**Гульні на развіццё фанематычнага аналізу і сінтэзу**

1. “***Вылучыце слова”.*** Вучням прапануецца пляскаць у ладкі (тупаць нагой, падымаць руку ўверх) тады, калі яны пачуюць словы з зададзеным гукам.

2. ***“Які гук ёсць ва ўсіх словах?”.*** Вымаўляецца тры-чатыры словы, у кожным з якіх ёсць адзін і той жа гук (шышка, кошка, мыш). Вучні павінны вызначыць гэты гук.

3. “***Падумай, не спяшайся”***. Вучням прапануецца некалькі заданняў:

- Падбяры слова, якое пачынаецца на апошні гук слова *стол.*

- Успомні назву птушкі, у якой быў бы гук такі ж, які апошні ў слове *сыр*.

- Падбяры слова, каб першы гук быў бы [д], а апошні – [а].

- Назаві прадмет ў пакоі з зададзеным гукам. Напрыклад, што заканчваецца на [а]; што пачытаецца на [с], у сярэдзіне слова гук [т] і г.д.

4. ***Жарты-хвілінкі.*** Чытаюцца радкі з вершаў, спецыяльна замяняючы літары ў словах. Вучні знаходзяць памылку ў вершы і выпраўляюць яе.

*Хапіла хлопцу ад пчалы нямала:*

*Ледзь выцягнуў з пальца пчалінае сала (джала)*

5. “***Пачатак, сярэдзіна, канец”.*** (Мэта: навучыць дзяцей распазнаваць гукі і вылучаць іх, вызначаць месца гуку ў назве прадмета). Матэрыял: скрынка з маленькімі прадметамі, у назве якіх чуецца адзін з гукаў (напрыклад, [м]). Скрынка падзелена на тры часткі ([п] - пачатак словы, [с] - сярэдзіна, [к] - канец). Па меры засваення гульні прадметы замяняюцца малюнкамі. Вучань бярэ са скрынкі адзін з прадметаў, называе яго ўслых і вызначае, дзе ён чуе гук [м]: у пачатку, сярэдзіне ці ў канцы слова. Затым кладзе гэты прадмет у адпаведнае аддзяленне скрынкі.

6.***“Рэха”.*** Прызначаецца вядучы - "Рэха", які і павінен паўтараць тое, што яму скажуць. Пачынаем з простых слоў, затым пераходзім да цяжкіх (доўгіх) (напрыклад, "ау", "хутчэй", "буралом").

***7. “Жывая азбука”.*** Карткі з парамі літар: 3-Ж, Ч-Ц, Л-Р, С-Ц, Ч-З, ІЦ-З, С-3, Ш-Ж раскладваюцца перад вучнямі на стале выявай уверх. Выкарыстоўваюцца таксама дзве карткі з выявай літар. Па камандзе дзеці павінны выбіраць прадметы, назвы якіх уключаюць гэтую літару, і раскладваць іх на горкі. Выйграе той, хто падбярэ больш картак. Гульня працягваецца да таго часу, пакуль яны ўсё не будуць разабраныя.

***8. “Адрамантуем сапсаваны тэлефон”.*** У гульні ўдзельнічае 3 і больш вучняў. Першы ўдзельнік ціха і не вельмі выразна прамаўляе слова свайму суседу на вуха. Той паўтарае пачутае наступнаму ўдзельніку. Гульня працягваецца да таго часу, пакуль кожны не перадасць слова "па тэлефоне". Апошні ўдзельнік павінен вымавіць яго ўслых. Усе здзіўлены, таму што, як правіла, слова прыкметна адрозніваецца ад тых, якія перадаваліся астатнімі ўдзельнікамі. Але на гэтым гульня не сканчаецца. Неабходна аднавіць першае слова, назваўшы па чарзе ўсе тыя адрозненні, што "назапасіліся" ў выніку паломкі тэлефона.

***9. «Плясь-топ».*** Мэта: развіццё фанематычнага слыху, увагі, хуткасці рэакцыі.

1. Настаўнік называе словы, прапаноўваючы вучням пляснуць у далоні, калі ён пачуе слова, якое пачынаецца (якое канчаецца) на пэўны гук.
2. Настаўнік называе слова, прапаноўваючы вучням пляснуць у далоні, калі ён пачуе слова з гукам [д], і тупнуць, калі ён пачуе слова з гукам [г]. Практыкаванне лепш пачынаць у павольным тэмпе, паступова павялічваючы хуткасць.
3. Настаўнік вымаўляе склады, прапаноўваючы вучням пляснуць сябе па каленках, калі ён пачуе склад *па*, падскочыць на двух нагах і мякка прызямліцца, калі ён пачуе склад *ба*.

***10. «Які гук часцей за ўсё чуем?"***. Настаўнік чытае вершык, а вучні называюць гук, які яны часцей за ўсё чулі. Напрыклад: *У Сені і Сані ў сетках сом з вусамі.*

***11. «Мяч перадавай - слова называй"*** Мэта: развіццё фанематычнага уяўленняў, актывізацыя слоўніка. Неабходна саставіць ланцужок слоў: канчатковы гук папярэдняга слова - гэта пачатковы гук наступнага (вясна - аўтобус - слон - нос - сава ...).

***12. «Прыдумай слова па мадэлі».*** Прапануецца па створанай мадэлі слова прыдумаць свае словы.

***13. “Хто уважлівы”.*** Вучням неабходна выбраць з дадзеных слоў словы з вызначанай колькасцю гукаў. Або прапаноўваюцца іншыя заданні:

* падабраць словы, у якіх зададзены гук быў бы на першым, другім, трэцім месцы (футра, вушы, кошка);
* дадаць розную колькасць гукаў, каб атрымалася слова: па\_ (пар) па\_ \_ (парк) па \_ \_ \_ (парай) па \_ \_ \_ \_ (парашут);
* пераўтварыць словы рознымі спосабамі

- дадаючы гук (рот-крот, восы-косы, мех-смех):

* мяняючы адзін гук слова (сом - сок - сук - суп )
* перастаўляючы гукі (піла - ліпа, палка - лапка);

***14. “Складзі слова”.*** Скласці слова, вылучыўшы дадзеныя гукі ў словах (трэці гук са слова рак, другія – со слоў сумка і бровы, апошні-са слова палымяны, першы – са слова цыпляня, трэці – са слова трава).

• падабраць словы, у якіх зададзены гук быў бы на першым, другім, трэцім месцы (футра, вушы, кошка);

 • дадаць розную колькасць гукаў, каб атрымалася слова: па- (пар) па-- (парк) па --- (парай) па ----- (парашут);

* пераўтварыць словы рознымі спосабамі
* дадаючы гук (рот-крот, восы-косы, мех-смех):
* мяняючы адзін гук слова (сом - сок - сук - суп )
* перастаўляючы гукі (піла - ліпа, палка - лапка);
* скласці як мага больш слоў з літар аднаго слова (крапіва - парк, карп, пар, рак, Іра);
* скласці слова, вылучыўшы дадзены па парадку гук (трэці гук у словах рак, бровы, сумка, трава, сыр - камар).