Картотека дидактических игр

для развития фонетико-фонетической стороны речи

Информацию подготовила учитель-логопед: А.А. Нурлубаева

«Поиграем в сказку»

Взрослый предлагает ребёнку вспомнить сказку «Три медведя». Затем, меняя высоту голоса, просит отгадать, кто говорит: Михайло Иванович (низкий голос), Настасья Филипповна (голос средней высоты) или Мишутка (высокий голос). Одна и та же реплика произносится поочередно различным по высоте голосом, в трёх 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.

«Необычная песенка»

Правила игры. Ребёнок распевает гласные звуки на мотив любой знакомой ему мелодии.

Ход игры.

Воспитатель. Однажды жуки, бабочки и кузнечики поспорили, кто лучше всех споёт песенку. Первыми выступили большие, толстые жуки. Они важно пели: О-О-О. (Дети пропевают мелодию на звук О). Затем выпорхнули бабочки. Они звонко и весело запели песенку. (Дети исполняют ту же мелодию, но на звук А). Последними вышли музыканты-кузнечики, они заиграли на скрипочках — И-И-И. (Дети напевают эту же мелодию на звук И). Тут на полянку вышли все и начали распевку со словами. И сразу же все жуки, бабочки, кузнечики поняли, что лучше всех поют наши девочки и мальчики.

«Кого назвали, тот и лови!»

Цель: формирование внимания, развитие скорости реакции.

Оборудование: большой мяч.

Описание: Каждый ребенок, свободно передвигаясь по площадке и услышав свое имя, должен подбежать, поймать мяч, бросить его вверх, назвав при этом имя кого-нибудь из играющих.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в игру «Кого назвали, тот и лови!». У меня в руках большой красивый мяч. Пока я его держу в руках, можно бегать, прыгать,

ходить по площадке. Как только я подброшу мяч вверх и назову имя кого-нибудь из вас, тот, чье имя я назову, как можно быстрее должен подбежать к мячу, поймать его и снова подбросить вверх, назвав при этом имя другого игрока. Так игра продолжается долгое время. Начинаем играть».

«Испорченный телефон»

Цель: развитие у детей слухового внимания.

Игровые правила. Передавать слово надо так, чтобы рядом сидящие дети не слышали. Кто неправильно передал слово, т.е. испортил телефон, пересаживается на последний стул.

Игровое действие: шепотом передавать слово на ухо рядом сидящему игроку.

Ход игры. Дети выбирают ведущего при помощи считалочки. Все садятся на стулья, поставленные в ряд. Ведущий тихо (на ухо) говорит какое-либо слово рядом сидящему, тот передает его следующему и т.д. Слово должно дойти до последнего ребёнка. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, водящий спрашивает всех по очереди (начиная с последнего) какое они услышали слово. Так узнают, кто напутал, «испортил телефон». Провинившийся занимает место последнего в ряду.

«oxe»

Правила игры. Педагог громко произносит любой гласный звук, а ребёнок повторяет его, но тихо.

Ход.

Воспитатель громко говорит: А-А-А. ребёнок-эхо тихо отвечает: а-а-а. И так далее. Можно так же использовать сочетание гласные звуков: ау, уа, эа и т.д.

«Четыре стихии»

Цель: развитие внимания, координации слухового и двигательного анализаторов.

Описание. Играющие сидят по кругу и выполняют движения в соответствии со словами: «земля» — руки вниз, «вода» — вытянуть руки вперед, «воздух» — поднять руки вверх, «огонь» — произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибается, считается проигравшим.

Инструкция: «Для этой игры необходимо сесть по кругу и внимательно послушать. Если я скажу слово «земля», все должны опустить руки вниз, если слово

«вода» — вытянуть руки вперед, слово «воздух» — поднять руки вверх, слово «огонь» — произвести вращение руками в лучезапястных локтевых суставах. Кто ошибается — считается проигравшим».

«Светофор»

Взрослый дает ребёнку два кружка — красный и зелёный и предлагает игру: если ребёнок услышит правильное название того, чтобы изображено на картинке, он должен поднять зелёный кружок, если неправильное — красный. Затем показывает картинку и громко, медленно, чётко произносит звукосочетания:

- Баман
- Паман
- Банан
- Банам
- Витамин
- Митанин
- Фитамин
- ваван
- даван
- баван
- ванан
- витанин
- митавин
- фитавин
- альбом
- айбом
- аньбом
- авьбом
- клетка
- кьетка
- клетта
- альпом
- альмом
- альном
- аблемкьекта
- кветка
- тлекта

«Волшебный кубик»

Игровой материал: кубики с картинками на каждой грани.

Правила игры. Ребёнок бросает кубик. Затем он должен изобразить то, что нарисовано на верхней грани, и произнести соответствующий звук.

Ход.

Ребёнок вместе с воспитателем произносит: «Вертись, крутись, на бочок ложись», - и кидает кубик. На верхней грани – например, самолёт. Воспитатель спрашивает: «Что

это?» и просит имитировать гул самолёта.

Аналогично разыгрываются и другие грани кубика

«Узнай по голосу»

Цель: развитие слухового внимания, формирование умения узнавать друг друга по голосу.

Оборудование: платок или повязка для завязывания глаз.

Описание: Стоя по кругу, дети выбирают водящего, который, находясь в центре круга с завязанными глазами, старается узнать детей по голосу. Угадав игрока по голосу, водящий меняется с ним местами.

Инструкция: «Сейчас мы с вами поиграем в интересную игру «Узнай по голосу». Для этого необходимо встать в круг и выбрать водящего, который с повязкой на глазах будет внимательно слушать голоса играющих. Тот, кому я дам знак, произнесет любое слово своим голосом. Водящий должен угадать игрока по голосу. Если он угадает игрока, то должен поменяться с ним местами: игрок становится водящим, а водящий — игроком. Если же не угадает, то продолжает быть водящим до тех пор, пока не узнает по голосу очередного игрока. Начнем игру».

«Японская печатная машинка»

Игра направлена на воспроизведение ритмического рисунка (ритма) при отхлопывании, отстукивании или подаче звука на любом инструменте (бубен, погремушка, ксилофон).

«Повтори»

Ребёнку предлагается повторить похожие слова вначале по 2, затем по 3 в названном порядке:

- Мак-бак-так
- Ток-тук-так
- Бык-бак-бок
- Дам-дом-дым
- Ком-дом-гном
- моток-каток-поток
- батон-бутон-бетон
- будка-дудка-утка
- натка-ватка-ветка
- клетка-плетка пленка

При восприятии слов необязательно знание понятий. Особенность этого и последующих подборов слов в том, что они доступны по звуковому составу, не содержат труднопроизносимых звуков.

«Ветерок»

Цель. Развитие фонематического слуха.

Ход.

Дети встают в круг. Педагог произносит разные звуки. Если услышите звук, например, у, поднимите руки и медленно покружитесь.

Произносятся звуки у, и, а, о, у, и, у, а. Дети, услышав звук у, делают соответствующие движения

«Какое слово заблудилось?»

Цель игры – формирование умения подбирать точные по смыслу слова.

Взрослый читает стихотворение, а ребенок должен заметить смысловые несообразности и подобрать нужные слова.

- Куклу выронив из рук, Маша мчится к маме: там ползет зеленый лук (жук) с длинными усами.
- Врач напомнил дяде Мите: «Не забудьте об одном: обязательно примите десять цапель (капель) перед сном».
- Жучка будку (булку) не доела. Неохота, Надоело. Забодал меня котел (козел), на него я очень зол.

«Шутка».

Цель игры – ребенок должен заметить как можно больше небылиц.

У нас в переулке есть дом с чудесами, Сходите, взгляните — увидите сами: Собака садится играть на гармошке, Ныряют в аквариум рыжие кошки, Носки начинают вязать канарейки, Цветы малышей поливают из лейки, Старик на окошке лежит, загорает, А внучкина бабушка в куклы играет. А рыбы читают веселые книжки, Отняв потихонечку их у мальчишки.

«Похоже - не похоже»

Из каждых четырех названных взрослым слов ребёнок должен выбрать слово, которое по звуковому составу не похоже на остальные три:

Мак-бак-так-банан Сом-ком-индюк-дом Лимон-вагон-кот-бутон Мак-бак-веник-рак Совок-гном-венок-каток Пятка-ватка-лимон-кадка Ветка-диван-клетка-сетка Каток-дом-моток-поток

«Поймай звук»

Выделенные в звуковом потоке гласного звука (А, О, У, И, Ы, Э).

الإعراق الإعراق

Взрослый называет и многократно повторяет гласный звук, который ребенок должен выделить среди других звуков (хлопнуть в ладоши, когда услышит). Затем взрослый медленно, четко, с паузами произносит звуковой ряд, например:

$$A - Y - M - A - Y - M - И - C - Ы - O - Э - P - Ш - \Phi - Л - B - 3 - Ж - X - Ы - A$$

«Каждому звуку свою комнату»

Задача: научить проводить полный звуковой анализ слова с опорой на звуковую схему и фишки.

Ход игры. Играющие получают домики с одинаковым количеством окошек. В домики должны поселиться жильцы – «слова», причём каждый звук хочет жить в отдельной комнате.

Дети подсчитывают и делают вывод, сколько звуков должно быть в слове. Затем ведущий произносит слова, а играющие называют каждый звук отдельно и выкладывают фишки на окошки дома — «заселяют звуки». В начале обучения ведущий говорит только подходящие для заселения слова, т.е. такие, в которых будет столько звуков, сколько окошек в домике. На последующих этапах можно сказать слово, не подлежащее «заселению» в данный домик, и дети путем анализа убеждаются в ошибках. Такого жильца отправляют жить на другую улицу, где живут слова с другим количеством звуков.

«Назови лишнее слово»

Задачи: активизировать внимание, навык правильного звукопроизношения; развивать мышление, речь.

Взрослый называет слова и предлагает ребенку назвать «лишнее» слово, а затем объяснить, почему это слово «лишнее».

- «Лишнее» слово среди имен существительных:

стол, шкаф, ковер, кресло, диван;

пальто, шапка, шарф, сапоги, шляпа;

слива, яблоко, помидор, абрикос, груша;

волк, собака, рысь, лиса, заяц;

лошадь, корова, олень, баран, свинья;

роза, тюльпан, фасоль, василек, мак; зима, апрель, весна, осень, лето. - «Лишнее» слово среди имен прилагательных: грустный, печальный, унылый, глубокий; храбрый, звонкий, смелый, отважный; желтый, красный, сильный, зеленый; слабый, ломкий, долгий, хрупкий; глубокий, мелкий, высокий, светлый, низкий. - «Лишнее» слово среди глаголов: думать, ехать, размышлять, соображать; бросился, слушал, ринулся, помчался; приехал, прибыл, убежал, прискакал. Лото «Назови картинку и найди гласный звук» Цель: обучение детей находить заданный звук в слове на этапе громкого проговаривания слова самим ребёнком. свои картинки.

Описание игры. У детей – карты с нарисованными картинками (по четыре в каждой карте). Ведущий называет любой гласный звук, дети произносят вслух названия своих картинок и находят нужную. Если картинка названа правильно ведущий разрешает закрыть ее фишкой, выигрывает тот, кто раньше всех закроет Этот же набор лото применяется для узнавания в слове согласных звуков. Игра проводится так же: ведущий называет изолированный согласный звук (в словахназваниях картинок из данного лото можно выделить звуки: Р, К, К, Л, Л, М, Щ, С, С, Т, Б, Н, Ж, Д, Ш, П, Б), а дети должны назвать нужную картинку.

«Кто найдёт двадцать предметов, названия которых содержат звук С»

Цель: закрепление умения выделять заданный звук в слове по представлению, развитие зрительного внимания, обучение счету.

Описание игры. Дана сюжетная картинка, на которой много предметных картинок, в том числе и содержащих в названии звук С (таких картинок должно быть двадцать)

Ход игры. Детям дают рассмотреть картинку и назвать нужные предметы. Выиграет тот, кто назовет больше предметов. Дети накладывают фишки на найденные картинки, а ведущий затем проверяет правильность выполнения задания и определяет победителя.

عَلِي عَل

«Кого позовут в гости»

Цель: обучение определять количество звуков в словах, произносимых вслух самим ребёнком.

Ход игры. Играют четверо, у каждого играющего — какой-нибудь домик. На столе разложены предметные картинки с изображениями различных животных (по числу играющих), а также стопка карточек изображениями вниз. Дети выбирают себе нужные картинки из тех, что лежат изображениями вверх, - «находят хозяина дома». Затем каждый по очереди берет по одной карточке-картинке из стопки, называет вслух слово и определяет, надо «позвать в свой домик в гости эту картинку или нет». Если в слове — названии картинки, открытой ребенком, столько же звуков, сколько в солее — «хозяине, то в гости звать нужно, и тогда играющий получает право на дополнительные ходы до тех пор, пока встретится неподходящая картинка. Если количество звуков другое, картинка подкладывается в конец стопки. Выигрывает тот, кто раньше созвал своих гостей. В один набор входит по четыре картинки с каждым количеством звуков. Картинный материал для игры: картинки -«хозяева»: кот, волк, кабан, собака; картинки- «гости»: три звука — оса, сом, жук, рак; четыре звука — коза, сова, бобр, крот; пять звуков — галка, жираф, сурок, мишка; шесть звуков — корова, курица, кролик, ворона.

«Кто знает, пусть дальше считает»

Цель: развитие слухового внимания, закрепление умения порядкового счета в пределах 10, развитие мышления.

Оборудование: мяч.

Описание: Всоответствии с командами взрослого ребенок, которому бросают мяч, считает по порядку до 10.

Инструкция: «Посмотрите, какой у меня красивый мяч. Сейчас мы поиграем в игру «Кто знает, пусть дальше считает». Все играющие должны встать в круг. Я с мячом встану в центр круга и буду называть числа, а вы, кому я брошу мяч, будете считать дальше до 10.

Например, я скажу «пять» и брошу мяч Лене. Как надо считать?

الإفراقع فكرفكر

Лена: «Шесть, семь, восемь, девять, десять».

Правильно. Начинаем играть».

Примечание. Усложненным вариантом может быть такой. Воспитатель предупреждает: «Дети, будьте внимательны! Я могу взять мяч раньше, чем вы досчитаете до 10, и брошу его следующему ребенку со словами: «Считай дальше».

Вы должны запомнить, на каком числе остановился ваш товарищ, и продолжить счет. Например, я говорю: «Четыре» —и кидаю мяч Вове. Он считает до 8, я забираю у него мяч и бросаю Вите со словами: «Считай дальше». Витя продолжает: «Девять, десять»».

Как вариант может быть игра «До» и «После». Воспитатель, бросая мяч ребенку, говорит: «До пяти». Ребенок должен назвать числа, которые идут до пяти. Если воспитатель скажет: «После пяти», дети должны назвать: шесть, семь, восемь, девять, десять.

Игра проходит в быстром темпе.

Лото «Назови картинку и найди первый звук»

Задача: научить детей находить заданный первый звук в слове на этапе громкого проговаривания слова самим ребёнком.

Описание игры. У детей – карты с нарисованными картинками (по четыре на каждой карте). Ведущий называет любой гласный звук, дети произносят вслух названия своих картинок и находят нужную. Если картинка названа правильно, ведущий разрешает закрыть ее фишкой. Выигрывает тот, кто раньше всех закроет свои картинки.

«Найди фишке место»

Задача игры: научить определять место заданного звука в слове (начало, середина, конец), опираясь на громкое проговаривание.

Описание игры. Для игры понадобятся карточки, на каждой помещена предметная картинка и схема: прямоугольник, разделённый на три части. В правом верхнем углу дана буква, обозначающая заданный звук. Кроме предметных картинок заготавливают фишки по числу карточек.

Ход игры. Играть может несколько человек, но не больше, чем заготовлено карточек. Все карточки и фишки лежат на столе. Играющие берут себе по одной карточке, рассматривают и называют вслух картинку, букву и определяют позицию

\$\ \frac{1}{2} \ \fracc{1}{2} \ \frac{1}{2} \ \frac{1}{2} \ \fracc{1}{2} \ \frac{1}{2}

заданного звука в слове - названии картинки, выкладывая на соответствующее место по схеме фишку. Затем берут следующую карточку. Игра продолжается до тех пор, пока все карточки не будут проанализированы. Выигрывает тот, кто успел правильно проанализировать большее количество карточек. Картинки к игре: зебра(б), автобус(с), халат(л), аист(с), цапля(ц), улей(у), индюк(к), лось(о), зубр(р), ручка(ч), газета(т), часы(ы), кошка(ш), финиш(ш), солнце(ц).

«Будь внимателен!»

Цель: стимулирование внимания, развитие скорости реакции.

Оборудование: магнитофонная или грамзапись С. Прокофьева «Марш».

Описание. Каждый ребенок должен выполнять движения, соответственно командам взрослого: «зайчики» — прыгать; «лошадки» — ударять «копытом об пол»; «раки» — пятиться; «птицы» — бегать, раскинув руки; «аист» — стоять на одной ноге.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем. В этой игре нужно быть внимательным. Встаньте по кругу друг за другом. Слушайте внимательно мои слова — команды. Когда я скажу «зайчики», все должны прыгать по кругу, как зайчики. Когда я скажу «лошадки», все должны показать, как лошадки ударяют копытом. Когда я скажу «раки», все должны показать, как раки пятятся назад. Когда я скажу «птицы», играющие должны превратиться в птиц и бегать по кругу, раскинув руки в стороны, как крылья. Когда я скажу «аист» — все мигом должны превратиться в аистов и стоять на одной ноге. Ну а когда я скажу «дети» — все должны стать детьми. Начинаем играть».

«Слушай хлопки»

Цель: развитие произвольного внимания.

Описание. Движущиеся по кругу дети принимают позы в зависимости от команды ведущего: один хлопок — принять позу «аиста» (стоять на одной ноге, руки в стороны); два хлопка — позу «лягушки» (присесть, пятки вместе, носки в стороны, руки между ногами на полу); три хлопка — возобновить ходьбу.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в интересную игру «Слушай хлопки!». Все играющие должны будут идти по кругу друг за другом и внимательно слушать мои команды. Когда я хлопну в ладоши один раз, все должны остановиться и принять позу «аиста» (показ позы). Если я хлопну в ладоши два раза, все должны остановиться и

принять позу «лягушки» (показ). Когда я хлопну в ладоши три раза, нужно возобновить ходьбу друг за другом по кругу. Начинаем играть».

«Замкни цепочку»

Правило: к первому слову подбирается слово, начинающееся с того звука, каким заканчивается первое слово, третье слово должно начинаться с последнего звука второго слова и так далее. Игры могут быть устные, с перекладыванием мяча, а можно выполнить настольную игру с картинками и практиковать детей в выкладывании цепочки без предварительного громкого проговаривания, только по представлению.

Чтобы исключить ошибку и приучить детей действовать по правилу, контролировать самостоятельно ход игры, цепочку следует сделать замкнутой. Если все операции выполняются в нужной последовательности, цепочка замыкается, т.е. начало сходится с концом. Начинать играть нужно с картинки, помеченной специальным значком.

Систематическое проведение игр помогает в решении вопросов умственного развития детей, т.к. совершенствуется такое ценное качество памяти, как припоминание, значительно улучшается произвольное внимание, развивается быстрота мышления. Речь детей становится более чёткой, правильной, выразительной.

Лото «Паронимы»

Цель: развитие умения различать слова – паронимы на слух.

Описание игры. Игра состоит из больших карт, на которых нарисовано по несколько картинок, названия которых могут составить пары слов — паронимов, но парные картинки не находятся на одной карте. У ведущего — маленькие карточки с написанными словами.

Ход игры. Ведущий называет вслух слово. Тот ребенок, у которого на карте изображен данный предмет, должен поднять руку и произнести название своей картинки. При правильном ответе ведущий разрешает ему закрыть эту картинку фишкой или карточкой — названием данного слова (в таком случае дети будут упражняться в глобальном чтении). Если он ошибся, и на самом деле ведущим было названо парное слово, игрок получает штрафное очко. Выигрывает тот, кто быстрей закроет свои картинки и меньше получит штрафных очков.

Part of the part o

Карточки со словами для игры: рак, мак, крыша, крыса, марка, майка, кадушка, катушка, коробок, колобок, душ, тушь, бант, бинт, суп, зуб, дым, дом, гайка, галка, банка, папка, лещ, лес, башня, пашня, кит, кот, уточка, удочка, мышка, мишка, рожки, ложки, шар, шаль, жесть, шесть, лама, рама, ушки, утки, санки, танки.

«Составь слово»

Цель: обучение выделять в словах первый звук и составлять из полученных звуков слова.

Ход игры. У детей по одной карте, у ведущего – буквы. Он называет букву, а дети просят себе нужные буквы и накладывают на нужные картинки. Когда все буквы будут собраны, ребёнок должен прочитать получившееся слово. Если он затрудняется сам прочесть слово, взрослый ему помогает, и таким образом обучает его первоначальному чтению.

«Восприятие звука» (с 4 лет)

Дать представление о громком и тихом звуке, шепоте, шуршании, скрипе, писке, звоне, шелесте и др.

Научить слышать разные шумы, прислушиваться.

Игры на подражание звукам: как поют птички, кричат животные. шумят машины...

«Пройди вокруг и не заблудись»

Задача: научить определять место звука в слове (начало, середина, конец) по представлению.

Описание игры. Игра состоит из игровых полей (для каждого звука отдельное поле), на которых помещены картинки и схемы. От картинки к картинке проложены лабиринты: они начинаются от каждого участка схем и подходят к следующим картинкам. Только один лабиринт приведет к следующей картинке: тот, который отходит от верной позиции заданного звука (звук задан буквой, находящейся в углу игрового поля).

Если игрок правильно определит место звука на каждой картинке, он пройдёт лабиринтом от картинки к картинке и вернется к началу движения (двигаться надо по часовой стрелке с любой картинки). Выигрывает тот, кто раньше вернётся к началу на своем игровом поле.

«Разгадай ребус»

Задача: научить выделять первый слог из слова, составлять слова из слогов.

Ход игры. Детям дают карточки, на которых изображены по две картинки. На карточке «спряталось» слово. Его надо составить, выделив из каждого слова — названия первые слоги, а затем из них сложить слово, например: ромашка, самолёт — роса. Выигрывает тот, кто составит больше слов.

Карточки с предметными картинками для игры:

Голуби, раки - гора
Бутылка, рябина - бура
Мячи, тазы - мята
Кораблик, жаворонок - кожа
Сухари, шары - суша
Ромашка, тазы - рота
Телефон, малина - тема
Чулок, дома - чудо
Вагон, рябина - Варя
Карандаш, банка - кабан
Банан, бабочка - баба
Колобок, марка - комар
Девочка, лопата - дело
Лисички, самолет - лиса
Шуба, ракета - Шура

«Разгадай ребус»

Цель: закрепление умения выделять первый слог из слова, составлять слова из слогов.

Ход игры. Детям дают карточки, на которых изображены по три картинки, На карточке спряталось слово. Его надо составить, выделив из каждого слова- названия первые слоги, а затем из них сложить слово.

Карточки с предметными картинками для игры:

Ухо, колокольчик, лыжи - уколы Ломы, шары, диван - лошади Гиря, тапочки, ракета - гитара Совы, лопата, машина - солома Огурец, пушка, карандаш - опушка Дома, ромашка, гиря - дороги Карандаш, тюлень, шары - катюша Оса, синица, наперсток - осина Орехи, совы, капуста - осока Ворона, роза, тарелка - ворота Оса, куры, нитки - окуни Банан, заяц, рыба - базары Сова, балалайка, карандаш - собака

«Из слогов - предложение»

Цель: научить выделять первый слог из слова, составлять по первым слогам слова, а из них - предложения.

Ход игры.

Ребёнку даётся карточка-ребус, на которой зашифровано целое предложение. Каждое слово в данном предложении помещено на отдельной строчке. Ребёнок выделяет первые слоги каждой картинки, относящейся к одному слову, составляет из них слово и запоминает его. Затем на следующей строчке анализирует следующую группу картинок, составляет второе слово из первых слогов и так далее, пока не расшифрует все слова. Потом называет полученные слова по порядку, образуя предложение.