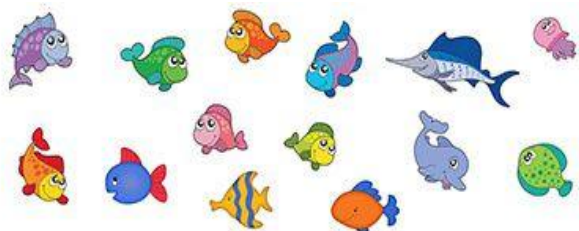


**Игры для развития
фонематического слуха**
с наглядностью

Поймай рыбку



Цель. Активизация словарного запаса, автоматизация звуков в словах, определение места звука в слове.

Оборудование. Металлические скрепки, небольшие предметные картинки (изображенный предмет вырезан по контуру), коробочка и удочка с магнитом из игры «Поймай рыбку». Скрепки прикрепляются к предметным картинкам.

Описание игры. Дети по очереди вылавливают удочкой различные предметы. Называют их. Определяют наличие или отсутствие в названии необходимого звука (например, **р**), его место в слове (в начале, конце, середине слова). За правильный ответ ребенок получает очко. Выигрывает тот, кто наберет больше очков.

«Цепочка слов»

Цель: развивать фонетико-фонематическое восприятие, отрабатывать навыки звукового анализа слов.

Описание игры. Ложится картинка, к ней в виде цепочки прикладывается следующая, начинающаяся именно с того звука, которым заканчивается предыдущее слово, и т.д.

Кто больше?



Цель. Нахождение звука в названиях предметов по картине.

Оборудование. Сюжетная картина, на которой изображены предметы с определенным звуком.

Описание игры. Педагог показывает детям картину, например «Огород». После рассматривания картины педагог предлагает рассказать, что собирают люди на огороде. Затем перед детьми ставится задача сказать, в названии каких предметов имеется звук **р** (звук **с**). За каждое слово дается картонный кружок. Выигрывает тот, у кого больше кружков.

«Речевое лото»

Цель: развивать умение выделять в словах общий звук, автоматизировать звук в словах, развивать внимание, фонематический слух.

Ход игры. Детям раздаются карты с изображением шести картинок. Ребенок определяет, какой звук есть во всех. Затем ведущий показывает картинки или слова и спрашивает: «У кого есть это слово?» Выигрывает тот, кто первый закроет все картинки на большой карте без ошибок.

Кто внимательнее?

Цель. Активизация словаря, определение звука в ряде слов.

Оборудование. Картинки на определенный звук.

Описание игры. Дети сидят за столами. Педагог говорит: «Сейчас я покажу картинки и назову их, а вы послушайте и отгадайте, какой звук встречается во всех произнесенных мною словах. Кто угадает, тот поднимет руку». Затем педагог показывает и называет картинки, которые начинаются, например, со звука **с**: санки, стакан, сумка, слон, скамейка. Дети говорят: **с**. Педагог: «Правильно, все эти слова начинались со звука **с**. Назовите мне их». Дети вспоминают и называют их. А потом они сами должны придумать слова с этим звуком.

Кто больше слов придумает?

Цель. Активизация словаря, подбор слов с заданным звуком

Оборудование. Мяч, фанты.

Описание игры. Педагог называет какой-нибудь звук и просит детей придумать слова, в которых встречается этот звук.

Затем дети образуют круг. Один из играющих бросает кому-нибудь мяч. Поймавший мяч должен сказать слово с условленным звуком. Он получает фант. Тот, кто не придумал слово или повторяет уже сказанное кем-либо, фанта не получает. Победитель определяется по количеству набранных фантов.

Отстукивание слогов



Цель. Обучение слоговому анализу слов.

Оборудование. Барабан, бубен.

Описание игры. Дети садятся в ряд.

Педагог объясняет, что каждому ребенку будет дано слово, которое он должен отстучать или отхлопать. Произносит отчетливо и громко слово, например колесо. Вызванный ребенок должен отстучать столько раз, сколько слогов в данном слове. Ведущий дает детям разные по количеству слогов слова. Победителями будут те, кто не сделал ни одной ошибки.

«Телевизор»



Цель: развивать фонетико-фонематическое восприятие, развивать и совершенствовать звуковой анализ и синтез в речевой деятельности детей.

Описание игры. На экране телевизора прячется слово. На доске или наборном полотне вывешиваются картинки на каждую букву спрятанного слова по порядку. Ребенок (дети) должен по первым буквам слов на картинках сложить спрятанное слово. Если ребенок (дети) правильно назвал(и) слово, экран телевизора открывается.

Например: месяц – спрятанное слово.

Картинки: медведь, ель, собака, яблоко, цапля.

«Рассели животных»



Цель: упражнять детей в дифференциации оппозиционных звуков, развивать фонематический слух.

Описание игры. Стоит домик с окошками. На крыше написана буква. Рядом выложены картинки

животных. Дети должны выбрать тех животных, в названии которых есть звук, соответствующий букве на крыше, и поселить их в окошки с прорезями.

Например: домики с буквами **ц** и **ш**.

Картинки: собака, цапля, лягушка, цыпленок, синица, мишка, мышка, курица, кошка, щенок.

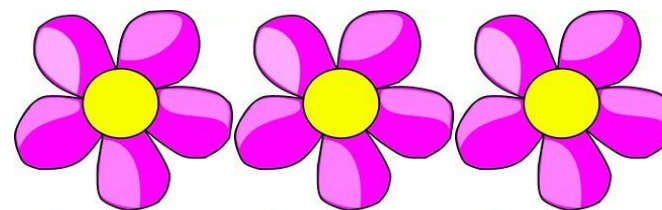
Красный — белый

Цель. Нахождение звука в словах, воспринимаемых на слух.

Оборудование. По два кружка на каждого ребенка (красный и белый).

Описание игры. Педагог предлагает детям внимательно вслушиваться и определять, в каком слове есть заданный звук. Если в слове заданный звук есть, дети должны поднять красный кружок, если нет — поднимают белый кружок.

«Собери цветок»



Цель: упражнять в дифференциации оппозиционных звуков, развивать фонематический слух и аналитико-синтетическую речевую деятельность у детей.

Описание игры. На столе лежит «сердинка» цветка. На ней написана буква или символ буквы (например, **с**). Рядом выкладываются «цветочные лепестки», на которых нарисованы картинки со звуками [с], [з], [ц], [ш]. Ребёнок должен среди этих «лепестков» с картинками выбрать те, где есть звук [с].

«Математическая грамматика»



Цель: автоматизация звуков, закрепление фонематического и грамматического разбора слов, формирование процесса словоизменения, обогащение словаря, профилактика дисграфии.

Описание игры. Ребенок должен выполнить действия, указанные на карточке («+», «-») и при помощи сложения и вычитания букв, слогов, слов, найти искомое слово. *Например:* с + том – м + лиса – са + ица – ? (*столица*).

«Незнайка с кармашком»



Цель: развивать фонетико-фонематическое восприятие, совершенствовать звукобуквенный и слоговый анализ слов, развивать внимание.

Описание игры. I вариант. В кармашек Незнайке вставляется изучаемая согласная буква. Вокруг вывешиваются гласные буквы. Нужно прочесть слияния. *(Один ребенок показывает указкой, остальные читают хором.)*

II вариант В кармашек вставляется звуковая схема слова. Вокруг вывешиваются различные картинки или слова. Нужно выбрать слова, соответствующие схеме.

«Ушки - слушки»



Цель: закреплять умение дифференцировать звуки, развивать слуховое внимание.

Описание игры. Логопед показывает деревянные, металлические ложки, хрустальные рюмки. Дети называют эти предметы. Педагог предлагает послушать, как звучат эти предметы. Установив ширму, воспроизводит звучание этих предметов по очереди. Дети узнают звуки и называют предметы их издающие.

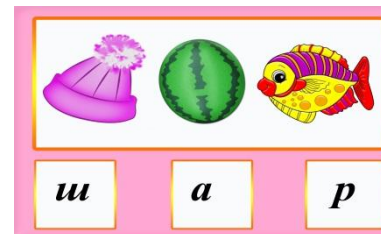
«Собери букет»



Цель: развивать фонематический слух, упражнять в дифференциации звуков [р] – [л], упражнять детей в различении основных и оттеночных цветов.

Ход игры. Перед ребенком лежат две картинки с голубой и розовой вазами, в которых стоят стебли цветов с прорезями. Ребенку говорят: «Догадайся, в какую вазу нужно поставить цветы со звуком [л], а в какую – со звуком [р]». *(Розовая – [р], голубая – [л].)* Рядом лежат цветы разного цвета: зеленого, синего, черного, желтого, коричневого, фиолетового, оранжевого, малинового и т.д. Дети расставляют цветы. Синий цветок должен остаться.

Назови первый звук в слове

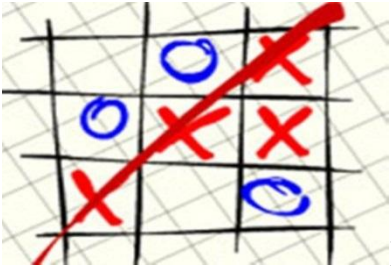


Цель: развивать фонематический слух, учить определять место звука в слове.

Описание игры. Логопед показывает игрушку, например, собаку и предлагает определить, с какого звука начинается это слово. Затем показывает игрушки других домашних животных и просит: «Назовите первый звук в слове». Обращать внимание детей на то, что звуки надо произносить чётко.

(Аналогично проводится игра «Назови последний звук в слове».)

Крестики – нолики



Цель: развивать слуховое внимание и память, ориентировку в пространстве.

Описание игры. У детей на листе бумаги расчерчен квадрат, как для игры в «Крестики-нолики». Играющие заранее договариваются, с каким звуком будут играть. Если логопед произносит слово с заданным звуком, то дети ставят **Х**, если в слове нет заданного звука – **О**. Объяснить, что клеточки заполняются по горизонтали. В игре побеждают те дети, у которых игровое поле совпадает с образцом логопеда. Образец выставляется после заполнения всех клеточек.

« Кто внимательный »

Цель: развитие фонематического слуха, зрительного внимания.

Оборудование: фишки для звукового анализа.

Описание игры. Логопед предлагает картинку. Дети выкладывают перед собой две фишки: синюю, обозначающую твёрдый согласный звук, и зелёную, обозначающую мягкий согласный звук, а за ними те гласные, которые слышат после этих звуков. Когда это задание выполнено, логопед предлагает детям закрыть глаза, а он в это время переставляет фишки местами. Дети должны отгадать, что изменилось.

Где звук?



Цель. Определение места звука в слове.

Оборудование. Полоска из цветного картона, разделенная на три части яркими линиями, фишка (флажок или кружок).

Описание игры. Педагог называет слово. Дети определяют место заданного звука в слове. В зависимости от того, слышится ли звук в начале слова, в конце или в середине, фишка ставится на первую, последнюю или среднюю часть полоски. Можно ограничиться только одной большого формата полоской на столе педагога или раздать каждому ребенку полоски и фишки. В последнем случае дети должны сидеть за столами.

Сначала дети определяют место звука только в начале, затем в конце слова. И лишь когда они все это усвоят, можно взять слова, в которых заданный звук в середине слова. Если заданный звук гласный, то подбираются слова с дополнительным условием: гласный должен быть ударным (аист, река, мак).

Найди место для своей картинки



Цель. Активизация словаря, дифференциация звуков «Ш» и «Ж» .

Оборудование. Картинки, в названии которых, например, есть звуки ш и ж.

Описание игры. Дети сидят за столами. Педагог показывает им картинки, где изображен шар. Педагог говорит: «Когда выходит воздух из шара, слышно: **ш-ш-ш...** Эту картинку я кладу с левой стороны стола». Затем показывает им картинку, где изображен жук, и напоминает, как жук жужжит: **ж-ж-ж...** «Эту картинку я ставлю с правой стороны стола. Сейчас я буду показывать и называть картинки, а вы слушайте, в названии какой из них будет звук **ш** или **ж**. Если услышите звук **ш**, то картинку надо положить слева, а если услышите звук **ж**, то ее надо положить справа». Педагог показывает, как нужно выполнить задание, потом вызывает поочередно детей, которые называют показываемые картинки.

Картинки надо подбирать так, чтобы произнесенные звуки соответствовали их написанию. Нельзя брать такие слова, где звук **ж** стоит в конце слова или перед глухим согласным.



«Волшебный круг».

Цель: упражнять детей в подборе слов, отличающихся друг от друга одним звуком, развивать фонематический слух, закреплять понимание словообразующей функции каждой буквы.

Оборудование. Круг со стрелками, картинки.

Ход игры. I вариант Круг со стрелками в виде часов, вместо цифр картинки. Ребенок должен подвинуть стрелку на предмет, название которого отличается одним звуком от названия того предмета, на который указывает другая стрелка. (Предварительно все слова проговариваются.) Остальные дети хлопком отмечают правильный ответ. Например: *мишка – мышка, удочка – уточка, мак – рак, коза – коса, кит – кот, трава – дрова, усы – уши, кадушка – катушка, дом – дым*

II вариант Вместо картинок на «циферблате» ставятся буквы, слоги, слова с отработываемым звуком. Ребенок крутит большую стрелку (маленькую можно снять). Где стрелка остановилась, дети хором читают слог (букву, слово), затем ведущий крутит стрелку дальше – дети снова читают т.д. Слог (буква, слово) может повторяться несколько раз в зависимости от того, где остановится стрелка.