

Дид. игра «Назови слова»

Цель: Учить детей называть слова с заданным звуком.

Ход: Педагог предлагает детям назвать слова с заданным звуком. За правильный ответ дети получают жетоны. В конце игры определяется победитель

Дид. игра «Веселый язычок»

Цель: Подготовить артикуляционный аппарат детей к произношению звуков.

Ход: В: Жил на свете язычок. Был у него свой домик. Домик назывался «ротик». Домик открывался и закрывался. (Показывает) Чем закрывается домик? (зубами). В: Правильно! Нижние зубы – крылечко, а верхние – дверка. Давайте все вместе закроем и откроем домик Язычка. Улыбнитесь, закройте домик так, чтобы и крылечко и дверка были хорошо видны. (Дети выполняют упражнение «Улыбка»). Жил Язычок в своем домике и часто на улицу глядел. Откроет дверку, высунется из нее и опять спрячется. (Показывает.) язычок был очень любопытный. Все ему хотелось знать. Увидит, как котенок молоко лакает, и думает, дайОка и я попробую! Высунет широкий хвостик на крылечко и опять спрячет. Высунет и спрячет, высунет и спрячет. Давайте и мы высунем язычок все вместе и спрячем его. Сначала медленно, а потом быстрее! Совсем как у котенка получается! (Дети выполняют упр. «Полакаем молоко») А еще любил Язычок песни петь. Услышит, как дети кричат: «а-а-а», откроет дверку широко-широко и запоет «а-а-а». услышит, как лошадка ржет: «и-и-и», сделает узенькую щелку в дверке и запоет: «и-и-и». услышит, как поезд гудит: «у-у-у», кругленькую дырочку в дверке сделает и запоет: «у-у-у». Так у Язычка незаметно и день пройдет. Устанет Язычок, закроет дверку и спать уляжется. Вот такая сказка

Дид. игра «Какое слово потерялось?»

Цель: Развивать слуховое внимание, продолжать знакомить детей с многообразием слов.

Ход: Воспитатель читает стихотворение. «Гладко, плавно лился стих, Вдруг споткнулся и притих, Ждет он и вздыхает: Слова не хватает! Чтобы снова в добрый путь Стих потек, как речка, Помогите ему чуть-чуть, Подскажи словечко.» В: Вспомните стихи и скажите, какое слово «потерялось» Я люблю свою лошадку. Причешу ей шерстку (гладко) Спать пора! Уснул бычок, Лег в кроватку на (бочок) ит. д. По окончании воспитатель подчеркивает, что в стихах много разных слов, и все они звучат по-разному.

Дид. игра «Зоопарк»

Цель: Продолжать знакомить детей с многообразием слов.

Ход: Дети называют животных, птиц, рыб, которые живут в «Зоопарке». Воспитатель каждый раз акцентирует внимание детей на термине «слово» (Вова сказал слово «попугай») Определяется победитель. За названные слова дети поощряются фишками.

Дид. игра «В кругу с мячом»

Цель: Развивать фонематический слух детей, умение подбирать слова схожие по звучанию.

Ход: Воспитатель называет слово и бросает мяч кому-нибудь из детей. Ребенок называет слово-друга и возвращает мяч обратно. Образец: галка-палка, мышка-мишка, печка-свечка, стол-пол, Маша-растеряша.

Дид. игра «Сердитый ворон»

Цель: Продолжать учить детей определять первый звук в слове.

Ход: Детям раздаются шапки-маски различных зверей. К складному домику приставляют «мостик» (доску). В этом домике живут звери: заяц, лиса, медведь, волк и др. Перейти в домик можно только по мостику, но он не простой, волшебный: уйти из домика по нему легко, а придти обратно непросто. Около мостика сидит ворон (надевает на себя шапочку-маску ворона). Каждого животного, кто приходит к мостику, он спрашивает, какой звук первый в названии этого животного. Кто правильно ответит, тот пройдет. А кто не знает ответа, того сердитый ворон не пропускает.

Дид. игра «Назови слова со звуком [с'] и [с].»

Цель: Продолжать учить детей дифференцировать в

словах звуки [с'] и [с]. **Ход:** Детям даются конверты с тремя картинками: в двух есть звуки [с'] и [с], а в одной нет, и две фишки-кружочка синего и зеленого цвета. Дети называют изображенный на картинке предмет и накрывают его кружочком синего, если звук [с], или зеленого, если звук [с'], цвета.

Дид. игра «Самолет»

Цель: Продолжать учить узнавать звук [с] в словах.

Ход: В: Сегодня мы отправляемся в полет на самолете и надо придумать, какие вещи взять с собой (Раздает детям картинки.) взять с собой можно только те предметы, в названиях которых слышится звук [с]. Дети строят самолет. Воспитатель-«стюардесса» впускает пассажиров только с картинками, на которых изображены предметы со звуком [с]. При входе в самолет ребенок показывает свою картинку и говорит: «Я возьму с собой сумку» (санки, сапоги, сыр и др.) и садятся на свое место. Мы отправляемся в полет. Чтобы нам было веселее, выучим стихотворение, в котором почти все слова имеют звук [с].

«Самолет построим сами, Понесемся над лесами,

Понесемся над лесами И опять вернемся к маме». А. Барто

Дид. упр. «Маятник»

Цель: Развивать артикуляционный аппарат детей.

Ход: В: У некоторых часов есть маятник, и наш язык тоже захотел быть маятником. Он качается из стороны в сторону, но не дотрагивается до губ, а то часы остановятся (показ). Дети выполняют упражнение 5-6 раз; после короткого отдыха повторяют его.

Дид. упр. «Будь внимательным»

Цель: Развивать речевое внимание детей.

Ход: В: У меня на фланелеграфе **картинки**. Вы с куклой их будете называть: кукла начнет слово, а вы его закончите. Например, кукла скажет: «Поми» (показ на помидор, а вы скажете «дор», получится «помидор»). Слова для работы: па-роход, та-релка. Вино-град, ко-рова, ша-рик, ля-гушка, пету-шок, е- жик, яб-локо, бе-лочка, цып-ленок, ко-лесо (после того, как дети дополняют слово, воспитатель произносит его целиком).

Дид. игра «Заводные игрушки»

Цель: Развивать артикуляционный аппарат детей.

Ход: (показывая **картинки на фланелеграфе**) В: Это заводные игрушки, говорящие. Они заводятся крючком так: «Гри-гри-грибок» (дети и воспитатель имитируют, что заводят игрушки ключом, дважды повторяют первый слог и все слово).

Дид. игра «Большие и маленькие комары»

Цель: Развивать фонематический слух, речевое внимание детей. **Ход:** Дети делятся на две подгруппы: одна – большие комары, другая – маленькие. В зависимости от того чья песенка (в исполнении воспитателя) слышится в слове, та подгруппа детей «летает», как комарики. **Образец:** зонт, земляника, зима, заяц, зеркало, золото, мозаика, пузырь и т. д. В игре используются атрибуты – шапочки, изображающие большого и маленького комара.

Дид. игра «Чей домик»

Цель: Продолжать учить детей различать на слух звуки [з] и [з'] в словах. Развивать фонематический слух детей.

Ход: Детям раздаются конверты с двумя плоскостными домиками с изображениями большого и маленького комара и по три **картинки**, в двух названиях которых есть звуки [з] и [з'], а в одной - нет. Они должны самостоятельно распределить **картинки** по домикам в соответствии с тем, какие звуки в них слышатся. Воспитатель, участвуя в этой игре, сознательно делает ошибки, побуждая детей исправлять их.

Дид. игра с мячом «Назови слова со звуком [з]»

Цель: Продолжать учить детей называть слова с заданным звуком, дифференцировать звуки [з] и [з'] в словах.

Ход: Дети стоят в кругу. Передавая мяч друг другу по кругу, они должны назвать слово со звуком [з]. Воспитатель спрашивает. Какой звук в этом слове [з] или [з'].

Дид. игра «Чижик»

Цель: Упражнять детей в правильном произношении звука [ч'].

Ход: Группа детей – чжики. Они сидят в клетке. Кошка (один из детей) затаилась в углу. Дети: Чижик в клетке сидел, Чижик громко в клетке пел; Чу-чу-чу, чу-чу-чу, Я на волю улечу. Появляется кошка. С криком «Мяу!» она ловит «чжикиков», а те разбегаются.

Дид. игра «Выдели слово»

Цель: Развивать фонематический слух детей.

Ход: Воспитатель читает стихотворение и предлагает детям хлопнуть в ладоши тогда, когда они услышат слова с заданным звуком. «Хозяйка» - [з]

Не привык трудиться зайка,

Барсуку трудиться лень,

Только белочка-хозяйка

За работой целый день.

Где же зайка?

Где же зайка?

Ты поди-ка, разузнай-ка.

Видно зайка стал зазнайка,

Раз забыл тебя, хозяйка. А. Стародубова

«Мыши на крыше» - [ш]

Тише, тише, тише, тише,

Шелестят на крыше мыши.

Под мышинным серым флагом

Маршируют шаг за шагом.

Впереди идут старшины,

Запевают гимн мышинный.

Тише, тише, тише, тише, Шаг ровней держите,

мыши! И. Токмако

Игры на развитие слухового восприятия, речевого слуха

«Отгадай, что звучит»

Нужно показать малышу, какие звуки издают различные предметы (как шуршит бумага, как звенит бубен, какой звук издает барабан, как звучит погремушка). Затем нужно воспроизводить звуки так, чтобы ребенок не видел сам предмет. А ребенок должен постараться угадать, какой предмет издает такой звук.

«Солнце или дождик»

Взрослый говорит ребенку, что они сейчас пойдут на прогулку. Погода хорошая и светит Солнышко (при этом взрослый звенит бубном). Затем взрослый говорит, что пошел дождь (при этом он ударяет в бубен и просит ребенка подбежать к нему - спрятаться от дождя). Взрослый объясняет малышу, что тот должен внимательно слушать бубен и в соответствии с его звуками «гулять» или «прятаться».

«Разговор шепотом»

Суть заключается в том, чтобы ребенок, находясь от вас на расстоянии 2 - 3 метров, услышал и понял то, что вы произносите шепотом (например, можно попросить малыша принести игрушку). При этом важно следить, чтобы слова произносились четко.

«Посмотрим, кто говорит»

Подготовьте для занятия изображения животных и покажите ребенку, кто из них «как говорит». Затем изобразите «голос» одного из животных, не указывая на картинку. Пусть ребенок угадает, какое животное так «говорит».

«Слышим звон и знаем, где он»

Попросите ребенка закрыть глаза и позвоните в колокольчик. Ребенок должен повернуться лицом к тому месту, откуда слышен звук и, не открывая глаз, рукой показать направление.

«Шумящие мешочки».

Вместе с малышом насыпьте в мешочки или коробочки крупу, пуговицы, скрепки и т.д. Ребенок должен угадать по звуку потряхиваемого мешочка, что у него внутри.

«Найди пару»

Заранее приготовить несколько пар коробочек или баночек, наполненных разными наполнителями, например 2 коробки с крупой, 2 коробки со скрепками, 2 коробки с мелкими камушками, 2 коробки с пуговицами и т. д. Один набор коробок у логопеда, второй — у ребенка. Логопед трясет коробочкой, чтобы ребенок послушал, как она звучит. Затем он ищет в своем комплекте коробочку с таким же звучанием.

«Похлопаем».

Ребенок повторяет ритмический рисунок хлопков. Например, два хлопка, пауза, один хлопок, пауза, два хлопка. В усложненном варианте малыш повторяет ритм с закрытыми глазами.

«Узнай свой голос».

Запишите на кассету голоса близких людей и голос самого ребенка. Попросите его угадать, кто говорит.

«Громко-тихо».

Договоритесь, что ребенок будет выполнять определенные действия, когда вы произносите слова громко и когда тихо. Есть похожий вариант игры «Далеко-близко». Вы говорите слово громко, ребенок отвечает - близко. Говорите слово тихо, ребенок отвечает - далеко.

«Три медведя».

Ребенок отгадывает, за кого из персонажей сказки говорит взрослый. Более сложный вариант: ребенок сам говорит за трех медведей, изменяя высоту голоса.

«Кто стоит у светофора?»

Материал: магнитофон и аудиозапись с шумами улицы.

Логопед включает аудиозапись со звуками улицы. Дети слушают звуки и называют транспорт, остановившийся у светофора (легковую машину, грузовик, трактор, мотоцикл, телегу, трамвай).

Игры на развитие фонематического слуха.

«Слушай и выбирай».

Перед ребенком картинки со сходными по звучанию словами (ком, сом, лом, дом). Взрослый называет предмет, а ребенок поднимает соответствующую картинку.

«Верно-неверно».

Взрослый показывает ребенку картинку и называет предмет, заменяя первую букву (форота, корота, морота, ворота, порота, хорота). Задача ребенка - хлопнуть в ладоши, когда он услышит правильный вариант произношения.

«Гонки слонов».

Описание игры: логопед предлагает детям «превратить руки в слонов» (указательный и безымянный пальцы – передние ноги слона, большой палец и мизинец – задние ноги, вытянутый вперед средний палец – хобот; слон ходит, переставляя «ноги», касаться земли хоботом нельзя). Логопед предлагает слонам погулять, но предупреждает детей, что они должны замереть, услышав слово «стоп». Логопед произносит слова: слон, стон, стоп, сток, стоп, стан, стук, слух, слон, стоп, стул, стой, стоп. Побеждает ребенок, чей слон был самым внимательным.

«Слушай, смотри».

Оборудование: предметные картинки медвежонок, медведь, девочка.

Описание игры: логопед ставит картинки на доску и дает задание: «Я буду называть по два слова. Повторите только то слово, к которому есть картинка». Логопед называет пары слов: медведь - лететь, Машенька - вишенка, Мишутка – решетка.

«Веселый мяч».

Оборудование: мяч.

Описание игры: дети встают полукругом, логопед по очереди бросает мяч детям, произнося по одному слогу (па, ба, по, бо, та, да...). Дети возвращают мяч, повторяя названные слоги.

«Поймай нужный звук хлопком».

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

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...

«Красный-белый».

Оборудование: по два кружка на каждого ребенка (красный и белый).

Описание игры: педагог предлагает детям внимательно вслушиваться и определять, в каком слове есть заданный звук. Если в слове заданный звук есть, дети должны поднять красный кружок, если нет – поднимают синий.

«Охотники».

Описание игры: логопед предлагает детям научиться ловить звуки. Просит детей сделать вид, что они спят (чтобы «не вспугнуть звук»): положить голову на руки, закрыть глаза. «Проснуться» (сесть прямо), услышав нужный звук в ряду других звуков.

«Придумай 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.)

«Отвечай – не торопись».

Предложить несколько заданий на сообразительность, проверить, как дети научились слышать и выделять определённые звуки в словах.

- Придумай слово, которое начинается на последний звук слова палас.
- Вспомни название домашних животных, в котором был бы последний звук слова нос (собака, свинья ...)
- Подбери слово, чтобы первый звук был м, а последний звук – а (Маша, машина, муха ...)
- Какое слово получится, если к слогу ро прибавить один звук? (Рот, ром, рог...)
- Составь такое предложение, в котором все слова начинаются со звука п (Петя подарил Павлику пирамидку.)
- Найди в группе предметы, в названии которых есть звук к (карандаши, книга, ручка, кубики ...)

«Исправь ошибки Незнайки».

Незнайка гостил у бабушки в деревне и вот что он там видел. Слушайте внимательно и исправляйте ошибки.

- Коса прыгнула через забор.
- Колова даёт вкусное молоко.
- Рошадь жуёт сочную траву.
- Кочка ловит мышку.
- Собаха сторожит дом.

«Определи на слух самое короткое слово».

Слова подбираются в соответствии с темой урока, также можно дать задание на определение самого длинного слова. Строитель, каменщик, дом, стекольщик.

«Поймай рыбку».

Оборудование: металлические скрепки, небольшие предметные картинки (изображенный предмет вырезан контуру), коробка и удочка с магнитом из игры «Поймай рыбку». Скрепки прикрепляются к предметным картинкам.

Описание игры: дети по очереди вылавливает удочкой различные предметы. Называют их. Определяют наличие ли отсутствие в названии необходимого звука (например, р), его место в слове (в начале, в середине или конце слова). За правильный ответ ребенок получает очко. Выигрывает тот, кто наберет больше очков.

«Цепочки слов».

Эта игра - аналог всем известных "городов". Заключается она в том, что на последний звук заданного предыдущим игроком слова игрок последующий придумывает свое слово. Образуется цепочка слов: аист - тарелка - арбуз.

«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.

«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.