

КАРТОТЕКА ЛОГОПЕДИЧЕСКИХ ИГР ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ.

Картотека содержит речевые игры для детей дошкольного возраста. Развитие речи – ее звуковой стороны, словарного состава, грамматического строя – одна из важнейших задач воспитания детей с ограниченными возможностями. Работа по развитию речи является составной частью логопедического воздействия на детей, коррекционно-развивающим по своей направленности.

Рекомендованные игры могут быть использованы как для формирования правильной речи у детей, так и для коррекции различных ее несовершенств. Как для детей с недостатками звукопроизношения (физиологические несовершенства, функциональные дислалии), так и для детей-ринолаликов и дизартриков в первую очередь могут быть рекомендованы игры на развитие слухового внимания, фонематического слуха, артикуляционной моторики и соответственно дефекту игры на формирование определенных групп звуков (их постановка, автоматизация, дифференциация). Закрепление правильного звукопроизношения во фразовой речи у детей дизартриков и ринолаликов можно проводить на материале потешек, чистоговорок и загадок.

Рекомендации для организации речевых игр и упражнений:

- игры не должны быть длительными по времени (7-10 минут);
- они должны проводиться в неторопливом ритме;
- игра должна быть живой, интересной и привлекательной для детей;
- в игре должен присутствовать элемент соревнования;
- выигравший должен быть отмечен;
- в игре необходимо добиваться активной речевой деятельности всех детей, максимально используя возможности речедвигательной активности;
- в процессе игры необходимо развивать у детей навыки контроля за своей и чужой речью;
- особое место в игре отводится педагогу. Он должен корректировать речь детей в соответствии с их речевыми возможностями, задачами и условиями игры.

ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ

Подготовительные игры - подготовка органов речи и слуха ребенка к восприятию правильного звука и к правильному артикуляционному укладу, необходимому для его воспроизведения. Подбор игр идет в строгой последовательности - сначала для развития слухового внимания, затем для развития речевого слуха. И лишь после этого следует переходить к развитию фонематического слуха, умению слышать составные части слова.

«Вершки-корешки»

Дидактическая задача: Упражнять детей в классификации овощей (по принципу: что у них съедобно – корень или плоды на стебле).

Игровые правила. Отвечать можно только двумя словами: вершки и корешки. Кто ошибся, платит фант.

Игровое действие. Разыгрывание фантов.

Ход игры. Воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть вершками, а что – корешками: «Съедобный корень овоща будем называть корешками, а съедобный плод на стебле – вершками».

Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно: вершки или корешки. Тот, кто ошибается, платит фант, который в конце игры выкупается.

Воспитатель может предложить иной вариант; он говорит: «Вершки – а дети вспоминают овощи, у которых съедобны вершки».

«Фрукты – овощи»

Цель игры: дифференциация сходных понятий.

Ход игры. В начале игры ведущий напоминает детям, какие растения мы называем фруктами, какие – овощами. Для фруктов выбирается картинка «Сад», а для овощей – «Огород». Эти картинки выкладываются на разных краях стола. Предметные картинки, изображающие фрукты и овощи, лежат на столе стопкой изображенными вниз. По очереди дети берут из стопки по одной картинке, называют её, а также объясняют, к какой группе она относится. Объяснение должно быть полным: «Помидор – это овощ, потому что он растёт на огороде». Если ребёнок дал неправильный ответ, картинка возвращается на место, а если ребёнок верно назвал картинку и отнёс её к нужному понятию, он забирает её себе. Игра заканчивается после того, как все картинки будут находиться у детей. Выигрывает тот, у кого окажется больше картинок.

Игра «Фрукты-ягоды» проводится так же, только перед игрой уточняются данные понятия и выбираются другие картинки-символы: кустик для ягод и дерево для фруктов.

«Летает, а не птица»

Цель: дифференциация понятий «птицы» и «насекомые».

Ход игры. Ведущий загадывает загадки про птиц и насекомых, Дети разгадывают загадки и объясняют, к какой тематической группе относится данное животное. Если ответ правильный, ведущий дает ребенку фишку или символ данного животного. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек. Перед игрой ведущий напоминает детям опознавательные признаки птиц: имеют перья, клюв, когти, крылья, выют гнёзда и высиживают птенцов, умеют летать, они большие. Насекомые же маленькие, имеют шесть ног, не высиживают птенцов, у них нет перьев.

В тёмной темнице
Красны девицы.
Без нитки, без спицы
Вяжут вязеницы.
(Пчёлы в улье)

Красные лапки
Щиплют за пятки
(Гусь)

Явился в жёлтой шубке
Прощайте, две скорлупки.
(Цыплёнок)

Чёрный, проворный,
Кричит «крэк»,
Червякам враг.
(Грач)

Летела птица,
Не перната, не крылата,
Носик долгий,
Голос тонкий.
Кто её убьёт,
Человечью кровь
Прольёт.
(Комар)

Не зверь, не птица,
А нос, как спица.
(Комар)
Спал цветок и вдруг проснулся:
Больше спать не захотел.
Шевельнулся, встрепенулся,
Взвился вверх и улетел.
(Бабочка)

Много мастеров
Срубили избу без углов.

Верещанья, белобока.
А зовут её (сорока).

(Муравьи)

Маленький мальчишка
В сером ярячишке
По дворам шныряет,
Крохи собирает,
В поле ночует,
Коноплю ворует.

(Воробей)

На полянке возле ёлок,
Дом построен из иголок.
За травой не виден он,
А жильцов в нём миллион. (Муравейник.)

Жу-жу, жу-жу,
Я на ветке сижу,
Букву Ж все твержу,
Зная твердо букву эту,
Я жужжу весной и летом.
(Жук)

На шесте дворец,
Во дворце певец,
А зовут его... (скворец).

«Каждому звуку свою комнату»

Цель: научить проводить полный звуковой анализ слова с опорой на звуковую схему и фишки.

Ход игры. Играющие получают домики с одинаковым количеством окошек. В домики должны поселиться жильцы – «слова», причём каждый звук хочет жить в отдельной комнате.

Дети подсчитывают и делают вывод, сколько звуков должно быть в слове. Затем ведущий произносит слова, а играющие называют каждый звук отдельно и выкладывают фишки на окошки дома – «заселяют звуки». В начале обучения ведущий говорит только подходящие для заселения слова, т.е. такие, в которых будет столько звуков, сколько окошек в домике. На последующих этапах можно сказать слово, не подлежащее «заселению» в данный домик, и дети путем анализа убеждаются в ошибках. Такого жильца отправляют жить на другую улицу, где живут слова с другим количеством звуков.

«Разгадай ребус»

Цель: научить выделять первый слог из слова, составлять слова из слогов.

Ход игры. Детям дают карточки, на которых изображены по две картинки. На карточке «спряталось» слово. Его надо составить, выделив из каждого слова – названия первые слоги, а затем из них сложить слово, например: ромашка, самолёт – роса. Выигрывает тот, кто составит больше слов.

Карточки с предметными картинками для игры:

Голуби, раки - гора
Бутылка, рябина - бура
Мячи, тазы - мята
Кораблик, жаворонок - кожа
Сухари, шары - суша
Ромашка, тазы - рота
Телефон, малина - тема
Чулок, дома - чудо
Вагон, рябина - Варя
Карандаш, банка - кабан
Банан, бабочка - баба
Колобок, марка - комар
Девочка, лопата - дело
Лисички, самолет - лиса
Шуба, ракета - Шура

«Четвёртый лишний»

Цель: учить устанавливать сходство и различие предметов по существенным признакам, закрепление слов-обобщений.

Ход игры. На столе выкладывается по четыре картинки, три из них относятся к одной тематической группе, а четвёртая к какой-нибудь другой группе. Детям дается задание: рассмотрите картинки и определите, какая из них лишняя. Неподходящую картинку переверните, а оставшиеся назовите одним словом».

Каждый участник исключает лишнюю картинку по очереди. Если он ошибается или не выполняет задание, его вариант предлагают выполнить следующему игроку. За каждое правильное выполнение дают фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек.

Дидактическая игра «Четвертый лишний»

(с мячом)

стол, стул, кровать, чайник
лошадь, кошка, собака, щука
елка, земляника, береза, дуб,
огурец, тыква, морковь, заяц
блокнот, портфель, газета, тетрадь,
огурец, арбуз, яблоко, мяч
волк, лиса, медведь, кошка
фиалка, ромашка, морковь, василек,
кукла, машинка, пирамида, книга
воробей, орел, ласточка, оса
лыжи, коньки, лодка, санки
стул, молоток, пила, рубанок
снег, мороз, жара, лед
змея, улитка, бабочка, черепаха
кисти, краски, чайник, альбом
шляпа, крыша, дверь, окно
молоко, чай, лимонад, хлеб

Дидактическая игра «Два – две»

«Посмотри на себя и скажи, что у нас по два?...Два глаза, два уха, два локтя, два плеча, два колена.

А что у нас по две?...Две руки, две ноги, две пятки, две щеки, две ноздри.

Молодец, а теперь продолжи»:

огурец – два...огурца	ваза – две...вазы
стул – два ..стула	вишня – две...вишни
стол - два...стола	слива – две...сливы
кот - два ...кота	кошка – две...кошки
тюльпан – два ...тюльпана	роза – две...розы
помидор – два...помидора	чашка – две...чашки
окно – два...окна	машина – две...машины
дерево – два...деревя	кастрюля – две...кастрюли
костюм – два...костюма	майка – две...майки

РАЗВИТИЕ СЛУХОВОГО ВНИМАНИЯ

Где позвонили?

Цель. Определение направления звука.

Оборудование. Звоночек (или колокольчик, или дудочка и т.п.).

Описание игры. Дети сидят группами в разных местах комнаты, в каждой группе какой-нибудь звучащий инструмент. Выбирается водящий. Ему предлагают закрыть глаза и угадать, где позвонили, а показать направление рукой. Если ребенок правильно укажет направление, педагог говорит: «Пора» — и водящий открывает глаза. Тот, кто звонил,

встает и показывает звоночек или дудочку. Если водящий укажет направление неправильно, он снова водит, пока не угадает.

Скажи, что ты слышишь

Цель. Накопление словаря и развитие фразовой речи.

Описание игры. Педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они слышали (щебет птиц, сигнал машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т. д.). Дети должны ответить целым предложением. Игру хорошо проводить на прогулке.

Тихо — громко!

Цель. Развитие координации движений и чувства ритма.

Оборудование. Бубен, тамбурин.

Описание игры. Педагог стучит в бубен тихо, потом громко, и очень громко.

Соответственно звучанию бубна дети выполняют движения: под тихий звук идут на носочках, под громкий — полным шагом, под более громкий — бегут. Кто ошибся, тот становится в конце колонны. Самые внимательные окажутся впереди.

Наседка и цыплята

Цель. Закрепление понятий о количестве.

Оборудование. Шапочка курицы из бумаги, маленькие карточки с разным количеством нарисованных цыплят.

Описание игры. Два стола составляют вместе. За стол садится наседка (ребенок). Около стола садятся и цыплята. У цыплят карточки, на которых нарисовано разное число цыплят.

Каждый ребенок знает, сколько цыплят на его карточке. Наседка стучит по столу, а цыплята слушают. Если она, например, постучит 3 раза, ребенок, у которого на карточке три цыпленка, должен пропищать 3 раза (пи-пи-пи).

Кто что услышит?

Цель. Накопление словаря и развитие фразовой речи.

Оборудование. Ширма, разные звучащие предметы: звонок, молоток, трещотка с камешками или горохом, труба и т. д.

Описание игры. Педагог за ширмой стучит молотком, звонит в звонок и т. д., а дети должны отгадать, каким предметом произведен звук. Звуки должны быть ясные и контрастные.

Продавец и покупатель

Цель. Развитие словаря и фразовой речи.

Оборудование. Коробки с горохом и различной крупой.

Описание игры. Один ребенок — продавец. Перед ним две коробки (затем число их можно увеличить до четырех-пяти), в каждой разный вид продуктов, например горох, пшено, мука и пр. Покупатель входит в магазин, здоровается и просит отпустить ему крупу. Продавец предлагает найти ее. Покупатель должен по слуху определить, в какой коробке нужная ему крупа или другой требуемый товар. Воспитатель, предварительно познакомив детей с продуктами, помещает продукты в коробку, встряхивает и дает возможность детям прислушаться к издаваемому каждым продуктом звуку.

Найди игрушку

Цель. Развитие координации движений.

Оборудование. Небольшая яркая игрушка или кукла.

Описание игры.

Вариант 1. Дети стоят полукругом. Педагог показывает игрушку, которую они будут прятать. Водящий ребенок или уходит из комнаты, или отходит в сторону и отворачивается, а в это время, педагог прячет у кого-нибудь из детей за спиной игрушку. По сигналу «Пора» водящий идет к детям, которые тихо хлопают в ладоши. По мере того как водящий приближается к ребенку, у которого спрятана игрушка, дети хлопают громче, если отдаляется, хлопки стихают. По силе звука ребенок отгадывает, к кому он должен подойти. После того как будет найдена игрушка, водящим назначается другой ребенок.

Вариант 2. Дети сидят на стульчиках полукругом. Один ребенок водит (он уходит в другую комнату или отворачивается). Воспитатель прячет куклу. По сигналу водящий входит, а дети ему говорят:

Кукла Таня убежала,
Вова, Вова, поищи,
Как найдешь ее, то смело
С нашей Таней попляши.

Если водящий оказывается в том месте, где спрятана кукла, дети громко хлопают в ладоши, если отдаляется, хлопки стихают.

Ребенок находит куклу и пляшет с ней, все дети хлопают в ладоши.

Часовой

Цель. Развитие ориентации в пространстве.

Оборудование. Повязки.

Описание игры. Посередине! / площадки чертят круг. В середине круга ребенок с связанными глазами

(часовой). Все дети с одного конца площадки должны пробраться тихонько через круг на другой конец. Часовой слушает. Если услышит шорох, кричит: «Стой!» Все останавливаются. Часовой идет на звук и старается отыскать, кто шумел. Найденный выходит из игры. Игра продолжается дальше. После того как будут пойманы четыре — шесть детей, выбирается новый часовой, и игра начинается сначала.

Где звенит?

Цель. Развитие ориентации в пространстве.

Оборудование. Колокольчик или погремушка.

Описание игры. Педагог дает одному ребенку колокольчик или погремушку, а остальным детям предлагает отвернуться и не смотреть, куда спрячется их товарищ. Получивший колокольчик прячется где-либо в комнате или выходит за дверь и звонит. Дети по направлению звука отыскивают товарища.

Где постучали?

Цель. Развитие ориентации в пространстве.

Оборудование. Палочка, стульчики, повязки.

Описание игры. Все дети сидят в кругу на стульчиках. Один (водящий) выходит в середину круга, ему завязывают глаза. Педагог обходит весь круг за спинами детей и кому-то из них дает палочку, ребенок стучит ею о стул и прячет ее за спину. Все дети кричат: «Пора». Водящий должен искать палочку, если он ее находит, то садится на место того, у кого была палочка, а тот идет водить; если не находит, продолжает водить.

Жмурки с колокольчиком

Цель. Развитие ориентации в пространстве.

Оборудование. Колокольчик, повязки.

Описание игры. Вариант 1. Играющие сидят на скамейках или стульях по одной линии или полукругом. На некотором расстоянии от играющих лицом к ним стоит ребенок с колокольчиком.

Одному из детей завязывают глаза, и он должен найти ребенка с колокольчиком и дотронуться до него; тот же старается уйти (но не убежать!) от водящего и при этом звонит.

Вариант 2. Несколько детей с завязанными глазами стоят в кругу. Одному из детей дают в руки колокольчик, он бегает по кругу и звонит. Дети с завязанными глазами должны его поймать.

Жмурки с голосом

Цель. Найти товарища по голосу и определить направление звука в пространстве.

Оборудование. Повязки.

Описание игры. Водящему завязывают глаза, и он должен поймать кого-нибудь из бегающих детей. Дети тихо переходят или перебегают с одного места на другое (лают, кричат петухом, кукушкой, зовут водящего по имени). Если водящий кого-нибудь поймает, пойманный должен подать голос, а водящий угадывает, кого он поймал.

Узнай по звуку

Цель. Развитие фразовой речи.

Оборудование. Различные игрушки и предметы (книжка, бумага, ложка, дудки, барабан и т. п.).

Описание игры. Играющие садятся спиной к ведущему. Он производит шумы и звуки разными предметами. Тот, кто догадывается, чем ведущий производит шум, поднимает руку и, не оборачиваясь, говорит ему об этом.

Шумы можно производить разные: бросать на пол ложку, ластик, кусок картона, булавку, мяч и т. п.; ударять предмет о предмет, перелистывать книгу, мять бумагу, рвать ее, разрывать материал, мыть руки, подметать, строгать, резать и т. п.

Тот, кто больше отгадает различных шумов, считается наиболее внимательным и в награду получает фишки или маленькие звездочки.

РАЗВИТИЕ РЕЧЕВОГО СЛУХА

Ребенок должен научиться слышать звуки окружающей среды, в том числе голоса животных, звучание музыкальных инструментов и т.п. Происходит накопление новых слуховых образов неречевых звуков, что позволяет впоследствии быстрее дифференцировать звуки на две важнейшие категории: «речь» и «не речь».

Рекомендуемые в пособии игры и упражнения способствуют развитию слухового восприятия, слуховой памяти. Способность узнавать звуки окружающей среды позволит ребенку в дальнейшем быстрее овладеть речью. Развитие слухового восприятия происходит в двух направлениях: с одной стороны, развивается восприятие окружающих звуков (физический слух), с другой – восприятие звуков человеческой речи (фонематический слух).

Игры можно использовать в работе не только с теми детьми у которых наблюдается речевая патология, но и с детьми с нормально развивающейся речью.

Смысл игр заключается в том, что педагог привлекает, обращает внимание детей на звучание разных предметов, звучащих действий, что способствует развитию слухового внимания, концентрации внимания, интереса, развитию познавательного процесса, мыслительных функций.

Подборка игр осуществлена таким образом, что начинается с самых простых, и идет к более сложным, постепенно расширяя задачи. Эти игры хороши тем, что их можно начинать без специальной организации, привлекая и заинтересовывая детей определенным звуком: стуком, шелестом, звучанием колокольчика и т.д. В этих играх детям предоставляется возможность самостоятельно (естественно не без нашей помощи и желания) обратить внимание на какое-либо действие и заинтересовать детей...а затем начинается игра.

Угадай, чей голосок

Цель. Определить товарища по голосу. Развитие координации движений.

Описание игры. Вариант 1. Играющие сидят. Один из них становится (по назначению педагога) в центре круга и закрывает глаза. Педагог, не называя имени, указывает рукой на кого-нибудь из играющих. Тот произносит имя стоящего в центре. Последний должен угадать, кто назвал его. Если стоящий в центре отгадал, он открывает глаза и меняется местами с тем, кто назвал его по имени. Если же он ошибся, педагог предлагает ему снова закрыть глаза, и игра продолжается. Педагог предлагает детям разбежаться по площадке. По сигналу «Бегите в круг» дети занимают свои места в кругу. Один ребенок остается в центре круга.

Дети идут по кругу и говорят:

Мы немножко порезвились,
По местам все разместились.
Ты загадку отгадай,
Кто позвал тебя, узнай!

Игра повторяется несколько раз.

Вариант 2.

Оборудование. Мишка (кукла).

Описание игры. Дети сидят полукругом. Перед ними на некотором расстоянии спиной к детям сидит ребенок с мишкой.

Педагог предлагает кому-нибудь из ребят позвать мишку.

Водящий должен угадать, кто его позвал. Он останавливается перед позвавшим и рычит. Тот, кого узнали, получает мишку, садится с ним на стульчик и водит.

Улиточка

Цель. Узнать товарища по голосу.

Описание игры. Водящий (улиточка) становится в середине круга, ему завязывают глаза. Каждый из играющих, изменяя голос, спрашивает:

Улиточка, улиточка,
Высунь-ка рога,
Дам тебе я сахару,
Кусочек пирога,
Угадай, кто я.

Тот, чей голос улитка узнала, сам становится улиткой.

Улавливай шепот

Цель. Развивать остроту слуха.

Описание игры. Вариант 1. Играющие разбиваются на две равные группы и строятся в одну шеренгу. Ведущий отходит на определенное расстояние, становится напротив и четким, внятным шепотом (уловимым только в том случае, если каждый активно вслушивается) отдает команды («Руки вверх, в стороны, кругом» и другие, более сложные). Постепенно отходя все дальше, ведущий делает свой шепот менее уловимым и усложняет упражнения.

Вариант 2. Все дети сидят по кругу. Ведущий голосом обычной громкости просит выполнить какое-нибудь движение, а затем едва уловимым шепотом произносит имя (фамилию) того, кто должен выполнить. Если ребенок не расслышал свое имя, ведущий вызывает другого ребенка. В конце игры педагог объявляет, кто был самым внимательным.

Горшочек

Цель. Закрепление представлений «горячий — холодный». Развитие координации движений рук.

Оборудование. Мяч.

Описание игры. Дети садятся по кругу на полу и перекатывают мяч. Если ребенок катит другому мяч и говорит: «Холодный», второй ребенок может трогать мяч. Но если ему говорят: «Горячий», то он не должен трогать мяч.

Кто ошибется и дотронется до мяча, получает штрафное очко и должен поймать мяч, стоя на одном или обоих коленях (по усмотрению водящего).

Слушай и выполняй

Цель. Развитие понимания словесных инструкций и фразовой речи.

Оборудование. Различные мелкие предметы или игрушки (фанты).

Описание игры. Вариант 1. Педагог называет 1—2 раза несколько различных движений (одно — пять), не показывая их. Ребенку нужно проделать движения в той последовательности, в какой они были названы. А затем самому перечислить последовательность проделанных упражнений. За правильное, точное выполнение задания ребенок поощряется: за каждое правильно выполненное действие — очко (фантик). Набравший большее количество очков — победитель.

Вариант 2. Педагог дает одновременно двум-трем детям задания: «Петя, побегай», «Коля, подойди к буфету, возьми чашку и принеси Тане воды» и т.п. Остальные дети следят за правильностью, выполнения. Неправильно выполнивший задание платит фантик.

Хлопки

Цель. Развитие количественных представлений.

Описание игры. Дети сидят по кругу на небольшом расстоянии друг от друга. Педагог условливается с ними, что он будет считать до пяти и, как только он произнесёт число 5, все должны сделать хлопок. При произнесении других чисел хлопать не надо. Дети вместе с педагогом громко считают по порядку, одновременно сближая ладони, но, не хлопая ими. Педагог 2—3 раза проводит игру правильно. Затем он начинает «ошибаться» при произнесении числа 3 или какого-нибудь другого (но не 5) он быстро разводит и соединяет руки, как будто хочет сделать хлопок. Дети, которые повторили движения педагога и хлопнули в ладоши, делают шаг из круга и продолжают играть, стоя за кругом.

Кто летит (бежит, идет, прыгает)?

Цель. Накопление и уточнение слов, обозначающих предмет и действия предметов.

Описание игры. В начале игры водящим должен быть педагог, в дальнейшем, когда дети освоятся с игрой, водящим может быть ребенок. Необходимо, чтобы у ребенка, который будет водить, был достаточный запас слов.

Все дети сидят или стоят полукругом, водящий стоит к ним лицом. Он предупреждает детей: «Я буду говорить: птица летит, самолет летит, бабочка летит, ворона летит и т. д., а вы каждый раз поднимайте руку. Но внимательно слушайте, что я говорю: я могу сказать и неправильно, например кошка летит, тогда руки поднимать нельзя». В конце игры педагог называет более внимательных.

В начале игры педагог говорит медленно, останавливаясь после каждой фразы, давая детям подумать, правильно ли соотнесен предмет с его действием. В дальнейшем можно говорить быстро и в конце концов ввести еще одно усложнение — водящий сам каждый раз поднимает руку независимо от того, следует это делать или нет.

Запомни слова

Цель. Накопление словаря, развитие памяти.

Описание игры. Ведущий называет пять-шесть слов, играющие должны повторить их в том же порядке. Пропуск слова или перестановка считается проигрышем (нужно платить фант). В зависимости от речевых возможностей детей слова подбираются разной сложности. Победитель тот, кто потерял меньше фантов.

РАЗВИТИЕ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО СЛУХА

Фонематический слух – способность различать фонемы в речи, которая является необходимой основой для понимания смысла сказанного. Если ребенок различает фонемы неправильно, то повторять, запоминать и писать он будет тоже неправильно, поскольку опирается именно на то, что слышит. Ребенок с нарушениями фонематического слуха не опознает (или не всегда опознает) тот или иной акустический признак, по которому один звук отличается от другого. Поэтому при восприятии речи и происходят ошибки. На основании общности остальных признаков один звук уподобляется другому и распознается неверно (жук- шук, лук- люк и т. д.).

Красный — белый

Цель. Нахождение звука в словах, воспринятых 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.

Где звук?

Цель. Нахождение 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).

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 пионеры 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.

Поймай рыбку

Цель. Активизация словарного запаса, автоматизация отдельных звуков.

Оборудование. Металлические скрепки, небольшие предметные картинки (изображенный предмет вырезан по контуру), коробка 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.

Кто внимательнее?

Цель. Активизация словаря, автоматизация разных звуков.

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.

Игру можно усложнить.

Кто больше слов придумает?

Цель. Активизация словаря, автоматизация разных звуков.

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.

Найди место для своей картинки

Цель. Активизация словаря, дифференциация разных звуков.

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.

Звенит — жужжит

Цель. Дифференциация звуков з—ж.

Описание игры. Выбирается водящий. Он выходит из комнаты. Оставшиеся дети придумывают каждый по одному слову, в названии которого есть звук з или ж. Водящий, вернувшись, подходит к каждому ребенку, и тот говорит ему слово. Если водящий слышит в слове звук з, то он говорит: «Звенит», если слышит звук ж, то говорит: «Жужжит». Оцениваются и ответы водящего, и придуманные детьми слова.

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.

Телеграф

Цель. Обучение слоговому анализу слов.

Описание игры. Педагог говорит: «Дети, сейчас мы с вами поиграем в телеграф. Я буду называть слова, а вы будете по очереди их передавать по телеграфу в другой город». Первые слова педагог произносит по слогам сам и сопровождает их хлопками. Сначала детям дают двусложные слова, подбирая их по степени трудности (папа, мама, окно, кровать). Затем постепенно вводят трехсложные и односложные слова (ма-ши-на, стол, дверь). Только после такой предварительной работы можно дать детям самостоятельно придумывать слова, которые надо передавать по телеграфу.

Угадай слово

Цель. Составление слов с определенным количеством слогов.

Описание игры. Дети сидят за столами. Педагог говорит: «Сейчас мы будем с вами отгадывать слова. Я вам не назову их, а только передам по телеграфу — постучу, а вы должны подумать и сказать, какие это могут быть слова». Если же дети затрудняются назвать слово, педагог снова отстукивает слово и произносит его первый слог. Игра повторяется, но теперь педагог вызывает одного ребенка. Вызванный должен угадать

слово, которое ему отстучат, назвать его и отстучать. Когда дети усвоят игру, ведущим можно выбрать кого-нибудь из детей.

Слова-перевертыши

Цель. Активизация словаря, обучение слоговому анализу слова.

Описание игры. Один ребенок выходит

из комнаты, а остальные дети загадывают короткое слово, зовут водящего и говорят ему, например, *лок (кол), мод (дом), зако (коза), сако (коса)* и др. Водящий должен отгадать загаданное слово. Педагог следит, чтобы загадывались доступные для играющих слова и при перевертывании не допускалось ошибок. Можно предложить детям и другие варианты: загадывать одному, а разгадывать всей группе; кто первый отгадает, тот и начинает загадывать.

Развитие фонематического слуха. Работа с рядами гласных звуков

Развитие фонематического слуха первое время проводится на материале рядов изолированных гласных звуков: сначала дети узнают гласный, отмечая его звукоподражанием или другим способом, затем определяют его место в ряду и, наконец, называют последовательность всех гласных звуков.

Игровые приемы в работе с гласными звуками

1. «Узнай плач Алёнушки» — ааа: а-о-а-и-э-а-а-у-ы-а...
2. «Когда болят зубки?» — ооо.
3. «Кто услышит жеребёнка?» — иии.
4. «Осторожно, паровоз!» — ууу.
5. «Послушаем эхо» — эээ.
6. «Прощальный сигнал парохода» — ыыы.
7. «Живые звуки». Цель: определить место звука в ряду.

Трое вызванных детей запоминают по одному гласному звуку, например А, О, У.

Обучающий произносит звуковой ряд (У—А—О), после чего каждый из детей занимает один из трёх рядом стоящих стульев в соответствии с позицией звука в услышанном ряду, а затем отвечает: «Звук У в начале», «Звук А в середине», «Звук О в конце». Можно варьировать количество звуков и участников.

8. «Споём начало (середину, конец)».

Из предложенных трёх гласных звуков ребёнок поёт один в заданной позиции.

9. «Что исчезло?»

Произносится звуковой ряд: А—У—И—О—Э, затем А—У—О—Э. «Что исчезло?» — И. — «В какой позиции?» — «В середине».

10. «Что добавилось?» Добавляется один или пара звуков.

11. «Назови второй (пятый) звук».

Произносится звуковой ряд, а ребёнок называет второй или другой заданный звук.

Обучающий при произнесении гласных может закрыть рот экраном, и дети ориентируются только на слух.

12. «Назови по порядку».

Дети должны запомнить и повторить названный звуковой ряд в том же порядке.

13. «Узнай по губам».

Взрослый молча артикулирует гласные, а дети по немой артикуляции узнают и повторяют вслух звуковой ряд.

Развитие фонематического слуха. Работа со слоговыми рядами

Ряды слогов, предлагаемые для воспроизведения, должны состоять из звуков, хорошо произносимых ребёнком.

Последовательность слоговых упражнений с постепенным их усложнением за счёт составляющих элементов:

- а) прямые слоги с одинаковыми гласными: МА-ПА-ТА;
- б) прямые слоги с одинаковыми согласными и разными гласными: ТА-ТО-ТУ;
- в) обратные слоги с разными согласными: АП-АМ-АХ;
- г) обратные слоги с разными гласными и согласными: ОП-УХ-АМ;
- д) закрытые и открытые слоги с разными гласными и согласными: ПА-АМ-АХ, АТ-ФО-УХ-ЭИ.

Кроме того, количество слогов для запоминания постепенно увеличивается с двух до четырёх; сначала их произносят медленно, но постепенно темп речи ускоряется. При дифференциации в слоги включаются родственные звуки: РА-ЛА-РА-ЛА..., ЛО-РО-ЛО-РО; более сложное задание — ряды слогов с изменённой последовательностью составляющих элементов: РА-ЛА-ЛА-РА, ЛО-РО-ЛО-ЛО, РУ-РУ-ЛУ-РУ и т. п.

Игровые приёмы в работе со слогами

1. «Не пропусти слог».

Детям предлагается показать фигурку-символ (шарик, фонарик...), когда прозвучит заданный слог в ряду других, например МА: МА-ПА-ТА-МА-ФА-МА-ВА-КА-МА... Во избежание узнавания слога по артикуляции губ обучающий прикрывает рот экраном.

2. «Живые слоги».

Трое детей запоминают по одному слогу и уходят за ширму, а выходя оттуда, произносят их; остальные ребята определяют, какой слог был первым, вторым и третьим. Позднее в игры вводятся слоги, составляющие слово, например МА-ШИ-НА, после называния слогового ряда дети отвечают, что получилось, или находят такую картинку среди других.

3. «Цепочка».

Слоги произносятся по очереди: ПА-ТА-МА-ПА-ТА-МА... ТО-ПУ-АХ...

4. «Посчитай».

Ребята воспроизводят хлопками услышанное количество слогов.

5. «Вспомни чужой голосок».

Обучающий показывает изображения животных и птиц; дети произносят звукоподражания, например, корове, барану и курице: МУ-БЭ-КО-ВО; картинки убираются, слоги повторяются по памяти.

6. «Какой слог лишний?»

Слоговые ряды: КО-КО-КУ-ВО, АХ-АХ-АХ-АХ.

7. «Запомни и повтори».

Дети запоминают три-четыре слога с оппозиционными звуками, каждый новый слоговой ряд начинается со слога, в котором есть другие согласный и гласный звуки: СА-ЗА-ЗА-СА, ЗО-ЗО-СО-ЗО, СУ-ЗУ-СУ-СУ.

Упражнения на анализ рядов изолированных гласных и слогов являются подготовительными, облегчающими узнавание звука в слове и деление слов на слоги.

Игры на узнавание звука в слове

1. «Покажи картинку (игрушку, предмет)».

Дети рукой показывают на символ перед ними в соответствии с заданным в слове звуком.

2. «Покажи фонарик (колокольчик, грибок)». Услышав заданный звук, ребёнок поднимает в руке фигурку.

3. «Изобрази».

Дети отвечают заранее обусловленным звукоподражанием: на К — кукушке, на З — комару...; имитацией движений: Ж — полёт жука, Ш — шипение змеи, рука «ползёт» по столу.

4. «Назови».

Выполняя задание, ребёнок произносит слово, начинающееся на заданный звук, например Ш — шаг.

5. «Найди одинаковый звук».

Произносятся ряд слов, дети определяют повторяющийся звук: сова, косы, нос — С.

6. «Остановись».

Малыши идут по кругу, имитируют полёт бабочек, движение поезда... Обучающий произносит в одинаковом темпе и ритме, с одной и той же интонацией слова с заданным звуком или без него, добавляя «раз, два». Дети останавливаются только тогда на счёт «два», когда услышат изучаемый звук, в противном случае продолжают идти.

Допустившие ошибку ребята встают в конец ряда.

7. «Выбери правильно».

Среди четырёх-пяти картинок ребёнок находит те, в названиях которых есть заданный звук.

8. «Звук в конце (в середине, в начале)».

Отбираются картинки с определённой позицией звука в названии.

9. «Раздели на три».

В зависимости от позиции звука в названии картинки разделяются на три стопки.

10. «Где звук?»

В ряд поставлены три стульчика, перед каждым стоит ребёнок (начало, середина и конец ряда), Взрослый называет звук и произносит слова, содержащие этот звук. На стул садится ребёнок, чьё место совпадает с позицией звука в слове.

11. «Кто больше?»

Ребёнок может:

- а) подобрать слова с заданным звуком по сюжетной картине;
- б) назвать окружающие предметы с тем же звуком;
- в) вспомнить названия любых предметов или картинок с этим звуком.

Игры и игровые приемы для обследования фонематического слуха и слоговой структуры слова

1. "Слушай и показывай". На столе лежат несколько картинок, обозначающих слова, сходные по звучанию, но разные по значению (нос-нож, усы-уши, удочка-уточка, дочка-точка, змея-земля и т. д.). Логопед медленно и четко произносит название картинки, а ребята отыскивают нужную и показывают ее логопеду.

2. "Кто самый внимательный?". Логопед называет ряд звуков (слогов), а ребенок должен хлопнуть в бубен (в ладоши), поднять флажок, сигнал, если услышит исследуемый звук, слог с этим звуком.

3. "Слушай и повторяй". Логопед предлагает ребенку повторить сочетания из 2-х—3-х слогов, состоящих из правильно произносимых звуков, типа ба-па, па-ба-па. За каждый

правильный ответ ребенок получает фишку. Затем подсчитывается количество правильных ответов.

4. "Какие подарки принес Буратино". В волшебном мешочке у Буратино разные игрушки. Он называет их и отдает детям только тогда, когда в их названии дети отгадывают изучаемый звук.

5. "Путешествие". Дети отправляются на прогулку в лес. На пути им встречается ежик, который их не пропускает, а просит вынуть из его иголок картинки с определенным звуком. Путешествие продолжается. На дороге появляется Красная шапочка с корзинкой и предлагает детям взять себе игрушки, в названии которых есть исследуемый звук. В конце путешествия дети подходят к "волшебному" домику. В него могут войти только те ребята, которые придумают слова с заданным звуком.

Обследование слоговой структуры слова

Учитывая, что у детей с ФФН могут быть нарушения при произнесении многосложных слов с различной звуко наполняемостью, педагог предлагает детям назвать ряд действий, изображенных на картинках, например: Водопроводчик чинит водопровод. Гимнасты выступают под куполом цирка. Ткачиха ткёт ткань. Мотоциклисты едут на мотоцикле. Фотограф фотографирует детей и т.д. Затем дети повторяют вслед за логопедом слова типа: ковер, дверь, снеговик, регулировщик скворода, скатерть, троллейбус и т.п. (рекомендуется предложенные картинки называть несколько раз подряд). В речевой карте записываются те ошибки, которые допускает ребенок при выполнении всех заданий. Анализ представленных результатов обследования позволяет сделать логопедическое заключение.

Развитие звукослогового анализа слов

Работа по развитию звукового анализа слов проходит в такой последовательности — от лёгких заданий к более трудным:

1. Выделение ударного, затем безударного гласного в начале слова: утка, окна; арбуз, изба.
2. Выделение согласного звука в обратных слогах и в конце слов: АП, ОХ; суп, кот, мак.
3. Полный звуковой анализ обратного слога: УМ — У, М.
4. Выделение согласного в прямом слоге и в начале слова: МУ, сок.
5. Гласный в середине односложных слов типа лук.
6. Полный анализ прямых слогов и односложных слов: но — Н, О; мак — М, А, К.
7. Выделение гласного звука в конце двусложного слова: рука.
8. Деление слов на слоги: ЛА-ПА, КА-УУА.
9. Полный звукослоговой анализ двусложных слов: ЗУ-БЫ, З, У, Б, Ы.
10. Односложные слова со стечением согласных в начале или в конце слов: стол, брат; зонт, волк.
11. Слова со стечением двух согласных, относящихся к разным слогам, деление таких слов на слоги: кош-ка, сум-ка, вес-на.

Далее формирование звукослогового анализа проводится за счёт усложнения ритмико-слоговой структуры слова:

- а) трёхсложные слова с открытыми слогами: ма-ши-на, ра-бо-та;
- б) трёхсложные слова с одним закрытым слогом в конце слова: мо-ло-ток;

в) трёхсложные слова различного слогового состава: вер-туш-ка, ва-лен-ки;

г) четырёхсложные слова: че-ре-па-ха.

Трёх-четырёхсложные слова дети учатся делить на слоги под хлопки, узнают в словах заданный звук, а полный звуковой анализ не обязателен.

Первый этап в формировании звукового анализа — выделение звука без соотношения его с занимаемым местом в слове, второй — умение указать место и последовательность звуков, полный звуковой состав слова.

Прежде всего следует уточнить само понятие «слово». В ответ на вопрос, какие слова он знает, ребёнок может произнести так: бэ, мэ, может произнести предложение, в лучшем случае назовет слова-существительные, т. е. названия предметов. В различных речевых играх он постепенно осознаёт, что словами обозначают не только предметы, но и их качества, свойства, действия, признаки действия.

Усвоив понятие «слово» и научившись проводить полный звуковой анализ слов типа мак, ребёнок легко начинает «писать» слова. Для этого используется графическая схема — горизонтальный ряд клеток под картинкой по числу звуков в слове, каждая из них при «написании» закрывается соответствующей фишкой. Это картонные цветные квадратики размером пять на пять сантиметров: синие обозначают твёрдые согласные звуки, зелёные — мягкие согласные звуки, а красные — гласные звуки. Рекомендуется изготовить по пять фишек каждого цвета. Не следует начинать обучение звуковому анализу по схеме с букв, так как первое время в школе тоже используются фишки и схемы. Ребёнок должен быть подготовлен к этому.

Девизом подобных занятий могут быть слова: «Мы букв не знаем, но пишем и читаем по звуковым сигналам». При этом необходимо интонационно выделять звук: длительное произношение — С, Ш; с придыханием — К, Т, после чего клетка закрывается соответствующей фишкой.

Пример «написания» слова суп (ребёнку дается схема из трёх квадратиков): «Ссуп — звук С твердый, обозначается синей фишкой (закрываем первую клетку); сууп — гласный звук У, обозначается красной фишкой (закрываем вторую клетку); читаем — ссуу...п, не хватает звука П, он обозначается тоже синей фишкой (закрываем третью клетку); прочитаем вместе: ссууп». Читая слово, ребёнок пальчиком правой руки водит под схемой. После этого можно предложить дополнительные задания: назвать гласный или согласные звуки в слове, твёрдые или мягкие, звонкие или глухие.

При делении слов на слоги используются фишки-слоги (три на пять сантиметров) любого цвета, кроме красного, синего и зелёного. Для более быстрого распознавания слогов можно предложить игровые приёмы: «Я назову слог, а ты — звуки (МА — М, А); я назову звуки, а ты — слог (С, А — СА)». После этого проводится звукослоговой анализ двусложных слов.

Пример «написания» слова зубы: «В этом слове два слога (ребёнок кладёт две фишки-слога на некотором расстоянии друг от друга); первый слог — ЗУ, слышим звуки З, У; обозначаем их синей и красной фишками и читаем вместе ззуу». Затем точно так же составляется второй слог и читается всё слово.

Первое время рекомендуется пользоваться карточками с изображением слогов и звуков: один слог, а внизу две или три клетки-звука — для односложных слов; два слога, а под ними по две клетки — для двусложных слов типа зубы. С помощью такой схемы при

«написании» слова ребёнку легче обнаружить свою ошибку — пропуск звука, хотя она и не позволяет выяснить, где именно сделана ошибка.

Со временем схема убирается, дети работают с одними фишками, а позже — с буквами. При знакомстве с предложением добавляется длинная полоска-фишка, примерно десять на двадцать сантиметров, начало её имеет выступ вверх на два-три сантиметра (похоже на лежащую букву Г). Детям объясняют, что каждое предложение начинают писать с большой буквы, на это указывает и выступ фишки. В конце его ставится точка (необходимо заготовить фишки два на два сантиметра с большой точкой в центре). Кроме того, при анализе предложения потребуются фишки-слова, примерно семь на двенадцать сантиметров. Некоторые из них должны иметь выступы — «заглавные буквы». Полная схема имеет такой вид:

Со временем схема убирается, дети работают с одними фишками, а позже — с буквами. При знакомстве с предложением добавляется длинная полоска-фишка, примерно десять на двадцать сантиметров, начало её имеет выступ вверх на два-три сантиметра (похоже на лежащую букву Г). Детям объясняют, что каждое предложение начинают писать с большой буквы, на это указывает и выступ фишки. В конце его ставится точка (необходимо заготовить фишки два на два сантиметра с большой точкой в центре). Кроме того, при анализе предложения потребуются фишки-слова, примерно семь на двенадцать сантиметров. Некоторые из них должны иметь выступы — «заглавные буквы». Полная схема имеет такой вид:

Лариса мыла пол. Предложение.

_____. Слова.

_____. Слоги.

... Звуки.

По заданию ребёнок может начертить схему в тетради, но предварительно нужно обязательно составить фразу по сюжетной картинке, определить количество слов, слогов. Первое время исключаются предлоги, союзы и частицы, но постепенно в различных речевых играх ребёнок осознаёт с помощью обучающего, что предлоги и союзы: и, а, но, да — это маленькие слова. Без них не получается предложение. Например: Ручка лежит... столе. Дети подсказывают «на столе». Остаётся только противопоставить место расположения предмета: в столе, над столом, под столом и др.

Со временем схема предложения убирается, фишки заменяются буквами из кассы букв и слогов.

Слуховой контроль приводит к формированию умения выделять звук из любой позиции, осуществлять полный звукослоговой анализ и синтез слов из двух-трёх слогов, а также составлять и членить предложения на слова. Всё это способствует подготовке детей к овладению грамотой: чтением и письмом, составлению фраз из букв разрезной кассы.

Игры на развитие звукослогового анализа и синтеза слов

1. «Спой начало». Узнавание и выделение гласного в начале слова: улица — У.
2. «Назови конец». Выделение согласного звука в конце слова: кот — Т.
3. «Перечисли звуки». Полный звуковой анализ обратных слогов: АХ — А, Х; обязательным является правильное называние согласного звука, без добавления «э» — мм, не «мэ».
4. «Соедини вместе». Синтез обратных слогов: О, П — ОП.
5. «Назови начало». Выделение согласного в начале слова: ссоки — С.
6. «Скажи быстро». Синтез прямого слога: С, А — СА.

7. «Назови звуки». Анализ прямого слога: СА — С, А.
8. «Что поём?» Выделение гласного в середине односложных слов: сооок — О.
9. «Назови по порядку». Полный звуковой анализ слова: рак — Р, А, К.
10. «Чем похожи слова?» Мак, рак, так, сок, лук — в конце слов звук К; сани, сом, сук — в начале слов С; коза, розы, возы — в середине слов З.
11. «Синий — красный». Обучающий называет звук, а ребёнок в ответ показывает фишку: Б — синюю, И — красную и др.
12. «Найди красный домик». Дети получают по две схемы: из двух и трёх клеток и красные фишки; взрослый называет слова типа ам, му, сок, а ребёнок закрывает красной фишкой на схеме определённую клетку — гласный звук.
13. «Найди синий домик». Дети закрывают синими фишками все согласные звуки: дом — Д, М; только заданный согласный, например, М в словах: ум, мы, дом, мох.
14. «Напишем правильно». Ребёнок составляет слово из фишек, например, сок: синяя фишка обозначает звук С, красная — О, ещё синяя — К, все фишки ставятся под картинкой, затем слово прочитывается.
15. «Чего не стало?» После составления слова типа дым ребёнка просят закрыть глаза, в это время одну фишку убирают и спрашивают малыша: «Какой звук убежал?» После отгадывания фишку возвращают на место, затем убирается другая фишка.
16. «Где домик?» Определение позиции изучаемого звука в слове. Дети получают по три карточки из трёх клеток с синими (красными, зелёными) квадратиками в начале, в середине и в конце. В ответ на слово с изучаемым звуком в начале слова ребёнок показывает первую карточку, со звуком в середине — вторую и в конце — третью.
17. «Наведи порядок». Картинки распределяются на три стопки в соответствии с позицией заданного звука: лампа, белка, мел — Л в начале, в середине, в конце слова.
18. «Поющий конец». Выделение гласного в конце слова: водааа — А.
19. «Сколько раз поём?»
Сколько раз открываем рот, столько раз и поём гласные звуки.
20. «Раз пою — слог говорю».
Определение слога: в каждом слоге обязательно есть гласный звук. Вывод: в слове бывает столько слогов, сколько гласных звуков.
21. «Послушай и посчитай».
Произносятся слова из одного-двух слогов, а дети их считают.
22. «Назови и раздели». Дети называют картинку по слогам и определяют их количество:
 - а) при назывании слова подставляют руку под подбородок;
 - б) сложенными ладонями рук на каждый слог делают движения из стороны в сторону;
 - в) загибают пальчики на руке;
 - г) откладывают на каждый слог палочки.
23. «Назови слоги по порядку». Обучающий показывает картинку, а дети называют слоги, из которых состоит слово.
24. «Отстучи правильно». Ребёнок стучит или хлопает в ладоши столько раз, сколько слогов в названном слове.
25. «Слушай внимательно». Ребёнок отбирает картинку, в названии которой столько слогов, сколько раз простучал водящий.
26. «Что можно петь?» Обучающий называет слова из одного-двух слогов, а дети называют гласные звуки: суп — У, руки — У, И.
27. «Что нельзя петь?» Ребёнок называет согласные: кот — К, Т.

28. «Покажи фишку». Детям раздают цветные фишки: большие прямоугольники — слова, маленькие — слоги. Обучающий произносит: СА, сад, ЛО, ложка и др. Дети в ответ показывают соответствующую фишку.
29. «Придумай правильно». Обучающий показывает фишки слова или слога, дети отвечают соответственно, придумывая слова и слоги с любым звуком или с заданным.
30. «Телеграф». Дети добавляют по одному слогу, передавая по «телеграфу»: че-ре-па-ха, пятый называет снова первый слог.
31. «Кто придумает конец, тот и будет молодец». Дается первый слог, дети заканчивают слово по-разному: РА — рама, радость, работа...
32. «Найди и закончи». Предлагают пять картинок, называют первый слог одного из слов, а ребёнок заканчивает. Например: ЗА-бор, СА-ни, ЛУ-на. Лапа, луна, забор, сани, зубы.
33. «Добавь начало». Обучающий произносит последний слог названия одной из предложенных картинок (например: рыба, часы, рука, окно), а дети называют начало слова или всё слово: СЫ — часы, БА — рыба, НО — окно, КА — рука.
34. «Выбери картинку по схеме». Ребёнок получает карточку, на которой наклеены три картинки с разным слоговым составом (или три карточки): самовар, Буратино, лампа; внизу — лишь одна схема слогов — три прямоугольника. Какое слово оно изображает? Ребёнок должен показать самовар.
35. «Слог — звук». Цель: отдифференцировать фишки: слоги — прямоугольники, звуки — квадратики. У детей на руках по две фишки. В ответ на услышанное: БА, Т, К, СО... дети должны показать соответствующую фишку — прямоугольник или квадратик.
36. «Слог — слово — звук». У детей по три фишки, они выбирают одну из них.
37. «Пирамида». Дети расставляют картинки на полочках сверху вниз, строя пирамиду:
- а) с постепенным увеличением количества слогов в их названиях;
 - б) с увеличением количества звуков (не более пяти и без стечения согласных).
38. «Подбери картинку к схеме». Раздают карточки-схемы с разным количеством слогов-прямоугольников. Ребёнок подбирает соответствующую картинку из предложенных.
39. «Придумай сам»:
- а) дети называют любые слова с заданным количеством слогов;
 - б) ребята называют предметы, окружающие их в группе, дома.
40. «Дрожит — не дрожит». Знакомство детей со звонкими и глухими согласными. Ребята прикладывают руку тыльной стороной к гортани и произносят отдельные звуки: С, З, К, Т, Д... Делается вывод: «Когда в горле что-то дрожит, мы слышим голос; если не дрожит, то шипение».
41. «Что с голосом?» (Ребят заранее предупреждают, что речь не идёт о гласных звуках, которые можно петь.)
Называют слова, а ребёнок — звонкие звуки: рот — Р, нос — Н.
42. «Что без голоса?» В названных словах дети выбирают глухие согласные: суп — С, П; вот — Т. произносит слова, где «соседи» в начале слова, а дети называют согласные: стол — СТ, крот — КР.
52. «Где „соседи“?» Картинки, в названии которых есть стечение согласных в начале слова, ребёнок ставит в начало ряда; если же в конце слова — в конец ряда. Например: стул, трава, двор (СТ, ТР, ДВ); зонт, лист, торт (НТ, СТ, РТ).
53. «Добавим звуки».
- Что получится, если к началу слова рот добавим К?
 - Получится крот.
 - Чем различаются слова рот - крот по смыслу?
 - Рот — часть тела, крот — животное.
 - Чем различаются слова по звуковому составу?

- В слове крот есть «соседи» — КР, в нём четыре звука, а в слове рот — три.
Другие слова: мех — смех, раны — краны, кот — скот, рак — брак; шар — шарф, вол — волк, спор — спорт...
54. «Буква потерялась». Взрослый называет картинки, намеренно пропуская звук при стечении согласных: «зот» — зонт, «тиг» — тигр, «бат» — брат... Ребёнок добавляет пропущенный звук и называет «соседей».
55. «Поздоровайся с „соседями“». Ребёнок получает одну схему из пяти клеток и картинки с изображениями: шприц, вишня... Задание: подобрать нужные фишки и закрыть «соседей».
- Примеры выполнения задания: грач — две синие фишки (ГР); клюв — синяя и зелёная (К, ЛЬ), хлеб — синяя и зелёная (ХЛЬ), танк — две синие (НК) и др.
56. «Определи слово». Ребёнок получает карточку. На ней три рисунка, названия которых не одинаковы по звуковому составу; внизу — схема одного из этих слов. Нужно определить, к какой картинке относится эта схема.
- Пример: шкаф (две синие, красная, синяя фишки), волк (синяя, красная, две синие фишки), хлеб (синяя, зелёная, красная, синяя фишки).
57. «Напиши сам». Ребёнок «пишет» названия картинок со стечением согласных, пользуясь одними фишками, без схемы.
58. «Раздели „соседей“». Деление слов на слоги со стечением согласных в середине слова. Взрослый называет первый слог, ребёнок договаривает: кош-ка, руч-ка...
59. «Что останется?» Деление слов со стечением согласных, относящихся к разным слогам. Что останется, если отнять последние два звука или первые три? Примеры: ложка, дос-ка, доч-ка, лам-па...
60. «Три плюс два». Обучающий показывает картинки: сумка, репка, чашка, вилка и др. Один ребёнок называет первые три звука — слог, другой договаривает.
61. «Где „соседи“?» Произносятся слова со стечением согласных в начале, в середине и в конце слов; впереди на некотором расстоянии друг от друга лежат три картинки (игрушки), в названиях которых «соседи» находятся в разных местах: крот, кукла, шарф. Дети молча показывают на соответствующий рисунок.
62. «Поможем „соседям“ навести порядок». Названные картинки ребёнок кладёт в начало, конец и середину ряда в соответствии с занимаемым согласными звуками местом.
63. «Угадай слово». Умение определить количество звуков в слове. У каждого ребёнка по одной схеме — от трёх до пяти-шести клеток. На доске десять и более картинок. Нужно выбрать тот рисунок, название которого по числу звуков совпадает с числом клеток схемы.
64. «Самое длинное слово». Среди пяти-шести картинок нужно определить ту, название которой содержит наибольшее количество звуков.
65. «Самое короткое слово». Среди тех же картинок надо найти ту, название которой содержит наименьшее количество звуков.
66. «Слово рассыпалось». Произносятся три звука, например К, С, О. Так как к этому времени дети обычно уже знают буквы, они быстро составляют слово — сок.
67. «Что получится?» Что получится, если в слове сок С заменить на Б, затем на Т; О на А; Т на Р и т. д.: сок — бок — ток — так — рак — лак — лук — сук — тук.
68. «Что заменим?» Что нужно заменить, чтобы вместо слова сок получилось слово сук}
- Слова для работы по данному заданию:
Сеня — Соня — Топя — Толя — Коля — Поля — воля;
игла — игра — икра; кара — фара — фарс — барс; кисть — кость — гость;
лук — жук — сук — сок — кок — кот — тот — пот — пол, кол — вол;
кабина — калина — малина — Марина;

кошка — мошка — мышка — мишка — миска — маска — марка;
сам — сом — сор — сок — сук — суд — сад — рад — род — кот — кит;
сыч — сыр — сор — сон — сом — сок — сук — суп — суд — сад — сам;
соль — роль — моль — ноль — боль — быль — бык — бок — бак — рак;
пол — вол — кол — кон — кот — рот — бот — быт — бит — бис — бас.

69. «Меняем на одном месте».

Звук заменяется только в одной из заданных позиций:

бак — бык — бук — бок, лук — тук — сук — жук — бук;
гора — кора — пора — нора, гол — кол — пол — мол — дол;
дом — том — сом — ком — лом, день — тень — пень — лень;
мал — мол — мул — мел — мил — мыл — мял — мёл;
Маша — каша — Саша — Даша — Паша — наша — ваша;
майка — гайка — сайка — зайка — лайка — шайка — байка;
лей — пей — бей — сей — чей — вей;
печки — пачки — почки — пучки; роль — соль — моль — толь — боль;
порт — сорт — торт — форт — корт, лепка — репка — щепка.

70. «Найди ошибку».

Жучка будку не доела: неохота, надоело. (булку)

Улетела на три метра шляпа дядина из ветра. (фетра)

На волке сметана, творог, молоко, (полке)

И рад бы поесть, да достать нелегко.

На пожелтевшую траву роняет лев свою листву. (лес)

Тает снег, течёт ручей, на ветвях полно врачей. (грачей)

На болоте нет дорог, я по кошкам скок да скок. (кочкам)

Говорят, один рыбак в речке выловил башмак.

Но зато ему потом на крючок попался дом. (сом)

Куклу выронив из рук, Маша мчится к маме:

«Там ползёт зелёный лук с длинными усами». (жук)

У вратаря большой улов — влетели в сетку пять волов. (голов)

Лежит лентяй на раскладушке, грызёт, похрустывая, пушки, (сушки)

Пугал крестьян окрестных сёл паривший в воздухе осёл. (орёл)

Над тихим озером росла пышноголовая метла. (ветла)

Ехал дядя без билета, заплатил он штраф за это. (билета)

Поэт закончил строчку, в конце поставил бочку. (точку)

Мама с бочками пошла по дороге вдоль села. (дочками)

На поляне весной вырос зуб молодой. (дуб)

Сели в лодку и — айда! По реке туда-сюда. (лодку)

На виду у детворы крысу красят маляры. (крышу)

Посмотрите-ка, ребятки, раки выросли на грядке. (маки)

Мы собирали васильки, на головах у нас щенки. (венки)

Старый дедушка Пахом на козе скакал верхом. (коне)

Мишка дров не напилил, печку кепками топил. (щепками)

Синеет море перед нами, летают майки над волнами. (чайки)

71. «Поменяем начало и конец». Строится живая схема: трое детей запоминают «свои» звуки — К, О, Т; затем К и Т меняются местами, дети «читают»: кот — ток. Нос — сон, лес — сел, бук — куб, мол — лом, тик — кит, сор — рос, дар — рад, топ — пот, вес — сев, гул — луг.

72. «Закончи предложение». В конце предложения ставится... точка. С буквой Д растёт у мамы... дочка. Б в начале слова, будет... бочка. С буквой К я на болоте... кочка. О на А

заменим, будет... качка. Поставим Т в начале — слово... тачка. После Т поставим У и получим... тучку. Маленькую тучку я возьму за... ручку.

73. «Что же это?» Коль меня напишешь через букву О, Лягу я под дверью дома твоего. Если поменяешь О на букву И, Угошу тебя я в праздничные дни. (Порог — пирог.)

74. «Где спрятался слог?» Отобрати картинки со слогом РО: роза, горы, ворона, рыба, журавли, пороги, норка, горох, сорока, корова, руки, коробка, дорога.

Отобрати картинки со слогом ТА: стакан, капуста, тарелка, вата, каток, таракан, бутылка, боты, тапочки, тачка, ватрушка, катушка, боты, тара.

75. «Найди слово в слове». Укол — кол, экраны — краны — раны; дудочки — удочки — дочки — очки; дубок — дуб; драма — рама; кров — ров; крапива — ива; клён — лён; муха — уха; плуг — луг; спорт — порт; плов — лов; смех — мех; тумбочка — бочка; удача — дача; уход — ход; шарф — шар; шутка — утка.

76. «Отними слог». Фасоль — соль, камыш — мышь, майка — май, чайка — чай, часто — час, радуга — дуга, каток — ток, выход — ход, вызов — зов, рытвина — вина, юноша — ноша, ищи — щи, кусты — ты, обвал — вал.

77. «Добавь звук». Лев — хлев, луг — плуг, лень — олень, мех — смех, оса — коса, ухо — сухо, ура — Шура, стол — столб, пар — парк, пол — полк, пена — пенал, метр — метро, мыл — мыло, ужи — лужи, банк — банка, буква — букварь, спор — спорт.

78. «Добавь слог». Дуга — радуга. Под-нос, пи-рожок, ре-мешок, по-жар, гри-бочки, стрек-коза, ка-ток, хо-бот, пе-сок, лис-точки, ка-чай, чай-ка, му-сор, ма-шина.

79. «Кто больше добавит?»

Сок — кусок, носок, песок, часок, висок, лесок, брусок, басок.

Точки — уточки, ниточки, веточки, косточки, листочки, ласточки, кисточки, деточки, меточки, ленточки, моточки, сеточки, шуточки, чёрточки, корточки.

Утки — дудки, будки, сутки, шутки, незабудки.

80. «Назови последнее слово». На деревьях весной распустились... почки. Мы напишем ТА в начале и получим... тапочки. Слогом ША заменим ТА, прочитаем... шапочки. ЛА поставили в начале — появились... лапочки.

81. «Волшебная цепочка». Конечный звук первого слова становится началом второго: кот — туфли — иголка — апельсин...

82. «Начни со слога». Последний слог становится первым в следующем слове: насос — соска — каша — шары — рыба — бабушка...

83. «Переставь слоги». Насос — сосна, кабан — байка, камыш — мышка, жало — жола, рано — нора, жилы — лыжи, навес — весна, качай — чайка, наши — шина, рады — дыра.

84. «Построй цепочку». Как получить из слова лук слово сон? Из слова пол — слово кит? Лук — сук — сок — сон; пол — кол — кот — кит.

85. «Лесенка». Дается звук, с ним придумываются слова, каждое из которых на один звук больше предыдущего: М — МА — мак — Маша — марка — машина.

86. «Путаница». Составляем слово из разрозненных слогов: БАШ, РУ, КА — рубашка; слоги для нескольких слов: ГО, ПА, ЛА, РЫ, ЖА, ЛУ — горы, лапа, лужа.

87. «Добавим „соседам"». Обучающий произносит два звука, а дети должны добавить другие, чтобы получилось слово: КР — крап, крот, круг, крик, краб, кружка... БР — брат, брод, брак, брать, брови, брось, brave, брысь, бродит...

88. «Что есть у „соседей"?» На карточке три рисунка, в названии которых есть стечения согласных: лампа, трусы, носки. К ним предлагается одна схема из пяти клеток, соответствующих одному слову цветов. Например: синяя, красная, синяя, синяя, красная. По схеме определить, какой предмет есть у «соседей». В данном случае это лампа, схема соответствует звуковому составу этого слова.

89. «Найди, где живут „соседи"». Задание усложняется: на карточке — три рисунка. Для каждого слова предлагаются только две клетки определённого цвета, символизирующие «соседей». По этим клеткам следует определить название картинки. Примеры: книга — синяя и зелёная фишки; коньки — две зелёные; редька — зелёная и синяя; булка — две синие фишки.

90. «Кто в домике живёт?» Задание ещё больше усложняется: предлагаются слова со сложной звукослоговой структурой (апельсин, трактор, эскалатор, пристань). В схемах к каждому из этих рисунков количество клеток соответствует числу звуков в слове, причём одна или две клетки заштрихованы нейтральным цветом. Нужно определить: кто живёт в этих домиках-клетках, какой звук? Например: к слову абрикос дана схема из семи клеток, заштрихованы четвёртая и шестая. Это звуки И, О.

91. «Как зовут „соседей"?» Игра аналогична предыдущей, но в схемах отмечаются клетки лишь со стечением согласных — «соседями», следует назвать оба звука.

92. «Что ты знаешь о звуке?» Умение охарактеризовать начальный звук в слове.

Например, в начале слова сом звук С — согласный, твёрдый, глухой; в начале слова зима звук Зь — согласный, мягкий, звонкий.

Перед детьми выставляется карточка с нарисованными символами, используемыми при характеристике звуков. В верхнем ряду: красная клетка — символ гласного и клетка, половинки которой закрашены в синий и зелёный цвета, — символ любого согласного звука; в среднем ряду: синяя и зелёная клетки, обозначающие твёрдый и мягкий согласные; в нижнем ряду: колокольчик и шарик — символы звонкого и глухого согласных звуков.

По этой схеме ребёнок рассказывает всё о согласном звуке, а гласный звук просто называет.

Ребёнок выделяет звук в заданной позиции и рассказывает о нём (характеризует), каждый раз выбирая название одного символа из двух: гласный или согласный (верхний ряд); твёрдый или мягкий (средний ряд); звонкий или глухой (нижний ряд).

93. «Пиши правильно!» Задание по звуковому анализу совмещается с отработкой правильного написания сочетаний: ШИ, ЖИ, ЧА, ЩА, ЧУ, ЩУ.

На карточке наклеены три картинки, например: чашка, чулки, шина; жираф, щука, шишка; роцца, туча, мыши; ножи, машина, щавель. Задание: определить позицию сочетания звуков в слове (начало, середина или конец) и объяснить его написание. Примерный ответ: ШИ в середине слова машина; пишется всегда с буквой И: ШИ, ЖИ пиши с буквой И. Это надо запомнить.

94. «Какой?» Правильное произношение звука Й в конце слова; фиксация его при составлении слова. Дети получают картинки или им показывают предметы: красный шар, белый платок, синий кубик или квадраты, прямоугольники разных цветов и слоговые схемы первого слова (прилагательного), в них последний слог со звуком Й разделён на клетки по количеству звуков в слове.

Задание: заполнить схему фишками, обозначающими звуки, или написать всё слово из букв; предварительно следует убедиться, что слово правильно разделено на слоги. Так, в слове красный во втором слоге три клетки.

Если звук Й в конце слова пропущен — клетка остаётся открытой.

95. «Чудесный мешочек». В мешочке разные мелкие игрушки, в названиях которых есть названный, родственные или другие звуки. Ребёнок достаёт игрушку и выполняет одно из заданий:

а) узнаёт игрушку на ощупь, называет её, а затем показывает детям;

б) вместо названия даёт описание игрушки, другие дети отгадывают, что это;

в) при дифференциации начального или других звуков в соответствии с характером звука кладёт её налево или направо;

г) делит слова на слоги; выделяет звук из заданной позиции; называть только звонкие или глухие, твёрдые или мягкие звуки, сочетания согласных («соседей») или гласные, а также делает полный звуковой анализ названия игрушки.

96. «Часы». В центре круглого диска диаметром пятнадцать — двадцать сантиметров на оси — стрелка с тонким и толстым концами. По краю одной половины диска расположены картинки с определённым звуком в названии, а напротив — с родственным. Ребёнок определяет направление вращения стрелки, называет два рисунка, на которые показывают оба конца стрелки, и выполняет любое задание, как и в предыдущей игре.

97. «Лото». У взрослого — маленькие картинки, у детей — большие карты. Услышав название своего рисунка, ребёнок поднимает руку и произносит, например: «У меня шар» или «У меня санки, дайте, пожалуйста, картинку». Получив её, он прикрывает соответствующий рисунок, называя, что он прикрывает. Их названия могут быть сходного звукового состава (лак — рак) для закрепления или дифференциации звуков.

98. «Домино». Проводится так же, как игра в обычное домино, но с чётким названием картинок и выполнением определённого задания по усмотрению обучающего.

99. «Магазин». В магазине разные игрушки. При «покупке» ребёнок должен вежливо попросить, объяснить, что ему нужно и для чего, выполнить одно из вышеназванных заданий по звуковому анализу, а получив «покупку», поблагодарить и попрощаться.

Предложенная игровая организация деятельности, сочетающая решение как произносительных, так и лексико-грамматических задач обеспечивает быструю коррекцию фонетических дефектов у детей и пропедевтическую направленность коррекционных занятий.