**Уважаемые родители!**

***Предлагаем Вам игры на развитие фонематического слуха, в которые Вы сможете поиграть с детьми дома.***

Учитель-логопед МБДОУ № 47: Снигирева А.Н.

Игры по формированию фонематического слуха.

Игры, направленные на восприятие и различение неречевых звуков.

**Игра «Поставь по порядку»**

Цель: развитие слухового внимания, памяти, дифференциация неречевых звуков.

Оборудование: ширма, музыкальные инструменты (от 2 до 5), картинки с изображением этих инструментов.

Описание игры: логопед показывает музыкальные инструменты, играет на них на глазах у ребенка, просит показать картинку с изображением этого инструмента. Скажите: "Дудочка гудит. Барабан гремит. Колокольчик звенит".

 Предлагает поиграть на них ребенку. Знакомит с правилами игры: «Я буду играть, а ты внимательно слушай, какая игрушка звучит. Покажи мне картинку со звучащей игрушкой. Положи картинку перед собой на стол. Послушай внимательно, какая картинка звучит после первой. Найди и положи картинку с её изображением. Определи, какая игрушка звучит последней. Найди соответствующую картинку». Когда ребенок научится выполнять задание правильно, усложнить задание, предложив разложить инструменты в последовательности их звучания после окончания прослушивания; увеличить количество звучащих инструментов.

**Игра «Капельки»**

Цель: развитие слухового восприятия, дифференциация ритмических рисунков.

Оборудование: картинки с изображением ритмов в виде капель: капля – хлопок в ладоши, тире (черточка) – пауза.

Описание игры: логопед объясняет ребенку, что капельки поют свои песни по этим картинкам. Логопед показывает картинку и отхлопывает соответствующий ритм. Потом он просит ребенка послушать ритм и показать картинку, которая подходит к этому ритму: /-/, //, /-/-/, /-//.

Игры и задания, направленные на различение высоты, силы и тембра голоса.

**Игра «Три медведя» - определить, кому принадлежат реплики из сказки.**

 Одна и та же реплика произносится поочередно различным по высоте голосом, в трех вариантах: — Кто сидел на моем стуле?

 — Кто ел из моей чашки? — Кто спал в моей постели? — Кто же был в нашем доме? И т. п

Игры и задания, направленные на развитие восприятия звуков речи, слов близких по звуковому составу.

**Игра "Правильно-неправильно".**

Педагог показывает ребенку картинку и громко, четко называет то, что на ней нарисовано, например: "Вагон". «Бумага»

Затем объясняет:

"Я буду называть эту картинку то правильно, то неправильно, а ты внимательно слушай. Если я ошибусь - хлопни в ладоши. Вагон - вакон - фагон - вагон - факон - вагом" ; Бумага – пумага –тумага – пумака – бумака – гумага – бумага

(вначале давайте слова, легкие по звуковому составу, затем - более сложные).

**Игра «Поэт»**

Цель. Учить подбирать нужное по смыслу и звучанию слово.

Описание игры. Логопед читает двустишие, выделяя голосом последнее слово в первой строке, и предлагает выбрать для рифмы одно слово из предложенных:

|  |  |
| --- | --- |
| Без ключа, ты мне поверь,  Не откроешь эту. Шепчет ночью мне на ушкоСказки разные. От грязнули даже стол Поздним вечером.  Две сестрички, две лисички Отыскали где-то. Тебе кукла, а мне - мячик. Ты девочка, а я. Говорила мышка мышке: До чего люблю я.   Серый волк в густом лесу  Встретил рыжую.   | (тумбочку, дверь, книгу)  (перина, подушка, рубашка)(сбежал, ушел, ускакал)(спички, щетку, ложку) (игрушка, медведь, мальчик)(сыр, мясо, книжки) (лису, белку) |

**Игра "Правильно-неправильно".**

Педагог показывает ребенку картинку и громко, четко называет то, что на ней нарисовано, например: "Вагон". «Бумага»

Затем объясняет:

"Я буду называть эту картинку то правильно, то неправильно, а ты внимательно слушай. Если я ошибусь - хлопни в ладоши.

Вагон - вакон - фагон - вагон - факон - вагом" и т.д.

(вначале давайте слова, легкие по звуковому составу, затем - более сложные).

Затем педагог показывает чистый лист бумаги и называет:

Бумага – пумага –тумага – пумака – бумака – гумага – бумага

**Игра "Слушай и запоминай".**

Перед детьми выкладываются картинки с предметами, названия которых близки по звучанию:

Взрослый называет 3-4 слова в определенной последовательности, ребенок отбирает соответствующие картинки и расставляет их в названном порядке.

Сок, сук

Коза, коса

Лужи, лыжи

Рак, лак, мак, бак

Дом, ком, сом

Мишка, мышка, миска и т.д.

**Игра "Доскажи словечко".**

Взрослый читает стишок, а ребенок договаривает последнее слово, которое подходит по смыслу и рифме:

 На ветке не птичка -

 Зверек-невеличка,

 Мех теплый, как грелка.

Зовут его... (белка).

 Ты не бойся - это гусь,

 Я сама его... (боюсь).

 Грязнулю всегда

 Выручает... (вода).

 В дом войти боится вол:

 - Подо мной прогнется... (пол).

4. Четвертая ступенька – дифференциация слогов.

 **Игра «Веселый мяч»**

Цель: развитие фонематического восприятия, дифференциация слогов с оппозиционными согласными.

Оборудование: мяч.

Описание игры: дети встают полукругом, логопед по очереди бросает мяч детям, произнося по одному слоги (па, ба, по, бо, та, да...). Дети возвращают мяч, повторяя названные слоги. Игру можно усложнить- логопед произносит пары слогов (па-ба, га-ка, та-да, ба-ма, то-до, вы-ви, ла-ля,)

**Игра «Четвертый лишний»**

Педагог произносит несколько слогов, например:

На-на-на-па

Дети определяют, что здесь лишнее (па).

Затем слоговые ряды усложняются:

На-но-на ма-ма-мо-ма

КА-ка-га-ка ти-ки-ти-ти

Па-ба-па-па ва-ва-ву-ва

Пятая ступенька – дифференциация звуков.

На этом этапе дети учатся различать фонемы (звуки родного языка).Начинать надо обязательно с различения гласных звуков.

**Игра «Разбежались и собрались»**

У детей в руках картинки, в названии которых им следует определить первый ударный звук, а затем собраться около одного из трех детей, держащих соответствующий символ гласного звука (И, У, О).

По такому же принципу дети могут выделять последний ударный гласный звук.

Аналогично проводится игра по определению первого и последнего согласного.

**Игра «Подарки гостям»**

Педагог представляет гостя занятия (Матрешку, Буратино, поросенка Лафа, Карлсона и пр.). Детям предлагается придумать и назвать кушанья, которые можно было бы предложить гостю с зачетом того, что первый звук в названии (кушанья) должен совпадать с таковым в имени гостя.

Шестая ступенька – формирование навыков элементарного звукового анализа.

Необходимо начать работу с того, что научить детей определять количество слогов в слове и отхлопывать двух и трехсложные слова.

**Игра «Отхлопай свое имя»**

Педагог должен объяснить и показать детям, как отхлопывать слова разной сложности, как выделять ударный слог. Выбираем водящего, спрашиваем его:

- Как тебя зовут?

- Маша.

- Твое имя можно прохлопать вот так: Ма-ша. И т.д.

 **Игра «Поезд»**

Логопед вставляет в прорези на крышах вагонов новые таблички с квадратами. Объясняет детям, что в первом вагоне должны ехать животные, названия которых состоят из одного слога (односложные слова); те животные, названия которых можно разделить на 2 слога, поедут во втором вагоне и т. д.

**Игра "Сколько звуков?"**

На этом этапе дети способны определять количество гласных звуков при слитном произнесении (один, два или три гласных звука: а, ау, оуи, аэа).

Детям раздаются по несколько – одноцветных кружков или палочек. Педагог произносит один, два или три гласных звука, например:

А, ау, иау и т.д. Дети откладывают на своих столах столько кружков, сколько звуков произнес педагог.

У детей на столах лежат по три кружка. Уславливаемся, что красный кружок обозначает звук (а), желтый (у), зеленый (и). Затем педагог произносит сочетание из этих звуков, сначала по два звука – ау, уа, уи, аи… Затем по три звука – ауи, иау, аиу…..

Дети раскладывают на столах кружки в определенных сочетаниях и в нужном порядке. Дети должны отложить на столе столько палочек, сколько звуков услышали.

**Игра «Найди место звука в слове»**

Оборудование: карточка-схема, картинка.

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 «Собери слово»**

Назови слово, если первый звук С, второй звук О, третий звук К( Л,У,К; Д,О,М; Л,Е,С;,К,О,Т).

Собери слово, буквы рассыпались.

Желаем удачи!