

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПО ОБУЧЕНИЮ ГРАМОТЕ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ОНР (5-7 ЛЕТ)

«НАЗОВИ ПЕРВЫЙ ЗВУК»

Цель: обучение детей интонационному выделению звука в слове. Развитие умения определять первый звук в слове. Различение твёрдых и мягких согласных звуков. Совершенствование умений подбирать слова с заданным звуком.

Ход игры: воспитатель предлагает детям встать в шеренгу у доски. Затем спрашивает, кто из ребят стоит первым. Педагог объясняет детям, что в словах есть первый звук, например, в слове *мишка* первый звук *ш*, в слове *мак* - звук *м*, в слове *лес*, звук *л*. Педагог раздаёт детям игрушки и предметы (кукла, машина, мишка, заяц, мяч, чашка, ложка, шарик и другие) и просит определить первые звуки в их названиях.

«ЗВУКОВАЯ ЛИНЕЙКА»

Цель: развивать фонематический слух, упражнять в звуковом анализе слов, умения определять местоположение звука в слове, закрепить у детей знание о том, что звуки в слове произносятся в определенной последовательности; показать им, что в разных словах разное количество звуков (слова длинные и короткие)

Ход игры: Изучая звук [С], предложите детям определить место звука в слове «весна», дав инструкцию: «В каком месте слова слышится [С] ». Дети пропевают слово, определяют звук (на первых порах с помощью педагога) и показывают на звуковой линейке место звука в слове.

«КАКОЙ ЗВУК ПРОПУЩЕН?»

Цель: обучение интонационному выделению звука в слове.

Совершенствование умения определять первый звук в слове.

Ход игры: педагог произносит несколько предложений (5-7), в каждом из которых пропущен первый звук какого-нибудь слова, а дети определяют, какого

звука не хватает. Например: «На лугу растут ...омашки» (ромашки); «В космос полетел ...осмонавт (космонавт); « Дети ели вкусное ...ороженое (мороженое).

«ЗВУКОВЫЕ ЧАСЫ»

Цель: расширять представление о словах. Знакомство с протяжённостью слов (короткие, длинные), учить определять место звука в слове.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям рассмотреть картинки, назвать сначала короткие, затем длинные слова и измерить их хлопками или шагами. Работая со «Звуковыми часами» и переводя стрелки, дети определяют протяжённость слов. Воспитатель предлагает показать на «звуковых часах» слова, в которых ударение падает на тот или иной слог. Воспитатель вращает стрелку, а дети говорят на каком на месте тот или иной звук (мягкий/твёрдый)

«БОЛЬШОЙ И МАЛЕНЬКИЙ МЯЧИКИ»

Цель: обучение интонационному выделению звука в слове. Развитие представлений о твёрдых и мягких согласных звуках. Развитие умения подбирать слова на заданный звук.

Ход игры: воспитатель предлагает детям «накачать» большим насосом большой мяч. Дети подражают педагогу и «накачивают» большой мяч, произнося: «С-с-с». Затем воспитатель говорит, что есть ещё маленький мяч, и его надо «накачать» маленьким насосом (сь-сь-сь). Игра повторяется несколько раз.

Когда воспитатель говорит: «Большой мяч», дети произносят: «С-с-с», а когда он говорит «Маленький мяч», - ребята произносят: «Сь-сь-сь».

Педагог обращает внимание детей на то, что звуки *с* и *сь* похожи, но между ними есть и отличие. Звук *с* звучит твёрдо - это «старший братец», а звук *сь* произносится нежно, мягко, это – «младший братец». В качестве реальных образов старшего и младшего братцев можно использовать фигурки человечков синего «старший братец», и зелёного цвета «младший братец».

«НАЗОВИ СКОРЕЕ»

Цель: обогащение словаря, развитие фонематического слуха.

Ход игры: Игра с мячом. По заданию педагога дети называют слова на определенный звук, с определенным количеством слогов и т.д.

«ДВА ДОМИКА»

Цель игры: учить характеризовать звуки, различать гласные и согласные, звонкие и глухие, твердые и мягкие звуки. Способствовать автоматизации и дифференциации звуков. Развивать фонематический слух.

Ход: Пособие состоит из двух домиков (красного и синего цвета) и дорожки между ними. В красном домике «живут» гласные звуки и буквы, в синем – согласные. Карточки с буквами или предметными картинками вставляются в прозрачные кармашки – «окна». На дорожке буквы могут «встречаться» и образовывать слоги и слова. Для «заселения» домиков можно использовать буквы, предметные картинки. Знакомство с буквами, различение гласных и согласных. Знакомим детей с новым звуком, определяем его характеристики, затем знакомим с буквой, которая обозначает данный звук. Вставляем карточку с буквой в окошко домика (гласную – в красный, согласную в синий домик). На каждом следующем занятии в домик поселяется новая буква и к концу учебного года все окошечки окажутся заняты.

«КТО ВНИМАТЕЛЬНЕЕ?»

Цель: развитие слухового внимания.

Ход игры: Дети хлопают в ладоши, если в данных словах слышат заданный звук.

«В ГОСТЯХ У ЛОЛЫ И ЛИЛИ»

Цель: формировать навыки элементарного звукового анализа. Упражнять в различении твердых и мягких согласных.

Ход игры: сегодня мы пойдем в гости к матрёшкам. Они живут очень дружно. Посмотрите на них, как они похожи! Ребята, а чем они отличаются? Отличаются цветом фартучков. И имена у них похожи. Одну зовут Лола, а другую Лиля. Посмотрите на них. Кто из них Лола? А кто Лиля? Как вы догадались? Назовите первый звук в слове Лола? Звук [Л] Назовите первый звук в слове Лиля? Звук [Ль]. Расскажите о звуках [Л], [Ль]. Звук [Л] – согласный, звонкий, твёрдый. Обозначаем синим цветом. Звук [Ль] – согласный, звонкий, мягкий. Обозначаем зелёным цветом. Лола и Лиля очень любят играть мячиками. Лола играет мячами с картинками, в названиях которых есть твёрдый звук [Л], Лиля – в названиях которых есть мягкий звук [Ль]. Дети по очереди берут картинки-мячики, проговаривают слово, определяют звук и вставляют в кармашек Лоле или Лиле.

«КРАСНЫЙ – БЕЛЫЙ»

Цель: Продолжать учить детей интонационно выделять любой звук из слова и определять его место в слове.

Материал: У каждого ребенка красный и белый кружки.

Ход игры: Воспитатель называет слова, Если в слове дети услышали звук [с], то поднимают красный кружок, если заданного звука нет – белый. Звуки: [ф], [ш], [щ'].

«ТИМ И ТОМ»

Цель: учить детей различать твёрдые и мягкие согласные, сопоставляя их артикуляцию.

Ход игры: Тим и Том – два человечка: твёрдый и мягкий. Детям легче запомнить эти их качества, если вы не просто укажете на твёрдость согласного [Т] в имени Том и мягкое [Т'] в имени Тим, а нарисуете человечков. Одного – длинного и угловатого, а другого – прямую его противоположность – кругленького и пухлого. Игра строится как «устное действие». Сначала воспитатель представляет Тома и Тима: «Это Том, слышишь, как твёрдо начинается его имя: [Т]. Он и сам весь твёрдый, как этот звук, поэтому всегда выбирает то, что начинается с твёрдых

согласных: любит томатный сок, носит пальто и никогда не надевает пиджак; не берёт в руки мяч, но с удовольствием играет на баяне. Том дружит с Тимом, хотя и совсем не похож на него. Тим мягкий и любит всё, что звучит также мягко, как первый звук в его имени [Т’]: виноград. Когда Тим рисует, Тим раскрашивает. Если Том берёт в руки баян, то Тим – гитару. Они никогда не выбирают одни и те же вещи, поэтому не ссорятся, ведь им никогда не приходится выхватывать друг у друга игрушки и сладости. Вот однажды Тим и Том решили отправиться в путешествие. Давайте поможем им собраться. Кто из мальчиков выберет ранец, а кто рюкзак? Теперь надо решить, кто какие вещи понесёт. Тому и Тиму надо взять котелок, ложки, вилки, бинокль, пилу, топор, носки, тарелки, карту (чтобы детям было легче запомнить слова, все эти предметы рисуются на бумаге). Что положит в свой рюкзак Тим?

«ВОЛШЕБНЫЕ КУБИКИ»

Цель: Закреплять умение детей определять место звука в слове, производит фонематический анализ и синтез слова, развивать слуховую и зрительную память, а также зрительное восприятие.

Материал: Кубики на каждой грани которых изображены знакомые детям предметы.

Ход игры: Ребенку предлагают собрать любое слово например «слон». Обращают внимание на первые звуки слов – названий предметов. Ребенок сначала находит кубик, на одной из граней которого изображен предмет, чье название начинается со звука [с]. Затем ищет на гранях следующего кубика изображение предмета, в названии которого первый звук - [л], [о], [н].

«ВЕСЕЛЫЙ ПОЕЗД»

Цель: Совершенствовать навык звукового анализа, закреплять умение детей определять количество звуков в слове.

Материал: У каждого ребенка в руках предметная картинка – билет.

Ход игры: Воспитатель каждому ребенку предлагает определить количество звуков в его слове и положить картинку в нужный вагон, соответствующий количеству звуков в слове (сколько окошечек, столько звуков).

«СПЛЕТЕМ ВЕНОК ИЗ ПРЕДЛОЖЕНИЙ»

Цель: Упражнять детей в составлении предложений, объединенных тематически, воспитывать речевое внимание.

Ход игры: педагог произносит предложение. Дети называют последнее слово и с ним же придумывают новое предложение. **Например:** Сережа читает книгу. Книга лежит на столе.

«ЗАКОНЧИ СЛОВО»

Цель: Развивать умение детей делить слова на слоги.

Ход игры: Дети стоят в кругу. Педагог с мячом в центре: «Дети, сейчас вы будете заканчивать начатое мною слово. Я брошу мяч любому из вас и назову начало слова, а вы должны бросить мне мяч обратно и сказать его конец (кош – ка, гла – за).

ЗООПАРК"

Цель: развитие связной речи.

Ход игры: Дети садятся в круг, получая по картинке, не показывая их друг другу. Каждый должен описать своё животное, не называя его, по такому плану:

1. Внешний вид;
2. Чем питается.

Для игры используются "игровые часы". Вначале крутят стрелку. На кого она укажет, тот начинает рассказ. Затем вращением стрелки определяют, кто должен отгадывать описываемое животное.

"НАЗОВИ ТРИ СЛОВА"

Цель: активизация словаря

Ход игры: Дети становятся в шеренгу. Каждому участнику по очереди задаётся вопрос. Нужно, делая три шага вперёд, давать с каждым шагом три слова-ответа, не замедляя темпа ходьбы.

- Что можно купить? (платье, костюм, брюки)
- Что можно варить? Что можно читать? Чем можно рисовать? Что может летать? Что может плавать? Что (кто) может скакать? И т. д.

«СОРЕВНОВАНИЕ ТЕЛЕФОНИСТОВ»

Цель: Упражнять детей в отчетливом произношении слов;
обогащать словарный запас детей;

Ход игры: Педагог подбирает для каждого ряда какую-нибудь несложную скороговорку и говорит ее тихо ученикам, сидящим первыми в каждом ряду (капитанам). По сигналу капитаны передают скороговорку на ухо своим соседям, а те дальше друг другу вдоль ряда. Последние, в каждом ряду, должны громко вслух сказать переданную им «по телефону» скороговорку. Побеждает команда, которая раньше завершит передачу и не исказит переданный текст.

Можно предложить следующие скороговорки:

Лежит ежик у ежа, а у ежа иголки.

Не живут ужи, где живут ежи.

Жутко жуку жить на суку.

У Жоры – уж, у Розы – жук.

У ежа – ежата, у ужа ужата.

«КТО ЗАПОМНИТ БОЛЬШЕ СЛОВ СО ЗВУКОМ С»

Читать 2 раза. Первый раз – для осмысления текста; второй – для запоминания слов с заданным звуком.

Солнце село за селом,

Спят синицы, сойки спят.

Спит в реке усталый сам, спят и лес, и степь, и сад.

Стадо спит, пастух и пес.

Смолкли скрипы, песни, смех.

Сон в страну свою унес всех.

«НАЙДИ ОБЩИЙ ЗВУК»

Цель: формировать умение детей интонационно выделять звуки в словах, развивать фонематический слух, развивать логическое мышление.

Ход игры: Взрослый произносит 3-4 слова, в каждом из которых есть отработываемый звук, спрашивает: «Какой звук встречается во всех словах?»

Чайник, очки, ключи (**Ч**).

Жаба, лыжи, жук (**Ж**).

Липа, лес, соль (**ЛЬ**).

Репа, букварь, крепость (**РЬ**).

Зима, обезьяна, зеркало (**ЗЬ**).

Стул, лодка, лампа (**Л**).

Воробей, павлин, иволга (**В**).

«МЯЧ НЕ ТРОГАТЬ ИЛИ ПОЙМАТЬ — ПОСТАРАЙТЕСЬ ОТГАДАТЬ»

Цель: формировать умение детей интонационно выделять звуки в словах, развивать фонематический слух.

Ход игры: 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.

«УПРЯМЫЕ ЗВУКОВИЧКИ»

Цель: формировать умение различать твёрдые и мягкие согласные звуки, умение находить парный звук заданному звуку.

Педагог называет твердый согласный звук и бросает мяч ребенку. Поймав мяч, ребенок называет пару заданного звука (маленького «братца») и бросает мяч взрослому.

Например: Б-БЬ, Т-ТЬ, К-КЬ.

Или, наоборот, взрослый называет мягкий согласный, а ребенок в ответ – большого «братца», т.е. твердую пару названного звука.

Например: ВЬ-В, КЬ-К.

УПРАЖНЕНИЕ «ЗВУК ЗАБЛУДИЛСЯ»

Цель. Развивать внимание к звуковой и смысловой стороне слова.

Ход игры: педагог читает рифмованную фразу и предлагает детям узнать, какой звук «заблудился», в каком слове допущена ошибка.

На пожелтевшую траву роняет лев свою листву.

Дети определяют, что в слове лев заблудился звук С. Вместо слова «лев» надо сказать лес.

«ДЯТЕЛ»

Цель: формировать умение детей вычленять звук из текста, развивать фонематический слух.

Ход игры: дети рассаживаются по кругу. В центре стоит ребенок, изображающий дятла. Вместе с логопедом хором произносят:

Дятел дерево долбит

День – деньской кору дробит.

Дятел лечит древний дуб,

Добрый дятел дубу люб.

Когда они замолкают, ребенок, изображающий дятла говорит: «Д – д – д... и бьет кулачком о кулачок. Затем дятлом становится другой, и игра повторяется.

- Какой звук в этой скороговорке произносится чаще?

«НАЙДИ ЛИШНЕЕ СЛОВО»

Цель: формировать умение детей интонационно выделять звуки в словах, развивать фонематический слух, развивать логическое мышление.

Ход игры: В трех словах этого задания есть общий звук, а в четвертом его нет. Ребенок должен найти это слово.

Щука, плащ, **шерсть**, клещи.

Кукла, мяч, чайник, чашка.

Овца, цыпленок, солнце, **луна**.

Ножницы, кружок, **лошадь**, жеребенок.

«ЛЮБОПЫТНЫЙ»

Цель: Формировать умение детей отвечать на вопросы только словами с заданным звуком.

Ход игры: на любой вопрос взрослого ребенок может называть только те слова, которые начинаются со звука **Б**.

- Где был? – На **балконе**.
- Кого видел? – **Бульдога**.
- Куда собираешься? – В **булочную**.
- Что будешь покупать? – **Баранки**.
- Куда поедешь? – В **Бразилию**.
- Что на тебе надето? – **Блуза**.
- Кем работаешь? – **Бухгалтером** и т.д.

«ЗВУКОЕДИК»

Цель: Формировать умение детей определять пропавший звук в слове (первый или последний).

Ход игры: у Звуковичков есть страшный враг – Звукоедик. Он питается начальными звуками во всех словах.

Взрослый ходит с куклой в руках по комнате и говорит:

- ...*иван*, ...*каф*, ...*тули* т.д. *Что хотела сказать кукла?*

Или Звукоедик съедает последний звук. Как теперь звучат произносимые слова: «*Сто...*, *сту...*, *тарелк...* и т.д.»

«ИСТОРИИ ПРО ЗВУКОЕДИКА»

Цель: Формировать умение детей определять пропавший звук в слове (первый или последний).

Ход игры: Звукоедик попал в сад. Теперь он отгрызает первый (или последний) звук в названиях фруктов: ...*руша*, ...*ерсики* т.п.

Звукоедик в лесу. Исчезают звуки в названиях грибов, ягод, деревьев: *сыроежк...*, *сосн...* .

Звукоедик может попасть в огород, в магазин, на улицу, в цирк, на рыбалку. До тех пор, пока ребенок не научится легко выделять первый и последний звук в словах.

«ПОДАРКИ ЛЕСНЫМ ЗВЕРЮШКАМ»

Цель: Формировать умение детей называть слова с заданным звуком, находить картинки на заданный звук.

Ход игры: Крокодил Гена провел отпуск в Африке. И оттуда привез своим друзьям - лесным зверюшкам – много разных подарков. Каждому подарил такой предмет, название которого начинается с такого же звука, как и имя зверюшки.

Например: *зайчику – зонтик, звонок, задачник;*

лисенку – леденец, лежак и лейку;

лосенку – лопатку, лыжи и лакомство.

А что подарил крокодил Гена волчонку, белочке, барсуку, медвежонку и Чебурашке?

«ЦЕПОЧКА»

Цель: Формировать умение детей определять место звука в слове.

Ход игры:ребенок и взрослый по очереди называют предметы, которые они видят вокруг себя, так чтобы последний звук в названии одного предмета был стал первым звуком в названии другого предмета.

Например:*автобус – стул – лампа - ...*

Этот же вид задания можно выполнить, разложив соответствующим образом на столе картинки (игрушки). Затем ребенку предлагается нарисовать ряд предметов, чтобы получилась цепочка.

«ТЕЛЕВИЗОР»

Цель: Формировать умение детей составлять слова из первых звуков названий картинок.

Ход игры: педагог 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».

Педагог 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.

«ПОСАДИМ ЦВЕТЫ НА КЛУМБУ»

Цель: формировать умение детей делить слова на слоги.

Ход игры: педагог 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. Педагог 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.

«ЗВУКОВАЯ ПИРАМИДА»

Цель: формировать умение детей определять количество звуков в словах.

Ход игры: педагог 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».

Педагог 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». Ошибочный ответ не засчитывается, и картинка возвращается на прежнее место.

В процессе игры дети ищут картинки только для незаполненных квадратов. В конце упражнения воспитатель спрашивает о том, как устроена эта необычная пирамида.