

Рекомендации логопеда родителям для подготовительной группы.
(Подготовительная группа)

***ИГРЫ ПО ОБУЧЕНИЮ ГРАМОТЕ И ЧТЕНИЮ.
ДЕЛЕНИЕ СЛОВ НА СЛОГИ.
ОПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТА УДАРЕНИЯ В СЛОВЕ.***

Последний слог в слове – за тобой.

Описание игры: Родитель называет слог. Дети должны назвать такой слог, чтобы получилось слово.

Например: ко...(- ни, -тик. –сы, -ра и т.д.).

Побеждает тот, кто последним называет слог.

Цепочка слогов

Описание игры: Родитель называет слово. Дети делят слово на слоги, определяют последний слог и придумывают слово, которое начинается с такого же слога.

Например б аст – ра, ма – ши – на и т.д.

Закончи предложение.

Описание игры: Родитель читает предложение, не договаривая последний слог последнего слова.

Например: Мама пошла в мага...(зин).

Таня учит уро...(ки).

Птицы вьют гнёз...(да).

Ребёнок произносит предложение целиком и называет слог, который не договорил педагог.

Передай по телеграфу.

Описание игры. Родитель произносит слово, дети хором произносят его по слогам, сопровождая произнесение хлопками в ладоши.

Телеграф.

Родитель перед началом игры указывает тему для телеграмм: «Овощи. Фрукты, Животные» и т.д. Стучит молоточком по столу один, два или три раза и просит угадать, какое слово он передал по телеграфу. Дети называют одно – двух - трёхсложные слова.

Может быть другой вариант игры: дети называют слова, а телеграфист отстукивает молоточком их слоговой состав – отправляют телеграммы.

Слоговые часы.

Оборудование: часы, на котором вместо цифр картинки. Описание игры: Родитель вызывает «часовщика», называет слог с , которого начинается слово и часовщик стрелку устанавливает напротив соответствующей картинки.

Почтальон.

Оборудование: конверты с вложенными в них предметными картинками, фуражка и сумка почтальона.

Описание игры: Почтальон разносит конверты с предметными картинками. Ребёнок достаёт картинку, проговаривает по слогам название предмета, изображённого на ней, и указывает количество слогов.

Не ошибись.

Оборудование: предметные картинки, схемы слов разной слоговой структуры.

Описание игры. Детям предлагают соединить предметные картинки со слоговой схемой.

Магазин.

Оборудование: карточки с цифрами. Предметные картинки.

Описание игры Родитель сообщает игровую ситуацию: «Мама послала вас в магазин за продуктами. Купить то , что нужно. Вы сможете тогда, когда правильно проговорите слово – название продукта по слогам и покажите их количество цифрой на карточке. Этой карточкой вы заплатите за покупку».

Может быть и такой вариант игры: цифрой на карточке показывается порядковый номер слога в названии продукта.

Рассели животных

Оборудование: трёхэтажный дом /изображение на доске мелом/. картинки на магнитах.

Описание игры. Родитель сообщает игровую ситуацию : « Животные заселяют новый дом. На первом этаже поселятся те из них,

названия, которых состоят из одного слога, на втором – из двух, на третьем – из трёх слогов». Дети подходят к столу и берут картинки. Проговаривают названия животных по слогам и в соответствии со слоговой структурой слова помещают картинки на том или ином этаже дома.

Что лишнее?

Оборудование: предметные картинки на магнитах.

Описание игры: Родитель выставляет на доске предметные картинки на магнитах. На трёх из них предметы, названия которых состоят из двух слогов, на четвёртой – предмет. Названием которого является трёхсложное слово. Задача заключается в том, чтобы найти лишний предмет, тот, название которого отличается от названий других предметов слоговой структурой. Вызванный ребёнок объясняет свой выбор, проговаривая слово название по слогам.

Сколько слогов?

Оборудование: карточки с цифрами или слоговые схемы.

Описание игры: Родитель называет слова, дети показывают количество слогов с помощью карточек с цифрами или схемы слоговых структур. Вызванный ребёнок проговаривает слово по слогам и уточняет сколько слогов в слове.

Найди свой домик.

Оборудование: три картонных домика с цифрами обозначающими слоговые схемы.

Описание игры: Домики размещаются на разных столиках. Детям раздают предметные и они определяют количество слогов в названии предмета и подходят к домику с соответствующей схемой.

Говорящий кубик.

Оборудование: кубики с картинками

Описание игры. Родитель крутит кубик. Показывает картинку. Дети произносят по слогам название предмета, изображённого на верхней грани кубика, и определяют количество слогов. Дети могут произносить слово с выделением ударного слога.

Выставка игрушек.

Оборудование: игрушки

Описание игры. Родитель сообщает игровую ситуацию: сегодня мы откроем выставку наших игрушек. Экспонаты выставки разместим на трёх полках. Детям предлагается, выиграть игрушку. Проговорить её название по слогам и поставить на полку, руководствуясь следующим правилом: на первой полке выставляются игрушки, названия которых состоит из одного слога, на второй полке из двух, на третьей полке – из трёх слогов. Дети произносят названия игрушек, выделяя ударный слог.

Эхо.

Описание игры. Игровая ситуация: «Поиграем в «Эхо». Педагог произносит слово, а дети хором повторяют только ударный слог, как эхо.

Кто больше?

Оборудование: предметные картинки.

Описание игры: Родитель ставит перед детьми дидактическую задачу: изменить название предмета таким образом, чтобы в нём стало больше слогов. Дети показывают картинки предметов, названия которых состоят из одного слова. Дети называют свои варианты изменённых слов и количество слогов в них: лес – лесок – лесочек и т. д.

ВЫДЕЛЕНИЕ И РАСПОЗНАНИЕ ЗВУКОВ

Длиннее и короче.

Описание игры: педагог называет пары слов, дети мысленно сравнивают их по количеству звуков и называют, какое из слов длиннее, какое – короче.

Хлоп – Хлоп.

Описание игры: педагог называет слова. Дети внимательно слушают, определяют. С какого звука они начинаются. Если слово, которое начинается со звука (...), хлопают в ладоши один раз, если со звука (...) – хлопают два раза. Какие звуки и как отхлопывать, педагог сообщает в начале игры.)

Придумай слово.

Оборудование: картинки с буквами.

Вызванный ребёнок берёт картинку, называет первый звук слова – названия и придумывает своё слово, которое начинается с того же звука.

Звуковое лото.

Оборудование: предметные картинки, фишки.

Описание игры: дети получают карточки с картинками.

Родитель называет звуки, дети закрывают фишками те предметные картинки, слова названия, которых начинаются с названных звуков. Победителем явится тот, кто раньше других закроет фишками свои картинки.

Назови следующий звук в слове.

Оборудование: предметные картинки

Описание игры: Родитель показывает предметную картинку, а ребёнок последовательно называет звуки, из которых состоит слово – название предмета, изображённого на картинке.

Фанты.

Описание игры: Родитель называет разные слова, дети хлопают в ладоши. Если в слове есть заранее названный педагогом звук.

Где звук?

Оборудование: схемы слов.

Описание игры: Родитель предлагает детям определить место названного им звука в слове (в начале, в середине, в конце).

Ребёнок выходит к доске и пишет букву на схеме слова.

Собери слово.

Описание игры: родитель последовательно произносит все звуки слова: (а) (с) (Т) (Р) (а). Дети узнают слово и называют его целиком.

Может быть такой вариант игры: дети по вызову педагога сами произносят по звукам задуманные ими слова, а остальные называют отгаданное слово.

Соберём слова в корзинку.

Оборудование: две корзинки, фишки.

Описание игры: родитель предлагает детям придумать слова, которые начинаются с определённого звука. Дети называют слова и бросают фишки в корзинку. Количество собранных слов определяется по количеству фишек.

Игра может проводиться в виде соревнования между рядами. Учащиеся называют слова и бросают фишки в корзину своего ряда.

Побеждает ряд . который соберёт большее количество слов.

Подберём слова.

Описание игры: Родитель называет звук, а дети придумывают слова с названным звуком. Дети первой подгруппы - слова с названным звуком в начале слова, второй подгруппы – в середине, третьей подгруппы – в конце слова.

Звук или слог.

Описание игры. Педагог в разбивку называет разные звуки и прямые открытые слоги. Дети поднимают одну руку, когда слышат отдельный звук, и обе руки , когда слышат слог.

Твёрдый – мягкий.

Оборудование : карточки синие и зелёные.

Описание игры: Родитель произносит в разбивку твёрдые и мягкие согласные звуки или слова, которые начинаются с твёрдого либо мягкого согласного. Дети показывают соответствующую карточку.

Назови пару.

Оборудование : мяч

Описание игры: Родитель бросает мяч и называет согласный звук , а дети ловят и называют парный согласный звук.

«Наоборотки»

Родитель произносит двухбуквенный открытый или закрытый слог и предлагает детям произнести слог, поменяв местами звуки, которые его составляют: ам –ма,су – ус.

ЗАПОМИНАНИЕ ГРАФИЧЕСКОГО ОБЛИКА БУКВ.

СООТНЕСЕНИЕ ЗВУКОВ С БУКВАМИ.

Что изменилось.

Оборудование: карточки с буквами.

Описание игры: Родитель выставляет буквы, просит прочитать их. Дети читают, запоминают порядок букв и по сигналу педагога закрывают глаза. В это время расположение букв меняется. Открыв глаза, дети должны заметить изменения и охарактеризовать их.

Названия каких предметов начинаются с этих букв?

Оборудование: предметные картинки, буквы.

Описание игры: ребёнок берёт любую предметную картинку, определяет первый звук слова – названия предмета, на ней изображённого, устанавливает её под соответствующей буквой.

Найди по описанию.

Оборудование: карточки букв.

Описание игры: Родитель выставляет буквы. Затем представляет описание буквы. А дети по этому описанию должны угадать, о какой букве идёт речь. Например: буква состоит из трёх палочек, две стоят, а третья лежит на них сверху. Какая это буква? Дети называют букву: эта буква П.

Не потеряйся

Оборудование: буквы

Сколько детей, столько и букв. Родитель называет букву и ребёнок у которого такая буква встаёт.

Перевёртыши.

Оборудование: карточки с буквами

Описание игры: На столе лежат перевёрнутые карточки с буквами. Дети подходят к столу, переворачивают карточку и называют правильно букву.

Помоги Незнайки.

Оборудование: карточки с буквами.

Описание игры: На доске выложены карточки букв в разных положениях. Родитель сообщает игровую ситуацию. «Незнайка торопился в школу, упал и рассыпал буквы. Нужно ему помочь правильно их собрать.» Дети выходят к доске. Ставят карточки правильно и называют букву на ней.