**Игры на развитие фонематического**

**восприятия у дошкольников.**

**Игры и упражнения на развитие речевого дыхания**

 **и речевого внимания**

***Упражнение «Пусти лодочку по воде»***  (Изготовьте лодочку из бумаги или из пенопласта, наполните таз водой, попросите ребенка подуть на лодочку так, чтобы она проплыла от одного берега до другого. Повторить2 раза.)

***Упражнение «Буря в стакане»***  (Наполните таз водой, предложите ребенку дуть в стакан через трубочку.)

***Упражнение «Прокати снежный ком»***  (Ребенок приседает у стола, кладет шарик из ваты на край стола, потом дует на него: «ф-у-у» так, чтобы «ком» докатился до другого края стола.)

***Упражнение «Прокати карандаш по столу»***  (На край стола кладется круглый карандаш или ручка. Ребенку предлагается присесть и подуть на карандаш так, чтобы он покатился. Далее можно брать граненый карандаш.)

***Игра «Кто в домике живет?»*** Взрослый показывает игрушку или картинку с изображением кошки: «Кто это?» (…) «Кошка мяукает громко: «Мяу–мяу»» (ребенок повторяет звукосочетание 3-4 раза). Затем взрослый показывает игрушку или картинку с изображением котенка: «А это кто?» (…) «Котенок мяукает тихо» (ребенок повторяет звукосочетание 3-4 раза). Взрослый показывает игрушку или картинку с изображением собаки: «Кто это?» (…) «Собака лает громко: «Ав–ав» (ребенок повторяет звукосочетание 3-4 раза). Затем взрослый показывает игрушку или картинку с изображением щенка: «А это кто?» (…). «Щенок лает тихонечко» (ребенок повторяет звукосочетание 3-4 раза). Далее взрослый рассказывает: -Пошли зверюшки домой (картинки убираются за кубики). Отгадайте, кто в этом домике живет: «Ав – ав» (произносится громко)? (…). Правильно, собака (показывает картинку). Как она лаяла? (…). -Отгадайте, кто в этом домике живет: «Мяу – мяу» (произносится тихо). Как котенок мяукал? (…).

***Игра «Научим мишку говорить правильно»*** Взрослый рассказывает ребенку, что мишка не умеет правильно называть игрушки и просит помочь ему. Затем начинает спрашивать мишку: «Мишка, как называется эта игрушка (показывает куклу)?» (Мишка: «кула») «Нет, не правильно. Это… Скажи Ваня, как называется эта игрушка… Молодец, правильно назвал. Мишка, теперь ты скажи.

Аналогичная работа проводится с названиями других игрушек (»зака»-зайка, «шимина»-машина, «пирадка»-пирамидка и т.д.)

***Игра «Машины и машинки»*** Взрослый предлагает ребенку поиграть в машинки и объясняет правила: — У больших машин колеса большие и они шуршат громко: «ш-ш-ш», они бибикают: «бып-бып-бып» (ребенок повторяет). У маленьких машин колеса шуршат тихо: «ш-ш-ш», а бибикают они: «бип-бип-бип» (ребенок повторяет).

## Игры и упражнения для совершенствования фонематического восприятия и навыков звукового анализа и синтеза у дошкольников

 **Отбор слов с заданным звуком** ***Игра* «Почтальон»**У детей на столах лежат предметные картинки (1-2). Педагог собирает в сумку, с прикрепленным к ней символом или буквой, только определенные картинки-письма, например, те, в названии которых встречается звук К. Каждый ребенок выбирает такое «письмо» и, отдавая его взрослому, утрированно произносит в слове звук, обозначенный символом на почтовой сумке. Символы заменяются в связи с фонетической задачей занятия,

**Игра «Магазин»**
Дети «покупают» с оборудованного прилавка предметы на деньги-символы или буквы. Подавая педагогу символ или букву, каждый ребенок утрированно произносит соответствующий, звук в названии покупаемого предмета.

**Игра «Для кого картинка?»**
У детей в руках символы различных звуков или буквы. Педагог показывает картинку, ребенок доказывает, произносительно выделяя соответствующий звук, что эта картинка для него. Если несколько детей заявляют свои права на картинку, она достается тому, кто подберет больше слов на обозначенный символом (или буквой) звук.

***Игра* «Разложи предметы (картинки) к символам»**Перед детьми выставляется 3-4 знакомых символа согласных звуков или букв. Вызванные дети берут из набора перевернутых картинок или игрушек, лежащих перед взрослым, по одной. Выигрывает тот, кто первым подставит свою картинку или предмет к нужному символу и всем докажет, что он поступил правильно, то есть произнесет в слове соответствующий звук.

 ***Игра* «Пропускаем мы во двор слов особенных набор»**
Педагог предлагает детям изобразить закрытые ворота: ладони повернуть к лицу, соединить средние пальцы, большие пальцы обеих рук поднять вверх. Взрослый объясняет, что во двор мы будем «пропускать» только слова со звуком, символ которого ставится на видное место. Дети открывают ворота (ставят ладони параллельно друг другу), если слышат в слове заданный звук. Если в слове нет указанного звука, ворота захлопываются. По окончании игры можно предложить детям вспомнить все слова, которые они «пропустили во двор».

**Игра «Мяч не трогать иль поймать — постарайтесь отгадать»**
 Педагог предлагает стоящим перед ним детям ловить мяч, если они услышат в слове звук, обозначенный символом или буквой, либо прятать руки за спину, если звука в слове не окажется. Когда ребенок поймает мяч, полезно проконтролировать сознательность его выбора, то есть предложить произнести слово, выделяя соответствующий звук.

**Игра «Найдем спрятанные слова»**
 Педагог показывает детям картинки с изображением моря, леса, огорода, улицы и пр. Рядом ставится определенный символ. Педагог произносит стихи:

Я слова найду везде,
В доме, в городе, в воде,
В огороде и в саду
Постараюсь и найду.

Детям предлагается вспомнить предметы, которые могут находиться в указанном месте и содержать в своем названии обозначенный символом звук.

***Игра* «Разбежались и собрались»**
 У детей в руках картинки, в названии которых им следует отыскать ударный гласный звук (малИна, посУда,макарОны), а затем собраться около одного из трех детей, держащих соответствующий символ гласного звука (И, У, О). Количество одновременно выделяемых в словах гласных звуков и соответственно зрительных символов можно увеличивать по мере совершенствования внимания и восприятия детей.

**Игра «Подставь символ (букву) к предмету (картинке)»**
 Дети выбирают по одному символу из предложенных педагогом. На столе раскладываются 5-6 предметов (картинок), в названии которых имеются обозначенные звуки. Выигрывают те дети, которые раньше других отыскали соответствующий звук в названии предмета и смогли это правильно продемонстрировать.

***Игра*«Кубик»**
 Дети по очереди кидают кубик, к каждой стороне которого прикреплено изображение символа звука или буква. Звук, символ которого оказался сверху, бросавший кубик ребенок должен отыскать в названиях выставленных картинок или предметов.

***Игра* «Собираем пуговки»**
 Педагог раздает детям по 3-4 пуговки и объявляет, что в специальный «звуковой сундучок» будет собирать слова с тем или иным звуком. Звук обозначается символом и выставляется перед детьми. Дети называют слова с заданным звуком в любой позиции и опускают пуговки, к которым «пришито» их слово в сундучок.

**Игра «Поезд»**
Логопед показывает детям паровоз и 9 картинок с изображениями животных, объясняет: «Прибыл поезд для зверей и птиц. В нем три вагона. Каждое животное может ехать только в определенном ему вагоне. В первом вагоне поедут животные, в названиях которых есть звук с…» и т. д. Педагог вызывает троих детей и предлагает одному ребенку отобрать пассажиров для первого вагона (звук с), другому — для второго вагона (звук ж) и последнему — для третьего вагона (звук р). Затем он приглашает еще трех детей-контролеров (или одного ребенка), которые должны проверить, на своих ли местах пассажиры.
Далее логопед меняет таблички на вагонах, и дети подбирают животных, ориентируясь на названия со звуками з, ш. л.

***Игра* «Предмет и имя»** Педагог показывает детям кукол, изображающих мальчиков или девочек, и дает им имена в зависимости от темы занятия (Маша, Катя, Вова, Павлик, Толя и др.) Каждой кукле предлагается подобрать подарки из ряда предметов, стоящих на отдельном столике, так, чтобы первые звуки в названии предмета и имени куклы совпадали. В случае ошибок педагог прибегает к помощи символа, который напоминает о нужном звуке.

**Игра «Подарки гостям»**
Педагог представляет гостя занятия (Матрешку, Буратино, поросенка Лафа, Карлсона и пр.). Детям предлагается придумать и назвать подарки или кушанья, которые можно было бы предложить гостю с зачетом того, что первый звук в названии подарка (кушанья) должен совпадать с таковым в имени гостя. В случае ошибок или сомнений педагог предъявляет детям соответствующий символ.

***Игра* «Сумка-задумка»**
К сумке прикрепляется символ гласного или согласного звука. Педагог раздает детям фишки и предлагает собрать в сумку-задумку слова с заданным звуком (без учета его позиции или в определенной позиции, если таковая уже изучена с детьми). Дети называют слова с указанным звуком, одновременно складывая фишки в сумку. Усложнением в данной игре будет определенное обобщение, в рамках которого следует подбирать слова (овощи, игрушки, продукты, школьные принадлежности или другие объекты, «помещаемые» в сумку).

**Игра «Что на елочке висит?»**
 Дети снимают с елочки картинки и подбирают к ним соответствующие символы из лежащих на столике.

***Игра* «Цветик-семицветик»**
Символы звуков прикреплены к разноцветным лепесткам цветка. Ребенок, сорвавший лепесток, должен назвать слово с указанным звуком в любой позиции.

***И*гра «Нам пришло письмо из Звукограда»**
Педагог вынимает из конверта, «присланного» в труппу, символы гласных или согласных звуков, объясняя, что получено письмо из Звукограда, где живут старички-Звуковички. Больше всего они любят игры со звуками. Взрослый предлагает написать ответ, подобрав к каждому символу по пять названий предметов (животных, игрушек и пр.). Дети называют слова, педагог их записывает на карточках и «отправляет» письмо обратно.

**Игра «Волшебная** **карусель»**
 Вращающаяся стрелка останавливается напротив одного из символов, изображенных по краю круга. Необходимо назвать не менее трех слов, начинающихся на данный звук.

***Игра* «Какой игрушки не** **стало?»**
 Педагог выставляет перед детьми 4-6 игрушек, названия которых дети четко произносят и запоминают. Педагог, закрыв ширмой все игрушки, одну из них прячет, после чего убирает ширму. Дети должны вспомнить название спрятанной игрушки и найти символ среди лежащих на столе, соответствующий первому (последнему) звуку в слове.

***Игра* «Вспомним сказку»**
Перед детьми выставляются картинка к знакомой сказке и несколько символов. Ребенок берет символ и называет слова, относящиеся к содержанию текста, утрированно произнося соответствующий звук.

**Игра «Разные загадки кота Васятки»**
Взрослый предлагает детям прослушать стихотворение (загадку) и добавить в его конец подходящее по смыслу и рифме слово. Чтобы облегчись подбор слова, взрослый показывает ребенку символ соответствующего гласного или согласного звука, на который начинается задуманное слово.

***Игра "Поймай нужный звук хлопком"***

 Инструкция: Если услышишь звук [k] в слове -  хлопни в ладоши. Слова: [K]ран, мор[K]овь, шалаш, ботино[K]. . .

То же с любыми другими звуками:

Ш – кошка, шапка, маска, подушка…; С – собака, краски, лошадь, носки, нос…

Р – руки, лапки, Родина, полка, кружка…; Л – лопата, кора, слова, плов…

***Игра "Придумать слова на заданный звук"***

Для начала лучше давать только гласные звуки (а, о, у, и) – арбуз, обруч, улитка, иголка и т.п.

Затем согласные (р, с, ш, л, п, б и т.п.)

 ***Игра "Определить место звука в слове"***

 Определи, где: в начале, в середине, в конце слова мы слышим звук [K] в словах: крот, морковь, кулак, носок. . .

Ш – шапка, кошка, душ; С – солнышко, паста, нос; Ч – чайник, кочка, ночь; Щ – щетка, щенок, помощь; Л – луна, полка, стул; Р – паровоз, пар, роза; П – пол, лапка, стоп; К – сокол, лак, крыша и т.п.

 ***Игра*** «***Повторение цепочек  слогов»***

Слоги задаются с разной силой голоса, интонацией. (са-ША-са), (за-за-СА).  Слоги можно задавать с любыми оппозиционными звуками, например с-ш, ш-ж, л-р, п-б, т-д, к-г, в-ф (т.е. глухие-звонкие, твердые мягкие, свистящие-шипящие). Следите, чтобы ребенок не менял последовательности в цепочках. Если ему трудно дается повторение трех слогов, давайте сначала два слога: са-ша, ша-са,

са-за, за-са, ла-ра, ра-ла, ша-ща, ща-ша и т.п.

Примеры слоговых цепочек:

Са-за-за,  за-за-са, са-за-са, за-са-за

Са-ша-ша, ша-ша-са, са-ша-са, ша-са-ша

Ла-ра-ра, ра-ла-ла, ра-ла-ра, ла-ра-ла

Ша-ща-ща, ша-ща-ша, ща-ша-ша, ща-ша-ща

За-жа-жа, жа-за-за, за-жа-за, жа-за-жа      (Аналогично с другими парами звуков) отхлопать слоги со звуком

 «Б» в ладоши, а со звуком «П» по коленкам (ба-пу-бо-по). Так же со звуками, например, с-ш, ш-ж, к-г, т-д, р-л, ч-щ и т.п.

     ***Игра «»Назвать слово со звуком»***

«Б»: утка – бант – кит;  «П»: банка – палка – белка.  Т.е. дается три слова, среди которых только одно с заданным звуком.

     ***Игра  «Кто внимательнее»***

Взрослый показывает картинки и называет их (можно без картинок). Ребенок внимательно вслушивается и отгадывает, какой общий звук встречается во всех названных словах.

Например, в словах коза, медуза, роза, незабудка, стрекоза общий звук «З». Не забудьте, что произносить этот звук в словах нужно длительно, выделяя его голосом, насколько это возможно.

 ***Игра «Угадай слово»***

Взрослый произносит слово с паузами между звуками, ребенок должен назвать слово целиком.

Сначала даются слова из 3-х, 4-х звуков, если ребенок справляется, то можно сложнее – из 2-3 слогов, со стечением согласных.

Например:

с-у-п, к-о-т, р-о-т, н-о-с, п-а-р, д-а-р, л-а-к, т-о-к, л-у-к, с-ы-р, с-о-к, с-о-м, ж-у-к, ч-а-с

р-о-з-а, к-а-ш-а, Д-а-ш-а, л-у-ж-а, ш-у-б-а, м-а-м-а, р-а-м-а, в-а-т-а, л-а-п-а, н-о-т-ы, ш-а-р-ы

п-а-с-т-а, л-а-п-ш-а, л-а-с-т-ы, к-о-с-ть, м-о-с-т, т-о-р-т, к-р-о-т , л-а-с-к-а, п-а-р-к, и-г-р-а и т.п.

 **Определение звука в определенной позиции в слове.**

**Игра «Чудесная удочка»**
На конце нитки у маленькой самодельной удочки — магнит. Опуская удочку за ширму, где лежат несколько картинок, к которым прикреплены металлические зажимы, ребенок достает картинку и называет первый, последний, ударный или любой другой заданный звук, а затем подбирает к произнесенному звуку соответствующий символ. Металлические зажимы в случае изменения звуковой задачи в игре легко переместить на другие картинки.

***Игра* «Цепочка слов»**
 На столе лежат картинки (5-8 штук). Педагог помещает одну из них на доску и просит определить последний звук в слове. Далее дети выбирают картинку, название которой начинается на данный звук и помещают ее на доску за первой картинкой. Затем дети подбирают картинки по принципу: название следующей начинается со звука, которым заканчивается название предыдущей.

***Игра* «Ходит ежик вдоль дорожек»**
 На доску выставляются изображения дорожек (короткой и длинной картонных полосок) и ежика. На первом занятии, где происходит знакомство с длинными и короткими словами, педагог, произнося длинное слово, например, стройплощадка или милиционер, двигает изображение ежа по длинной дорожке. Затем произносит короткое слово, например, дом или сад, демонстрируя движение ежа по короткой дорожке.
 Другой вариант игры: к изображению ежика прикрепляется выбранный символ (или буква). Передвигая изображение ежа по дорожке (картонной полоске) слева направо, педагог медленно произносит слово, делая акцент на заданный звук (например, ССамолет или подноСС). Если звук слышится в начале слова, ежик остается в начале дорожки, если звук слышится в конце слова, ежик «доходит» до конца дорожки и останавливается там. Дополнительно начало и конец дорожки, которые соответствуют началу и концу слова, можно фиксировать какими-то объектами, например, земляничкой и грибом.

***Игра «Найди место звука в слове***
 На доске символ звука или буква, карточки со схемами расположения звука в словах (одна клетка закрашена в начале, конце или середине схемы). Каждый ребенок получает картинку, в названии которой есть определенный звук. Ребенок выходит к доске, проговаривает название своей картинки, выделяя голосом звук, позицию которого определяет и помещает картинку под нужной схемой.

 ***Игра Подбери слово*** **к схеме (на звуки с и ш)**
I вариант
Играют 3 детей. Логопед раздает детям по одной карточке. Затем берет из стопки по одной картинке, называет, слегка выделяя голосом звук с или ш, а дети определяют позицию звука в слове. Если местонахождение звука соответствует схеме на его карточке, ребенок берет картинку и кладет ее на свою карточку. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

 **Полный звуковой анализ и синтез**

**Игра «Живые звуки»**
 Педагог раздает символы звуков, из которых можно составить короткое слово (УМ, МОХ, СУП и пр.) двум-трем детям. Четко, акцентированно произнося каждое слово, взрослый предлагает им встать так, чтобы остальные дети увидели и смогли синтезировать (собрать) из звуков названное слово.

***Игра*** **«Разберем и соберем»**
 Детям раздаются символы гласных и согласных звуков. Взрослый выставляет картинку (например, КОМ) и просит выйти тех детей, у которых находятся символы звуков, имеющихся в слове. Дети с символами в руках выходят и по очереди утрированно произносят каждый свой звук, доказывая, что он имеется в названии картинки (например: Ком, кОм, коМ). После того, как звуки, обозначенные символами, «обнаружены» в слове, взрослый помогает детям соединить их в слово.

**Игра «Читай-ка»**
Педагог выставляет на доску символы двух – трех звуков, просит детей назвать первый, второй, третий звук. Затем просит детей произнести звуки слитно, не прерывая голоса. Могут составляться звукосочетания (аи, уаи и мн.др.), слоги и слова из двух, трех, четырех звуков.

**Игра «Составляй-ка»**
 Педагог просит детей составить (выложить) из символов звуков звукосочетания (аи, уаи и др.), слоги и слова из двух, трех, четырех звуков.

***Игра «Звуковая пирамида»***
 Логопед демонстрирует рисунок пирамиды из квадратов, выполненный на листе бумаги. В нижней части каждого квадрата — кармашки для вкладывания картинок. В основании пирамиды — 5 квадратов, выше — 4, потом 3 и 2. Заканчивается пирамида треугольной верхушкой  поясняет: «Эту пирамиду мы будем строить из картинок. В самом верху у нас должны быть картинки с короткими названиями, состоящими всего из двух звуков, ниже — из трех, еще ниже — из четырех звуков. А в основании пирамиды должны быть помещены картинки с названиями из пяти звуков».
 Логопед вызывает поочередно детей для выполнения игрового задания. Ребенок берет картинку, отчетливо произносит слово и определяет в нем количество звуков. Например: «В слове жук три звука. Я поставлю эту картинку во второй ряд (от верха)». Или: «В слове чашка пять звуков, я поставлю картинку в нижний ряд».

***Игра*** «***Включи телевизор»***
 Логопед объясняет детям: «Чтобы включить наш телевизор и увидеть изображение на его экране, нужно определить первый звук в словах — названиях картинок, помещенных в верхнем кармашке. По этим звукам вы составите новое слово. Если слово будет составлено правильно, на экране телевизора появится соответствующий предмет».
 Логопед вставляет в верхний кармашек предметные картинки, например: матрешку, аиста, кота, просит детей назвать первый звук в каждом из этих слов (м, а, к) и догадаться, какое слово можно составить из этих звуков (мак). Затем демонстрирует картинку с маком на экране.

 Дети выделенный звук обозначают соответствующей буквой и читают получившееся слово.
Слова, можно составить по первым или последним звукам.

***Игра*** «***Как их зовут?»***
I вариант
 Логопед предлагает узнать, как зовут девочек и мальчиков, изображенных на таблице. Объясняет, что для этого нужно определить первые звуки в словах — названиях предметов, нарисованных на картинках в верхних кармашках. Дети называют: лошадь, арбуз, рака, астру — и приходят к выводу, что девочку зовут Лара.
 Предметные картинки для прочтения (составления) имени Шура: шар, утка, рыба, апельсин; имени Маша: мышь, автобус, шишка, антенна; имени Рома: рука, осы, мак, автомобиль.

**Игра «Вагоны»**
Логопед вставляет в прорези на крышах вагонов таблички с кружками и предлагает отобрать пассажиров, ориентируясь на количество звуков в словах.
 Вызывает ребенка, дает ему картинку с изображением животного. Ребенок отчетливо называет его, так чтобы был слышен каждый звук в слове, затем говорит, сколько звуков в данном слове, и вставляет картинку в кармашек соответствующего вагона: «Бык должен ехать в первом вагоне, потому что в слове бык три звука: б, ы, к» и т. п.

 **Слоговой анализ слов**

***Игра*** «**Слоговая пирамида»**
 Логопед объясняет: «Сегодня мы будем строить пирамиду из картинок. В нижний ряд пирамиды нужно поместить картинки, названия которых состоят из трех слогов, например: ма-ли-на; во второй ряд —из двух слогов: ры-ба; в верхний квадрат — картинку, название которой из одного слога (односложное слово), например гусь».
Логопед вызывает к доске ребенка, дает ему несколько картинок (3—4) Одну — с односложным словом, две — с двухсложными словами и одну — с трехсложным словом.
 Ребенок произносит названия предметов по слогам и вставляет картинки в нужные кармашки. Все остальные дети проверяют, правильно ли построена пирамида. Следующий ребенок получает новые картинки.

***Игра  «Цветочный магазин»***
 Логопед предлагает детям поиграть в цветочный магазин и ставит перед ними наборное полотно с открытками, на которых нарисованы цветы. Рассказывает: «Это у нас цветочный магазин. В нем продаются разные цветы. Одни — с короткими названиями, например мак, другие — с длинными названиями, например незабудка. У каждого из вас есть карточка.  Это — «деньги». Вы будете покупателями, а я продавцом. Покупатель может купить лишь тот цветок, в названии которого столько слогов, сколько квадратов на карточке. Вы придете в магазин, предъявите карточку и произнесете название цветка по частям. Если вы правильно определили, какой цветок можете купить, то получите его. Если ошибетесь, цветок останется на прилавке». Вызванные дети произносят по слогам названия цветов и отдают логопеду карточки.
 В конце игры логопед сам показывает детям карточку с двумя квадратами, просит показать и назвать купленные цветы. Дети выходят с открытками к его столу и поочередно произносят названия своих цветов: «Роза … пион … тюльпан» и т. д. Потом логопед показывает карточку с тремя и четырьмя квадратами, и дети произносят трехсложные, а затем и четырехсложные названия.

 ***Игра*** «***Посадим цветы на клумбу»***
 Логопед раздает детям открытки с изображениями цветов. Вывешивает на доску схемы. Предлагает детям «посадить цветы на клумбу»: в первую, левую часть доски — цветы, названия которых делятся на два слога, в среднюю — цветы с названиями из трех слогов, в правую — с названиями из четырех слогов.
 Логопед вызывает детей сначала для посадки цветов в левую клумбу, потом — в среднюю и, наконец,— в правую. В заключение дети хором произносят названия цветов и определяют, правильно ли они посажены.