

4. ИГРЫ НА ПОВТОРЕНИЕ СЕРИЙ

СЛОГОВ С ОБЩИМИ ГЛАСНЫМИ И РАЗНЫМИ СОГЛАСНЫМИ ЗВУКАМИ. СНАЧАЛА ИЗ ДВУХ, А К КОНЦУ ГОДА ИЗ ТРЕХ СЛОГОВ: БА-ДА, ФА-ХА, ПА-КА, МА-ВА-ХА, ГА-ДА-БА И Т.П. (АНАЛОГИЧНО С ГЛАСНЫМИ У, О, Ы). ЭТО ИГРЫ ТИПА **«ПОВТОРИ, НЕ ОШИБИСЬ!»**

5. ПОВТОРЕНИЕ СЕРИЙ ИЗ ДВУХ, А К КОНЦУ ГОДА ИЗ ТРЕХ СЛОГОВ С СОГЛАСНЫМИ ЗВУКАМИ, РАЗЛИЧАЮЩИХСЯ ПО ЗВОНКОСТИ - ГЛУХОСТИ: ПА-БА, ДА-ТА, БУ-ПУ, ПО-БО, ВА-ФА, КА-ГА, ГО-КО; ПА-БА-ПА, БА-ПА-ПА, ПА-ПА-БА, БА-БА-ПА И Т. Д. ЭТО ИГРЫ ТИПА **«ПОВТОРИ, НЕ ОШИБИСЬ!»**

6. ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА РАЗЛИЧЕНИЕ ПРАВИЛЬНО И НЕПРАВИЛЬНО ПРОИЗНОСИМЫХ СЛОВ. ДЕТЯМ ПРЕДЛАГАЕТСЯ ХЛОПНУТЬ, КОГДА ОНИ УСЛЫШАТ ПРАВИЛЬНО ПРОИЗНЕСЕННОЕ СЛОВО, НАПРИМЕР: БАНАН, БАВАН, КАНАН, БАНАН, БАНАТ, БАНАН, ДАВАН, БАМАН, БАНАН, БАНАН; КЛЕТКА, КЪЕТКА, КЛЕТТА, КЛЕТКА, КВЕТКА, КНЕТКА, КЛЕТКА, ХЛЕТКА, КЛЕТКА; АВТОБУС, АВТОКУС, МАВТОБУС, АВТОБУС, АВТОБУС, АВТОБУТ, КАВТОБУС, АВТОБУС, АВНОБУС, АВТОБУШ И ТАК ДАЛЕЕ.

7. ИГРЫ НА УМЕНИЕ СЛЫШАТЬ И РАЗЛИЧАТЬ ЗВУКИ В СЛОВАХ. РЕБЕНКУ ПРЕДЛАГАЕТСЯ ХЛОПНУТЬ ИЛИ ПРОИЗВЕСТИ КАКОЕ-ЛИБО ДРУГОЕ ДЕЙСТВИЕ, ЕСЛИ ОН УСЛЫШИТ В СЛОВЕ:

РЫЧАНИЕ СОБАКИ (РРР) - РЫБА, ДОСКА, ОКНО, КАРМАН, СТОЛ, ПОВАР, РОЗА, ФОНТАН, ГОРКА; МЫЧАНИЕ КОРОВЫ (МММ) - МЫШЬ, КУКЛА, ГНОМ, БАНАН, СУМКА, МАК, ШКАФ, ЗАМОК, ОКНА, СОМ, ...;

СВИСТ ВОДИЧКИ (ССС) - СОК, ПОДНОС, ВАТА, КУСТЫ, КУКЛА, САПОГИ, ДИВАН, НОГИ, АВТОБУС ...;

ГУДЕНИЕ КОМАРА (ЗЗЗ): ЗАМОК, ПАЛЬТО, КОЗЫ, ЗАЙКА, ЛЕЙКА, ЗУБЫ, БЕРЕЗА, АКУЛА, ШКАФ, ЗАБОР, ...;

ШИПЕНИЕ ЗМЕИ (ШШ): ШУБА, БАНАН, ШАПКА, ПЛАТЬЕ, КОШКА, ДУШ, ПОМИДОР, КЛОУН, ЛОШАДЬ, ...;

ЖУЖЖАНИЕ ЖУКА (ЖЖЖ) - ЖАБА, РУКА, КОНЬ, ЖИРАФ, ВЕДРО, ЕЖИК, ЛОПАТА, СТАКАН, ХУДОЖНИК, ПОЖАР И ТАК ДАЛЕЕ.

НА НАЧАЛЬНОМ ЭТАПЕ НУЖНЫЙ ЗВУК НАДО ВЫДЕЛЯТЬ ПРОТЯЖНЫМ ПРОИЗНЕСЕНИЕМ: РРРАК, ГНОМММ, КАПУСССТА, ЖИРАФФФ. СЛЕДУЕТ ТОЛЬКО УЧЕСТЬ, ЧТО ЗВОНКИЕ СОГЛАСНЫЕ В КОНЦЕ СЛОВ И ПЕРЕД ГЛУХИМИ СОГЛАСНЫМИ ОГЛУШАЮТСЯ, ПОЭТОМУ НЕЛЬЗЯ ПРЕДЛАГАТЬ ДЕТЯМ В ЭТИХ ИГРАХ ТАКИЕ СЛОВА, КАК «НОЖ, КРУЖКА» ДЛЯ ИГР СО ЗВУКОМ [Ж]; «ДУБ, ЗУБКИ» ДЛЯ ИГР СО ЗВУКОМ [Б] И Т. П.

8. ИГРЫ НА УСВОЕНИЕ ПОНЯТИЯ «РЯДА» НА ПРИМЕРЕ ПЕРСОНАЖЕЙ СКАЗКИ «РЕПКА» И ПОСТРОЕНИЙ ИГРУШЕК И ДЕТЕЙ В РЯД. НА ПРИМЕРЕ ГЕРОЕВ СКАЗКИ ВЫЯСНЯТЬ, КТО ПРИШЕЛ ТЯНУТЬ РЕПКУ ПЕРВЫМ, ТО ЕСТЬ В НАЧАЛЕ (ДЕД); КТО ПОСЛЕДНИМ, ТО ЕСТЬ В КОНЦЕ (МЫШКА). КТО НАХОДИТСЯ МЕЖДУ ПЕРВЫМ И ПОСЛЕДНИМ? ОНИ ВСЕ В СЕРЕДИНЕ: ВТОРАЯ - БАБКА, ТРЕТЬЯ - ВНУЧКА, ЧЕТВЕРТАЯ - СОБАКА ЖУЧКА, ПЯТАЯ - КОШКА МУРКА. НЕОБХОДИМО ТОЛЬКО ПОМНИТЬ, ЧТО ГЕРОЕВ ИЛИ ИГРУШКИ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ К ЗВУКОВОМУ АНАЛИЗУ НУЖНО РАСПОЛАГАТЬ И СЧИТАТЬ ТОЛЬКО СЛЕВА НАПРАВО (КАК ПИШЕМ БУКВЫ В СЛОВАХ).

ИГРЫ ПО РАЗВИТИЮ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО ВОСПРИЯТИЯ У ДЕТЕЙ ОТ 3 ДО 4 ЛЕТ.



ИГРЫ ПО РАЗВИТИЮ

ФОНЕМАТИЧЕСКОГО ВОСПРИЯТИЯ

У ДЕТЕЙ ОТ 3 ДО 4 ЛЕТ.



ИГРЫ ПО РАЗВИТИЮ СЛУХОВОГО ВОСПРИЯТИЯ НА МАТЕРИАЛЕ НЕРЕЧЕВЫХ ЗВУКОВ:

ПОВТОРЯТЬ ИГРЫ, КОТОРЫЕ ПРОВОДИЛИСЬ С ДЕТЬМИ ОТ 2 ДО 3 ЛЕТ. ЭТО ИГРЫ НА РАЗЛИЧЕНИЕ ЗВУКОВ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА И ЗВУКОВ, СПЕЦИАЛЬНО ПРОИЗВОДИМЫХ ВЗРОСЛЫМИ. ЕСЛИ ДО ЭТОГО ПОДОБНЫЕ ИГРЫ НЕ ПРОВОДИЛИСЬ, ТО С НИХ НАДО И НАЧИНАТЬ. КОГДА ДЕТИ НАУЧАТСЯ РАЗЛИЧАТЬ ДВА ЗВУКА, МОЖНО УВЕЛИЧИТЬ КОЛИЧЕСТВО ЗВУКОВ, ПРЕДЛАГАЕМЫХ ДЛЯ РАЗЛИЧЕНИЯ. ИГРЫ ПО РАЗВИТИЮ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО ВОСПРИЯТИЯ НА МАТЕРИАЛЕ РЕЧЕВЫХ ЗВУКОВ:

1. ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО С ПОНЯТИЕМ «ЗВУК» И ОРГАНАМИ АРТИКУЛЯЦИОННОГО АППАРАТА. ЛЮДИ УМЕЮТ ИЗДАВАТЬ (ПРОИЗНОСИТЬ) РАЗНЫЕ ЗВУКИ. НАПРИМЕР, ДЕВОЧКА ПЛАЧЕТ: «ААА...». У МАМЫ БОЛИТ ЗУБ И ОНА СТОНЕТ: «ООО...», И ТАК ДАЛЕЕ. ИЗ ЗВУКОВ ОБРАЗУЮТСЯ СЛОВА. ГОВОРЯЩИЕ ЗВУКИ НАМ ПОМОГАЮТ ГУБЫ, ЗУБЫ И ЯЗЫК. И РАССМАТРИВАЕМ ВМЕСТЕ С РЕБЕНКОМ, ЧТО ДЕЛАЮТ ГУБЫ, ЗУБЫ И ЯЗЫК ПРИ ПРОИЗНЕСЕНИИ ТЕХ ИЛИ ИНЫХ ЗВУКОВ. ОДНОВРЕМЕННО ДЕТИ ЗНАКОМЯТСЯ И С РАЗНООБРАЗИЕМ РЕЧЕВЫХ ЗВУКОВ.

2. ИГРЫ НА РАЗЛИЧЕНИЕ ИЗОЛИРОВАННЫХ РЕЧЕВЫХ ЗВУКОВ. ЭТО ИГРЫ ТИПА «ПОЙМАЙ ЗВУК». ВЗРОСЛЫЙ И РЕБЕНОК ДОГОВАРИВАЮТСЯ, КАКОЙ ЗВУК БУДУТ «ЛОВИТЬ». РЕБЕНКУ ПРЕДЛАГАЕТСЯ ХЛОПНУТЬ, ИЛИ ПОДНЯТЬ РУКУ, ЕСЛИ ОН УСЛЫШИТ ЭТОТ ЗВУК. НАПРИМЕР, ЗВУК [А]. И ПРЕДЛАГАЕТСЯ РЯД ИЗОЛИРОВАННЫХ ЗВУКОВ: [У, А, А, О, И, А, М, К, А]. ПРОИЗНОСЯ ЭТИ ЗВУКИ, ВЗРОСЛЫЙ ЗАКРЫВАЕТ СВОЙ РОТ ЭКРАНОМ (КАРТОЧКОЙ, ЛИСТОМ БУМАГИ), ЧТОБЫ РЕБЕНОК ВЫДЕЛЯЛ ЗВУК ТОЛЬКО НА СЛУХ.

3. ИГРЫ НА РАЗЛИЧЕНИЕ

ИЗОЛИРОВАННЫХ СОГЛАСНЫХ ЗВУКОВ ПО ЗВОНКОСТИ - ГЛУХОСТИ. НАПРИМЕР, ВЗРОСЛЫЙ ПРЕДЛАГАЕТ РЕБЕНКУ ПОСЛУШАТЬ ЗВУК [ССС], ОБРАЩАЕТ ВНИМАНИЕ, ЧТО ОН ПОХОЖ НА СВИСТ ВОДИЧКИ В КРАНЕ. ПОТОМ ПОСЛУШАТЬ ЗВУК [ЗЗЗ], ОБРАЩАЕТ ВНИМАНИЕ, ЧТО ОН ПОХОЖ НА ПЕНИЕ КОМАРИКА. ЗАТЕМ ВЗРОСЛЫЙ ПРОИЗНОСИТ ТО ЗВУК [З], ТО ЗВУК [С] И ПРОСИТ РЕБЕНКА УГАДАТЬ, КОГО ИЛИ ЧТО ОН СЛЫШИТ СЕЙЧАС, КОМАРИКА ИЛИ ВОДИЧКУ? ТО ЖЕ И С ДРУГИМИ ПАРАМИ. ПРЕДМЕТЫ ИЛИ ЖИВЫЕ СУЩЕСТВА МОЖНО ПРЕДЛАГАТЬ И ДРУГИЕ, ЛИШЬ БЫ ЗВУК, ИЗДАВАЕМЫЙ ИМИ, НАПОМИНАЛ СООТВЕТСТВУЮЩИЙ РЕЧЕВОЙ ЗВУК. НАПРИМЕР, ЗВУК [Ш] ПОХОЖ НА ШИПЕНИЕ НЕ ТОЛЬКО ЗМЕИ, НО И ГУСЯ.

ЗЗЗ - ЗВЕНИТ КОМАРИК, ССС - СВИСТИТ ВОДИЧКА В КРАНЕ.

ВВВ - ВОЕТ ВЫЮГА, ФФФ - ФЫРКАЕТ ЕЖИК.

ДДД - СТУЧИТ КЛЮВОМ ДЯТЕЛ, ТТТ - СТУЧАТ КОЛЕСА ВАГОНА.

ГГГ - ГОГОЧЕТ ГУСЬ, ККК - КАПАЮТ КАПЛИ ДОЖДЯ.

БББ - СТУЧИТ БАРАБАН, ППП - ПЫХТИТ ПАРОВОЗ.

ЖЖЖ - ЖУЖЖИТ ЖУК, ШШШ - ШИПИТ ЗМЕЯ И ТАК ДАЛЕЕ.

