

Картотека «Речевые игры на прогулке»
Развитие фонематических процессов и слогового анализа.

«Лягушка»

Цель: развитие речевого слуха.

Описание игры: дети стоят в кругу, а один с завязанными глазами стоит внутри круга и говорит:

Вот лягушка по дорожке

Скачет, вытянувши ножки,

Увидала комара,

Закричала...

Тот, на кого он указал в этот момент, говорит: «Ква-ква-ква!» По голосу водящий должен определить, кто лягушка.

«Поймай звук»

Цель: развитие фонематического слуха.

Описание игры: педагог предлагает детям найти нужный звук среди других звуков. Для этого нужно будет закрыть глаза и внимательно слушать звуки. Как только они услышат нужный звук, нужно хлопнуть в ладошки. Если ребенок ошибся, он выбывает из игры.

«Мяч поймай – первый звук называй»

Цель: развитие фонематического анализа.

Описание игры: педагог бросает мяч ребенку и называет слово, ребенок должен назвать первый звук в этом слове и вернуть мяч обратно.

«Звуковая цепочка»

Цель: развитие фонематического анализа и фонематических представлений.

Описание игры: Дети вместе с педагогом стоят по кругу. Первое слово говорит педагог и передает мяч ребенку. Ребенок должен определить последний звук в слове, придумать слово на данный звук и передать мяч дальше.

«Путешествие» («Чемодан»)

Цель: развитие фонематического анализа и фонематических представлений.

Описание игры: Педагог говорит детям, что они отправляются в путешествие и предлагает собрать чемодан. В путешествие нужно взять

только вещи на определенный звук. Например: «Мы отправляемся в Париж. С собой можно взять только предметы, название которых начинается со звука П (паспорт, портрет, парашют, помидор, платье, пальто и т.д.).»

«Договори словечко»

Цель: учить произносить слова разной слоговой структуры, развитие слогового синтеза.

Описание игры: Педагог, бросая мяч ребенку, произносит первый слог. Ребенок, возвращая мяч, произносит второй слог, и называет слово полностью. Например, двухсложные слова из открытых слогов:

ВА	ТА	БА	НЯ
НО		ВА	
МЯ		НЯ	
ДА		ТА	
ХА		ДЫ	
ФА		А	

«Сколько шагов?»

Цель: развитие слогового анализа.

Описание игры:

1 вариант. Педагог предлагает детям узнать, сколько слогов в слове. Для этого можно «прошагать» любое слово и сказать, сколько в слове частей. Сколько шагов, столько и слогов. Ма-ши-на – 3 слога, фо-нарь – 2 слога, дом – 1 слог, све-то-фо-ры – 4 слога.

2 вариант. Назови самое длинное слово.

3 вариант. Преврати короткое слово в длинное (дом – домик, домики).

«В каком доме ты живешь?»

Цель: развитие слогового анализа.

Описание игры: На асфальте нарисованы мелом домики с разным количеством окон (1,2,3,4). Детям предлагается назвать свое имя, определить количество слогов и занять место в своем домике (количество окон совпадают с количеством окон в доме).

Например: Пётр – 1 слог, Саша – 2 слога, Полина – 3 слога, Ангелина – 4 слога.

«Угадай слово»

Цель: составление слов с определённым количеством слогов.

Описание игры: Педагог говорит: «Сейчас мы с вами будем отгадывать слова. Я вам не назову их, а только передам по телеграфу – отстучу, а вы должны подумать и сказать, какие это могут быть слова» если же дети затрудняются назвать слово, педагог снова отстукивает слово и произносит его первый слог. Игра повторяется, но теперь педагог вызывает одного ребенка. Вызванный должен угадать слово, которое ему отстучат, назвать его и отстучать для проверки. Когда дети усвоят игру, ведущим можно выбрать кого-нибудь из детей.

«Гусеница»

Цель: составление слов с заданным слогом.

Описание игры: На дорожке нарисовать мелом гусеницу, состоящую из кругов. В каждом круге написан слог. Ребенок должен пройти по кружкам, придумывая слово на каждый слог.

«Слова-перевертыши»

Цель: обучение фонематическому слоговому анализу и синтезу слов.

Описание игры: Педагог кидает мяч и называет слово, ребенок должен поменять местами звуки или слоги так, чтобы получилось новое слово: сон (нос), ток (кот), тик (кит), Рим (мир), нора (рано), кабан (банка), качай (чайка), мышка (камыш) и т.п.

Источники

http://pedlib.ru/Books/2/0234/2_0234-17.shtml#book_page_top

http://pedlib.ru/Books/3/0454/3_0454-1.shtml