

Таймырское муниципальное бюджетное Дошкольное
Образовательное Учреждение «Датский сад
комбинированного вида «Сказка»

**Картотека дидактических игр для
развития фонематического слуха и
восприятия для детей 6-7 лет.**

Выполнила воспитатель группы компенсирующей направленности
Бражко Дарья Александровна.

Картотека дидактических игр для развития фонематического слуха и восприятия (6-7 лет)

Игра "Волшебный мешочек".

Цель: тренировать детей в различении звуков С и Ш на вербальном уровне.

Оборудование: "волшебный" мешочек, игрушки небольшого размера, названия которых включают соответствующие звуки.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям по очереди достать игрушки из "волшебного" мешочка, назвать их и определить наличие звука С или Ш в ее названии. Победителями являются те дети, которые правильно выполнили задание.

Примечание. Усложненный вариант игры может быть связан с тем, что дети опознают игрушку посредством осязания (в "волшебном" мешочке), затем проверяют себя, доставая ее и показывая другим детям. Затем продолжают выполнение задания.

Игра "Найди ошибку".

Цель: упражнять детей в определении количества слогов в слове.

Оборудование: поезд, с тремя вагончиками, на каждом из которых слоговая схема слова (одно-, двух - и трехсложные слова); предметные картинки.

Ход игры. Воспитатель знакомит детей с маленьким необычным поездом. У поезда три вагончика с соответствующими эмблемами (слоговыми схемами слов). В каждом из вагончиков "едут" картинки. Однако поезд отправляется до следующей станции только в том случае, если названия картинок соответствуют эмблемам (слоговым схемам слов). Воспитатель сообщает, что поезд не едет, значит надо искать ошибки. Дети под руководством педагога находят ошибки и исправляют их (перемещают картинки).

Игра "Собери игрушки".

Цель: тренировать детей в определении места звука С в слове.

Оборудование: набор игрушек, три коробки с прикрепленными к ним схемами звукового состава слов.

Ход игры. Детям предлагается внимательно рассмотреть и назвать набор игрушек. Затем воспитатель просит детей разложить игрушки по трем коробкам в соответствии со схемами звукового состава слов, наклеенными на коробках.

Примечание. Возможно проведение игры в форме соревнования двух команд детей.

Игра "Бусы".

Цель: упражнять детей в подборе слов разного слогового состава.

Оборудование: фрагменты нанизанных на шнуры бус (по количеству детей в группе).

Ход игры. Воспитатель показывает детям части бус, нанизанные на шнуры (фрагменты состоят соответственно из одной, двух и трех бусинок). Воспитатель предлагает детям подобрать слова, в которых было бы столько частей (слогов), сколько бусинок на шнуре. Если ребенок дает правильный ответ, его часть бус соединяют с другими. Воспитатель поощряет детей, ответивших правильно, подчеркивает, что бусы получились длинными.

Игра "Построй домики".

Цель: тренировать детей в составлении слов из слогов.

Оборудование: изображения домиков (вырезаны по контуру, разрезаны вертикально на две части с фигурным вырезом - по типу пазлов - с написанными на них слогами.)

Ход игры. Воспитатель показывает детям части домиков. Обращает их внимание на слоги, написанные на каждой из частей. Затем предлагает построить домики, соединяя каждые две части так, чтобы из слогов получилось слово. Сложившие домики правильно получают звания "лучших строителей".

Игра "Кубик".

Цель: упражнять детей в определении количества звуков в слове.

Оборудование: кубик с разным количеством кружков на гранях.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям поиграть в игру с кубиком. Каждый из детей бросает кубик и определяет, сколько кружков на верхней грани. Затем среди картинок на доске он должен выбрать такую, в названии которой столько звуков, сколько было на грани кубика. Выигрывают те дети, которые выполняют задание верно.

Игра "Помоги зайчику перейти через речку".

Цель: упражнять детей в слуховом различении изолированного звука З в ряду других звуков.

Оборудование: игрушечный зайчик, кубики.

Ход игры. Воспитатель просит детей помочь зайчику перейти через болото. Для этого им предлагается хлопать в ладоши, когда услышат звук З. Далее педагог произносит изолированные звуки, при правильно сделанных хлопках игрушечный зайчик "перепрыгивает" с одного "камешка" (кубика) на другой. Если дети делают ошибки, зайчик возвращается на предыдущий кубик. Игра продолжается, пока зайчик не перейдет через "речку".

Игра "Исправь ошибки Незнайки".

Цель: тренировать детей в правильном употреблении предлогов в предложениях.

Оборудование: перечень предложений (цветы стоят на/в/ вазе; дети играют над/под/ деревом; и т.п.).

Ход игры. Воспитатель предлагает детям оценить предложения, написанные Незнайкой. Дети определяют ошибки Незнайки, заменяют неправильно употребленный предлог правильным.

Игра "Накорми Великана".

Цель: упражнять детей в образовании существительных множественного числа.

Ход игры. Воспитатель просит детей помочь Коту в сапогах накормить Великана. С этой целью дети образуют существительные множественного числа от предложенных воспитателем существительных единственного числа, обозначающих продукты питания, овощи и фрукты (конфета-конфеты, котлета-котлеты, сосиска-сосиски, огурец-огурцы, яблоко-яблоки и т.п.).

Игра "Отгадай букву".

Цель: закреплять зрительные образы букв у детей; развивать у них пространственное воображение.

Оборудование: листы бумаги с незавершенными изображениями букв.

Ход игры. Воспитатель показывает детям то, что написал художник Тюбик. Оказывается, что художник Тюбик не закончил работу: он не дописал буквы. Детям предлагается отгадать, какие буквы он хотел написать.

Игра "Вставь нужную букву".

Цель: тренировать детей в выполнении операций по звуко-буквенному анализу слов.

Оборудование: карточки с написанными на них словами; Игрушка Дед Буквояед.

Ход игры. Воспитатель показывает детям карточки с написанными на них словами, в которых пропущены буквы. Он объясняет детям, что некоторые буквы в словах съел Дед Буквояед. Дети отгадывают, какие буквы "съел" Дед Буквояед в каждом из слов.

Игра "Придумай слово".

Цель: тренировать детей в выборе слов с заданным звуком.

Оборудование: робот (игрушка).

Ход игры. Воспитатель знакомит детей с Роботом. Сообщает, что он любит слушать и произносить слова со звуком Р. Дети подбирают слова с указанным звуком. Если слово подобрано верно, у Робота на голове загорается лампочка.

Игра "Перебеги дорогу".

Цель: развитие слухового внимания, фонематического восприятия.

Ход игры. Детям предлагается встать в шеренгу. Воспитатель произносит слова, близкие по звучанию (лягушка, подушка, кукушка, хлопушка, ватрушка; дочка, кочка, точка, бочка, ночка и т.п.). При произнесении определенного слова педагога (например, слова подушка; точка) дети должны перебежать "дорогу" (ковер). Игра повторяется несколько раз. При этом воспитатель может использовать разные наборы слов.

Игра "Найди свой домик".

Оборудование: три стула - "домика", на каждом из них изображение одной из трех букв - А, О, У; предметные картинки.

Цель: тренировать детей в соотнесении первого звука в названии слова с изображением одной из гласных букв (А, О, У); развитие зрительно-моторной координации у детей.

Ход игры. На некотором расстоянии друг от друга расставлены стулья. На каждом из них прикреплено изображение одной из гласных букв (а, о, у). Воспитатель раздает детям картинки, названия которых начинаются со звуков а, о, у. Дети свободно передвигаются по ковру. По сигналу педагога они должны собраться у своего "домика".

Игра "Перейди через болото".

Цель: упражнять детей в определении заданного звука в составе слова - названия предмета; развитие двигательной активности у детей.

Оборудование: большие зеленые круги ("кочки"); предметы, игрушки (руль, ракета, рыбка, шар).

Ход игры. На полу раскладываются изображения "кочек" (зеленые круги). Возле каждой из "кочек" кладут предметы (они могут заменяться по ходу игры на другие). Воспитатель предлагает детям перейти через "болото", наступая только на те "кочки", возле которых стоят предметы, в названиях которых есть звук Р.

Игра "Собери букет".

Цель: тренировать детей в составлении слов из заданных букв.

Оборудование: стилизованные картинки с изображением цветов разной формы и окраски, в центре каждого цветка - буква.

Ход игры. Воспитатель раскладывает цветы разной формы и окраски на ковре. Затем каждому из детей дается образец (включает три-четыре стилизованных изображения цветов), в соответствии с которым он выбирает "букет". Дети свободно передвигаются по ковру, выбирая цветы. После того как дети соберут букет (из 3-4 цветов), они должны составить слово из букв, изображенных в центре каждого цветка.