

## Игры, направленные на формирование звуко-буквенного анализа и синтеза.

Знакомство с различными видами упражнений занимательного характера будет способствовать также снятию тревожности и излишней напряженности в ходе изучения той или иной темы.

На начальном этапе игры носят достаточно простой характер, от выделения первого и последнего звука в слове, до установления порядка звуков в слове.

Затем следуют задания, которые требуют письменного выполнения. Далее предлагаются занимательные упражнения, помогающие закрепить, а в некоторых случаях и углубить изучение данной темы.

1. Придумать слова на заданный звук. Например «З»- замок, зуб, зубры...

2. Модифицированный прием игры «Города», когда каждое последующее слово начинается с конечного звука предыдущего.

Например «Лето- осень- небо- облака- арбуз...».

3. Усложненный вариант предыдущего задания. В слове должен быть обязательно заданный звук.

Например «Б»- батон- небо- облака- абажур- рубеж- жбан...

4. «Заданные параметры».

Нужно подобрать слово, которое не только начинается, но и заканчивается на заданный звук.

«К\_\_А» Каша, кошка, калитка, кружка, крупа, калоша...

Если ребенок затрудняется в подборе слов, логопед или учитель может дать подсказку: « Так называют одним словом рис, гречку, пшено...». « Крупа».

5. « Назови лишнее слово».

Логопед произносит одно и тоже слово несколько раз, но между ними вставляет созвучное им слово.

Например:

1.Гора, гора, гора, кора, гора. (Нора, пора).

2.Коса, коса, роса, коса, коса. (Коза).

3.Голос, голос, голос, волос, голос. (Колос).

6.Вставить в слова пропущенные гласные буквы.

• ...збук..., ...стр..., з...п...х, п...л...тк... . «А»

• ...к...л..., ...кн..., ...стр...в, л...жка. «О».

• ...гла, в...лка, л...цо, л...па. «И».

• М...шь, м...ло, кам...ш, пол...нь. «Ы».

• ...скимо, ...скалатор. «Э».

• ...блоко, ...нтарь, ...года, ...нварь. «Я».

• Т...ло, л...то, л...пка, п...нал. «Е».

• ...жик, ...лка, пл...тка, шл...пки. «Ё».

• ...ла, ...ля, кл...шка, кл...чи, пл...шка. «Ю».

7.« Сквозная буква».

1. Металлический стержень, которым открывают замок.

2. Комната для занятий в школе.

3. Стальные полозья для катания по льду.

4. Овощ, похожий на огурец.

5. Письменная принадлежность.

к

к

к

к

к

о н о

о к н о

о х о т а

о б л а к а

8. Вставить в пустые клетки буквы так, чтобы получились слова.

о  
о  
о  
о

9. «Какая гласная пропущена?»

Д С К З Л

С Н; Н С; Д Б; Л М; С К;

М Н М Б Б

Ж Л Ж Р Ж

Ш ТЬ; Л ША; Ш СТЬ; Р ЗА; С ЛА.

ТЬ ЖА СТЬ ЖА ЛА

10. «Замена».

На доске записаны слова: дом, воз, нес, вол, сок, сом и др. Учащиеся должны заменить в этих словах гласную так, чтобы получилось новое слово (дым, вёз, нёс, вёл, сын, сам).

11. «Слово рассыпалось».

Из букв, написанных на каждой строчке, нужно составить слова.

О, Н, К, О. А, Р, У, К. И, Р, А, Г.

К, А, Л, О, Ж. Ш, А, М, И, А, Н. А, Н, К, И, Г.

### Игровые приемы:

- перепрыгни через скакалку столько раз, сколько звуков в названном слове;
- покажи столько пальцев, сколько звуков в слове;
- пройди столько шагов, сколько согласных звуков в слове кукла;
- пусть подойдет к столу тот, в имени которого столько звуков, сколько раз ударили в барабан (3-Оля, 4-Миша и т.д.);
- игра "Начало слова за тобой" (назови первый звук слов с *ак* – *рак, мак, лак* и т.д.);
- найди и опусти в "чудесный мешочек" игрушку, в названии которой второй звук гласный (*У*) (*жук, кукла* и т.д.);
- игра "Конец слова за тобой" (добавь третий звук слова: *ма* – *мак, мал*; *ко* – *кот, ком, кол* и т.д.);
- нарисуй предмет, в названии которого: 2 звука (*он, уж*), 3 звука (*дом, мяч*), 4 звука (*бант, шкаф, стол*) и т.д.