

Игры на развитие фонематического восприятия

“Слово к картинке”

Педагог показывает карточку с картинками. На каждой карточке 4 или 6 изображений. Учитель просит детей назвать предметы, названия которых начинаются с гласных звуков (каждый по своей карточке), с согласных, со звонких звуков и т.д.

“Выдели слово”

Педагог предлагает детям хлопать в ладони, когда они услышат слова, в которых есть определенный звук. Например, звук [з]: заяка, мышка, кошка, замок, зонт...

“Цепочка слов”

Ребенок определяет последний звук в этом слове и придумывает свое, начинающееся с этого звука и так все дети по очереди. Остальные ребята следят за тем, чтобы был правильно определен последний звук.

“Пирамида”

Пирамида строится из картинок. В нижний ряд пирамиды нужно поместить картинки, названия которых состоят из трех частей, например: мали-на; во второй ряд - из двух частей: ры-ба; в верхний - односложное слово: гусь.

«Кто внимательнее?»

Педагог произносит 3-4 слова, 2 неправильно, и 1 правильно кошка, кошга, кошка. Ребенок должен выбрать правильно произнесенное слово и самому произнести.

“Слово рассыпалось”

Из отдельных букв слова, расположенных беспорядочно, собрать первоначальное слово. Например, “Винад” - (диван). “Собери слово”. Эта игра подобна предыдущей, но собирать слово можно не из букв, а из слогов. Например “Босака” - (собака).

«Путаница»

Детям читаются следующие шуточные предложения:

Русская красавица своей козой славится.

Тащит мышонку в норку огромную хлебную горку.

Поэт закончил строчку, в конце поставил дочку.

Что перепутал поэт? Какие слова должны здесь быть?

«Математическая грамматика»

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

Ход 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 + ца = ? (столица).

Количество играющих: 1-2 человека и более. [3]

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.

2 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).

«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).

«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).

«Собери цветок»

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

Ход игры:

На столе лежит «серединка» 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).

3. «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).

«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:

1 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

2 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.

«Подбери похожие слова»

Педагог произносит слова, близкие по звучанию: кошка- ложка, ушки- пушки. Затем он произносит слово и предлагает детям самим подобрать к нему другие слова, близкие по звучанию.

“Какой инструмент звучит?”

Использовать можно такие инструменты: бубен, ксилофон, маракасы, треугольник, детские клавиши и т.п. Дети закрывают глаза, звучит инструмент. Дети открывают глаза и отгадывают, какой инструмент звучал.

“Запомни и воспроизведи”.

Отбивание ритмического рисунка на бубне, игра на губной гармошке (по звукам) и т.п.

“Кто это?”

Учитель держит в руках несколько картинок с изображением животных и птиц. Ребенок вытягивает одну картинку так, чтобы остальные дети ее не видели. Он подражает крику животного и его движениям, а остальные дети отгадывают, кто это.

“Чей голосок?”

Водящий становится к классу спиной, а все учащиеся читают стихотворение хором, последнюю строчку произносит один из детей по указанию учителя. Если водящий угадывает его, указанный ученик становится водящим.

“Эхо”

Водящий или педагог произносит любое слово шепотом, дети должны его повторить.

«Где стучали?»

Цель: развитие слухового внимания.

Задание: дети сидят с закрытыми глазами, а педагог или ведущий стучит чем – нибудь в любом месте. Дети должны показать место, откуда слышался звук.

“Одними словами о разном”

Объяснить ребенку, что одни и те же слова могут звучать по разному и обозначать разное в зависимости от интонации, от смыслового ударения в предложении.

Например (голосом выделять выделенное слово): Рыжая **кошка** спит на окошке. **Рыжая** кошка спит на окошке. Рыжая кошка **спит** на окошке. Рыжая кошка спит **на окошке**.

Попросить ребенка объяснить, как меняется смысл фразы. Слышит ли он различия в предложениях. Пусть сам попробует поиграть с предложением.