

## **Игры, направленные на формирование функционального базиса чтения и письма.**

### ***Уважаемые родители!***

Чтение и письмо являются сложными психофизиологическими процессами, для успешного формирования которых необходим целый ряд условий. Полноценное овладение навыками чтения и письма обеспечивается определенным уровнем развития речевых и неречевых функций и процессов в совокупности, представляющих собой функциональный базис чтения и письма. Часто у младших школьников возникают трудности в овладении письмом и чтением. Причинами таких трудностей являются нарушения комплекса высших психических функций, лежащих в основе функционального базиса чтения и письма, что влечет за собой необходимость своевременной коррекционной работы.

Для того чтобы помочь ребёнку научиться читать и писать, вы можете использовать игры, которые представлены ниже. Игры подобраны по направлениям, от сформированности которых зависит успешное овладение навыками чтения и письма. Если у ребёнка возникают трудности в ходе выполнения задания, помогите ребёнку уточняющими и направляющими вопросами и подсказками. Если вы видите, что ребёнок с трудом справляется с заданиями, подберите подобные игры и задания по данному направлению для того, чтобы необходимый навык или функция были сформированы.

*Желаю успехов!*

### **1. Стимуляция осознания звуковой стороны речи.**

#### **«Фокусники»**

**Цель:** учить изменять слова с помощью изменения одного звука.

**Ход игры:** взрослый предлагает ребёнку представить, что он фокусник и превратить одно слово в другое. «Я назову тебе слово, а ты измени в нём один звук так, чтобы получилось новое слово».

Например: дом-дым, кот-кит, сон-сом-сок, дочка-точка-бочка.

#### **«Что неверно?»**

**Цель:** развивать внимание детей к речи окружающих, приучать их обнаруживать смысловые несоответствия, подбирать нужные слова с учетом содержания текста.

**Ход игры:** предварительно взрослый разъясняет значение слов: *комбайн, косари, упряжка*. Детям дважды читают стихотворение «Верно ли это?» предлагают найти несоответствие в некоторых фразах.

Это верно или нет,

Что, как сажа, чёрен снег?

Сахар – горек,

Уголь – бел,

Ну а трус, как заяц, смел?

Что комбайн не жнет пшеницы?

А в упряжке ходят птицы?  
Что летать умеет рак,  
А медведь – плясать мастак?  
Что растут на вербе груши?  
Что киты живут на суше?  
Что с зари и до зари  
Сосны валят косари?  
Ну, а белки любят шишки,  
А лентяи любят труд...  
А девчонки и мальчишки  
В рот пирожных не берут?

*Пер. с болгар. (Л. Станчев, И. Мазнина)*

Если дети назовут не все ошибки, то взрослый читает стихотворение ещё раз, предлагая слушать внимательно.

### «Так ли это звучит?»

**Цель:** учить подбирать слова сходной звуковой структуры.

**Оборудование:** две большие карточки, в верхней части которых изображены мишка и лягушка, в нижней по три пустые клетки; маленькие карточки с изображением слов, сходных по звучанию (шишка, мышка, фишка; кукушка, катушка, хлопушка).

**Ход игры:** логопед предлагает детям разложить картинки в два ряда. В каждом ряду должны находиться картинки, названия которых звучат сходно. Если дети не справляется с заданием, логопед помогает, предлагая ясно и отчетливо (насколько это возможно) произнести каждое слово. Когда картинки будут разложены, логопед и дети вместе называют слова, отмечая многообразие слов, их разное и сходное звучание.

### «Игрушка ошибается»

**Цель:** учить подбирать слова сходной звуковой структуры.

**Ход игры:** логопед объясняет детям, что их любимая игрушка, например, плюшевый мишка, слышала, что они знают много слов. Мишка просит научить его произносить их. Логопед предлагает детям обойти вместе с мишкой комнату, чтобы ознакомить его с названиями предметов. Мишка плохо слышит, поэтому просит произносить слова внятно и громко. Он старается подражать детям в произношении звуков, по иногда заменяет один звук другим, называет другое слово: вместо “стул” говорит “штул”, вместо “кровать” - “шкаф” и т.п. Дети не соглашаются с его ответами, более внимательно прислушиваются к высказываниям мишки. Мишка просит разъяснить его ошибки.

### «Может так быть или нет?»

**Цель:** развивать внимание детей к речи окружающих, приучать их обнаруживать смысловые несоответствия, подбирать нужные слова с учетом содержания текста.

Педагог читает детям приведенные ниже отрывки из стихотворений «Радость» и «Путаница» К. И. Чуковского, спрашивает: «Может так быть или нет?» Предлагает дать правильный ответ.

Рады, рады, рады  
Светлые березы,  
И на них от радости  
Вырастают розы.  
Рады, рады, рады  
Темные осины,  
И на них от радости  
Растут апельсины.  
То не дождь пошел из облака  
И не град,  
То посыпался из облака  
Виноград.  
И вороны над полями  
Вдруг запели соловьями.  
И ручьи из-под земли  
Сладким медом потекли...

Рыбы по полю гуляют,  
Жабы по небу летают,  
Мыши кошку изловили,  
В мышеловку посадили.  
Море пламенем горит,  
Выбежал из моря кит...

## **2. Стимуляция слухового внимания.**

### **«Тихо – громко!»**

**Цель:** развитие слухового внимания, координации движений и чувства ритма.

**Оборудование:** бубен.

**Описание игры.** Педагог стучит в бубен тихо, потом громко, и очень громко. Соответственно звучанию бубна дети выполняют движения: под тихий звук идут на носочках, под громкий – полным шагом, под более громкий – бегут.

### **«Кто что услышит?»**

**Цель:** развитие слухового внимания. Накопление словаря и развитие фразовой речи.

**Оборудование:** ширма, разные звучащие предметы: звонок, трещотка, молоток, шарманка, бубен и т. д.

**Описание игры.** Педагог за ширмой стучит молотком, звонит в звонок и т. д., а дети должны отгадать, каким предметом произведён звук. Звуки должны быть ясные и контрастные.

### 3. Совершенствование фонематического восприятия и воспитание правильных фонематических представлений.

#### «Волшебный мешочек»

**Цель:** тренировать детей в различении звуков [с] и [ш] на вербальном уровне.

**Оборудование:** «волшебный» мешочек, игрушки небольшого размера, названия которых включают соответствующие звуки.

**Ход игры:** логопед предлагает детям по очереди достать игрушки из «волшебного» мешочка, назвать их и определить наличие звука [с] или [ш] в её названии. Победителями являются те дети, которые правильно выполнили задание.

Примечание. Усложненный вариант игры может быть связан с тем, что дети опознают игрушку посредством осязания (в «волшебном» мешочке), затем проверяют себя, доставая её и показывая другим детям. Затем продолжают выполнять задание.

#### «Собери предметы»

**Цель:** определить наличие звука в словах; употребление предлога в.

**Оборудование:** перед ребёнком картинки: для звука [с] – сумка, звука [щ] – ящик, звука [ш] – шкаф, звука [з] – кузов, звука [р] – коробка; картинки на каждый звук.

**Ход игры:** логопед предлагает ребёнку собрать картинки, в названии которых звук [с] – в сумку, звук [щ] — в ящик, звук [ш] — в шкаф и т. д., проговаривая:

«В сумку – собаку, в сумку – сок, в сумку – стакан, в сумку – капусту» и т. д.;

«В ящик – щётку, в ящик – щенка, в ящик – овощи» и т. д.;

«В шкаф – шапку, в шкаф – шубу, в шкаф – шарф» и т. д.;

«В кузов – зонт, в кузов – козу, в кузов – берёзу» и т. д.;

«В коробку – помидор, в коробку – ковёр, в коробку – барабан» ит. д.

#### «Поезд»

**Цель:** учиться определять место звука в слове.

**Оборудование:** набор картинок на звук [с] (можно использовать любые звуки), изображение поезда с 3 вагонами.

**Ход игры:** логопед показывает картинку с поездом.

Едет-едет паровоз,

Он вагончики повёз.

Ребёнку предлагается разложить картинки по вагонам: в 1-й – картинки, названия которых начинаются на заданный звук, во 2-й – картинки, в названии которых этот звук находится в середине слова, в 3-й - картинки, в названии которых звук находится в конце слова. Например, слова со звуком [с].

1) сани, сова, совок, сапог, собака, сок, сом, сумка, суп,

2) лиса, оса, коса, усы, весы, бусы, пастух, каска;

3) кактус, нос, ананас, автобус, фикус, нос.

После выполнения задания ребёнок называет картинки: сначала 1-м вагоне, затем во 2-м и 3-м.

### «Поймай звук»

**Цель:** учить выделять заданный звук из звукового ряда.

**Ход игры:** Взрослый несколько раз произносит звук, который ребёнок должен запомнить и «поймать» (хлопнуть, стукнуть, топнуть и т.д.), далее медленно, чётко произносит звуковой ряд: А-Л-С-Д-Ж-И-А-Ф-Х-У-А и т.д. Согласные звуки нужно произносить отрывисто, без добавления звука «э» (не «сэ», а «с»).

### «Будь внимательным»

**Цель:** учить выделять заданный звук из звукового ряда.

**Ход игры:** педагог предлагает детям хлопнуть в ладоши, если в словах, которые он назовет, есть звук «С» («песенка большого насоса»).

Слова: стол, автобус, самолет, дерево, санки, стул, сосулька, шапка, слон, стакан, лиса, Буратино, Карлсон, собака.

## **4.Формирование навыков звукового анализа и синтеза.**

### «Кубик»

**Цель:** упражнять детей в определении количества звуков в слове.

**Оборудование:** кубик с разным количеством кружков на гранях.

**Ход игры:** логопед предлагает детям поиграть в игру с кубиком. Каждый из детей бросает кубик и определяет, сколько кружков на верхней грани. Затем среди картинок на доске он должен выбрать такую, в названии которой столько звуков, сколько было точек на грани кубика. Выигрывают те дети, которые выполняют задание верно.

### «Слова-перевертыши»

**Цель:** активизация словаря, закрепление навыка звукового анализа.

**Ход игры:** первый ребенок выходит из комнаты, а остальные загадывают слово, зовут входящего и говорят это слово наоборот (мод-дом, азок-коза). Ребёнок должен отгадать заданное слово.

### «Каждому звуку свою комнату»

**Цель:** научить проводить полный звуковой анализ слова с опорой на звуковую схему и фишки.

**Ход игры:** играющие получают домики с одинаковым количеством окошек. В домики должны поселиться жильцы – «слова», причём каждый звук хочет жить в отдельной комнате.

Дети подсчитывают и делают вывод, сколько звуков должно быть в слове. Затем ведущий произносит слова, а играющие называют каждый звук отдельно и выкладывают фишки на окошки дома – «заселяют звуки». В начале обучения ведущий говорит только подходящие для заселения слова, т.е. такие, в которых будет столько звуков, сколько окошек в домике. На

последующих этапах можно сказать слово, не подлежащее «заселению» в данный домик, и дети путём анализа убеждаются в ошибках. Такого жильца отправляют жить на другую улицу, где живут слова с другим количеством звуков.

### «Слово рассыпалось».

**Цель:** учить составлять слова из букв.

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.

## **5.Отработка ориентировочной фазы при выполнении перцептивных и конструктивных заданий.**

### «Найди похожую фигуру»

**Цель:** закрепить знания о геометрических фигурах, умение находить предметы одинаковой формы, сравнивать и объединять их в группы, развивать мышление, зрительное восприятие, внимание, память.

**Оборудование:** карточки с изображением геометрических фигур и предметов разной формы.

**Игровое правило:** сначала рассмотреть карточку с геометрической фигурой, брать только по одной карточке с предметом, подходящим к данной фигуре по форме.

**Ход игры:**

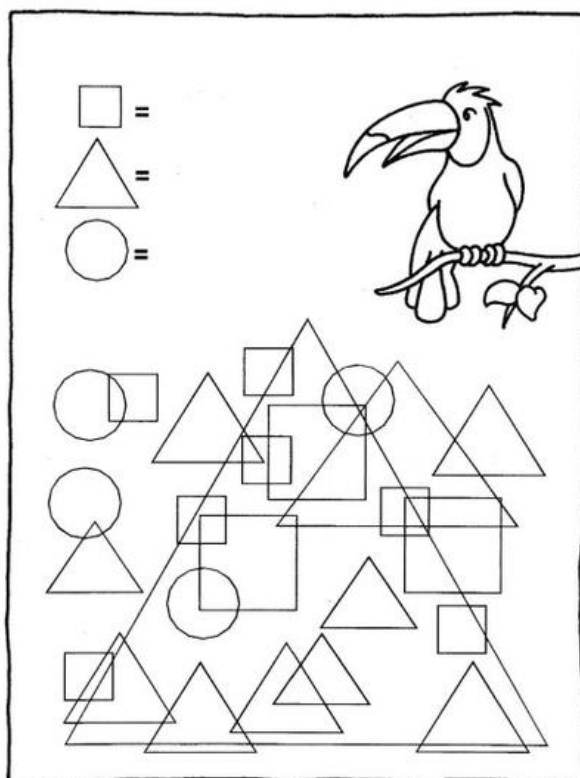
В игре могут принимать участие несколько человек. Дети сидят за столом. Взрослый даёт по карточке с геометрической фигурой каждому ребенку. Спрашивает: «Какая у тебя фигура? Найди предмет, похожий по форме на эту фигуру».



### «Посчитай»

**Цель:** закрепить знания о геометрических фигурах, умение находить предметы одинаковой формы, развивать мышление, зрительное восприятие, внимание.

Сосчитай, сколько на рисунке квадратов, треугольников и кругов, и запиши их количество.



### «Найди тень»

**Цель:** учить находить заданные силуэты.

**Задачи:** закрепление знаний детей о животных. Развитие внимания, усидчивости, наблюдательности, зрительной памяти, мелкой моторики, речи, логического мышления. Развитие умения использовать приёмы зрительного наложения.

**Оборудование:** 24 карточки с изображением животных. 24 карточки с изображением теневых силуэтов.

**Ход игры:**

1 вариант:

Ведущий раздает детям карточки с заданными силуэтами. Предлагает детям рассмотреть их. Затем ведущий показывает одну из карточек с изображением животного и называет его. Дети должны найти, среди имеющихся у них карточек, нужный силуэт. Если ребёнок правильно нашёл карточку, то он накладывает цветное изображение на тень.

2 вариант:

На столе раскладываются все карточки изображениями вверх. Ребёнку предлагается найти тень животного и положить цветные изображения на чёрные (или наоборот).

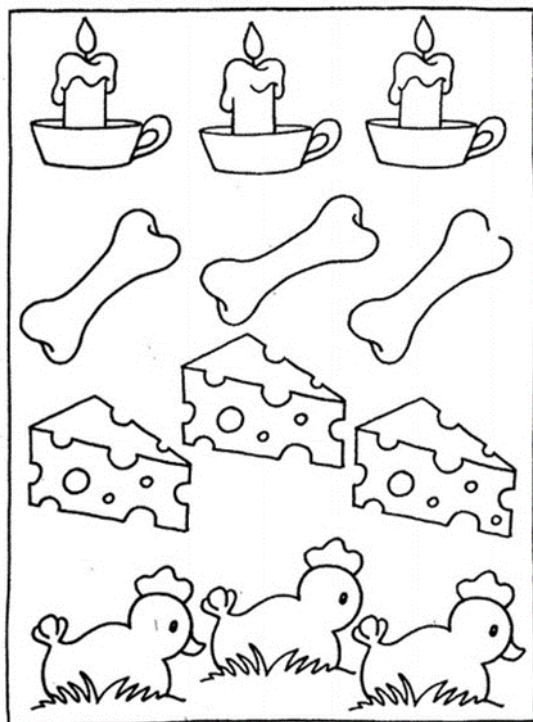
Задайте ребёнку дополнительные вопросы: как называется то или иное животное? Как оно выглядит, чем питается? Где живёт? Как называют детёныша этого животного?

### «Найди два одинаковых предмета»

**Цель:** развитие мышления, зрительного восприятия, формирование умения сравнивать, анализировать.

**Оборудование:** рисунок с изображением 3 предметов, из которых два предмета одинаковые.

В каждом ряду найди два одинаковых предмета.



### **6.Формирование навыков схематического изображения пространственных отношений.**

#### «Бабочка»

**Цель:** закреплять умение ориентироваться на микроплоскости, вызывать интерес к чтению, закреплять навыки чтения.

**Оборудование:** поле с буквами.

**Содержание:** ребенку предлагается поле с буквами. В центре поля бабочка. Ребенку говорится: Бабочка очень любит кушать сладкий нектар, перелетая с цветочка на цветочек. Сегодня бабочка пригласила тебя поиграть. На её любимой полянке растут необычные цветы. На каждом из них буква. Если ты будешь следить за ее полетом и вместе с ней собирать с цветов буквы, то узнаешь, какое слово она загадала. Далее педагог задает направление движения бабочки, а ребенок собирает с цветов буквы, выкладывает их на столе и читает получившееся слово. Затем педагог меняется ролями с ребенком. Теперь ребенок задает направление движения, а педагог выполняет это задание. Буквы можно менять в зависимости от загаданного слова.

#### «Заселите домики»

**Цель:** уточнить и дифференцировать значения предлогов на, в, над, под, из.



**Оборудование:** домики с окошечками для карточек сюжетными картинками (с использованием в сюжете данного предлога); карточка условным обозначением предлога на крыше домика.

**Ход игры:** педагог предлагает заселить квартиры в новых домиках жильцами, выполнив одно условие: подобрать и разложить карточки в окошечки домиков, определив значение предлога. Карточки с условным обозначением предлога находится на крыше домика.

### «Прятки»

**Цели:** учить читать графические схемы с предлогами, использовать последние в речи при составлении предложений; развивать умение словесно обозначать пространственные отношения между предлогами, используя предлоги: за, на, из-за; закреплять и расширять пространственные наречия: слева, справа, сверху, снизу, выше, ниже.

**Оборудование:** картинка с изображением животных, которые спрятались в лесу; схемы предлогов.

**Ход игры:** логопед вывешивает картинку, на которой дикие звери приглашают детей поиграть с ними в прятки. Дети отыскивают местоположение животных с помощью «маленьких слов». Перечисляют предлоги, которые помогут узнать, кто, где спрятался. Составляют предложения с этими предлогами.



### «Путешествие по азбуке»

**Цель:** закреплять умение ориентироваться на микроплоскости, формировать образы буквы и слова.

**Оборудование:** игровое поле с буквами

**Ход игры:** ребёнку говорим: сегодня мы с тобой отправимся в путешествие по волшебной стране, где живут загадки, а азбука поможет тебе их разгадать. Если ты правильно соберешь все буквы, то сможешь узнать отгадку. Педагог загадывает загадку, а затем даёт направление движения по игровому полю. Ребенок действует в соответствии с инструкцией, составляет слово-отгадку.

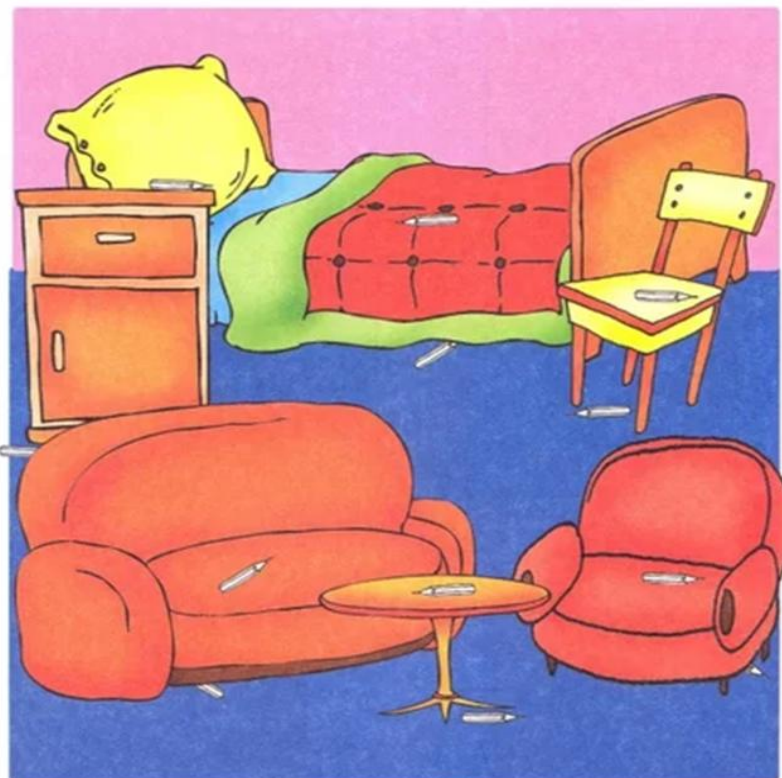
### «Найди карандаши»

**Цель:** уточнить и дифференцировать значения предлогов на, под.

1. Помоги девочке-растеряше найти карандаши. Если можешь, сосчитай их.
2. Расскажи, где лежали карандаши. («*На* столе и *под* столом, *на* тумбочке и *под* тумбочкой» и т.д.)

Предлоги лучше употреблять парой.

3. Закрой книгу, вспомни и расскажи, где ты нашел карандаши.
4. Раскрась карандаши.
5. Расскажи, используя полные предложения, где лежат карандаши. Например, синий карандаш лежит *на* кровати и т.д.



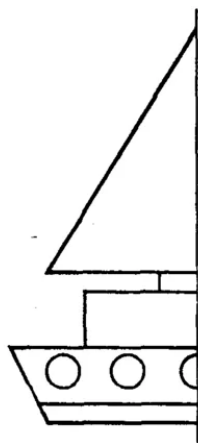
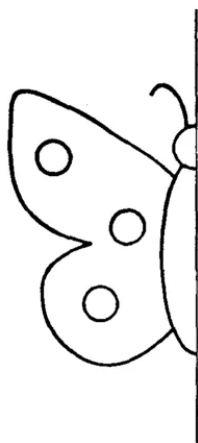
### **7. Формирование изобразительно-графических способностей.**

#### «Незаконченные рисунки»

**Цель:** развитие изобразительно-графических способностей, воображения.

**Инструкция:** Незнайка начал рисовать и забыл закончить рисунок.

Давайте поможем ему дорисовать.

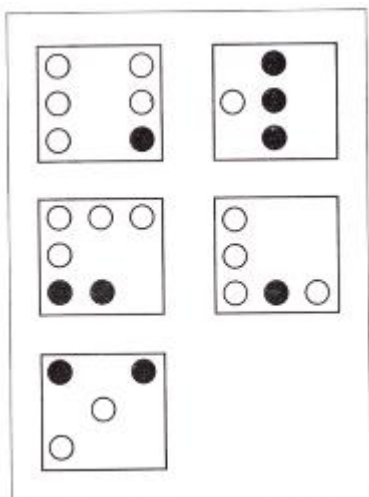


**«Запомни точно».**

**Цель:** развитие зрительной произвольной памяти.

**Материал к заданию:** пять квадратов с белыми и серыми кружками для запоминания, для каждого ученика чистый лист бумаги, разделенный на пять больших квадратов, карандаш.

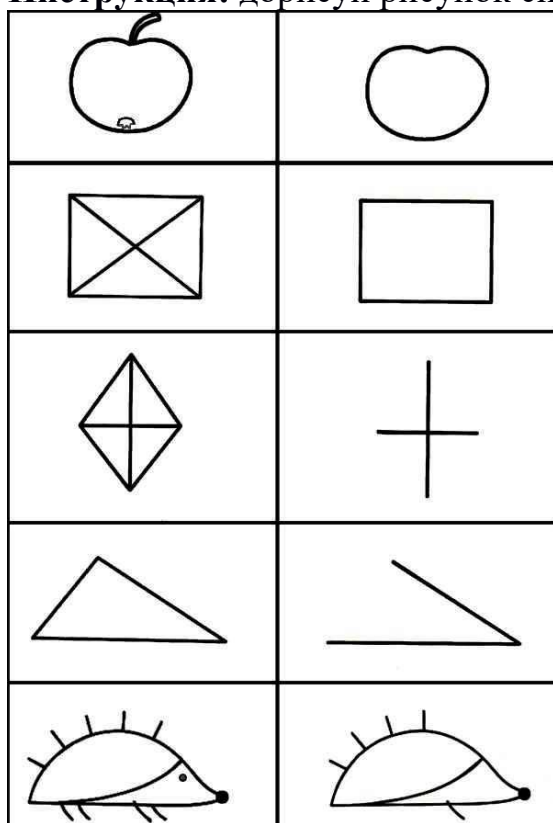
Педагог показывает первый квадрат с кружками на 5 секунд. Ученики должны запомнить расположение кружков, а затем по памяти воспроизвести у себя на листе в первом квадрате. Потом взрослый показывает второй квадрат и т.д.



**«Дорисуй рисунок»**

**Цель:** учить анализировать рисунок, дорисовывать недостающие части и детали заданного предмета.

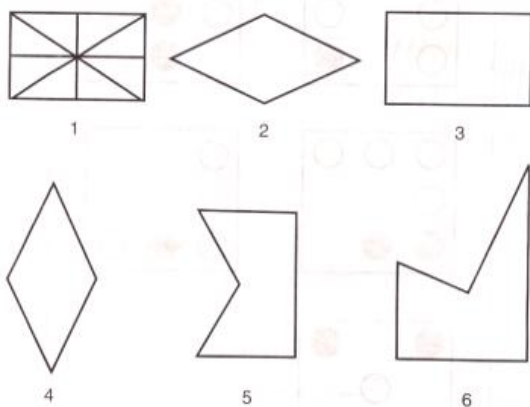
**Инструкция:** дорисуй рисунок справа, чтобы рисунки стали одинаковыми.



### «Нарисуй по памяти».

**Цель:** развитие зрительной памяти.

**Материал к заданию:** лист с изображениями шести геометрических фигур. Каждая фигура предъявляется ученикам в течение 3 секунд. Педагог показывает первую фигуру, затем убирает или закрывает ее. Ученики зарисовывают показанную фигуру по памяти. Затем показывается вторая фигура и т.д. После воспроизведения учениками всех шести фигур рисунки учащихся сравниваются с образцами. Точное воспроизведение оценивается 1 баллом. Победителями считаются ученики, набравшие наибольшее количество баллов.



## 8. Развитие сукцессивных способностей.

### «Найди клад»

**Цель:** выработать способность к удержанию в памяти плана действий в заданной последовательности и его реализации.

**Материал:** набор пиктограмм, план – карта.

**Ход игры:** необходимо найти спрятанную игрушку сначала с опорой на пиктограмму, затем по памяти, потом по карте – плану, по словесной инструкции.

### «Запомни узор»

**Цель:** развивать умение сравнивать пространственное расположение фигур в ряду.

**Материал:** набор карточек с различным расположением фигур.

**Ход игры:** предложить детям запомнить расположение серии фигур на карточке, выбрать такую же.

Усложнение: выложить ряд по памяти из отдельных элементов.

### «Телефон»

**Цель:** развивать способность удерживать в памяти план действий в заданной последовательности и выполнять его.

**Материал:** наборный диск телефона с цветными кружками, с геометрическими фигурами.

**Ход игры:** в игровой ситуации предложить детям дозвониться по телефону сказочному персонажу или какому-нибудь зверю, набрав определённую последовательность цветных кружков или геометрических фигур.

### «Собери бусы»

**Цель:** развивать умение анализировать и воспроизводить пространственное расположение фигур, отличающихся формой и цветом.

**Материал:** основа из бархатной бумаги, шнур, плоскостные фигуры разного цвета и формы, карточки с образцами.

**Ход игры:** в игровой ситуации предложить детям собрать бусы, сначала по образцу (из 3-10 элементов), затем по памяти (из 2-6 элементов).

## **9. Перекодирование временной последовательности в пространственную и обратно.**

### «Картинки-невидимки».

**Цель:** развивать умение соотносить пространственное расположение ряда изображений с временной последовательностью их предъявления.

**Ход игры:** перед ребенком в определенной последовательности выкладывается ряд карточек (предметные рисунки, символы). Каждая выкладываемая карточка предъявляется и переворачивается лицевой стороной вниз. Таким образом, выложенный ряд повернут тыльной стороной к ребенку, а лицевая закрыта. Из набора карточек с рядами изображений, расположенных в разной последовательности, ребенок должен найти идентичный выложенному. После того как выбор сделан, оба ряда сличаются.

### «Письмо Незнайки»

**Цель:** развивать способность устанавливать последовательность фраз в рассказе.

**Материал:** конверт с письмом от Незнайки.

**Ход игры:** в игровой ситуации предъявить письмо от Незнайки. Взрослый читает письмо: «Вчера я собираюсь в гости к Пончику. Я надену нарядный костюмчик, проснусь, умоюсь, приду в гости к имениннику и куплю ему подарок. Поздравлю с днём рождения!». Игрокам необходимо исправить ошибки Незнайки.

### «Повтори и добавь»

**Цель:** развитие умения запоминать и воспроизводить последовательность в речи.

**Ход игры:** 1-й участник игры называет слово, 2-й повторяет его и добавляет свое; 3-й повторяет оба слова и добавляет 3-е; 1-й повторяет все три в

названном порядке и добавляет свое слово и т. д. Сделавший ошибку выбывает. Выигрывает тот, кто правильно воспроизвел последовательность и остался последним в игре.

## **10. Развитие способностей к концентрации, распределению и переключению внимания.**

### **«Нос-пол-потолок»**

**Цель:** развитие внимания, быстроты реакции.

**Ход игры:** ведущий предлагает детям поиграть, при этом не поддаваясь на провокацию. Он будет произносить слова: "нос", "пол", "потолок", а показывать либо на верный, либо на неверный объект. Например, называет нос, а показывает на потолок. Дети же должны тоже показывать пальцем, но только на тот объект, который проговаривается. Их задача – быть сосредоточенными на называемом слове и показать в верном направлении.

### **«Самый внимательный».**

**Цель:** развитие концентрации внимания.

**Ход игры:** внимательно послушать текст и посчитать в нём количество слов со звуком [п].

*Белый снег пушистый кружится, порхает, и под ноги тихо - тихо оседает.  
Протяни ладошку – поддержи пушинки, как красивы эти белые снежинки!*

### **«Ладони»**

**Цель:** развитие устойчивости внимания.

**Ход игры:** участники садятся в круг и кладут ладони на колени соседей: правую ладонь на левое колено соседа справа, а левую ладонь на правое колено соседа слева. Смысл игры заключается в том, чтобы ладони поднимались поочередно, т.е. пробежала "волна" из поднимающихся ладошек. После предварительной тренировки ладошки, поднятые не вовремя или не поднятые в нужный момент, выбывают из игры.

### **«Повтори движение»**

**Цель:** развитие внимания, быстроты реакции.

**Ход игры:** ведущий оговаривает условие игры: он будет показывать движения, которые дети должны за ним повторять, кроме одного, например, поднимать руку – нельзя. Дети должны внимательно следить за тем, какое сейчас будет движение, чтобы вовремя среагировать.

### **«Найди отличие»**

**Цель:** развитие умения концентрировать внимание на деталях.

**Ход игры:** ребенок рисует любую несложную картинку (котик, домик и др) и передает ее взрослому, а сам отворачивается. Взрослый дорисовывает несколько деталей и возвращает картинку. Ребенок должен заметить, что изменилось в рисунке. Затем взрослый и ребенок могут поменяться ролями.

Игру можно проводить и с группой детей. В этом случае дети по очереди рисуют на доске какой-либо рисунок и отворачиваются (при этом возможность движения не ограничивается). Взрослый дорисовывает несколько деталей. Дети, взглянув на рисунок, должны сказать, какие изменения произошли.

### «Треугольники»

**Цель:** развитие произвольного внимания.

**Ход игры:** ребенку дают лист бумаги, цветные карандаши и просят его нарисовать в ряд 10 треугольников. Когда эта работа будет завершена, ребенка предупреждают о необходимости быть внимательным, так как инструкция произносится только один раз: "Будь внимательным, заштрихуй красным карандашом третий и седьмой треугольники". Если ребенок спрашивает, что делать дальше, – ответьте, что пусть он делает так, как понял.

Если ребенок справился с первым заданием, можно продолжить выполнение заданий, придумывая и постепенно усложняя условия.