

## Упражнения для развития фонематического слуха у младших школьников

### 1. ИГРЫ С МЯЧОМ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА РАЗВИТИЕ ФОНЕМАТИЧЕСКИХ ПРОЦЕССОВ

#### 1. Игра «Мячик мы ладошкой «стук», повторяем дружно звук»

**Цель:** развитие фонематического восприятия, быстроты реакции, закрепление знания гласных звуков.

- Когда услышите звук [А], стукните мячом об пол. Поймав мяч, повторите этот звук.  
А-У-О-У-И-О-Ы-И-А

#### 2. Игра « Гласный звук услышат ушки, мяч взлетает над макушкой».

**Цель:** развитие фонематического восприятия, быстроты реакции, закрепление знания гласных звуков.

- Я буду называть гласные звуки. Подбросьте мяч, когда услышите звук [Э].  
А-У-О-Э-У-И-О-Э-Ы-И-А

#### 3. Игра «Стучалочка».

*Звуки я сказать хочу и по мячику стучу*

**Цель:** развитие фонематического восприятия, тренировка чёткого произношения гласных звуков.

**Ход игры:** Ребенок и взрослый садятся напротив друг друга. Мяч зажат у каждого между коленями. Взрослый произносит гласные звуки, отстукивая кулаком по мячу. Ребенок повторяет индивидуально и вместе со взрослым. Звуки отрабатываются в изолированном произношении с постепенным увеличением числа повторений на один выдох, например:

А	Э	У
АА	ЭЭ	УУ
ААА	ЭЭЭ	УУУ

#### 4. Игра «Тихо - громко»

*Мы катались по горам, пели тут и пели там*

**Цель:** закрепление артикуляции гласных звуков, развитие фонематического восприятия, работа над силой голоса.

**Ход игры:** Пропевание заданного звука по демонстрации. Сила голоса соизмеряется с направлением движения руки. По мере движения руки с мячом вверх (на горку) сила голоса увеличивается, вниз (под горку) – уменьшается. При горизонтальном движении руки с мячом сила голоса не изменяется.

#### 5. Игра с передачей мяча «Мяч передавай, слово называй»

**Цель:** развитие фонематического восприятия, быстроты реакции.

**Ход игры.** Играющие выстраиваются в одну колонну. У игроков, стоящих первыми по одному большому мячу. Ребёнок называет слово на заданный звук и передаёт мяч назад двумя руками над головой (возможны другие способы передачи мяча). Следующий игрок самостоятельно придумывает слово на заданный звук и передаёт мяч дальше.

## **6. Игра с передачей мяча « Звуковая цепочка»**

*Свяжем мы из слов цепочку*

*Мяч не даст поставить точку.*

**Цель:** развитие фонематических представлений, активизация словаря.

**Ход игры.** Взрослый называет первое слово и передаёт мяч ребёнку. Далее мяч передаётся от ребёнка к ребёнку. Конечный звук предыдущего слова - начало следующего.

**Например:** весна – автобус – слон – нос - сова...

## **7. Игра с перебрасыванием мяча «Сто вопросов - сто ответов с буквы А (И, В...) – и только с этой.**

**Цель:** развитие фонематических представлений, воображения.

**Ход игры.** Взрослый бросает мяч ребёнку и задает ему вопрос. Возвращая мяч взрослому, ребёнок должен ответить на вопрос так, чтобы все слова ответа начинались с заданного звука, например со звука [И].

Пример:

-Как тебя зовут?

-Ира.

-А фамилия?

-Иванова.

-Откуда ты приехала?

-Из Иркутска

-Что там растёт?

-Инжир.

## **8. Игра с перебрасыванием мяча « Мяч лови и мяч бросай, сколько звуков – называй»**

**Цель:** определение последовательности и количества звуков в слове.

**Ход игры.** Взрослый, бросая мяч, произносит слово. Ребёнок, поймавший мяч, определяет последовательность звуков в слове и называет их количество.

## **2. ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ И ФОНЕМАТИЧЕСКОГО ВОСПРИЯТИЯ И ДИФФЕРЕНЦИАЦИИ ФОНЕМ**

### **1. «РЫБАЛКА».**

**Цель:** упражнять детей в выборе слов с одним и тем же звуком, закреплять навыки звукового анализа.

**Ход игры.** Дается установка: «поймать слова со звуком (Л)» (и другими). Ребенок берет удочку с магнитом на конце «лески» и начинает «ловить» нужные картинки со скрепками. «Пойманную рыбку» ребенок показывает другим ребятам, которые хлопком отмечают правильный выбор. Количество играющих: один и более человек.

### **2. «ТЕЛЕВИЗОР».**

**Цель:** развивать и совершенствовать звуковой анализ и синтез в речевой деятельности учащихся. Профилактика дисграфии. Отрабатывать навыки чтения.

**Ход игры.** На экране телевизора прячется слово. На доске или наборном полотне вывешиваются картинки на каждую букву спрятанного слова по порядку. Ребенок

должен по первым буквам слов в картинках сложить спрятанное слово. Если ребенок правильно назвал слово - экран телевизора открывается.

Например: месяц - спрятанное слово

Картинки: медведь, ель, собака, яблоко, цапля.

Количество играющих: один и больше человек.

### **3. «РАССЕЛИ ЖИВОТНЫХ».**

**Цель:** упражнять детей в дифференциации оппозиционных звуков, развивать фонематический слух.

**ХОД ИГРЫ.** Стоит домик с окошками. На крыше написана буква. Рядом выложены картинки животных. Дети должны выбрать тех животных, в названии которых есть звук, соответствующий букве на крыше, поселить их и окошки с прорезями. Например: домики с буквами Ц и Ш. Выложены следующие картинки: собака, цапля, лягушка, цыпленок, синица, мишка, мышка, курица, кошка, щенок. Предварительно все слова проговариваются.

Количество играющих: 1-2 человека.

### **4. «ЦЕПОЧКА СЛОВ»**

**Цель:** упражняться в дифференциации звуков, отрабатывать навыки звукового анализа слов.

**Ход игры.** Кладётся картинка, к ней в виде цепочки прикладывается следующая начинающаяся именно с этого звука, которым заканчивается предыдущее слово и т.д.

Количество играющих: один человек и более.

### **5. «СОБЕРИ ЦВЕТOK»**

**Цель:** упражнять в дифференциации оппозиционных звуков, развивать фонематический слух и аналитико-синтетическую речевую деятельность у учащихся.

**Ход игры.** На столе лежит «серединка» цветка. На ней написана буква, например, «С». Рядом выкладываются «цветочные лепестки», на которых нарисованы картинки со звуками [с], [з], [ц], [ш]. Ребенок должен среди этих «лепестков» с картинками выбрать те, где есть звук [с]. Количество играющих 1-3 человека.

### **6. «НАЙДИ ОШИБКУ»**

**Цель:** учить детей различать гласные и согласные звуки и буквы, твердые и мягкие согласные звуки, совершенствовать навыки звукобуквенного анализа слов, развивать ФФВ и внимание. Профилактика дисграфии.

**Ход игры.** Раздаются карточки, на которых 4 картинки, начинающиеся на одну и ту же букву. Ребенок (дети) определяют, на какую букву начинаются все слова, и кладут ее в середину карточки. Под каждой картинкой даны звуковые схемы слов, но в некоторых из них специально сделаны ошибки. Ребятам надо найти ошибки в схеме, если они есть.

Количество играющих: 1-4 человека.

### **7. «СОБЕРИ БУКЕТ»**

**Цель:** развивать фонематический слух, упражнять и дифференциации звуков [Р]-[Л], упражнять детей в различии основных и оттеночных цветов.

**Ход игры.** Перед ребенком лежат две картинки с голубой и розовой вазами, в которых стоят стебли цветов с прорезями. Ребенку говорят: «Догадайся, в какую вазу нужно поставить цветы со звуком [Л], а в какую со звуком [Р], голубая - [Л], розовая - [Р]. Рядом

лежат цветы разного цвета: зеленого, синего, черного, желтого, и т.д. Ребенок (дети) расставляют цветы. Синий цветок должен остаться.  
Количество играющих: 1-2 человека и более.

### **9. «РЕЧЕВОЕ ЛОТО»**

**Цель:** развивать умение выделять в словах общий звук (букву), находить картинки с данным звуком, развивать внимание, фонематический слух. Автоматизация звуков, развитие скорости чтения.

**Ход игры.** Детям раздают карты с изображением шести картинок (вместе со словами под картинками). Ребенок определяет, какой звук есть во всех. Затем ведущий показывает картинки или слова и спрашивает: «У кого есть это слово?». Выигрывает тот, кто первый закроет все картинки на большой карте без ошибок.

Количество играющих: 1-18 человек (можно играть парами или группами).

### **10. «РЕЧЕВОЕ ЛОТО».**

**Цель:** развивать фонематическое и зрительное восприятие, развивать звукобуквенный анализ слов, учить различать гласные и согласные, дифференцировать твердые и мягкие согласные. Профилактика дисграфии. Развитие скорости чтения.

**Ход игры.**

*1 вариант.* Детям раздают карты, на каждой из них написано шесть слов. Ведущий показывает картинку и спрашивает: «У кого из ребят написано название картинки? (у кого слово?)» Выигрывает тот, кто первый заполнит карту без ошибок.

*2 вариант.* Детям раздают карты. Ведущий показывает звуковую схему слова, учащиеся соотносят ее со словом у себя на карте. Выигрывает тот, кто безошибочно заполнит свою карту схемами слов.

Количество играющих: 1-8 человек (можно играть группам).

### **11. «ВОЛШЕБНЫЙ КРУГ».**

**Цель:** упражнять детей в подборе слов, отличающихся друг от друга одним звуком, развивать фонематический слух, закреплять понимание словообразующей функции каждой буквы. Автоматизация звуков, профилактика дисграфии, развитие скорости чтения.

**Ход игры:**

*1 вариант.* Круг со стрелками в виде часов, вместо цифр картинки. Ребенок должен подвинуть стрелку на предмет, название которого отличается одним звуком, от названия того предмета, на который указывает другая стрелка (предварительно все слова проговариваются.) Остальные дети хлопком отмечают правильный ответ.

Например:

удочка - уточка	мишка-мышка	коза - коса
мак-рак	трава – дрова	кит-кот
кадушка – катушка	усы-уши	дом-дым

*2 вариант.* Вместо картинок на «циферблате» ставятся буквы, слоги, слова с отрабатываемым звуком. Ребенок крутит большую стрелку (маленькую можно снять). Где стрелка остановилась, ребята читают хором слог (букву, слово) затем ведущий крутит стрелку дальше – дети снова читают и т.д. Слог (буква, слово) может повторяться несколько раз в зависимости от того, где остановится стрелка.

Количество играющих: 1-2 человека и более.

## **12. «НАЙДИ СЛОВА В СЛОВЕ».**

**Цель:** расширять объем словаря, закреплять правописание слов. Понимание словообразующей роли каждого слова. Автоматизация звуков в словах, профилактика дисграфии.

**Ход игры.** На доске вывешивается слово или картинка с указанием количества букв в слове, изображенном на ней (тогда дети сами складывают слово из букв разрезанной азбуки и записывают его в тетрадь). Дается установка: «Возьмите буквы из исходного слова, составьте и запишите из них новые слова».

Количество играющих: 1-3 человека и более.

## **13. «МАТЕМАТИЧЕСКАЯ ГРАММАТИКА»**

**Цель:** автоматизация звуков, закрепление фонематического и грамматического разбора слов, формирование процесса словоизменения, обогащение словаря, профилактика дисграфии.

**Ход игры.** Ребенок должен выполнить действия, указанные на карточке («+», «-») и при помощи сложения и вычитания букв, слогов, слов, найти искомое слово. Например: С+ТОМ-М+ЛИСА-СА+ЦА = ? (столица).

Количество играющих - 1-2 человека и более.

## **14. «ДОПИШИ СЛОВЕЧКО».**

**Цель:** Автоматизация звуков, развитие процессов анализа и синтеза, понимание смысловозначительной функции звука и буквы, развитие речи, интереса к родному языку, любви к поэзии. Профилактика дисграфии.

**Ход игры.** На карточке рифмованный текст, стихи, в которых одно слово (или больше) пропущено. Ребята должны собрать из букв разрезной азбуки рифмованное слово и записать его.

Например: Воробей взлетел повыше.

Видно все с высокой \_\_\_\_\_ (крыши).

Количество играющих: 1-2 человека и более.

## **15. «ОТГАДАЙ ЗАГАДКИ».** Определить в отгадках место звука [С] или [Ш].

- В небо дыра, в землю дыра, а посередине - огонь да вода. (Самовар)
- Новая посуда, а вся в дырах. (Дурилаг)
- Стоит Антошка на четырех ножках. На Антошке - суп да ложки. (Стол)
- Живу во дворе, пою на заре, на голове гребешок, я - горластый ... (Петушок)
- Мордочка усатая, шубка полосатая, часто умывается, а с водой не знается. (Кошка)
- Днем спит, ночью летает и прохожих пугает. (Сова)
- Хвост длинный, сами крошки, боятся очень кош (Мыши)
- На лугах сестрички - золотой глазок, белые реснички. (Ромашки)
- Трещит, а не кузнечик; летит, а не птица, везёт, а не лошадь. (Самолет)
- Сижу верхом - не знаю на ком, знакомого встречу - соскочу, привечу. (Шапка)
- Заверчал живой замок, лег у двери поперек. (Собака)

## **16. ИГРА В ЛОТО.**

Предлагаются карточки с картинкой и на слова со звуками [С] и [Ш].

Игра может проводиться в двух вариантах:

а) Детям раздаются карточки и буквы С и Ш. Взрослый называет слово. Дети должны найти на карточке соответствующую картинку, определить, какой звук слышится в названном слове, и закрыть картинку соответствующей буквой.

б) Детям раздаются карточки лото и бумажные полоски, разделенные каждая на три части. На двух полосках буквы С и Ш написаны соответственно в первой части полосок, на двух других - в средней, на остальных - в конце. Взрослый называет слово, ученики определяют, какой звук в слове ([С] или [Ш]), его место в нем (начало, середина, конец) и закрывают картинку соответствующей полоской.

### **17. ДОПОЛНИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ СЛОВОМ.**

Предлагаются предложения, которые можно дополнить словами - квазиомонимами.

Определить, какой звук в слове.

*Мама сварила вкусную ... (кашу). Деньги платят в (кассе).*

*Даша катает ... (мишку). Муку насыпали в ... (миску)*

*В сарае протекает (крыша). В подвале завелась (крыса)*

*Мальш ест вкусную ... (кашку). Солдат надел на голову ... (каска).*

Можно использовать картинки на слова - квазиомонимы. Картинки предлагаются парами.