



**КАРТОТЕКА ИГР НА РАЗВИТИЕ
ФОНЕМАТИЧЕСКОГО ВОСПРИЯТИЯ
У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**



1 этап. Узнавание неречевых звуков.

1. Игра «Угадай, что лежит в сундучке?»

Цель: развивать навыки слухового восприятия неречевых звуков.

Ход игры: педагог предлагает послушать, определить по звучанию и назвать предметы, находящихся в сундучке: колокольчик, ножницы, орехи, камешки, фантик от конфет и пр.

2. Игра «Угадай, на каком музыкальном инструменте я играю?»

Цель: учить узнавать музыкальные инструменты по звучанию, называть их. Развивать слуховое восприятие.

Ход игры: педагог за ширмой играет на музыкальных инструментах, а дети угадывают их и называют.

Усложнение: использовать одновременно два музыкальных инструмента.

3. Игра «Чей голос?»

Цель: формировать умение узнавать голоса животных по звукоподражанию, называть их; развивать фонематическое восприятие, анализ звуков.

Ход игры: педагог бросает кубик с изображением животных, воспроизводит звук голоса выпавшей картинки, ребенок называет это животное.

Усложнение: слушать голоса животных в аудиозаписи

4. Игра – упражнение «Повтори музыкальный узор»

Цель: учить воспроизводить ритмический рисунок по образцу при разнообразной подаче звуков (хлопки в ладоши, по плечам, по коленям и пр.). Развивать фонематическое восприятие, внимание, быстроту реакций, чувство ритма.

Ход игры: взрослый медленно показывает короткую цепочку различных хлопков (два коротких, или два длинных, или один в ладоши, второй ко коленям и пр), а ребенок должен повторить.

Усложнение: увеличить длину и скорость музыкального узора, использовать хлопки различной сложности и чередования.

5. Игра – упражнение «Проиграй музыкальный узор по схеме»

Цель: формировать умение воспроизводить ритмический рисунок по схеме; развивать мышление и фонематический слух, чувство ритма.

Ход игры: педагог знакомит ребенка со схемой, где большой символ – это длинный хлопок, а маленький символ – короткий. Ребёнок должен отхлопать ритмический рисунок, согласно схеме.

Усложнение: использовать различные по сложности схеме, использовать музыкальные инструменты.

6. Игра «Волшебная палочка»

Цель: Формировать умение различать звуки по их характерному звучанию.

Ход игры: педагог стучит «волшебной палочкой» по разным предметам (стакан с водой, лист бумаги, стол, глиняный кувшин и пр.). Ребёнок запоминает звучание, затем угадывает звук без зрительной опоры.

Усложнение: угадать последовательность предметов, которых коснулась палочка.

7. Игра - упражнение «Звуковой планшет»

Цель: учить узнавать и различать неречевые звуки (транспорт, голоса птиц) с помощью детского электронного планшета.

Ход игры: используются различные детские игровые планшеты или музыкальные книги со звуками.

Педагог вместе с ребенком слушают звуки, обсуждают кто или что звучит. Затем ребенок самостоятельно угадывает звучание.

8. Игра - упражнение «Звуки улицы»

Цель: развивать звуковое восприятие, внимание, сосредоточенность.

Ход игры: педагог предлагает послушать звуки, доносящиеся с улицы и назвать их (пение птиц, жужжание пчелы, мотор автомобиля, гул самолета, лай собаки и пр.).

9. Игра «Найди пару».

Цель: Учить на слух находить капсулы с одинаковым звучанием и составлять из них пары; развивать слуховое восприятие, внимание.

Ход игры: педагог предварительно насыпает различные крупы в капсулы или непрозрачные баночки. Слушает вместе с ребёнком, как звучит каждая капсула при встряхивании, рассматривают её содержимое. Затем ребёнок пробуют по образцу найти созвучную капсулу, далее самостоятельно находит одинаково звучащую пару.

Усложнение: выстроить ряд из капсул по звуковому образцу.

10. Игра – упражнение «Что упало?»

Цель: учить узнавать звук падающих предметов, развивать звуковое восприятие, внимание, сосредоточенность.

Ход игры: педагог показывает ребёнку несколько предметов (мяч, комок бумаги, карандаш, книгу, бубенчик, резиновую игрушку и пр.), роняет их на стол и ребенок слушает звук падающего предмета. Затем он отворачивается и угадывает на слух, что упало.

Усложнение: угадать два одновременно упавших предмета.

2 этап. Различение высоты, силы и тембра голоса.

1. Игра-упражнение «Эхо»

Цель: упражнять в точности звукового восприятия; развивать умение чётко повторить услышанный звук или сочетание гласных звуков, изменив его акустические свойства.

Ход игры: педагог громко произносит любой гласный звук, а ребёнок – «эхо», тихо его повторяет

2. Игра «Гном и Великан»

Цель: формировать умение произносить слова с различными акустическими свойствами, изменяя их громкость, высоту, длительность. Развивать тембр голоса, дикцию, фонематическое восприятие.

Ход игры: перед ребенком лежат картинки Гнома и Великана. Педагог говорит, что у Гномика всё маленькое, и носик, и ручки, и глазки, и голосок у него тихий, высокий и быстрый. А у Великана всё большое, и носище, и ручища, и глазища, и голос у него низкий, грубый и громкий. Затем педагог показывает предметы или картинки, и называет их голосом Гномика или Великана. Ребёнок должен положить предмет перед соответствующим персонажем.

Усложнение: ребенок сам называет предметы голосом Гномика или Великана.

3. Игра «Кто позвал «Ау»?»

Цель: учить узнавать детей друг друга по голосу, совершенствовать звуковое восприятие, четко артикулировать изолированный звук У

Ход игры: дети стоят спиной в круг, внутри круга ходит педагог и затрагивает за плечо кого-нибудь из ребят. Кого задела, нужно громко сказать «Ау». Остальные должны угадать, чей это голос.

4. Игра «Громко – тихо»

Цель: учить распознавать звучание музыкальных инструментов по акустическим свойствам: громко – тихо. Продолжать развивать слуховое восприятие.

Ход игры: педагог играет на музыкальных инструментах (колокольчик, трещётки, ложки, металлофон, ксилофон, губная гармошка) с разной громкостью. Ребёнок говорит громко или тихо звучит инструмент.

Усложнение: предложить детям поиграть в парах

5. Игра – упражнение «Звучащее солнышко»

Цель: учить различать звучание гласных звуков по долготе и отражать это схематично.

Ход игры: педагог произносит гласные звуки коротко (У) или протяжно (У-У-У). Если звук короткий, ребёнок маркером пририсовывает солнышку короткий лучик, если звук долгий, то ребёнок рисует длинный лучик.

6. Игра - упражнение «Скажи по-разному»

Цель: учить произносить звуки и слова, изменяя их характер, тембр и эмоциональный окрас; развивать фонематическое восприятие.

Ход игры: педагог объясняет, что один и тот же звук может звучать по-разному, показывает это, а потом ребёнок самостоятельно выполняет упражнение.

А – плачет малыш

А – показывают горло врачу

А – мама качает малыша

А – девочка укололась иголкой

О – удивляется мама

О – стонет бабушка

О – поёт певица

О – потягивается папа

О – кричит охотник в лесу

У – гудит паропровод

У – звучит дудочка

У – плачет мальчик

Усложнение: изменять небольшое слово по высоте и силе

МЯУ – голодный кот просит есть

МЯУ – кот просится домой

МЯУ – маленький котенок

МЯУ – старый кот

МЯУ – мама кошка ищет котят

Аналогично: ИГОГО, МУ, ГАВ, КВА, БЕ

7. Игра «Найди Мишку»

Цель: учить различать неречевой звук по акустическому признаку (громкость), анализировать и правильно принимать решение; совершенствовать фонематическое восприятие.

Ход игры: ребёнок должен найти спрятанную игрушку, ориентируясь на громкость звукового сигнала, например бубна или колокольчика. Чем громче звучит бубен, тем ближе ребёнок к спрятанной игрушке.

8. Игра упражнение «Посчитай»

Цель: учить воспринимать и анализировать неречевые звуки по количеству звучаний, закрепить количественный счёт.

Ход игры: педагог отстукивает карандашом или молоточком по столу несколько ударов и просит ребёнка сосчитать их.

Усложнение: убрать зрительный анализатор и выполнить упражнение с закрытыми глазами.

9. Игра «Раз, два, три – покажи!»

Цель: развивать фонематическое восприятие, чувство ритма, внимание, быстрый анализ ситуации.

Ход игры: Дети идут по кругу, на 1 хлопок педагога они принимают позу аиста, на 2 хлопка – позу лягушки, на 3 хлопка возобновляют ходьбу.

3 этап. Различение слов, близких по звуковому составу.

1. Игра «Договорилки»

Цель: развивать фонематическое восприятие; формировать умение выделять из нескольких слов одно, сходное по звучанию с заданным.

Ход игры: педагог читает 2 стихотворные строки, выделяя голосом последнее слово в начальной строчке. Ребёнок должен выбрать одно слово из предложенных, добиваясь рифмы в стихе.

Шепчет ночью мне на **ушко**
Сказки разные... (перина, **подушка**, рубашка)

Ой, ребята, верь, **не верь** –
От меня сбежала... (кошка, **дверь**, стенка)

От грязнули даже **стол**
Поздним вечером... (сбежал, **ушёл**, ускакал)

Две лисички, две **сестрички**
Отыскали где-то... (спички, щётку, ножик)

Говорила мышка **мышке**:
- До чего люблю я (сыр, мясо, **книжки**)

Катя Лену просит **дать**
Краски, карандаш... (ручку, **тетрадь**, книгу)

2. Игра «Рифмы»

Цель: развивать фонематическое восприятие; учить подбирать созвучное слово, чтобы получилась рифма; развивать дикцию, чёткость речи, память, сообразительность.

Ход игры: педагог читает двустишия и просит ребенка подобрать слово в рифму:

- Пишет маме письмо дочка,
В конце рассказа стоит-...(точка).
- Портной выбрал красный шёлк,
Значит, знает в моде...(толк).
- На берегу лежала гайка,
Рыбёшку утащила -...(чайка).
- Дымится в миске кашка,
С чаем стоит -...(чашка).
- Очень громко плачет мальчик-
Он поранил стеклом...(пальчик).
- В огороде вырос лук,
На грядке ползал майский ...(жук).
- Было мишке мёду мало,
Пчёлка показала ...(жало).
- В малинике медведь бурчал,
Рядом с ним ручей...(журчал).
- Ребяшня каникул ждёт-
Лето красное ...(идёт).
- В группе самый старший – Веня,
У него дружок есть -...(Женя).

3. Игра «Слово - шпион»

Цель: развивать фонематическое восприятие, внимание, мышление; учить выделять из нескольких слов то, которое не похоже на остальные по звучанию

Ход игры: педагог произносит по 4 слова, ребёнок должен назвать то, которое отличается от остальных:

- Канавы – канавы – **какао** – канавы
- Ком – ком – **кот** – ком
- Утёнок** – котёнок – котёнок – котёнок
- Будка – **буква** – будка – будка
- Винт – винт – **бинт** – винт
- Минута – **монета** – минута – минута
- Буфет – **букет** – буфет – буфет
- Билет** – балет – балет – балет
- Дудка** – будка – будка – будка

Усложнение: из 4 созвучных слов ребёнок должен выбрать слово, которое отличается от всех по звуковому составу.

- Мак – бак – так – **банан**
- Сом – ком – **индюк** – дом
- Лимон – вагон – **кот** – бутон
- Мак – бак – **веник** – рак
- Совок – **гном** – венок – каток
- Пятка – ватка – **лимон** – кадка
- Ветка – **диван** – клетка – сетка
- Каток – **дом** – моток – поток

4. Игра «Потеряшка»

Цель: развивать фонематический слух; учить слышать и выделять тот звук, который изменяет слово; активизировать внимание.

Ход игры: педагог произносит пару слов, ребёнок определяет, чем отличаются слова и «находит» тот звук, который изменился.

Кит – кот, жук – сук, мак – бак, бок – бык, ком – дом, дом – дым, дом – сом, бак – так, лак – мак, утка – дудка, ватка – ветка, плётка – плёнка.

5. Игра «Гонки»

Цель: развивать быстроту цветового восприятия, внимание, умение выделять нужное слово из потока созвучных слов.

Ход игры: педагог предлагает устроить гонки. Дети встают в шеренгу, по команде начинают движение вперед. Услышав слово «стоп», все должны замереть. Слова: слон, стон, стоп, сток, стоп, стан, стук, слух, слон, стоп, стул, сой, стоп. Побеждает самый внимательный.

6. Игра «Два кружка»

Цель: развивать фонематическое восприятие, концентрацию внимания. Учить выделять правильно произнесенное слово среди похожих по звучанию.

Ход игры: педагог даёт ребёнку два кружка разных цветов. Один кружок, это «да», другой – «нет».

Затем он показывает ребёнку картинку и чётко произносит 6 созвучных слов с различным звукосочетанием. Ребёнок на каждое слово должен поднять кружок «да» или «нет».

Баман	Клетта	Мальма
Паман	Кьетта	Пальма
Банан	Кветта	Вальма
Ваван	Клетка	Льмальма
Банам	Тлетта	Памальма
Даван	Къекта	Дальма
Берблюд	Марашка	Корона
Перблюд	Ромашка	Конора
Пьерблюд	Шамашка	Корова
Верблюд	Рошамка	Вонора
Верплют	Шарашка	Ронова
Дерблют	Макашка	Ворона

7. Игра «Я скажу, ты повтори»

Цель: развивать слуховое восприятие, память; формировать умение запоминать и воспроизводить цепочку из 2-3 слов, схожих по звучанию.

Ход игры: педагог произносит цепочку слов, ребенок должен её повторить

Мак – бак – так	Моток – каток - поток
Ток – тук – так	Батон – бутон - бетон
Бык – бак – бок	Будка – дудка - утка
Дам – дом – дым	Нитка – ватка - ветка
Ком – дом – гном	Клетка – плёнка – плётка

4 этап. Различение слогов

1. Игра - упражнение «Повтори и назови лишний слог»

Цель: развивать фонематическое восприятие; формировать умение дифференцировать слоги, различающиеся одним звуком.

Ход игры: Педагог произносит ряд повторяющихся слогов и спрашивает ребёнка, какой слог «лишний».

Та – та – да
Да – да – та
Ну – ну – но
Но – ну – ну
Са – са – ша

Ба – па - ба
Фи – фи - ви
Го – ко - ко
Ко – ки –ко
Ша – са – са

Усложнение: использовать слог из трёх звуков

Ква – ква- два
Кхе – мхе – кхе
Пом- дом- пом

Мди – мди- пди
Вси – пси - вси
Тну – мну – тну

2. Игра – упражнение «Скажи как я»

Цель: упражнять в воспроизведении слогового ряда со смещением ударного слога; формировать умение дифференцировать слоги.

Ход игры: педагог произносит слоговой ряд, ребёнок должен правильно повторить.

Та – та – та
Та – та – та
Та – та – та

Па – па - па
Па – па - па
Па – па – па

3. Игра- упражнение «Закончи слово нужным слогом»

Цель: развивать фонематическое восприятие, мышление, словарный запас; формировать умение договаривать заданный последний слог в словах; развивать ловкость и координацию движений.

Ход игры: дети встают в круг, в середине педагог с мячом. Педагог задаёт определённый слог, например РА, затем произносит начало слова и бросает мяч ребёнку. Ребёнок договаривает последний слог, слово целиком и возвращает мяч.

«РЫ» Мото (ры), забо(ры), набо(ры), узо(ры), помидо(ры), самаво(ры), мунди(ры), ша(ры);

«РА» Но(ра), го(ра), па(ра), иг(ра), детво(ра), жа(ра), Ю(ра), И(ра), кону(ра), панте(ра);

«КА» Зай (ка), май(ка), шаш(ка), лошад(ка), лопат(ка), юб(ка), конфет(ка), книж(ка).

4. Игра «Клубочек»

Цель: формировать умение называть слова на заданный слог; развивать фонематическое восприятие, активизировать память, мышление.

Ход игры: Дети передают друг другу клубочек по кругу, произнося текст:

«По дорожке (Имя) шла/шёл,
Клубок ниточек нашла/нашёл,
Вы слова на (заданный звук) скажите,
Нашу нитку не порвите».

Ребенок, у которого оказался клубочек должен назвать слово на заданный слог и передать клубочек дальше

5. Игра «Испорченный телефон»

Цель: формировать фонематическое восприятие, умение дифференцировать слоги, различающиеся одним или несколькими звуками; учить играть по правилам, проявлять терпение и выдержку.

Ход игры: дети сидят в ряд, педагог называет слог или серию слогов на ушко первому ребёнку. Он шепотом передаёт следующему и т.д. Последний игрок вслух произносит то, что услышал. Если допущена ошибка, все участники игры повторяют свои варианты и определяют где «сломался телефон».

6. Игра «Подари Монстрику подарок»

Цель: формировать звуковое восприятие; развивать фонематический слух и мышление; учить делить слова на слоги, классифицировать их.

Ход игры: педагог кладёт перед ребёнком трёх разных монстриков: одноглазого, двухглазого и трёхглазого. Объясняет, что одноглазый монстрик любит подарки, в названии которых только ОДИН слог. Двухглазый - любит подарки, в названии которых ДВА слога. Ну а трёхглазый монстрик, предпочитает подарки, в названии которых ТРИ слога. Ребёнок рассматривает предметные картинки и «дарит» каждому монстрику нужные подарки.

1 слог: шар, мяч, зонт, кекс, мёд, мак.

2 слога: кукла, соска, веник, букет, майка, глобус

3 слога: карандаш, машина, корона, конфета, зеркало, кирпичи

7. Игра «Живые слоги»

Цель: Формировать фонематическое восприятие, память, правильное звукопроизношение; учить составлять слово из слогов, определять их порядок.

Ход игры: педагог называет 2 детям слоги одного слова, например, КА – ША. Дети должны встать рядом в нужном порядке.

Усложнение: увеличивать количество слогов в словах до 3-4.

8. Игра «Слоговое лото»

Цель: Формировать умение делить слово на слоги, определять количество слогов в слове, подбирать схему слова к предметной картинке; развивать фонематическое восприятие.

Ход игры: Педагог раздаёт детям игровые поля с картинками и схемы слов с 1,2,3,4 слогами. Дети подбирают нужные схемы к своим картинкам.

Усложнение: педагог достаёт из коробки схемы слов по одной, называет количество слогов на ней, дети должны на своём игровом поле найти соответствующую картинку с таким же количеством слогов. Победит тот, кто первым закроет всё своё игровое поле.

9. Игра «Тарабарский язык»»

Цель: формировать фонематическое восприятие; развивать мышление, дикцию; учить воспроизводить слоговые цепочки в разных вариациях.

Ход игры: педагог сообщает, что они попали в очень необычную страну – Тарабарнию и местные жители разговаривают на тарабарском языке.

Предлагает выучить несколько иностранных слов. Дети слушают слоговые сочетания и повторяют за педагогом.

1. С одним согласным и разными гласными:

Та – то – ту	Ты – та – то
Му – мы – ма	Мо – ма – мы
Ну – ны – на	Но – на – ну
Ду – ды – ду	До – до – ду
Ко – ку – ка	Ки – ке – кы

2. С общим гласным и разными согласными:

Та – ка – па	Ка – на – па
Фа – ха – ка	Ма – на – ва
Па – ка – та	Га – ба – да
Ка – фа – ха	Ва – ма – на

3. С согласными звуками, различающимися по звонкости/глухости

Па – ба	По-бо
Пу – бу	Пы – бы
Та – да	Ка – га
Па – ба – па	По – бо – по
Та – да – та	Да – та – да
Ва – фа – ва	Са – за – са

4. С согласными звуками, различающимися по мягкости/твердости

Па – п ^я	Ма-мя
Ва – в ^я	По – п ^ё
Мо – м ^ё	Пу – п ^ю
Му – м ^ю	Пы – п ^и
Вы – в ^и	Ву – в ^ю

5. С наращиванием стечения согласных букв

Па – тпа	Та – пта
Фа – тфа	Ма – кма
На – фна	На – пна
Ка – фка	Ка – тка
Та – кта	На – кна

6. С общим стечением согласных звуков и разными гласными

Пта – пто – пту – пты
Кта – кто – кту – кты
Фта – фто – фту – фты
Тма – тмо – тму – тмы
Кна – кно – кну – кны
Фка – фко – фку – фкы

7. Со сменой позиции согласных звуков в их стечении

Пта – тпа	Пка – кпа
Фпа – пфа	Кта – тка
Гда – дга	Фта – тфа
Вба – бва	тма – мта
Фму – мфу	Кда – дка
Гпа – пга	Кты – ткы

10. Игра «Делим слова на слоги»

Цель: развивать фонематическое восприятие, умение делить слова на слоги; формировать произвольное внимание и мышление.

Ход игры: Педагог раздаёт детям игровые поля, на которых расположен паровозик и 8 чистых ячеек. Затем педагог достаёт предметные картинки, четко произносит то, что там нарисовано и дети берут себе подходящие. У кого на игровом поле паровозик с 1 вагончиком, берёт картинки с предметом, состоящего из 1 слога, у кого паровозик с 2 вагончиками – с 2-мя слогами и т.д. побеждает тот, кто первым закроет свое игровое поле.

Усложнение: дети подбирают схемы к своим картинкам.

11.Игра «Слоговой паровоз» (Л)

Цель: развитие фонематического слуха, формирование и развитие навыка деления слов на слоги.

Ход игры: в комплекте: фон (паровоз), карточки со словами (по 16 карточек на каждый вагончик - односложные, двусложные, трехсложные, четырехсложные слова) и полоски-кармашки. В каждом вагончике столько окошек, сколько слогов. Ребенок должен правильно определить количество слогов и «заселить пассажира» в нужный вагончик.

12.Игра «Хлоп – хлоп»

Цель: развивать фонематическое восприятие, мышление; учить делить слова на слоги; закрепить умение работать с игровизором, чётко выполнять инструкцию.

Ход игры: Педагог раздаёт детям игровые карточки, вставленные в игровизор. На карточках изображены пары ладошки: 1 пара (1 слог), 2 пары (2 слога), 3 пары (3 слога) и предметные картинки. Ребёнок должен маркером соединить картинки с нужным количеством ладошек.

5 этап. Различение звуков

1. Игра «Звуковой цветочек»

Цель: развивать фонематический слух, внимание, мышление; учить выделять и находить звук в словах, видеть и исправлять ошибку.

Ход игры: педагог заранее вырезает яркий цветок из плотной бумаги, готовит символы звуков и предметные картинки.

Вариант 1. Педагог в серединку цветка кладёт любой символ и просит ребёнка на лепестках разложить картинки, где есть такой звук.

Вариант 2. Педагог сам раскладывает картинки и просит ребёнка найти и исправить ошибку.

2. Игра - упражнение «Кто внимательнее?»

Цель: развивать фонематический слух, внимание; учить выделять звук из ряда других звуков.

Ход игры: Два ребёнка встают спиной друг к другу. Педагог каждому из них называет звук, на который они должны отреагировать (хлопнуть в ладоши или поднять руку). Затем он произносит ряд звуков и дети выделяют только свой звук.

3. Игра упражнение «Поймай звук»

Цель: развивать внимание, слуховое восприятие, быстроту реакции; закреплять умение выделять звук из звукового ряда.

Ход игры: педагог показывает детям определённый символ звука. Затем он произносит ряд звуков с многократным повторением заданного звука, а дети, услышав нужный, «ловят» его хлопком в ладоши.

4. Игра – упражнение «Скажи наоборот»

Цель: развивать фонематическое восприятие, внимание, мышление, умение анализировать.

Ход игры: педагог произносит 2 звука, например, А – О, а ребёнок произносит наоборот - О – А.

Усложнение: использовать цепочку из 3 звуков и более.

5. Игра «День рождения звука»

Цель: развивать фонематическое восприятие, мышление, внимание; учить выделять нужный звук из слова.

Ход игры: Педагог сообщает, что сегодня у звука _____ День рождения. В гости к нему придут друзья – те слова, в которых есть этот звук.

Игра может проводиться с опорой на картинки или без.

6. Игра «Звуковой кубик»

Цель: развивать фонематическое восприятие и мышление; активировать память и речь; учить подбирать слова с определённым звуком; формировать умение играть по правилам.

Ход игры: На грани кубика приклеиваются цветные квадраты – условные обозначения звуков: красный (гласный), синий (твёрдый согласный), синий с колокольчиком (звонкий твёрдый согласный), зелёный (мягкий согласный), зелёный с колокольчиком (звонкий мягкий согласный) и белый (случайное задание от педагога). Ребёнок бросает кубик и придумывает слово, согласно условному обозначению.

7. Игра «Звуковая мозаика»

Цель: развивать фонематическое восприятие, внимание, умение отличать гласные звуки от согласных, а согласные по твердости и мягкости; закреплять графические навыки; учить ориентироваться на листе бумаги.

Ход игры: на листе бумаги нарисована сетка 3х3. Педагог называет место и звук, например: верхний левый угол, звук А. Ребёнок должен закрасить клеточку красным цветом. Игра заканчивается, когда заполнены все клетки.

8. Игра «Четвёртый лишний»

Цель: развивать умение определять наличие одинакового звука в словах, находить слово, в котором нет этого звука; развивать фонематический слух, мышление, внимание.

Ход игры: Педагог кладёт перед ребёнком карточку с 4-мя картинками. Четко проговаривает названия картинок и предлагает ребёнку определить, какой звук встречается во всех словах и найти «лишнее слово», в котором нет этого звука.

Усложнение: ребёнок самостоятельно проговаривает слова и ищет лишнюю картинку; придумывает слово на указанный звук; придумывает предложение с лишним словом.

9. Игра «Яблочки»

Цель: развивать фонематическое восприятие, умение подбирать слова на заданный звук; развивать мелкую моторику, мышление и память.

Ход игры: заранее готовится макет дерева. Педагог кладёт карточку с символом звука и предметные картинки. Ребёнок должен выбрать картинки, где есть такой звук, и прикрепить их на дерево прищепками.

10. Игра «Собери чемодан»

Цель: развивать умение определять наличие заданного звука в словах, развивать фонематическое восприятие

Ход игры: педагог сообщает «Мы отправляемся в путешествие. Возьмём с собой только те предметы, в названии которых есть звук ____». Игра проводится словесно или со зрительной опорой.

11. Игра «Звукоежка»

Цель: развивать фонематическое восприятие, уметь находить картинки, в которых есть заданный звук;

Ход игры: педагог знакомит ребёнка со Звукоежкой, он большой обжора и очень любит покушать. Но кушает он только те предметы, в названии которых есть звук _____.

12.Игра «5 камешков»

Цель: формировать фонематическое восприятие; автоматизировать и дифференцировать звуки; активизировать речь, память, мышление.

Ход игры: педагог предлагает ребёнку 5 красивых камешков и предлагает различные задания. Ребёнок выполняет задание и выкладывает камешки в ряд.

1. Назови 5 слов, которые начинаются со звука ____
2. Назови 5 слов, которые заканчиваются на звук ____
3. Придумай и назови 5 слов, в которых есть звук _
4. Придумай и назови 5 слов, в которых 3 слога
5. Придумай и назови 5 слов, которые начинаются с мягкого согласного _____

И пр.

13.Игра «Звуковой домик» (Л)

Цель: развитие фонематического слуха, автоматизация и дифференциация гласных звуков А, О, У, И, Ы.

Ход игры: в комплекте фон с домиком и пустыми окошками и 90 предметных картинок (по 18 картинок на каждый звук).

На крышу домика прикрепляется символ гласного звука, играющий «заселяет» домик картинками, в названии которых есть заданный звук. На каждый звук можно "заселить" 2 домика, поэтому можно играть в парах.

14.Комплексное пособие «Звуковые часики» (Л)

Цель: развитие фонематического слуха, автоматизацию звуков, развитие связной речи.

Ход игры: в комплекте фон с часиками, стрелочка и 90 карточек.

1 вариант «Найди пару»

Цель: упражнять детей в подборе слов, отличающихся друг от друга одним звуком, развивать фонематический слух.

Ход игры: Педагог помещает в верхнюю часть часов картинки. Остальные картинки раскладывает на столе и сообщает детям- Сегодня мы будем играть в игру «Найди пару». Наши часы поделены на две части. В верхней части размещены картинки. Одна стрелка указывает на картинку, а другая - на пустой кружок внизу. На этот кружок нужно поместить картинку, которая звучит сходно с названием предмета, на который указывает верхняя стрелка. Взрослый указывает стрелкой на картинку, ребёнок проговаривает это слово и подбирает сходное по звучанию из предложенных картинок (мышка-мишка, крыса-крыша, каска-маска, удочка-уточка, кит-кот, дом-сом, дрова-трава, лак-рак, коза-коса, зуб-суп, почки-бочки, жук-лук)

2 вариант «Подружи картинки»

Цель: автоматизировать звук Ш, развивать логическое мышление.

Ход игры: Педагог предлагает детям рассмотреть и назвать картинки. - Сегодня мы подружим картинки из верхней и из нижней части часов. Называйте картинку и подбирайте для неё пару, например, «Шиповник и

шмель». Дети проговаривают словосочетания, выделяя звук Ш (шиповник и шмель, бабушка и дедушка, лягушка и камыши, клюшка и шайба, мышка и кошка, вешалка и шуба, машина и шина, шапочка и малыш, шкаф и шорты).

3 вариант «Назови гласный звук»

Цель: учить детей выделять гласный звук из состава слова.

Ход игры: Педагог помещает в верхнюю часть часов картинки: дом, мак, мышь, сок, кит, сыр, гриб, жук, шкаф, куст, зонт, скат, рысь, мел, печь, танк, рак, кость. Символы гласных звуков размещаются рядом. Затем ребенок называет слова, выделяя голосом гласный звук. Дети определяют на слух наличие того или иного звука, находят соответствующий символ и кладут напротив картинки.

4 вариант «Назови последний звук»

Цель: упражнять детей в выделении последнего звука в слове.

Ход игры: Педагог помещает в верхнюю часть часов картинки. Остальные картинки раскладывает рядом. - Сейчас я буду называть картинки, а вы слушайте внимательно и называйте только последний звук в слове. - «Ракета» - какой последний звук? Звук А. - Найдите картинку на этот звук. - Поместите картинку, куда указывает стрелочка. Затем дети самостоятельно называют предмет, определяют последний звук и подбирают картинку (шкаф-флажок, жук-ключ, ракета-азбука, костер-рыба, кекс-самокат, шмель-лягушка, горох-хурма, гном-майка, барабан-ножницы, дятел-лодка, качели-индюк, робот-таз).

15.Игра «Дин и Дон» (Л)

Цель: развивать фонематический слух, дифференцировать твердые и мягкие согласные звуки.
Ход игры: В комплекте 2 фона комнат и 60 карточек с картинками (30 карточек на твердые и 30 карточек на мягкие согласные звуки).

Педагог предлагает ребятам навести порядок в комнате гномов и «расселить» правильно слова по квартирам. Те предметы, первый звук в названии которых – твёрдый согласный, отдадим ДОНУ, те в которых - мягкий, отдадим ДИНУ. .

16.Игра «Зоркий глаз»

Цель: развивать внимание, наблюдательность, ориентировку в пространстве; формировать фонематическое восприятие; учить находить в окружающей обстановке предметы на заданный звук; формировать умение составлять полные предложения.

Ход игры:

1 вариант. Педагог называет звук, ребёнок ищет в комнате предмет(ы), который (ые) начинается(ются) на этот звук, называет его(их).

2 вариант. Педагог произносит звук, а дети подходят к предметам, в названии которых есть этот звук, называют его и составляют с этим словом предложение.

17.Игра «Гараж и грузовики»

Цель: автоматизация и дифференциация звуков В-Вь Ф-Фь Б-Бь П-Пь Г-Гь К-Кь Д-Дь Т-ТЬ С-Сь З-Зь М-Мь Н-Нь Х-Хь Л-Ль Р-Рь по твердости-мягкости; формировать фонематическое восприятие; развивать мышление, произвольное внимание.

Ход игры: В комплекте 2 фона для игрового момента - с синим гаражом для твердых звуков и зеленым гаражом для мягких звуков и 120 грузовиков с предметными картинками (по 4 грузовика на каждый звук).

Что везет грузовик в своем кузове? Твердый или мягкий звук в начале этого слова? Грузовик с твердым звуком в кузове заезжает в синий гараж, а с мягким - в зеленый. Выбери правильный гараж для грузовиков.

18.Игра «Чаепитие со Звуковичками»

Цель: учить дифференцировать твёрдые и мягкие звуки; формировать фонематическое восприятие; развивать мышление, умение анализировать.

Ход игры: Педагог рассказывает, что на Изумрудной улице живут мягкие звуки, а на Васильковой улице живут твердые звуки. Они приглашают нас в гости на чай. С твердыми звуками мы будем пить чай только из тех чашек, у которых слово начинается с твердого звука. А с мягкими звуками - только из тех чашек, у которых слово начинается с мягкого звука.

В комплекте 2 фона с домиками и 64 карточки с картинками (32 карточки на твердые и 32 карточки на мягкие звуки).

19.Игра «Домик для звука» (Л)

Цель: развитие фонематического слуха, развитие умения определять место гласного звука в слове.

Ход игры: в комплекте 6 звуков - А, И, О, У, Ы, Э. На каждый звук по 3 карточки - всего 18 карточек в комплекте. Педагог раздаёт игровые карточки и маркер. Ребёнок должен определить в начале, в середине или в конце находится искомый гласный звук и правильно соединить картинку маркером со звуковой линейкой.

20.Игра «Звонкий – глухой»

Цель: способствовать развитию фонематического слуха, связной речи, внимания, памяти.

Ход игры: перед игрой педагог определяет, где будет находиться искомый звук (в начале, в середине или в конце слова). Затем он раздаёт большие карты с коричневым прямоугольником внутри. На эту карту дети раскладывают картинки со звонким согласным звуком в любом месте слова.

На карточки с желтым прямоугольником внутри, раскладывают картинки со звонким звуком в слове.

Усложнение: игра проводится в форме игры «лото»

21.Набор карточек «Говорим правильно»

Цель: способствовать развитию фонематического слуха; тренировать в выполнении разнообразных заданий для определения количества звуков в словах, определяя место звука в слове.

Ход: педагог даёт ребёнку карточки и маркер, ребёнок выполняет задания самостоятельно.

22. Игра «Цепочка слов» (с карточками)

Цель: способствовать развитию фонематического восприятия; упражнять детей в определении первого и последнего звука в словах; учить выкладывать цепочку из карточек в определённой последовательности; активизировать память и мышление.

Ход игры: педагог предлагает ребёнку набор из 6 карточек. Ребёнок рассматривает их, четко произносит название каждой картинке, затем выкладывает из них цепочку. На одной из карточек стоит точка, это будет первая картинка. Каждая последующая картинка должна начинаться на последний звук предыдущей картинке.

- Сыр – рыба – апельсин – нос – сок – кабан
- Мак – крокодил – лук – кот – топор – ракушка
- Лимон – носки – игла – автобус – соска – ананас
- Ключ – чайка – ананас – самолёт – топор – ракушка
- Тюльпан – носок – кукушка – аквариум – мухомор – рак
- Кошка – альбом – майка – абрикос – сосиски – игла
- Комар – росток – кактус – стол – ландыш – шарик

6 этап. Анализ звукового состава слова

1. Игра «Дрессированный лев»

Цель: учить определять место звука в слове, развивать фонематическое восприятие

Ход игры: В комплекте 4 варианта фона - на определение места в слове для твердых звуков, для мягких звуков, для гласных звуков и нейтральный, также 78 качественно нарисованных предметных картинок - по 6 на каждый звук - Л, ЛЬ, Р, РЬ, С, СЬ, Ш, Ж, Ц, Ч, Щ, З, ЗЬ (искомый звук в начале, в конце и середине слова и накладная фигурка льва для перемещения по тумбам.)

Педагог предлагает посадить льва на ту тумбу, в зависимости от того, где находится звук.

2. Игра «Цепочка слов» (словесная)

Цель: способствовать развитию фонематического восприятия; упражнять детей в определении первого и последнего звука в словах; активизировать память и мышление.

Ход игры: педагог называет любое слово, например АРБУЗ. Следующий игрок произносит своё слово, которое должно начинаться на последний звук предыдущего игрока: АРБУЗ – ЗОНТ. Следующий игрок продолжает цепочку: АРБУЗ – ЗОНТ – ТОРТ... Если игрок не может придумать слово, то он выбывает из игры. Игра продолжается, пока не останется самый внимательный и эрудированный.

3. Игра «Одень куколку»

Цель: развивать фонематическое восприятие; навыки звукового анализа и синтеза; учить находить слова с заданным звуком.

Ход игры: педагог показывает куколку и разные платья с картинками - принтами на них. Сообщает: это кукла Маша, она собирается в гости. У неё так много платьев, что она не знает какое ей надеть. Давай мы поможем ей, и найдём платье с принтом, в котором есть звук _____. Ребёнок ищет нужный наряд.

4. Игра «Прочитай по первым звукам»

Цель: закрепить навыки звукобуквенного анализа; развивать фонематический слух, внимание, память, логическое мышление.

Ход игры: перед ребёнком кладутся карточки с несколькими картинками. Он должен по первым звукам каждой картинки составить слово.

Например: Кактус, Облако, Шар, Клевер, Астра – КОШКА.

5. Игра – упражнение «Кто больше»

Цель: развивать фонематическое восприятие; расширять словарный запас; активизировать речь; учить подбирать слова на заданный звук.

Ход игры: педагог называет звук или показывает символ звука, а дети называют слова, в которых есть этот звук.

Усложнение: заранее обозначить место звука в слове.

6. Игра - упражнение «Собери слово»

Цель: развивать фонематическое восприятие и мышление; учить составлять слово из отдельных звуков.

Ход игры: педагог произносит слово по звукам, например К, О, Т. Ребёнок должен догадаться какой это слово и произнести его вслух.

7. Игра «Имена»

Цель: развивать фонематическое восприятие и мышление; учить составлять слово (имя) по первым звукам картинок.

Ход игры: педагог показывает детям разных плоскостных кукол и карточки с цепочкой картинок. Сообщает: чтобы узнать как зовут каждую куколку, нужно назвать первые звуки в словах и составить из них имя. Например, Машина, Автобус, Шапка, Арбуз – МАША.

8. Игра «Домики»

Цель: развивать фонематический слух; автоматизировать и дифференцировать звуки; определять на слух место звука в слове.

Ход игры: перед ребёнком раскладываются домик с крышей и тремя окошками (это начало, середина и конец слова), предметные картинки и символы звуков. Педагог кладёт на крышу домика символ звука, выбирает картинку, а ребёнок должен найти место звука в этом слове и в нужное окошко положить картинку. Или наоборот – на крышу домика положить картинку, а в окошко заданный символ звука.

9. Игра «Украсть маечку»

Цель: развивать фонематический слух; формировать умение определять звуки и составлять схему слова; проводить элементарный звукобуквенный анализ

Ход игры: педагог кладёт перед ребёнком плоскостной домик, карточки с картинками, символы звуков и камешки марблс синего, красного и зелёного цветов.

1 вариант: С пустую рамку на майке кладётся картинка. Ребёнок ниже выкладывает схему этого слова камешками.

2 вариант: В рамку на майке кладётся символ звука, раскладываются картинки. Ребёнок должен найти картинки с этим звуком и выложить схемы из камешков.

3 вариант: В рамку на майке кладётся символ звука. Ребёнок должен придумать слово на этот звук и выложить схему из камешков.

4 вариант: В рамку на майке кладётся картинка. Ребёнок должен соответствующими камешками определить место только гласных (согласных) звуков.

10. Игра «Что везёт паровозик»

Цель: развивать фонематический слух, соотносить слова с его звуковой схемой, развивать навык звукового анализа и синтеза.

Ход игры: в комплекте фон с паровозиком, 14 звуковых схем и 84 предметные картинки (по 6 штук на каждую схему). педагог помещает на крышу паровозика звуковую схему и просит поместить в окошки вагончика все картинки, которые соответствуют схеме

11. Игра «Гусеница»

Цель: развивать навыки звукового анализа и синтеза; формировать звуковое восприятие; активизировать мышление, память, внимание; учить составлять схему слова.

Ход игры: педагог предлагает коврограф, голову гусеницы и цветные круги (синий, зелёный и красный) – части туловища гусеницы. Перед ребёнком кладётся картинка, он должен составить к ней схему из кругов, тем самым собрать гусеницу.

12. Игра «Домик для звука» (Л)

Цель: развивать фонематический слух, формировать умение определять место гласного звука в слове.

Ход игры: в комплекте 6 звуков - А, И, О, У, Ы, Э. На каждый звук по 3 карточки - всего 18 карточек в комплекте. Ребёнок должен определить в начале, в середине или в конце находится искомый гласный звук и правильно соединить картинку маркером со звуковой линейкой.

13. Игра «Начало, середина, конец»

Цель: формировать фонематическое восприятие, развивать умение находить место звука в слове.

Ход игры: педагог произносит слова с определенным звуком, а ребёнок в зависимости от положения звука в слове говорит «начало» (если заданный звук находится в начале слова), «середина» (если заданный звук находится в середине слова), «конец» (если заданный звук находится в конце слова).

14.Игра «Колпачки»

Цель: развивать фонематическое восприятие; дифференцировать звуки по твердости/мягкости; активизировать мышление и внимание; учить выполнять фонематический анализ слова.

Ход игры: в игре используются колпачки и звонок от фабричной игры «Кто быстрее?».

- 1 вариант:** берётся красный и черный колпачки и мелкие игрушки или картинки. Ребёнок должен разложить их: к чёрному колпачку те предметы, которые начинаются на согласный звук, к красному колпачку – те, которые начинаются на гласный звук.
- 2 вариант:** как первый, но колпачки берутся синего и зеленого цвета (твёрдый согласный и мягкий)
- 3 вариант:** перед ребёнком кладётся картинка, ребенок цветными колпачками выкладывает схему этого слова.
- 4 вариант:** перед ребёнком кладётся сетка 3*3, где в каждой ячейке нарисован контур предмета. Ребёнок должен расставить колпачки в ячейках по первым звукам этих предметов.

15.Игра «Звукоежка 2»

Цель: развивать фонематическое восприятие; формировать умение понимать слово без первого звука и воспроизводить его правильно; активизировать внимание, память, быстроту реакции.

Ход игры: Звукоед съел первый звук в словах, ребёнку нужно догадаться какого звука не хватает и назвать исходное слово. Например, педагог говорит: _арандаш, ребенок – **К**арандаш.

16.Игра «Заправка»

Цель: развивать фонематическое восприятие, навык звукового анализа слова; учить определять местоположение звука в слове по отношению к другим звукам.

Ход игры: педагог ставит перед ребёнком машинку и три «бензоколонки» (кубики). Затем он называет звук и слово, в котором есть этот звук. Если заданный звук слышится в начале слова, то ребёнок ставит машинку около первой бензоколонки, если в середине – то ко второй, а если в конце – то к третьей. Или педагог ставит машинку у любой бензоколонки, а ребёнок придумывает самостоятельно слово с заданным звуком с правильным его местоположением.

Усложнение: сделать бензоколонки синего, красного и зеленого цвета Педагог называет слово, а ребенок катает машинку от одной колонке к другой, составляя схему слова.

17.Игра «Заколдованное слово»

Цель: развивать фонематическое восприятие, навык звукового анализа и синтеза; определять последовательность и количество звуков в слове; активизировать мышление, речь, память, внимание.

Ход игры: педагог сообщает, что один Рассеянный Волшебник заколдовал слова так, что остались только первые и последние звуки. Слова нужно расколдовать, используя картинки и символы звуков.

Усложнение: играть в эту игру без зрительной опоры.

18. Игра «Шифровальщик»

Цель: развивать фонематическое восприятие; формировать умение проводить фонематический анализ слова; развивать гибкость ума, мышление, сообразительность.

Ход игры: педагог сообщает ребёнку, что он теперь «шифровальщик» и будет «кодировать» слова. Это значит – поменять все звуки в слове на символы.

19. Игра «Одуванчики»

Цель: развивать фонематическое восприятие; закрепить умение находить место звука в слове; развивать мышление и произвольное внимание.

Ход игры: педагог кладёт перед ребёнком 3 одуванчика и бабочку на палочке. Называет звук и слово. Ребёнок «садит» бабочку на тот по счету цветок, где находится нужный звук (начало, середина или конец слова).