

## **Игры для развития фонематического восприятия.**

### **“Пишущая машинка”**

Цели игры: развитие активного внимания и фонематического анализа.

Каждому играющему присваивается буква алфавита. Затем придумывается одно слово или фраза из двух-трех слов. По сигналу дети начинают печатать: первая “буква” слова встает и хлопает в ладоши, затем вторая и т. д. Когда слово будет напечатано, все дети хлопают в ладоши.

### **“Будь внимателен!”**

Цели игры: стимулировать слуховое внимание, учить быстро и точно реагировать на звуковые сигналы, развивать фонематический слух.

Дети шагают под “Марш” С. Прокофьева. Затем на слово, начинающееся на один из дифференцируемых звуков (например, при отработке темы “Дифференциация [З]-[Ж]”, при слове “Зайчики”), произнесенном ведущим, дети должны начать прыгать, на слово Жуки” — замереть на месте, “Зина” — прыжки, “Жираф” — замерли на месте, и т.д.

### **“Посчитай буквы и составь предложение”**

Играют от 3 до 6 участников.

Цели игры: развитие навыков фонематического анализа, памяти, распределения внимания, умения работать с деформированным текстом.

Дети становятся в линеечку, рассчитываются по порядку, громко повторяя свой порядковый номер. Логопед называет какой-либо звук; слово, в котором есть этот звук.

Дети должны определить место звука в этом слове, а из ряда выходит на один шаг вперед играющий, порядковый номер которого совпадает с порядковым номером звука в слове. Он должен заломить свое слово.

Оставшиеся в ряду дети еще раз рассчитываются по порядку, и се повторяется заново до тех пор, пока не останется один играющий.

Все дети громко повторяют свои слова, а последний должен составить из этих слов предложение и соответственно расставить играющих.

### **“Слушай хлопки и подбирай слоги”**

Играют 2 человека или 2 небольшие команды.

Цели игры: развитие распределения внимания, фонематического слуха.

На наборное полотно помещаются буквы, обозначающие гласные звуки.

Инструкция:

“Если я хлопну в ладоши один раз ГРОМКО (вот так), надо быстро составить и сказать слог, начинающийся на З, например: ЗА, ЗУ, ЗИ и т.п.

Если я хлопну один раз ТИХО (вот так), надо составить и сказать слог, заканчивающийся на З, например АЗ, УЗ, ИЗ и т.п.

Если же я хлопну в ладоши два раза ГРОМКО (вот так), надо быстро составить и сказать слог, начинающийся на Ж, например: ЖА, ЖУ, ЖИ и т.п.

А уж если я хлопну два раза ТИХО (вот так), надо составить и сказать слог, заканчивающийся на Ж, например АЖ, УЖ, ИЖ и т.п.”

Побеждает играющий или команда, допустившая меньше всего ошибок и подобравшая больше слогов.

### **“Повтори за мной”**

Цель игры: развитие моторно-слуховой памяти.

Дети стоят около стола ведущего. Ведущий предлагает одному ребенку прохлопать все, что ему простучит карандашом ведущий. Остальные дети внимательно слушают и оценивают исполнение движениями: поднимают вверх большой палец, если хлопки правильные, и опускают его вниз, если неправильные.

Ритмические фразы должны быть короткими и ясными по своей структуре.

### **“Слушай и повторяй!”**

Цели игры: развитие фонематического слуха, умения регулировать и контролировать речевую деятельность.

Логопед пишет на доске 2 слога с дифференцируемыми звуками, например: ЗА- и ЖА-.

Один играющий должен предложить другому повторить произвольную последовательность из 3-6 повторяющихся слогов, например: ЗА-ЗА-ЖА-ЗА.

Его “противник” должен эту последовательность в точности повторить, а задающий — оценить правильность. Судьей выступает логопед.

При усложнении игры и слоги с дифференцируемыми согласными, и их последовательность задают сами играющие.

### **“Услышишь — стой!”**

Цели игры: развитие слухового внимания, фонематического слуха, фонематического восприятия.

Назначается запретный звук (например, [С]). Дети становятся в линейку лицом к логопеду на расстоянии 7-9 шагов. Логопед громко называет слова. На каждое слово играющие должны сделать шаг вперед, за исключением того случая, когда в слове есть звук С в любой позиции. В этом случае необходимо пропустить шаг.

Проигрывают ученики, первые достигшие логопеда.

Ниже приводим коллекцию развивающих игр, которые оказались наиболее эффективными в совместной работе логопеда и педагога-психолога.

### **“Что слышно?”**

Цель игры: развитие умения быстро сосредотачиваться. 1-й вариант. Ведущий предлагает детям послушать и запомнить то, что происходит за дверью. Затем он просит рассказать, что они слышали.

2-й вариант. По сигналу ведущего внимание детей обращается с двери на окно, с окна на дверь. Затем каждый ребенок должен рассказать, что где происходило.

### **“Канон”**

Цель игры: развитие волевого внимания.

Дети стоят друг за другом. Руки лежат на плечах впереди стоящего. Услышав первую команду, поднимает правую руку вверх первый ребенок, на вторую — второй и т. д. Когда правую руку поднимут все дети, на очередную команду начинают поднимать в том же порядке левую руку. Подняв левую руку, дети также под команду по очереди опускают руки вниз.

**Желаем успехов!**