- и трехсложные слова); предметные картинки.

Ход игры. Логопед знакомит детей с маленьким необычным поездом. У поезда три вагончика с соответствующими эмблемами (слоговыми схемами слов). В каждом из

вагончиков "едут" картинки. Однако поезд отправляется до следующей станции только в том случае, если названия картинок соответствуют эмблемам (слоговым схемам слов). Логопед сообщает, что поезд не едет, значит надо искать ошибки. Дети под руководством логопеда находят ошибки и исправляют их (перемещают картинки).

Игра "Собери игрушки".

Цель: тренировать детей в определении места звука С в слове.

Оборудование: набор игрушек, три коробки с прикрепленными к ним схемами звукового состава слов.

Ход игры. Детям предлагается внимательно рассмотреть и назвать набор игрушек. Затем логопед просит детей разложить игрушки по трем коробкам в соответствии со схемами звукового состава слов, наклеенными на коробках.

Примечание. Возможно проведение игры в форме соревнования двух команд детей.

Игра "Бусы".

Цель: упражнять детей в подборе слов разного слогового состава.

Оборудование: фрагменты нанизанных на шнуры бус (по количеству детей в группе).

Ход игры. Логопед показывает детям части бус, нанизанные на шнуры (фрагменты состоят соответственно из одной, двух и трех бусинок). Логопед предлагает детям подобрать слова, в которых было бы столько частей (слогов), сколько бусинок на шнуре. Если ребенок дает правильный ответ, его часть бус соединяют с другими. Логопед поощряет детей, ответивших правильно, подчеркивает, что бусы получились длинными.

Игра "Построй домики".

Цель: тренировать детей в составлении слов из слогов.

Оборудование: изображения домиков (вырезаны по контуру, разрезаны вертикально на две части с фигурным вырезом - по типу *puzzle* - с написанными на них слогами.)

Ход игры. Логопед показывает детям части домиков. Обращает их внимание на слоги, написанные на каждой из частей. Затем предлагает построить домики, соединяя каждые две части так, чтобы из слогов получилось слово. Сложившие домики правильно получают звания "лучших строителей".

Игра "Кубик".

Цель: упражнять детей в определении количества звуков в слове.

Оборудование: кубик с разным количеством кружков на гранях.

Ход игры. Логопед предлагает детям поиграть в игру с кубиком. Каждый из детей бросает кубик и определяет, сколько кружков на верхней грани. Затем среди картинок на доске он должен выбрать такую, в названии которой столько звуков, сколько было на грани кубика. Выигрывают те дети, которые выполняют задание верно.

Игра "Помоги зайчику перейти через речку".

Цель: упражнять детей в слуховом различении изолированного звука З в ряду других звуков.

Оборудование: игрушечный зайчик, кубики.

Ход игры. Логопед просит детей помочь зайчику перейти через болото. Для этого им предлагается хлопать в ладоши, когда услышат звук З. Далее логопед произносит

изолированные звуки, при правильно сделанных хлопках игрушечный зайчик "перепрыгивает" с одного "камешка" (кубика) на другой. Если дети делают ошибки, зайчик возвращается на предыдущий кубик. Игра продолжается, пока зайчик не перейдет через "речку".

Игра "Исправь ошибки Незнайки".

Цель: тренировать детей в правильном употреблении предлогов в предложениях.

Оборудование: перечень предложений (цветы стоят на/в/ вазе; дети играют над/под/ деревом; и т.п.).

Ход игры. Логопед предлагает детям оценить предложения, написанные Незнайкой. Дети определяют ошибки Незнайки, заменяют неправильно употребленный предлог правильным.

Игра "Накорми Великана".

Цель: упражнять детей в образовании существительных множественного числа.

Ход игры. Логопед просит детей помочь Коту в сапогах накормить Великана. С этой целью дети образуют существительные множественного числа от предложенных логопедом существительных единственного числа, обозначающих продукты питания, овощи и фрукты (конфета-конфеты, котлета-котлеты, сосиска-сосиски, огурец-огурцы, яблоко-яблоки и т.п.).

Игра "Отгадай букву".

Цель: закреплять зрительные образы букв у детей; развивать у них пространственное воображение.

Оборудование: листы бумаги с незавершенными изображениями букв.

Ход игры. Логопед показывает детям то, что написал художник Тюбик. Оказывается, что художник Тюбик не закончил работу: он не дописал буквы. Детям предлагается отгадать, какие буквы он хотел написать.

Игра "Вставь нужную букву".

Цель: тренировать детей в выполнении операций по звуко-буквенному анализу слов.

Оборудование: карточки с написанными на них словами; Игрушка Дед Буквояд.

Ход игры. Логопед показывает детям карточки с написанными на них словами, в которых пропущены буквы. Он объясняет детям, что некоторые буквы в словах съел Дед Буквояд. Дети отгадывают, какие буквы "съел" Дед Буквояд в каждом из слов.

Игра "Придумай слово".

Цель: тренировать детей в выборе слов с заданным звуком.

Оборудование: робот (игрушка).

Ход игры. Логопед знакомит детей с Роботом. Сообщает, что он любит слушать и произносить слова со звуком Р. Дети подбирают слова с указанным звуком. Если слово подобрано верно, у Робота на голове загорается лампочка.

Игра "Перебеги дорогу".

Цель: развитие слухового внимания, фонематического восприятия.

Ход игры. Детям предлагается встать в шеренгу. Логопед произносит слова, близкие по звучанию (лягушка, подушка, кукушка, хлопушка, ватрушка; дочка, кочка, точка,

бочка, ночка и т.п.). При произнесении определенного слова логопедом (например, слова подушка; точка) дети должны перебежать "дорогу" (ковер). Игра повторяется несколько раз. При этом логопед может использовать разные наборы слов.

Игра "Найди свой домик".

Оборудование: три стула - "домика", на каждом из них изображение одной из трех букв - А, О, У; предметные картинки.

Цель: тренировать детей в соотнесении первого звука в названии слова с изображением одной из гласных букв (А, О, У); развитие зрительно-моторной координации у детей.

Ход игры. На некотором расстоянии друг от друга расставлены стулья. На каждом из них прикреплено изображение одной из гласных букв (а, о, у). Логопед раздает детям картинки, названия которых начинаются со звуков а, о, у. Дети свободно передвигаются по коврику. По сигналу логопеда они должны собраться у своего "домика".

Игра "Перейди через болото".

Цель: упражнять детей в определении заданного звука в составе слова - названия предмета; развитие двигательной активности у детей.

Оборудование: большие зеленые круги ("кочки"); предметы, игрушки (руль, ракета, рыбка, шар).

Ход игры. На полу раскладываются изображения "кочек" (зеленые круги). Возле каждой из "кочек" кладут предметы (они могут заменяться по ходу игры на другие). Логопед предлагает детям перейти через "болото", наступая только на те "кочки", возле которых стоят предметы, в названиях которых есть звук Р.

Игра "Собери букет".

Цель: тренировать детей в составлении слов из заданных букв.

Оборудование: стилизованные картинки с изображением цветов разной формы и окраски, в центре каждого цветка - буква.

Ход игры. Логопед раскладывает цветы разной формы и окраски на коврике. Затем каждому из детей дается образец (включает три-четыре стилизованных изображения цветов), в соответствии с которым он выбирает "букет". Дети свободно передвигаются по коврику, выбирая цветы. После того как дети соберут букет (из 3-4 цветов), они должны составить слово из букв, изображенных в центре каждого цветка.

Игры звукоподражания

-Ты слышал, как жужжат пчёлы? Давай поговорим на пчелином языке. Вот так:

"Давай друЖЖЖить! Ты где ЖЖЖивёшь? А я ЖЖЖиву в этом ЖЖЖилище.

Угощайся медовыми пироЖЖЖками и мороЖЖЖеным."

Для протягивания звука В можно разыграть встречу двух машин. Акцентируя в словах звуки Ш и С, легко превратить обычную речь в "змеиный язык" и т. д.

Звукоподражание можно включать в самые разнообразные игровые сюжеты. Главное, чтобы игровая роль определяла звуковую окраску речи, требовала выделения звука.

Игровая ситуация "Магазин"

На доске выкладываются предметные картинки с изображением игрушек. Педагог - продавец, дети - покупатели. Чтобы купить игрушку, выполняется **задание**:

- 1) Продается игрушка, в названии которой 2 слога, ударный второй слог. (Например: *юла*.)
- 2) В названии которой 2 слога, ударный первый слог. (*Кукла*.)
- 3) В названии которой один слог. (*Мяч*.)

Игра "Почтальон"

Цель: развитие фонематического слуха, умение анализировать и обобщать.

Почтальон собрался разносить почту, но на домиках вместо адреса написаны буквы согласные и гласные. Ребенок должен найти, в какой домик нужно отнести почту.

Задания:

- 1) Отнести только в те домики, где буквы согласные.
- 2) Отнести только в те домики, где буквы гласные.

Возможны варианты: можно на домики вместо букв прикреплять слоги.

Задания:

- 1) Отнести почту в домик, где слог с согласным твердым.
- 2) Отнести почту в домик, где слог с согласным мягким.

Возможны варианты: можно на домике прикреплять слова.

Задания:

- 1) Отнести почту в домик, где в слове два слога.
- 2) Отнести почту в домик, где в слове один слог.

Игра "Домики для звуков"

Цель: развивать у детей осознанное восприятие твердых и мягких согласных звуков, научить детей различать понятия звук и буква, научить детей правильно употреблять термины «твердый согласный звук», «мягкий согласный звук».

Правила игры.

Игру проводит взрослый, предварительно разрезав карточки. Убедитесь перед началом игры, что детям понятны изображения на картинках, и они их правильно называют. Потренируйте ребенка произносить изолированно, т.е. без призвука гласного звука твердые и мягкие согласные звуки. В игре использованы только согласные буквы, которые обозначают по два оппозиционных звука имеющих различия по твердости и мягкости.

Вариант 1.

Детям раздают по несколько карточек. Взрослый устанавливает очередность. Ребенок называет свою картинку, выделяет первый звук в слове, дает ему характеристику, показывает букву, которой на письме обозначают этот звук, и кладет карточку на домик, соответствующий мягкому звуку (зеленый домик) или твердому звуку (синий домик). Если кто-то допустил ошибку, то карточка остается у него. Выигрывает тот, кто первым правильно разложит свои картинки.

Вариант 2.

Каждому ребенку раздается несколько (2,3,...) карточек и одна фишке. Все ставят свои фишки у начала дорожки. Каждый по очереди бросает кубик и совершает столько передвижений по кружкам, в которых написаны буквы, сколько показал кубик. Остановившись на букве, ребенок называет ее и говорит, какие звуки она может

обозначать. Затем ребенок ищет среди своих картинок те, названия которых начинаются на эти звуки. Если такая картинка(и) есть, ребенок кладет ее (их) на изображение соответствующего домика: синего, когда картинка начинается на твердый согласный звук, или зеленого, когда картинка начинается на мягкий согласный звук. Если кто-то попадает на кружок с изображением «болота», то ведущий называет ему любой звук, на который ребенок должен назвать слово, либо ведущий называет слово, а ребенок определяет, первый звук в нем. Справившись с заданием ведущего, ребенок бросает кубик еще раз, а если не справился, то остается на прежнем кружке. Выигрывает тот, кто первым освободится от картинок.

"Накорми мышку"

Цель: развивать фонематический слух у детей и умение дифференцировать согласные звуки по твердости-мягкости. Дети называют слова с определенным звуком (*твердым или мягким согласным*) и дают мышкам «крошки» (*кружки синего или зеленого цвета*).

"Почини платье"

Цель: развивать фонематический слух, умение называть слова с определенным звуком и указывать его место в слове. Дети называют слова с твердым согласным, определяют его место в слове и закрывают кружками «дырочки» на платье.

"Звуковые гномы"

Цель: научить детей дифференцировать гласные и согласные твердые и мягкие звуки. Дети определяют (по шапке гномов, какие звуки нужно помочь ему собрать, и называют слова с данным звуком. Слова «*складываются*» в корзинки гномов.

"Баскетбол"

Цель: закреплять у детей умение называть слова с определенным звуком и дифференцировать гласные и согласные звуки. Всем детям раздаются кружки красного и синего цвета («*мячи*»), которые они кладут в корзину в соответствии с характеристикой первого звука в слове. Эту игру можно применять и для дифференциации согласных звуков по твердости-мягкости, звонкости-глухости.

«УМНЫЕ МАШИНЫ»

Цель: закреплять у детей умение называть слова с определенным звуком и определять его место в слове (*начало, середина, конец*).

«НАГРУЗИТЕ МАШИНУ»

Цель: развивать у детей фонематический слух.

Дети называют слова с определенным количеством звуков в соответствии со схемой на машине. Слова можно подбирать по темам.

Игра "Звонкий - глухой"

Цель: развитие фонематического слуха, связности речи, внимания, памяти.

Комплектность: 4 большие карты, 64 маленькие карточки, бумажный кубик.

16 картинок в начале слова звонкий согласный звук, а в конце слова глухой: матрос, ландыш, волк, мак, жук, молоток, венок, горох, мост, грузовик, мяч, бегемот, мышь, бык, василек...

16 картинок в начале слова глухой согласный звук, а в конце звонкий: трактор, пеликан, слон, крокодил, сыр, тигр, стакан, стул, телевизор, самовар, кувшин, стол, пингвин, светофор, тюльпан, кабан...

16 картинок в начале и в конце слова звонкий согласный звук: забор, лимон, баран, барабан, мотоцикл, букварь, доктор, магнитофон, дятел, ворон, мухомор, дверь, батон, диван дом, милиционер... *Дополнительные слова:* бидон, рупор, балкон, мел.

16 картинок в начале и в конце слова глухой согласный звук: самолет, шарф, карандаш, чеснок, колокольчик, кубик, троллейбус, платок, чайник, петух, холодильник, снеговик, шарик, теленок, кот, флажок... *Дополнительные слова:* пылесос, конверт, поросенок, кит, камыш, танк, шкаф, квадрат, фотоаппарат, кактус, хомяк.

Правила игры.

Перед началом игры определите, по какому из вариантов: в начале слова, в конце слова, сразу в начале и в конце слова будете собирать карту. На большие карты с желтым прямоугольником в середине собираются картинки, если в слове звонкий согласный звук либо в начале слова, либо только в конце слова или сразу в начале и в конце слова. На большие карты с коричневым прямоугольником в середине собираются картинки, если в слове глухой согласный звук находится в начале либо в конце, или в начале и в конце сразу.

Например: бык - звонкий звук в начале слова, стол - звонкий согласный звук в конце слова, дом - звонкий согласный звук в начале и в конце слова.

Вариант 1.

Дети (2-4 человека) берут себе по большой карте и определяют, на какую часть слова будут ориентироваться - на начало, конец или сразу и то и другое. Ведущий показывает по одной картинке и спрашивает: «Кому она подходит?». Дети выкладывают картинки, которые начинаются, например, с глухого согласного «с». Выигрывает тот, кто первым соберет все картинки на своей карте.

Вариант 2.

Играют 2-4 детей без ведущего. Игроки берут себе большие карты. Маленькие карточки с картинками лежат на столе вразброс лицевой стороной вверх. Дети по очереди кидают бумажный кубик. Желтая грань обозначает, что надо взять со стола картинку, чтобы звонкий согласный звук был в начале либо в конце, или сразу в начале и в конце слова (об этом дети договариваются заранее). Если выпадает грань с буквой Д - игрок кидает кубик дважды, это дополнительный ход. Если у игрока карта с коричневым прямоугольником в середине, а на кубике выпала желтая грань - передать ход следующему игроку. Выигрывает тот, кто первым соберет картинки на своей карте.

Вариант 3.

Кто соберет длиннее цепочку из картинок с наличием в словах заданного звука, независимо от того, в какой части слова он находится:

«д»: доктор, дом, ландыш, карандаш, ...

«дь» диван, крокодил, дятел...

«с»: стул, слон, стол, снеговик, самолет, сыр,

«сь» василек, сито, сено....

«л»: волк, молоток, слон, стул, стол, дятел, мотоцикл ...

«ль» колокольчик, пеликан, лимон, василек, холодильник, тюльпан ...

Игра "Бабочки на полянке"

Цель: обучение составлению и чтению слогов.

Для этой игры необходимо иметь две зеленые полянки и 6-8 предметных картинок с изображением пестрых бабочек. На обратной стороне бабочки крепятся согласные и гласные буквы. Бабочки с согласными буквами находятся на первой полянке, а с гласными - на второй. Детям предлагается поймать по одной бабочке с каждой полянки, перевернуть их, составить и прочитать полученный слог.

Возможны варианты: можно с обратной стороны у бабочек прикрепить готовые слоги. Ребенку предлагается поймать бабочку, прочитать слог, дополнить его до полного слова, используя буквы на наборном полотне.

Игра «Самый зоркий», или «Кто быстрее».

Цель: развитие произвольного внимания и памяти.

Для этой игры необходимо иметь набор карточек с буквами и слогами. Детям на несколько секунд под счет: «Раз, два, три - внимательно смотри!» - показывается та или иная буква. Затем среди других 7-8 букв. Побеждает тот, кто первым назовет и покажет нужную букву.

Возможны варианты: аналогичная работа может производиться со слогами.

Задание:

- Найти, показать и прочитать нужный слог.
- Найти слог с такой же согласной, но чтобы согласный звук был мягким. (Например: слог «НА» - находим «НЯ».)

Игра «К кому пойти в гости»

Цель: развитие внутреннего планирования.

На доске прикрепляется несколько предметных картинок с изображением животных, птиц или рыб. Все картинки соединяются между собой дорожками. Все звери должны ходить друг к другу в гости. Для того чтобы узнать, кто пойдет первым, дети выполняют задание.

- 1) Первым пойдет в гости тот, у кого в названии один слог и первый звук согласный твердый.
- 2) Он пойдет в гости к тому, у кого в названии 2 слога и первый звук согласный мягкий.
- 3) Они пойдут в гости к другу, в названии которого 3 слога.

Игра "Придумай слово"

На определенный звук ребенок называет слова, которые знает. Можно посоревноваться, кто больше назовет слов.

Игра "Хлопушка"

«Сейчас я буду называть тебе слова, а ты, как только услышишь слово, в котором есть звук «к», хлопни в ладоши один раз. Если услышишь в слове звук «г» — хлопни два раза». Начинайте упражнение в медленном темпе, постепенно увеличивая скорость. Говорите четко и громко, чтобы ребенок слышал все произносимые звуки. Корова, кисель, гора, норка, карусель, гитара, сапог, сук, гардина, рука, догнал, толкнул. Вы можете подбирать сами слова для этого упражнения, а также и на другие звуки. Это упражнение заодно поможет вам проверить реакцию ребенка.

Игра "Магический квадрат"

Внимательно посмотри на картинки и скажи, на какой звук начинаются картинки в каждом ряду. А названия каких картинок оканчиваются на звук «а», «к»? Этот квадрат можно использовать для развития зрительной памяти. Внимательно посмотри на картинки, запомни их расположение, а потом вспомни, какие из них расположены в первом ряду, во втором, в третьем, в четвертом. А сколько всего картинок ты можешь вспомнить?

Игра "Первый — последний"

Взрослый предлагает ребенку по очереди 8-10 слов, в которых он называет первый и последний звуки. Слова проговариваются медленно, чтобы ребенок смог уловить звуки. Арбуз, ворона, носок, барабан, совок, кошка, школа, мясо, муравей, паук.

Игра "Волшебные превращения"

Для усвоения темы звуковой анализ слова, надо научить детей преобразовывать слова путем замены в них звуков и получать новые слова. Играющие выбирают слово, заменяют в нем первый, второй, третий звуки так, чтобы получились новые слова. Выигрывает тот, кто больше получит новых слов. Новые слова можно обозначать фантами. У кого больше фантов наберется, тот и выиграл. Слово «дом». Замените в нем первый звук: Дом — Сом — Ком — Лом — Ром. У кого больше получилось слов? Замените второй звук в этом слове: дом — дАм. А теперь замените третий звук: доМ — доЛ — доН. Для игры можно подобрать слова из 4 — 5 букв: Точка — Бочка — Кочка и т. д.

Игра «Разрезные буквы»

Для этой игры необходимо подготовить карточки с буквами, разрезать их на две части (затем можно эти же буквы дополнительно разрезать так, чтобы получалось 3—5 деталей). Предлагайте ребенку собирать буквы, предъявляя части разными способами: части одной буквы, части одной буквы + одну часть от другой буквы, части 2—3 букв одновременно. Особое внимание уделите подбору букв для одновременного складывания двух букв и более. Сначала подбирайте для такого задания буквы, разница во внешнем виде которых очевидна, например: А и Р, С и И. Когда ребенок освоит этот уровень, можно предъявлять одновременно части схожих по написанию букв, например: Р и В, Ш и Е, Н и П. Не забывайте называть или спрашивать ребенка, какая получилась буква! Такая игра очень похожа по своему принципу на разрезные картинки, в которые любят играть все дошкольники. Игра способствует и развитию наглядно-образного мышления.

Игра «Узор из букв»

Увлекательным занятием могут стать «пространственные загадки» из букв. Чтобы их изготовить, вам потребуется набор цветной бумаги (желательно окрашенной с двух сторон). Сложите лист бумаги по вертикали и горизонтали. На получившейся четверти листа нарисуйте букву так, чтобы ее контур максимально занимал пространство. Вырежьте букву, не разворачивая листа, разверните. Покажите ребенку получившийся узор. Спросите, из какой буквы получился узор. Сложите лист вчетверо — покажите отгадку. Можно поручить проверку отгадки самому ребенку. В этом случае у него

появится возможность выбрать правильное расположение буквы в пространстве. Игра развивает пространственное и образное мышление.

Игра «Найди и подчеркни»

Для этой игры потребуется любой текст с крупным шрифтом (старая детская книжка, реклама из почтового ящика). Предложите ребенку, просматривая текст, находить и подчеркивать букву, которую вы с ним заучиваете. Не забывайте называть или спрашивать, какую букву ребенок ищет. В другой раз ее можно зачеркивать, обводить в кружочек, ставить под/над ней точку... Если ребенок успешно выполняет задания, предложите ему поискать две буквы одновременно и подчеркнуть их. Наиболее сложный вариант упражнения — найти две буквы одновременно, отмечая их разными знаками (например, Н — зачеркнуть, И — обвести в кружочек). Начинать поиск двух букв одновременно лучше с букв, явно различающихся по внешнему виду (например, З и К), чтобы ребенок сначала освоил принцип работы. Затем можно предложить варианты поиска схожих по внешнему виду букв (например, Н/П, И/Н, У/Ч, Б/В). Это задание полезно на всех этапах обучения чтению (даже для читающих детей), так как тренирует еще и внимательность.

Игра «Какая буква выглянула в окошко?»

Используйте любые крупные буквы из разрезной азбуки. Дополнительно приготовьте лист большего размера с «окошком» любой формы (круглое, квадратное, прямоугольное). Спрячьте за этим листом букву из азбуки. Попросите ребенка узнать букву «в окошке» (по ее фрагменту). Одну и ту же букву можно загадывать многократно, изменяя предъявляемый фрагмент «в окошке». Игра развивает пространственное мышление и внимание. Предложите ребенку угадать, какие буквы спрятались на картинках. Если выполнить задания на отдельных листах, ребенок, поворачивая лист в разные стороны, сможет найти больше букв. В случае, когда ребенок не может узнать какую-либо букву, обведите ее тупым концом карандаша. Это поможет ему выделить букву на общем фоне. Задание развивает зрительное восприятие.

Игра «От какой буквы деталь?»

Напишите на листе бумаги только элементы букв. Попросите ребенка угадать, какие буквы вы хотели написать. Вы можете просить ребенка назвать все буквы, которые содержат этот элемент (если вариантов ответов несколько). Если ребенок умеет писать, предложите ему дописать незаконченные буквы:

Игра «Какая буква следующая?»

Сидя рядом с ребенком, напишите цепочку из букв: АЛ АЛА. Попросите малыша угадать, какая буква должна быть следующей, выбрать ее из букв разрезной азбуки и положить в продолжение ряда или написать самостоятельно. При этом ребенок называет буквы. Когда ребенок поймет принцип выполнения задания, предлагайте ему в цепочках буквы, схожие по написанию. Пусть теперь ребенок записывает ответ. В дальнейшем можно усложнить задание и предлагать записывать не одну, а две последующие буквы. Это задание представляет собой логическую закономерность, развивает логическое мышление и внимание.

Игра "Корзина со звуками"

Пособие составляется из отдельных корзин, каждая из которых наклеивается на бумагу формата А4. К корзине двусторонним скотчем прикрепляется прозрачный кармашек размером 6х6 см. В него вставляются карточки размером 5х5 см с изображением определенного звука. В верхней части корзины сделаны прорезы (2,5 см), в которые вставляются силуэты грибов на длинной ножке (5—7 см).

Это пособие можно использовать на разных занятиях. В занятии-сказке «Маша и Медведь» детям, например, нужно в корзинки со звуками «С», «З», «Ш», «Ж» разложить грибы, в названии которых есть эти звуки (подберезовик, лисичка, сыроежка, подосиновик, свинушка, груздь, шампиньон, волнушка). А в сказке «Три медведя» в корзинки аналогично раскладываются ягоды.

Игра "Блины со слогами"

Это пособие изготавливается из поролонового круга радиусом 8 см. На одну его сторону с помощью клея ПВА приклеиваются карточки со слогами (10х5,5 см), которые легко снимаются. Дети участвуют в эстафете «Принеси блины в сковородке» и читают слоги. В сказке «Маша и медведь» они помогают бабушке перенести блины с одними слогами, а в сказке «Колобок» - с другими.

Игра "Ромашка"

Основание этого пособия—деревянный круг радиусом 7 см, в центре которого сделано отверстие радиусом 1 см. В отверстие вставляется зеленая палочка-стебель высотой 18 см. На палочку с помощью винта-самореза прикрепляется серединка ромашки. Она сделана из двух картонных кругов желтого цвета радиусом 7 см, скрепленных по краям кусочками поролона толщиной 0,5 см, которые образуют ячейки для съемных лепестков ромашки. Лепестки (длина 18 см, ширина в широкой части— 7 см, в узкой — 1 см) вырезаются из картона. На широкую часть наклеивается картинка, узкой частью лепесток вставляется в ячейку. На начальном этапе «Ромашка» используется для изучения слияния звуков в слоги (в центре закрепляется согласный звук, а на лепестках — по гласному звуку). На занятии с использованием сюжета сказки «Колобок» дети собирают ромашку из овощей, растущих в огороде у Зайца, определяя первый звук в словах.

Игра «Кто в домике живет»

Данная игра преследует 3 цели: развитие звуко-буквенного анализа; автоматизация звуков в словах; пополнение словарного запаса у детей. В окошке звук (буква) зовет гостей: «З-з-з», «К-к-к»

Игра «Соберем урожай»

Педагог предлагает Незнайке помочь собрать урожай, но выбрать нужно только те овощи, в названиях которых есть звук «р» (слова проговариваются) *Например, можно использовать карточки со словами петрушка, огурцы, перцы, чеснок, кабачок, свекла, помидор.*

Игра «Каких животных ты знаешь со звуком «Л», «Ль»?»

Педагог предлагает детям пригласить животных в гости, в названиях которых есть звук «л» или «ль». (слова проговариваются) *Например, можно использовать карточки со словами белка, лиса, крокодил, лошадь, лев, лиса, слон и т.п.*

Игра «Веселые скоморохи»

Данная игра многофункциональна. Скоморохи живут в красивом разноцветном сундучке и приходят в гости к детям. У них различные имена, состоящие из одного звука, либо из одного слога. Возможны варианты игры: у педагога на столе стопкой лежат картинки изображением вниз. Игроки по одному подходят к столу, берут картинку, называют изображенный на ней предмет, выделяют первый звук, определяют, гласный он или согласный, после чего кладут картинку соответствующему скомороху. Игра продолжается до тех пор, пока все картинки не будут разложены по местам. Игру можно проводить как соревнование.

Игра «Собери пазлы»

В данной игре детям предлагается собрать пазлы. Ребенку предлагается соотнести картинку с звуковой схемой, либо со слоговой схемой слова.

Игры «Слоги рассыпались», «Лото»

Детям предлагается из слогов составить слова из данных слогов. Слова могут быть на разную тему. Например, в канун нового года могут быть «новогодние» слова.

Игра «Звуковая пирамидка»

Оборудование: рисунок пирамиды из схем. В нижней части каждой схемы — кармашек для вкладывания картинок; в основании пирамиды — схема из 3 слогов, выше — из двух, потом — один слог; заканчивается пирамида треугольной верхушкой. Предметные картинки тех же размеров, что и схемы пирамиды. Педагог предлагает детям построить из картинок пирамиду. Он объясняет, что в ее основании должны быть картинки, названия которых состоят из трех слогов, следующий ряд пирамиды — картинки, названия которых имеют два слога, и т.д.

Игра "Кто больше слов составит"

Цель: развитие техники осмысленного чтения.

Игра проводится как соревнование. Дети должны соединять слоги правого и левого столбиков (напечатанных на доске) так, чтобы они образовывали осмысленные слова. Например: КО ЛОГОР МАР КНИ МАРА ГА

Игра "Накормите зверей"

Цель: развитие техники осмысленного чтения.

Для этой игры потребуются предметные картинки с изображениями различных животных. Дети выбирают себе понравившиеся картинки. Это звери и птицы, которых они будут «кормить». На столе перед детьми - карточки, где написаны названия кушаний (молоко, пшено, овес, рыба и т. д.). Карточки перевернуты, дети по очереди открывают карточки, читают названия блюд и выбирают то, что подходит их питомцу.

Игра "Поваренок"

Цель: формирование навыка словообразования, активизация словарного запаса, расширение представлений об окружающем мире, развитие техники осмысленного чтения.

Оборудование: картонные шаблоны в виде кастрюль с прикрепленными к ним целлофановыми пакетиками с сыпучими продуктами: вермишелью, крупами, горохом, фасолью, карточки со словами.

Ход игры. Педагог раздает «кастрюли», дети рассматривают различные виды круп, уточняют названия продуктов и блюд, которые можно из них приготовить; сравнивают, чем вермишель отличается от макарон, горох — от фасоли и т. Д. Затем образуют прилагательные, например: вермишелевый, пшенная, рисовая, гороховый. Эти прилагательные вводятся в предложения различных моделей: «Из гороха можно сварить гороховый суп», «Я положу рис в кастрюлю и сварю рисовую кашу» и т. П. Дети читают названия круп, каш, написанных на карточках и определяют к какой кастрюльке подходит.

"Запретные звуки"

Цель: развивать умение выделять звуки в слове и учить работать по правилу. Взрослый и ребенок договариваются, что один из звуков является запретным, например, нельзя произносить "З" или "К". Взрослый показывает ребенку картинки и спрашивает, что на них изображено, ребенок старается ответить, не называя запретный звук. Пусть на первом этапе запретный звук будет находиться в начале слова, а потом в конце.

- Кто ползет и шипит?
- .меня.
- Кто мурлыкает и все время умывается?
- .от.
- Кто пятится назад?
- Ра.

"Заблудились в лесу"

Цель: помочь ребенку научиться выделять в слове ударный звук.

Игрушки разбежались по комнате, их нужно позвать, потянув ударный звук - самый "громкий" звук в слове

- Ми-и-ишка!
- Маши-и-инка!
- Сло-о-он!

"Бросаемся слогами"

Играть можно и вдвоем, и большой компанией, как и в предыдущей игре, используя мяч. Один игрок называет какой-нибудь слог, а другой должен добавить к этому слогу свой, так, чтобы получилось слово.

Примеры:

- Ко - ...мар; ... са; ...тёнок; ...рабль.
- Са - ...молёт; ...поги; ...мовар.
- Де - ...рево; ...вочка; ...ти.

Важно! Дети должны соблюдать правила орфографии: делить слова на слоги правильно и произносить их так, как они пишутся. КО – ляс – ка. Но не кА –ля –Ска.

"Летела корова"

Игроков должно быть не меньше трех. Все садятся в круг и, развернув правую руку ладонью вниз, а левую – ладонью вверх, соединяют свои ладони с ладонями соседей. По очереди произносят по слову стиха, в такт слову хлопая по ладони правого соседа: Летела корова, сказала слово. Какое слово сказала корова? Кому выпадает очередь отвечать, называет любое слово, например, —трава||. Его сосед вместе с хлопком говорит первую букву этого слова – —т||, следующий – вторую, и так до конца слова, до последнего —а||. Задача последнего игрока – не зазеваться и успеть убрать руку из-под завершающего хлопка.

"Кто с какими буквами дружит"

Игра не только на запоминание букв и развитие речи, но и очень познавательная. На каждого игрока должна быть картинка животного. Можно разные. Например, у мамы – слон, у папы – крокодил, у ребенка – ежик. Мама говорит: "Мой слон дружит с буквой "Х", потому, что у него есть хобот". Папа говорит: "А мой крокодил дружит с буквой "Р", потому, что живет в реке." Ребенок говорит: "Мой ежик дружит с буквой "И", потому, что у него иголки.

"Подбери рифму"

Цель: развивать фонематический слух

Дефектолог объясняет, что все слова звучат по-разному, но есть среди них и такие, которые звучат немножко похоже. Предлагает помочь подобрать слово.

По дороге шел жучок,

Песню пел в траве ... (сверчок).

Можно использовать любые стихи или отдельные рифмы. __