

Развиваем фонематический слух дома!

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО ВОСПРИЯТИЯ

«РЫБАЛКА»

Цель. Развивать фонетико-фонематическое восприятие (ФФВ), упражнять детей в выборе слов с одним и тем же звуком, закреплять навыки звукового анализа.

Ход игры. Дается установка: «поймать слова со звуком (Л)» (и другими). Ребенок берет удочку с магнитом на конце «лески» и начинает «ловить» нужные картинки со скрепками. «Пойманную рыбку» ребенок показывает другим ученикам, которые хлопком отмечают правильный выбор.

«ТЕЛЕВИЗОР»

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

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

Например: месяц - спрятанное слово

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

«РАССЕЛИ ЖИВОТНЫХ»

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

ХОД ИГРЫ. Стоит домик с окошками. На крыше написана буква. Рядом выложены картинки животных. Ребёнок должен выбрать тех животных, в названии которых есть звук, соответствующий букве на крыше, поселить их и окошки с прорезями. Например: домики с буквами Ц и Ш. Выложены следующие картинки: собака, цапля, лягушка, цыпленок, синица, мишка, мышка, курица, кошка, щенок. Предварительно все слова проговариваются.

«ЦЕПОЧКА СЛОВ»

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

Ход игры. Кладётся картинка, к ней в виде цепочки прикладывается следующая начинающаяся именно с этого звука, которым заканчивается предыдущее слово, и т.д.

«СОБЕРИ ЦВЕТОК»

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

Ход игры. На столе лежит «серединка» цветка. На ней написана буква например, «С». Рядом выкладываются «цветочные лепестки», на которых нарисованы картинки со звуками [с], [з], [ц], [ш]. Ребёнок должен среди этих «лепестков» с картинками выбрать те, где есть звук [с].

«НАЙДИ ОШИБКУ»

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

Ход игры. Ребёнку дают карточки, на которых 4 картинки, начинающиеся на одну и ту же букву. Ребёнок определяет, на какую букву начинаются все слова, и кладет ее в середину карточки. Под каждой картинкой даны

звуковые схемы слов, но в некоторых из них специально сделаны ошибки. Учащимся надо найти ошибки в схеме, если они есть.

«СОБЕРИ БУКЕТ»

Цель: развивать фонематический слух, упражнять и дифференциации звуков [Р] -[Л], упражнять детей в различии основных и оттеночных цветов.

Ход игры. Перед ребенком лежат две картинки с голубой и розовой вазами, в которых стоят стебли цветов с прорезями. Ребенку говорят: «Догадайся, в какую вазу нужно поставить цветы со звуком [Л], а в какую со звуком [Р], голубая - [Л], розовая - [Р]. Рядом лежат цветы разного цвета: зеленого, синего, черного, желтого, и т.д. Учащиеся расставляют цветы. Синий цветок должен остаться.

«РЕЧЕВОЕ ЛОТО»

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

Ход игры. Ребёнку дают карты с изображением шести картинок (вместе со словами под картинками). Ребенок определяет, какой звук есть во всех. Затем ведущий показывает картинки или слова и спрашивает: «у кого есть это слово?». Нужно закрыть все картинки на большой карте без ошибок.

«ВОЛШЕБНЫЙ КРУГ»

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

Ход игры: 1 вариант. Круг со стрелками в виде часов, вместо цифр картинки. Ребенок должен подвинуть стрелку на предмет, название которого

отличается одним звуком, от названия того предмета, на который указывает другая стрелка (предварительно все слова проговариваются.)

Например: удочка - уточка мишка-мышка коза - коса

мак-рак трава – дрова кит-кот

кадушка – катушка усы-уши дом-дым

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