

Игры и игровые задания для формирования звукового анализа

Для чего нам нужен звуковой анализ? Мы с Вами используем его каждый день, т.к. звуковой анализ лежит в основе процесса письма.

При обучении, как письму, так и чтению, исходным процессом является звуковой анализ устной речи, то есть мысленное расчленение слова на составляющие его элементы (звуки), установление их количества и последовательности.

Перед началом письма ребенку необходимо произвести анализ слова, однако уже в ходе записывания происходит синтез, то есть мысленное сочетание звуковых элементов в единое целое. Таким образом, обучение письму невозможно без формирования звукового анализа.

Вашему Вниманию предлагаются игры и игровые задания для формирования звукового анализа

«Подарки Ульяне»

Ульяне на день рождения подарили много игрушек, в названии которых есть звук [y]. Угадай, что ей могли подарить?

Вариант игры:

«Загрузи корабль» (машину, самолет и т.п.).

Корабль собирается в плавание. Он необыкновенный, перевозит грузы только такие, в названии которых есть звук [y]. Ребенок рисует нужные предметы на корабле.

«Найди общий звук»

Эта игра хорошо развивает внимание, развивает фонематический слух, формирует навык быстрого звукового анализа.

Логопед произносит 3-4 слова, в которых есть изучаемый звук.

- Какой звук встречается во всех словах?

Чайник, очки, ключи.

Жаба, лыжи, жук.

Липа, лес, соль.

Попутно выясняем лексическое значение малознакомых и неизвестных слов. Просим детей придумать аналогичное задание.

«Найди лишнее слово»

В трех словах есть общий звук, а в четвертом - нет.

Щука, плащ, шерсть, клещи.

Кукла, мяч, чайник, чашка.

Овца, цыпленок, солнце, луна.

Игры, помогающие определить место звука в слове.

1. «Звукоедик»

У Звукоедиков есть страшный враг - Звукоедик. Он питается первыми звуками в словах (или последними).

...иван, ...каф, сто..., сту... и т.п.

Варианты игры:

1.1 Звукоедик попал в сад. Теперь он отгрызает первый или последний звук в названии фруктов.

1.2 Звукоедик в лесу. Исчезают звуки в названиях грибов, ягод, деревьев.

1.3 Звукоедик может попасть в огород, магазин, на улицу, в цирк и т.д.

Играем до тех пор, пока ребенок не научится легко выделять первый или последний звук в слове.

2. «Подарки зверюшкам»

Крокодил Гена был в Африке. И оттуда привез подарки. Каждому подарил такой предмет, название которого начинается с такого же звука, как и имя зверюшки.

Что подарил Гена волку? Лисе? Белке?

3. «Цепочка слов»

Игроки садятся в круг и по очереди говорят по одному слову, которые связываются «цепочку»: каждое следующее начинается с последнего звука предыдущего слова.

Варианты игры:

3.1 «Звуковое домино»

Играющим раздаются карточки с изображением разных предметов и 3 пустых. Дети выкладывают карточки так, чтобы они составили цепочку слов. Если нет карточки с изображением предмета, в названии которого есть нужный звук, то ребенок рисует этот предмет на пустом листочке.

3.2 Детям дается предметная картинка и альбомный лист. Ребенок рисует 5 предметов в определенной последовательности.

3.3 Незнайка решил поиграть в «Цепочку слов»

Он нарисовал: чайник - чашка – сахар – варенье - печенье. Почему он ошибся? Он сыграл по правилам?

4. «Кто больше?»

Придумать слова, в которых заданный звук был бы:

- в начале слова

- в середине

- в конце слова

5. «Подбери слова к схеме»

Материал: предметные картинки, листы бумаги, карточки.

У каждого картинка и 2 карточки, лист бумаги. Закрашенная клеточка обозначает место звука в слове.

Задание: к схеме подобрать карточки. Для активизации внимания используются слова-«ловушки», которые не подходят к данным схемам.

6. «Добавь звук», «Звук заблудился»

К в карман к монтеру - прыг!

А в кармане - ролики.

Из кармана в тот же миг

Выскочили ... (кролики).

Закричал охотник: «Ой!

Двери гонятся за мной!»

Тает снег, течет ручей,

На ветвях полно врачей.

Посмотрите-ка, ребятки,

Раки выросли на грядке.

На виду у детворы

Крысу красят маляры. (По А.Шибяеву)

Расцвели на клумбе козы.

В огород забрались розы.

У слона огромный робот.

На заводе сделан хобот. (По И.Лопухиной)

7. «Отними (добавь) звук»

косы - осы верь - зверь - дверь

крот - рот кот - скот

гром - ром

шмель – мель

Учимся слышать твердые и мягкие согласные.

1. «Найди свой домик»

Игровой материал: 2 домика, картинки.

В разных концах комнаты крепятся 2 домика: синий и зеленый. У детей карточки с изображением предметов. Все изображают «звуки»: «летают» по комнате и поют свои звуки. Каждый ребенок становится первым звуком в названии предмета, изображенного на картинке.

«Была хорошая погода, пошли звуки гулять. Вдруг небо потемнело, начался дождь, звуки побежали прятаться в домики. В синий пускают только твердые согласные, в зеленый – мягкие. Кто неправильно определит свой звук, того в дом не пускают. Этот «звук вымок под дождем».

Если дети легко определяют первый звук по твердости-мягкости, то вводим слова-«ловушки», т.е. такие, которые начинаются с гласного звука. Для таких звуков нет домика.

2. «Мамина сумка»

Догадайтесь, какие продукты принесла мама из магазина, если она покупала только такие, в названии которых есть звук [м]. Нарисуйте их.

Варианты игры:

2.1 «Мама варила обед»

Какие блюда приготовила мама, если в их названии есть звук [р] т.п.

3. «Построим дом»

На листе бумаги нарисована стена. Просим ребенка дорисовать дом. Но изображать можно только те детали, в названии которых есть [р]: крыша, труба, крыльцо, рама, забор вокруг дома. Потом рисуют предметы только с [рь]: двери, козырек над дверью, деревья у дома.

Ребенку можно предложить помощь в виде наводящих вопросов:

- Из какого материала сделан дом: он кирпичный, деревянный?
- Какой краской его покрасим: серой, розовой, коричневой?
- Какие кустарники нарисуем вокруг дома: смородину, сирень?
- Какие цветы посадим рядом с домом: астры, розы, ирисы?

Учимся выполнять звуковой анализ слов.

Для совершенствования навыков звукового анализа в работе используются следующие дидактические игры:

1. «Отгадай слово»

Перед детьми звуковая модель слова

Отгадайте, какое слово зашифровано. Дети с помощью вопросов выясняют, к какой группе относится данное слово:

- Это живое или нет?
- Это живое.
- Это человек?
- Нет.
- Это летает?
- Да.
- Это птица?
- Нет.
- Это насекомое?
- Да.
- Это муха.

2. «Отгадай загадку»

Логопед загадывает загадку, а дети пишут отгадку фишками в виде звуковой модели.
Не куст, а с листочками,
Не рубашка, а сшита,
Не человек, а рассказывает
Ребенок пишет отгадку в виде схемы.

3. «Живые звуки»

Дети “превращаются” в звуки. Дети-звуки называют свой звук, а остальные догадываются, какое слово получилось.

4. «Назови слово по модели»

Материал: доска, мелки, предметные картинки, цветные схемы, листы бумаги с рисунками предметов и звуковыми схемами слов.

На доске мелками рисуются звуковые схемы слов. Детям задается вопрос: Кто подберет слово, которое подходит к схеме?

Используются разные модели:

Варианты игры:

4.1. “ Найди свою схему “

3 ребенка превращаются в слова: кит, кот, крот. Из 3 моделей, изображенных на доске, каждый выбирает свою модель и доказывает, что это его схема.

4.2. “ Найди свою дорожку “

Каждый ребенок получает большой лист бумаги. Справа на нем - рисунки с изображениями предметов, слева - в любом порядке звуковые схемы слов. Надо соединить дорожкой рисунок с нужной схемой.

Можно использовать усложнение: звуковых схем на листочке может быть больше, чем картинок.

Игровые упражнения с буквами.

1. «Исправь букву»

Жучок-буквоед прополз по листу и испортил буквы. Догадайтесь, какие это буквы и исправьте их.

2. «Какие это буквы?»

Материал: буквы из картона.

Правила: из картона вырезаны буквы. Ребенку с завязанными глазами предлагают на ощупь определить буквы. (А кому-то из детей можно предложить определить слово, не открывая глаз.)

3. «Разрезные буквы»

Материал: листочки цветной бумаги для букв.

На отдельных листочках написано по одной букве. Каждая буква окрашена в свой цвет. Лист разрезаем на 2-3 части. Дети собирают буквы, а потом из них слова.

4. В русском алфавите 33 буквы, и написание 23 из них вызывает затруднение из-за свойств зеркальности. Поэтому, прежде чем приступить к работе по различению правильной буквы и ее зеркального двойника, проводится подготовительный этап, помогающий развивать у детей ориентировку в пространстве, на себе и на листе бумаги. Дети должны четко усвоить понятия «верх», «низ», «право», «лево». Для осуществления этой цели используются различные виды заданий и упражнений (смотри дальше).

5. Выкладывание букв из палочек с фиксированием внимания на том, в какую сторону направлена буква, где расположены ее элементы и в каком количестве.

6. «Определение букв», написанных на карточках, где представлены как правильные, так и ложные (зеркальные) буквы.

Какие буквы стоят кверху ногами? Впиши их в клетки правильно.

7. «Ощупывание картонных букв с закрытыми глазами». Необходимо определить на ощупь, какая буква в руках, назвать ее, придумать слова, содержащие данную букву, положить ее на стол так, чтобы она отражала верное написание.

8. «Найти недостающие элементы буквы» Для этого обращаюсь к игре «Буква сломалась».

- На шариках нарисованы буквы и их элементы. Преврати их в букву Щ.

9. «Обведение букв по трафарету, шаблону», выкладывание контура буквы семечками, ниточками, проволокой и т.п.»

10. «Определение буквы», «написанной» на спине, на ладони, в воздухе (с закрытыми и открытыми глазами)

11. «Систематическое придумывание детьми слов на данную букву» Связь звука и буквы, а также их различие объясняются на каждом занятии. Дети должны четко усвоить, что звук мы произносим и слышим, а букву видим и пишем.

12. «Нахождение букв в геометрических фигурах».

Например, в приведенном квадрате предлагается отыскать спрятавшиеся буквы: о, у, и, м, п, г, т, р, л и т.д. Чтобы легче было увидеть букву, дети параллельно выкладывают контур из палочек.

13. «Мягкие буквы».

(направлено на запоминание формы буквы, соотношения её частей и пропорций).

Ребенку даётся шнурок и предлагается на листе белой бумаги разложить его так, чтобы получилась заданная буква.

14. «Допиши букву»

Ход игры: Логопед предлагает детям дописать буквы, включая данный элемент.

Выигрывает ребенок, который записал больше букв с данным элементом. Особо поощряется тот, кто смог записать все возможные буквы, не оставив на листке бумаги ни одного свободного элемента.