

Учебно – наглядное пособие по развитию фонематического слуха у детей дошкольного возраста в домашних условиях.

Картотека игр



I. РАЗВИТИЕ НЕРЕЧЕВЫХ ЗВУКОВ

Игра «Где позвонили?».

Для игры понадобится колокольчик или другой звучащий предмет. Ребенок закрывает глаза, Вы встаете в стороне от него и тихо звоните (громите, шуршите). Ребенок должен повернуться к тому месту, откуда слышен звук, и с закрытыми глазами рукой показать направление, потом открыть глаза и проверить себя. Можно ответить на вопрос: где звенит? – слева, спереди, сверху, справа, снизу.

Игра «Узнай, что звенит (громит)?».

На столе несколько предметов (или звучащих игрушек). Предлагаем ребенку внимательно послушать и запомнить, какой звук издает каждый предмет. Затем закрываем предметы «шармой» и просим отгадать, какой из них сейчас звенит или гремит.



Игра «Громкие подсказки».

Взрослый прячет игрушку, которую ребенок должен найти, ориентируясь на силу ударов в барабан (бубен, хлопки в ладоши). Если малыш подходит близко к тому месту, где спрятана игрушка, – удары громкие, если он удаляется – тихие.

Игра «Подбери картинку или игрушку».

Взрослый издает с помощью любого предмета звуковые комплексы (стучит, шелестит, гремит, звенит), а ребенок угадывает, что звучало и подбирает соответствующую картинку, игрушку.



I. РАЗВИТИЕ НЕРЕЧЕВЫХ ЗВУКОВ

Игра «Угадай, что звучало».

Внимательно послушайте с ребенком шум воды, шелест газеты, звон ложек, скрип двери и другие бытовые звуки. Предложите ребенку закрыть глаза и отгадать – что это звучало?

Игра «Шумящие мешочки».

Приготовьте мешочки или коробочки с различными предметами: крупа, пуговицы, скрепки и т.д. Ребенок должен угадать по звуку потряхиваемого мешочка, что у него внутри.



I. РАЗВИТИЕ НЕРЕЧЕВЫХ ЗВУКОВ

Игра «Колокольчики».

Цель – дифференцировать близкие по звучанию неречевые звуки (колокольчик с низким и высоким звучанием) ; называть прилагательные, обозначающие характер звучания колокольчика: "низкое", "высокое".

Ход игры. Показать ребенку два одинаковых колокольчика, но резко отличающихся по звучанию. Позвоните сначала в колокольчик с низким звучанием, затем – с высоким. Спросите, одинаково ли они звучат. Колокольчики любят... играть в прятки. Колокольчик сейчас спрячется, а ты должен внимательно послушать и сказать, какой колокольчик сейчас звонил. Можно использовать картинки-подсказки (колокольчик с большим «бротом» поет песенку низким голосом, а колокольчик с маленьким «ротиком» поет песенку высоким голосом).



I. РАЗВИТИЕ НЕРЕЧЕВЫХ ЗВУКОВ

Игра «Поставь по порядку».

Цель – запоминать последовательность звучания неречевых звуков, узнавать, различать, называть звучащие музыкальные игрушки.

Ход игры. Показать ребенку музыкальные инструменты, которые в ходе игры он должен будет узнать по звучанию. Понграйте на каждом из них на глазах у ребенка. Скажите: «Дудочка гудит. Барабан гремит. Колокольчик звенит». Предложите ребенку пограть на игрушечных музыкальных инструментах. Расскажите ему о правилах игры: «Я буду играть, а ты внимательно слушай, какая музыкальная игрушка звучала. Какая игрушка звучала первой, какая последней».

«Найди игрушку». Ребенок отворачивается, взрослый прячет игрушку. Малыш должен найти ее, ориентируясь на громкость хлопков взрослого: чем ближе к игрушке, тем сильнее хлопки. Соответственно, чем дальше от игрушки, тем тише хлопки взрослого. Меняемся? Хорошо!

Игра «Скажи, что ты слышишь?».

Цель: развитие слухового восприятия, дифференциация неречевых звуков.

Оборудование: стаканы (с водой и пустой), баночки с крупами, фольга, деревянные и металлические ложки, ширма.

Описание игры: ребенку показывают и называют предметы, демонстрируют их звучание. За ширмой выполняет различные действия с предметами (переливает воду, пересыпает крупу.). Ребенок должен определить, что он слышит (шуршание бумаги, звук льющейся воды и т. д.)

«Узнай по звуку». Играющие становятся спиной к ведущему, который производит разные шумы: перелистывает книгу, рвет или мнет лист бумаги, ударяет предметом о предмет, подметает, режет. Играющие на слух определяют природу звука.

II. ФОРМИРОВАНИЕ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО СЛУХА

Игра «Верно-неверно».

Взрослый показывает ребенку картинку и называет предмет, заменяя первую букву (форота, корота, морота, ворота, порота, хорота). Задача ребенка – хлопнуть в ладоши, когда услышит правильный вариант произношения.

Игра «Близко – далеко».

Взрослый издает различные звуки. Ребенок учится различать, где гудит пароход (у-у-у) - далеко (тихо) или близко (громко). Какая дудочка играет: большая (у-у-у низким голосом) или маленькая (у-у-у высокого голоса).

Игра «Поймай слог».

Взрослый произносит слоговые цепочки, а ребенок хлопает в ладоши, топает, поднимает руку и т.д., когда услышит слог с заданным звуком.

Игра «Одноковые или разные».

Ребенку на ушко говорится слог, затем педагог произносит тот же слог или совершенно противоположное сочетание звуков. Задача дошкольника угадать, одинаковые или разные слоги были произнесены. Этот метод помогает развить способность различать звуки, произнесенные шепотом, что прекрасно тренирует слуховой анализатор.

II. ФОРМИРОВАНИЕ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО СЛУХА

Игра «Угадай-ка».

У ребенка картинки с изображением волка, младенца, птички. Взрослый объясняет: «Волк вост: у-у-у», «Младенец плачет: а-а-а», «Птичка поет: и-и-и». Просим малыша поднять картинку, соответствующую произносимому взрослым звуку.

Игра «Близко – далеко».

Взрослый издает различные звуки. Ребенок учится различать, где гудит пароход (у-у-у) - далеко (тихо) или близко (громко). Какая дудочка играет: большая (у-у-у низким голосом) или маленькая (у-у-у высокого голоса).



II. ФОРМИРОВАНИЕ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО СЛУХА

Упражнение «Чистоговорки».

Взрослый начинает, а ребенок договаривает последний слог.

Ба-бо-ба - у дороги два стол... (ба).

За-зу-за - уходи домой, ко... (за).

Ти-ди-ти - на Луну ле... (ти).

Де-де-те - сядем в темно... (те).

Лю-лу-лю - лук зеленый я по... (лю).

Фе-ве-фе - поспижи я на со... (фе).

Игра «Выдели слово».

Детям предлагают хлопать в ладоши (топать ногой, ударять по коленкам, поднимать руку вверх...) тогда, когда они услышат слова, с заданным звуком.

Игра «Слушай и выбирай».

Перед ребенком раскладываются картинки со сходными по звучанию словами (ком, сом, лом, дом). Взрослый называет предмет, а ребенок поднимает соответствующую картинку.



Игра «Шутки – минутки».

Взрослый читает детям строчки из стихов, намеренно заменяя буквы в словах. Дети находят ошибку в стихотворении и исправляют ее. Пример:

Хвост с узорами,

сапоги со шторами.

Тили-бом! Тили-бом!

Загорелся кошкин том.



II. ФОРМИРОВАНИЕ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО СЛУХА

Упражнение «Отыщи слово, отыщи звук».

Ребенок должен вставить в стихотворение нужное слово и определить какой звук пропущен.

Землю роет старый к...от (крот),
Под землею он живет.

Красный – белый

Цель. Нахождение звука в словах, воспринятых на слух.

Оборудование. По два кружка на каждого ребёнка (красный и белый).

Описание игры. Педагог предлагает детям внимательно вслушиваться и определять, в каком слове заданный звук. Если в слове заданный звук есть, дети должны поднять красный кружок, если нет – поднимать белый кружок.



Игра «Звук заблудился».

Ребенок должен отыскать не подходящее по смыслу слово и подобрать нужное:

Мама с бочками (дочками) пошла
По дороге вдоль села.
Сели в ложку (лодку) и - айда!
По реке туда-сюда.

Кто больше?

Цель. Нахождение звука в названиях предметов по картинке.

Оборудование. Сюжетная картинка, на которой изображены предметы с определенным звуком.

Описание игры. Педагог показывает детям картинку, 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 карточный кружок. Выигрывает тот, у кого больше кружков.



II. ФОРМИРОВАНИЕ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО СЛУХА

Игра «Кто больше слов придумает?».

Цель. Активизация словаря, автоматизация разных звуков.

Оборудование. Мяч, фанты.

Описание игры. Взрослый называет какой-нибудь звук и просит ребенка придумать слова, в которых встречается этот звук. Затем дети образуют круг. Один из играющих бросает кому-нибудь мяч. Поймавший мяч должен сказать слово с установленным звуком. Он получает фант. Тот, кто не придумал слово или повторяет уже сказанное кем-либо, фанта не получает. Победитель определяется по количеству набранных фантов.



Игра «Звенит – жужжит».

Цель. Дифференциация звуков з – ж.

Описание игры. Выбирается водящий. Он выходит из команды. Оставшиеся дети придумывают каждый по одному слову, в названии которого есть звук з или ж. Водящий, вернувшись, подходит к каждому ребёнку, 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.



II. ФОРМИРОВАНИЕ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО СЛУХА

Игра «Сколько звуков».

Взрослый называет один, два, три звука, а ребенок на слух определяет и называет их количество.

Игра «Отгадай слово».

Ребенку предлагаются слова с пропущенным звуком – нужно отгадать слово. Например, из слов убежал звук «П» (мы о, ук, куак).



II. ФОРМИРОВАНИЕ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО СЛУХА

Игра «Доскажи словечко».

Взрослый читает стишок, а ребенок договаривает последнее слово, которое подходит по смыслу и рифме:

На ветке не птичка –
Зверек-невеличка,
Мех теплый, как грелка.
Зовут его... (белка).
Ты не бойся - это гусь,
Я сама его... (боюсь).

Игра «Поймать 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 наберёт больше очков.



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.

II. ФОРМИРОВАНИЕ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО СЛУХА

Игра «Отстукивание слов».

Цель. Обучение слоговому анализу слов.

Оборудование. Барабан, бубен.

Описание игры. Дети садятся в ряд. Взрослый объясняет, что каждому ребёнку будет дано слово, которое он должен отстучать или отхлопать. Произносит отчетливо и громко слово, например колесо. Вызванный ребёнок 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.



Игра «Телеграф».

Цель. Обучение слоговому анализу слов.

Описание игры. Взрослый 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 вводятся трёхсложные слова (машина, стол, дверь). Только после такой предварительной работы можно дать детям самостоятельно придумать слова, которые надо передавать по телеграфу.

в конце слова или перед глухим согласным.

II. ФОРМИРОВАНИЕ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО СЛУХА

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 ребёнок остается в центре круга.

Дети идут по кругу и говорят:

Мы немножко порезвились,
По местам все разместились.

Ты загадку отгадай,

Кто позвал тебя, узнай!

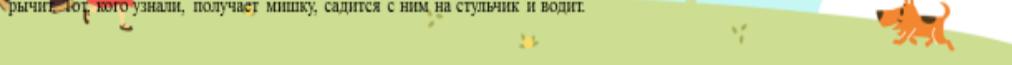
Игра повторяется несколько раз.

Вариант 2. Оборудование. Мишка (кукла).

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

Педагог предлагает кому-нибудь из ребят позвать мишку.

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

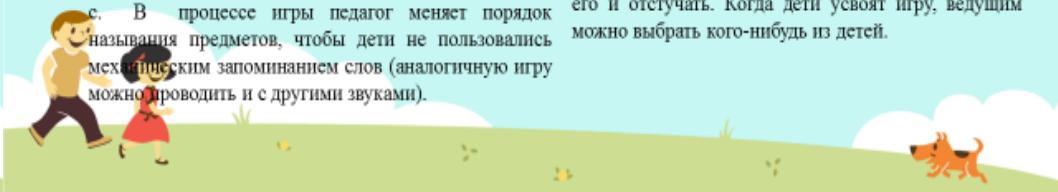


II. ФОРМИРОВАНИЕ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО СЛУХА

Игра «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 ребёнка 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 ребёнок 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 проводить и с другими звуками).



II. ФОРМИРОВАНИЕ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО СЛУХА

Игра «Горшочек».

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

Оборудование. Мяч.

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

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

Кто внимательный?

Цель. Развитие фразовой речи.

Оборудование. Различные игрушки: машинки, куклы, кубики и т. п.

Описание игры. Педагог вызывает одного ребенка и дает ему задание, например взять мишку и посадить в машину. Педагог следит, чтобы дети сидели тихо, не подсказывали друг другу. Задания даются короткие и простые. Ребенок выполняет задание, а затем говорит, что он делал. Постепенно расстояние от детей до стола педагога увеличивается от 3 – 4 до 5 – 6 м. Выявляются победители.



II. ФОРМИРОВАНИЕ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО СЛУХА

Игра «Улиточка».

Цель. Узнать товарища по голосу.

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

Улиточка, улиточка, высунька рога,
Дам тебе я сахару, кусочек пирога,
Угадай, кто я.

Тот, чей голос улитка узнала, сам становится улиткой.

Игра «Угадай, кто это».

Цель. Воспитание слухового внимания.

Описание игры. Дети стоят по кругу. Водящий выходит в середину круга, закрывает глаза и затем идет в любом направлении, пока не натолкнётся на одного из детей, который должен подать голос заранее установленным образом: «кукаре��», «ав-ав-ав» или «му-му» и т. д. Водящий должен угадать, кто из детей **кукарекает**. Если угадает, то становится в круг; тот, кого узнали, будет **водящим**. Если не угадает, то остается водить еще 3 раза, а затем его меняет другой.



Игра «Принеси игрушки».

Цель. Развитие ориентации в пространстве и количественных представлений.

Оборудование. Мелкие игрушки.

Описание игры. Педагог садится за стол с детьми и просит каждого по очереди принести несколько игрушек из расположенных на другом столе: «Марина, принеси два гриба». Девочка идет, просит два гриба и говорит, что она сделала. Если ребенок хорошо справился с поручением, дети в знак поощрения аплодируют ему, если неточно выполнил задание, дети указывают на ошибку и вместе с ним считают принесенные игрушки. Когда дети перенесут все игрушки, они могут поиграть с ними.

ши, делают шаг из круга и продолжают играть, стоя за кругом.



II. ФОРМИРОВАНИЕ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО СЛУХА

Игра «Лягушка».

Цель. Узнать товарищу по голосу.

Описание игры. Дети стоят по кругу, а один с завязанными глазами стоит внутри круга и говорит:

Вот лягушка по дорожке
Скачет, вытянувши ножки,
Увидала комара,
Закричала...

Тот, на кого он указал, в этот момент говорит: «Ква-ква-ква».

По голосу водящий должен определить, кто лягушка.



Игра «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, если каждый активно вслушивается) отдает команды («Руки вверх, в стороны, кругом» и другие, более сложные). Постепенно отходя все дальше, водящий 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 сдава уловимым шепотом произносит имя (фамилию) того, кто должен выполнить. Если ребенок не рассыпал свое имя, водящий вызывает другого ребенка. В конце игры педагог обявляет, кто был самым внимательным.



V. Развитие слухового внимания

Игра «Ветер и птицы»

Цель. Развитие координации движений.

Оборудование. Любая музыкальная игрушка (погремушка, металлофон и др.) и стульчики (гнезда).

Описание игры. Педагог распределяет детей на группы: одна группа – птички, друга – ветер; и объясняет детям, что при громком звучании музыкальной игрушки будет дуть «ветер». Та группа детей, которая изображает ветер, должна свободно, но не шумно бегать по комнате, а другая (птички) прячется в свои гнезда. Но вот ветер утихает (музыка звучит тихо), дети, изображающие ветер, тихо усаживаются на свои места, а птички должны вылетать из своих гнезд и порхать.

Кто первый заметил изменение в звучании игрушки и перейдет на шаг, тот получает награду: флагжок или веточку с цветами и т. п. С флагжком (или с веточкой) ребенок будет бегать при повторении игры, но если он окажется не внимательным, флагжок передается новому победителю.



II. ФОРМИРОВАНИЕ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО СЛУХА

Игра «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 задание ребенок поощряется: за каждое правильно выполненное действие – очко (фант). Набравший большее количество очков – победитель.

Вариант 2. Педагог дает одновременно двум-трем детям задания: «Ляля, побегай», «Ваня, пойди в зал, открытай форточку», «Коля, подойди к буфету, возьми чашку и принеси тане воды» и т. д. Остальные дети следят за правильностью выполнения. Неправильно выполнивший задание платит фант.

Игра «Знайки».

Цель – развивать слуховое внимание, слушая речь, произносимую шепотом.

Ход игры. Покажите ребенку машину и спросите: «Что это?» – «Это грузовик».

– «Почему он так называется?» – «Потому что он возит грузы»; – «А как называется человек, который водит грузовик?» – «Шофер»; – «Как ты думаешь, должен ли шофер знать части своей машины?» – «Да»; – «Зачем?» – «Чтобы починить ее, если она сломается»; – «Давай проверим, сможешь ли ты починить машину, хорошо ли ты знаешь ее части. Я буду громко повторять за мной и показывать их на грузовике».



III. РАЗВИТИЕ РЕЧЕВОГО СЛУХА

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 размечься по площадке. По сигналу «Бегите в круг» дети занимают свои места в кругу. Один ребёнок 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 ребёнок с мишкой.

Педагог предлагает кому-нибудь из ребят позвать мишку.

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

Игра «Кто внимательный?».

Цель. Развитие фразовой речи.

Оборудование. Различные игрушки: машинки, куклы, кубики и т. п.

Описание игры. Педагог вызывает одного ребенка и дает ему задание, например, взять мишку и посадить в машину. Педагог следит, чтобы дети сидели тихо, не подсказывали друг другу. Задания даются короткие и простые. Ребенок выполняет задание, а затем говорит, что он делал. Постепенно расстояние от детей до стола педагога увеличивается от 3 – 4 до 5 – 6 м. Выявляются победители.

III. РАЗВИТИЕ РЕЧЕВОГО СЛУХА

Игра «Кто стонал?».

Цель игры – дифференцировать звуки по высоте звучания (высокий, низкий).

Ход игры. Покажите ребенку картинку и попросите его рассмотреть ее внимательно. Задайте вопрос по ее содержанию: «Как ты думаешь, почему у мальчика щека завязана платком?»

У мальчика болят зубы. Ему очень больно, и он стонет: «О-о-о» (стон мальчика имитируйте высоким голосом). Обратите внимание ребенка на изображение мужчины, сидящего около мальчика. Спросите ребенка, указав на изображение: Как ты думаешь, почему этот мужчина сидит около мальчика? Выслушайте ответ и скажите: «У мужчины тоже болят зубы, и он стонет: «О-о-о» (стон первого никим голосом). Попросите у ребенка, что нужно делать, чтобы зубки не болели? Предложите сыграть, скажите: «Я закрою рот экраном и буду произносить звук О высоким и низким голосом, а ты должен угадать, кто стонет – мальчик или мужчина».

Игра «Нелепица» - логопед называет картинку то правильно, то неправильно;

Игра «Найди нужную картинку» - называются слова, сходные по звучанию;

Игра «Выбери похожие слова» с использованием картинок-карточек;

Игра «Поэт».

Цель. Учить подбирать нужное по смыслу и звучанию слово.

Описание игры. Логопед читает двустишие, выделяя голосом последнее слово в первой строке, и предлагает выбрать для рифмы одно слово из предложенных:

Шепчет ночью мне на ушко сказки разные. (перина, подушка, рушашка)

Без ключа, ты мне поверъ, не откроешь эту. (тумбочку, дверь, книгу) От грязнули даже стол поздним вечером. (сбежал, ушел, ускакал)

Две сестрички, две лисички отыскали где-то. (спинки, щетку, ложку) Тебе кукла, а мне - мячик. ты девочка, а я. (игрушка, медведь, мальчик)

Говорила мышка мышке: до чего люблю я. (сыр, мясо, книжки)

Серый волк в густом лесу встретил рыжую.(лису, белку)

Опустела мостовая, и уехали. (автобусы, трамваи, такси)

III. РАЗВИТИЕ РЕЧЕВОГО СЛУХА

Игра «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 произнесет 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 повторяют движения педагога и хлопнули в ладони, делают шаг из круга и продолжают хлопать, стоя за кругом.

Игра «Лото».

Цель. Учить правильно соотносить слово с изображением предмета.

Оборудование. Любое детское лото («Играем и работаем», «Картинное лото», «Лото для самых маленьких»).

Описание игры. Детям раздают большие карты, а маленькие берут педагог и называет последовательно каждую из них. Говорят четко, повторяют 2–3 раза. Ребенок, у которого находится называемый предмет, поднимает руку и говорит: «У меня...» – и называет предмет.

В более упрощенном виде эта игра проводится на «Картинках малышам». Дети получают по пять-шесть карточек этого лото и раскладывают их на своих картах (нужно взять два лото). Педагог спрашивает: «У кого собака?» У кого окажется картинка с собакой, поднимает её и называет.

Первые две-три игры педагог сидит перед детьми так, чтобы они видели его артикуляцию, но затем он садится за их спиной и игра продолжается на

IV. Развитие восприятия звуков речи

Игра «Подбери нужное слово»

Взрослый читает стихотворение. Ребенок должен выбрать из слов, близких по звуковому составу, нужное в соответствии с данным определением понятия.

Я опять задачу дам – всё расставить по местам:

Что скатали мы зимой?

Что построили с тобой?

На крючок в реке попал?

Может всё, хоть ростом мал?

(Слова для подстановки: ДОМ, КОМ, ГНОМ, СОМ)

Дифференциация по ритму:

Игра «Кто стучится?»

Цель: развитие слухового восприятия, дифференциация ритмических рисунков.

Оборудование: иллюстрация к сказке «Три поросенка»

Описание игры: Логопед говорит детям, что поросенок ждет гостей – своих братьев. Один поросенок стучится в дверь так: /-/-/. Логопед стучивает ритм, второй так: /-//, а волк стучится так: //-. Логопед предлагает внимательно послушать ритм и определить, кто стучится.

Игра «Знайки».

Цель – развивать слуховое внимание, слушая речь, произносимую шепотом.

Ход игры. Покажите ребенку машину и спросите:

«Что это?» – «Это грузовик».

«Почему он так называется?» – «Потому что он возит грузы». – «А как называется человек, который водит грузовик?» – «Шофер». – «Как ты думаешь, должен ли шофер знать части своей машины?» – «Да». – «Зачем?» – «Чтобы починить ее, если она сломается». – «Давай проверим, сможешь ли ты починить машину, хорошо ли ты знаешь ее части. Я буду шепотом называть части этого грузовика, а ты громко повторяй за мной и показывай их на грузовике».



IV. Развитие восприятия звуков речи

Игра «Чей пароход лучше гудит?».

Цель. Развитие длительного плавного выдоха. Активизация мышц губ.

Оборудование. Каждому ребёнку дается чистый пузырек (высота пузырька 7 см, диаметр горлышка 1 – 1,5 см).

Описание игры. Педагог говорит: «Дети, посмотрите, как гудит мой пузырёк, если я в него подую (гудит). Загудел, как пароход. А как у Миши загудит пароход?» Педагог по очереди вызывает всех детей, а затем предлагает погудеть всем вместе. Следует помнить: чтобы пузырек загудел, нижняя губа должна слегка касаться края его горлышка. Струя воздуха должна быть сильной. Каждый ребенок может дуть лишь несколько секунд.

Игра «Чья птичка дальше улетит?».

Цель. Развитие длительного плавного выдоха. Активизация мышц губ.

Оборудование. Фигурки птичек, вырезанные из тонкой бумаги и ярко раскрашенные.

Описание игры. Птичек ставят на стол у самого края. Педагог вызывает детей попарно. Каждый ребёнок садится напротив другого. Педагог предупреждает, что продвигать птичку можно лишь на одном выдохе, дуть несколько раз подряд нельзя. По сигналу «Полетели» дети дуют на фигурки. Остальные дети следят, чья птичка дальше улетит (проскользит по столу).

Игра «Осторожные птицы»

Цель. Закрепление представления по теме «Птицы».

Оборудование. Музыкальные духовые игрушки: дудочки, саксофоны и т. п.

Описание игры. Взрослый рассказывает детям о том, что дикие гуси очень осторожны. У них есть вожак. Если стая во время перелёта опускается на какой-нибудь лужок поесть или отдохнуть, вожак все время настороже. Он следит не грозит ли птицам опасность. В случае опасности вожак пронзительно кричит, и вся стая стремительно поднимается в воздух. «Давайте и мы поиграем в таких осторожных птиц», – предлагает детям педагог. Дети выбирают вожака. Остальным детям раздают музыкальные игрушки и разрешают негромко в них подуть. Так, негромко нянгравая на своих дудочках, дети изображают гусей, которые спокойно щиплют траву. Вожак не щиплет траву: он внимательно следит, нет ли опасности. Вдруг вожак подаёт тревожный сигнал (сильно дует в дудочку). Все дети бегут с своим местам (стульчикам).

При повторении игры вожак меняют. Необходимо напомнить, что все дети должны дуть в свои дудочки спокойно, не напрягаясь, ровно, не заглушая друг друга. Только вожаку разрешается подуть 2-3 раза в свою дудочку очень сильно. Летом игру лучше проводить на воздухе.

IV. Развитие восприятия звуков речи

Игра «Что мы делали – не скажем, а что делали – покажем».

Цель. Развитие дыхания, сообразительности и наблюдательности детей.

Оборудование. Шары.

Описание игры. Выбирают водящего, он выходит за дверь. Оставшиеся дети ставариваются, какое движение они будут выполнить. Потом приглашают водящего. Он говорит:

Здравствуйте, дети!

Где вы были,

Что вы видели?

Дети хором отвечают:

Где мы были – не скажем,

А что делали – покажем.

Если водящий отгадал выполняемое детьми движение, то выбирается новый водящий. Если не смог отгадать, снова водит.

Игра проводится нескользко раз. Педагог следит за правильностью дыхательных пауз в тексте и имитационных упражнениях. Могут быть использованы следующие варианты.

Дети могут:

делать утреннюю гимнастику. Подняться на носки, руки вверх – вдох, опускаются – выдох. Поднять руки над головой – вдох, опускаясь – выдох. Разводить руки в стороны – вдох, опускаясь – выдох. Вытянуть руки вперед перед собой – вдох, опустить по бокам – выдох. Руки на пояс. Обвести локти назад – вдох, поставить руки в исходное положение – выдох.

лепить снежную бабу. А потом греть озябшие руки: дышать на руки; раздувать уласающий костёр. Для этого дети садятся на карточки вокруг «костра» и дуют (набрать воздух через нос и медленно

Игра «Надуй игрушку».

Цель. Развитие сильного плавного выдоха. Активизация мышц губ.

Оборудование. Надувные игрушки небольших размеров: лошадки, лебеди, жирафы и т. п.

Описание игры. Детям раздают хорошо промытые резиновые надувные игрушки. Они должны их надуть, набирая воздух через нос и медленно выдыхая его через рот в отверстие игрушки. Тот, кто правильно выполнит задание, может играть с надутой игрушкой.

V. Развитие слухового внимания

Игра «Наседка и цыплята».

Цель. Закрепление понятий о количестве.

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

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

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

Игра «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, звенит в звонок и т. д., а дети должны отгадать, каким предметом произведен звук. Звуки должны быть ясные и контрастные.

Игра «Продавец и покупатель».

Цель. Развитие словаря и фразовой речи.

Оборудование. Коробки с горохом и различной крупой.

Описание игры. Один ребёнок – продавец. Перед ним две коробки (затем число их можно увеличить до четырёх-пяти), в каждый разный вид продуктов, например, горох, пшено, мука и пр. Покупатель входит в магазин, здоровается и просит отпустить ему крупу. Продавец предлагает найти её. 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 даёт возможность детям прислушаться. К издаваемому каждым продуктом звуку.

Игра «Где звенит?»

Цель. Развитие ориентации в пространстве.

Оборудование. Колокольчик или погремушка.

Описание игры. Педагог дает одному ребёнку 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.

Игра «Часовой».

Цель. Развитие ориентации в пространстве.

Оборудование. Повязки.

Описание игры. Посредине площадки чертят круг. В середине круга ребёнок с завязанными глазами (часовой). Все дети с одного конца площадки должны пробраться тихонько через круг на другой конец. Часовой слушает. Если кто-нибудь шагает, кричит: «Стоп!» Все останавливаются. Часовой идет на звук и старается отыскать, кто шумел. Найденный выходит из игры. Игра продолжается дальше. После того как будут пойманы четверть–шесть детей, выбирается новый часовой, и игра начинается сначала.

V. Развитие слухового внимания

Игра «Встречай гостей!»

Цель. Развитие слухового внимания.

Оборудование. Колпачок с бубенчиками для петрушки, шапочки с ушками для зайки и мишкы, различные озвученные игрушки (погремушка, дудочка и др.)

Описание игры. Педагог объявляет детям, что к ним сейчас придут гости: петрушка, зайка и мишкаО. Он выделяет троих ребят, которые заходят за ширму и переодеваются там. Петрушка получает колпачок с бубенчиками, зайка – шапочку с длинными ушками, а мишку – шапочку медведя. Педагог предупреждает малышей, что мишкаО придет с погремушкой, петрушка – с барабаном, а зайка – с балалайкой. Малыши должны по звуку отгадать, какой гость идет. Прежде чем выйти к детям, звери подают звуки за ширмой, каждый на своем инструменте. Дети должны угадать, кто идет. Когда все гости в сборе, малыши становятся в круг, а петрушка, мишкаО и зайка пляшут, как умеют. Затем выбираются новые гости, и игра повторяется. При повторении игры можно дать гостям другие звучащие игрушки.

