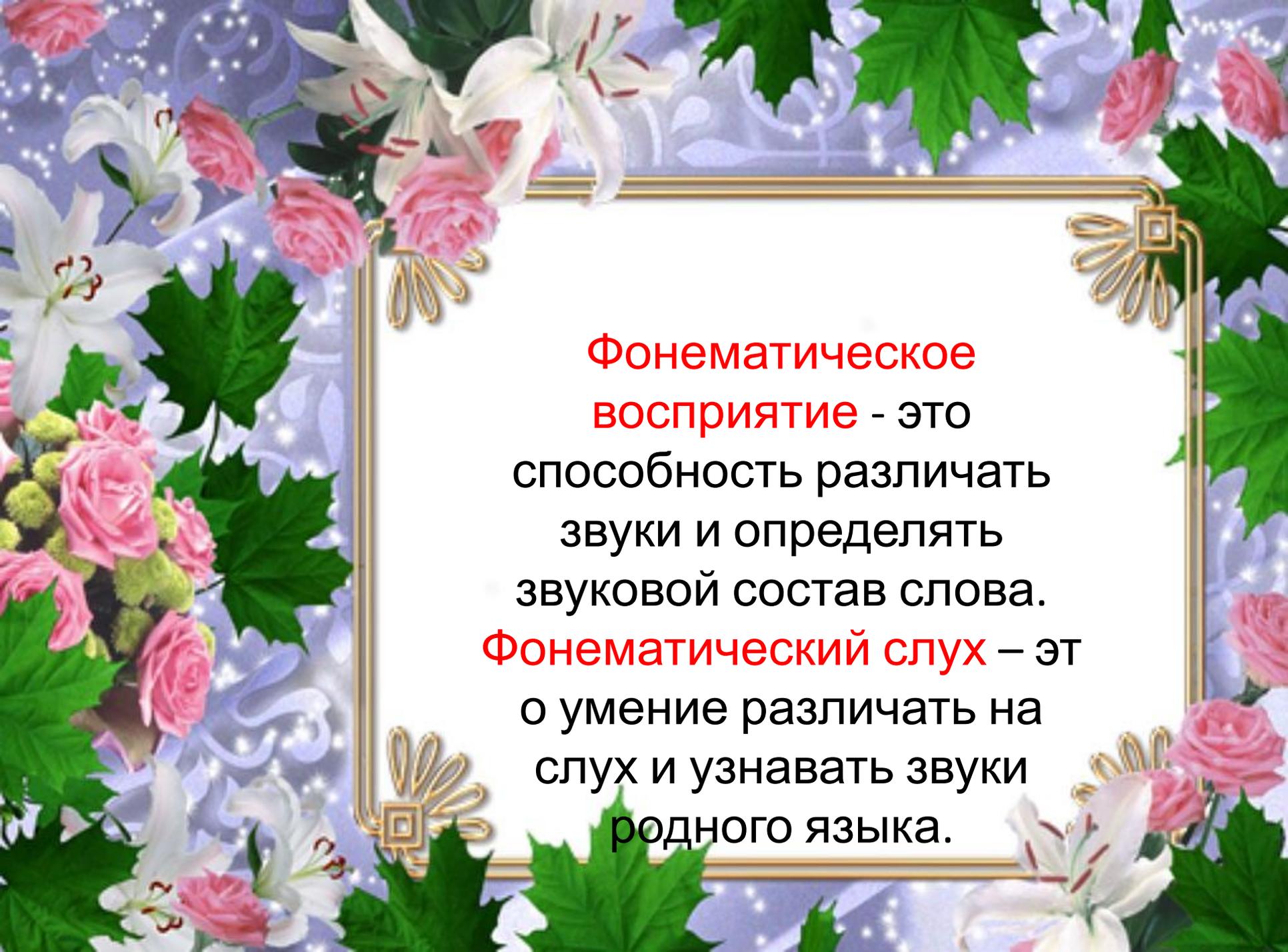
The background is a light green gradient with a white lace border. On the left, there are illustrations of blue butterflies and blue bell-shaped flowers. On the right, there are intricate brown and gold floral scrollwork designs.

**Формирование
фонематического
слуха
у учащихся младших
классов**

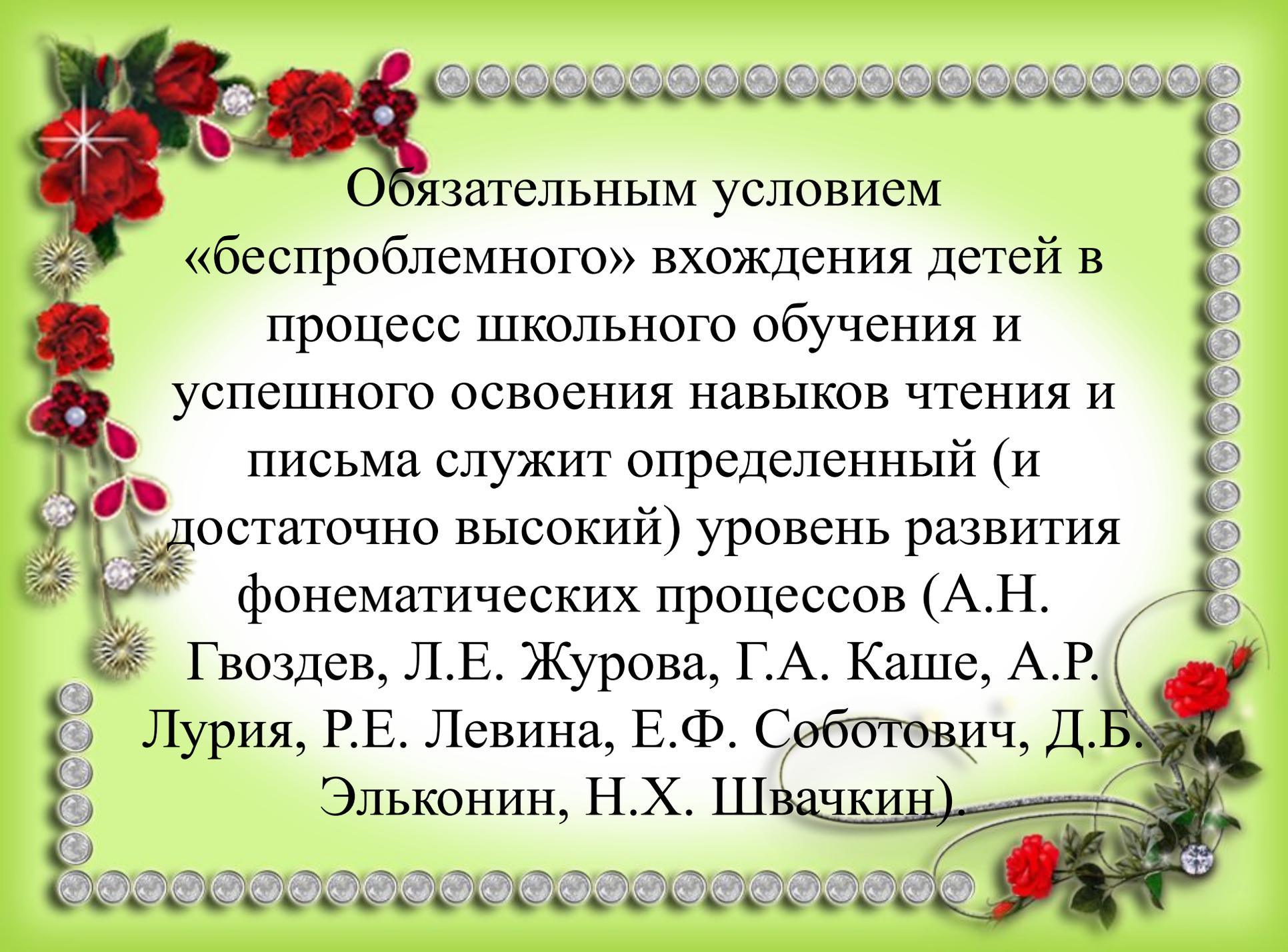


**ПРОГРАММА РАЗВИТИЯ
СЛУХОВОГО ВОСПРИЯТИЯ И
ВНИМАНИЯ, СЛУХОРЕЧЕВОЙ
ПАМЯТИ, ФОРМИРОВАНИЯ
ФОНЕМАТИЧЕСКОГО СЛУХА
И КОРРЕКЦИИ ИХ
НЕДОСТАТКОВ**

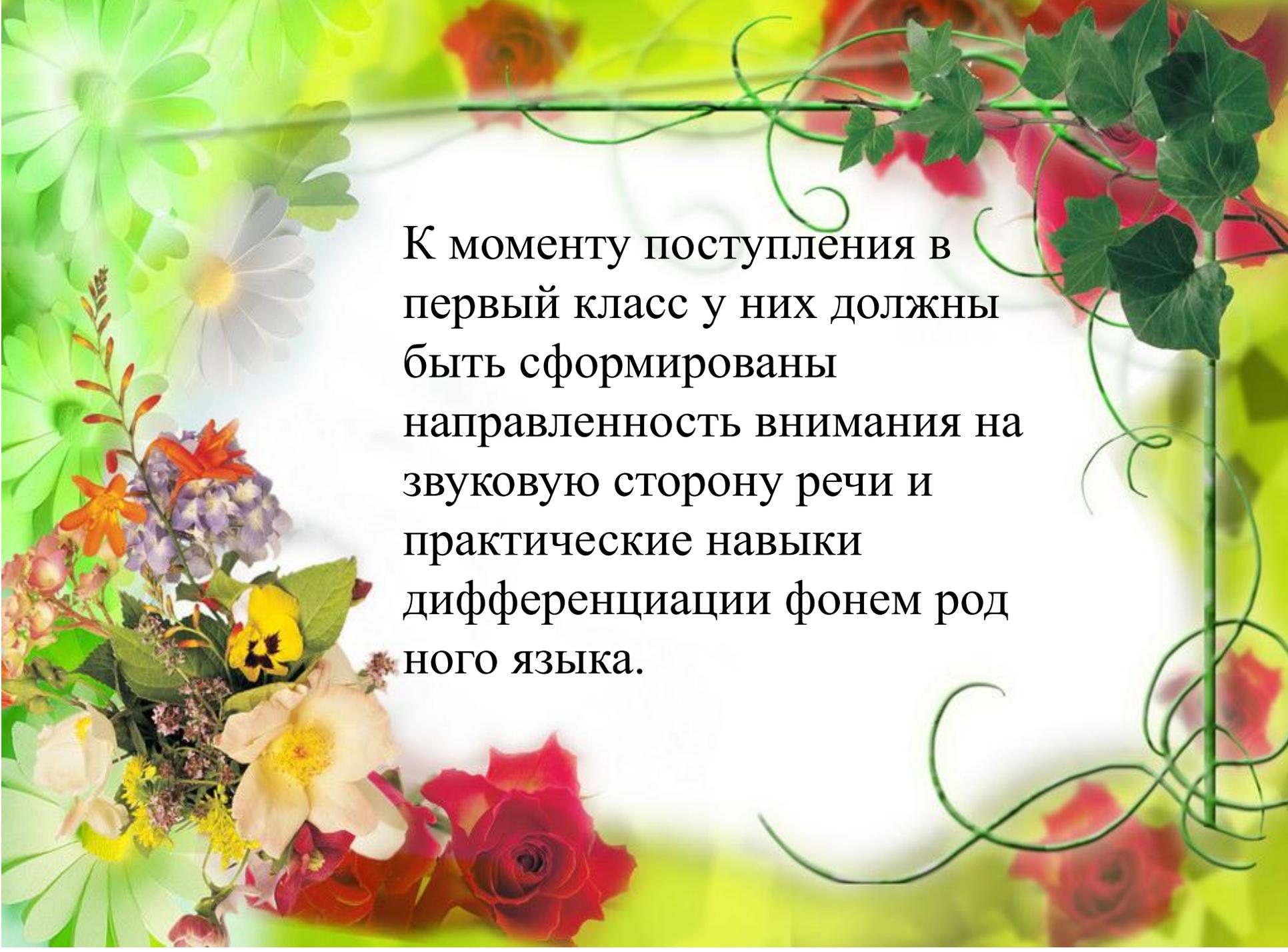
The background features a decorative border of pink roses, white lilies, and green leaves on a light purple background with white sparkles. A gold-colored frame with decorative corner ornaments surrounds the text.

Фонематическое восприятие - это способность различать звуки и определять звуковой состав слова.

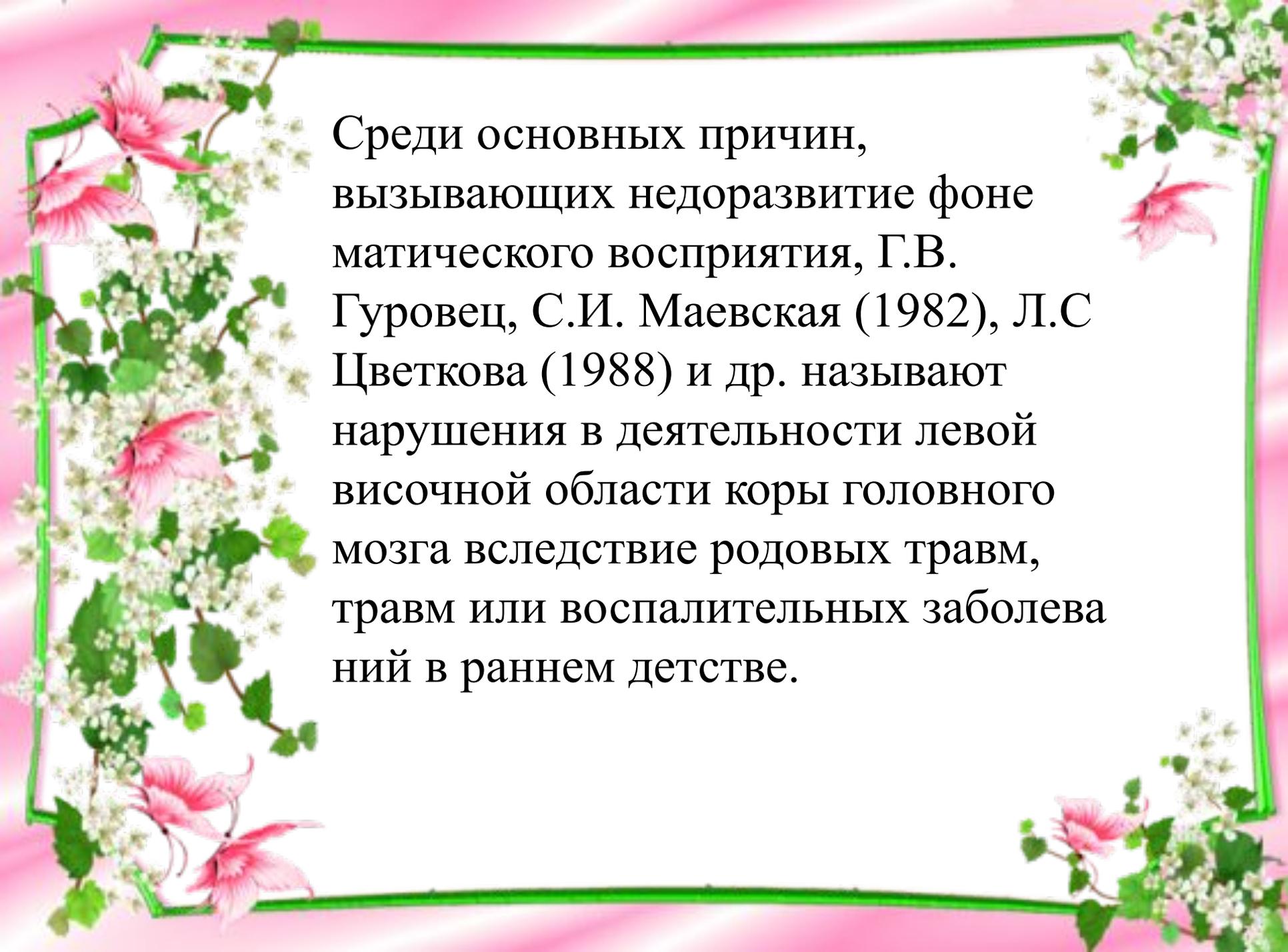
Фонематический слух – это умение различать на слух и узнавать звуки родного языка.



Обязательным условием «беспроблемного» вхождения детей в процесс школьного обучения и успешного освоения навыков чтения и письма служит определенный (и достаточно высокий) уровень развития фонематических процессов (А.Н. Гвоздев, Л.Е. Журова, Г.А. Каше, А.Р. Лурия, Р.Е. Левина, Е.Ф. Соботович, Д.Б. Эльконин, Н.Х. Швачкин).



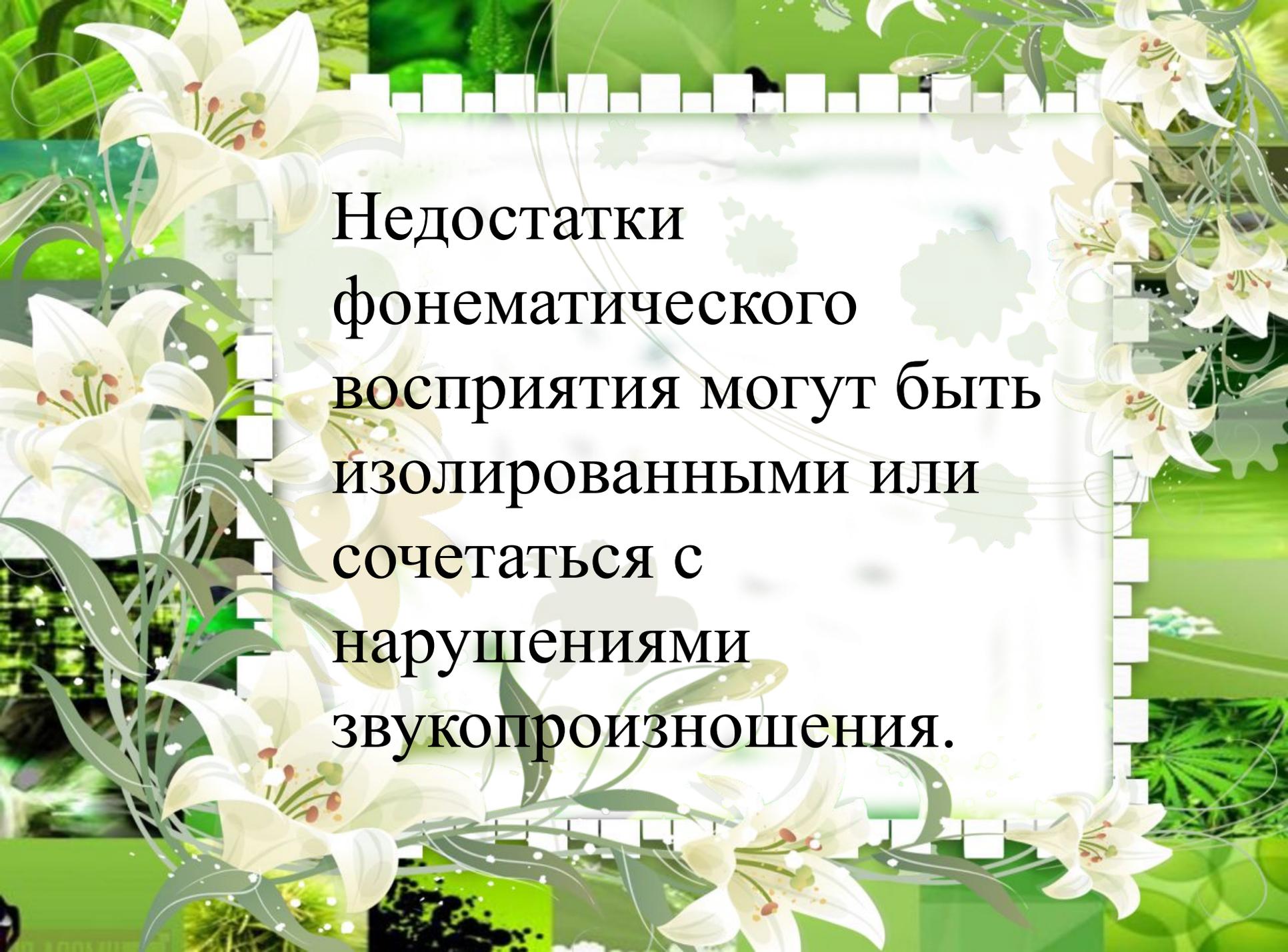
К моменту поступления в первый класс у них должны быть сформированы направленность внимания на звуковую сторону речи и практические навыки дифференциации фонем родного языка.



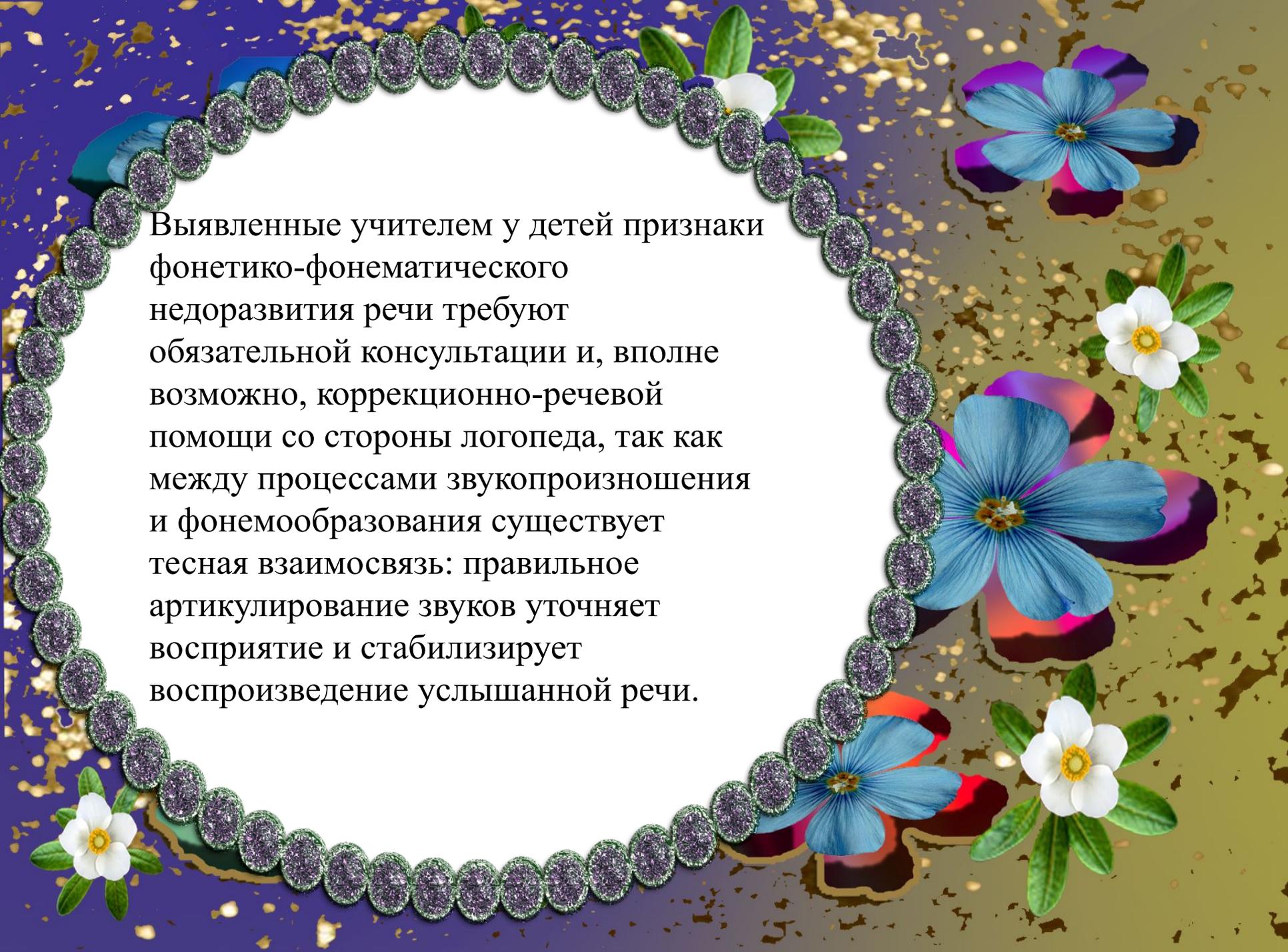
Среди основных причин, вызывающих недоразвитие фонематического восприятия, Г.В. Гуровец, С.И. Маевская (1982), Л.С. Цветкова (1988) и др. называют нарушения в деятельности левой височной области коры головного мозга вследствие родовых травм, травм или воспалительных заболеваний в раннем детстве.



Микронарушения в деятельности отдельных зон мозга могут передаваться и по наследству, что провоцирует возникновение у детей трудностей при овладении грамотой на фоне достаточно благополучного общего развития (А.Р. Лурия, 1975). Причиной недостаточности фонематических процессов может выступать также отсутствие у детей необходимого опыта специальной деятельности по наблюдению и выделению фонематических явлений.

The background features a lush green scene with several white lilies in various stages of bloom. The lilies have prominent stamens and are set against a backdrop of green leaves and stems. The overall aesthetic is bright and natural. The text is centered within a white rectangular area that has a decorative border of small white squares, resembling a picket fence. The text is written in a bold, black, serif font.

**Недостатки
фонематического
восприятия могут быть
изолированными или
сочетаться с
нарушениями
звукопроизношения.**

A decorative border surrounds the text, consisting of a chain of purple and green beads. Interspersed along this border are several flowers: a white flower with a yellow center at the top left, a blue flower with a purple center at the top right, a white flower with a yellow center at the middle right, a large blue flower with a purple center at the bottom right, and a white flower with a yellow center at the bottom left. The background is a dark blue and purple gradient with gold speckles.

Выявленные учителем у детей признаки фонетико-фонематического недоразвития речи требуют обязательной консультации и, вполне возможно, коррекционно-речевой помощи со стороны логопеда, так как между процессами звукопроизношения и фонемообразования существует тесная взаимосвязь: правильное артикулирование звуков уточняет восприятие и стабилизирует воспроизведение услышанной речи.



Дефекты произношения нарушают четкость кинестезии и тем самым дезорганизуют процесс фонемообразования, что, в свою очередь, затрудняет звуко-буквенный анализ и во многих случаях делает его неверным.

A decorative border surrounds the text, featuring green and gold swirling lines, stylized flowers, and leaves. The background is a soft, colorful gradient of yellow, green, and pink.

Необходимо проводить нацеленную работу по совершенствованию фонематического восприятия, фонематических представлений и произносительных возможностей детей, развитию у них навыков фонематического анализа и синтеза, используя специальные задания, построенные на *невербальном и вербальном* материале.

The background of the slide is a soft-focus illustration of a garden. It features several large, white lily flowers with prominent orange stamens. Interspersed among the flowers are several butterflies with light-colored wings and dark spots. The overall aesthetic is bright and natural, with a light green and white color palette.

1-й этап — совершенствование слухового восприятия, чувства ритма, слухоречевой памяти;
2-й этап — развитие фонематического восприятия и формирование четких фонематических представлений)
3-й этап — формирование навыков звуко-слогового анализа и синтеза.



На *первом этапе* детям могут быть предложены следующие типовые задания.

Выделение и называние неречевых звуков (например, бытовые шумы, звуки улицы, школы, звучание музыкальных инструментов и др.)

Что за шум?

Для этой игры понадобится коллекция самых разнообразных шумов. Например, звонок телефона, шипение кипящего чайника, звон бьющегося стекла, звук льющейся из крана воды, звук пишущего на доске мела и др. Лучше, если это будет магнитофонная запись. Если такой записи нет, можно попробовать их «озвучить» голосом или провести подручными средствами.

Правила игры очень простые. Ведущий демонстрирует детям шум, они должны его отгадать.

Если шумы «озвучиваются» голосом или подручными средствами, можно устроить соревнование, кто точнее их произведет и угадает.

Ну-ка прислушайся!

Один из игроков (ведущий) заходит за ширму и с помощью находящихся там предметов производит какой-либо звук: бросает предметы на пол, ударяет по ним рукой, трет один предмет о другой и т.д. Остальные игроки должны определить, с помощью каких предметов ведущий произвел звук. Если предмет указан правильно, игрок выходит из-за ширмы и на виду у всех производит тот же звук, а отгадавший занимает его место за ширмой.



Слухачи

Детям предлагается прислушаться и назвать звуки, которые «живут» только в классной комнате, затем переключить внимание на звуки, «живущие» внутри школы (исключая класс), затем — на звуки, доносящиеся с пришкольного участка, звуки дороги и т.д. По окончании цепочки переключения слухового внимания педагог обсуждает все услышанные звуки с детьми.

Чем играем?

Для игры потребуется набор предметов, способных издавать разные звуки: колокольчик, бубен, метроном, погремушка, свисток, деревянные и металлические ложки, озвученные мячи. Игра проводится на поляне или игровой площадке. Для первой игры используется набор самых простых звуков, хорошо знакомых детям. При последующем проведении игры необходимо добавлять звучание новых предметов, причем с каждым новым звуком детей следует предварительно познакомить.

Из числа играющих выбирают водящего, который становится спиной к игрокам на расстоянии 2—3 метров. Несколько игроков (3—4) по сигналу ведущего подходят к нему поближе и со словами «Чем играем?» начинают производить звуки. Водящий должен определить, какими предметами издаются звуки. Если он угадал верно, то может перейти в группу играющих, а игроки выбирают нового водящего. Если же нет, то он продолжает водить до тех пор, пока не даст верный ответ.

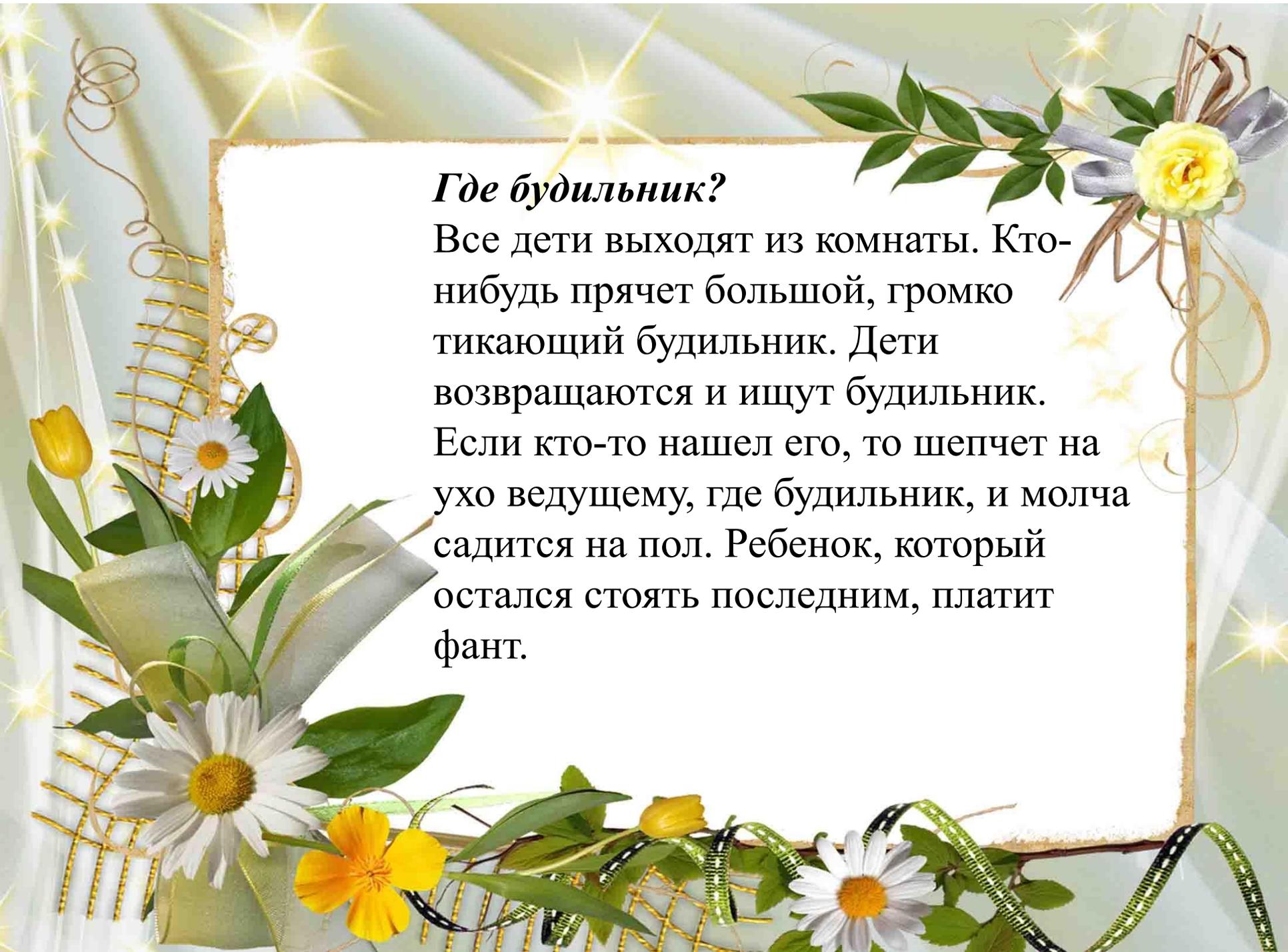
Музыкальные инструменты

Для проведения игры необходимо подготовить пленку с записью нескольких музыкальных инструментов (если есть сами инструменты, можно воспользоваться ими), а также картинки с их изображением. Под каждой картинкой пишется название инструмента.

Детям дается возможность прослушать музыкальный отрывок в исполнении одного из музыкальных инструментов, отгадать, звучание какого из них они слышали, показать его на картинке.

Если инструменты детям достаточно хорошо знакомы (они их неоднократно слышали), то можно провести другой, немного шуточный вариант игры. Один игрок озвучивает (своим голосом) задуманный им музыкальный инструмент, а другие отгадывают его. Затем игроки меняются ролями, и игра продолжается.





Где будильник?

Все дети выходят из комнаты. Кто-нибудь прячет большой, громко тикающий будильник. Дети возвращаются и ищут будильник. Если кто-то нашел его, то шепчет на ухо ведущему, где будильник, и молча садится на пол. Ребенок, который остался стоять последним, платит фант.

Шумящие коробочки

10—12 коробочек от «Киндер-сюрпризов», наполненные разными сыпучими, гремящими, стучащими и шуршащими материалами, например горохом, гречневой крупой, речным песком, фасолью, мелкими камешками и др., помогут организовать увлекательную игру, в которой ее участники должны найти среди всех коробочек две одинаково звучащие. Главный принцип заполнения коробочек — материал в парных коробочках должен быть не только идентичным, но и примерно одинаковым по весу и количеству, только тогда они будут звучать одинаково.





Чередование характера или темпа движений или направления движений, ориентируясь на усиление-ослабление громкости звучания сигнала или смену его темповых характеристик (барабан, бубен, хлопки, музыкальная запись и др.)

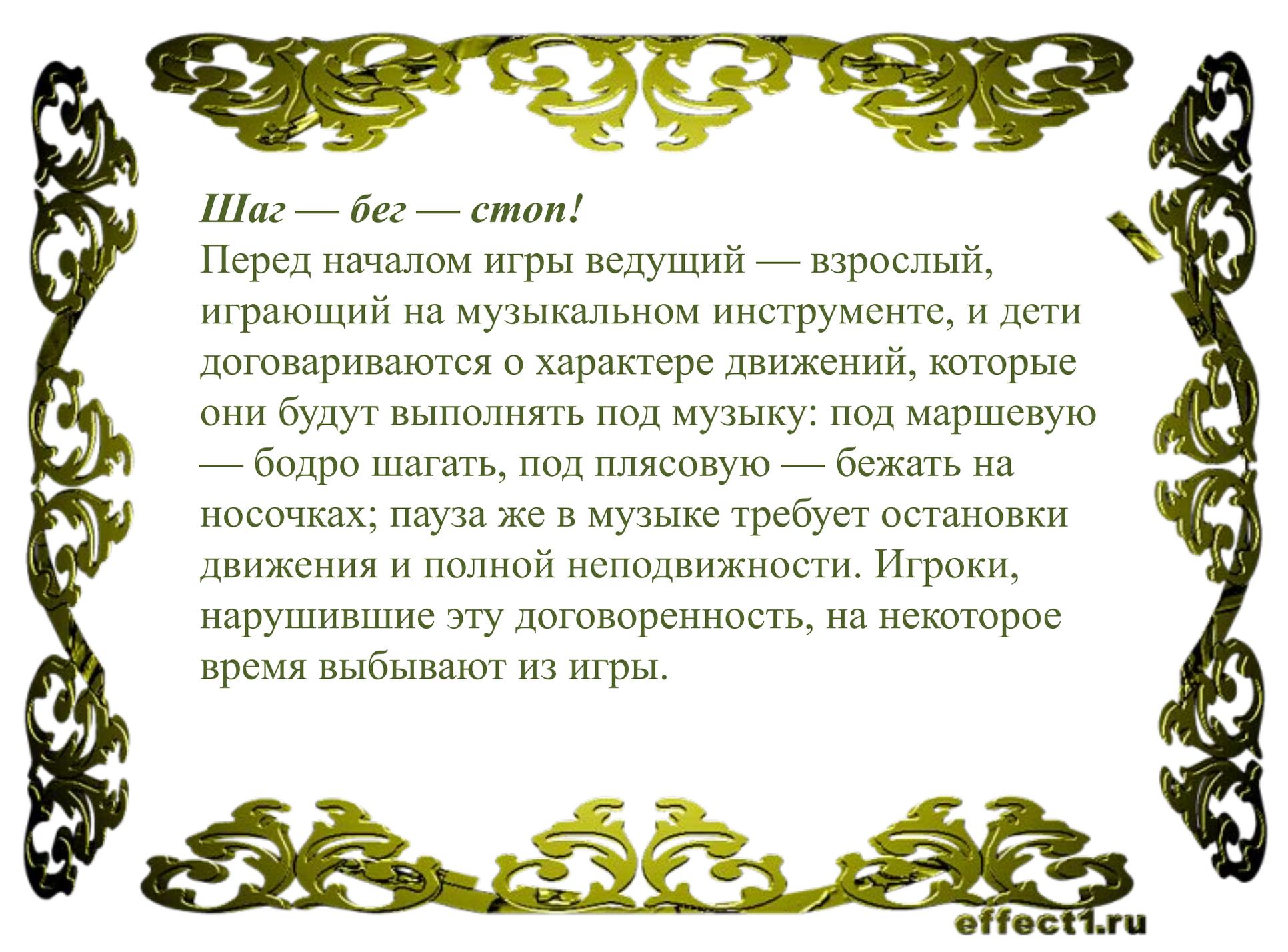
Быстро — медленно

На громкие, редкие удары в бубен дети идут, подражая медведю, медленно, на внешней стороне стопы; на тихие, частые удары — бегут на цыпочках, словно мышки.

Тихо — громко

Пока ведущий тихо хлопает в ладоши, дети спокойным шагом ходят по группе (классу), когда раздаются громкие хлопки — стоят, замерев, на месте. Игрок, допустивший ошибку в чередовании движений, платит фант.





Шаг — бег — стоп!

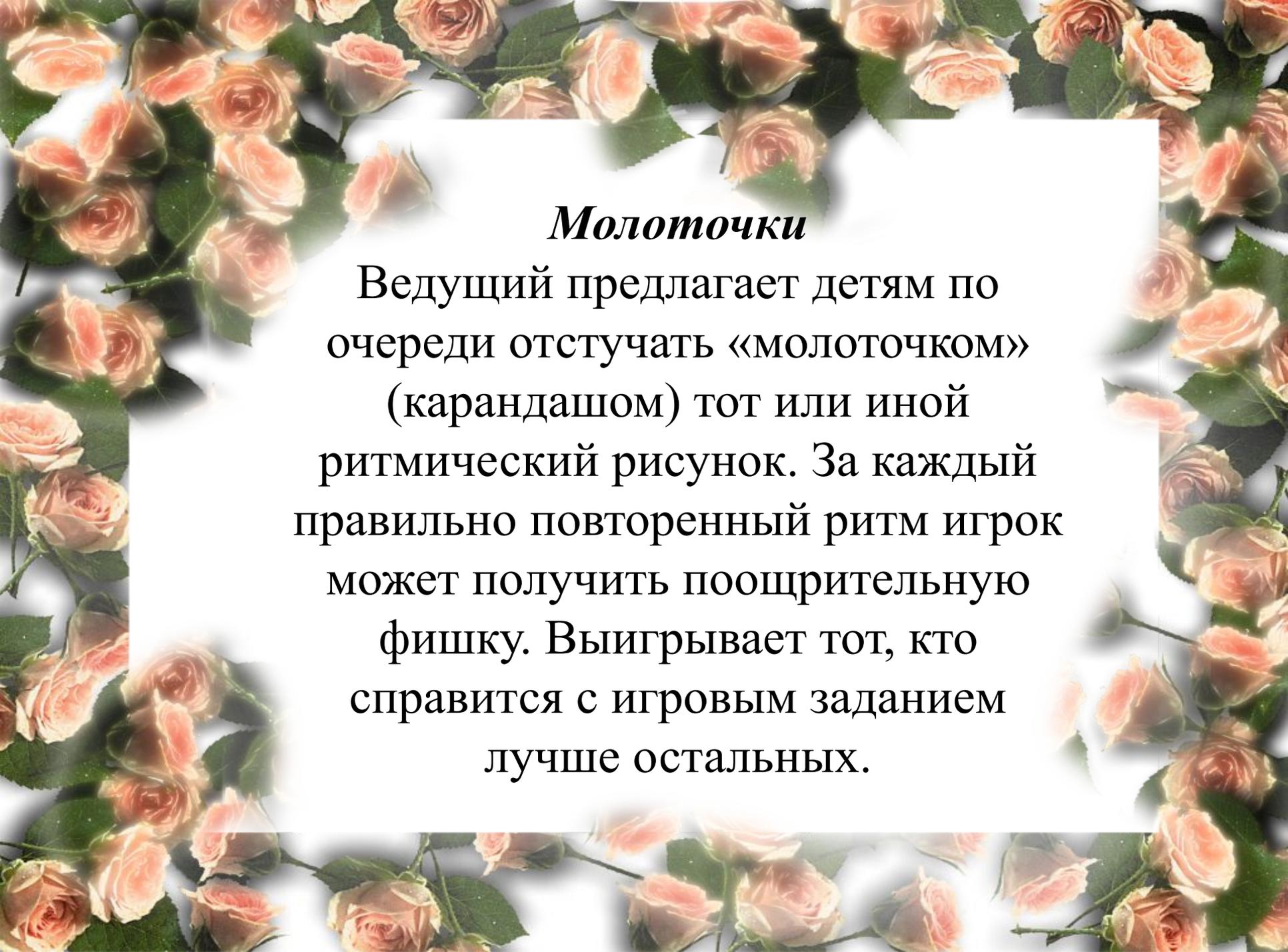
Перед началом игры ведущий — взрослый, играющий на музыкальном инструменте, и дети договариваются о характере движений, которые они будут выполнять под музыку: под маршевую — бодро шагать, под плясовую — бежать на носочках; пауза же в музыке требует остановки движения и полной неподвижности. Игроки, нарушившие эту договоренность, на некоторое время выбывают из игры.



*Прослушать серию звуков и определить их
число;
прослушать, запомнить и как можно точнее
воспроизвести ритмический рисунок с
помощью отхлопывания, отстукивания или
зарисовывания*

Сосчитай удары

Ведущий игры предлагает детям закрыть глаза и внимательно (про себя) сосчитать, сколько ударов в бубен они услышат. Открыв глаза, необходимо найти и показать карточку с соответствующей цифрой (или выложить на столе столько фишек, сколько ударов было слышно).

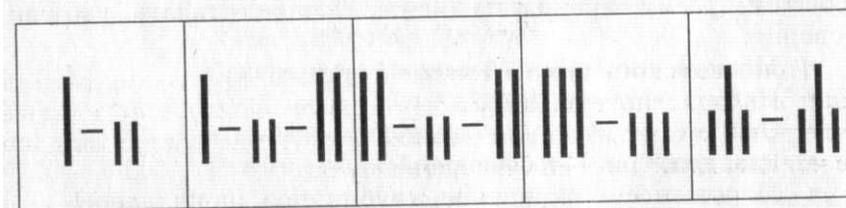


Молоточки

Ведущий предлагает детям по очереди отстучать «молоточком» (карандашом) тот или иной ритмический рисунок. За каждый правильно повторенный ритм игрок может получить поощрительную фишку. Выигрывает тот, кто справится с игровым заданием лучше остальных.

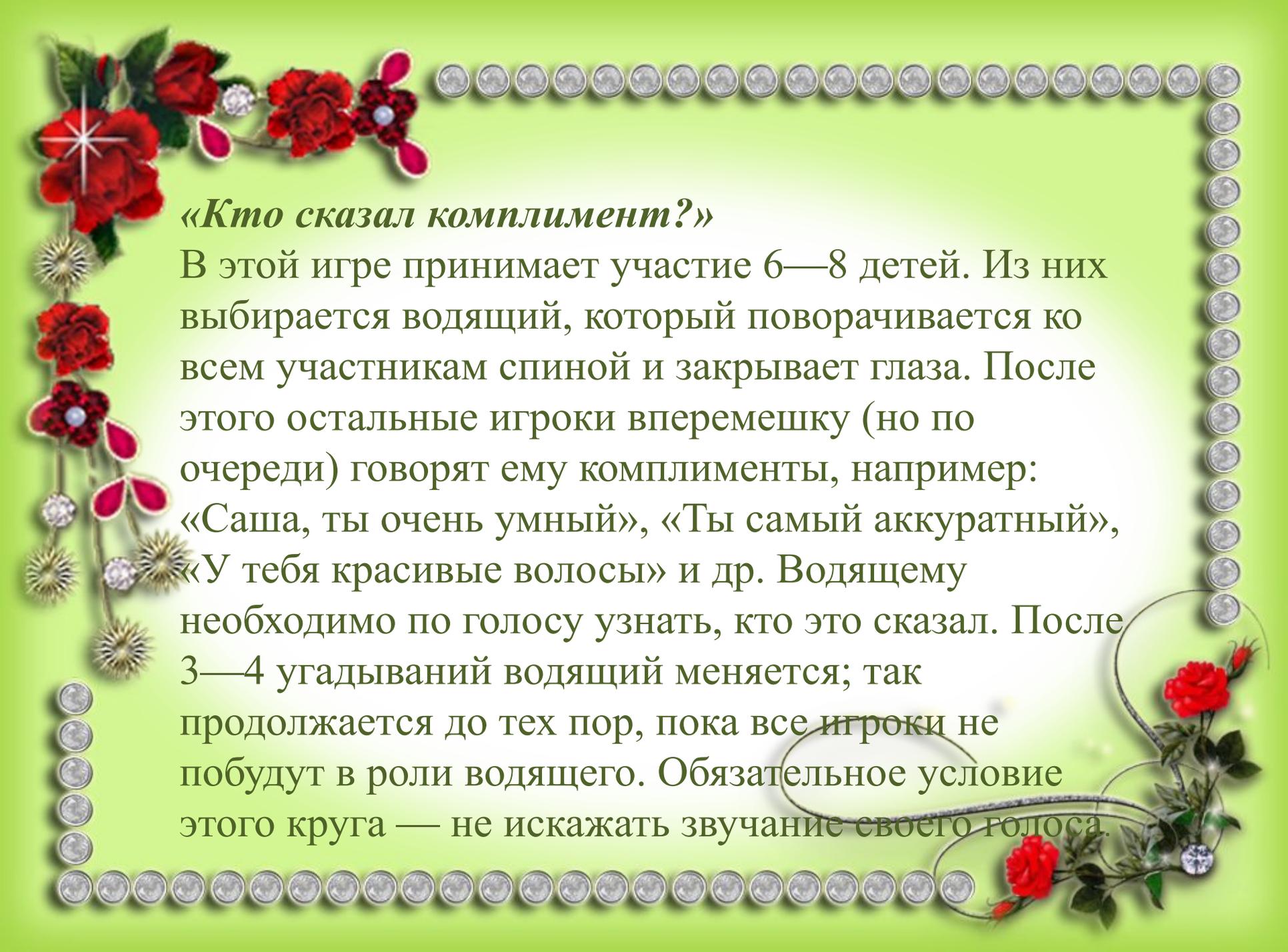
Ритмические рисунки

Перед началом игры ведущий объясняет детям, как можно с помощью знаков «записывать» тот или иной ритмический рисунок. Например, длинными и короткими вертикальными палочками можно обозначать громкость и количество звуковых сигналов (хлопков, ударов в бубен и др.), а горизонтальными палочками — паузы между сериями сигналов.





**На следующем, *втором*
этапе содержание
развивающе-
коррекционных заданий
усложняется, и в работу
включаются речевые звуки,
с которыми детям
предлагается совершить
следующие действия.**



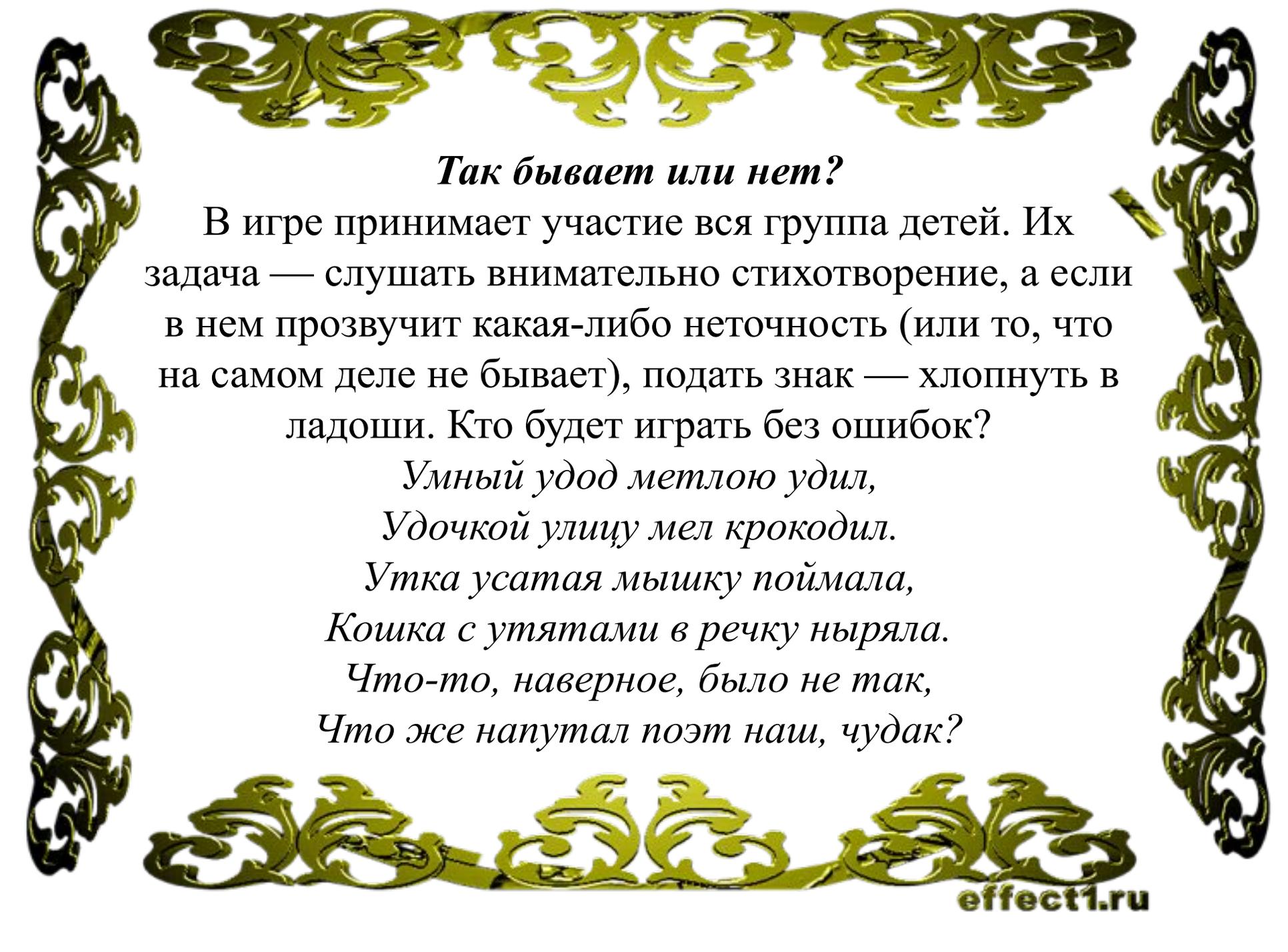
«Кто сказал комплимент?»

В этой игре принимает участие 6—8 детей. Из них выбирается водящий, который поворачивается ко всем участникам спиной и закрывает глаза. После этого остальные игроки вперемешку (но по очереди) говорят ему комплименты, например: «Саша, ты очень умный», «Ты самый аккуратный», «У тебя красивые волосы» и др. Водящему необходимо по голосу узнать, кто это сказал. После 3—4 угадываний водящий меняется; так продолжается до тех пор, пока все игроки не побудут в роли водящего. Обязательное условие этого круга — не искажать звучание своего голоса.

Угадай, кто?

Ведущий произносит соответствующим тоном ту или иную фразу и просит игроков как можно точнее отгадать, кто так говорит:

- Московское время 10 часов 5 минут.
- Налить вам еще чаю?
- Открой рот и скажи «а-а-а»!
- Раз, два, три — тебе водить!
- Мороженое — сливочное, клубничное, шоколадное!
- Днем ожидается облачная погода, без осадков, по области — туман.



Так бывает или нет?

В игре принимает участие вся группа детей. Их задача — слушать внимательно стихотворение, а если в нем прозвучит какая-либо неточность (или то, что на самом деле не бывает), подать знак — хлопнуть в ладоши. Кто будет играть без ошибок?

*Умный удод метлою удил,
Удочкой улицу мел крокодил.
Утка усатая мышку поймала,
Кошка с утятами в речку ныряла.
Что-то, наверное, было не так,
Что же напутал поэт наш, чудак?*

Правильно — неправильно

Игровое задание — заметить смысловые неточности в звучащих предложениях и, услышав их, подать определенный знак (поднять руку, хлопнуть в ладоши и др.). Сначала роль ведущего выполняет взрослый, а потом дети могут сами предлагать друг другу определить правильность (неправильность) придуманных ими предложений:

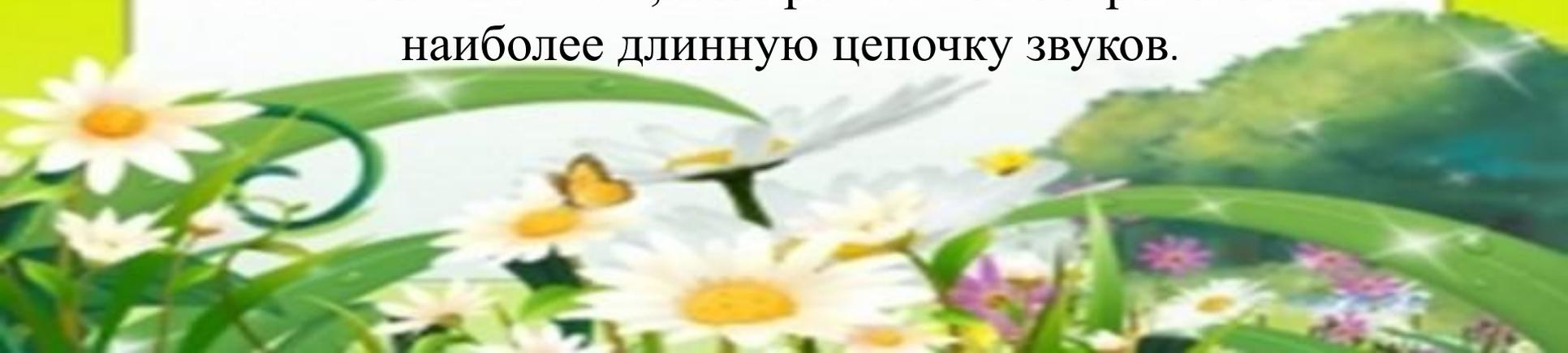
- По утрам я сначала надеваю куртку, а потом — рубашку.
- Ночью я часто хожу гулять в лес.
- Вечером я очень плотно завтракаю и иду гулять.

A decorative border surrounds the text, featuring a repeating pattern of white daisies with yellow centers and several colorful butterflies in shades of blue, orange, and yellow.

**Запоминание и
воспроизведение без ошибок
ряда звуков, слогов, слов,
начиная с двух-трех элементов
и постепенно доводя их число
до шести-семи.**

Снежно-звуковой ком

Так же, как снежинки последовательно образуют снежный ком, можно почти такой же ком «слепить» из звуков и назвать его «снежно-звуковым». Для этого после предваряющего игру договора — из каких звуков, например, только гласных, или только согласных, или любых, будет составлен снежно-звуковой ком — первый игрок называет звук. Второй игрок повторяет его и добавляет свой звук. Третий игрок повторяет два первых звука и называет свой — третий по счету и т.д. Выигрывает тот игрок, которому удастся «слепить» самый большой ком, т.е. правильно воспроизвести наиболее длинную цепочку звуков.



Слоговые цепочки

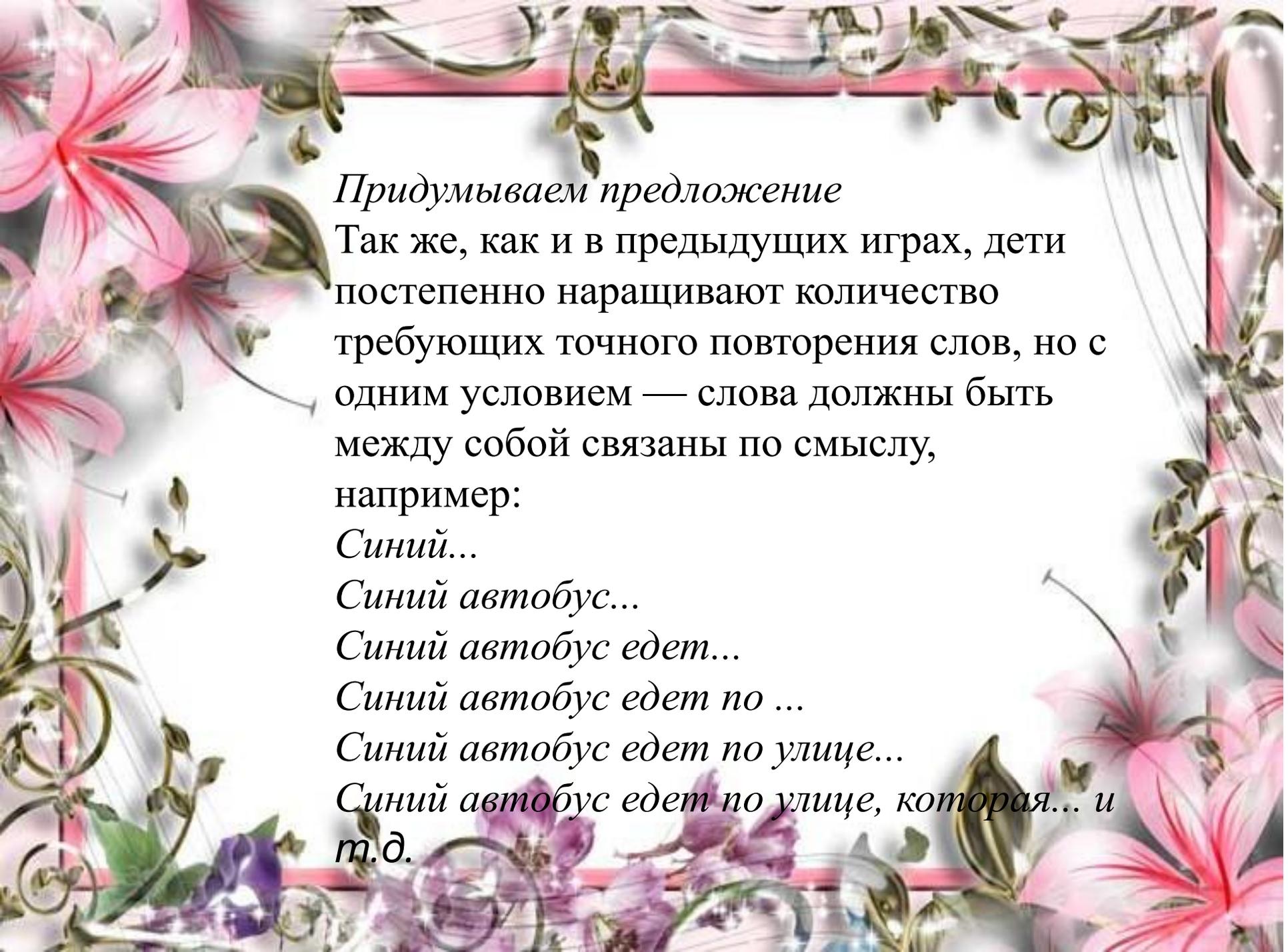
Ведущий, начиная игру, произносит первый слог, например МА. Второй участник игры повторяет этот слог и добавляет свой слог, начинающийся на тот же звук (МА — МО). Третий игрок повторяет два предыдущих слога и добавляет свой (МА — МО — МИ) и т.д. Выигрывает тот, кто правильно повторит самую длинную слоговую цепочку.

Детям можно предложить придумывать цепочки как с прямыми, так и с обратными слогами или со стечением согласных звуков. Повторять их можно, сохраняя не только согласные, но и гласные звуки (ПА — МА — НА — РА ...; ОК — ОТ — ОР — ОШ...).

The background of the page is a soft-focus collage of white lilies with bright orange stamens and green leaves. Several small, white butterflies with black spots are scattered throughout the scene, adding a delicate and natural feel to the overall aesthetic.

Друг за другом повторяй!

В эту игру можно играть с одним или несколькими детьми. Первый играющий называет любое слово, второй повторяет названное слово и добавляет к нему какое-либо свое. Третий игрок по порядку повторяет два первых слова и добавляет к нему свое слово и т.д. Тот, кто ошибается, выбывает из игры.



Придумываем предложение

Так же, как и в предыдущих играх, дети постепенно наращивают количество требующих точного повторения слов, но с одним условием — слова должны быть между собой связаны по смыслу, например:

Синий...

Синий автобус...

Синий автобус едет...

Синий автобус едет по ...

Синий автобус едет по улице...

Синий автобус едет по улице, которая... и т.д.

Продолжи стихи

Педагог предлагает детям закончить стихотворные строчки, подобрав слова с опорой на их смысл и звучание:

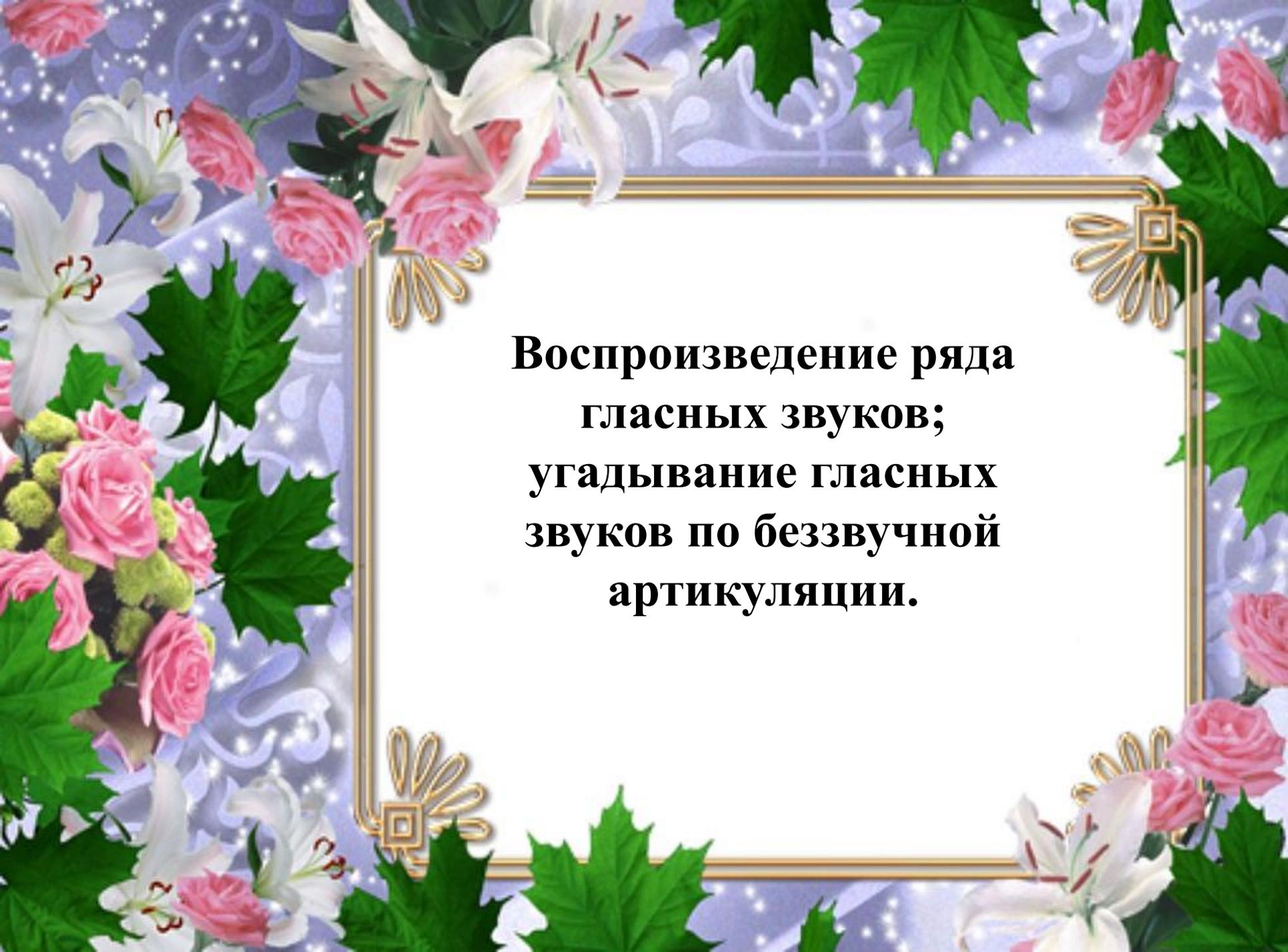
*«Му и Му» —
одно лишь слово
говорит всегда ... корова.*

*Бываю одностволкой,
Бываю и двустволкой,*

*Но все-таки мое
Название ... ружье.*

Рифмы

Игровая задача участников этой игры — придумать как можно больше слов, рифмующихся со словом-стимулом, за данным ведущим. Победителями в игре могут выйти и те дети, кто придумает самое большое количество слов-рифм, и те, кто придумает самые редкие, оригинальные рифмы.



**Воспроизведение ряда
гласных звуков;
угадывание гласных
звуков по беззвучной
артикуляции.**

Солисты

Педагог вводит детей в игровую ситуацию: «В каждом хоре есть солисты — певцы, которые могут правильно, красиво исполнить ту или иную песню. Каждый из вас может попробовать себя в роли солиста. Для этого следует как можно точнее и правильнее (как настоящие солисты хора) повторить за мной разные песенки-распевки».

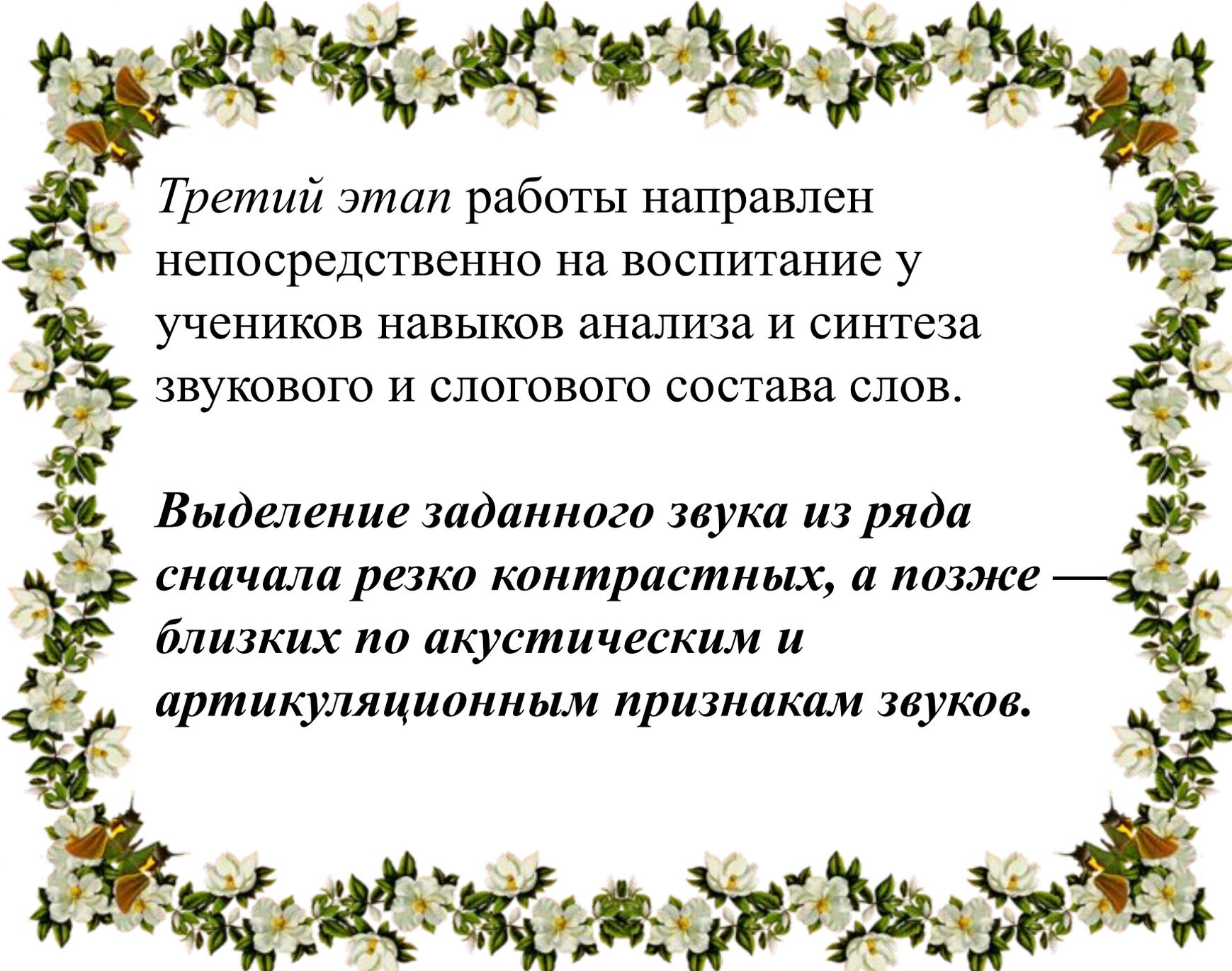
«Песенки-распевки» представляют собой все усложняющиеся ряды гласных звуков:

ОА; АУ; ИА; УИ;

ИАО; АИО; УАИ; УОИ;

ИАОУ; УОАИ; АОИУ; ИАУО; ОИАУ;

ИАОУЭ; ОЭИАУ; УОАИЭ; ЭИОАУ; АУОАИЭ



Третий этап работы направлен непосредственно на воспитание у учеников навыков анализа и синтеза звукового и слогового состава слов.

Выделение заданного звука из ряда сначала резко контрастных, а позже — близких по акустическим и артикуляционным признакам звуков.

Маяк

В ходе игры игроки могут зажечь свой «маяк» (показать кружок красного цвета) тогда, когда услышат среди произносимых ведущим звуков гласные звуки. Ошибки фиксируются, подсчитываются. Выигрывает тот «смотритель маяка», который не сделает ни одной ошибки.



Колокольчики

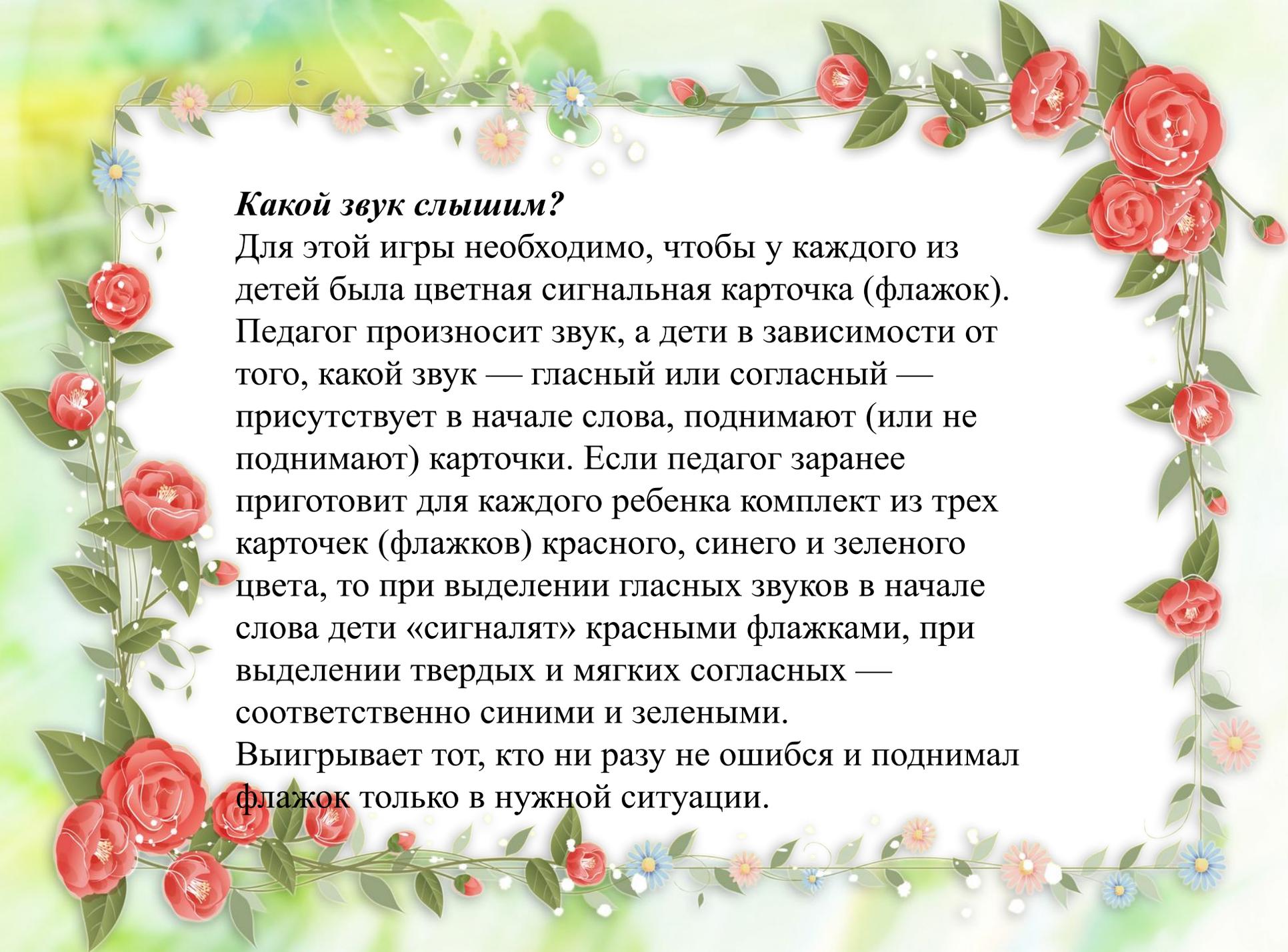
Ведущий произносит ряд звуков, заранее договорившись с детьми, что реагировать звуком колокольчика они будут только на произнесение звонких согласных звуков. Выигрывает тот, кто безошибочно выполнит игровое задание.



Выделение заданного звука на фоне слова

Не ошибись!

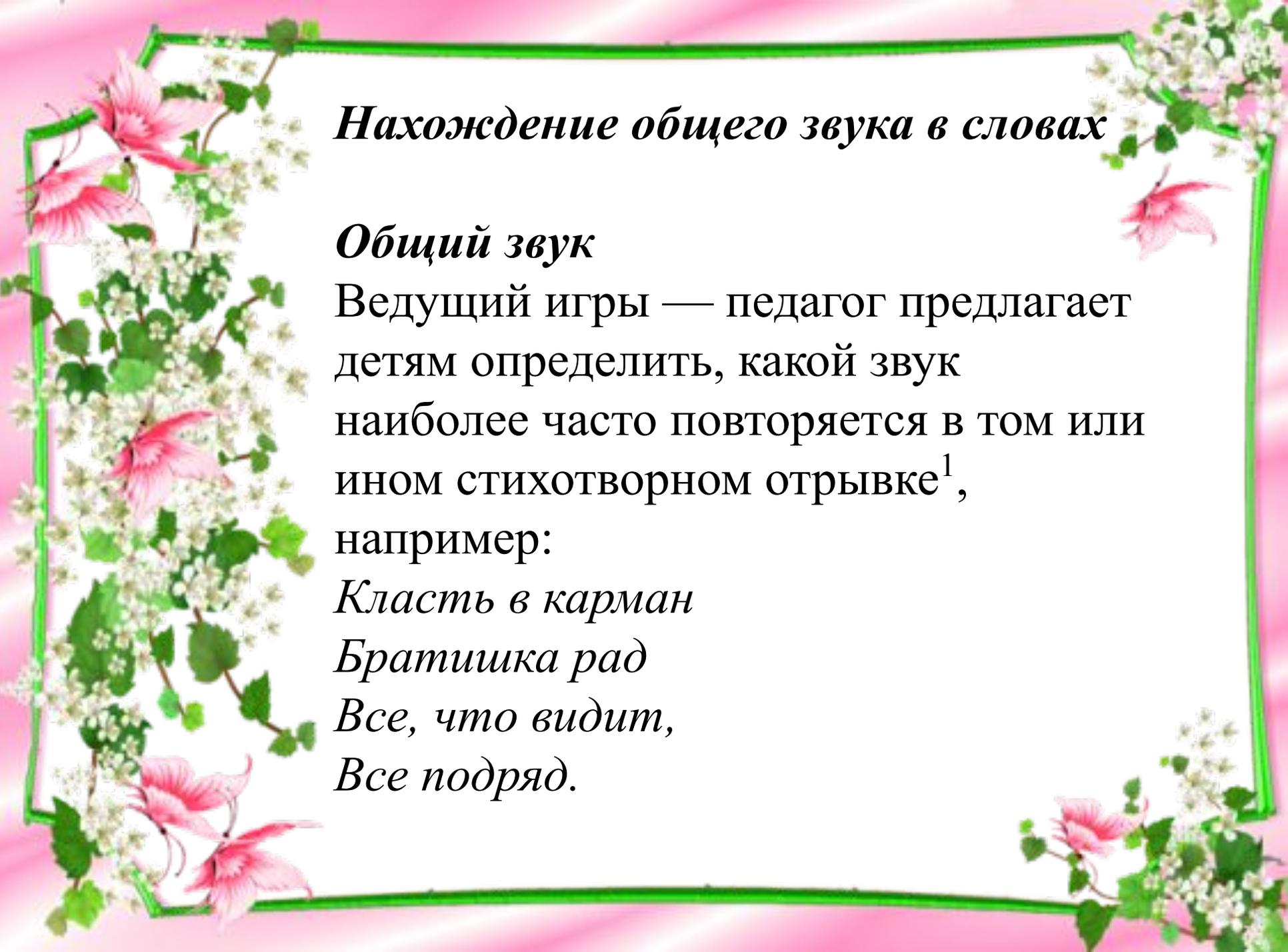
Ведущий называет различные слова, а детям дается задание — хлопнуть по коленям тогда, когда встретится слово с тем или иным звуком. Выигрывает тот, кто не сделает в ходе игры ни одной ошибки или сделает их меньше других детей (сначала выделяются гласные звуки, находящиеся в сильной позиции, т.е. в начале и середине слова под ударением, затем — согласные — взрывные в конце, а щелевые — в начале слова).



Какой звук слышим?

Для этой игры необходимо, чтобы у каждого из детей была цветная сигнальная карточка (флажок). Педагог произносит звук, а дети в зависимости от того, какой звук — гласный или согласный — присутствует в начале слова, поднимают (или не поднимают) карточки. Если педагог заранее подготовит для каждого ребенка комплект из трех карточек (флажков) красного, синего и зеленого цвета, то при выделении гласных звуков в начале слова дети «сигналят» красными флажками, при выделении твердых и мягких согласных — соответственно синими и зелеными.

Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся и поднимал флажок только в нужной ситуации.



Нахождение общего звука в словах

Общий звук

Ведущий игры — педагог предлагает детям определить, какой звук наиболее часто повторяется в том или ином стихотворном отрывке¹, например:

*Класть в карман
Братишка рад
Все, что видит,
Все подряд.*

Называние с помощью картинного материала или придумывание самостоятельно слов с определенным звуком

Картинка-помощница

Педагог предлагает детям рассмотреть картинку и назвать на ней предметы, в названии которых есть звук Р (рис. 87).

Победителем признается тот игрок, чье слово — название предмета прозвучало последним.

Неудачная рыбалка





Придумай слова со звуком...

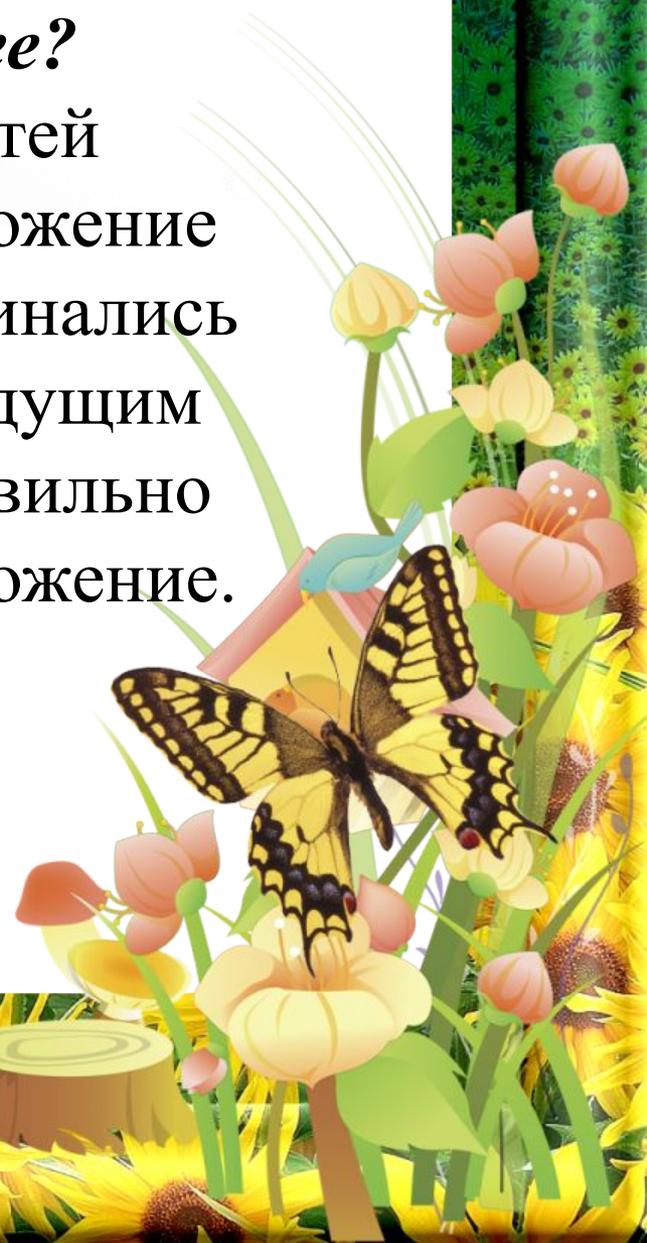
В этой игре от детей требуется придумать как можно больше слов, в состав которых входил бы названный ведущим звук.

Победителями в игре могут считаться те игроки, которые:

придумали больше других слов с заданным звуком; придумали самые интересные слова с заданным звуком; придумали слова, в которых заданный звук встречается целых два или даже три раза!

Чье предложение длиннее?

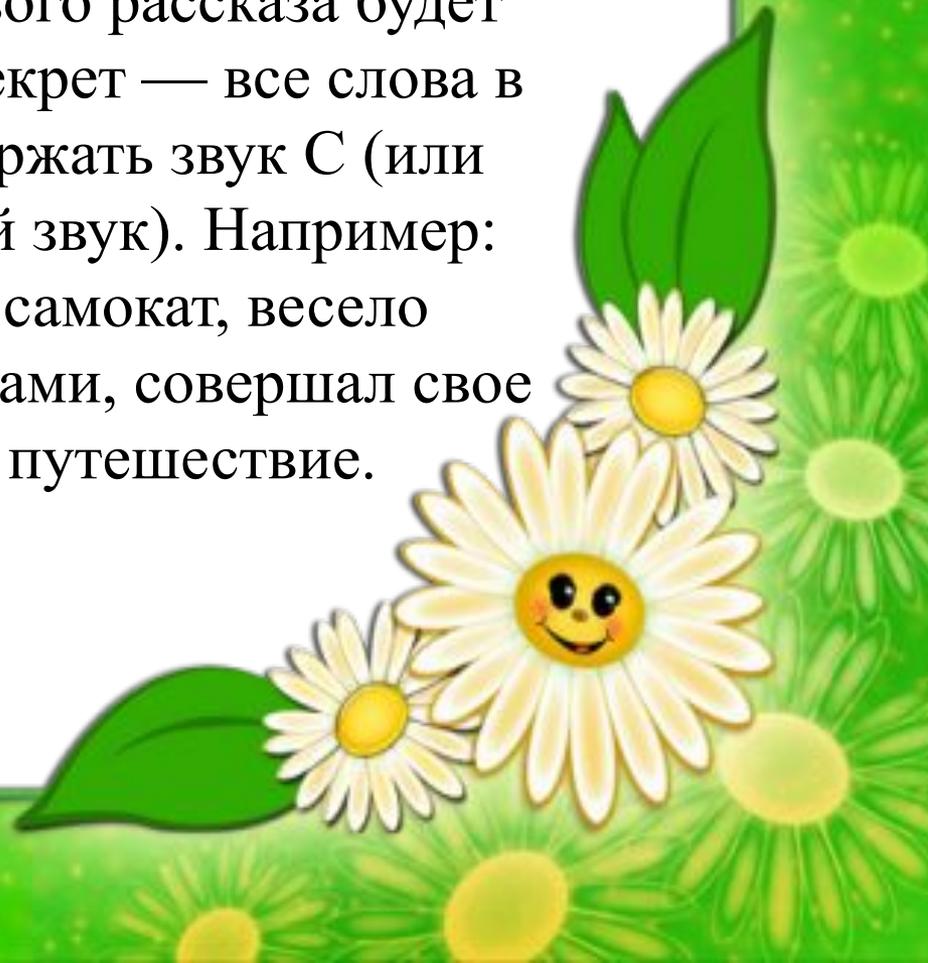
В этой игре каждому из детей предлагается составить предложение так, чтобы все слова в нем начинались на один и тот же заданный ведущим звук. Выигрывает тот, кто правильно составит самое длинное предложение.





Все слова со звуком...

Ведущий предлагает детям принять участие в коллективном составлении рассказа. Но у нового рассказа будет один небольшой секрет — все слова в нем должны содержать звук С (или какой-либо другой звук). Например:
«Светло-синий самокат, весело поскрипывая колесами, совершал свое кругосветное путешествие.»



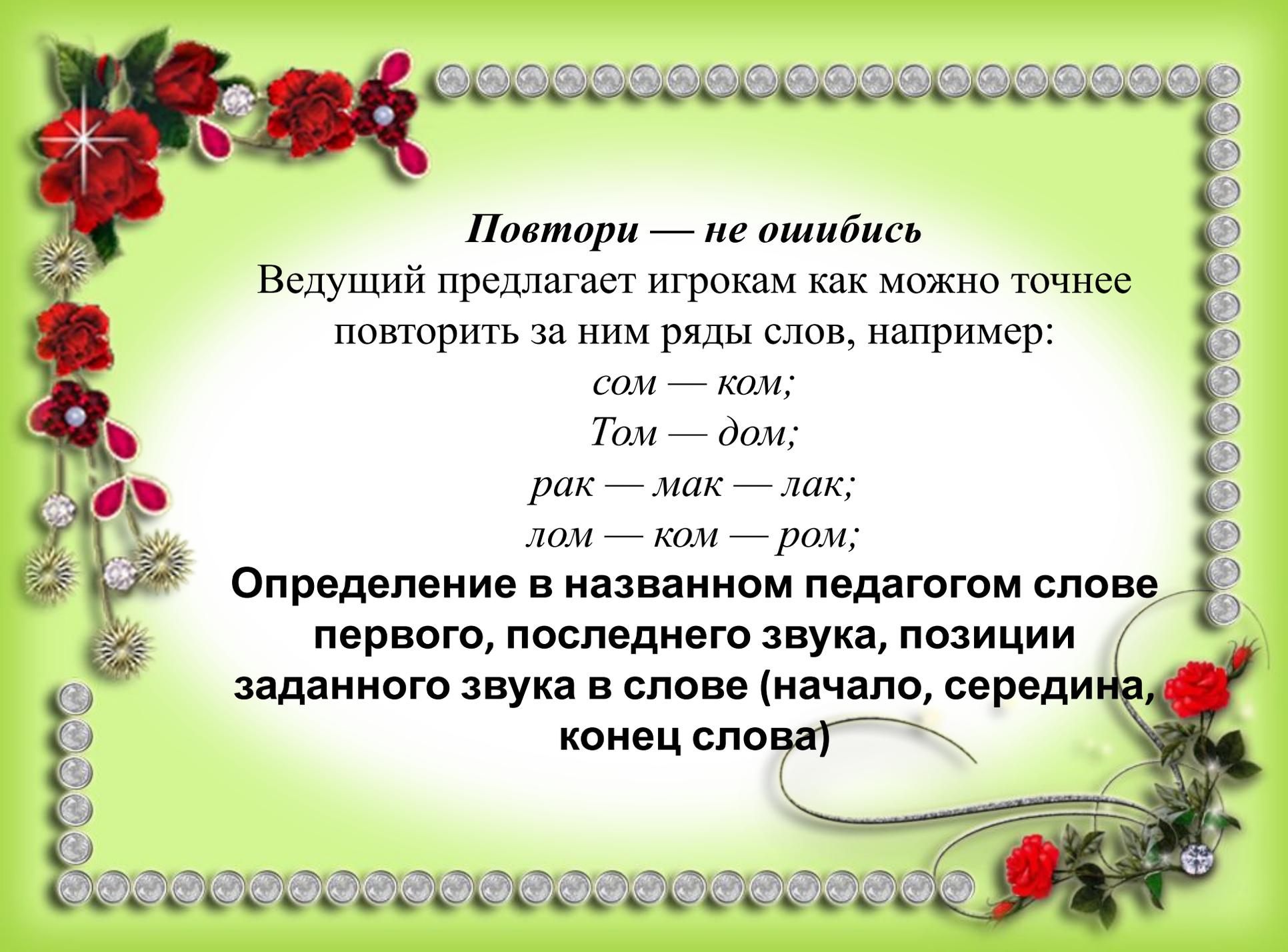
Разложи картинки

Ведущий предлагает детям прослушать и запомнить ряд слов, а затем в строгом соответствии с прозвучавшими словами выставить на наборном полотне картинку¹,
например:

сом — дом — лом;

мак — рак — лак;





Повтори — не ошибись

Ведущий предлагает игрокам как можно точнее повторить за ним ряды слов, например:

сом — ком;

Том — дом;

рак — мак — лак;

лом — ком — ром;

**Определение в названном педагогом слове
первого, последнего звука, позиции
заданного звука в слове (начало, середина,
конец слова)**

Загадки¹

Суть игры заключается в том, чтобы не только отгадать загадку, но и правильно выделить в слове-отгадке первый звук. Каждый правильный ответ поощряется фишкой, после окончания игры по количеству фишек определяется победитель.

*Не река. Но здесь живут
Разные рыбешки.*

*Дом стеклянный. Свет. Уют.
И еда есть — крошки. (Аквариум.)*

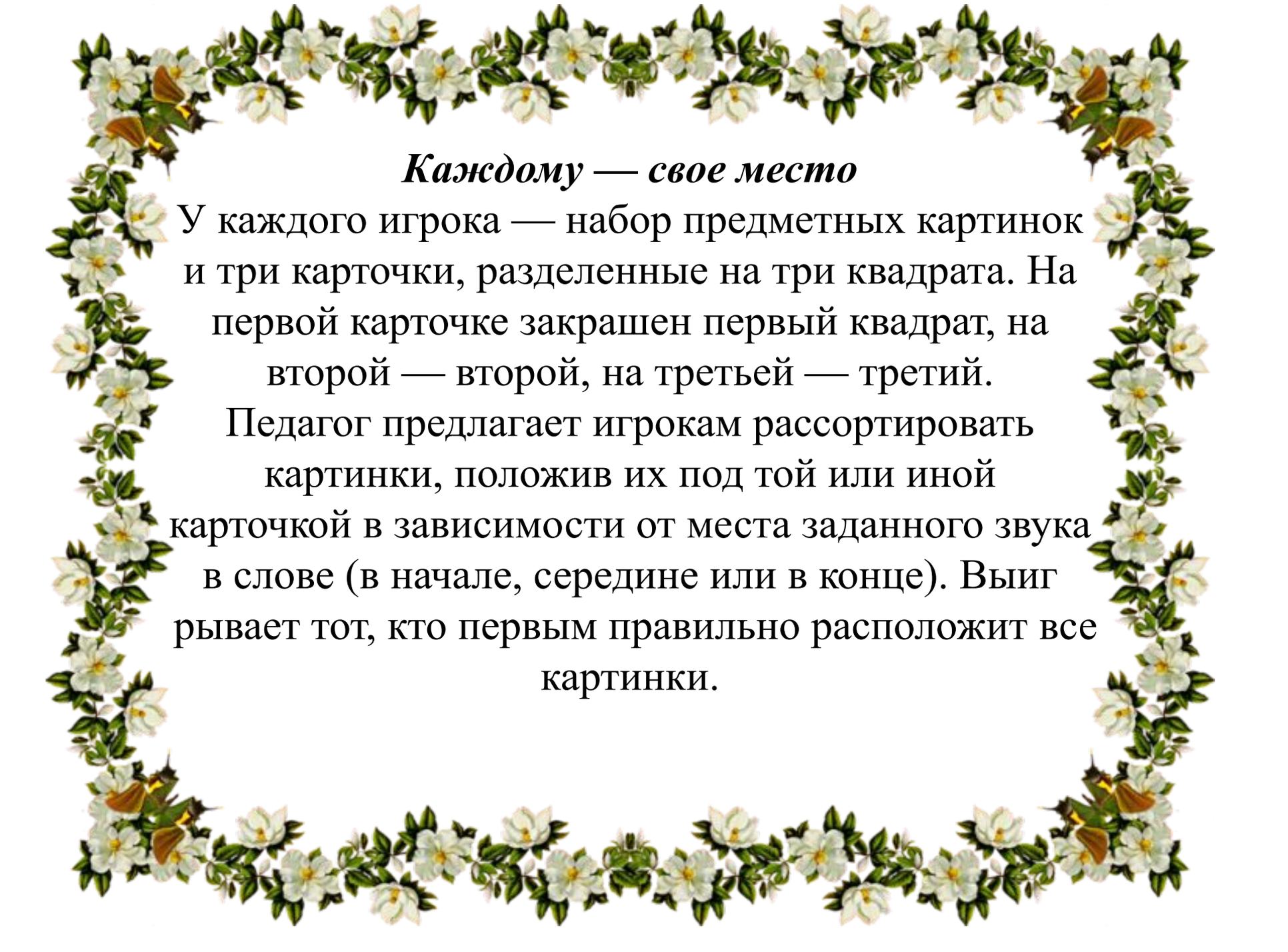
Цепочка

Первый игрок (педагог или ребенок) называет слово, следующий игрок подбирает свое слово, где начальным звуком будет последний звук предыдущего слова. Игру продолжает третий ребенок и т.д. Повторять слова, названные другими игроками, нельзя. Главная задача игры — не разорвать цепочку; игрок, допустивший ошибку, по окончании игры платит фант (например, придумывает несколько звуков на заданный звук).

Где спрятался звук?

У педагога — набор предметных картинок; у каждого из детей — карточка, разделенная на три квадрата, фишка.

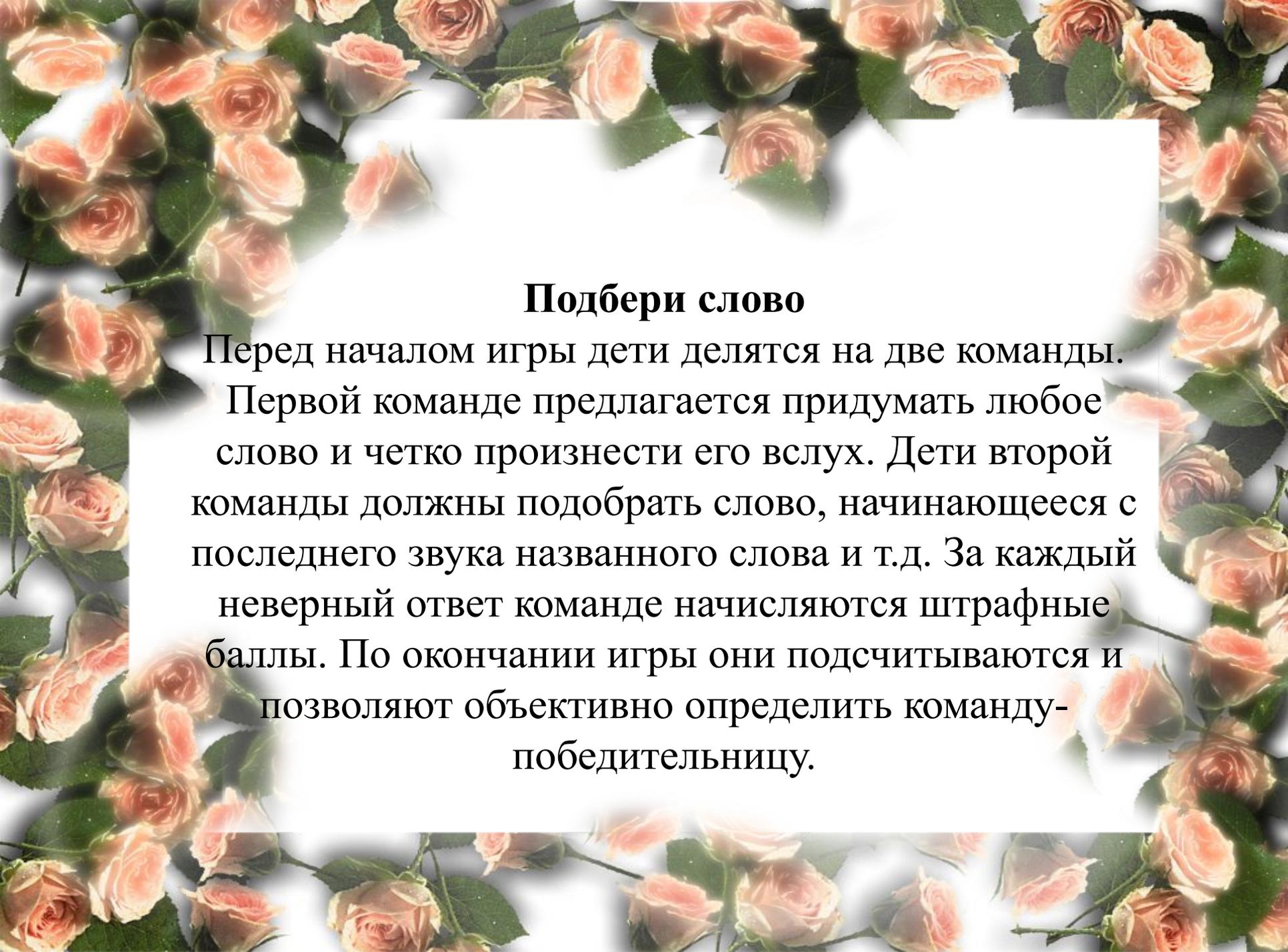
Педагог показывает предметную картинку, дети называют изображенный на ней предмет. Далее каждый из игроков на своей карточке фишкой закрывает один из трех квадратов в зависимости от того, где находится звук — в начале, середине или в конце слова. Игрок, неправильно выполнивший задание, платит фант.



Каждому — свое место

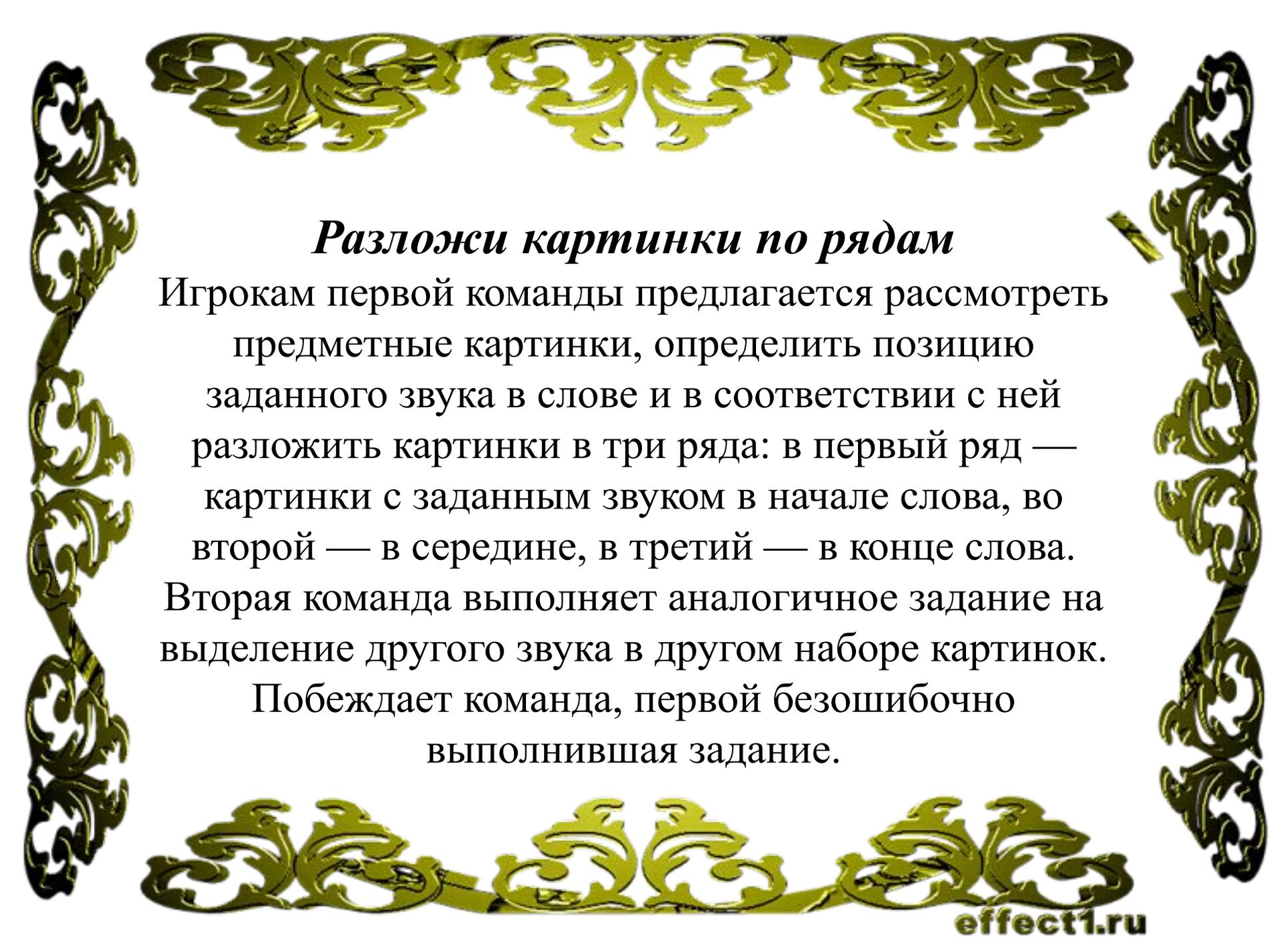
У каждого игрока — набор предметных картинок и три карточки, разделенные на три квадрата. На первой карточке закрашен первый квадрат, на второй — второй, на третьей — третий.

Педагог предлагает игрокам рассортировать картинки, положив их под той или иной карточкой в зависимости от места заданного звука в слове (в начале, середине или в конце). Выигрывает тот, кто первым правильно расположит все картинки.



Подбери слово

Перед началом игры дети делятся на две команды. Первой команде предлагается придумать любое слово и четко произнести его вслух. Дети второй команды должны подобрать слово, начинающееся с последнего звука названного слова и т.д. За каждый неверный ответ команде начисляются штрафные баллы. По окончании игры они подсчитываются и позволяют объективно определить команду-победительницу.



Разложи картинки по рядам

Игрокам первой команды предлагается рассмотреть предметные картинки, определить позицию заданного звука в слове и в соответствии с ней разложить картинки в три ряда: в первый ряд — картинки с заданным звуком в начале слова, во второй — в середине, в третий — в конце слова. Вторая команда выполняет аналогичное задание на выделение другого звука в другом наборе картинок. Побеждает команда, первой безошибочно выполнившая задание.



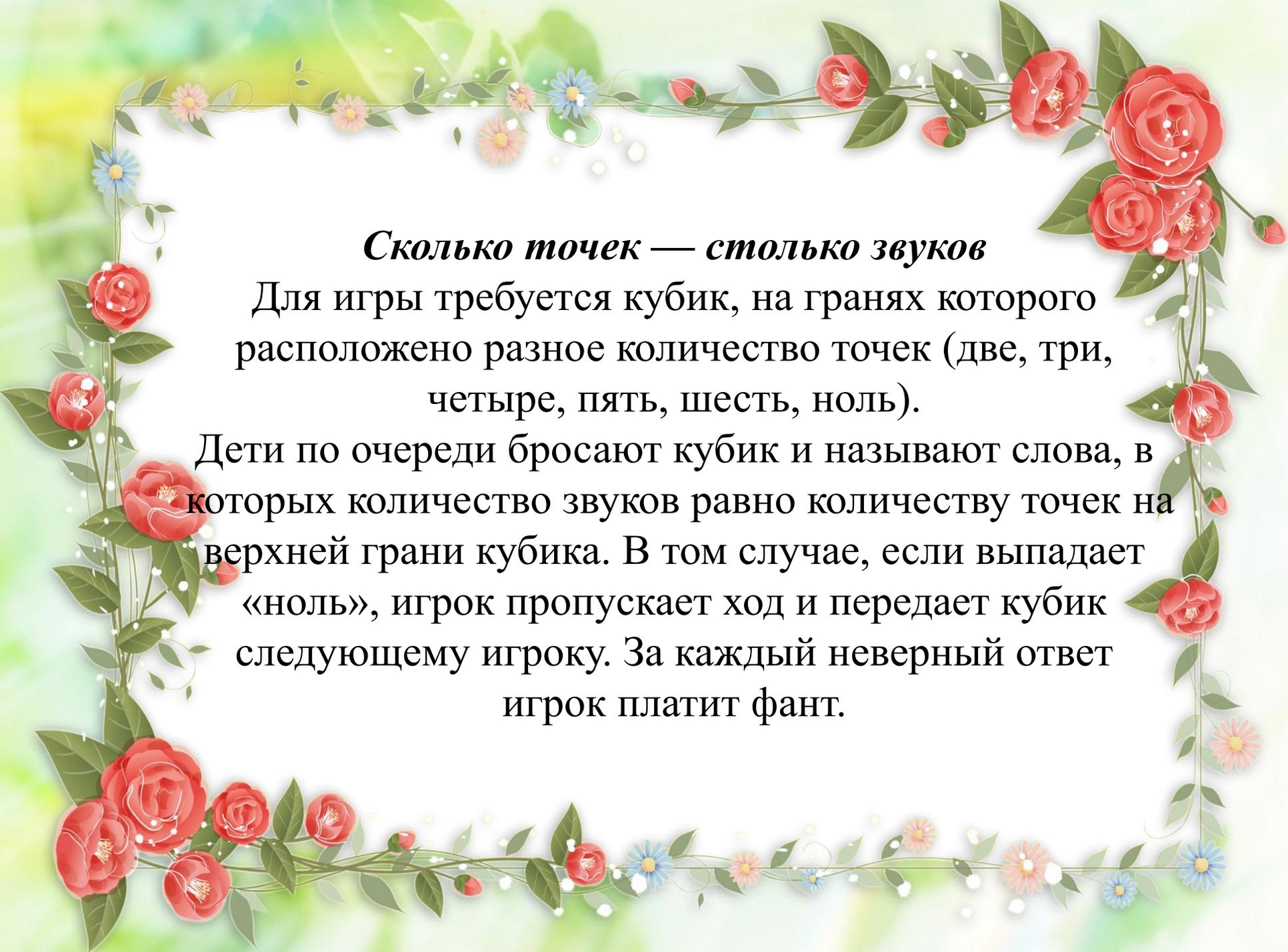
Группировка картинок в зависимости от количества звуков в их названиях, подбор слова с заданным количеством звуков; выполнение полного звукового анализа слова.



Построим пирамиду

Для игры потребуется подготовить рисунок пирамиды из квадратов (в нижней части каждого квадрата — кармашек для вкладывания картинок; в основании пирамиды — пять квадратов, выше — четыре, потом три и два; заканчивается пирамида треугольной верхушкой); предметные картинки тех же размеров, что и квадраты пирамиды.

Педагог предлагает детям построить пирамиду из картинок. Он объясняет, что в основании пирамиды должны быть помещены картинки, названия которых состоят из пяти звуков, следующий ряд пирамиды — картинки, названия которых имеют четыре звука и т.д.



Сколько точек — столько звуков

Для игры требуется кубик, на гранях которого расположено разное количество точек (две, три, четыре, пять, шесть, ноль).

Дети по очереди бросают кубик и называют слова, в которых количество звуков равно количеству точек на верхней грани кубика. В том случае, если выпадает «ноль», игрок пропускает ход и передает кубик следующему игроку. За каждый неверный ответ игрок платит фант.

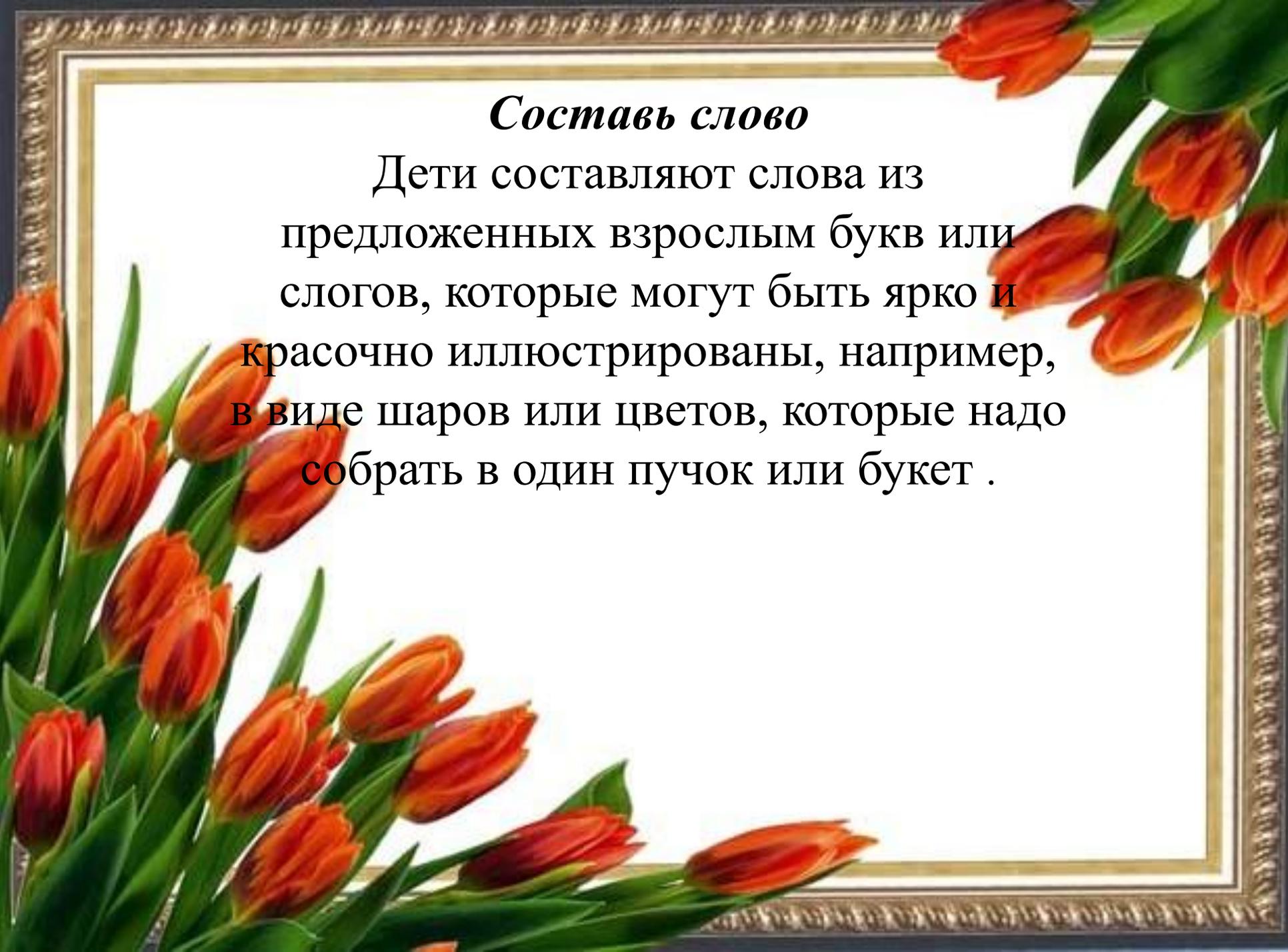
Подумай, не ошибись

Взрослый предлагает игрокам двух или трех команд выполнить несколько заданий, по результатам выполнения которых и определяется команда-победитель.

- *Назовите как можно больше слов, которые начинаются на последний звук слова «стол».*
- *Перечислите птиц, в названии которых был бы последний звук слова «сыр».*
- *Подберите и назовите такие слова, в которых первым был бы звук К, а последним — Ш.*
- *Составьте такое предложение, в котором все слова начинались бы со звука М.*

Составь слово

Дети составляют слова из предложенных взрослым букв или слогов, которые могут быть ярко и красочно иллюстрированы, например, в виде шаров или цветов, которые надо собрать в один пучок или букет .



Молчанка

У каждого ученика — карточки с цифрами 1, 2, 3. Перед началом игры из числа игроков выбирается помощник ведущего — «наблюдатель». Затем педагог называет слово, а ученики поднимают карточку с цифрой, соответствующей количеству слогов в данном слове. (Подбор слов может быть произвольным и тематическим.)



Подберем куклам одежду

Для игры следует подготовить две куклы и кукольную одежду (или предметные картинки с изображением одежды)

Педагог показывает детям кукол и говорит: «Ребята, давайте дадим имена этим куклам! Договоримся, что имя первой куклы будет состоять из двух слогов, имя второй — из трех слогов (например, Инна и Марина)».

Затем дети рассматривают приготовленную для кукол одежду и определяют, какая вещь может быть предложена кукле Инне (слова — названия предметов одежды должны состоять из двух слогов), а какая — Марине (слова — названия предметов одежды должны иметь в своем составе три слога). Играют две команды: одна подбирает одежду кукле Инне, другая — Марине.



Кто в каком домике будет жить?

Игру можно провести в форме соревнования команд. Перед началом игры педагог рисует на доске три домика, в которых будут жить животные. В первом домике будут находиться те животные, названия которых состоят из одного слога, во втором — из двух слогов, в третьем — их трех. Каждое названное животное обозначается условным значком в соответствующем домике; дважды повторять названия животных нельзя.

Выигрывает та команда, которая придумает правильно и больше других слов-названий животных.

Цветочный магазин

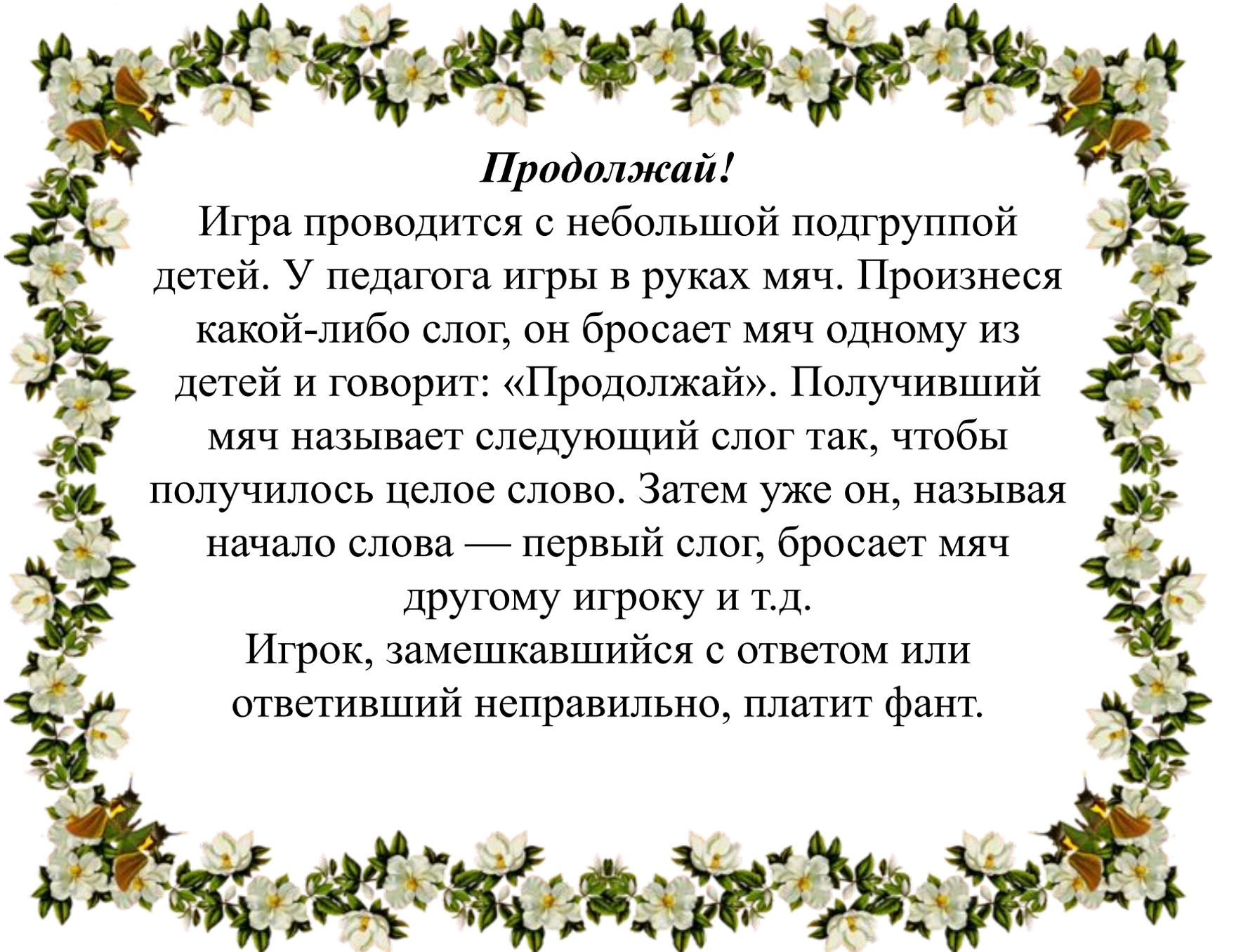
Игровой материал — открытки с изображением цветов, которые выставляются на наборном полотне. Это — «цветочный магазин», а цветные фишки в руках у детей — это «деньги». Педагог объясняет, что каждый может купить для себя цветы, только необходимо правильно рассчитаться с «продавцом» (его роль исполняет сам педагог или кто-то из детей), т.е. отдать за каждый столько фишек-«монет», сколько слогов в слове-названии цветка. Покупать цветы нужно только по очереди. Выигрывает в игре тот, кому удастся «купить» без ошибок наибольшее количество цветов.

Слог — шаг

Ведущий игры (педагог или кто-то из детей) дает каждому игроку задание: «Сделай два шага вперед!», «Сделай три шага вперед!», «Сделай шаг вперед!»

Игрок должен вспомнить слово, в состав которого входит столько слогов, сколько шагов ему предложено сделать, и четко произнести его по слогам так, чтобы каждому шагу соответствовало произнесение одного слога.

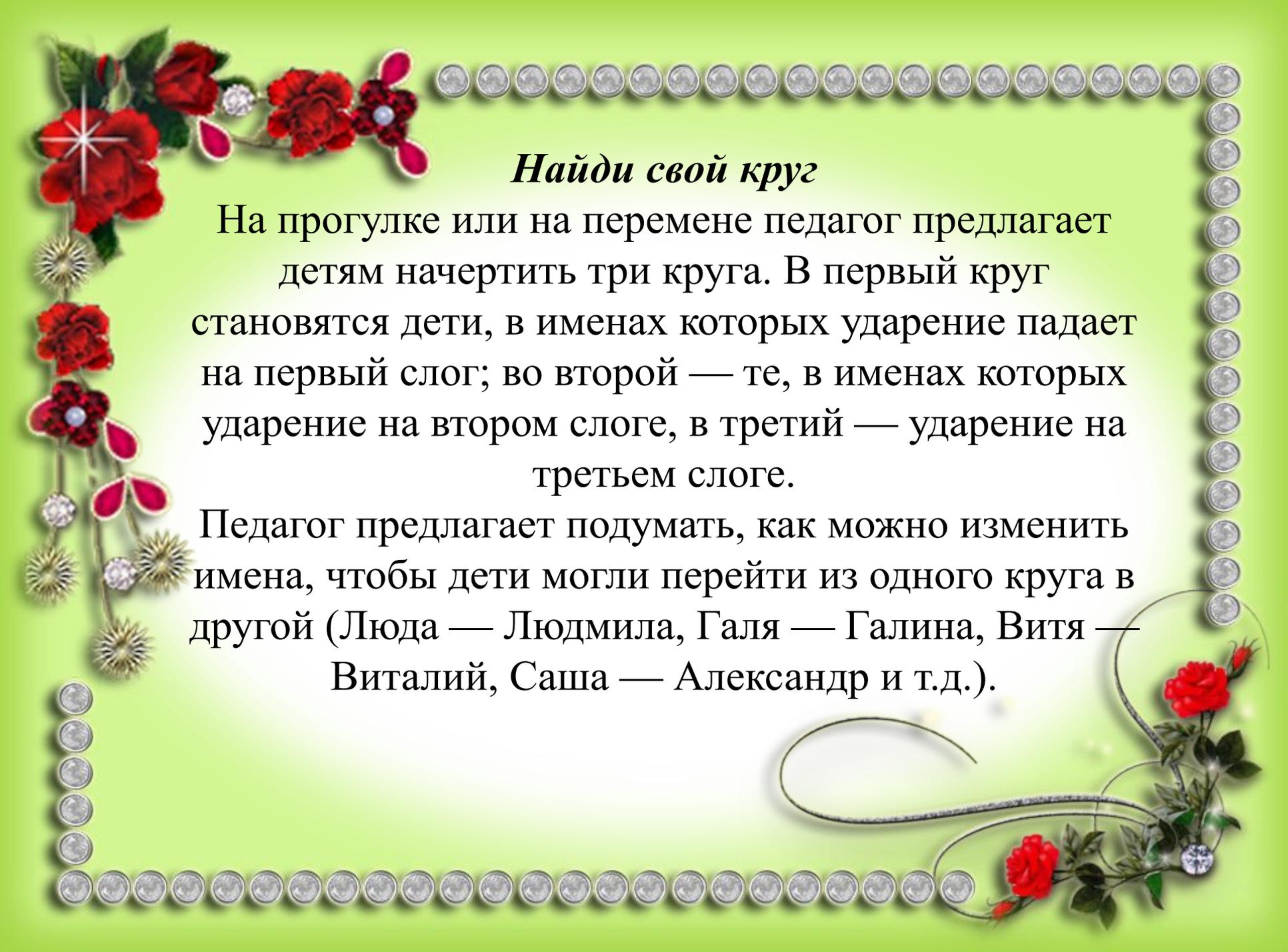
Игровой жетон вручается правильно «прошагавшему» слово.



Продолжай!

Игра проводится с небольшой подгруппой детей. У педагога игры в руках мяч. Произнеся какой-либо слог, он бросает мяч одному из детей и говорит: «Продолжай». Получивший мяч называет следующий слог так, чтобы получилось целое слово. Затем уже он, называя начало слова — первый слог, бросает мяч другому игроку и т.д.

Игрок, замешкавшийся с ответом или ответивший неправильно, платит фант.



Найди свой круг

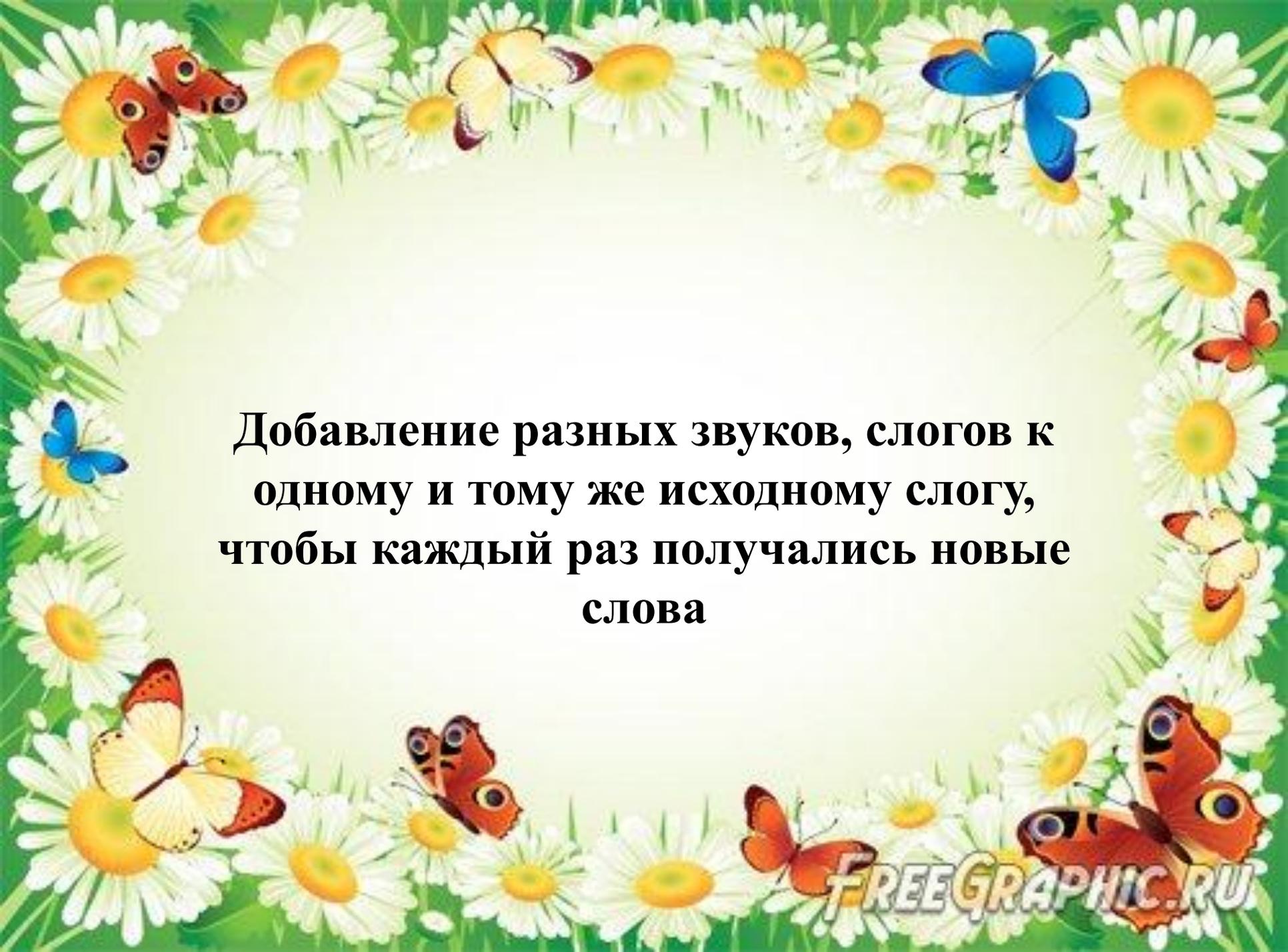
На прогулке или на перемене педагог предлагает детям начертить три круга. В первый круг становятся дети, в именах которых ударение падает на первый слог; во второй — те, в именах которых ударение на втором слоге, в третий — ударение на третьем слоге.

Педагог предлагает подумать, как можно изменить имена, чтобы дети могли перейти из одного круга в другой (Люда — Людмила, Галя — Галина, Витя — Виталий, Саша — Александр и т.д.).

Кто быстрее?

Игровой материал — слова, написанные на доске в два-три столбика (по количеству рядов-команд).

Игроки каждой команды по одному выходят к доске и отмечают цифрой в своем столбике напротив каждого слова количество слогов в нем. За каждое правильно указанное количество слогов ряд получает очко. Дополнительные очки могут насчитываться за найденные у соперника ошибки.



**Добавление разных звуков, слогов к
одному и тому же исходному слогу,
чтобы каждый раз получались новые
слова**

The background of the page is a soft-focus collage of white lilies with bright orange stamens and green leaves. Several small, delicate butterflies with black and white patterns are scattered throughout the scene, adding a whimsical touch. The overall aesthetic is clean, bright, and natural.

Полсловечка за тобой!

Педагог, обращаясь по очереди к каждому ученику, произносит первый слог двухсложного слова. Ученик должен закончить слово, назвав второй слог. Если он не может подобрать слово, то выбывает из игры, а слово заканчивает другой игрок. Назвав два или более слов, начинающихся данным слогом, он может «выручить» выбывшего из игры товарища и ввести его снова в игру. Повторять уже названные слова нельзя. Выигрывает тот, кто больше всех выручил друзей.

Сортировка слов

У каждого ученика — карточки с трехсложными словами и схемы-указатели ударения.

Детям предлагается разложить карточки с написанными на них словами на три группы:

- с ударением на первом слоге;
- с ударением на втором слоге;
- с ударением на третьем слоге.

Выигрывает тот, кто первый правильно разложит все свои карточки.

Путаница

Создается игровая ситуация: Буратино неправильно составил из слогов слова. У него получилось, например, следующее:

ба-ры

ва-со

за-ко

ба-со-ка

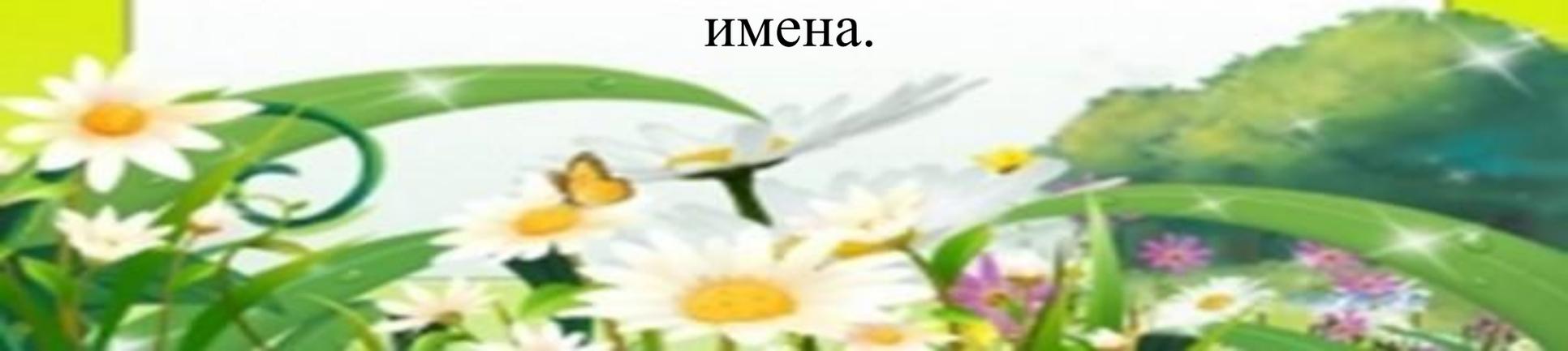
ро-во-на и т.д.

Детям предлагается исправить ошибки и правильно составить слова из предложенных СЛОГОВ.

Сложи имена

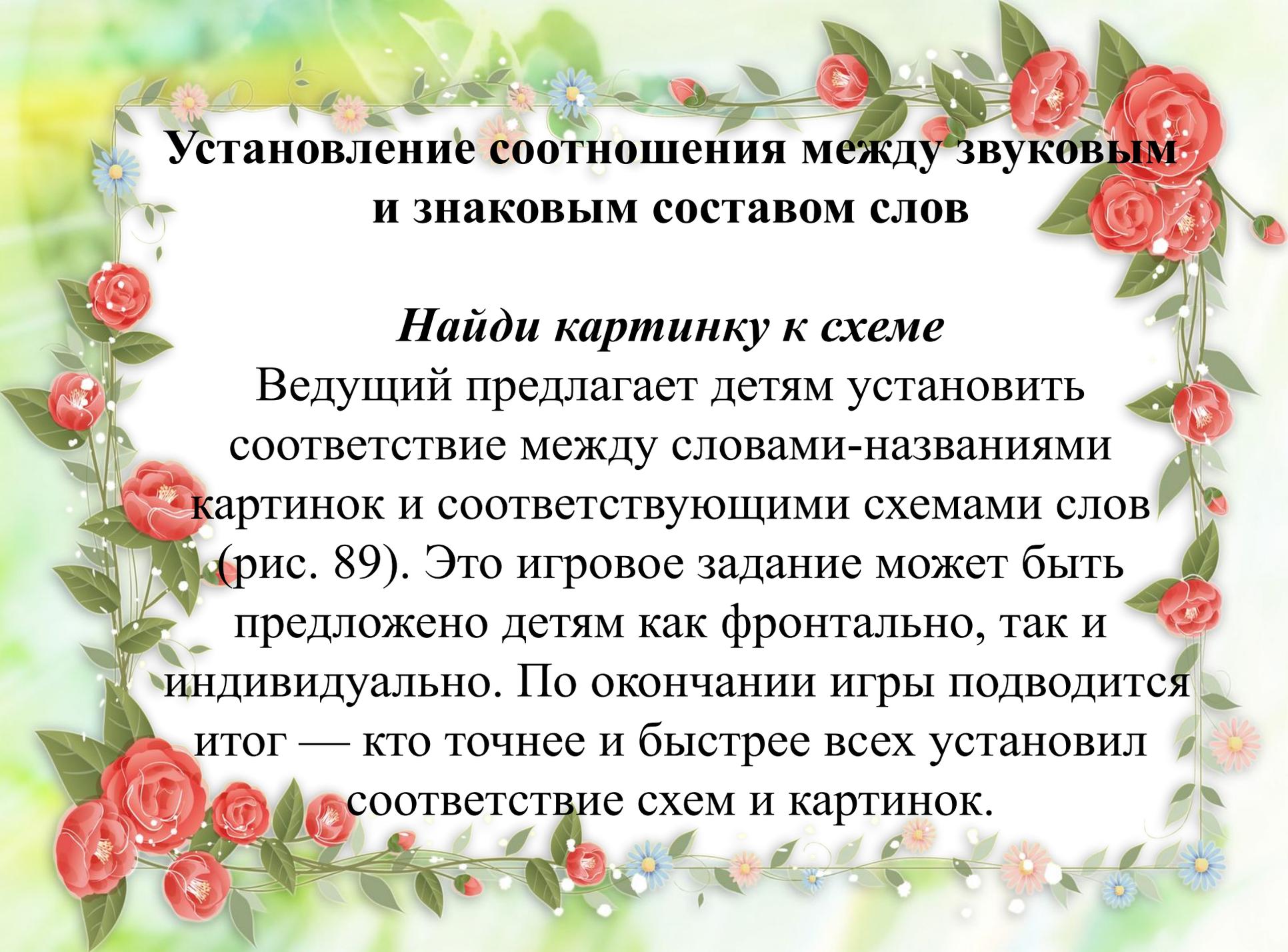
У игроков — конверты с набором слогов: Ва-, Све-, Ге-, То-, Пе-, Лю-, Ро-, Са-, -ля, -та, -на, -ня, -тя, -ба, -ма, -ша.

Каждый игрок составляет из слогов, находящихся в его конверте, имена детей. Для этого необходимо помнить, что слог, начинающийся с большой буквы, ставится в начале слова. Выигрывает тот, кто первым и без ошибок составит из имеющихся у него слогов имена.



Слоговая цепочка

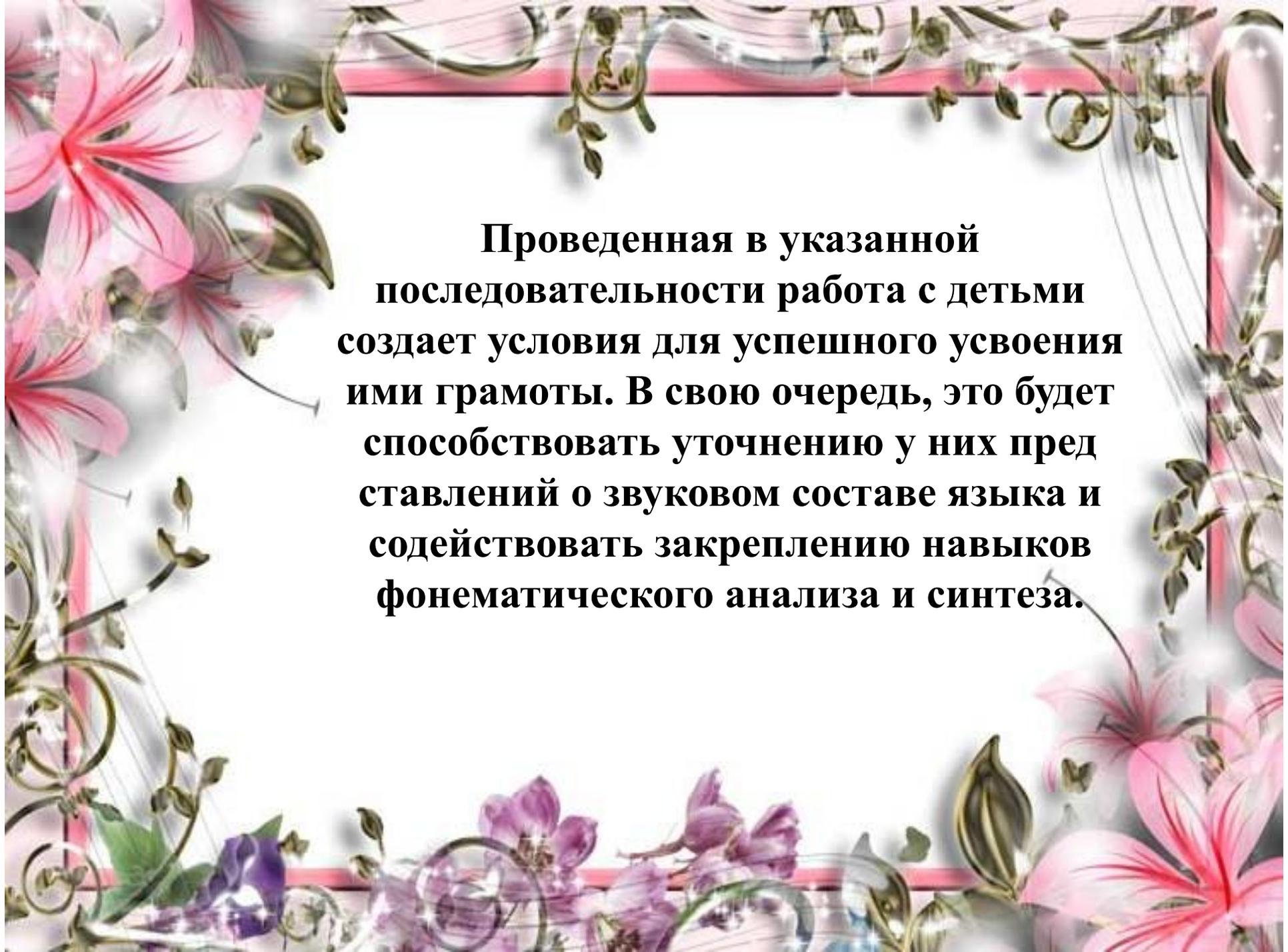
Начиная игру, педагог записывает на доске двусложное слово по слогам (например, *окно*). Далее игроки по очереди подбирают слова так, чтобы каждое последующее слово начиналось с последнего слога предыдущего (*окно; нора; рана; навес...*). Выигравшим считается тот, кто последним закончил цепочку и больше всех назвал слов.



Установление соотношения между звуковым и знаковым составом слов

Найди картинку к схеме

Ведущий предлагает детям установить соответствие между словами-названиями картинок и соответствующими схемами слов (рис. 89). Это игровое задание может быть предложено детям как фронтально, так и индивидуально. По окончании игры подводится итог — кто точнее и быстрее всех установил соответствие схем и картинок.



**Проведенная в указанной
последовательности работа с детьми
создает условия для успешного усвоения
ими грамоты. В свою очередь, это будет
способствовать уточнению у них пред-
ставлений о звуковом составе языка и
содействовать закреплению навыков
фонематического анализа и синтеза.**

