

Картотека

**дидактических игр на развитие фонематических
процессов.**

Картотека дидактических игр на развитие фонематических процессов.

1 Этап. Узнавание неречевых звуков.

Цель: развитие навыков слухового восприятия на материале неречевых звуков.

Задачи: научиться узнавать звучание игрушек, музыкальных инструментов, голосов животных и птиц, звуков окружающей действительности.

«Что звучало?»

Взрослый за ширмой играет на музыкальном инструменте. Ребенок угадывает его и называет.

«Чей голос?»

Ребенок слушает аудиозапись голосов животных и определяет кому принадлежат голоса.

«Найди пару»

Для игры нужны одинаковые коробочки с различным наполнением: крупы, зерна, макароны, мелкие металлические и пластмассовые предметы. Ребенок ищет одинаково звучащие коробочки не открывая их; по звучанию.

«Волшебная палочка»

Взрослый стучит «волшебной палочкой» по разным предметам: деревянным, стеклянным, пластмассовым, металлическим. Ребенок запоминает звучание, а затем угадывает без зрительной опоры по чему стучала палочка.

«Волшебный сундучок»

Определить на слух что спрятано в сундучке.

«Узнай по звуку»

Ребенок отворачивается, взрослый роняет какие –нибудь предметы. Нужно узнать, что упало.

«Что звучит?»

Цель: формировать умение на слух называть звучащий предмет

Материал: колокольчик, бубен.

Ход игры:

Ребенок сидит на стуле, воспитатель сзади него стоит так, чтобы он не видел предмет, находящийся в руках(колокольчик, бубен). Ребенок должен отгадать, что за предмет звучит.

«Похлопаем- потопаем»

Цель: Развитие слухового внимания, развитие наблюдательности, внимательности, координации движений.

Ход игры:

На столе несколько звучащих игрушек. В ответ на определенное звучание ребенок должен производить определенные действия, например, когда играет гармошка- хлопать в ладоши, при звуках бубна топать, колокольчик- хлопать, барабан- топать.

«Громко, тихо посвисти»

Материал: большой и маленький слоник.

Цель: формирование слуха, развитие тембра голоса.

Ход игры:

В гости пришли два слоника: один маленький, другой большой. Воспитатель рассказывает, что слоник большой свистит громко, а слоник маленький- тихо,

потому что сил у него меньше. Показывает и ребенок отгадывает, который из слоников издает звуки. Затем предлагает сделать ребенку.

«Звучащая посуда»

Цель: определить звучание посуды, развивать слуховой аппарат.

Ход игры:

Воспитатель демонстрирует различные звуки: стук чайной ложечки по стеклянному стакану, палочкой по фарфоровой кружке, по пластмассовой кружке, по деревянной площадке. Затем те же звуки повторяет, но в другой последовательности (ребенок не должен видеть действия). Потом ребенок определяет, по какому предмету ударяет воспитатель.

«Повтори»

Цель: формирование слухового внимания.

Ход игры:

Воспитатель предлагает сначала хлопнуть в ладоши один раз, затем два, затем три.

«Послушай и скажи»

Цель: формировать умение слышать и называть звуки окружающего мира.

Ход игры:

Материал: аудиозапись со звуками окружающего мира.

Ход игры:

Дети сидят полукругом. Звучит аудиозапись. Воспитатель задает вопрос.

Что звенит? (звонок).

Что грохочет (гром)

Что гудит? (сирена).

Что шуршит? (листья).

Что скрипит? (дверь).

Кто стрекочет? (кузнечик).

Кто каркает (ворона).

Кто кричит? (девочка)

2 Этап. Различение высоты, силы, тембра голоса на материале одинаковых звуков, сочетаний слов и фраз.

Цель: учить различать на слух направление звука, долготу, слитность, темп, громкость, высоту и ритм на разнообразном речевом материале.
Задачи: учить воспроизводить и дифференцировать ритмы с опорой на зрительный, слуховой и двигательный анализаторы; развивать слуховое и зрительное внимание, память, чувство ритма, умение изменять голос по высоте, силе, длительности.

«Песенка

дождя»

Взрослый за ширмой играет на металлофоне «песенку дождя». Ребенок определяет, какой дождь пел песенку – начинающийся или проливной и выбирает подходящую схему. В качестве усложнения можно предложить ребенку самому сыграть «песенку дождя» по схемам.

«Ветер»

Взрослый за ширмой гудит низким или высоким голосом: «У-у-у!» Ребенок

угадывает, сильный или слабый ветер дует и показывает соответствующую картинку.

«Повтори

ритм»

Взрослый за ширмой хлопает какой –нибудь ритм, ребенок повторяет его. Усложненный вариант – ребенок прохлопывает ритм, записанный символами. Например: !! !!! !! , где ! – хлопок, пробел – пауза.

«Три

медведя»

Взрослый за ширмой произносит любую фразу из сказки «Три медведя» низким или высоким голосом. Ребенок должен угадать, голос какого персонажа он слышал.

«Звучащее

солнышко»

Для игры потребуется листок бумаги и желтый карандаш. В середине листочка нужно нарисовать круг – солнце. Педагог за ширмой произносит какой –нибудь звук или играет на музыкальном инструменте. Если звучание было длительным, ребенок рисует длинный солнечный лучик, если коротким – короткий.

«Гудок

парохода»

Взрослый за ширмой гудит низким или высоким голосом: «У-у-у!» Ребенок угадывает, какой паровозик гудит большой или маленький.

«Медведь»

Ребенок – водящий встает спиной к остальным. Дети говорят фразу: «Медведь, Медведь, мы к тебе пришли, меда принесли». Затем по очереди произносят: «Мишка, я здесь!» Водящий должен угадать говорящего не поворачиваясь.

«Я потерялся»

Цель: различение на слух длительности звучания, громкости и высоты голоса.

Ход игры:

Воспитатель встает с подгруппой детей в разных углах группы, подальше друг от друга и просит представить, что они потерялись в лесу. Надо аукаться так, чтобы другой услышал. Затем постепенно сближаясь, аукаясь все тише.

« Маленький цыпленок»

Цель: формировать умение пользоваться громкостью и высотой голоса.

Материал: цыпленок, котик, мама- курица , маски-цыплят.

Ход игры:

На полянке гуляет цыпленок. Предложить детям продемонстрировать, как он пищит, когда он гуляет с другими цыплятами. (дети изображают цыплят). Выбегает котик, цыпленок испуганно пищит. Выходит мама- курица- радостно.

«Мы котятки, поросятки, курочки и лягушатики..»

Цель: формировать умение имитировать голоса различных животных и птиц.

Ход игры: Воспитатель читает отрывок из стихотворения К. Чуковского «Путаница». Дети повторяют звуки животных и птиц.

Замяукали котята:

Надоело нам мяукать! Дети повторяют звуки☺ мяу, мяу).

Мы хотим как поросята,

Хрюкать! (хрю, хрю).

А за ними и утята:

«Не желаем больше крякать!»(кря, кря)

Мы хотим , как лягушата, Квакать (ква, ква).

Свинки замяукали(мяу, мяу).

Кошечки захрюкали: (хрю, хрю).

Уточки заквакали: (ква, ва).

Курочки закричали: (кря, кря).

«Чей голос»

Цель: формировать умение различать и имитировать голоса животных, развивать внимание и память.

Материал: карточки с изображением животных и птиц.

Ход игры:

Показать детям картинки с изображением зверей и птиц (волк, корова, коза, осел, петух, лягушка, петух и т .д.)Предложить детям имитировать их голоса. Затем воспитатель сам имитирует голоса зверей и птиц, а ребенок показывает нужную картинку и вызывает обладателя голоса.

«Угадай, кто меня позвал?»

Цель: развитие слуховой памяти, коммуникативных качеств.

Ход игры: Водящий стоит в кругу с завязанными глазами. Дети движутся по кругу и поют. «Вот построили мы круг, повернемся рядом вдруг, а как скажем: «скок»,» скок»! Угадай, чей голосок?».

Слова «Скок», Скок». Произносит один из играющих, назначенный ведущим. Водящий должен угадать, кто произнес слова. Если он угадает, становится в общий круг, а в центре круга становится тот, чей голосок угадали ,если нет-продолжает водить.

3 Этап. Различение слов, близких по звуковому составу.

Цель: развитие фонематического восприятия.

Задачи: формировать умение различать слова, сходные по звучанию.

«Гонки»

Взрослый предлагает устроить гонки. Дети встают в шеренгу на расстоянии от логопеда, по команде начинают движение вперед. Услышав слово «стоп», все должны замереть. Произносятся слова: слон, стон, стоп, сток, стоп, стан, стук, слух, слон, стоп, стул, стой, стоп. Побеждает ребенок, который был самым внимательным.

«Найди

себе

пару»

Перед ребенком несколько картинок, он должен подобрать пару, чтобы слова звучали похоже: мишка – миска. Как усложнение задания – подобрать рифму самостоятельно.

«Чем

отличаются

слова?»

Ребенок определяет чем отличаются слова. Например, кит-кот, жук-сук, Маша-каша, шар-шарф.

«Лишнее

слово»

Ребенок определяет лишнее слово в ряду и объясняет свой выбор. Например: канава, канава, какао, канава. Мак, бак, так, банан.

«Выбери картинку»

Цель: формировать умение различать звук.

Материал: картинки с изображением предметов.

Ход игры

Воспитатель называет слов, а дети поднимают карточку с изображением предмета, который назвала воспитатель и произносят слово.

Сом, том, дом.

Суп, сук, жук

Зубы, губы, шубы.

«Придумай свое слово»

Цель: формировать умение детей придумывать слова, похожие по звучанию и называть причину изменения слова.

Ход игры:

Воспитатель предлагает придумать свое слово, похожее по звучанию.

Каска..маска, ласка..

Кошка..мошка, ложка..

Мушка..сушка..

Лайка..гайка, зайка..

«Найди ошибку»

Цель: формировать умение узнавать правильный звук в слове.

Ход игры»

Воспитатель сознательно называет слово с изменением одного звука, а ребенок должен исправить воспитателя.

Мамолет- самолет

Шумка- сумка

Нишка- мишка.

Воспитатель также предлагает детям назвать свое слово, а другие называют правильное слово, при этом называют причину изменения слова.(изменение звука в начале слова).

4 Этап. Дифференциация слогов.

Цель: формирование умения дифференцировать слоги.

Задачи: учить дифференцировать слоги, различающиеся несколькими или одним звуком на материале слогов различной структуры.

«Глухие телефоны»

Дети сидят в ряд друг за другом. Взрослый называет слог или серию слогов на ухо первому ребенку. Он шепотом передает следующему и т.д., последний ребенок произносит вслух то, что услышал. Если была допущена ошибка, все участники игры повторяют свои варианты и определяется, кто ошибся.

«Какой отличается?»

Взрослый произносит серию слогов (например: ну–ну–но, сва– ска–сва, са–ша–са и т. д.) и предлагает детям определить, какой слог отличается от других и чем.

«Живые слоги»

Трое детей запоминают по одному слогу и уходят за ширму, а выходя оттуда, произносят их; остальные ребята определяют, какой слог был первым, вторым и третьим. Позднее в игры вводятся слоги, составляющие слово, например МА-

ШИ-НА, после называния слогового ряда дети отвечают, что получилось, или находят такую картинку среди других.

5 Этап. Дифференциация звуков.

Цель: развитие фонематического слуха.

Задачи: учить выделять звук из ряда других звуков, слогов, слов.

«Кто лучше слушает?»

Два ребенка встают спиной друг к другу. Взрослый произносит ряд звуков. Первый поднимает руку, если услышит звук, например, [ж], второй – [ш].

«Звуковая мозаика»

На листе бумаги нарисована сетка. Если ребенок слышит звук [а] (как «малыш плачет»), закрашивает клеточку красным цветом, если нет заданного звука – желтым (любым другим). Можно использовать фишки указанного цвета.

«Поймай звук»

Взрослый называет слова, ребенок хлопает в ладоши, если услышит слово с заданным звуком.

«Клубки»

Помогите бабушке собрать клубки. В отдельную корзину складывайте клубки с рисунками, в названии которых есть заданный звук.

«Логопедическая ромашка»

Ребенок должен составить ромашку из лепестков, выбирая только лепестки с картинками, в названии которых есть заданный звук.

«Наряди елочку»

Для украшения новогодней елки Ребенок должен выбрать определить есть ли заданный звук в названии картинки, нарисованной на елочном шарике.

«День рождения звука»

На День рождения придут друзья звука - те слова, в которых есть этот звук. Игра может проводиться как с опорой на картинки, так и без них.

«Лабиринт»

Проведи героя по лабиринту так, чтобы по дороге ему встречались только предметы, в названии которых есть заданный звук.

«Рассади по вагонам»

Взрослый говорит, что в вагоне слева поедут животные, в названии которых есть звук «Ж» («песенка жука»), а в вагоне справа поедут животные, в названии которых есть звук «Ш» («песенка ветра»). Ребенок определяет наличие в словах заданных звуков и рассаживает животных по местам.

«Звуковое лото»

Оборудование: игровые поля по количеству человек, карточки с картинками. Играют четыре человека. Каждый должен собрать только слова с определенным звуком. Например: [Р], [РЬ], [Л], [ЛЬ]. Выигрывает тот, кто быстрее закроет все свое игровое поле.

«Собери бусы»

Лора и Лиля рассыпали бусы. Если на бусинке нарисована картинка в названии которой мягкий [ЛЬ], ребенок отдает бусинку Лиле, если твердый [Л] – Лоре.

«Собери букву»

Для игры нужно изготовить картонные буквы и разрезать их на несколько частей.

На каждую частичку приклеить картинку, название которой начинается на звук, который эта буква обозначает. Ребенок должен определить первый звук в слове, собрать из частей букву.

«Помоги Маше и Мишке»

Маша и Мишка хотят украсить дом к празднику флажками. Помоги им выбрать только флажки с теми рисунками, в названии которых есть заданный звук.

«Собери чемодан»

Взрослый говорит: "Мы отправляемся в путешествие. Возьмем с собой только те предметы, названия которых начинаются на определенную букву ". Игра может проводиться как с опорой на картинки, так и без них.

"Рассмотри и расскажи".

Цель: формировать умение произносить гласные звуки.

Материал: Медиа доска с изображением картинок.

Воспитатель спрашивает, что изображено на доске.

Мальчик плачет. Как он плачет? (а-а-а).

Волк воет. Как он воет? (у-у-у).

Больной кричит. как он кричит (о-о-о).

"Очень нужные слова- для тебя и для меня!"

Цель: формировать умение называть слова на первый гласный звук.

Ход игры: воспитатель предлагает назвать слова на гласный звук.

А- арбуз, автобус, автомобиль..

О- ослик, окно...

У- улица. ушко...

Развитие навыков элементарного звукового анализа.

Цель: развивать навыки звукового анализа и синтеза.

Задачи: формирование умения определять место звука в слове, подбирать слова с заданным звуком, составлять слова из отдельных звуков, дифференцировать звуки по твердости – мягкости, звонкости – глухости, выполнять фонематический анализ слов; определять последовательность и количество звуков в слове; местоположение звука в слове по отношению к другим звукам.

«Кто больше?»

Взрослый и ребенок по очереди придумывают слова с заданным звуком.

Выигрывает тот, кто называет слово последним.

«Цепочка слов» (аналог игры «города»)

Взрослый и ребенок по очереди называют любые слова, при этом каждое следующее слово должно начинаться на последний звук предыдущего слова.

«Собери слово»

Взрослый произносит слово по звукам, например, К, О, Т, ребенок должен догадаться, какое это слово.

«Отгадай имя»

Для игры нужно подобрать картинки или игрушки таким образом, чтобы первые

буквы их названий составили имя. Инструкция: «Вот кукла. Чтобы догадаться, как ее зовут, нужно назвать первые звуки в словах и составить из них имя». Например: машина (М), автобус (А), Шрек (Ш), Арбуз (А)- МАША. Можно усложнять условия - составлять слово, например, по вторым или по последним звукам слов.

«Слова рассыпались»

Игра предназначена для детей, знакомых с буквами. Из отдельных букв нужно составить «рассыпавшееся» слово.

«Четвертый лишний»

Взрослый называет четыре слова, три из которых начинаются на один и тот же звук, а четвертый – на другой. Ребенок определяет первые звуки в словах и говорит, какое слово лишнее. Аналогично четвертый лишний определяется по последнему звуку – тогда названия трех предметов должны заканчиваться на один и тот же определенный звук.

«Начало, середина, конец»

Взрослый произносит слова с определенным звуком, а ребенок в зависимости от положения звука в слове говорит: «начало» (если заданный звук в начале слова), «середина» (если заданный звук в середине слова), «конец» (если заданный звук в конце слова).

«Какой звук (слог) съел Буквоед?»

Буквоед съел первый звук (слог) в словах. Нужно догадаться, какого звука (слога) не хватает и назвать исходное слово.

«Найди все предметы, начинающиеся на звук ...»

Взрослый предлагает ребенку назвать все окружающие предметы, названия которых начинаются на определенный звук (например на К).

«Рассели по домикам»

Игрушки или картинки нужно расселить по трем домикам. В первый дом селим те игрушки, в названии которых заданный звук стоит в начале, во второй – те игрушки, в названии которых заданный звук в середине, в третий – в конце.

«Общий звук»

Нужно догадаться какой звук есть во всех данных словах. Например: ваза, зуб, стрекоза, медуза, заяц - общий звук [з].

«Подскажи Петрушке звук»

Петрушка называет предметы (картинки), но не договаривает последний звук. Ребенок должен подсказать не произнесенный Петрушкой звук.

«Незнайкины загадки»

Незнайка прислал письмо: «Посылаю листок со словами. Угадайте, какие слова я задумал». В письме – слова с пропущенными буквами. Нужно догадаться какие буквы пропустил Незнайка и какие слова он загадал.

«Морской

бой»

В каждой клеточке игрового поля записывается по одному слогу. Взрослый называет координаты, ребенок записывает слоги, а затем читает получившиеся слова.

«Заправка»

Для игры нужна игрушечная машинка и три кубика. Кубики будут выполнять роль колонок на заправке. Взрослый называет слова. Если заданный звук слышится в начале слова, ребенок ставит машинку около первой бензоколонки, в середине – около второй, в конце – около третьей. Во втором варианте взрослый, размещает машинку около средней бензоколонки (первой или последней), а ребенок придумывает слово, в котором заданный звук будет находиться в середине слова (начале или конце).

«Заколдованное

слово»

Злой волшебник заколдовал слова так, что остались только первые и последние буквы. Расколдуйте их. В качестве подсказки можно предложить предметные картинки.

«Привяжи

шары»

Для игры нужно изображение шариков с рисунками. Ребенок определяет твердость/ мягкость заданного звука в названиях картинок. Если звук в слове твердый – нужно нарисовать к шарiku ниточку синего цвета, если мягкий – зеленого.

«Жук»

Жук заболел и все пятнышки с его крылышек исчезли. Вспомните слова со звуком [ж], и тогда на его спинке снова появятся точки.

«Шифровальщики»

Ребенок становится шифровальщиком, он должен зашифровать слова – заменить все звуки в них на символы, т.е. произвести фонематический анализ.

«Собери

мячики»

Для игры нужны карточки, на одной стороне которых нарисованы мячи, а на другой разные предметы. Ребенку нужно разложить мячики по коробочкам. Если название картинки начинается на гласный звук, ее нужно положить в красную коробочку, если на твердый согласный звук – в синюю, если на мягкий согласный – в зеленую. Во втором варианте вместо мячиков можно использовать круги трех цветов. Ребенок достает из коробочки по одному «мячику» и придумывает слова. Если мяч красный - нужно придумать слово на гласный звук, синий – на твердый согласный, зеленый – на мягкий согласный.

«Мозаика»

Цель: дифференциация гласных-согласных, твердых - мягких звуков. Взрослый произносит ряд звуков, а ребенок выстраивает мозаику, выкладывая

квадрат нужного цвета (если звук гласный – красного, если звук твердый согласный – синего, если звук мягкий согласный – зеленого). Второй вариант: ребенок получает готовую мозаику. Нужно разгадать, какие звуки «построили» эту мозаику.

" Найди картинку "

Цель: формировать умение узнавать в слове гласные звуки.

Материал: карточки с изображением предметов.

Ход игры

Воспитатель называет слова и если ребенок слышит слово, начинающееся на звук (и), (а), (у), (о) поднимает карточку.