

Игры на развитие фонематического слуха для детей дошкольного возраста

Игра «Дует ветер».



Цель: изменение силы голоса, умение в зависимости от ситуации пользоваться громким или тихим голосом.

Дует лёгкий летний ветерок: у-у-у (тихо-тихо). Подул сильный ветер: У-У-У (громко). Можно использовать картинки.

Игра «Громко - тихо»

Цель: развитие умения менять силу голоса: говорить то громко, то тихо.

Парные игрушки: большая и маленькая. Большие произносят слова громко, маленькие - тихо.

Игра «Чемодан и портфель»

Цель: различение звуков [ш].– [ж]

Спрячь в чемодан предметы, в которых есть звук [ж].а в портфель со звуком [ш].

Игра «Чудесная удочка»



Цель: Упражнять детей в определении первого и последнего звука в словах.

На конце нитки у маленькой самодельной удочки прикреплен магнит. Опуская удочку за ширму, где лежат несколько картинок, к которым прикреплены металлические зажимы, ребёнок достаёт картинку и называет первый, последний звук.

Вот некоторые игры способствующие развитию фонематического слуха, которые вы можете выполнить со своим ребенком дома.

Игра «Тишина»

Дети, закрыв глаза, «слушают тишину». Через 1-2 минуты детям предлагается открыть глаза и рассказать, что они услышали.

Игра «Угадай, на чём играю»

Цель: развитие устойчивости слухового внимания, умения различать инструмент на слух по его звучанию.

Выложить на стол музыкальные игрушки, назвать их, извлечь звуки. Затем предложить ребенку закрыть глаза («настала ночь»), внимательно послушать, узнать, какие звуки он услышал).



Игра «Полянка»

Цель: узнавать ритмический рисунок.

На полянку собрались дикие животные. Каждый из них постучится по-разному: заяц-1 раз, медвежонок-2 раза, белка – 3 раза, а ёжик- 4 раза.

По стуку догадайтесь, кто пришёл на полянку.



Игра «Метель»

Цель: учить детей на одном выдохе менять силу голоса от тихого к громкому, и от громкого к тихому.

Замели метели и затаили свои песни: то тихие, то громкие.

Игра «Что лишнее? ».

Произнесите ряды слогов "па – па – па – ба – па", "фа – фа – ва – фа - фа"...

Ребенок должен хлопнуть, когда услышит лишний (другой) слог.