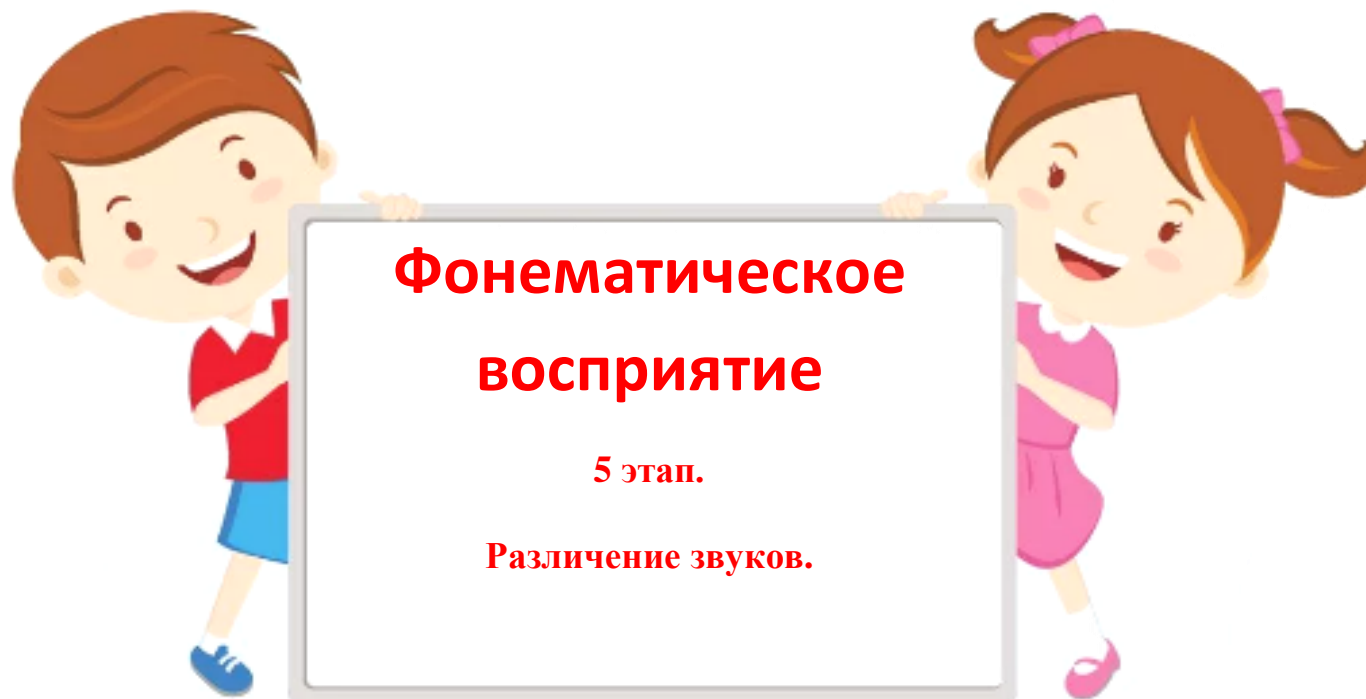


КОНСУЛЬТАЦИЯ

учителя - логопеда высшей квалификационной категории

Фирсовой Н.В.

Рубрика "Родителям о речи детей"



5. Этап. Различение звуков

1. Игра «Звуковой цветочек»

Цель: развивать фонематический слух, внимание, мышление; учить выделять и находить звук в словах, видеть и исправлять ошибку.

Ход игры: педагог заранее вырезает яркий цветок из плотной бумаги, готовит символы звуков и предметные картинки.

Вариант 1. Педагог в серединку цветка кладёт любой символ и просит ребёнка на лепестках разложить картинки, где есть такой звук.

Вариант 2. Педагог сам раскладывает картинки и просит ребёнка найти и исправить ошибку.

2. Игра - упражнение «Кто внимательнее?»

Цель: развивать фонематический слух, внимание; учить выделять звук из ряда других звуков.

Ход игры: Два ребёнка встают спиной друг к другу. Педагог каждому из них называет звук, на который они должны отреагировать (хлопнуть в ладоши или поднять руку). Затем он произносит ряд звуков и дети выделяют только свой звук.

3. Игра упражнение «Поймай звук»

Цель: развивать внимание, слуховое восприятие, быстроту реакции; закреплять умение выделять звук из звукового ряда.

Ход игры: педагог показывает детям определённый символ звука. Затем он произносит ряд звуков с многократным повторением заданного звука, а дети, услышав нужный, «ловят» его хлопком в ладоши.

4. Игра – упражнение «Скажи наоборот»

Цель: развивать фонематическое восприятие, внимание, мышление, умение анализировать.

Ход игры: педагог произносит 2 звука, например, А – О, а ребёнок произносит наоборот - О – А.

Усложнение: использовать цепочку из 3 звуков и более.

5. Игра «День рождения звука»

Цель: развивать фонематическое восприятие, мышление, внимание; учить выделять нужный звук из слова.

Ход игры: Педагог сообщает, что сегодня у звука _____ День рождения. В гости к нему придут друзья – те слова, в которых есть этот звук.

Игра может проводиться с опорой на картинки или без.

6. **Игра «Звуковой кубик»**

Цель: развивать фонематическое восприятие и мышление; активировать память и речь; учить подбирать слова с определённым звуком; формировать умение играть по правилам.

Ход игры: На грани кубика приклеиваются цветные квадраты – условные обозначения звуков: красный (гласный), синий (твёрдый согласный), синий с колокольчиком (звонкий твёрдый согласный), зелёный (мягкий согласный), зелёный с колокольчиком (звонкий мягкий согласный) и белый (случайное задание от педагога). Ребёнок бросает кубик и придумывает слово, согласно условному обозначению.

7. **Игра «Звуковая мозаика»**

Цель: развивать фонематическое восприятие, внимание, умение отличать гласные звуки от согласных, а согласные по твердости и мягкости; закреплять графические навыки; учить ориентироваться на листе бумаги.

Ход игры: на листе бумаги нарисована сетка 3x3. Педагог называет место и звук, например: верхний левый угол, звук А. Ребёнок должен закрасить клеточку красным цветом. Игра заканчивается, когда заполнены все клетки.

8. **Игра «Четвёртый лишний»**

Цель: развивать умение определять наличие одинакового звука в словах, находить слово, в котором нет этого звука; развивать фонематический слух, мышление, внимание.

Ход игры: Педагог кладёт перед ребёнком карточку с 4-мя картинками. Четко проговаривает названия картинок и предлагает ребёнку определить, какой звук встречается во всех словах и найти «лишнее слово», в котором нет этого звука.

Усложнение: ребёнок самостоятельно проговаривает слова и ищет лишнюю картинку; придумывает слово на указанный звук; придумывает предложение с лишним словом.

9. **Игра «Яблочки»**

Цель: развивать фонематическое восприятие, умение подбирать слова на заданный звук; развивать мелкую моторику, мышление и память.

Ход игры: заранее готовится макет дерева. Педагог кладёт карточку с символом звука и предметные картинки. Ребёнок должен выбрать картинки, где есть такой звук, и прикрепить их на дерево прищепками.

10. **Игра «Собери чемодан»**

Цель: развивать умение определять наличие заданного звука в словах, развивать фонематическое восприятие

Ход игры: педагог сообщает «Мы отправляемся в путешествие. Возьмём с собой только те предметы, в названии которых есть звук ____».

Игра проводится словесно или со зрительной опорой.

11. **Игра «Звукоежка»**

Цель: развивать фонематическое восприятие, уметь находить картинки, в которых есть заданный звук;

Ход игры: педагог знакомит ребёнка со Звукоежкой, он большой обжора и очень любит покушать. Но кушает он только те предметы, в названии которых есть звук _____.

12. **Игра «5 камешков»**

Цель: формировать фонематическое восприятие; автоматизировать и дифференцировать звуки; активизировать речь, память, мышление.

Ход игры: педагог предлагает ребёнку 5 красивых камешков и предлагает различные задания. Ребёнок выполняет задание и выкладывает камешки в ряд.

1. Назови 5 слов, которые начинаются со звука ____
2. Назови 5 слов, которые заканчиваются на звук ____
3. Придумай и назови 5 слов, в которых есть звук _
4. Придумай и назови 5 слов, в которых 3 слога
5. Придумай и назови 5 слов, которые начинаются с мягкого согласного _____

И пр.

13. **Игра «Звуковой домик» (Л)**

Цель: развитие фонематического слуха, автоматизация и дифференциация гласных звуков А, О, У, И, Ы.

Ход игры: в комплекте фон с домиком и пустыми окошками и 90 предметных картинок (по 18 картинок на каждый звук).

На крышу домика прикрепляется символ гласного звука, играющий «заселяет» домик картинками, в названии которых есть заданный звук. На каждый звук можно "заселить" 2 домика, поэтому можно играть в парах.

14. **Комплексное пособие «Звуковые часики» (Л)**

Цель: развитие фонематического слуха, автоматизацию звуков, развитие связной речи.

Ход игры: в комплекте фон с часиками, стрелочка и 90 карточек.

1 вариант «Найди пару»

Цель: упражнять детей в подборе слов, отличающихся друг от друга одним звуком, развивать фонематический слух.

Ход игры: Педагог помещает в верхнюю часть часов картинки. Остальные картинки раскладывает на столе и сообщает детям - Сегодня мы будем играть в игру «Найди пару». Наши часы поделены на две части. В верхней части размещены картинки. Одна стрелка указывает на картинку, а другая - на пустой кружок внизу. На этот кружок нужно поместить картинку, которая звучит сходно с названием предмета, на который указывает верхняя стрелка. Взрослый указывает стрелкой на картинку, ребёнок проговаривает это слово и подбирает сходное по звучанию из предложенных картинок (мышка-мишка, крыса-крыша, каска-маска, удочка-уточка, кит-кот, дом-сом, дрова-трава, лак-рак, коза-коса, зуб-суп, почки-бочки, жук-лук)

2 вариант «Подружи картинки»

Цель: автоматизировать звук Ш, развивать логическое мышление.

Ход игры: Педагог предлагает детям рассмотреть и назвать картинки. - Сегодня мы подружим картинки из верхней и из нижней части часов. Называйте картинку и подбирайте для неё пару, например, «Шиповник и шмель». Дети проговаривают словосочетания, выделяя звук Ш (шиповник и шмель, бабушка и дедушка, лягушка и камыши, клюшка и шайба, мышка и кошка, вешалка и шуба, машина и шина, шапочка и малыш, шкаф и шорты).

3 вариант «Назови гласный звук»

Цель: учить детей выделять гласный звук из состава слова.

Ход игры: Педагог помещает в верхнюю часть часов картинки: дом, мак, мышь, сок, кит, сыр, гриб, жук, шкаф, куст, зонт, скат, рысь, мел, печь, танк, рак, кость. Символы гласных звуков размещаются рядом. Затем ребенок называет слова, выделяя голосом гласный звук. Дети определяют на слух наличие того или иного звука, находят соответствующий символ и кладут напротив картинки.

4 вариант «Назови последний звук»

Цель: упражнять детей в выделении последнего звука в слове.

Ход игры: Педагог помещает в верхнюю часть часов картинки. Остальные картинки раскладывает рядом. - Сейчас я буду называть картинки, а вы слушайте внимательно и называйте только последний звук в слове. - «Ракета» - какой последний звук? Звук А. - Найдите картинку на этот звук. - Поместите картинку, куда указывает стрелочка. Затем дети самостоятельно называют предмет, определяет последний звук и подбирают картинку (шкаф-флажок,

жук-ключ, ракета-азбука, костер-рыба, кекс-самокат, шмель-лягушка, горох-хурма, гном-майка, барабан-ножницы, дятел-лодка, качели-индюк, робот-таз).

15. Игра «Дин и Дон» (Л)

Цель: развивать фонематический слух, дифференцировать твердые и мягкие согласные звуки.

Ход игры: В комплекте 2 фона комнат и 60 карточек с картинками (30 карточек на твердые и 30 карточек на мягкие согласные звуки).

Педагог предлагает ребятам навести порядок в комнате гномов и «расселить» правильно слова по квартирам. Те предметы, первый звук в названии которых – твёрдый согласный, отдадим ДОНу, те в которых - мягкий,

отдадим ДИНу.

16. Игра «Зоркий глаз»

Цель: развивать внимание, наблюдательность, ориентировку в пространстве; формировать фонематическое восприятие; учить находить в окружающей обстановке предметы на заданный звук; формировать умение составлять полные предложения.

Ход игры:

1 вариант. Педагог называет звук, ребёнок ищет в комнате предмет(ы), который (ые) начинается(ются) на этот звук, называет его(их).

2. вариант. Педагог произносит звук, а дети подходят к предметам, в названии которых есть этот звук, называют его и составляют с этим словом предложение.

17. Игра «Гараж и грузовики»

Цель: автоматизация и дифференциация звуков В-Вь Ф-Фь Б-Бь П-Пь Г-Гь К-Кь Д-Дь Т-Ть С-Сь З-Зь М-Мь Н-Нь Х-Хь Л-Ль Р-Рь по твердости-мягкости; формировать фонематическое восприятие; развивать мышление, произвольное внимание.

Ход игры: В комплекте 2 фона для игрового момента - с синим гаражом для твердых звуков и зеленым гаражом для мягких звуков и 120 грузовиков с предметными картинками (по 4 грузовика на каждый звук).

Что везет грузовик в своем кузове? Твердый или мягкий звук в начале этого слова? Грузовик с твердым звуком в кузове заезжает в синий гараж, а с мягким - в зеленый. Выбери правильный гараж для грузовиков.

18. Игра «Чаепитие со Звуковичками»

Цель: учить дифференцировать твёрдые и мягкие звуки; формировать фонематическое восприятие; развивать мышление, умение анализировать.

Ход игры: Педагог рассказывает, что на Изумрудной улице живут мягкие звуки, а на Васильковой улице живут твердые звуки. Они приглашают нас в гости на чай. С твердыми звуками мы будем пить чай только из тех чашек, у которых слово начинается с твердого звука. А с мягкими звуками - только из тех чашек, у которых слово начинается с мягкого звука.

В комплекте 2 фона с домиками и 64 карточки с картинками (32 карточки на твердые и 32 карточки на мягкие звуки).

19. Игра «Домик для звука» (Л)

Цель: развитие фонематического слуха, развитие умения определять место гласного звука в слове.

Ход игры: в комплекте 6 звуков - А, И, О, У, Ы, Э. На каждый звук по 3 карточки - всего 18 карточек в комплекте. Педагог раздаёт игровые карточки и маркер. Ребёнок должен определить в начале, в середине или в конце находится искомый гласный звук и правильно соединить картинку маркером со звуковой линейкой.

20. Игра «Звонкий – глухой»

Цель: способствовать развитию фонематического слуха, связной речи, внимания, памяти.

Ход игры: перед игрой педагог определяет, где будет находиться искомый звук (в начале, в середине или в конце слова). Затем он раздаёт большие карты с коричневым прямоугольником внутри. На эту карту дети раскладывают картинки со звонким согласным звуком в любом месте слова.

На карточки с желтым прямоугольником внутри, раскладывают картинки со звонким звуком в слове.

Усложнение: игра проводится в форме игры «лото»

21. Набор карточек «Говорим правильно»

Цель: способствовать развитию фонематического слуха; тренировать в выполнении разнообразных заданий для определения количества звуков в словах, определяя место звука в слове.

Ход: педагог даёт ребёнку карточки и маркер, ребёнок выполняет задания самостоятельно.

22. Игра «Цепочка слов» (с карточками)

Цель: способствовать развитию фонематического восприятия; упражнять детей в определении первого и последнего звука в словах; учить выкладывать цепочку из карточек в определённой последовательности; активизировать память и мышление.

Ход игры: педагог предлагает ребёнку набор из 6 карточек. Ребёнок рассматривает их, четко произносит название каждой картинке, затем выкладывает из них цепочку. На одной из карточек стоит точка, это будет первая картинка. Каждая последующая картинка должна начинаться на последний звук предыдущей картинке.

- Сыр – рыба – апельсин – нос – сок – кабан
- Мак – крокодил – лук – кот – топор – ракушка
- Лимон – носки – игла – автобус – соска – ананас
- Ключ – чайка – ананас – самолёт – топор – ракушка
- Тюльпан – носок – кукушка – аквариум – мухомор – рак
- Кошка – альбом – майка – абрикос – сосиски – игла
- Комар – росток – кактус – стол – ландыш - шарик