



## Игры для развития языкового анализа и синтеза

Составители:  
учителя-логопеды  
ЦПМСС Красносельского района  
Сидорова Н.И  
Юрина Ю.А.

Одна из главных проблем правописания – **пропуск букв, слогов в словах**. Пропуски могут возникнуть по следующим причинам:

- ребенок первый раз слышит слово;
- он не знает, что обозначает слово;
- ребенок знает значение слова, но не встречал слово написанным;
- у ребенка не хватает внимания, чтобы уловить в неверно написанном слове отличие от образца.

Решить проблему пропуска букв и слогов в словах помогут решить следующие игры, направленные на развитие языкового анализа и синтеза:

✚ **«Магазин»**. Рисуем определенные предметы, например, арбуз и мышь, а затем «продаем» их, «рекламируя» по каждой букве:

а – ароматный;

р – рубиновый;

б – большой;

у – укатить домой;

з – звонкий;

м – маленькая;

ы – ы-ы!;

ш – шуршит;

ь – мягкая шубка.

Это упражнение уместно проводить не только при несформированности образа слова, пропуске букв, но и при речевом недоразвитии младшего школьника.

✚ **«Кузовок»**. Задача: собрать кузовок. Складывать в кузовок можно все слова, которые заканчиваются на **-ок**: грибок, глазок, зубок и т.д. Можно по аналогии собирать корзину, коробку, ящик ... Соответственно собирать слова на **-ина**, **-ка**, **-ик**. Это игру можно начинать такими фразами: «Собираемся в лесок, наполняем кузовок!»; «Вот перед нами корзина, туда отправляется...» (картина, балерина); «Вот коробка, смотрим, что там?» (лодка, борода); «Вот ящик, скорей клади туда... (мячик, ларчик).

Задание направлено на четкое осознание звуковой и грамматической структуры слова: ударения, деления на слоги, типичных суффиксов и окончаний.

✚ **«Арабское письмо».** Родитель диктует слова, которые ребенок должен записать, начиная с правой стороны строчки и наоборот, то есть задом наперед, при нормальном чтении (слева направо) слова должны читаться в их естественном виде. Например, предложение «*В океане живет необычная рыба – рыба-ёж*», написанное «по-арабски», должно выглядеть так: «*же-абыр – абыр яанчыбоен тёвиж енаеко В*».

*Упражнение дает хорошие результаты в тех случаях, когда ребенок переставляет буквы и не дописывает слова.*

✚ **«Древнерусское письмо».** Родитель диктует слова, которые ребенок записывает только согласными, обозначая гласные многоточиями. При такой записи предложение «*Отважный Миша бежит от мыши*» будет выглядеть следующим образом: ...тв...жн...й М...ш... б...ж...т ...т м...ш... Сразу же необходимо записать это предложение только гласными, ставя точки на месте согласных: О... ..а... ..ы... ..и...а ...е...и... о... ..ы...и. Необходимо сделать вывод, какое предложение читается легче.

✚ **«Неудачный робот».** Перед началом необходимо распределить роли. Ребенок становится роботом, взрослый – конструктором. Робот запрограммирован так, что он пишет слова не полностью, а воспроизводит какую-то определенную часть, отмечая пропущенное черточками. Конструктор «испытывает» робота, диктуя ему слова. Если ученик не дописывает конец слова, то пусть записывает только две последние буквы, при пропуске букв в середине слова – только две средние буквы. Например, слово *понедельник* может выглядеть так: по \_ \_ \_ \_ \_ , \_ \_ \_ \_ \_ де \_ \_ \_ \_ \_ , \_ \_ \_ \_ \_ ик.

✚ **«Волшебный диктант».** Диктант пишется без единого слова и без единой буквы. Перед началом работы необходимо ввести символы, например, договориться, что слова с буквой «с» обозначаем как «Х», слова с гласной «е» - « » , а все остальные – «/». Так, предложение «*Мы смотрим на птички стаи на небе*» выглядит так: /Х/// . Символами лучше обозначать те буквы, при дифференциации которых у ребенка есть трудности (**и-у, и-ц, ц-ч, ш-щ, ё-ю** и т.п.). Это упражнение помогает устранить дисграфические проявления, развивает внимание, фонематический слух.

✚ **«Словесный мяч».** Один игрок говорит слово, а второй должен продолжить, называя слово на последнюю букву прозвучавшего слова. В игре используется мячик. Его можно кидать либо по кругу, либо в беспорядке. Лучше называть слова не только на последнюю, но и на предпоследнюю букву, на вторую, третью с конца и т.п. Такая игра позволяет быстро выработать у детей умение представить графическое выражение слова.

✚ **«Виселица» или «Балда».** Один игрок загадывает слово, указывая, из какой оно области (фрукт, транспорт), и обозначает первую и последнюю буквы, а пропущенные буквы между ними заменяет черточками. Другой игрок называет любые буквы, стараясь угадать пропущенные. Правильно названная буква становится на свое место, а неверно названная превращается либо в элемент виселицы, либо в буквы слова «балда». Игра прекращается, если слово угадано, а также в том случае, если построена виселица или составлено слово «балда».