

**Дидактические игры на развитие  
фонематического слуха и  
формирование звукового анализа**

**ДОУ №3 “Лучик”**

**Воспитатель высшей категории  
Туголукова А.В.**

# Дидактические игры на развитие фонематического слуха и формирование звукового анализа

## 1. Фонематическая гимнастика

Дети голосом имитируют работу каких-либо предметов или издают звуки животных. Например, педагог спрашивает: “Как тикают часы?” Дети отвечают на вопрос, имитируя ход часов-тик-так.

Затем детям задают вопросы, при ответе на которые они используют отдельные звуки (**ж, з, р, ш** и т.д.)

Как жужжит жук? Как поют комарики? Как работает мотор? Как шипит змея?

В процессе выполнения задания детей побуждают объяснить, почему они выбрали тот или иной звук.

## 2. Волшебный кубик

**Игровой материал.** Кубики с картинками на каждой грани.

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

**Ход игры.** Ребенок произносит: “Вертись, крутись, на бочок ложись”, - и кидает кубик. На верхней грани - самолет. Ребенок изображает самолет (“летает”, раскинув руки в стороны) и имитирует гул самолета: у-у-у.

## 3. Необычная песенка

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

**Ход игры. Воспитатель.** Однажды жуки, бабочки и кузнечики поспорили, кто лучше всех споет песенку. Первыми выступали большие толстые жуки. Они важно пели: **о-о-о**. (Дети пропевают мелодию на звук **О**.) Затем выпорхнули яркие веселые 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 (дети делают шаг вперед) и начали распевку со словами. И сразу же все жуки, бабочки, кузнечики поняли, что лучше всех поют наши девочки и мальчики.

Так в ходе игры вычленяются и интонируются отдельные гласные звуки. Продолжая сочинять истории с разными персонажами, постепенно дети пропевают все гласные.

#### 4. Эхо

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

**Ход игры.** Воспитатель громко говорит: **а-а-а**. Ребенок –эхо тихо отвечает: **а-а-а**. И так далее. Можно также использовать сочетание гласных звуков: ау, уа, эа и т.д.

**Вариант игры.** Дети повторяют только те имена, которые начинаются со звука э. Называются имена (Алла, Уля, Эля, Анна, Эдик, Эльдар, Ася).

#### 5. Подарки Аленке

**Правила игры.** Подобрать слова, которые начинаются с заданного звука.

**Ход игры.** Когда Аленке исполнилось шесть лет, ей подарили много игрушек, в названии которых слышится звук **У** в начале слова. Угадайте: какие игрушки могли подарить девочке? (Утку, улитку, утюг).

Аналогично обыгрываются другие звуки.

#### 6. Тренировка вратаря

**Правила и ход игры.** Ребенок кладет на стол согнутые в локтях руки- это хоккейные ворота. Воспитатель произносит разные слова. Те, которые начинаются со звука **Ш**, ребенок пропускает в ворота (разводит руки в стороны). Если звучит слово, начинающееся с другого звука, хоккейные ворота захлопываются (ребенок складывает ладони вместе).

**Словарный материал.** Шайба, шар, Шура, кукла, шорты, молодец, штора.

**Вариант игры.** Детям предлагают хлопнуть в ладоши один раз, если они услышат звук **Щ**.

**Словарный материал.** Шелк, шептать, щекотать, цапля, щелкунчик, шоколад, щипать, шум, щепка, жир, щипцы.

Аналогичные дидактические игры можно проводить с другими шипящими звуками.

#### 7. Звуковое лото

**Игровой материал.** Лото.

**Правила игры.** Ребенок должен определить в названии какого предмета на карточках есть заданный звук, и закрыть изображение этого предмета пустой карточкой. Побеждает тот, кто быстрее других закроет все картинки.

**Ход игры.** Играют несколько детей. У каждого карты лото с картинками и маленькие пустые карточки. Называем звук, например **Л**. Воспитатель

спрашивает, у кого из игроков изображение предмета, в названии которого есть звук Л. Этот звук может стоять в любом месте слова ( в начале, середине, конце). Картинку с правильно найденным звуком ребенок закрывает карточкой.

### **8. Посмотри внимательно**

**Игровой материал.** Предметные картинки, на которых изображены курица, заяц, петух, кот.

**Правила игры.** Из ряда предметных картинок дошкольник должен выбрать те, в названии которых есть заданный звук.

**Ход игры. Воспитатель.** Дети, внимательно рассмотрите картинки и выберите те, в названии которых есть звук К.

Дошкольники выбирают изображения, обосновывают свой выбор.

### **9. Сердитый ворон**

**Игровой материал.** Игрушечные звери или картинки с их изображением.

**Правила игры.** Ребенок должен выделить первый звук в названии животного.

**Ход игры.** Детям раздают игрушечных зверей или картинки.

**Воспитатель.** В домике живут звери: лиса, медведь, кошка, собака, белка, коза и т.д. Вокруг домика течет речка. Пройти в домик можно только по мостику. Он не простой, волшебный: уйти из домика по нему легко, а обратно пройти непросто. На перилах мостика сидит Ворон. Каждого животного, кто подходит к мостику, он спрашивает, какой звук первый в названии этого животного. Кто правильно ответит, тот пройдет. А кто не знает ответа, того сердитый ворон не пропускает.

Подошли звери к мостику, очень хотят домой попасть, но не могут, потому что не знают первого звука в своем имени. Давайте им поможем.

### **10. Заблудились в лесу**

**Игровой материал.** Куклы, игрушки-зверята.

**Правила игры.** Ребенок зовет заблудившегося в лесу животного или куклу, интонируя ударный гласный звук.

**Ход игры. Воспитатель.** В лесу заблудились куклы и игрушечные зверята. Нужно обязательно их найти. Давайте их позовем. Все по очереди зовут зверей и кукол с подчеркнутым интонированием ударного гласного М-и-и-ша, к-о-о-тик, е-е-е-жик, А-а-ня и т.д.

## **11. “Рифмочки и нерифмушки”**

**Цель.** Развивать фонематический слух, внимание и ориентировку на плоскости.

**Задание.** Подобрать пары рифмующихся картинок: корзина-картина, гном-дом и т.д., разложить их по кармашкам в произвольном порядке, назвать и соединить стрелками.

## **12. “Подбери слово к звуку”**

**Цель.** Развивать фонематическое восприятие и звуковой анализ.

**Задание.** Подобрать пары: картинка – звук, который можно обозначить буквой (для читающих детей) или звуковым символом (методика Т.А.Ткаченко)

## **13. “Подбери слово к звуковой схеме”**

**Цель.** Развивать фонематическое восприятие, звуковой анализ и автоматизировать звук в слогах.

**Задание.** Подобрать пары: картинка и соответствующий ей звуковая схема, которая может быть традиционной – в форме красно-сине-зеленых кружков.

## **14. “Подбери слово к слоговой схеме”**

**Цель.** Развивать слоговой анализ.

**Задание.** Определить слоговой состав слова и соединить стрелками картинку с соответствующей слоговой схемой. Пособие можно использовать и при работе на дифференциацией звуков.

Развивать фонематический слух и звуковой анализ, закреплять правильное произношение звука в слогах, определять место звука в слове. Научить этому поможет “**Веселый колобок**”, который “катится” по дорожке-слову и останавливается там, где слышится заданный звук. Колобок движется по натянутой леске вдоль трех “кармашков”, которые обозначают начало, середину и конец дорожки-слова. На каком кармашке остановится Колобок, туда и вкладываем картинку с изучаемым звуком в определенной позиции