

Готовим детей к правильному письму и чтению. Упражнения для развития звуко-буквенного анализа.

Данные игры и упражнения помогут родителям подготовить детей к письму и чтению без ошибок, учителям начальных классов предупредить у своих первоклашек дисграфию, дислексию, т.к. эти нехитрые упражнения развивают фонематическое восприятие (звуко-буквенный анализ, синтез)

1. Игра “Звук спрятался”: вычленение звука из слова (в конце слова, в середине, в начале) :

-ударного гласного; например, задание: подними руку, когда услышишь в конце слова звук О: дрова, молоко, звезда, окно, письмо...

-любого глухого согласного или непарного согласного по глухости-звонкости.

-назвать первый звук, последний.

2. Игра “Шифровальщики”: вычленение звука из слова и запись соответствующей буквы (графический диктант). Инструкция: “Запиши букву А, если услышишь ее; если звука нет, ставь прочерк. Назови (вспомни) эти слова” (Звук А в слове должен быть ударным; вторая часть упражнения развивает слуховую память)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

3. “Волшебная линейка”. Опираясь на зрительное восприятие цифрового ряда, ребенок выполняет следующие задания (на этой линейке цифры должны быть написаны крупнее, чем на заводских линейках):

- определение последовательности букв в слове (назвать буквы в порядке их следования) (например, в слове “книга” первая буква – К, вторая буква – Н, третья – И, четвертая – Г, пятая – А);
- определения количества букв в слове (посчитать, сколько букв напишешь);
- определение места гласных букв (назови гласные буквы и их место);
- определение места согласных букв (назови согласные буквы и их место);
- определение места Ъ (Ь) (где напишешь Ъ (Ь), назови его место);
- называние буквы по определенному месту (назови букву, которая стоит на 3 месте, на 6 месте и т.п.);
- называние букв, обозначающих мягкие согласные и нахождение их места в слове;
- называние букв, обозначающих твердые согласные и нахождение их места в слове;
- называние буквы по определенному месту и нахождение ее соседей (назови букву, которая находится на 4 месте, какая буква стоит перед ней (предшествует ей), после нее (следует после нее));
- определение любой отрабатываемой буквы в слове;

4. Игра “Кто больше придумает слов”: придумывание слова на заданный звук. Например, задание: “Придумай слово, которое начинается на звук У”

5. Игра “Цепочка слов”: конечный звук (буква) предыдущего слова должен быть началом последующего. Варианты: 1. любые слова; 2. слова, ограниченные темой (города, цветы, имена, одушевленные существительные и т.п.)

6. Игра “Волшебные кружочки”: работа со звуковыми схемами. Задания:

- подобрать к схеме слово (на доске одна схема и 3-4 картинки, название 1-2 подходит к данной схеме). Например, схема

Картинки – батон, повар, мешок (правильный ответ - мешок)



«Подбери картинку к схеме.»
Нажмите на рисунок, чтобы увеличить

- подобрать схему к слову (на доске 3-4 схемы и одна картинка, одна из схем подходит к картинке). Например, схема *и др.похожие схемы*
- Придумать слово к определенной схеме.

(Подсказка родителям: гласный звук – красный цвет, согласный твердый – синий цвет, согласный мягкий - зеленый).

7. Работа со слоگو-буквенными схемами (для школьников):

- Подобрать слово, опираясь на схему, где выписаны гласные буквы.

Например, схема При работе, например, со словарными словами, необходимо выбрать из перечня слов или картинок те слова, которые подходят к этой схеме. Слова: ворона, сорока, ласточка.

Можно давать опору как на гласные буквы, так и на согласные. Возможно усложнить задание, поставив ударение над соответствующим слогом.

Для дошкольников можно предложить игру “Рассели слова по домикам (по вагончикам). Каждый домик (или вагончик) с разным количеством окошечек: у первого (вагончика) только одно окно, у второго – два окна, у третьего – три и т.п. Инструкция: назови слово и подумай, в каком домике оно будет “жить”. Например, слово “бегемот: бе-ге-мот” живет в третьем домике, т.к. в слове три слога, а слово “слон” живет в первом домике. Аналогично слова-пассажиры могут быть распределены по вагончикам для путешествия.

- 7. Выделение 4-лишнего слова (но задание выполняется по звуковому принципу, а не по семантическому). В самом начале работы можно слова произносить утрированно, четко выделяя определенный звук:

а) определение “лишнего” звука в ряду других звуков, например: [п], [п], [б], [п] (лишний звук - [б]); [а], [н], [о], [у] (лишний звук [н]) и т.п.;

б) определение “лишнего” слова из ряда слов, например: щипцы, щенок, шапка, щавель (слово шапка лишнее, т.к. в этом слове нет звука [щ]). Искомые звуки могут быть в начале слова, в середине или в конце.

8. Игра “Собери слово”: составление слов из “рассыпанных” букв, слогов.
9. Игра “Угадай, какое слово я задумала”: составление слов из заданной последовательности звуков (фонематический синтез). Звуки называть последовательно, отдельно. Сложность задания можно варьировать: 1.звук назвать с минимальной паузой, 2.с продолжительной паузой , 3.между звуками вставлять слова-раздражители, типа “сначала”, “потом” или “затем” (сначала С, потом Т, затем О, затем Л). Это упражнение сначала давать без редуцированных звуков.
10. “Чтение” или отгадывание слова по первым звукам предъявляемых картинок, например: картинки: рыба, арбуз, карандаш; получается слово- рак.
11. Игра “Сквозные звуки”: нахождение одинаковых звуков в словах, например: рак, порт, сыр, мир (звук [р]); халат, лбы, волосы, бил (звук [л]).
12. Самостоятельное определение принципа распределения слов по столбикам, например: “По какому признаку распределены слова в два столбика?”:

цена свеча

кольцо косой

яйцо просить

зацепить люстра
13. Решение разных по сложности ребусов, шарад, кроссвордов (см. книгу В.В.Волиной “Занимательное азбуковедение”).
14. Выделение и называние слов с определенным звуком из загадки, стихотворения, небольшого рассказ (задание “услышать слова и запомнить” необходимо дать до прослушивания текста).
15. Припоминание слов с конкретным звуком (до прослушивания текста задание “услышать слова и запомнить” не давать). Упражнения №14-15 очень хороши для развития слухового внимания, памяти; можно организовать в виде соревнования: кто больше вспомнит.
16. Разные варианты речевого лото. Например, на игровом поле закрываются сектора, где изображены предметы, названия которых включают звонкие согласные.
17. Игра “Нелепицы”: выбор должного слова с опорой на контекст. Например: сначала подаются два слова – “санки” и “танки”. Затем ученики должны определить, какое из предложений (I или II) правильное: “*Стреляют танки*” или “*Стреляют санки*”. Аналогично проводится угадывание неправильностей в стихах или в других текстах (при прослушивании или при чтении):

“Накоси травы, коза,

Будет сытая коса” или

даются пары картинок с намеренно перепутанными надписями:

Картинки	Подписи
коза	коса
коробок	колобок
лапы	латы
коса	коза
колобок	коробок
латы	лапы