



ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

ДЛЯ РАЗВИТИЯ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО ВОСПРИЯТИЯ

Фонематический слух - это тонкий, систематизированный слух, позволяющий различать и узнавать фонемы родного языка. Установлено, что уже на ранних этапах развития речи ребенок улавливает некоторые различительные признаки фонем. Трехлетний малыш, не произнося еще правильно звуки родного языка, тем не менее, способен определить, правильно ли они звучат в речи окружающих. Такое явление возможно благодаря наличию фонематического слуха и фонематического восприятия.

Фонематическое восприятие — это способность различать фонемы и определять звуковой состав слова. Сколько слогов в слове? Сколько в нем звуков? Какой согласный звук стоит в конце слова? Какой гласный звук в середине слова? Именно фонематическое восприятие помогает ответить на эти вопросы.

Правильное развитие фонематического слуха и фонематического восприятия лежит в основе безошибочного усвоения письма и чтения в процессе школьного обучения.

Для развития фонематических процессов используются разнообразные дидактические упражнения. Вот, например, некоторые из них.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

ДЛЯ РАЗВИТИЯ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО ВОСПРИЯТИЯ:

1. **«РЫБАЛКА»**

Цель: развивать фонематические процессы, упражнять детей в выборе слов с одним и тем же звуком, закреплять навыки звукового анализа.

Ход игры: дается установка: «поймать слова со звуком» (любой заданный взрослым звук). Ребенок берет удочку с магнитом на конце «лески» и начинает «ловить» нужные картинки со скрепками. «Пойманную рыбку» ребенок показывает всем игрокам, которые хлопком отмечают правильный выбор. Количество играющих: один и более человек.

2. «ТЕЛЕВИЗОР»

Цель: развивать фонематические процессы, развивать и совершенствовать звуковой анализ и синтез в речевой деятельности детей. Профилактика дисграфии на фоне фонетико – фонематического недоразвития речи. 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 по первым буквам слов в картинках «собирает» спрятанное слово. Если ребенок правильно назвал слово - экран «телевизора» открывается.

Например: месяц - спрятанное слово. Картинки: медведь, ель, собака, яблоко, цапля. Количество играющих: один и больше человек.

3. «РАССЕЛИ ЖИВОТНЫХ»

Цель: упражнять детей в дифференциации оппозиционных звуков, развивать фонематические процессы.

Ход игры: на листе бумаги - домик с окошками. На крыше написана буква. Рядом выложены картинки животных. Ребёнок выбирает 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. Количество игроков - 1-2 человека.

4. «ЦЕПОЧКА СЛОВ»

Цель: развивать фонематические процессы, 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. Количество играющих: один человек и более.



5. «СОБЕРИ ЦВЕТOK»

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]. Ученик должен среди этих «лепестков» с картинками выбрать те, где есть звук [с]. Количество играющих 1-3 человека (или весь класс, поделенный на две команды).

6. «НАЙДИ ОШИБКУ»

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

Ход игры: детям раздают карточки, на которых 4 картинки, начинающиеся на одну и ту же букву. Ученики определяют, на какую букву начинаются все слова, и кладут 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. Количество игроков: 1-4 человека (или весь класс, поделенный на группы или команды).

7. «СОБЕРИ БУКЕТ»

Цель: развивать фонематический слух, упражнять в 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. Количество игроков: 2 - 4 человека.



8. «РЕЧЕВОЕ ЛОТО»

Цель: развивать фонематическое и зрительное восприятие, развивать звукобуквенный анализ слов, учить различать гласные и согласные, дифференцировать твердые и мягкие согласные. Профилактика дисграфии. Развитие скорости чтения.

Ход игры: *1 вариант.* Детям раздают карты, на каждой из них написано шесть слов. Ведущий показывает картинку и спрашивает: «У кого из ребят написано название картинке? (У кого слово?)» Выигрывает тот, кто первый заполнит карту без ошибок.

2 вариант. Детям раздают карты. Ведущий показывает звуковую схему слова, учащиеся соотносят ее со словом у себя на карте. Выигрывает тот, кто безошибочно заполнит свою карту схемами слов. Количество играющих: 1-8 человек (можно играть группам).

9. «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.) Остальные дети хлопком отмечают правильный ответ.

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 отработываемым звуком. Ребенок крутит большую стрелку (маленькую можно снять). Где стрелка остановилась, ученики читают хором слог (букву, слово) затем ведущий крутит стрелку дальше – дети снова читают и т.д. Слог (буква, слово) может повторяться несколько раз в зависимости от того, где остановится стрелка. Количество играющих: 1-2 человека и более.

10. « НАЙДИ СЛОВА В СЛОВЕ »

Цель: расширять объем словаря, закреплять правописание слов.

Понимание словообразующей роли каждого слова. Автоматизация звуков в словах, профилактика дисграфии.

Ход игры: на доске вывешивается слово или картинка с указанием количества букв в слове, изображенном на ней (тогда дети сами складывают слово из букв разрезанной азбуки и записывают его в тетрадь). Дается установка: «Возьмите буквы из исходного слова, составьте и запишите из них новые слова».

Количество играющих: 1-3 человека и более.

11. « МАТЕМАТИЧЕСКАЯ ГРАММАТИКА »

Цель: автоматизация звуков, закрепление фонематического и грамматического разбора слов, формирование процесса словоизменения, обогащение словаря, профилактика дисграфии.

Ход игры. Ребенок должен выполнить действия, указанные на карточке («+»,

«-») и при помощи сложения и вычитания букв, слогов, слов, найти искомое слово. Например: С+ТОМ-М+ЛИСА-СА+ЦА = ? (столица). Количество играющих - 1-2 человека и более.

12. «ДОПИШИ СЛОВЕЧКО»

Цель: автоматизация звуков, развитие фонетико –фонематического восприятия, процессов анализа и синтеза, понимание смысловозначительной функции звука и буквы, развитие речи, интереса к родному языку, любви к поэзии. Профилактика дисграфии.

Ход игры. На карточке рифмованный текст, стихи, в которых одно слово (или больше) пропущено. Учащиеся должны собрать из букв разрезной азбуки рифмованное слово и записать его.

Например: Воробей взлетел повыше.

Видно все с высокой _____ (крыши).

