

Отбор слов с заданным звуком

«Почтальон»

У детей на столах лежат предметные картинки (1-2). Педагог собирает в сумку, с прикрепленным к ней символом или буквой, только определенные картинки-письма, например, те, в названии которых встречается звук К. Каждый ребенок выбирает такое «письмо» и, отдавая его взрослому, утрированно произносит в слове звук, обозначенный символом на почтовой сумке. Символы заменяются в связи с фонетической задачей занятия,

«Магазин»

Дети «покупают» с оборудованного прилавка предметы на деньги-символы или буквы. Подавая педагогу символ или букву, каждый ребенок утрированно произносит соответствующий, звук в названии покупаемого предмета.

«Для кого картинка?»

У детей в руках символы различных звуков или буквы. Педагог показывает картинку, ребенок доказывает, произносительно выделяя соответствующий звук, что эта картинка для него. Если несколько детей заявляют свои права на картинку, она достается тому, кто подберет больше слов на обозначенный символом (или буквой) звук.

«Разложи предметы (картинки) к символам»

Перед детьми выставляется 3-4 знакомых символа согласных звуков или букв. Вызванные дети берут из набора перевернутых картинок или игрушек, лежащих перед взрослым, по одной. Выигрывает тот, кто первым подставит свою картинку или предмет к нужному символу и всем докажет, что он поступил правильно, то есть произнесет в слове соответствующий звук утрированно.

«Пропускаем мы во двор слов особенных набор»

Педагог предлагает детям изобразить закрытые ворота: ладони повернуть к лицу, соединить средние пальцы, большие пальцы обеих рук поднять вверх. Взрослый объясняет, что во двор мы будем «пропускать» только слова со звуком, символ которого ставится на видное место. Дети открывают ворота (ставят ладони параллельно друг другу), если слышат в слове заданный звук. Если в слове нет указанного звука, ворота захлопываются. По окончании игры можно предложить детям вспомнить все слова, которые они «пропустили во двор».

«Мяч не трогать иль поймать — постарайтесь отгадать»

Педагог предлагает стоящим перед ним детям ловить мяч, если они услышат в слове звук, обозначенный символом или буквой, либо прятать руки за спину, если звука в слове не окажется. Когда ребенок поймает мяч, полезно проконтролировать сознательность его выбора, то есть предложить произнести слово, выделяя соответствующий звук.

«Найдем спрятанные слова»

Педагог показывает детям картинки с изображением моря, леса, огорода, улицы и пр. Рядом ставится определенный символ. Педагог произносит стихи:

Я слова найду везде,

В доме, в городе, в воде,

В огороде и в саду

Постараюсь и найду.

Детям предлагается вспомнить предметы, которые могут находиться в указанном месте и содержать в своем названии обозначенный символом звук.

«Разбежались и собрались»

У детей в руках картинки, в названии которых им следует отыскать ударный гласный звук (малИна, посУда,макарОны), а затем собраться около одного из трех детей, держащих соответствующий символ гласного звука (И, У, О). Количество одновременно выделяемых в словах гласных звуков и соответственно зрительных символов можно увеличивать по мере совершенствования внимания и восприятия детей.

«Подставь символ (букву) к предмету (картинке)»

Дети выбирают по одному символу из предложенных педагогом. На столе раскладываются 5-6 предметов (картинок), в названии которых имеются обозначенные звуки. Выигрывают те дети, которые раньше других отыскали соответствующий звук в названии предмета и смогли это правильно продемонстрировать.

«Кубик»

Дети по очереди кидают кубик, к каждой стороне которого прикреплено изображение символа звука или буква. Звук, символ которого оказался сверху, бросавший кубик ребенок должен отыскать в названиях выставленных картинок или предметов.

«Собираем пуговики»

Педагог раздает детям по 3-4 пуговики и объявляет, что в специальный «звуковой сундучок» будет собирать слова с тем или иным звуком. Звук обозначается символом и выставляется перед детьми. Дети называют слова с заданным звуком в любой позиции и опускают пуговики, к которым «пришито» их слово в сундучок.

Поезд

Логопед показывает детям паровоз и 9 картинок с изображениями животных, объясняет: «Прибыл поезд для зверей и птиц. В нем три вагона. Каждое животное может ехать только в определенном ему вагоне. В первом вагоне поедут животные, в названиях которых есть звук с...» и т. д. Педагог вызывает троих детей и предлагает одному ребенку отобрать пассажиров для первого вагона (звук с), другому — для второго вагона (звук ж) и последнему — для третьего вагона (звук р). Затем он приглашает еще трех детей-контролеров (или одного ребенка), которые должны проверить, на своих ли местах пассажиры.

Далее логопед меняет таблички на вагонах, и дети подбирают животных, ориентируясь на названия со звуками з, ш. л.

«Предмет и имя»

Педагог показывает детям кукол, изображающих мальчиков или девочек, и дает им имена в зависимости от темы занятия (Маша, Катя, Вова, Павлик, Толя и др.) Каждой кукле предлагается подобрать подарки из ряда предметов, стоящих на отдельном столике, так, чтобы первые звуки в названии предмета и имени куклы совпадали. В случае ошибок педагог прибегает к помощи символа, который напоминает о нужном звуке.

«Подарки гостям»

Педагог представляет гостя занятия (Матрешку, Буратино, поросенка Лафа, Карлсона и пр.). Детям предлагается придумать и назвать подарки или кушанья, которые можно было бы предложить гостю с учетом того, что первый звук в названии подарка (кушанья) должен совпадать с таковым в имени гостя. В случае ошибок или сомнений педагог предъявляет детям соответствующий символ.

«Сумка-задумка»

К сумке прикрепляется символ гласного или согласного звука. Педагог раздает детям фишки и предлагает собрать в сумку-задумку слова с заданным звуком (без учета его позиции или в определенной позиции, если таковая уже изучена с детьми). Дети называют слова с указанным звуком, одновременно складывая фишки в сумку. Усложнением в данной игре будет определенное обобщение, в рамках которого следует подбирать слова (овощи, игрушки, продукты, школьные принадлежности или другие объекты, «помещаемые» в сумку).

«Что на елочке висит?»

Дети снимают с елочки картинки и подбирают к ним соответствующие символы из лежащих на столике.

«Цветик-семицветик»

Символы звуков прикреплены к разноцветным лепесткам цветка. Ребенок, сорвавший лепесток, должен назвать слово с указанным звуком в любой позиции.

«Нам пришло письмо из Звукограда»

Педагог вынимает из конверта, «присланного» в труппу, символы гласных или согласных звуков, объясняя, что получено письмо из Звукограда, где живут старички-Звуковички. Больше всего они любят игры со звуками. Взрослый предлагает написать ответ, подобрав к каждому символу по пять названий предметов (животных, игрушек и пр.). Дети называют слова, педагог их записывает на карточках и «отправляет» письмо обратно.

«Волшебная карусель»

Вращающаяся стрелка останавливается напротив одного из символов, изображенных по краю круга. Необходимо назвать не менее трех слов, начинающихся на данный звук.

«Какой игрушки не стало?»

Педагог выставляет перед детьми 4-6 игрушек, названия которых дети четко произносят и запоминают. Педагог, закрыв ширмой все игрушки, одну из них прячет, после чего убирает ширму. Дети должны вспомнить название спрятанной игрушки и найти символ среди лежащих на столе, соответствующий первому (последнему) звуку в слове.

«Вспомним сказку»

Перед детьми выставляются картинка к знакомой сказке и несколько символов. Ребенок берет символ и называет слова, относящиеся к содержанию текста, утрированно произнося соответствующий звук.

«Разные загадки кота Васятки»

Взрослый предлагает детям прослушать стихотворение (загадку) и добавить в его конец подходящее по смыслу и рифме слово. Чтобы облегчить подбор слова, взрослый показывает ребенку символ соответствующего гласного или согласного звука, на который начинается задуманное слово.

Определение звука в определенной позиции в слове

«Чудесная удочка»

На конце нитки у маленькой самодельной удочки — магнит. Опуская удочку за ширму, где лежат несколько картинок, к которым прикреплены металлические зажимы, ребенок достает картинку и называет первый, последний, ударный или любой другой заданный звук, а затем подбирает к произнесенному звуку соответствующий символ. Металлические зажимы в случае изменения звуковой задачи в игре легко переместить на другие картинки.

«Цепочка слов»

На столе лежат картинки (5-8 штук). Педагог помещает одну из них на доску и просит определить последний звук в слове. Далее дети выбирают картинку, название которой начинается на данный звук и помещают ее на доску за первой картинкой. Затем дети подбирают картинки по принципу: название следующей начинается со звука, которым заканчивается название предыдущей.

Определение позиции звука в слове

«Ходит ежик вдоль дорожек»

На доску выставляются изображения дорожек (короткой и длинной картонных полосок) и ежика. На первом занятии, где происходит знакомство с длинными и короткими словами,

педагог, произнося длинное слово, например, стройплощадка или милиционер, двигает изображение ежа по длинной дорожке. Затем произносит короткое слово, например, дом или сад, демонстрируя движение ежа по короткой дорожке.

Другой вариант игры: к изображению ежика прикрепляется выбранный символ (или буква). Передвигая изображение ежа по дорожке (картонной полоске) слева направо, педагог медленно произносит слово, делая акцент на заданный звук (например, ССамолет или подноСС). Если звук слышится в начале слова, ежик остается в начале дорожки, если звук слышится в конце слова, ежик «доходит» до конца дорожки и останавливается там. Дополнительно начало и конец дорожки, которые соответствуют началу и концу слова, можно фиксировать какими-то объектами, например, земляничкой и грибом.

Найди место звука в слове

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.

Подбери слово к схеме (на звуки с и ш)

I вариант

Играют 3 детей. Логопед раздает детям по одной карточке. Затем берет из стопки по одной картинке, называет, слегка выделяя голосом звук с или ш, а дети определяют позицию звука в слове. Если местонахождение звука соответствует схеме на его карточке, ребенок берет картинку и кладет ее на свою карточку. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

II вариант

Получив карточку, ребенок подбирает 3 слова со звуком с или ш, ориентируясь на закрашенный квадрат.

Полный звуковой анализ и синтез

«Живые звуки»

Педагог раздает символы звуков, из которых можно составить короткое слово (УМ, МОХ, СУП и пр.) двум-трем детям. Четко, акцентированно произнося каждое слово, взрослый предлагает им встать так, чтобы остальные дети увидели и смогли синтезировать (собрать) из звуков названное слово.

«Разберем и соберем»

Детям раздаются символы гласных и согласных звуков. Взрослый выставляет картинку (например, КОМ) и просит выйти тех детей, у которых находятся символы звуков,

имеющихся в слове. Дети с символами в руках выходят и по очереди утрированно произносят каждый свой звук, доказывая, что он имеется в названии картинки (например: Ком, кОм, коМ). После того, как звуки, обозначенные символами, «обнаружены» в слове, взрослый помогает детям соединить их в слово.

«Читай-ка»

Педагог выставляет на доску символы двух – трех звуков, просит детей назвать первый, второй, третий звук. Затем просит детей произнести звуки слитно, не прерывая голоса. Могут составляться звуко сочетания (аи, уаи и мн.др.), слоги и слова из двух, трех, четырех звуков.

«Составляй-ка»

Педагог просит детей составить (выложить) из символов звуков звуко сочетания (аи, уаи и др.), слоги и слова из двух, трех, четырех звуков.

Звуковая пирамида

Логопед демонстрирует рисунок пирамиды из квадратов, выполненный на листе бумаги. В нижней части каждого квадрата — кармашки для вкладывания картинок. В основании пирамиды — 5 квадратов, выше — 4, потом 3 и 2. Заканчивается пирамида треугольной верхушкой — поясняет: «Эту пирамиду мы будем строить из картинок. В самом верху у нас должны быть картинки с короткими названиями, состоящими всего из двух звуков, ниже — из трех, еще ниже — из четырех звуков. А в основании пирамиды должны быть помещены картинки с названиями из пяти звуков».

Логопед вызывает поочередно детей для выполнения игрового задания. Ребенок берет картинку, отчетливо произносит слово и определяет в нем количество звуков. Например: «В слове жук три звука. Я поставлю эту картинку во второй ряд (от верха)». Или: «В слове чашка пять звуков, я поставлю картинку в нижний ряд». Ошибочный ответ не засчитывается, и картинка возвращается на прежнее место.

В процессе игры дети ищут картинки только для незаполненных квадратов. В конце упражнения воспитатель спрашивает о том, как устроена эта необычная пирамида.

Включи телевизор

Логопед объясняет детям: «Чтобы включить наш телевизор и увидеть изображение на его экране, нужно определить первый звук в словах — названиях картинок, помещенных в верхнем кармашке. По этим звукам вы составите новое слово. Если слово будет составлено правильно, на экране телевизора появится соответствующий предмет».

Логопед вставляет в верхний кармашек предметные картинки, например: матрешку, аиста, кошку, просит детей назвать первый звук в каждом из этих слов (м, а, к) и догадаться, какое слово можно составить из этих звуков (мак). Затем демонстрирует картинку с маком на экране.

Дети выделенный звук обозначают соответствующей буквой и читают получившееся слово.

Слова, можно составить по первым или последним звукам.

Как их зовут?

I вариант

Логопед предлагает узнать, как зовут девочек и мальчиков, изображенных на таблице. Объясняет, что для этого нужно определить первые звуки в словах — названиях предметов, нарисованных на картинках в верхних кармашках. Дети называют: лошадь, арбуз, рака, астру — и приходят к выводу, что девочку зовут Лара.

Предметные картинки для прочтения (составления) имени Шура: шар, утка, рыба, апельсин; имени Маша: мышь, автобус, шишка, антенна; имени Рома: рука, осы, мак, автомобиль.

II вариант

Дети составляют имена, ориентируясь на последние звуки в словах: Шура (камыш, кенгуру, шар, ваза); Лара (стол, кошка, топор, утка); Маша (дом, сумка, ландыш, вилка); Рома (комар, колесо, сом, пила).

III вариант

Имена составляют по второму звуку в словах: Лара (слон, рак, арбуз, мак); Шура (уши, куры, грач, сани) и т. д.

IV вариант

Имена составляют по третьему звуку в словах: Лара (волк, грач, марка, кран); Рома (марка, слон, лампа, платье); Шура (мишка, труба, марка, краб).

Поезд

Логопед вставляет в прорези на крышах вагонов таблички с кружками и предлагает отобрать пассажиров, ориентируясь на количество звуков в словах.

Вызывает ребенка, дает ему картинку с изображением животного. Ребенок отчетливо называет его, так чтобы был слышен каждый звук в слове, затем говорит, сколько звуков в данном слове, и вставляет картинку в кармашек соответствующего вагона: «Бык должен ехать в первом вагоне, потому что в слове бык три звука: б, ы, к» и т. п.

Слоговой анализ слов

Слоговая пирамида

I вариант

Логопед объясняет: «Сегодня мы будем строить пирамиду из картинок. В нижний ряд пирамиды нужно поместить картинки, названия которых состоят из трех слогов, например: ма-ли-на; во второй ряд — из двух слогов: ры-ба; в верхний квадрат — картинку, название которой из одного слога (односложное слово), например гусь».

Воспитатель вызывает к доске ребенка, дает ему несколько картинок (3—4). Одну — с односложным словом, две — с двухсложными словами и одну — с трехсложным словом.

Ребенок произносит названия предметов по слогам и вставляет картинки в нужные кармашки. Все остальные дети проверяют, правильно ли построена пирамида. Следующий ребенок получает новые картинки.

II вариант

Воспитатель вызывает сразу трех детей и предлагает одному ребенку выбрать из разложенных на столе картинок (или из картинок, вставленных в наборное полотно) картинки для нижнего ряда пирамиды, второму — для среднего, третьему — для верхинки.

Ход игрового упражнения вне занятия (настольная игра)

Для настольной игры изготавливаются карты с изображениями пирамиды из квадратов (без кармашков). (Дети кладут картинки на квадраты.)

Каждый играющий получает карту с пирамидой, самостоятельно отбирает картинки с нужным количеством слогов и «строит» пирамиду.

Логопед проверяет, как выполнено задание.

Цветочный магазин

Логопед предлагает детям поиграть в цветочный магазин и ставит перед ними наборное полотно с открытками, на которых нарисованы цветы. Рассказывает: «Это у нас цветочный магазин. В нем продаются разные цветы. Одни — с короткими названиями, например *мак*, другие — с длинными названиями, например *незабудка*. У каждого из вас есть карточка. Это — «деньги». Вы будете покупателями, а я продавцом. Покупатель может купить лишь тот цветок, в названии которого столько слогов, сколько квадратов на карточке. Вы придете в магазин, предъявите карточку и произнесете название цветка по частям. Если вы правильно определили, какой цветок можете купить, то получите его. Если ошибетесь, цветок останется на прилавке». Вызванные дети произносят по слогам названия цветов и отдают логопеду карточки.

В конце игры логопед сам показывает детям карточку с двумя квадратами, просит показать и назвать купленные цветы. Дети выходят с открытками к его столу и поочередно произносят названия своих цветов: «Роза ... пион ... тюльпан» и т. д. Потом логопед показывает карточку с тремя и четырьмя квадратами, и дети произносят трехсложные, а затем и четырехсложные названия.

Посадим цветы на клумбу

Логопед раздает детям открытки с изображениями цветов. Вывешивает на доску схемы. Предлагает детям «посадить цветы на клумбу»: в первую, левую часть доски — цветы, названия которых делятся на два слога, в среднюю — цветы с названиями из трех слогов, в правую — с названиями из четырех слогов.

Логопед вызывает детей сначала для посадки цветов в левую клумбу, потом — в среднюю и, наконец,— в правую. В заключение дети хором произносят названия цветов и определяют, правильно ли они посажены.

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.

Можно назначить на роль кассира ребенка и дать ему числовые карточки с одним, двумя и тремя кружками. К нему поочередно будут подходить дети с картинками и рассказывать: «Я волк. Дайте мне билет на поезд». Кассир определяет количество слогов в слове и дает числовую карточку: «Волк, ты поедешь в первом вагоне»; «Лиса, ты поедешь во втором вагоне» и т. д.