

1. "Поймай нужный звук хлопком"

Предложите детям хлопнуть в ладоши (топать ногой, ударять по коленкам, поднимать руку вверх...) тогда, когда они услышат слова, с заданным звуком. 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...

2. Какой звук есть во всех словах? Игра «Кто внимательнее».

Взрослый произносит три - четыре слова, или показывает картинки и называет их, в каждом из которых есть один и тот же звук: шуба, кошка, мышь - и спрашивает у ребенка, какой звук есть во всех этих словах (картинках). Ребенок внимательно вслушивается и отгадывает, какой общий звук встречается во всех названных словах. Например, в словах коза, медуза, роза, незабудка, стрекоза общий звук «З». Не забудьте, что произносить этот звук в словах нужно длительно, выделяя его голосом, насколько это возможно.

3. Подумай, не торопись.

Предложите детям несколько заданий на сообразительность:

- 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 - а.

- Предложите ребенку назвать предмет в комнате с заданным звуком. Например: Что заканчивается на "А"; что начитается на "С", в середине слова звук "Т" и т.д.

-Придумать слова на заданный звук.

Для начала лучше давать только гласные звуки (а, о, у, и) – арбуз, обруч, улитка, иголка и т.п.

Затем согласные (р, с, ш, л, п, б и т.п.)

Вариант: То же самое задание с картинками из лото или сюжетной картинкой. Можно использовать иллюстрации.

4. Шутки - минутки.

Вы читаете детям строчки из стихов, намеренно заменяя буквы в словах. Дети находят ошибку в стихотворении и исправляют её.

Примеры:

1. Хвост с узорами, сапоги со шторами.

Тили-бом! Тили-бом! Загорелся кошкин том.

2. Мальчишек радостный народ. Коньками звучно режет мёд.

3. Кот плывет по океану, кит из блюдца ест сметану.

4. Куклу выронив из рук, Маша мчится к маме:

Там ползёт зелёный лук с длинными усами.

5. Божья коробка, полети на небо, принеси мне хлеба.

6. Русская красавица своей козою славится.

7. Тацит мышонок в норку огромную хлебную горку.

8. Поэт закончил строчку, в конце поставил дочку.

5. Звуки по кругу.

(развитие фонематического слуха, распознавания звуков в контексте слова и определения их места в названии предмета).

Материал: коробка с маленькими предметами или карточками с изображенными на них предметами, расположенными так, чтобы при их назывании в них слышался отрабатываемый звук; коврик, 6 коробок: 3 - зеленых, 3 - синих.

В игре принимают участие несколько детей. Дети сидят по кругу. В центре круга на коврике лежит коробка с предметами и 6 коробок (зеленые - для мягких звуков, синие - для твердых звуков). На коробках наклеены буквы: "н" - начало слова, "с" - середина слова, "к" - конец слова.

Дети по очереди входят в круг и выбирают в коробке одну из игрушек (карточек). Затем, по просьбе ведущего, каждый из детей встает, четко произносит название своей игрушки (карточки с изображением предмета) и определяет, где он

слышит звук, который назвал ведущий: в конце, в середине, в начале слова. Затем определяет его мягкость или твердость и кладет игрушку (карточку) в соответствующую коробочку.

Дети одобряют или корректируют услышанный вариант.

6. Начало, середина, конец.

(развитие фонематического слуха: научить детей распознавать звуки и выделять их, определять место звука в названии предмета).

Материал: коробка с различными маленькими предметами, в названии которых слышится один из звуков (например, "м" - и тогда в коробке лежат замок, гном, марка и т.д.). Коробка разделена на три части ("н" - начало слова, "с" - середина, "к" - конец). По мере усвоения игры предметы заменяются картинками.

Ребенок берет из коробки один из предметов, называет его вслух и определяет, где он слышит звук "м": в начале, середине или в конце слова. Затем кладет этот предмет в соответствующее отделение коробки. При этом ребенок может и не знать букв, символизирующих звуки.

7. ЭХО

Игра служит для упражнения фонематического слуха и точности слухового восприятия

Играть можно вдвоем или большой группой.

Перед игрой взрослый обращается к детям: "Вы слышали когда-нибудь эхо? Когда вы путешествуете в горах или по лесу, проходите через арку или находитесь в большом пустом зале, вы можете повстречать эхо. То есть увидеть-то его вам, конечно, не удастся, а вот услышать — можно. Если вы скажете: "Эхо, привет!", то и оно вам ответит: "Эхо, привет!", потому что всегда в точности повторяет то, что вы ему скажете. А теперь давайте поиграем в эхо".

Затем назначают водящего — "Эхо", который и должен повторять то, что ему скажут.

Начать лучше с простых слов, затем перейти к трудным и длинным (например, "ау", "скорее", "бурелом"). Можно использовать в игре иностранные слова, не забывая при этом объяснять их значение (например, "Hallo, monkey!" — "Привет, обезьянка!"), кроме того можно попробовать предложить для повторения стихотворные и прозаические фразы ("Я пришел к тебе с приветом рассказать, что солнце встало!").

8. ЗАКОЛДОВАННОЕ СЛОВО

Игра способствует развитию фонематического слуха

и звукового анализа слов

Ведущий-взрослый рассказывает детям историю о злом волшебнике, который заколдовывает слова, и поэтому они не могут вырваться из замка волшебника. Слова не знают, из каких звуков они состоят, и надо им это объяснить. Как только звуки слова правильно называются в нужном порядке, слово считается спасенным, свободным. Игра проводится как обычная сюжетно-ролевая, причем взрослый как единственный грамотный, всегда остается ведущим, дети исполняют роли спасителей, а один из участников представляет злого волшебника, который время от времени отлучается из замка; именно тогда и могут быть спасены буквы.

Взрослый называет слово — жертву заключения, а спасители должны внятно повторить звуки, из которых оно состоит. Взрослый произносит слово с паузами между звуками, ребенок должен назвать слово целиком. Необходимо следить за тем, чтобы они произносились тщательно, с проговариванием всех гласных. Начинают с простых трех-четырёхбуквенных слов, затем усложняя ”заколдованные” слова. Например, ”расколдовываем” слово ”яблоко” — ”Я, б, л, о, к, о”.

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.

9. ПОЧИНИМ ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН

Игра для развития фонематического слуха

Играть лучше всего втроем или еще большей компанией. Упражнение представляет собой модификацию известной игры ”Испорченный телефон”. Первый участник тихо и не очень отчетливо произносит некоторое слово своему соседу на ухо. Тот повторяет услышанное на ухо следующему участнику. Игра продолжается до тех пор, пока каждый не передаст слово ”по телефону”.

Последний участник должен произнести его вслух. Все удивлены, потому что, как правило, слово заметно отличается от тех, которые передавались остальными участниками. Но на этом игра не заканчивается. Необходимо восстановить первое слово, назвав по очереди все те отличия, что ”накопились” в результате поломки телефона. Взрослому следует внимательно следить за тем, чтобы различия, искажения воспроизводились ребенком правильно.

10. 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)

11. 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.

12 Назвать слово со звуком «Б»: утка – бант – кит; «П»: банка – палка – белка. Т.е. дается три слова, среди которых только одно с заданным звуком.

13. Произнести по порядку все звуки в слове. Начинаем с коротких слов, например: ДОМ – д, о,

14. 'Рыбалка'.

Цель: развивать ФФВ, упражнять детей в выборе слов с одним и тем же звуком, закреплять навыки звукового анализа.

Ход игры.

Дается установка: 'поймать слова со звуком [л]' (и другими).

Ребенок берет удочку с магнитом на конце 'лески' и начинает 'ловить' нужные картинки со скрепками. 'Пойманную рыбку' ребенок показывает другим ученикам, которые хлопком отмечают правильный выбор.

Количество играющих: один и более человек.

15. 'Телевизор'.

Цель: развивать ФФВ, развивать и совершенствовать звуковой анализ и синтез в речевой деятельности учащихся. Профилактика дисграфии на фоне ФФН. Отрабатывать навыки чтения.

Ход 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. Количество играющих: один и более человек.

16. 'Рассели животных'.

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

Ход 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. Выложены следующие картинки: собака, цапля, лягушка, цыпленок, синица, мишка, мышка, курица, кошка, щенок. Предварительно все слова проговариваются.

Количество играющих 1-2 человека (или весь класс, поделенный на две команды).

17. 'Цепочка слов'.

Цель: развивать ФФВ, упражнять детей в дифференциации звуков, отрабатывать навыки звукового анализа слов.

Ход игры.

Ложится картинка, к ней в виде цепочки прикладывается следующая, начинающаяся именно с того звука, которым заканчивается предыдущее слово, и т.д. Количество играющих: один человек и более.

18. 'Собери цветок'.

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

Ход игры.

На столе лежит 'сердинка' цветка. На ней написана буква (например, с). Рядом выкладываются 'цветочные лепестки', на которых нарисованы картинки со звуками [с], [з], [ц], [ш]. Ученик должен среди этих 'лепестков' с картинками выбрать те, где есть звук [с].

Количество играющих: 1-3 человека (или весь класс, поделенный на две команды).

19. 'Незнайка с кармашком'.

Цель: развивать ФФВ, совершенствовать звукобуквенный и слоговый анализ слов, развивать внимание. Профилактика дисграфии.

Ход игры.

I вариант

В кармашек Незнайке вставляется изучаемая согласная буква. Вокруг вывешиваются гласные буквы. Нужно прочитать слияния. (Один ребенок показывает указкой, остальные читают хором.)

II вариант

В кармашек вставляется слоговая (звуковая) схема слова. Вокруг вывешиваются различные картинки или слова. Нужно выбрать слова, соответствующие схеме.

Количество играющих: один и более человек.

20. 'Найди ошибку'.

Цель: учить детей различать гласные и согласные звуки и буквы, твердые и мягкие согласные звуки, совершенствовать навыки звукобуквенного анализа слов, развивать ФФВ и внимание. Профилактика дисграфии.

Ход игры.

Детям раздают карточки, на которых 4 картинки, начинающиеся на одну и ту же букву. Ученики определяют, на какую букву начинаются все слова, и кладут ее в середину карточки. Под каждой картинкой даны звуковые схемы слов, но в некоторых из них специально сделаны ошибки. Учащимся надо найти ошибки в схеме, если они есть.

Количество играющих: 1-4 человека (или весь класс, поделенный на группы или команды).

21. '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. Учащиеся расставляют цветы. Синий цветок должен остаться.

Количество играющих: 1-2 человека (или весь класс, поделенный на две команды).

22. 'Речевое лото'

Цель: развивать умение выделять в словах общий звук (букву), находить картинки с заданным звуком, развивать внимание, фонематический слух. Автоматизация звуков, развитие скорости чтения.

Ход игры.

Детям раздаются карты с изображением шести картинок (вместе со словами под картинками). 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.

Количество играющих: 1-18 человек (можно играть парами или группами).

23. Лото 'Читаем сами'

Цель: развивать фонематическое и зрительное восприятие, развивать звукобуквенный анализ слов, учить различать гласные и согласные, дифференцировать твердые и мягкие согласные. Профилактика дисграфии, обусловленной ФФН, развитие скорости чтения.

Ход игры.

1 вариант

Детям раздаются карты, на каждой из которых написаны 6 слов. Ведущий показывает картинку и спрашивает: 'У кого из ребят написано название картинки? (У кого слово?)'. Выигрывает тот, кто первый заполнит карту без ошибок.

// вариант

Детям раздаются карты. Ведущий показывает звуковую схему слова, учащиеся соотносят ее со словом у себя на карте. Выигрывает тот, кто безошибочно заполнит свою карту схемами слов.

Количество играющих: 1-8 человек (можно играть группами).

29. 'Волшебный круг'.

Цель: упражнять детей в подборе слов, отличающихся друг от друга одним звуком, развивать фонематический слух, закреплять понимание словообразующей функции каждой буквы. Автоматизация звуков, профилактика дисграфии, развитие скорости чтения.

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 отрабатываемым звуком. Ребенок крутит большую стрелку (маленькую можно снять). Где стрелка остановилась, ученики хором читают слог (букву, слово), затем ведущий крутит стрелку дальше - дети снова читают и т.д. Слог (буква, слово) может повторяться несколько раз в зависимости от того, где остановится стрелка.

Количество играющих: 1-2 человека и более.

24. 'Найди слова в слове'.

Цель: расширять объем словаря, закреплять правописание слов, понимание словообразующей роли каждого слова. Автоматизация звуков в словах, профилактика дисграфии.

Ход игры. На доске вывешивается слово или картинка с указанием количества букв в слове, изображенном на ней (тогда дети сами складывают слово из букв разрезной азбуки и записывают его в тетрадь). Дается установка: 'Возьмите буквы из исходного слова, составьте и запишите из них новые слова'.

Занятие 1

Тема: Развитие слухового восприятия.

Задачи: учить детей на слух определять неречевые звуки; учить дифференцировать звуки, производимые музыкальными игрушками; учить запоминать и воспроизводить последовательность звучаний; учить понимать и употреблять в речи слова “сначала”, “потом”.

Оборудование: ширма, музыкальные игрушки (колокольчик, дудочка, бубен), индивидуальные наборы картинок с изображением звучащих игрушек

Организация занятия.

Развитие слухового восприятия в играх.

Игра “Тишина”. Дети, закрыв глаза, “слушают тишину”. Через 1-2 минуты детям предлагается открыть глаза и рассказать, что они слышали.

Игра “Угадайка”. Логопед выкладывает на стол музыкальные игрушки, называет их, извлекает звуки. Затем предлагает детям закрыть глаза (“настала ночь”), внимательно послушать, узнать, какие звуки они услышали. Дети прослушивают звучания. По команде логопеда (“день”) открывают глаза, показывают картинки с изображением звучащих предметов.

Занятие 2

проводится аналогично предыдущему, только количество звучащих музыкальных игрушек увеличивается: добавляется звучание погремушки и губной гармошки.

Занятие 3

Тема: Развитие слухового восприятия.

Задачи: учить дифференцировать неречевые звучания по их акустическим свойствам: длительности, высоте, громкости; учить соотносить характер звучания с дифференцированными движениями; ввести в активный словарь прилагательные: высокий, низкий, тихий, громкий, долгий, короткий; наречия: высоко, низко, тихо, громко, долго, коротко.

Занятие проводится совместно с музыкальным работником.

Оборудование: дудочка, баян, карандаши и листки бумаги по количеству детей.

План занятия:

Организационный момент.

Развитие слухового восприятия в играх.

Игра “Высоко - низко”. Дети идут по кругу. Музыкант воспроизводит низкие и высокие звуки (на баяне). Услышав высокие звуки, дети поднимаются на носочки, услышав низкие звуки – приседают.

Игра “Тихо-громко” проводится аналогично предыдущей, только звуки производятся то громко, то тихо. Дети также соотносят характер звучаний с дифференцированными движениями.

“Нарисуй звук”. Дети под звучание дудочки рисуют на карточках полоски: долгому звуку соответствует длинная полоса, короткому – короткая. Затем, руководствуясь рисунками, воспроизводят по очереди звучания на инструменте.

Занятие 4

Тема: Развитие слухового восприятия.

Задачи: учить дифференцировать речевые звучания по их акустическим свойствам: длительности, высоте, громкости; учить соотносить характер звучания с дифференцированными движениями.

План занятия:

Организационный момент.

Развитие слухового восприятия в играх:

Игра “Тихо – громко”. Логопед произносит гласные звуки. Детям необходимо хлопнуть в ладоши, услышав тихо произнесенные звуки, и “спрятаться” (закрыть ладошками лицо) в ответ на громкие.

Игра “В гору, с горки”. Пропевание гласного [а] то низким голосом (рука движется вниз), то высоким (вверх).

Игра “Аленушка-ревушка”. Кукла “Аленушка” расплакалась. Дети под плач рисуют на карточках полоски: долгому плачу соответствует длинная полоса, короткому – короткая. Затем, руководствуясь рисунками, воспроизводят по очереди [а] (успокаивают куклу) с заданной интонацией: удивления, радости.

Занятие 5

Тема: Анализ предметного ряда.

Задачи: развивать слуховое, зрительное внимание и память; формировать фонематические представления; способствовать усвоению значений слов “ряд”, “слева”, “справа”, “после”, “между”, “начало”, “середина”, “конец”; обучать моделировать и анализировать состав предметного ряда; закреплять умение детей осуществлять порядковый и количественный счет от 1-3 на материале предметного ряда.

