|  |
| --- |
| **РАЗВИТИЕ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО СЛУХА** |
| **http://logopeddoma.ucoz.com/_nw/1/94681032.jpg**  **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.  **Будь внимателен**  **Цель**. Активизация словаря, автоматизация разных звуков.  **Оборудование**. Различные игрушки и предметы: слон, кукла, мишка, лиса, тамбурин, курица, автобус и т. д.  **Описание** **игры**. Обращаясь к детям, педагог говорит: «Я буду называть игрушки. Как только вы услышите первое слово, в котором есть, например, звук**с**, вы должны поднять руку». Затем он вызывает ребенка и называет ему предметы, а остальные дети следят, правильно ли он выполняет задание, и если нет, то поправляют его. Для игры берутся предметы, в названии которых звук **с** встречается в начале, середине и конце слова. Если ребенок ошибается, то он должен сам придумать слово со звуком **с**. В процессе игры педагог меняет порядок называния предметов, чтобы дети не пользовались механическим запоминанием слов (аналогичную игру можно повторить и с другими звуками).  **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   вряд.   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. |