

Игры на развитие фонематического восприятия у дошкольников.

Игры и упражнения на развитие речевого дыхания и речевого внимания

Упражнение «Пусти лодочку по воде»

Изготовьте лодочку из бумаги или из пенопласта, наполните таз водой, попросите ребенка подуть на лодочку так, чтобы она проплыла от одного берега до другого. Повторить 2 раза.

Упражнение «Буря в стакане»

Наполните таз водой, предложите ребенку дуть в стакан через трубочку.

Упражнение «Прокати снежный ком»

Ребенок приседает у стола, кладет шарик из ваты на край стола, потом дует на него: «ф-у-у» так, чтобы «ком» докатился до другого края стола.

Упражнение «Прокати карандаш по столу»

На край стола кладется круглый карандаш или ручка. Ребенку предлагается присесть и подуть на карандаш так, чтобы он покатился. Далее можно брать граненый карандаш.

Игра «Кто в домике живет?»

Взрослый показывает игрушку или картинку с изображением кошки: «Кто это?» (...) «Кошка мяукает громко: «Мяу–мяу»» (ребенок повторяет звуко сочетание 3-4 раза). Затем взрослый показывает игрушку или картинку с изображением котенка: «А это кто?» (...) «Котенок мяукает тихо» (ребенок повторяет звуко сочетание 3-4 раза). Взрослый показывает игрушку или картинку с изображением собаки: «Кто это?» (...) «Собака лает громко: «Ав–ав» (ребенок повторяет звуко сочетание 3-4 раза). Затем взрослый показывает игрушку или картинку с изображением щенка: «А это кто?» (...). «Щенок лает тихонечко» (ребенок повторяет звуко сочетание 3-4 раза). Далее взрослый рассказывает:

-Пошли зверюшки домой (картинки убираются за кубики). Отгадайте, кто в этом домике живет: «Ав – ав» (произносится громко)? (...). Правильно, собака (показывает картинку). Как она лаяла? (...).

-Отгадайте, кто в этом домике живет: «Мяу – мяу» (произносится тихо). Как котенок мяукал? (...).

Игра «Научим мишку говорить правильно»

Взрослый рассказывает ребенку, что мишка не умеет правильно называть игрушки и просит помочь ему. Затем начинает спрашивать мишку: «Мишка, как называется эта игрушка (показывает куклу)?» (Мишка: «кула») «Нет, не правильно. Это... Скажи Ваня, как называется эта игрушка... Молодец, правильно назвал. Мишка, теперь ты скажи. Аналогичная работа проводится с названиями других игрушек («зака»-зайка, «шимина»-машина, «пирадка»-пирамидка и т.д.)

Игра «Машины и машинки»

Взрослый предлагает ребенку поиграть в машинки и объясняет правила:

— У больших машин колеса большие и они шуршат громко: «ш-ш-ш», они библикают: «бып-бып-бып» (ребенок повторяет). У маленьких машин колеса шуршат тихо: «ш-ш-ш», а библикают они: «бип-бип-бип» (ребенок повторяет).

Игры и упражнения для совершенствования фонематического восприятия и навыков звукового анализа и синтеза у дошкольников

Отбор слов с заданным звуком

Игра «Почтальон»

У детей на столах лежат предметные картинки (1-2). Педагог собирает в сумку, с прикрепленным к ней символом или буквой, только определенные картинки-письма, например, те, в названии которых встречается звук К. Каждый ребенок выбирает такое «письмо» и, отдавая его взрослому, утрированно произносит в слове звук, обозначенный

символом на почтовой сумке. Символы заменяются в связи с фонетической задачей занятия,

Игра «Магазин»

Дети «покупают» с оборудованного прилавка предметы на деньги-символы или буквы. Подавая педагогу символ или букву, каждый ребенок утрированно произносит соответствующий, звук в названии покупаемого предмета.

Игра «Для кого картинка?»

У детей в руках символы различных звуков или буквы. Педагог показывает картинку, ребенок доказывает, произносительно выделяя соответствующий звук, что эта картинка для него. Если несколько детей заявляют свои права на картинку, она достается тому, кто подберет больше слов на обозначенный символом (или буквой) звук.

Игра «Пропускаем мы во двор слов особенных набор»

Педагог предлагает детям изобразить закрытые ворота: ладони повернуть к лицу, соединить средние пальцы, большие пальцы обеих рук поднять вверх. Взрослый объясняет, что во двор мы будем «пропускать» только слова со звуком, символ которого ставится на видное место. Дети открывают ворота (ставят ладони параллельно друг другу), если слышат в слове заданный звук. Если в слове нет указанного звука, ворота захлопываются. По окончании игры можно предложить детям вспомнить все слова, которые они «пропустили во двор».

Игра «Мяч не трогать или поймать — постарайтесь отгадать»

Взрослый предлагает стоящим перед ним детям ловить мяч, если они услышат в слове звук, обозначенный символом или буквой, либо прятать руки за спину, если звука в слове не окажется. Когда ребенок поймает мяч, полезно проконтролировать сознательность его выбора, то есть предложить произнести слово, выделяя соответствующий звук.

Игра «Найдем спрятанные слова»

Взрослый показывает детям картинки с изображением моря, леса, огорода, улицы и пр. Рядом ставится определенный символ. Педагог произносит стихи:

Я слова найду везде,
В доме, в городе, в воде,
В огороде и в саду
Постараюсь и найду.

Детям предлагается вспомнить предметы, которые могут находиться в указанном месте и содержать в своем названии обозначенный символом звук.

Игра «Кубик»

Дети по очереди кидают кубик, к каждой стороне которого прикреплено изображение символа звука или буква. Звук, символ которого оказался сверху, бросавший кубик ребенок должен отыскать в названиях выставленных картинок или предметов.

Игра «Собираем пуговицы»

Взрослый раздает детям по 3-4 пуговицы и объявляет, что в специальный «звуковой сундучок» будет собирать слова с тем или иным звуком. Звук обозначается символом и выставляется перед детьми. Дети называют слова с заданным звуком в любой позиции и опускают пуговицы, к которым «пришито» их слово в сундучок.

Игра «Поезд»

Взрослый показывает детям паровоз и 9 картинок с изображениями животных, объясняет: «Прибыл поезд для зверей и птиц. В нем три вагона. Каждое животное может ехать только в определенном ему вагоне. В первом вагоне поедут животные, в названиях которых есть звук с...» и т. д. Взрослый предлагает ребенку отобрать пассажиров для первого вагона (звук с), другому — для второго вагона (звук ж) и последнему — для третьего вагона (звук р). Затем он приглашает еще трех детей-контролеров (или одного ребенка), которые должны проверить, на своих ли местах пассажиры.

Далее на вагонах меняют таблички.

Игра «Сумка-задумка»

К сумке прикрепляется символ гласного или согласного звука. Взрослый раздает детям фишки и предлагает собрать в сумку-задумку слова с заданным звуком (без учета его позиции или в определенной позиции, если таковая уже изучена с детьми). Дети называют слова с указанным звуком, одновременно складывая фишки в сумку. Усложнением в данной игре будет определенное обобщение, в рамках которого следует подбирать слова (овощи, игрушки, продукты, школьные принадлежности или другие объекты, «помещаемые» в сумку).

Игра «Какой игрушки не стало?»

Взрослый выставляет перед ребёнком 4-6 игрушек, названия которых дети четко произносят и запоминают. Взрослый, закрыв ширмой все игрушки, одну из них прячет, после чего убирает ширму. Ребёнок называет спрятанную игрушку и найти символ среди лежащих на столе, соответствующий первому (последнему) звуку в слове.

Игра "Поймай нужный звук хлопком"

Инструкция: Если услышишь звук [к] в слове - хлопни в ладоши. Слова: [К]ран, мор[К]овь, шалаш, ботино[К]. . .

То же с любыми другими звуками:

Ш – кошка, шапка, маска, подушка...; С – собака, краски, лошадь, носки, нос...

Р – руки, лапки, Родина, полка, кружка...; Л – лопата, кора, слова, плов...

Игра «Повторение цепочек слогов»

Слоги задаются с разной силой голоса, интонацией. (са-ША-са), (за-за-СА). Слоги можно задавать с любыми оппозиционными звуками, например с-ш, ш-ж, л-р, п-б, т-д, к-г, в-ф (т.е. глухие-звонкие, твердые мягкие, свистящие-шипящие). Следите, чтобы ребенок не менял последовательности в цепочках. Если ему трудно дается повторение трех слогов, давайте сначала два слога: са-ша, ша-са, са-за, за-са, ла-ра, ра-ла, ша-ща, ща-ша и т.п.

Примеры слоговых цепочек:

Са-за-за, за-за-са, са-за-са, за-са-за

Са-ша-ша, ша-ша-са, са-ша-са, ша-са-ша

Ла-ра-ра, ра-ла-ла, ра-ла-ра, ла-ра-ла

Ша-ща-ща, ша-ща-ша, ща-ша-ша, ща-ша-ща

За-жа-жа, жа-за-за, за-жа-за, жа-за-жа

(Аналогично с другими парами звуков) отхлопать слоги со звуком

«Б» в ладоши, а со звуком «П» по коленкам (ба-пу-бо-по). Так же со звуками, например, с-ш, ш-ж, к-г, т-д, р-л, ч-щ и т.п.

Игра «Угадай слово»

Взрослый произносит слово с паузами между звуками, ребенок должен назвать слово целиком.

Сначала даются слова из 3-х, 4-х звуков, если ребенок справляется, то можно сложнее – из 2-3 слогов, со стечением согласных.

Например:

с-у-п, к-о-т, р-о-т, н-о-с, п-а-р, д-а-р, л-а-к, т-о-к, л-у-к, с-ы-р, с-о-к, с-о-м, ж-у-к, ч-а-с
р-о-з-а, к-а-ш-а, Д-а-ш-а, л-у-ж-а, ш-у-б-а, м-а-м-а, р-а-м-а, в-а-т-а, л-а-п-а, н-о-т-ы, ш-а-р-
ы

п-а-с-т-а, л-а-п-ш-а, л-а-с-т-ы, к-о-с-ть, м-о-с-т, т-о-р-т, к-р-о-т, л-а-с-к-а, п-а-р-к, и-г-р-а и т.п.

Определение звука в определенной позиции в слове.

Игра «Цепочка слов»

На столе лежат картинки (5-8 штук). Взрослый называет одну из них и просит определить последний звук в слове. Далее ребёнок выбирает картинку, название которой начинается на данный звук и помещают ее за первой картинкой. Затем подбирают картинки по принципу: название следующей начинается со звука, которым заканчивается название предыдущей.

Игра «Ходит ежик вдоль дорожек»

На доску выставляются изображения дорожек (короткой и длинной картонных полосок) и ежика. На первом занятии, где происходит знакомство с длинными и короткими словами, педагог, произнося длинное слово, например, стройплощадка или милиционер, двигает изображение ежа по длинной дорожке. Затем произносит короткое слово, например, дом или сад, демонстрируя движение ежа по короткой дорожке.

Другой вариант игры: к изображению ежика прикрепляется выбранный символ (или буква). Передвигая изображение ежа по дорожке (картонной полоске) слева направо, педагог медленно произносит слово, делая акцент на заданный звук (например, ССамолет или подноСС). Если звук слышится в начале слова, ежик остается в начале дорожки, если звук слышится в конце слова, ежик «доходит» до конца дорожки и останавливается там. Дополнительно начало и конец дорожки, которые соответствуют началу и концу слова, можно фиксировать какими-то объектами, например, земляничкой и грибом.

Игра «Найди место звука в слове»

На доске символ звука или буква, карточки со схемами расположения звука в словах (одна клетка закрашена в начале, конце или середине схемы). Ребенок получает картинку, в названии которой есть определенный звук. Ребенок проговаривает название своей картинки, выделяя голосом звук, позицию которого определяет и помещает картинку под нужной схемой.

Полный звуковой анализ и синтез

Игра «Читай-ка»

Педагог выставляет на доску символы двух – трех звуков, просит детей назвать первый, второй, третий звук. Затем просит детей произнести звуки слитно, не прерывая голоса. Могут составляться звукосочетания (аи, уаи и мн.др.), слоги и слова из двух, трех, четырех звуков.

Игра «Звуковая пирамида»

Взрослый демонстрирует рисунок пирамиды из квадратов, выполненный на листе бумаги. В нижней части каждого квадрата — кармашки для вкладывания картинок. В основании пирамиды — 5 квадратов, выше — 4, потом 3 и 2. Заканчивается пирамида треугольной верхушкой поясняет: «Эту пирамиду мы будем строить из картинок. В самом верху у нас должны быть картинки с короткими названиями, состоящими всего из

двух звуков, ниже — из трех, еще ниже — из четырех звуков. А в основании пирамиды должны быть помещены картинки с названиями из пяти звуков».

Игра «Вагоны»

Взрослый вставляет в прорези на крышах вагонов таблички с кружками и предлагает отобрать пассажиров, ориентируясь на количество звуков в словах.

Ребенку, дает ему картинку с изображением животного. Ребенок отчетливо называет его, так чтобы был слышен каждый звук в слове, затем говорит, сколько звуков в данном слове, и вставляет картинку в кармашек соответствующего вагона: «Бык должен ехать в первом вагоне, потому что в слове бык три звука: б, ы, к» и т. п.

Слоговой анализ слов

Игра «Слоговая пирамида»

Взрослый объясняет: «Сегодня мы будем строить пирамиду из картинок. В нижний ряд пирамиды нужно поместить картинки, названия которых состоят из трех слогов, например: ма-ли-на; во второй ряд — из двух слогов: ры-ба; в верхний квадрат — картинку, название которой из одного слога (односложное слово), например гусь».

Взрослый дает ребёнку несколько картинок (3—4) Одну — с односложным словом, две — с двухсложными словами и одну — с трехсложным словом.

Ребенок произносит названия предметов по слогам и вставляет картинки в нужные кармашки. Взрослый проверяют, правильно ли построена пирамида.