

Игры и упражнения с использованием зрительной символики для совершенствования фонематического восприятия и навыков звукового анализа у дошкольников

- **«Почтальон»**

У детей на столах лежат предметные картинки (1 – 2). Педагог собирает в сумку, с прикрепленным к ней символом, только определенные картинки - письма, например, те, в названиях которых встречается звук К. Каждый ребенок выбирает такое «письмо» и, отдавая его взрослому, утрированно произносит в слове звук, обозначенный символом на почтовой сумке. *Символы заменяются в связи с фонематической задачей занятия.*

- **«Магазин»**

Дети «покупают» с оборудованного прилавка предметы на деньги – символы. Подавая педагогу символ, каждый ребенок утрированно произносит соответствующий звук в названии покупаемого предмета. *У детей могут быть символы как гласных, так и согласных звуков.*

- **«Для кого картинка?»**

У детей в руках символы различных звуков. Педагог показывает картинку, ребенок доказывает, произносительно выделяя соответствующий звук, что эта картинка для него. Если несколько детей заявляют свои права на картинку, она достанется тому, кто подберет больше слов на обозначенный символом звук.

- **«Ходит ежик вдоль дорожек»**

На доску выставляются изображение дорожек (короткой и длинной картонных полосок) и ежика (см. приложение). На первом занятии, где происходит знакомство с длинными и короткими словами, педагог, произнося длинное слово, например, *стройплощадка* или *милиционер*, двигает изображение ежа по длинной дорожке. Затем произносит короткое слово, например, *дом* или *сад*, демонстрируя движение ежа по короткой дорожке. Другой вариант игры: к изображению ежика прикрепляется выбранный символ. Передвигая изображения ежа по дорожке (картонной полоске) слева направо, педагог медленно произносит

слово, делая акцент на заданный звук (например, ССамолет или подноСС). Если звук слышится в начале слова, ежик остается в начале дорожки, если звук слышится в конце слова, ежик «доходит» до конца дорожки и останавливается там. Дополнительно начало и конец дорожки, которые соответствуют началу и концу слова, можно фиксировать какими – то объектами, например, *земляничкой и грибом*. В ходе игры детям читается стихотворение:

*Ходит ежик вдоль дорожек,
от начала до конца,
в слове еж найти поможет
место звука – беглеца.*

- **«Разложили предметы (картинки) к символам»**

Перед детьми выставляется 3 – 4 знакомых символа согласных звуков. Вызванные дети берут из набора перевернутых картинок или игрушек, лежащих перед взрослым, по одной. Выигрывает тот, кто первым подставит свою картинку или предмет к нужному символу и всем докажет, что он поступил правильно, то есть произнесет в слове соответствующий звук утрированно.

- **«Пропускаем мы во двор слов особенных набор»**

Педагог предлагает изобразить закрытые ворота: ладони повернуть к лицу соединить средние пальцы, большие пальцы обеих рук поднять вверх. Взрослый объясняет, что во двор мы будем «пропускать» только слова со звуком, символом которого ставиться на видное место. Дети открывают ворота (ставят ворота параллельно друг другу), если слышат в слове заданный звук. Если в слове нет указанного звука, ворота захлопываются. *по окончании игры можно предложить детям вспомнить все слова, которые они «пропустили во двор».*

- **«Мяч не трогать иль поймать – постарайтесь отгадать»**

Педагог предлагает стоящим перед ним детям ловить мяч, если они услышат в слове звук, обозначенный символом, либо прятать руки за спину, если звука в слове не окажется. *Когда ребенок поймает мяч, полезно проконтролировать сознательность его выбора, то есть предложить произнести слово, выделяя соответствующий звук.*

- **«Найдем спрятанные слова»**

Педагог показывает детям картинки с изображением *моря, леса, огорода, улицы* и пр. Рядом ставится определенный символ. Педагог произносит стихи:

*Я слова найду везде,
В доме, в городе, в воде,
В огороде и в саду
Постараюсь и найду.*

Детям предлагается вспомнить предметы, которые могут находиться в указанном месте и содержать в своем названии обозначенный символом звук.

- **«Живые звуки»**

Педагог раздает символы звуков, из которых можно составить короткое слово (УМ, МОХ, СУП и пр.) двум – трем детям. Четко, акцентированно произнося каждое слово, взрослый предлагает им встать так, чтобы остальные дети увидели и смогли синтезировать (собрать) из звуков названное слово.

- **«Разбежались и собрались»**

У детей в руках картинки, в названии которых им следует отыскать ударный гласный звук (*малИна, посУда, макарОны*), а затем собраться около одного из трех детей, держащих соответствующий символ гласного звука (И,У,О). *количество одновременно выделяемых в словах гласных звуков и соответственно зрительных символов можно увеличивать по мере совершенствования внимания детей.*

- **«Подставь символ к предмету (картинке)»**

Дети выбирают по одному символу из предложенных педагогом. На столе раскладываются 5 – 6 предметов (картинок), в названии которых имеются обозначенные звуки. Выигрывают те дети, которые раньше других отыскали соответствующий звук в названии предмета и смогли это правильно продемонстрировать.

- **«Кубик»**

Дети по очереди кидают кубик, к каждой стороне которого прикреплено изображение символа гласного звука. Звук, символ которого сверху, бросавший кубик ребенок должен отыскать в названиях выставленных картинок или предметов.

- **«Собираем пуговицы»**

Педагог раздает детям по 3 – 4 пуговицы и объявляет, что в специальный «звуковой сундучок» будет собирать слова с теми или иным звуком. Звук обозначается символом и выставляется перед детьми. Дети называют слова с заданным звуком в любой позиции и опускают пуговицы, к которым «пришито» их слово в сундучок.

- **«Предмет и имя»**

Педагог показывает детям кукол, изображающих мальчиков или девочек, и дает им имена в зависимости от темы занятия (*Маша, Катя, Вова, Павлик, Толя* и др.) Каждой кукле предлагается подобрать подарки из ряда предметов, стоящих на отдельном столике, так, чтобы первые звуки в названии предмета и имени куклы совпали. *В случае ошибок педагог предъявляет детям соответствующий символ.*

- **«Подарки гостям»**

Педагог представляет гостя занятий (*Матрешку, Буратино, поросенка Пафа, Карлсона* и пр.). Детям предлагается придумать и назвать подарки или кушанья, которые можно было бы предложить гостю с учетом того, что первый звук в названии подарка (кушанья) должен совпадать с таковым в имени гостя. *В случае ошибок или сомнений педагог предъявляет детям соответствующий символ.*

- **«Сумка – задумка»**

К сумке прикрепляется символ гласного или согласного звука. Педагог раздает детям фишки и предлагает собрать в сумку – задумку слова с заданным звуком (без учета его позиции или в определенной позиции, если таковая уже изучена с детьми). Дети называют слово с указанным звуком, одновременно складывая фишки в сумку. *Усложнением в данной игре будет определенное обобщение, в рамках которого следует подбирать слова (овощи, игрушки, школьные принадлежности или другие объекты, «помещаемые» в сумку).*

- **«Что на елочки висит?»**

Дети снимают с елочки картинки и подбирают к ним соответствующие символы из лежащих на столике.

- **«Цветик – семицветик»**

Символы звуков прикреплены к разноцветным лепесткам цветка. Ребенок, сорвавший лепесток, должен назвать слово с указанным звуком в любой позиции.

- **«Нам пришло письмо из Звукограда»**

Педагог вынимает из конверта, «присланного» в группу, символы гласных или согласных звуков, объясняя, что полученное письмо из Звукограда, где живут старички – Звуковички. Больше всего любят они игры со звуками. Взрослый предлагает написать ответ, подобрав к каждому символу по пять названий предметов (*животных, игрушек и пр.*). Дети называют слова, педагог их записывает на карточках и «отправляет письмо обратно».

- **«Волшебная карусель»**

Вращающаяся стрелка останавливается напротив одного из символов, изображенных по краю круга. Необходимо назвать не менее трех слов, начинающихся на данный звук.

- **«Чудесная удочка»**

На конце нитки у маленькой самодельной удочки – магнит. Опуская удочку за ширму, где лежат несколько картинок, к которым прикреплены металлические зажимы, ребенок достает картинку и называет первый, последний, ударный или любой другой заданный звук, а затем подбирает к произнесенному звуку соответствующий символ. *Металлические зажимы в случае изменения звуковой задачи в игре легко переместить на другие картинки.*

- **«Какой игрушки не стало?»**

Педагог выставляет 4 – 6 игрушек, названия которых дети четко произносят и запоминают. Педагог, закрыв ширмой все игрушки, одну из них прячет, после чего убирает ширму. Дети должны вспомнить название спрятанной игрушки и найти соответствующий символ среди лежащих на столе.

- **«Вспомним сказку»**

Перед детьми выставляются картинка к знакомой сказке и несколько символов. Ребенок берет символ и называет слово, относящиеся к содержанию текста, утрированно произнося соответствующий звук.

- **«Разберем и соберем»**

Детям раздаются символы гласных и согласных звуков. Взрослый выставляет картинку (например, КОМ) и просит выйти тех детей, у которых находятся символы звуков, имеющих в слове. Дети с символами в руках выходят и по очереди утрированно произносят каждый свой звук, доказывая, что он имеется в названии картинки (например: Ком, кОм, коМ). После того, как звуки, обозначенные символами, «обнаружены» в слове, взрослый помогает соединить их в слово.

- **«Разные загадки кота Васятки»**

Взрослый предлагает детям прослушать стихотворение (загадку) и добавить в его конец подходящее по смыслу и рифме слово. Чтобы облегчить подбор слова, взрослый показывает ребенку символ соответствующего гласного или согласного звука, на который начинается задуманное слово.