***Родителям!***



***Учитель-логопед: Некипелова Евгения Александровна***

***Желаю успеха!***

**Консультация**

**«Игры на развитие фонематического слуха»**

Базовой предпосылкой овладения письмом является [**развитый фонематический слух**](https://www.maam.ru/obrazovanie/razvitie-fonematicheskogo-sluha).

Под **фонематическим слухом** (основным компонентом **восприятия** речи) - понимается способность человека слышать и различать отдельные **фонемы**, или звуки в слове, определять наличие звука в слове, их количество и последовательность. Так, ребенок, поступающий в школу, должен уметь различать отдельные звуки в слове. Например, если его спросить, есть ли звук ”м” в слове ”лампа”, то он должен ответить утвердительно.

**1 этап. Узнавание неречевых звуков.**

**Игра «Угадай, что лежит в сундучке?»**

**Цель:** развивать навыки слухового восприятия неречевых звуков.

**Ход игры:** ведущий предлагает послушать, определить по звучанию и назвать предметы, находящихся в сундучке: колокольчик, ножницы, орехи, камешки, фантик от конфет и пр.

**Игра «Угадай, на каком музыкальном инструменте я играю?»**

**Цель:** учить узнавать музыкальные инструменты по звучанию, называть их. Развивать слуховое восприятие.

**Ход игры:** ведущий за ширмой играет на музыкальных инструментах, а ребенок угадывает их и называет.

**Усложнение:** использовать одновременно два музыкальных инструмента.

**Игра «Чей голос?»**

**Цель:** формировать умение узнавать голоса животных по звукоподражанию, называть их; развивать фонематическое восприятие, анализ звуков.

**Ход игры:** ведущий бросает кубик с изображением животных, воспроизводит звук голоса выпавшей картинки, ребенок называет это животное.

**Усложнение:**слушать голоса животных в аудиозаписи

**Игра – упражнение «Повтори музыкальный узор»**

**Цель:** учить воспроизводить ритмический рисунок по образцу при разнообразной подаче звуков (хлопки в ладоши, по плечам, по коленям и пр.). Развивать фонематическое восприятие, внимание, быстроту реакций, чувство ритма.

**Ход игры:** взрослый медленно показывает короткую цепочку различных хлопков (два коротких, или два длинных, или один в ладоши, второй ко коленям и пр), а ребенок должен повторить.

**Игра - упражнение «Звуковой планшет»**

**Цель:** учить узнавать и различать неречевые звуки (транспорт, голоса птиц) с помощью детского электронного планшета.

**Ход игры:** используются различные детские игровые планшеты или музыкальные книги со звуками. Ведущий вместе с ребенком слушают звуки, обсуждают, кто или что звучит. Затем ребенок самостоятельно угадывает звучание.

**Игра «Найди пару».**

**Цель:**Учить на слух находить капсулы с одинаковым звучанием и составлять из них пары; развивать слуховое восприятие, внимание.

**Ход игры:** ведущий предварительно насыпает различные крупы в капсулы или непрозрачные баночки. Слушает вместе с ребёнком, как звучит каждая капсула при встряхивании, рассматривают её содержимое. Затем ребёнок пробуют по образцу найти созвучную капсулу, далее самостоятельно находит одинаково звучащую пару.

**2 этап. Различение высоты, силы и тембра голоса.**

**Игра-упражнение «Эхо»**

**Цель:**упражнять в точности звукового восприятия; развивать умение чётко повторить услышанный звук или сочетание гласных звуков, изменив его акустические свойства.

**Ход игры:** ведущий громко произносит любой гласный звук, а ребёнок – «эхо», тихо его повторяет

**Игра «Гном и Великан»**

**Цель:**формировать умение произносить слова с различными акустическими свойствами, изменяя их громкость, высоту, длительность. Развивать тембр голоса, дикцию, фонематическое восприятие.

**Ход игры:** перед ребенком лежат картинки Гнома и Великана. Ведущий говорит, что у Гномика всё маленькое, и носик, и ручки, и глазки, и голосок у него тихий, высокий и быстрый. А у Великана всё большое, и носище, и ручища, и глазища, и голос у него низкий, грубый и громкий. Затем ведущий показывает предметы или картинки, и называет их голосом Гномика или Великана. Ребёнок должен положить предмет перед соответствующим персонажем.

**Игра «Громко – тихо»**

**Цель:** учить распознавать звучание музыкальных инструментов по акустическим свойствам: громко – тихо. Продолжать развивать слуховое восприятие.

**Ход игры:**ведущий играет на музыкальных инструментах (колокольчик, трещётки, ложки, металлофон, ксилофон, губная гармошка) с разной громкостью. Ребёнок говорит громко или тихо звучит инструмент.

**Игра – упражнение «Звучащее солнышко»**

**Цель:** учить различать звучание гласных звуков по долготе и отражать это схематично.

**Ход игры:** ведущий произносит гласные звуки коротко (У) или протяжно (У-У-У). Если звук короткий, ребёнок маркером пририсовывает солнышку короткий лучик, если звук долгий, то ребёнок рисует длинный лучик.

**Игра - упражнение «Скажи по-разному»**

**Цель:**учить произносить звуки и слова, изменяя их характер, тембр и эмоциональный окрас; развивать фонематическое восприятие.

**Ход игры:**ведущий объясняет, что один и тот же звук может звучать по-разному, показывает это, а потом ребёнок самостоятельно выполняет упражнение.

**А –** плачет малыш

**А –** показывают горло врачу

**А –** мама качает малыша

**А –** девочка укололась иголкой

**О –** удивляется мама

**О –** стонет бабушка

**О –** поёт певица

**О –** потягивается папа

**О –** кричит охотник в лесу

**У –** гудит пароход

**У –** звучит дудочка

**У –** плачет мальчик

**Усложнение:** изменять небольшое слово по высоте и силе

**МЯУ –** голодный кот просит есть

**МЯУ –** кот просится домой

**МЯУ –** маленький котенок

**МЯУ –** старый кот

**МЯУ –** мама кошка ищет котят

Аналогично: ИГОГО, МУ, ГАВ, КВА, БЕ

**Игра упражнение «Посчитай»**

**Цель:** учить воспринимать и анализировать неречевые звуки по количеству звучаний, закрепить количественный счёт.

**Ход игры:**ведущий отстукивает карандашом или молоточком по столу несколько ударов и просит ребёнка сосчитать их.

**3 этап. Различение слов, близких по звуковому составу.**

**Игра «Договорилки»**

**Цель:**развивать фонематическое восприятие; формировать умение выделять из нескольких слов одно, сходное по звучанию с заданным.

**Ход игры:** ведущий читает 2 стихотворные строки, выделяя голосом последнее слово в начальной строчке. Ребёнок должен выбрать одно слово из предложенных, добиваясь рифмы в стихе.

Шепчет ночью мне на**ушко**

Сказки разные…(перина, **подушка**, рубашка)

Ой, ребята, верь,**не верь –**

От меня сбежала… (кошка, **дверь**, стенка)

От грязнули даже **стол**

Поздним вечером…(сбежал, **ушёл,** ускакал)

Две лисички, две **сестрички**

Отыскали где-то…(**спички**, щётку, ножик)

Говорила мышка **мышке**:

 - До чего люблю я (сыр, мясо, **книжки**)

Катя Лену просит **дать**

Краски, карандаш…(ручку, **тетрадь**, книгу)

**Игра «Слово - шпион»**

**Цель:** развивать фонематическое восприятие, внимание, мышление; учить выделять из нескольких слов то, которое не похоже на остальные по звучанию

**Ход игры:** ведущий произносит по 4 слова, ребёнок должен назвать то, которое отличается от остальных:

Канава – канава – **какао** – канава

Ком – ком – **кот** – ком

**Утёнок** – котёнок – котёнок – котёнок

Будка – **буква**– будка – будка

Винт – винт – **бинт** – винт

Минута – **монета** – минута – минута

Буфет – **букет**– буфет – буфет

**Билет** – балет – балет – балет

**Дудка** – будка – будка – будка

**Игра – упражнение «Скажи как я»**

**Цель:** упражнять в воспроизведении слогового ряда со смещением ударного слога; формировать умение дифференцировать слоги.

**Ход игры:** ведущий произносит слоговой ряд, ребёнок должен правильно повторить.

Та – та – та                 Па – па - па

Та – та – та                 Па – па - па

Та – та – та                 Па – па – па

**Игра «Подари Монстрику подарок»**

**Цель:** формировать звуковое восприятие; развивать фонематический слух и мышление; учить делить слова на слоги, классифицировать их.

**Ход игры:** ведущий кладёт перед ребёнком трёх разных монстриков: одноглазого, двуглазого и трёхглазого. Объясняет, что одноглазый монстрик любит подарки, в названии которых только ОДИН слог. Двуглазый  - любит подарки, в названии которых ДВА слога. Ну а трёхглазый монстрик, предпочитает подарки, в названии которых ТРИ слога. Ребёнок рассматривает предметные картинки и «дарит» каждому монстрику нужные подарки.

**1 слог**: шар, мяч, зонт, кекс, мёд, мак.

**2 слога**: кукла, соска, веник, букет, майка, глобус

**3 слога**: карандаш, машина, корона, конфета, зеркало, кирпичи

**Игра «Слоговой паровоз» (Л)**

**Цель:**развитие фонематического слуха, формирование и развитие навыка деления слов на слоги.

**Ход игры:**в комплекте: фон (паровоз), карточки со словами (по 16 карточек на каждый вагончик - односложные, двусложные, трехсложные, четырехсложные слова) и полоски-кармашки. В каждом вагончике столько окошек, сколько слогов.

Ребенок должен правильно определить количество слогов и «заселить пассажира» в нужный вагончик.

**4этап. Различение звуков**

**Игра упражнение «Поймай звук»**

**Цель:** развивать внимание, слуховое восприятие, быстроту реакции; закреплять умение выделять звук из звукового ряда.

**Ход игры:** ведущий показывает детям определённый символ звука. Затем он произносит ряд звуков с многократным повторением заданного звука, а дети, услышав нужный, «ловят» его хлопком в ладоши.

**Игра – упражнение «Скажи наоборот»**

**Цель:** развивать фонематическое восприятие, внимание, мышление, умение анализировать.

**Ход игры:** педагог произносит 2 звука, например, А – О, а ребёнок произносит наоборот - О – А.

**Усложнение:** использовать цепочку из 3 звуков и более.

**Игра «Звуковая мозаика»**

**Цель:** развивать фонематическое восприятие, внимание, умение отличать гласные звуки от согласных, а согласные по твердости и мягкости; закреплять графические навыки; учить ориентироваться на листе бумаги.

**Ход игры:** на листе бумаги нарисована сетка 3х3. Ведущий называет место и звук, например: верхний левый угол, звук А. Ребёнок должен закрасить клеточку красным цветом. Игра заканчивается, когда заполнены все клетки.

**Игра «Звонкий – глухой»**

**Цель:** способствовать развитию фонематического слуха, связной речи, внимания, памяти.

**Ход игры**: перед игрой ведущий определяет, где будет находиться искомый звук (в начале, в середине или в конце слова). Затем он  раздаёт большие карты с коричневым прямоугольником внутри. На эту карту дети  раскладывают картинки со звонким согласным звуком в любом месте слова.

**5этап. Анализ звукового состава слова**

**Игра «Прочитай по первым звукам»**

**Цель:** закрепить навыки звукобуквенного анализа; развивать фонематический слух, внимание, память, логическое мышление.

**Ход игры:** перед ребёнком кладутся карточки с несколькими картинками. Он должен по первым звукам каждой картинки составить слово.

Например: **К**актус, **О**блако, **Ш**ар, **К**левер, **А**стра – **КОШКА.**

**Игра – упражнение  «Кто больше»**

**Цель:** развивать фонематическое восприятие; расширять словарный запас; активизировать речь; учить подбирать слова на заданный звук.

**Ход игры:** ведущий называет звук или показывает символ звука, а дети называют слова, в которых есть этот звук.

**Игра - упражнение «Собери слово»**

**Цель:** развивать фонематическое восприятие и мышление; учить составлять слово из отдельных звуков.

**Ход игры:** педагог произносит слово по звукам, например К, О, Т. Ребёнок должен догадаться какой это слово и произнести его вслух.

**Игра «Гусеница»**

**Цель:** развивать навыки звукового анализа и синтеза; формировать звуковое восприятие; активизировать мышление, память, внимание; учить составлять схему слова.

**Ход игры**: ведущий предлагает коврограф, голову гусеницы и цветные круги (синий, зелёный и красный) – части туловища гусеницы. Перед ребёнком кладётся картинка, он должен составить к ней схему из кругов, тем самым собрать гусеницу.

**Игра «Начало, середина, конец»**

**Цель:** формировать фонематическое восприятие, развивать умение находить место звука в слове.

**Ход игры**: ведущий произносит слова с определенным звуком, а ребёнок в зависимости от положения звука в слове говорит «начало» (если заданный звук находится в начале слова), «середина» (если заданный звук находится в середине слова), «конец» (если заданный звук находится в конце слова).

**Игра «Шифровальщик»**

**Цель:**развивать фонематическое восприятие; формировать умение проводить фонематический анализ слова; развивать гибкость ума, мышление, сообразительность.

**Ход игры:** ведущий сообщает ребёнку, что он теперь «шифровальщик» и будет «кодировать» слова. Это значит – поменять все звуки в слове на символы.