

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
города Костромы  
«Центр развития ребёнка – Детский сад №73»

## **Дидактические игры**

по развитию фонематического восприятия  
и подготовке к обучению грамоте  
(для индивидуальных занятий с детьми с ЗПР старшего дошкольного  
возраста)

Составила:  
учитель-дефектолог  
Смирнова Наталья Николаевна

Особое значение для подготовки детей с ЗПР к школьному обучению имеет подготовка к усвоению грамоты в условиях дошкольного учреждения.

Дети допускают ошибки при выделении первого гласного, согласного звука в слове, особенно трудно выделяют гласный в конце слова. Это объясняется особенностями восприятия слога, трудностями расчленения его на составляющие звуки. Гласный звук часто воспринимается детьми не как самостоятельный звук, а как оттенок согласного. Дети при обучении чтению с трудом овладевают слиянием букв, медленно читают, допускают большое количество ошибок, плохо понимают прочитанное. Письмо этих детей так же пестрит ошибками: это замены и пропуски букв, слогов.

Разложение слова на составляющие его фонемы представляет собой сложную психическую деятельность, которой дети овладевают только в процессе специально организованной работы.

При подготовке к обучению грамоте необходимо формировать у детей основные понятия, такие как «Гласный звук», «Согласный звук», «Твердый», «Мягкий», «Буква». Этот процесс осложняется тем, что мышление ребенка в дошкольном возрасте преимущественно наглядно-образное, т. е. малыш в основном оперирует образами, а не понятиями.

Для решения этой проблемы целесообразно при подготовке детей к усвоению грамоты использовать разнообразные игровые приемы.

### **Использование игровых методов и приемов позволяет решить несколько задач:**

- пробудить в ребенке желание самому активно участвовать в процессе освоения грамоты;
- расширить и обогатить диапазон игровых умений и навыков;
- повысить познавательную активность и работоспособность детей;
- активизировать процессы восприятия, внимания, памяти;
- плавно регулировать поведенческие трудности детей, постепенно приучая их подчиняться правилам игры.

### **При подготовке к обучению грамоте учитывать следующие особенности:**

- Работа проводится на материале правильно произносимых детьми звуков.
- Устные упражнения в анализе звукового состава слова предваряют упражнения с буквами.
- В процессе работы над звукопроизношением идет закрепление звукобуквенных связей.
- Раздвигаются во времени знакомство со звуками и буквами, близкими по артикуляторным и акустическим признакам.

### **Все игровые приемы можно разделить на несколько групп:**

**1. Использование в занятии игровых и литературных персонажей.** Для усиления взаимосвязи между этапами занятия вводится сказочный герой, который выполняет разные функции: приносит задания, помогает детям их выполнить, проверяет правильность выполнения задания, просит детей о помощи. Дети, включаясь в игру, помогают ему отобрать картинки, в названиях которых есть соответствующий звук, подсказывают пропущенный звук в слове или недосказанное слово в предложении, восстанавливают перепутанные слоги и слова. Это могут быть Незнайка, Буратино, Карлсон, Винни Пух.

**2. Создание игровой ситуации.** Детям пришла посылка или письмо с заданиями, отправитель которых либо известен сразу, либо имя его выясняется в ходе выполнения заданий. Деятельность - путешествия, экскурсии. Например: путешествие в сказочную страну, экскурсия по городу, путешествие в Москву на самолете, полет в космос, путешествие в страну Голубой феи. Создается так называемое «единое игровое поле», в ходе путешествий дети выполняют разнообразные задания. При этом нередко сюжетная линия проходит через все этапы НОД. Деятельность такого рода вызывают огромный интерес у детей, оживление, радость и способствуют оптимизации процесса обучения.

**3. Использование наглядного занимательного материала:** на этапе ознакомления детей с понятиями гласный звук, согласный звук, твердый, мягкий можно применять пособие Звуковые замки, Звуковички. При ознакомлении со звуками дети знакомятся с мальчиками-Звуковичками, определяют их характер, находят Звуковичка соответствующего характеристикам звука: гласный или согласный, звонкий или глухой, твердый или мягкий, и определяют в каком замке он будет

*жить*. Абстрактные понятия обретают материальную форму, это помогает детям в создании конкретного образа при усвоении абстрактных терминов.

**4. Использование игровых ситуаций и стихотворных текстов.** При ознакомлении со звуками, используется соотношение звуков речи со звуками окружающего мира. У - гудит паровоз, А - плачет Аленка, Р - рычит собака и т. д. Для формирования звукобуквенной связи, для усвоения зрительного образа букв используются занимательные стихотворные тексты, которые помогают соотнести звук или букву с предметами окружающего мира.

**5. Использование дидактических игр и игровых упражнений.** Наибольшее значение имеют дидактические игры, это связано, с тем, что их основная цель - обучающая. В ходе дидактической игры ребенок должен правильно выполнить предложенное воспитателем задание, а игровая ситуация, сказочный персонаж, игрушка помогают ему в этом. В дидактической игре познавательное содержание сочетается с привлекательной для ребенка игровой деятельностью. А повторы действий способствуют формированию умений и навыков. Дидактическая игра должна соответствовать этапу подготовки к обучению грамоте, индивидуальным особенностям детей, в них должны быть задействованы как можно больше анализаторов: тактильный, зрительный, слуховой, двигательный.. Важно чтобы каждая из игр имела относительно завершенную структуру и включала основные структурные элементы: игровая задача, игровые действия, правила и результат игры.

**Игра как форма деятельности способствует гармоничному развитию у ребенка психических процессов, личностных качеств, интеллекта.**

**Материал по использованию игровых приемов в 2 направлениях:**

*\* Формирование фонематического анализа и синтеза слов, слогового анализа.*

*\* Ознакомление со словесным составом предложения. Анализ предложений.*

### **I направление: Формирование фонематического и слогового анализа и синтеза.**

Основной задачей в процессе обучения грамоте является формирование у дошкольников общей ориентировки в звуковой системе языка, обучение их звуковому анализу слова, установлению различительной роли звука, основных качественных его характеристик.

Фонематический анализ и синтез - это способность расчленять слово на отдельные фонемы, определять их последовательность, количество, а так же составлять слово из отдельных звуков.

В процессе развития элементарных форм фонематического анализа необходимо учитывать, что умение выделять и вычленять звук зависит от его характера, от положения в слове, а так же от произносительных особенностей звукового ряда.

Ударные гласные узнаются значительно лучше, чем безударные. Они выделяются значительно легче из начала слова, чем из конца и середины.

Щелевые и сонорные звуки, как более длительные, воспринимаются лучше, чем взрывные. Щелевые легче выделяются из начала слова, а взрывные - из конца.

Исходя из этого последовательность овладения звуковым анализом будет следующая:

Выделение звука из ряда звуков, слогов, слов.

Выделение ударного гласного в начале слова.

Анализ звукового ряда из 2 - 3 гласных.

Выделение глухого согласного в конце слова, анализ обратного слога.

Определение гласного после согласного в середине слова.

Выделение первого согласного в слове.

Полный звуковой анализ и синтез 3-х звукового слова типа МАК.

Выделение гласного звука в конце слова.

Полный звуковой анализ двусложного слова.

При формировании сложных форм фонематического анализа необходимо учитывать принцип поэтапного формирования умственных действий. Составление предварительного представления о задании (ориентировочная основа будущего действия),

Освоение действия с предметами, это формирование фонематического анализа с опорой на внешние действия: схемы, пустые клеточки, фишки.

Выполнение действий в плане громкой речи. После освоения действий звукового анализа со схемами, задания выполняются без предметов, но проговаривая слово вслух.

Перенос действий во внутренний план. Проговаривание слова в плане шепотной речи, постепенный переход во внутренний план.

Окончательное становление внутреннего действия.

*На этапе выделения звука из ряда звуков, слогов и слов можно использовать следующие игровые приемы по типу "Услышишь звук - подай сигнал": ИГРАЕМ*

«Берегись автомобиля». Услышав звук (Р), ребенок показывает красный кружок.

«Светофор», «Чуткие ушки». Поднять соответствующий звуку кружок.

«Кораблик в тумане». Услышав звук Л, ребенок зажигает фонарик.

«Горшок каши». Услышав, что каша кипит (звук Ш), ребенок звонит в колокольчик.

«Поймай комара». Услышав звук З, ребенок хлопает в ладоши.

«Поймай жука». Услышав звук Ж, дети хлопают в ладоши.

«Поймай звук в ладошки».

«Подними символ».

«Умная машина», «Умный паровоз», «Умный самолет». Эти транспортные средства перевозят пассажиров или грузы с определенным звуком в названии. Дети должны отобрать соответствующие картинки.

Выделение первого и последнего звука в словах.

«Магазин». Заплатить 1 или последним звуком в названии покупки.

«Поймай слово за хвост». «Я начну, а ты закончи». «Звукоед». Звукоед съел первый (последний) звук в слове, назови какой. ...адуга, ...акета, ...убаха.

Определение места звука в слове.

«Соберем вещи». В одну сумку положим вещи, в названии которых звук находится в начале слова, в другую - в середине и в третью - в конце.

«Разложи вещи». Уберем одежду в комод, в соответствии с местом расположения звука в слове: в верхний ящик, в средний и в нижний. Рубашка, сарафан, свитер.

«Новоселье в зоопарке». Расселить животных по клеткам в соответствии с расположением звука в слове: Лошадь, волк, осел. Рысь, корова, бобер.

«Подбери картинки к схеме». Использование раздаточных карточек.

Звуковой анализ и синтез.

«Живые звуки». Дети, изображающие звуки встают в определенной последовательности

«Разбрасываем звуки», «Рассыплем слово по звукам». Дефектолог называет детям слово, а дети называют звуки.

«Позовем звуки домой». Первый звук, второй и третий...

«Подбери схему к картинке». Выставляется картинка и набор схем. Дети находят ту схему, которая подходит к данной картинке.

«Подбери картинку к схеме». Детям предложена схема и несколько картинок. Дети подбирают картинку к схеме.

«Кубик». Каждый из детей бросают кубик, и подбирает картинку в соответствии с количеством звуков или звуковой схемой.

«Слово рассыпалось», «Поймай звуки». Дефектолог называет, «бросает» звуки, а дети составляют слово и называют его.

«Прочитай» слово по первым звукам картинок». Предложить картинки, определить первый звук в названии - можно составить слово.

«Цепочка звуков». Дети стоят в кругу. Педагог называет слово, а дети, передавая мяч, называют звуки по порядку, ребенок, назвавший последний звук в слове поднимает мяч и отдает ведущему.

«Волшебные часы», «Слово рассыпалось». Называть звуки в разбивку. Дети составляют слово из предложенных звуков.

Слоговой анализ.

«Слогоцветик». Дети собирают цветок, в соответствии с количеством слогов в слове.

«Магазин». Чтобы купить товар, дети должны заплатить такое количество «монет», сколько слогов в названии этого предмета.

«Поезд». Рассадить пассажиров в соответствии с количеством слогов.

«Собираем урожай». В одну корзину положим овощи, в названии которых два слога, а в другую - три слога.

«Картинки-половинки». Перед ребенком разрезанные на половину картинки, с изображением предметов с названиями состоящими из 2 слогов. Дефектолог называет первый слог и показывает картинку, ребенок находит вторую половинку и произносит второй слог. Ребенок повторяет слово, показывая каждую часть, называя количество слогов.

## **II направление. Анализ предложений.**

Работу над предложением следует проводить в два этапа. Сначала дети учатся вычленять предложения из текста и подсчитывать их количество. Затем детей знакомят со словесным составом предложения.

### **На этапе анализа предложений: ИГРАЕМ**

«Живые слова». Слова изображают дети, встать последовательно, слева направо, соответственно словесному составу предложения.

«Подружим слова». Дети восстанавливают грамматическую форму слов в предложении. Мама, завязывать, девочка, бант

«Разбери завал». Дети разбирают «бревнышки». На каждом бревнышке деформированное предложение, правильность которого дети восстанавливают.

«Исправь ошибки Незнайки». Дети вставляют пропущенный или неправильно вставленный предлог.

«Подбери предложение к схеме», «Исправь ошибку». Допускается намеренная ошибка в графическом обозначении предложения. Правильно ли Незнайка записал предложение? Согласны ли вы с ним?

«Какое слово убежало?» На доске схема предложения совместно составленная детьми. Дети закрывают глаза, логопед убирает одну полоску на схеме предложения. Дети называют слово.

«Волшебный кубик». На гранях кубика схематическое изображение предлога. Бросив кубик, дети составляют предложение с соответствующим предлогом.

Игра для ребенка - это возможность самовыражения, самопроверки, самоопределения. Игровая ситуация требует от каждого, включенного в нее, определенной способности к коммуникации, способствует сенсорному и умственному развитию, помогают закрепить и обогащать приобретенные знания, на базе которых развиваются речевые возможности. Педагог, работающий с детьми с, должен заинтересовать воспитанников, донести до них информацию в той форме, в которой они способны воспринимать ее с учетом своих возрастных и индивидуальных возможностей. Именно поэтому использование игровых приемов в процессе подготовки к обучению грамоте является одним из основных требований в работе с дошкольниками и позволяет поддерживать интерес детей к данному разделу обучения, помогает избежать школьных трудностей и повысить речевые и интеллектуальные возможности детей.

## **Примерные игры:**

### **Игры звукоподражания**

-Ты слышал, как жужжат пчёлы? Давай поговорим на пчелином языке. Вот так: "Давай дру**ЖЖЖ**ить! Ты где **ЖЖЖ**ивёшь? А я **ЖЖЖ**иву в этом **ЖЖЖ**илище. Угощайся медовыми пиро**ЖЖЖ**ками и моро**ЖЖЖ**еным."

Для протягивания звука В можно разыграть встречу двух машин. Акцентируя в словах звуки Ш и С, легко превратить обычную речь в "змеиный язык" и т. д. Звукоподражание можно включать в самые разнообразные игровые сюжеты. Главное, чтобы игровая роль определяла звуковую окраску речи, требовала выделения звука.

### **Игровая ситуация "Магазин"**

На доске выкладываются предметные картинки с изображением игрушек. Педагог - продавец, дети - покупатели. Чтобы купить игрушку, выполняется **задание**:

- 1) Продается игрушка, в названии которой 2 слога, ударный второй слог. (Например: *юла*.)
- 2) В названии которой 2 слога, ударный первый слог. (*Кукла*.)
- 3) В названии которой один слог. (*Мяч*.)

### **Игра "Почтальон"**

**Цель:** развитие фонематического слуха, умение анализировать и обобщать.

Почтальон собрался разносить почту, но на домиках вместо адреса написаны буквы согласные и гласные. Ребенок должен найти, в какой домик нужно отнести почту.

**Задания:**

- 1) Отнести только в те домики, где буквы согласные.
- 2) Отнести только в те домики, где буквы гласные.

**Возможны варианты:** можно на домики вместо букв прикреплять слоги.

**Задания:**

- 1) Отнести почту в домик, где слог с согласным твердым.
- 2) Отнести почту в домик, где слог с согласным мягким.

**Возможны варианты:** можно на домике прикреплять слова.

**Задания:**

- 1) Отнести почту в домик, где в слове два слога.
- 2) Отнести почту в домик, где в слове один слог.

### **Игра "Домики для звуков"**

**Цель:** развивать у детей осознанное восприятие твердых и мягких согласных звуков, научить детей различать понятия звук и буква, научить детей правильно употреблять термины «твёрдый согласный звук», «мягкий согласный звук».

### **Правила игры.**

Игру проводит взрослый, предварительно разрезав карточки. Убедитесь перед началом игры, что детям понятны изображения на картинках, и они их правильно называют. Потренируйте ребёнка произносить изолированно, т.е. без призвука гласного звука твердые и мягкие согласные звуки. В игре использованы только согласные буквы, которые обозначают по два оппозиционных звука имеющих различия по твёрдости и мягкости.

*Вариант 1.*

Детям раздают по несколько карточек. Взрослый устанавливает очерёдность. Ребенок называет свою картинку, выделяет первый звук в слове, даёт ему характеристику, показывает букву, которой на письме обозначают этот звук, и кладет карточку на домик, соответствующий мягкому звуку (зеленый домик) или твёрдому звуку (синий домик). Если кто-то допустил ошибку, то карточка остаётся у него. Выигрывает тот, кто первым правильно разложит свои картинки.

*Вариант 2.*

Каждому ребенку раздается несколько (2,3,...) карточек и одна фишка. Все ставят свои фишки у начала дорожки. Каждый по очереди бросает кубик и совершает столько передвижений по кружкам, в которых написаны буквы, сколько показал кубик. Остановившись на букве, ребенок называет её и говорит, какие звуки она может обозначать. Затем ребёнок ищет среди своих картинок те, названия которых начинаются на эти звуки. Если такая картинка(и) есть, ребёнок кладёт её (их) на изображение соответствующего домика: синего, когда картинка начинается на твердый согласный звук, или зеленого, когда картинка начинается на мягкий согласный звук. Если кто-то попадает на кружок с изображением «болота», то ведущий называет ему любой звук, на который ребенок должен назвать слово, либо ведущий называет слово, а ребенок определяет, первый звук в нём. Справившись с заданием ведущего, ребенок бросает кубик ещё раз, а если не справился, то остается на прежнем кружке. Выигрывает тот, кто первым освободится от картинок.

### **"Накорми мышку"**

**Цель:** развивать фонематический слух у детей и умение дифференцировать согласные звуки по твёрдости-мягкости.

Дети называют слова с определённым звуком (*твёрдым или мягким согласным*) и дают мышкам «крошки» (*кружки синего или зелёного цвета*).

### **"Почини платье"**

**Цель:** развивать фонематический слух, умение называть слова с определённым звуком и указывать его место в слове.

Дети называют слова с твёрдым согласным, определяют его место в слове и закрывают кружками «дырочки» на платье.

### "Звуковые гномы"

Цель: научить детей дифференцировать гласные и согласные твёрдые и мягкие звуки.

Дети определяют (по шапке гномов, какие звуки нужно помочь ему собрать, и называют слова с данным звуком. Слова «*складываются*» в корзинки гномов.

### "Баскетбол"

Цель: закреплять у детей умение называть слова с определённым звуком и дифференцировать гласные и согласные звуки.

Всем детям раздаются кружки красного и синего цвета («*мячи*»), которые они кладут в корзину в соответствии с характеристикой первого звука в слове. Эту игру можно применять и для дифференциации согласных звуков по твёрдости-мягкости, звонкости-глухости.

### «УМНЫЕ МАШИНЫ»

Цель: закреплять у детей умение называть слова с определённым звуком и определять его место в слове (*начало, середина, конец*).

### «НАГРУЗИТЕ МАШИНУ»

Цель: развивать у детей фонематический слух.

Дети называют слова с определённым количеством звуков в соответствии со схемой на машине. Слова можно подбирать по темам.

### Игра "Звонкий - глухой"

**Цель:** развитие фонематического слуха, связности речи, внимания, памяти.

**Комплектность:** 4 большие карты, 64 маленькие карточки, бумажный кубик.

*16 картинок в начале слова звонкий согласный звук, а в конце слова глухой:* матрос, ландыш, волк, мак, жук, молоток, венок, горох, мост, грузовик, мяч, бегемот, мышь, бык, василек...

*16 картинок в начале слова глухой согласный звук, а в конце звонкий:* трактор, пеликан, слон, крокодил, сыр, тигр, стакан, стул, телевизор, самовар, кувшин, стол, пингвин, светофор, тюльпан, кабан...

*16 картинок в начале и в конце слова звонкий согласный звук:* забор, лимон, баран, барабан, мотоцикл, букварь, доктор, магнитофон, дятел, ворон, мухомор, дверь, батон, диван дом, милиционер... *Дополнительные слова:* бидон, рупор, балкон, мел. *16 картинок в начале и в конце слова глухой согласный звук:* самолет, шарф, карандаш, чеснок, колокольчик, кубик, троллейбус, платок, чайник, петух, холодильник, снеговик, шарик, теленок, кот, флажок... *Дополнительные слова:* пылесос, конверт, поросенок, кит, камыш, танк, шкаф, квадрат, фотоаппарат, кактус, хомяк.

### Правила игры.

Перед началом игры определите, по какому из вариантов: в начале слова, в конце слова, сразу в начале и в конце слова будете собирать карту.

На большие карты с желтым прямоугольником в середине собираются картинки, если в слове звонкий согласный звук либо в начале слова, либо только в конце слова или сразу в начале и в конце слова. На большие карты с коричневым прямоугольником в середине собираются картинки, если в слове глухой согласный звук находится в начале либо в конце, или в начале и в конце сразу.

Например: бык - звонкий звук в начале слова, стол - звонкий согласный звук в конце слова, дом - звонкий согласный звук в начале и в конце слова.

### Вариант 1.

Дети (2-4 человека) берут себе по большой карте и определяют, на какую часть слова будут ориентироваться - на начало, конец или сразу и то и другое. Ведущий показывает по одной картинке и спрашивает: «Кому она подходит?». Дети выкладывают картинки, которые начинаются, например, с глухого согласного «с». Выигрывает тот, кто первым соберет все картинки на своей карте.

### Вариант 2.

Играют 2-4 детей без ведущего. Игроки берут себе большие карты. Маленькие карточки с картинками лежат на столе вразброс лицевой стороной кверху. Дети по очереди кидают бумажный кубик. Желтая грань обозначает, что надо взять со стола картинку, чтобы звонкий согласный звук был в начале либо в конце, или сразу в начале и в конце слова (об этом дети договариваются

заранее). Если выпадает грань с буквой Д - игрок кидает кубик дважды, это дополнительный ход. Если у игрока карта с коричневым прямоугольником в середине, а на кубике выпала желтая грань - передать ход следующему игроку. Выигрывает тот, кто первым соберет картинки на своей карте.

### **Вариант 3.**

Кто соберет длиннее цепочку из картинок с наличием в словах заданного звука, независимо от того, в какой части слова он находится:

«д»: доктор, дом, ландыш, карандаш, ...

«дь» диван, крокодил, дятел...

«с»: стул, слон, стол, снеговик, самолет, сыр,

«сь» василек, сито, сено....

«л»: волк, молоток, слон, стул, стол, дятел, мотоцикл ...

«ль» колокольчик, пеликан, лимон, василек, холодильник, тюльпан ...

### **Игра "Бабочки на полянке"**

**Цель:** обучение составлению и чтению слогов.

Для этой игры необходимо иметь две зеленые полянки и 6-8 предметных картинок с изображением пестрых бабочек. На обратной стороне бабочки крепятся согласные и гласные буквы. Бабочки с согласными буквами находятся на первой полянке, а с гласными - на второй. Детям предлагается поймать по одной бабочке с каждой полянки, перевернуть их, составить и прочитать полученный слог. **Возможны варианты:** можно с обратной стороны у бабочек прикрепить готовые слоги. Ребенку предлагается поймать бабочку, прочитать слог, дополнить его до полного слова, используя буквы на наборном полотне.

### **Игра «Самый зоркий», или «Кто быстрее».**

**Цель:** развитие произвольного внимания и памяти.

Для этой игры необходимо иметь набор карточек с буквами и слогами. Детям на несколько секунд под счет: «Раз, два, три - внимательно смотри!» - показывается та или иная буква. Затем среди других 7-8 букв. Побеждает тот, кто первым назовет и покажет нужную букву.

**Возможны варианты:** аналогичная работа может производиться со слогами.

**Задание:**

- Найти, показать и прочитать нужный слог.
- Найти слог с такой же согласной, но чтобы согласный звук был мягким. (Например: слог «НА» - находим «НЯ».)

### **Игра «К кому пойти в гости»**

**Цель:** развитие внутреннего планирования.

На доске прикрепляется несколько предметных картинок с изображением животных, птиц или рыб. Все картинки соединяются между собой дорожками. Все звери должны ходить друг к другу в гости. Для того чтобы узнать, кто пойдет первым, дети выполняют задание.

- 1) Первым пойдет в гости тот, у кого в названии один слог и первый звук согласный твердый.
- 2) Он пойдет в гости к тому, у кого в названии 2 слога и первый звук согласный мягкий.
- 3) Они пойдут в гости к другу, в названии которого 3 слога.

### **Игра "Придумай слово"**

На определенный звук ребенок называет слова, которые знает. Можно посоревноваться, кто больше назовет слов.

### **Игра "Хлопушка"**

«Сейчас я буду называть тебе слова, а ты, как только услышишь слово, в котором есть звук «к», хлопни в ладоши один раз. Если услышишь в слове звук «г» — хлопни два раза».

Начинайте упражнение в медленном темпе, постепенно увеличивая скорость. Говорите четко и громко, чтобы ребенок слышал все произносимые звуки. Корова, кисель, гора, норка, карусель, гитара, сапог, сук, гардина, рука, догнал, толкнул. Вы можете подбирать сами слова для этого упражнения, а также и на другие звуки. Это упражнение заодно поможет вам проверить реакцию ребенка.

### **Игра "Магический квадрат"**



Внимательно посмотри на картинки и скажи, на какой звук начинаются картинки в каждом ряду. А названия каких картинок оканчиваются на звук «а», «к»? Этот квадрат можно использовать для развития зрительной памяти. (1 таблица) Внимательно посмотри на картинки, запомни их расположение, а потом вспомни, какие из них расположены в первом ряду, во втором, в третьем, в четвертом. А сколько всего картинок ты можешь вспомнить? (2 таблица)

### **Игра "Первый — последний"**

Взрослый предлагает ребенку по очереди 8-10 слов, в которых он называет первый и последний звуки. Слова проговариваются медленно, чтобы ребенок смог уловить звуки.

Арбуз, ворона, носок, барабан, совок, кошка, школа, мясо, муравей, паук.

### **Игра "Волшебные превращения"**

Для усвоения темы звуковой анализ слова, надо научить детей преобразовывать слова путем замены в них звуков и получать новые слова.

Играющие выбирают слово, заменяют в нем первый, второй, третий звуки так, чтобы получились новые слова. Выигрывает тот, кто больше получит новых слов. Новые слова можно обозначать фантами. У кого больше фантов наберется, тот и выиграл. Слово «дом». Замените в нем первый звук: Дом — Сом — Ком — Лом — Ром. У кого больше получилось слов? Замените второй звук в этом слове: дом — дАм. А теперь замените третий звук: доМ — доЛ — ДоН. Для игры можно подобрать слова из 4 — 5 букв: Точка — Бочка — Кочка и т. д.

### **Игра «Разрезные буквы»**

Для этой игры необходимо подготовить карточки с буквами, разрезать их на две части (затем можно эти же буквы дополнительно разрезать так, чтобы получалось 3—5 деталей). Предлагайте ребенку собирать буквы, предъявляя части разными способами: части одной буквы, части одной буквы + одну часть от другой буквы, части 2—3 букв одновременно. Особое внимание уделите подбору букв для одновременного складывания двух букв и более. Сначала подбирайте для такого задания буквы, разница во внешнем виде которых очевидна, например: А и Р, С и И. Когда ребенок освоит этот уровень, можно предъявлять одновременно части схожих по написанию букв, например: Р и В, Ш и Е, Н и П. Не забывайте называть или спрашивать ребенка, какая получилась буква!

Такая игра очень похожа по своему принципу на разрезные картинки, в которые любят играть все дошкольники. Игра способствует и развитию наглядно-образного мышления.

### **Игра «Узор из букв»**

Увлекательным занятием могут стать «пространственные загадки» из букв. Чтобы их изготовить, вам потребуется набор цветной бумаги (желательно окрашенной с двух сторон). Сложите лист бумаги по вертикали и горизонтали. На получившейся четверти листа нарисуйте букву так, чтобы ее контур максимально занимал пространство. Вырежьте букву, не разворачивая листа, разверните. Покажите ребенку получившийся узор. Спросите, из какой буквы получился узор. Сложите лист вчетверо — покажите отгадку. Можно поручить проверку отгадки самому ребенку. В этом случае у него появится возможность выбрать правильное расположение буквы в пространстве. Игра развивает пространственное и образное мышление.

### **Игра «Найди и подчеркни»**

Для этой игры потребуется любой текст с крупным шрифтом (старая детская книжка, реклама из почтового ящика). Предложите ребенку, просматривая текст, находить и подчеркивать букву, которую вы с ним заучиваете. Не забывайте называть или спрашивать, какую букву ребенок ищет. В другой раз ее можно зачеркивать, обводить в кружочек, ставить под/над ней точку...

Если ребенок успешно выполняет задания, предложите ему поискать две буквы одновременно и подчеркнуть их. Наиболее сложный вариант упражнения — найти две буквы одновременно, отмечая их разными знаками (например, Н — зачеркнуть, И — обвести в кружочек). Начинать поиск двух букв одновременно лучше с букв, явно различающихся по внешнему виду (например, З и К), чтобы ребенок сначала освоил принцип работы. Затем можно предложить варианты поиска схожих по внешнему виду букв (например, Н/П, И/Н, У/Ч, Б/В). Это задание полезно на всех этапах обучения чтению (даже для читающих детей), так как тренирует еще и внимательность.

### **Игра «Какая буква выглянула в окошко?»**

Используйте любые крупные буквы из разрезной азбуки. Дополнительно приготовьте лист большего размера с «окошком» любой формы (круглое, квадратное, прямоугольное). Спрячьте за этим листом

букву из азбуки. Попросите ребенка узнать букву «в окошке» (по ее фрагменту). Одну и ту же букву можно загадывать многократно, изменяя предъявляемый фрагмент «в окошке». Игра развивает пространственное мышление и внимание.

Предложите ребенку угадать, какие буквы спрятались на картинках. Если выполнить задания на отдельных листах, ребенок, поворачивая лист в разные стороны, сможет найти больше букв. В случае, когда ребенок не может узнать какую-либо букву, обведите ее тупым концом карандаша. Это поможет ему выделить букву на общем фоне. Задание развивает зрительное восприятие.

#### **Игра «От какой буквы деталь?»**

Напишите на листе бумаги только элементы букв. Попросите ребенка угадать, какие буквы вы хотели написать. Вы можете просить ребенка назвать все буквы, которые содержат этот элемент (если вариантов ответов несколько).

Если ребенок умеет писать, предложите ему дописать незаконченные буквы:

#### **Игра «Какая буква следующая?»**

Сидя рядом с ребенком, напишите цепочку из букв: АЛ АЛА. Попросите малыша угадать, какая буква должна быть следующей, выбрать ее из букв разрезной азбуки и положить в продолжение ряда или написать самостоятельно. При этом ребенок называет буквы. Когда ребенок поймет принцип выполнения задания, предлагайте ему в цепочках буквы, схожие по написанию. Пусть теперь ребенок записывает ответ. В дальнейшем можно усложнить задание и предлагать записывать не одну, а две последующие буквы. Это задание представляет собой логическую закономерность, развивает логическое мышление и внимание.

#### **Игра "Корзина со звуками"**

Пособие составляется из отдельных корзин, каждая из которых наклеивается на бумагу формата А4. К корзине двусторонним скотчем прикрепляется прозрачный кармашек размером 6х6 см. В него вставляются карточки размером 5х5 см с изображением определенного звука. В верхней части корзины сделаны прорезы (2,5 см), в которые вставляются силуэты грибов на длинной ножке (5—7 см).

Это пособие можно использовать на разных занятиях. В занятии-сказке «Маша и Медведь» детям, например, нужно в корзинки со звуками «С», «З», «Ш», «Ж» разложить грибы, в названии которых есть эти звуки (подберезовик, лисичка, сыроежка, подосиновик, свинушка, груздь, шампиньон, волнушка). А в сказке «Три медведя» в корзинки аналогично раскладываются ягоды.

#### **Игра "Блины со слогами"**

Это пособие изготавливается из поролонового круга радиусом 8 см. На одну его сторону с помощью клея ПВА приклеиваются карточки со слогами (10х5,5 см), которые легко снимаются. Дети участвуют в эстафете «Принеси блины в сковороду» и читают слоги. В сказке «Маша и медведь» они помогают бабушке перенести блины с одними слогами, а в сказке «Колобок» - с другими.

#### **Игра "Ромашка"**

Основание этого пособия—деревянный круг радиусом 7 см, в центре которого сделано отверстие радиусом 1 см. В отверстие вставляется зеленая палочка-стебель высотой 18 см. На палочку с помощью винта-самореза прикрепляется серединка ромашки. Она сделана из двух картонных кругов желтого цвета радиусом 7 см, скрепленных по краям кусочками поролона толщиной 0,5 см, которые образуют ячейки для съёмных лепестков ромашки. Лепестки (длина 18 см, ширина в широкой части — 7 см, в узкой — 1 см) вырезаются из картона. На широкую часть наклеивается картинка, узкой частью лепестков вставляется в ячейку. На начальном этапе «Ромашка» используется для изучения слияния звуков в слоги (в центре закрепляется согласный звук, а на лепестках — по гласному звуку). На занятии с использованием сюжета сказки «Колобок» дети собирают ромашку из овощей, растущих в огороде у Зайца, определяя первый звук в словах.

#### **Игра «Кто в домике живет»**

Данная игра преследует 3 цели: развитие звуко-буквенного анализа; автоматизация звуков в словах; пополнение словарного запаса у детей. В окошке звук (буква) зовет гостей: «З-з-з», «К-к-к»

### **Игра «Соберем урожай»**

Педагог предлагает Незнайке помочь собрать урожай, но выбрать нужно только те овощи, в названиях которых есть звук «р» (слова проговариваются) *Например, можно использовать карточки со словами петрушка, огурцы, перцы, чеснок, кабачок, свекла, помидор.*

### **Игра «Каких животных ты знаешь со звуком «Л», «Ль»?»**

Педагог предлагает детям пригласить животных в гости, в названиях которых есть звук «л» или «ль». (слова проговариваются) *Например, можно использовать карточки со словами белка, лиса, крокодил, лошадь, лев, лиса, слон и т.п.*

### **Игра «Веселые скоморохи»**

Данная игра многофункциональна. Скоморохи живут в красивом разноцветном сундучке и приходят в гости к детям. У них различные имена, состоящие из одного звука, либо из одного слога. Возможны варианты игры: у педагога на столе стопкой лежат картинки изображением вниз. Игроки по одному подходят к столу, берут картинку, называют изображенный на ней предмет, выделяют первый звук, определяют, гласный он или согласный, после чего кладут картинку соответствующему скомороху. Игра продолжается до тех пор, пока все картинки не будут разложены по местам. Игру можно проводить как соревнование.

### **Игра «Собери пазлы»**

В данной игре детям предлагается собрать пазлы. Ребенку предлагается соотнести картинку с звуковой схемой, либо со слоговой схемой слова.

### **Игры «Слоги рассыпались», «Лото»**

Детям предлагается из слогов составить слова из данных слогов. Слова могут быть на разную тему. Например, в канун нового года могут быть «новогодние» слова.

### **Игра «Звуковая пирамидка»**

*Оборудование:* рисунок пирамиды из схем. В нижней части каждой схемы — кармашек для вкладывания картинок; в основании пирамиды — схема из 3 слогов, выше — из двух, потом — один слог; заканчивается пирамида треугольной верхушкой. Предметные картинки тех же размеров, что и схемы пирамиды. Педагог предлагает детям построить из картинок пирамиду. Он объясняет, что в ее основании должны быть картинки, названия которых состоят из трех слогов, следующий ряд пирамиды — картинки, названия которых имеют два слога, и т.д.

### **Игра "Кто больше слов составит"**

**Цель:** развитие техники осмысленного чтения. Игра проводится как соревнование. Дети должны соединять слоги правого и левого столбиков (напечатанных на доске) так, чтобы они образовывали осмысленные слова. Например: КО ЛОГОР МАР КНИ МАРА ГА

### **Игра "Накормите зверей"**

**Цель:** развитие техники осмысленного чтения.

Для этой игры потребуются предметные картинки с изображениями различных животных. Дети выбирают себе понравившиеся картинки. Это звери и птицы, которых они будут «кормить». На столе перед детьми - карточки, где написаны названия кушаний (молоко, пшено, овес, рыба и т. д.). Карточки перевернуты, дети по очереди открывают карточки, читают названия блюд и выбирают то, что подходит их питомцу.

## Игра "Поваренок"

**Цель:** формирование навыка словообразования, активизация словарного запаса, расширение представлений об окружающем мире, развитие техники осмысленного чтения.

**Оборудование:** картонные шаблоны в виде кастрюль с прикрепленными к ним целлофановыми пакетиками с сыпучими продуктами: вермишелью, крупами, горохом, фасолью, карточки со словами.

**Ход игры.** Педагог раздает «кастрюли», дети рассматривают различные виды круп, уточняют названия продуктов и блюд, которые можно из них приготовить; сравнивают, чем вермишель отличается от макарон, горох — от фасоли и т. Д. Затем образуют прилагательные, например: вермишелевый, пшенная, рисовая, гороховый. Эти прилагательные вводятся в предложения различных моделей: «Из гороха можно сварить гороховый суп», «Я положу рис в кастрюлю и сварю рисовую кашу» и т. П. Дети читают названия круп, каш, написанных на карточках и определяют к какой кастрюльке подходит.

## Запретные звуки

Цель - развивать умение выделять звуки в слове и учить работать по правилу.

Взрослый и ребенок договариваются, что один из звуков является запретным, например, нельзя произносить "З" или "К". Взрослый показывает ребенку картинки и спрашивает, что на них изображено, ребенок старается ответить, не называя запретный звук. Пусть на первом этапе запретный звук будет находиться в начале слова, а потом в конце.

- Кто ползет и шипит?

- .меня.

- Кто мурлыкает и все время умывается?

- .от.

- Кто пятится назад?

- Ра.

## Заблудились в лесу

Цель: помочь ребенку научиться выделять в слове ударный звук.

Игрушки разбежались по комнате, их нужно позвать, потянув ударный звук - самый "громкий" звук в слове

- Ми-и-ишка!

- Маши-и-инка!

- Сло-о-он!

Бросаемся\_\_слогами.

Играть можно и вдвоем, и большой компанией, как и в предыдущей игре, используя мяч. Один игрок называет какой-нибудь слог, а другой должен добавить к этому слогу свой, так, чтобы получилось слово.

Примеры:

- Ко - ...мар; ... са; ...тёнок; ...рабль.

- Са - ...молёт; ...поги; ... мовар.

- Де - ...рево; ...вочка; ...ти.

Важно! Дети должны соблюдать правила орфографии: делить слова на слоги правильно и произносить их так, как они пишутся. КО – ляс – ка. Но не кА –ля –Ска.

### **Летела корова**

Игроков должно быть не меньше трех. Все садятся в круг и, развернув правую руку ладонью вниз, а левую – ладонью вверх, соединяют свои ладони с ладонями соседей. По очереди произносят по слову стиха, в такт слову хлопая по ладони правого соседа: Летела корова, сказала слово.

Какое слово сказала корова?

Кому выпадает очередь отвечать, называет любое слово, например, “трава”. Его сосед вместе с хлопком говорит первую букву этого слова – “т”, следующий – вторую, и так до конца слова, до последнего “а”. Задача последнего игрока – не зазеваться и успеть убрать руку из-под завершающего хлопка.

### **Кто с какими буквами дружит.**

Игра не только на запоминание букв и развитие речи, но и очень познавательная. На каждого игрока должна быть картинка животного. Можно разные. Например, у мамы - слон, у папы - крокодил, у ребенка - ёжик. Мама говорит: " Мой слон дружит с буквой "Х", потому, что у него есть хобот". Папа говорит: "А мой крокодил дружит с буквой "Р", потому, что живет в реке." Ребенок говорит:"Мой ёжик дружит с буквой "И", потому, что у него иголки.

### **"Подбери рифму"**

*Цель:* развивать фонематический слух

Дефектолог объясняет, что все слова звучат по-разному, но есть среди них и такие, которые звучат немножко похоже. Предлагает помочь подобрать слово.

По дороге шёл жучок,

Песню пел в траве ... (сверчок).

Можно использовать любые стихи или отдельные рифмы.