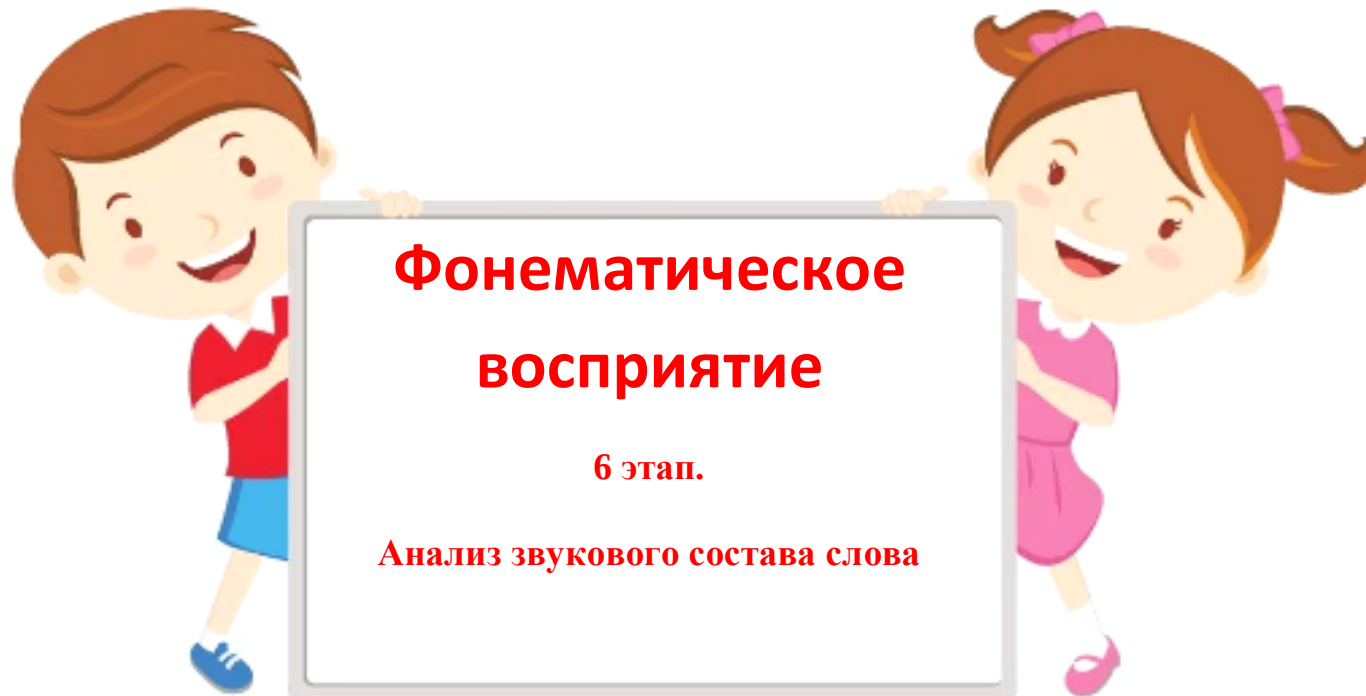


КОНСУЛЬТАЦИЯ

учителя - логопеда высшей квалификационной категории

Фирсовой Н.В.

Рубрика "Родителям о речи детей"



**Фонематическое
восприятие**

6 этап.

Анализ звукового состава слова

6 этап. Анализ звукового состава слова

1. Игра «Дрессированный лев»

Цель: учить определять место звука в слове, развивать фонематическое восприятие

Ход игры: В комплекте 4 варианта фона - на определение места в слове для твердых звуков, для мягких звуков, для гласных звуков и нейтральный, также 78 качественно нарисованных предметных картинок - по 6 на каждый звук - Л,Ль,Р, Рь,С Сь,Ш,Ж,Ц,Ч,Щ,З,Зь (искомый звук в начале, в конце и середине слова и накладная фигурка льва для перемещения по тумбам.)

Педагог предлагает посадить льва на ту тумбу, в зависимости от того, где находится звук.

2. Игра «Цепочка слов» (словесная)

Цель: способствовать развитию фонематического восприятия; упражнять детей в определении первого и последнего звука в словах; активизировать память и мышление.

Ход игры: педагог называет любое слово, например АРБУЗ. Следующий игрок произносит своё слово, которое должно начинаться на последний звук предыдущего игрока: АРБУЗ – ЗОНТ. Следующий игрок продолжает цепочку: АРБУЗ – ЗОНТ – ТОРТ...

Если игрок не может придумать слово, то он выбывает из игры. Игра продолжается, пока не останется самый внимательный и эрудированный.

3. Игра «Одень куколку»

Цель: развивать фонематическое восприятие; навыки звукового анализа и синтеза; учить находить слова с заданным звуком.

Ход игры: педагог показывает куколку и разные платья с картинками - принтами на них. Сообщает: это кукла Маша, она собирается в гости. У неё так много платьев, что она не знает какое ей надеть. Давай мы поможем ей, и найдём платье с принтом, в котором есть звук _____. Ребёнок ищет нужный наряд.

4. Игра «Прочитай по первым звукам»

Цель: закрепить навыки звукобуквенного анализа; развивать фонематический слух, внимание, память, логическое мышление.

Ход игры: перед ребёнком кладутся карточки с несколькими картинками. Он должен по первым звукам каждой картинки составить слово.

Например: Кактус, Облако, Шар, Клевер, Астра – КОШКА.

5. Игра – упражнение «Кто больше»

Цель: развивать фонематическое восприятие; расширять словарный запас; активизировать речь; учить подбирать слова на заданный звук.

Ход игры: педагог называет звук или показывает символ звука, а дети называют слова, в которых есть этот звук.

Усложнение: заранее обозначить место звука в слове.

6. Игра - упражнение «Собери слово»

Цель: развивать фонематическое восприятие и мышление; учить составлять слово из отдельных звуков.

Ход игры: педагог произносит слово по звукам, например К, О, Т. Ребёнок должен догадаться какой это слово и произнести его вслух.

7. Игра «Имена»

Цель: развивать фонематическое восприятие и мышление; учить составлять слово (имя) по первым звукам картинок.

Ход игры: педагог показывает детям разных плоскостных кукол и карточки с цепочкой картинок.

Сообщает: чтобы узнать как зовут каждую куколку, нужно назвать первые звуки в словах и составить из них имя.

Например, Машина, Автобус, Шапка, Арбуз – МАША.

8. Игра «Домики»

Цель: развивать фонематический слух; автоматизировать и дифференцировать звуки; определять на слух место звука в слове.

Ход игры: перед ребёнком раскладываются домик с крышей и тремя окошками (это начало, середина и конец слова), предметные картинки и символы звуков.

Педагог кладёт на крышу домика символ звука, выбирает картинку, а ребёнок должен найти место звука в этом слове и в нужное окошко положить картинку. Или наоборот – на крышу домика положить картинку, а в окошко заданный символ звука.

9. Игра «Укрась маечку»

Цель: развивать фонематический слух; формировать умение определять звуки и составлять схему слова; проводить элементарный звукобуквенный анализ

Ход игры: педагог кладёт перед ребёнком плоскостной домик, карточки с картинками, символы звуков и камешки марблс синего, красного и зелёного цветов.

1 вариант: С пустую рамку на майке кладётся картинка. Ребёнок ниже выкладывает схему этого слова камешками.

2 вариант: В рамку на майке кладётся символ звука, раскладываются картинки. Ребёнок должен найти картинки с этим звуком и выложить схемы из камешков.

3 вариант: В рамку на майке кладётся символ звука. Ребёнок должен придумать слово на этот звук и выложить схему из камешков.

4 вариант: В рамку на майке кладётся картинка. Ребёнок должен соответствующими камешками определить место только гласных (согласных) звуков.

10. Игра «Что везёт паровозик»

Цель: развивать фонематический слух, соотносить слова с его звуковой схемой, развивать навык звукового анализа и синтеза.

Ход игры: в комплекте фон с паровозиком, 14 звуковых схем и 84 предметные картинки (по 6 штук на каждую схему). педагог помещает на крышу паровозика звуковую схему и просит поместить в окошки вагончика все картинки, которые соответствуют схеме

11. Игра «Гусеница»

Цель: развивать навыки звукового анализа и синтеза; формировать звуковое восприятие; активизировать мышление, память, внимание; учить составлять схему слова.

Ход игры: педагог предлагает коврограф, голову гусеницы и цветные круги (синий, зелёный и красный) – части туловища гусеницы. Перед ребёнком кладётся картинка, он должен составить к ней схему из кругов, тем самым собрать гусеницу.

12. Игра «Домик для звука» (Л)

Цель: развивать фонематический слух, формировать умение 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. Ребёнок должен определить в начале, в середине или в конце находится искомый гласный звук и правильно соединить картинку маркером со звуковой линейкой.

13. Игра «Начало, середина, конец»

Цель: формировать фонематическое восприятие, развивать умение находить место звука в слове.

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

14. Игра «Колпачки»

Цель: развивать фонематическое восприятие; дифференцировать звуки по твердости/мягкости; активизировать мышление и внимание; учить выполнять фонематический анализ слова.

Ход игры: в игре используются колпачки и звонок от фабричной игры «Кто быстрее?».

1. **вариант:** берётся красный и черный колпачки и мелкие игрушки или картинки. Ребёнок должен разложить их: к чёрному колпачку те предметы, которые начинаются на согласный звук, к красному колпачку – те, которые начинаются на гласный звук.
2. **вариант:** как первый, но колпачки берутся синего и зеленого цвета (твёрдый согласный и мягкий)
3. **вариант:** перед ребёнком кладётся картинка, ребенок цветными колпачками выкладывает схему этого слова.
4. **вариант:** перед ребёнком кладётся сетка 3*3, где в каждой ячейке нарисован контур предмета. Ребёнок должен расставить колпачки в ячейках по первым звукам этих предметов.

15. Игра «Звукоежка 2»

Цель: развивать фонематическое восприятие; формировать умение понимать слово без первого звука и воспроизводить его правильно; активизировать внимание, память, быстроту реакции.

Ход игры: Звукоед съел первый звук в словах, ребёнку нужно догадаться какого звука не хватает и назвать исходное слово. Например, педагог говорит: _арандаш, ребенок – Карандаш.

16. Игра «Заправка»

Цель: развивать фонематическое восприятие, навык звукового анализа слова; учить определять местоположение звука в слове по отношению к другим звукам.

Ход игры: педагог ставит перед ребёнком машинку и три «бензоколонки» (кубики). Затем он называет звук и слово, в котором есть этот звук. Если заданный звук слышится в начале слова, то ребёнок ставит машинку около первой бензоколонки, если в середине – то ко второй, а если в конце – то к третьей. Или педагог ставит машинку у любой бензоколонки, а ребёнок придумывает самостоятельно слово с заданным звуком с правильным его местоположением.

Усложнение: сделать бензоколонки синего, красного и зеленого цвета Педагог называет слово, а ребенок катает машинку от одной колонке к другой, составляя схему слова.

17. Игра «Заколдованное слово»

Цель: развивать фонематическое восприятие, навык звукового анализа и синтеза; определять последовательность и количество звуков в слове; активизировать мышление, речь, память, внимание.

Ход игры: педагог сообщает, что один Рассеянный Волшебник заколдовал слова так, что остались только первые и последние звуки. Слова нужно расколдовать, используя картинки и символы звуков.

Усложнение: играть в эту игру без зрительной опоры.

18. Игра «Шифровальщик»

Цель: развивать фонематическое восприятие; формировать умение проводить фонематический анализ слова; развивать гибкость ума, мышление, сообразительность.

Ход игры: педагог сообщает ребёнку, что он теперь «шифровальщик» и будет «кодировать» слова. Это значит – поменять все звуки в слове на символы.

19. Игра «Одуванчики»

Цель: развивать фонематическое восприятие; закрепить умение находить место звука в слове; развивать мышление и произвольное внимание.

Ход игры: педагог кладёт перед ребёнком 3 одуванчика и бабочку на палочке. Называет звук и слово. Ребёнок «садит» бабочку на тот по счету цветок, где находится нужный звук (начало, середина или конец слова).