

## Дидактические игры, развивающие внимание и слуховое восприятие

### (младший дошкольный возраст)

Развитие речи у детей младшего дошкольного возраста происходит особенно быстро: быстро, как ни в каком другом возрасте пополняется словарный запас, улучшается звуковое оформление слов, более развернутыми становятся фразы. Однако не все малыши имеют одинаковый уровень речевого развития: одни уже к трем годам чисто и правильно произносят слова, другие говорят все еще не достаточно отчетливо, неправильно произносят отдельные звуки. Таких детей большинство. Их наиболее типичными ошибками являются пропуск и замена звуков, перестановка не только звуков, но и слогов, нарушение слоговой структуры (сокращение слов: “ апиед “ вместо велосипед), неправильное ударение и пр.

На данном возрастном этапе необходимо, прежде всего, учить малышей четко и правильно произносить, а также слышать и различать звуки в словах. Неустойчив еще и голос младших дошкольников: некоторые из них говорят очень тихо, чуть слышно (особенно, если не уверены в правильности произношения), другие - крикливо. Педагог обращает внимание детей на то, что слова можно произносить с различной громкостью (шепотом, тихо, умеренно, громко), учит детей различать на слух, как громко говорят окружающие и они сами.

Предлагаемые ниже игры могут быть использованы для развития у детей слухового внимания, правильного восприятия речи, учить малышей соотносить звучащее слово с картинкой или предметом, внятно произносить одно-двух -, а также трех-четырёхсложные слова, отвечать на вопросы; громко и тихо воспроизводить звукоподражания.

### **«КТО ЧТО УСЛЫШИТ?»**

**Цель:** Развивать слуховое внимание, пополнять активный словарь, развивать фразовую речь.

**Оборудование:** Ширма, колокольчик, бубен, молоточек, «шумелка», барабан и т.п.

**Ход:** Воспитатель за ширмой по очереди издаёт звуки выше перечисленными предметами и предлагает детям отгадать, каким предметом произведен звук. Звуки должны быть ясными и контрастными, чтобы ребенок мог их угадать.

### **«УГАДАЙ, ЧТО ДЕЛАТЬ»**

**Цель:** Развивать умение переключать слуховое внимание. Развивать координацию движений, умение соотносить свои действия со звучанием бубна.

**Оборудование:** Бубен, два флажка.

**Ход:** У ребенка в руках два флажка.

Если воспитатель громко звенит в бубен, малыш поднимает флажки вверх и машет ими, а если бубен звучит тихо – опускает флажки вниз.

**Важно** следить за правильной осанкой детей и точным выполнением движений. Чередовать громкое и тихое звучание бубна нужно не более 4 раз, чтобы ребенок мог легко выполнять упражнение.

### «КТО ВНИМАТЕЛЬНЫЙ?»

**Цель:** Развивать остроту слуха, умение правильно воспринимать словесную инструкцию независимо от силы голоса, которым ее произносят.

**Оборудование:** Кукла, игрушечный мишка, машинка.

**Ход:** Воспитатель сидит около стола, на котором лежат игрушки. Ребенок находится на расстоянии 2 – 3 метров от него. Воспитатель предупреждает ребенка: «Я буду говорить шепотом, поэтому сидеть надо тихо, чтобы было слышно. Будь внимательней!» Затем говорит:

- Возьми мишку и посади в машину.
- Возьми мишку из машины.
- Посади в машину куклу.
- Покатай куклу машине.

Ребенок должен услышать, понять и выполнить эти поручения. Задания **нужно** давать краткие и простые, а произносить их тихо, но очень четко.

### «СОЛНЦЕ ИЛИ ДОЖДИК?»

**Цель:** Развивать умение переключать слуховое внимание, выполнять действия согласно различному звучанию бубна.

**Оборудование:** Бубен, картинки с изображением прогулки детей при ярком солнце и убегающих от дождя.

**Ход:** Воспитатель говорит: «Сейчас мы пойдем на прогулку. Дождя нет, светит солнышко. Ты гуляй, а я буду звенеть бубном. Если начнется дождь, я буду в бубен стучать, а ты, услышав стук, беги в дом. Слушай внимательно, когда бубен звенит, а когда я буду стучать в него». Можно повторять игру, меняя звучание бубна 3 – 4 раза.

### «ГДЕ ПОЗВОНИЛИ?»

**Цель:** Развивать направленность слухового внимания, умение определять направление звука, ориентироваться в пространстве.

**Оборудование:** Колокольчик.

**Ход:** Ребенок закрывает глаза, а воспитатель тихо встает в стороне от него (слева, справа, сзади) и звенит в колокольчик. Ребенок, не открывая глаза, должен указать направление, откуда доносится звук. Если малыш ошибается, то отгадывает еще раз. Игру повторяют 4 – 5 раз. **Необходимо** следить, чтобы ребенок не открывал глаза. Указывая направление звука, он должен повернуться лицом к тому месту, откуда слышен звук. Звонить надо не очень громко.

### «УРАДАЙ, НА ЧЕМ ИГРАЮ»

**Цель:** Развивать устойчивое слуховое внимание, умение различать инструменты на слух по их звучанию.

**Оборудование:** Барабан, бубен, дудочка и др.

**Ход:** Воспитатель поочередно показывает ребенку музыкальные инструменты, уточняет их названия и знакомит с их звучанием. Когда воспитатель убедится, что малыш усвоил название и запомнил звучание инструментов, игрушки убирает за ширму. Воспитатель повторяет там игру на разных инструментах, а малыш по звуку пытается угадать, «чья песенка слышна».

### «КТО СКАЗАЛ «МЯУ»»

**Цель:** совершенствовать умение различать на слух голоса домашних животных.

**Материал:** магнитофон, аудиозапись со звуками голосов домашних животных.

Логопед включает аудиозапись со звуками голосов домашних животных. Дети должны услышать и назвать, кому из домашних животных принадлежит голос.

Игра «Кто как голос подаёт» проводится аналогично. Включается аудиозапись со звуками лесных птиц.

### «КТО СТОИТ У СВЕТОФОРА?»

**Цель:** развивать слуховое внимание, узнавать и называть виды транспорта.

**Материал:** магнитофон и аудиозапись с шумами улицы.

Логопед включает аудиозапись со звуками улицы. Дети слушают звуки и называют транспорт, остановившийся у светофора (легковую машину, грузовик, трактор, мотоцикл, телегу, трамвай).

## *(средний дошкольный возраст)*

### «ЯПОНСКАЯ ПЕЧАТНАЯ МАШИНКА»

Игра направлена на воспроизведение ритмического рисунка (ритма) при отхлопывании, отстукивании или подаче звука на любом инструменте (бубен, погремушка, ксилофон).

### «ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН»

**Цель:** развивать у детей слуховое внимание.

Игровые правила. Передавать слово надо так, чтобы рядом сидящие дети не слышали. Кто неправильно передал слово, т.е. испортил телефон, пересаживается на последний стул.

**Игровое действие:** шепотом передавать слово на ухо рядом сидящему игроку.

**Ход игры.** Дети выбирают ведущего при помощи считалочки. Все садятся на стулья, поставленные в ряд. Ведущий тихо (на ухо) говорит какое-либо слово рядом сидящему, тот передает его следующему и т.д. Слово должно дойти до последнего ребёнка. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, ведущий спрашивает всех по очереди (начиная с последнего) какое они слышали слово. Так узнают, кто напутал, «испортил телефон». Провинившийся занимает место последнего в ряду.

## «СВЕТОФОР»

Взрослый дает ребёнку два кружка – красный и зелёный и предлагает игру: если ребёнок услышит правильное название того, что изображено на картинке, он должен поднять зелёный кружок, если неправильное – красный. Затем показывает картинку и громко, медленно, чётко произносит звукосочетания:

Баман	ваван	альбом	альпом
Паман	даван	айбом	альмом
Банан	баван	аньбом	альном
Банам	ванан	авьбом	аблем
Витамин	витанин	клетка	къекта
Митанин	митавин	кьетка	кветка
Фитамин	фитавин	клетта	тлекта

## «ПОХОЖЕ – НЕ ПОХОЖЕ»

Из каждых четырех названных взрослым слов ребёнок должен выбрать слово, которое по звуковому составу не похоже на остальные три:

Мак-бак-так-банан

Сом-ком-индюк-дом

Лимон-вагон-кот-бутон

Мак-бак-веник-рак

Совок-гном-венюк-каток

Пятка-ватка-лимон-кадка

Ветка-диван-клетка-сетка

Каток-дом-моток-поток

## «ВОЗЬМИ ИГРУШКУ»

*Наглядный материал:* игрушки или предметы, названия которых состоят из трех-четырех слогов (крокодил, Буратино, Чебурашка, Дюймовочка и пр.).

Дети сидят полукругом перед столом, на котором разложены игрушки. Воспитатель шепотом называет один из предметов, лежащих на столе, рядом сидящему ребёнку, то так же, шепотом, должен назвать его соседу. Слово передается по цепочке. Ребенок, который услышал слово последним, встает, подходит к столу, отыскивает данный предмет и громко называет его. Педагог следит, чтобы все дети, произнося слова шепотом, выговаривали их достаточно отчетливо.

## «УГАДАЙ, ГДЕ КРУЖКИ, А ГДЕ КРУЖКИ»

*Наглядный материал:* две кружки и два кружка.

Педагог показывает детям кружки и кружки, называет их и просит повторить. Когда они усвоят эти слова, воспитатель держит кружки над кружками и спрашивает, что находится сверху, а что снизу. Дети отвечают. Потом педагог меняет местами предметы и снова спрашивает, где находятся кружки, а где кружки. Дети дают полный ответ.

Воспитатель следит за тем, чтобы дети правильно указывали, где какой предмет находится, и четко выговаривали слова.

### «ХЛОПКИ»

**Цель** – развитие речевого слуха – развитие слухового внимания.

**Ход игры:** дети сидят по кругу на небольшом расстоянии друг от друга. Педагог условливается с ними, что он будет считать до пяти, и, как только он произнесет число 5, все должны сделать хлопок. При произнесении других чисел хлопать не надо. Дети вместе с педагогом громко считают по порядку, одновременно сближая ладони, но не хлопая ими. Педагог 2 – 3 раза проводит игру правильно. Затем он начинает «ошибаться»: при произнесении числа 3 или какого-нибудь другого (но не 5) он быстро разводит руки, как будто хочет сделать хлопок. Дети, которые повторили движения педагога и хлопнули в ладоши, делают шаг из круга и продолжают играть, стоя за кругом.

Игры, направленные на отграничение речевых единиц (звук, слог, слово, предложение)

### «ВСПОМНИМ РАЗНЫЕ СЛОВА»

**Цель:** развитие речевого слуха – закрепление понятия «слово».

**Ход игры:** дети становятся в круг. Каждый ребенок должен вспомнить какое-нибудь слово и сказать его рядом стоящему, как бы передать его. Следующий говорит тоже слово, повернувшись к третьему ребенку. Так по очереди все дети должны произнести по одному слову. Нельзя повторять уже названные слова. Упражнение можно повторить дважды. Воспитатель следит за тем, чтобы все дети говорили разные слова, произносили их внятно и громко. Некоторым детям воспитатель предлагает повторить слово и произнести его так, чтобы все хорошо услышали, как оно звучит. Тот, кто не сумел быстро назвать слово или повторил уже названное, выходит из круга.

### «ПОДСКАЖИ ПЕТРУШКЕ ЗВУК»

**Цель:** развитие речевого слуха – показать детям, что слова звучат потому, что они состоят из звуков, что звуки в слове разные.

**Оборудование:** Петрушка, ширма.

**Ход игры:** воспитатель сообщает детям, что сейчас Петрушка будет говорить слова, но в некоторых словах будет специально недоговаривать последний звук. Его должны назвать дети.

Воспитатель следит за тем, чтобы дети не произносили все слово, а добавляли только звук. Вначале звук подсказывают все хором, потом индивидуально (на кого укажет воспитатель). Дети должны быстро подсказывать не произнесенные Петрушкой звук, чтобы слово звучало полностью.

П е т р у ш к а: Д е т и

На солнышке греется рыжий котёно... к.

и так далее.

### «КАКОЕ СЛОВО ЗАДУМАНО?»

**Цель игры:** развитие речевого слуха – показать детям, что слова звучат потому, что они состоят из звуков, что звуки в слове разные.

**Оборудование:** предметные картинки, на которых изображены ромашка, ключ, книга, стол, цветок и др.

**Ход игры:** воспитатель показывает картинку с изображением ромашки и говорит: «Это ...омашка», Дети поправляют его: «Ромашка». Он соглашается: «Я же так и говорю - ...омашка». Дети в ответ начинают произносить слово с нарочитым усилением звука Р: ромашка. «Почему у меня получается не так?» - удивляется воспитатель. «Вы не говорите звук Р, пропускаете его», - объясняют дети. Воспитатель показывает остальные картинки и тоже называет изображенные на них предметы без первого звука (...люч, ...нига, ...тол и т.д.). Дети поправляют воспитателя, правильно произнося слова, выделяя голосом пропущенный первый звук. Затем они начинают показывать свои картинки и называть нарисованные на них предметы так же, как и воспитатель, - без первого звука. Педагог их поправляет.

Это упражнение может быть проведено иначе. Воспитатель называет слово без первого звука, но не показывает картинку: «...ак». Дети отгадывают, какое это слово: рак, мак, бак, лак.

### **«КАКОЙ ЗВУК ПОТЕРЯЛСЯ»**

**Цель:** развитие речевого слуха – показать детям, что слова звучат потому, что они состоят из звуков, что звуки в слове разные.

**Ход игры:** воспитатель не спеша читает стихотворный текст. В некоторых словах он специально не проговаривает первый звук. Дети внимательно вслушиваются и отмечают, какие слова произнесены неправильно, выделяют их из текста, произносят правильно, указывая, какой звук был потерян. Например, воспитатель говорит: «Подготовлен ...амолет, он отправится в полёт». В каком слове не хватает одного звука? Какой это звук? Назовите его». Вызванный ребенок должен ответить, что в слове самолёт был пропущен звук С, что звучать это должно так: «Подготовлен самолёт, он отправится в полёт». Когда дети научатся легко находить пропущенный звук в одном слове связного текста, воспитатель сможет не проговаривать звук уже в двух-трех словах из предложения.

### **«ЧТО ЖЕ ЗДЕСЬ НЕ ТАК?»**

**Цель:** развитие речевого слуха – показать детям, что слова звучат потому, что они состоят из звуков, что звуки в слове разные.

**Ход игры:** Дети получают от Петрушки письмо: «Посылаю вам листок со словами. Догадайтесь, какие слова я задумал. Первое слово ...орова. Что это за слово? (Корова.) Какого звука не хватает в моем слове? (Звук к, который слышится в начале слова.) Продолжаем искать задуманные мной слова: ...рибы, ...уси, ...рыша, ...ерево, ...ар, ...абор. А это какое слово - ...арай? Молодцы, все слова узнали и произнесли правильно!».

### **«СТУ ДА СТУК, НАЙДИ СЛОВО МИЛЫЙ ДРУГ»**

**Цель:** развитие речевого слуха – умение находить в словах слоги.

**Оборудование:** открытки с изображением цветов.

**Ход игры.** В начале игры открытки раздаются детям. Воспитатель заранее подготавливает ведущего, который предлагает детям задания. Ведущий: «Если я стукну молоточком по столу два раза, то те, у кого на открытке нарисован цветок, название которого состоит из двух частей, должны каждый по очереди громко назвать свой цветок и отнести открытку на стенд (роза, ландыш...), если я простучу три раза, то в названии цветка должно быть три части. Итак, начинаем...»

### «КТО ЛЕТИТ (БЕЖИТ, ИДЕТ, ПРЫГАЕТ)?»

**Цель:** развитие речевого слуха – развитие слухового внимания.

**Ход игры:** дети сидят полукругом, водящий стоит к ним лицом. Он предупреждает детей: «Я буду говорить птица летит, самолет летит, бабочка летит, ворона летит и т.д., а вы каждый раз поднимайте руку. Но внимательно слушайте, что я говорю: я могу сказать и неправильно, например, кошка летит, тогда руки поднимать нельзя». В конце игры педагог называет более внимательных.

### «ЗВУКОЕДИК»

**Цель:** развитие речевого слуха – развитие умения слушать и запоминать слова.

**Оборудование:** предметные картинки с определенным звуком.

**Ход игры.** Перед каждым игроком лежит по три картинки к словам со звуком Р. Эти картинки хорошо видны всем участникам игры.

Педагог начинает игру:

Я – зубастый Звукоед,  
От меня немало бед!  
Я назло всем вам  
Съем со звуком Р слова,  
Все, кроме...

Воспитатель называет одну из картинок, лежащих перед кем-либо из детей.

Игрок, которому принадлежит названная картинка, кричит: «ОЙ!»

Педагог: «Что с тобой?»

Игрок: «Я дружу».

Педагог: «С кем?»

Игрок называет любую картинку, кроме тех, которые находятся перед ним, и игра продолжается. При этом все вопросы задает воспитатель, а дети только отвечают. Если кто-либо из игроков вовремя не отзывается, он лишается названной картинки. Картинки с которыми уже «дружит» уже другая картинка, называть нельзя. Постепенно темп игры ускоряется. Побеждает тот, у кого остается последняя картинка.

### «КОМУ ДОСТАНЕТСЯ МЯЧ?»

**Цель:** развитие речевого слуха – показать детям, что в разных словах разное количество звуков (слова длинные и короткие), в коротком слове мало звуков, поэтому оно звучит недолго; в длинном слове много звуков, и звучит оно дольше.

**Ход игры:** дети стоят в две шеренги лицом друг к другу. Стоящие первыми держат по мячу. Игра заключается в том, что дети произносят в одной шеренге короткие слова, в другой — длинные и передают мяч рядом стоящему. Начинается игра по сигналу воспитателя. Если кто-либо называет слово неправильно, тот, кому он передал мяч, должен ударить им об пол — очко теряется. Воспитатель и жюри (еще два ребенка) подсчитывают количество ошибок — потерянные очки. Затем все повторяется сначала, но те дети, которые подбирали длинные слова, теперь должны произносить короткие, и наоборот.

### **(старший дошкольный возраст)**

К моменту перехода в старшую группу дети могут произносить практически все звуки (их артикуляционный аппарат уже готов к произношению даже самых трудных звуков). Но педагог по-прежнему уделяет серьезное внимание развитию фонематического слуха и артикуляционного аппарата детей, он учит их различать звуки на слух и правильно произносить их (с- з, с- ц, ш- ж, ч- щ, с- ш, з- ж, ц- ч, с- щ, л- р). С этой целью проводится ежедневно артикуляционная гимнастика, а также работа по устранению недостатков произношения.

Пятилетние дети способны определить на слух наличие или отсутствие того или иного звука в слове, могут самостоятельно подбирать слова на заданные звуки, если, конечно с ними велась предварительная работа.

Но не все дети достаточно четко различают на слух определенные группы звуков, они нередко смешивают их. Это относится в основном к определенным звукам, например не дифференцируют на слух звуки **с** и **ц**, **с** и **ш**, **ш** и **ж** и другие.

Для развития фонематического восприятия, умения вслушиваться в звучание слов, устанавливать наличие или отсутствие того или иного звука в слове, дифференцировать определенные пары звуков предлагаются детям этого возраста игры, направленные на подбор слов с заданными звуками, или упражнения, в которых нужно выделить слова с заданными звуками из фраз, небольших стихотворений.

Цель приведенных ниже игр и упражнений - развивать слуховое внимание и фонематическое восприятие: учить детей слышать в словах звуки, дифференцировать на слух и в произношении некоторые пары звуков (с - з, с - ц, ш - ж, ч - щ, с - ш, з - ж, ц - ч, с - щ, л - р), правильно выделять во фразах нужные слова.

На седьмом году жизни звукопроизношение детей мало чем отличается от произношения взрослых, хотя у отдельных детей отмечаются недостатки. Малая подвижность артикуляционного аппарата или отклонения в его строении (например, неправильный прикус) являются наиболее частой причиной дефектов произношения. Такие дети, как правило, нуждаются в дополнительных логопедических упражнениях. Особое внимание педагог уделяет выработке у детей четкого и внятного произнесения слов, фраз, умению дифференцировать на слух и в произношении звуки, близкие по



звучанию или произношению: звонкие и глухие согласные, твердые и мягкие, свистящие и шипящие. При этом воспитатель следит за тем, чтобы дети четко и правильно произносили изолированные звуки.

Цель данных ниже игр и упражнений – развивать фонематическое восприятие, элементы звукового анализа: определять в словах наличие данного звука, выделять в словах первый и последний звук.

### «ПОЙМАЙ ЗВУК»

Выделенные в звуковом потоке гласного звука (А, О, У, И, Ы, Э).

Взрослый называет и многократно повторяет гласный звук, который ребенок должен выделить среди других звуков (хлопнуть в ладоши, когда услышит). Затем взрослый медленно, четко, с паузами произносит звуковой ряд, например:

А – У – М – А – У – М – И – С – Ы – О – Э – Р – Ш – Ф – Л – В – З – Ж – Х – Ы – А

### Лото «НАЗОВИ КАРТИНКУ И НАЙДИ ГЛАСНЫЙ ЗВУК»

**Цель:** научить детей находить заданный звук в слове на этапе громкого проговаривания слова самим ребёнком.

**Описание игры.** У детей – карты с нарисованными картинками (по четыре в каждой карте). Ведущий называет любой гласный звук, дети произносят вслух названия своих картинок и находят нужную. Если картинка названа правильно ведущий разрешает закрыть ее фишкой, выигрывает тот, кто раньше всех закроет свои картинки.

Этот же набор лото применяется для узнавания в слове согласных звуков. Игра проводится так же: ведущий называет изолированный согласный звук (в словах-названиях картинок из данного лото можно выделить звуки: Р, К, К, Л, Л, М, Щ, С, С, Т, Б, Н, Ж, Д, Ш, П, Б), а дети должны назвать нужную картинку.

### «КТО НАЙДЕТ ДВЕНАДЦАТЬ ПРЕДМЕТОВ, НАЗВАНИЯ КОТОРЫХ СОДЕРЖАТ ЗВУК С»

**Цель:** закрепление умения выделять заданный звук в слове по представлению, развитие зрительного внимания, обучение счету.

**Описание игры.** Дана сюжетная картинка, на которой много предметных картинок, в том числе и содержащих в названии звук С (таких картинок должно быть двадцать)

**Ход игры.** Детям дают рассмотреть картинку и назвать нужные предметы. Выиграет тот, кто назовет больше предметов. Дети накладывают фишки на найденные картинки, а ведущий затем проверяет правильность выполнения задания и определяет победителя.

### Лото «НАЗОВИ КАРТИНКУ И ОПРЕДЕЛИ ПЕРВЫЙ ЗВУК»

**Цель:** научить детей находить заданный первый звук в слове на этапе громкого проговаривания слова самим ребёнком.

**Описание игры.** У детей – карты с нарисованными картинками (по четыре на каждой карте). Ведущий называет любой гласный звук, дети произносят вслух названия своих картинок и находят нужную. Если картинка названа правильно, ведущий разрешает закрыть ее фишкой. Выигрывает тот, кто раньше всех закроет свои картинки.

## «ЗАМКНИ ЦЕПОЧКУ»

**Правило:** к первому слову подбирается слово, начинающееся с того звука, каким заканчивается первое слово, третье слово должно начинаться с последнего звука второго слова и так далее. Игры могут быть устные, с переключением мяча, а можно выполнить настольную игру с картинками и практиковать детей в выкладывании цепочки без предварительного громкого проговаривания, только по представлению.

Чтобы исключить ошибку и приучить детей действовать по правилу, контролировать самостоятельно ход игры, цепочку следует сделать замкнутой. Если все операции выполняются в нужной последовательности, цепочка замыкается, т.е. начало сходится с концом. Начинать играть нужно с картинки, помеченной специальным значком.

Систематическое проведение игр помогает в решении вопросов умственного развития детей, т.к. совершенствуется такое ценное качество памяти, как припоминание, значительно улучшается произвольное внимание, развивается быстрота мышления. Речь детей становится более четкой, правильной, выразительной.

## «НАЙДИ ФИШКЕ МЕСТО»

**Цель игры:** научить определять место заданного звука в слове (начало, середина, конец), опираясь на громкое проговаривание.

**Описание игры.** Для игры понадобятся карточки, на каждой помещена предметная картинка и схема: прямоугольник, разделённый на три части. В правом верхнем углу дана буква, обозначающая заданный звук. Кроме предметных картинок заготавливают фишки по числу карточек.

**Ход игры.** Играть может несколько человек, но не больше, чем заготовлено карточек. Все карточки и фишки лежат на столе. Играющие берут себе по одной карточке, рассматривают и называют вслух картинку, букву и определяют позицию заданного звука в слове - названии картинки, выкладывая на соответствующее место по схеме фишку. Затем берут следующую карточку. Игра продолжается до тех пор, пока все карточки не будут проанализированы. Выигрывает тот, кто успел правильно проанализировать большее количество карточек.

Картинки к игре: зебра(б), автобус(с), халат(л), аист(с), цапля(ц), улей(у), индюк(к), лось(о), зубр(р), ручка(ч), газета(т), часы(ы), кошка(ш), финиш(ш), солнце(ц).

## «ПРОЙДИ ВОКРУГ И НЕ ЗАБЛУДИСЬ»

**Цель:** научить определять место звука в слове (начало, середина, конец) по представлению.

**Описание игры.** Игра состоит из игровых полей (для каждого звука отдельное поле), на которых помещены картинки и схемы. От картинки к картинке проложены лабиринты: они начинаются от каждого участка схем и подходят к следующим картинкам. Только один лабиринт приведет к следующей картинке: тот, который отходит от верной позиции заданного звука (звук задан буквой, находящейся в углу игрового поля).

Если игрок правильно определит место звука на каждой картинке, он пройдет лабиринтом от картинки к картинке и вернется к началу движения (двигаться надо по часовой стрелке с любой картинки). Выигрывает тот, кто раньше вернется к началу на своем игровом поле.

## **Лото «ПАРОНИМЫ»**

**Цель:** развитие умения различать слова – паронимы на слух.

**Описание игры.** Игра состоит из больших карт, на которых нарисовано по несколько картинок, названия которых могут составить пары слов – паронимов, но парные картинки не находятся на одной карте. У ведущего – маленькие карточки с написанными словами.

**Ход игры.** Ведущий называет вслух слово. Тот ребенок, у которого на карте изображен данный предмет, должен поднять руку и произнести название своей картинки. При правильном ответе ведущий разрешает ему закрыть эту картинку фишкой или карточкой – названием данного слова (в таком случае дети будут упражняться в глобальном чтении). Если он ошибся, и на самом деле ведущим было названо парное слово, игрок получает штрафное очко. Выигрывает тот, кто быстрее закроет свои картинки и меньше получит штрафных очков.

Карточки со словами для игры: рак, мак, крыша, крыса, марка, майка, кадушка, катушка, коробок, колобок, душ, тушь, бант, бинт, суп, зуб, дым, дом, гайка, галка, банка, папка, лещ, лес, башня, пашня, кит, кот, уточка, удочка, мышка, мишка, рожки, ложки, шар, шаль, жесть, шесть, лама, рама, ушки, утки, санки, танки.

## **«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 путем анализа убеждаются в ошибках. Такого жильца отправляют жить на другую улицу, где живут слова с другим количеством звуков.

## «КОГО ПОЗОВУТ В ГОСТИ»

**Цель:** научить определять количество звуков в словах, произносимых вслух самим ребёнком.

**Ход игры.** Играют четверо, у каждого играющего – какой-нибудь домик. На столе разложены предметные картинки с изображениями различных животных (по числу играющих), а также стопка карточек изображениями вниз. Дети выбирают себе нужные картинки из тех, что лежат изображениями вверх, - «находят хозяина дома». Затем каждый по очереди берет по одной карточке-картинке из стопки, называет вслух слово и определяет, надо «позвать в свой домик в гости эту картинку или нет». Если в слове – названии картинки, открытой ребенком, столько же звуков, сколько в слове – «хозяине, то в гости звать нужно, и тогда играющий получает право на дополнительные ходы до тех пор, пока встретится неподходящая картинка. Если количество звуков другое, картинка подкладывается в конец стопки. Выигрывает тот, кто раньше созвал своих гостей. В один набор входит по четыре картинки с каждым количеством звуков. Картинный материал для игры: картинки -«хозяева»: кот, волк, кабан, собака; картинки-«гости»: три звука – оса, сом, жук, рак; четыре звука – коза, сова, бобр, крот; пять звуков – галка, жираф, сурок, мишка; шесть звуков – корова, курица, кролик, ворона.

## «РАЗГАДАЙ РЕБУС»

**Цель:** научить выделять первый слог из слова, составлять слова из слогов.

**Ход игры.** Детям дают карточки, на которых изображены по две картинки. На карточке «спряталось» слово. Его надо составить, выделив из каждого слова – названия первые слоги, а затем из них сложить слово, например: ромашка, самолёт – роса. Выигрывает тот, кто составит больше слов.

**Карточки с предметными картинками для игры:**

Голуби, раки - гора

Бутылка, рябина - бура

Мячи, тазы - мята

Кораблик, жаворонок - кожа

Сухари, шары - суша

Ромашка, тазы - рота

Телефон, малина - тема

Чулоч, дома - чудо

Вагон, рябина - Варя

Карандаш, банка - кабан

Банан, бабочка - баба

Колобок, марка - комар

Девочка, лопата - дело

Лисички, самолет - лиса

Шуба, ракета - Шура

## «СОСТАВЬ СЛОВО»

**Цель:** учить выделять в словах первый звук и составлять из полученных звуков слова.

**Ход игры.** У детей по одной карте, у ведущего – буквы. Он называет букву, а дети просят себе нужные буквы и накладывают на нужные картинки. Когда все буквы будут собраны, ребёнок должен прочесть получившееся слово. Если он затрудняется сам прочесть слово, взрослый ему помогает, и таким образом обучает его первоначальному чтению.

### «РАЗГАДАЙ РЕБУС»

**Цель:** закрепить умение выделять первый слог из слова, составлять слова из слогов.

**Ход игры.** Детям дают карточки, на которых изображены по три картинки. На карточке спряталось слово. Его надо составить, выделив из каждого слова- названия первые слоги, а затем из них сложить слово.

#### **Карточки с предметными картинками для игры:**

Ухо, колокольчик, лыжи - уколы  
Ломы, шары, диван - лошади  
Гиря, тапочки, ракета - гитара  
Совы, лопата, машина - солома  
Огурец, пушка, карандаш - опушка  
Дома, ромашка, гиря - дороги  
Карандаш, тюлень, шары - катюша  
Оса, синица, наперсток - осина  
Орехи, совы, капуста - осока  
Ворона, роза, тарелка - ворота  
Оса, куры, нитки - окуни  
Банан, заяц, рыба - базары  
Сова, балалайка, карандаш - собака

### «ИЗ СЛОГОВ ПРЕДЛОЖЕНИЕ»

**Цель:** научить выделять первый слог из слова, составлять по первым слогам слова, а из них - предложения.

**Ход игры.** Ребёнку даётся карточка-ребус, на которой зашифровано целое предложение. Каждое слово в данном предложении помещено на отдельной строчке. Ребёнок выделяет первые слоги каждой картинки, относящейся к одному слову, составляет из них слово и запоминает его. Затем на следующей строчке анализирует следующую группу картинок, составляет второе слово из первых слогов и так далее, пока не расшифрует все слова. Потом называет полученные слова по порядку, образуя предложение.

### «ПОДБЕРИ ПОХОЖИЕ СЛОВА»

Педагог произносит слова, близкие по звучанию: кошка- ложка, ушки- пушки. Затем он произносит слово и предлагает детям самим подобрать к нему другие слова, близкие по звучанию. Воспитатель следит за тем, чтобы дети правильно подбирали слова, произносили их внятно, чисто, громко.

### «НАЙДИ И НАЗОВИ НУЖНОЕ СЛОВО»

Воспитатель предлагает выделять и называть только те слова, в которых есть заданные звуки.

**С** Папа купил Лене санки.  
По дороге движется автобус.  
Весной оживает природа.  
Домик над рекою, Светлой полосой  
В окнах огонек, На воду он лег.  
(А. Плещеев. “На берегу”)

**З** На двери висит замок.  
На небе появились грозные тучи.  
Почему собака лает  
На того, кого не знает?  
Потому она и лает –  
Познакомиться желает.  
(А. Власов. “Почему?”)

Далее используются отрывки из стихотворений и предложения со всеми приведенными выше парами звуков.

## «КТО ЛУЧШЕ СЛУШАЕТ?»

*Вариант 1.*

Воспитатель вызывает к себе двух детей. Ставит их спиной к друг другу, боком ко всей группе, и дает задание: “Я буду называть слова, а Саша будет поднимать руку лишь тогда, когда услышит слова со звуком **ш**. Какой звук? А Лариса будет поднимать руку лишь тогда, когда услышит слова, в которых есть звук **ж**. Еще раз предлагается детям повторить, кто и когда должен поднимать руку. Дети подсчитывают количество правильных ответов, отмечают ответы неверные. Педагог с небольшим интервалом называет слова (всего 15 слов: 5 – со звуком **ш**, 5 – со звуком **ж**, 5 – где нет этих звуков). Предлагается примерно такой набор слов: шапка, дом, жук, лиса, ежик, кошка, тарелка, вешалка, лыжи, карандаш, бочка, ножницы, замок, лужа, крыша.

Все следят за тем, правильно ли ребята выполняют задание, исправляют ошибки, указав на заданный звук в слове или на отсутствие его. В конце дети называют ребенка, который был наиболее внимательным, верно выделил все слова и ни разу не ошибся.

*Вариант 2.*

Воспитатель вызывает двух детей: один из них должен поднимать руку на слова со звуком **ш**, другой – со звуком **ж**. Предлагает остальным детям называть слова, в которых встречаются эти звуки. В конце игры дети называют победителя.

*Вариант 3.*

Педагог предлагает двум детям подбирать слова: одному со звуком **ш**, другому – со звуком **ж**. Выигрывает тот, кто больше назовет слов, не допустив ни одной ошибки в произношении.

То же можно проделывать и с другими парами звуков.

## «СЛОВА МОГУТ ЗВУЧАТЬ ГРОМКО И ТИХО»

*Цель данной игры* – развивать голосовой аппарат и речевой слух: учить детей различать на слух громкость и скорость произнесения слов и фраз, поупражняться в произнесении слов и фраз с различной громкостью и скоростью.

Дети заучивают чистоговорку (с учетом отрабатываемого звука). Например, при дифференциации звуков л – ль можно использовать такую фразу: В уголок Аленка села,  
У Аленки много дела.

Воспитатель предлагает произнести чистоговорку сначала шепотом, затем тихим голосом, а потом громче обычного.

В качестве упражнений для развития голосового аппарата при произнесении фраз с различной громкостью, кроме чистоговорок, можно использовать отрывки из стихотворений, потешки, считалки, скороговорки.

Аналогично проводится игра **“Слова могут звучать быстро и медленно”**.

### **«КАКОЙ ЗВУК ЕСТЬ ВО ВСЕХ СЛОВАХ?»**

Воспитатель произносит три-четыре слова, к каждому из которых есть один из отрабатываемых звуков: *шуба, кошка, мышь*- и спрашивает у детей, какой звук есть во всех этих словах. Дети называют звук **ш**. Затем предлагает определить, какой звук есть во всех ниже приведенных словах: *жук, жаба, лыжи – ж; чайник, ключ, очки – ч; щетка, ящик, щавель – щ; коса, усы, нос – с; селедка, Сима, лось – сь; коза, замок, зуб – з; зима, зеркало, вазелин – зь; цветок, яйцо, курица – ц; лодка, стул, лампа – л; липа, лес, соль – ль; рыба, ковер, крыло – р; рис, крепость, букварь – рь*.

Педагог следит, чтобы дети четко произносили звуки, правильно называли твердые и мягкие согласные.

### **«НАЗОВИ ПОСЛЕДНИЙ ЗВУК В СЛОВЕ»**

*Наглядный материал:* картинки (автобус, гусь, птенец, плащ, дом, ключ, стол, дверь, самовар, кровать, бегемот и др.)

Воспитатель показывает картинку, просит назвать, что на ней изображено, а потом сказать, какой в слове последний звук. При этом обращается внимание на четкое произношение изолированных звуков, дифференцирование твердых и мягких согласных (в слове *дверь* последний звук *рь*, а *нер*). Когда все картинки будут рассмотрены, педагог предлагает отложить в одну сторону картинки, на которых названия предметов заканчиваются на твердый согласный, в другую – на мягкий. Детям, которые не четко произносят звуки, предлагается отчетливо произнести согласные звуки в конце слова.

### **«ПОДУМАЙ, НЕ ТОРОПИСЬ»**

Воспитатель предлагает детям несколько заданий на сообразительность и одновременно проверяет, как они научились слышать и выделять определенные звуки в словах:

Подбери слово, которое начинается на последний звук слова *стол*.

Вспомни название птицы, в котором был бы последний звук слова *сыр*.  
(Воробей, грач...)

Подбери слово, чтобы первый звук был бы **к**, а последний – **ш**. (Карандаш, камыш...)

Какое получится слово, если к *но* - прибавить один звук? (Нож, нос...)

Составь такое предложение, в котором все слова начинались бы со звука **м**. (Мама моет Машу мочалкой.)

Найди в комнате предметы, в названии которых второй звук **у**. (Бумага, дудочка, Буратино...)

### «НАЙДИ КАРТИНКУ»

**Цель:** развитие речевого слуха – умение правильно воспринимать и дифференцировать звуки на слух.

**Оборудование:** парные картинки из детского лото с изображением различных игрушек и предметов.

**Ход игры:** Педагог кладет на стол перед ребенком несколько картинок название которых отличается одним или двумя звуками (парные картинки держит в руке) и предлагает отгадать, какие картинки он назовет. Педагог называет один из предметов, изображенных на картинках, дети слушают, затем ищут эту картинку на столе, показывают ее и по мере возможности повторяют слово. Для подтверждения правильности ответа детей, взрослый достает парную картинку и показывает ее детям. Количество картинок можно постепенно увеличивать. Позднее можно называть одновременно по два – три предмета.

### «НАЙДИ СЕБЕ ПАРУ»

**Цель:** развитие речевого слуха – умение подбирать слова близкие по звуковому составу.

**Ход игры:** воспитатель предлагает дошкольникам поиграть и рассказать, в чем будет состоять эта игра: «Каждый должен найти себе пару. Для этого кто-нибудь, например Сережа, скажет слово, а кто-то из вас отзовется похожим словом. Если Сережа скажет шутка, то парой будет тот, кто отзовется словом мишутка или утка. Те кто составил пару, отходят в сторону. Упражнение продолжается до тех пор, пока все ребята не подберут себе пару.

### «СЛОВА, РИФМЫ, ЗВУКИ»

**Цель:** развитие речевого слуха – умение подбирать слова близкие по звуковому составу.

**Оборудование:** три большие карточки, на которых изображены по четыре предмета: майка, елка, огурец, чашка; мак, стрекоза, пила, Петрушка; скамейка, дудка, лук, Буратино и двенадцать маленьких карточек, на которых изображены: зайка, скворец, полка, рубашка, рак, юла, коза, хлопوشка, утка, лейка, Чиполлино, жук.

**Ход игры:** воспитатель предлагает детям самостоятельно находить слова с определенными звуками и соединить картинки в пары, т.е. соединить картинки сходные по звучанию.

### «ПРИДУМАЙ НЕОБЫЧНЫЕ СЛОВА»



**Цель:** развитие речевого слуха – умение подбирать слова с заданным звуком.

**Ход игры:** воспитатель читает детям стихотворение И.Токмаковой «Плим» и говорит: «Мальчик придумал смешное слово ПЛИМ, которое ничего не обозначает. А вы можете придумать такие слова, которые тоже бы ничего не обозначали (3 – 4 ответа). Затем педагог напоминает детям, что на предыдущих занятиях они подбирали разные слова – названия игрушек, предметов – со звуками С и Ш, З и Ж, Ш-Ж. «А сейчас придумайте такие смешные слова, как слово ПЛИМ, но со звуком Ч, Щ». Дети придумывают слова сначала со звуком Ч, потом со звуком Щ. Воспитатель обращает внимание на то, чтобы дети выделяли эти звуки в словах голосом, произносили их отчетливо и ясно.

### «КТО БОЛЬШЕ?»

**Цель:** развитие речевого слуха – нахождение звука в названиях предметов по картинке.

**Оборудование:** сюжетная картинка, на которой изображены предметы с определенным звуком.

**Ход игры:** педагог показывает детям картину, например «Огород». После рассматривания картины педагог предлагает рассказать, что собирают пионеры на огороде. Затем перед детьми ставится задача сказать, в названии каких предметов имеется звук Р (звук С). За каждое слово дается картонный кружок. Выигрывает тот, у кого больше кружков.

### «О, СЧАСТЛИВЧИК»

**Цель:** развитие речевого слуха – умение дифференцировать гласные, слышать ударную гласную.

**Оборудование:** предметные картинки.

**Ход игры.** В центре стола, вокруг которого сидят игроки, выкладываются 4 картинки. Педагог называет любую из этих картинок, произнося только гласные звуки и выделяя голосом ударный звук. Игрок, который первым понял слово, четко произносит его и раньше других поставил свой указательный пальчик на соответствующую картинку, забирает эту картинку себе. Педагог кладет на место выбывшей новую картинку, и игра продолжается. Владелец наибольшего числа угаданных картинок становится «счастливчиком» и получает приз.

### «СЛОВА С НАЧИНКОЙ»

**Цель:** развитие речевого слуха – умение дифференцировать гласные, слышать ударную гласную.

**Оборудование:** предметные картинки.

**Ход игры.** На столе раскладываются картинки: роза, рак, рот, ручка, рама, рожки, сыр, трон, тройка, кран, град, пар, шар, вор.

Педагог называет длинные слова, внутри которых «спрятаны» короткие слова, проиллюстрированные картинками. Например, он говорит слово «дРАКон». Дети быстро произносят короткое слово «РАК» и ставят свои указательные пальчики на соответствующую картинку. Самый

сообразительный и ловкий игрок (или все угадавшие) получает призовую фишку (счетную палочку, например). Побеждает обладатель наибольшего количества призовых фишек.

Логопед может предложить детям следующие слова: экран, ограда, патрон, угроза, дракон, крот, белоручка, дворник, новостройка, парус, шарфик, разговор, раковина, парта, дорожки, градусник, напарник, барак, проза, наоборот, сырой, короткий, поворот, сырник, партия, панорама, проворный, драма, ворон, мрак, награда и т.д.

### «**НАЗОВИТЕ СЛОВО**»

**Цель игры:** развитие речевого слуха – показать детям, что в разных словах разное количество звуков (слова длинные и короткие), в коротком слове мало звуков, поэтому оно звучит недолго; в длинном слове много звуков, и звучит оно дольше.

**Оборудование:** звуковая линейка.

**Ход игры:** воспитатель предлагает детям произнести любые слова, и, когда они скажут несколько, он обращает их внимание на то, что эти слова разные.

«А сегодня,— продолжает педагог,— мы узнаем про слова что-то новое, и поможет нам в этом звуковая линейка. Вот эти синие кружочки в ней,— говорит воспитатель,— будто звуки, они идут друг за другом, но не исчезают, их можно увидеть и даже пересчитать». Педагог предлагает кому-либо из детей отчетливо произнести слово, чтобы хорошо прозвучали все звуки, и при этом сам показывает на линейке, как открываются одно за другим окошки. Например, если ребенок произносит слово сок, то последовательно открываются три синих окошка. Это же слово произносят еще несколько детей, и педагог каждый раз демонстрирует с помощью линейки последовательную смену звуков. Затем дети по заданию воспитателя произносят и другие, более длинные слова (стол, мишка, Чебурашка), а он обращает их внимание на то, что в одном слове мало звуков, а в другом много. Количество звуков в словах воспитатель иллюстрирует при помощи звуковой линейки. Предложив детям произнести слова клубника, карандаш, воспитатель, он показывает им, что в этих словах звуков столько, что не хватает окошек на звуковой линейке. Затем педагог снова просит детей произносить любые слова и демонстрирует на линейке последовательное звучание звуков в этих словах. Поскольку дети на первых порах затрудняются подбирать удобные для работы короткие слова, он сам может предложить им следующие: ум, он, ах, ау, уа, Ира, сыр.

### «**КТО НАЙДЕТ КОРОТКОЕ СЛОВО?**»

**Цель:** развитие речевого слуха – показать детям, что в разных словах разное количество звуков (слова длинные и короткие), в коротком слове мало звуков, поэтому оно звучит недолго; в длинном слове много звуков, и звучит оно дольше.

**Оборудование:** звуковые линейки.

**Ход игры:** педагог на большой демонстрационной линейке еще раз показывает, что в разных словах разное количество звуков, а от того, сколько

звуков в слове, зависит длительность его звучания. Педагог подбирает слова короткие (2—3 звука) — мяч, лук и длинные — вертушка, холодильник. Затем он учит детей самим работать с линейкой, предлагая произносить короткие слова: он, ау, сыр, чай, мак, рак, жук.

### «СЛОВО МОЖНО ПРОШАГАТЬ»

**Цель:** развитие речевого слуха – показать детям, что в разных словах разное количество звуков (слова длинные и короткие), в коротком слове мало звуков, поэтому оно звучит недолго; в длинном слове много звуков, и звучит оно дольше.

**Ход игры:** воспитатель говорит детям, что узнать, длинное слово или короткое, можно по шагам. Он произносит слово суп и одновременно шагает. Педагог обращает внимание детей на то, что получится только один шаг; произносит слово шар, шагает, дети шагают тоже и снова один шаг. «Вот какое коротенькое слово, один шаг успеваешь сделать! — говорит воспитатель и предлагает детям называть разные слова и одновременно шагать.— Кто назовет самое длинное слово, тот и победитель. Начали!..» Дети называют слова, воспитатель помогает им.

Считать шаги не надо, главное — обратить внимание на длительность звучания слова.

### «КТО УШЕЛ ВПЕРЕД?»

**Цель:** развитие речевого слуха – показать детям, что в разных словах разное количество звуков (слова длинные и короткие), в коротком слове мало звуков, поэтому оно звучит недолго; в длинном слове много звуков, и звучит оно дольше.

**Ход игры:** эта игра проводится, как и предыдущая, но шагают дети вдоль веревки. Выигрывает тот, кто найдет самое длинное слово. Воспитатель следит за тем, чтобы при вышагивании дети произносили слова не спеша и протяжно: ввооспиитатеелль, ккууккууррууззаа.

### «ЧТО НУЖНО КУКЛЕ?»

**Цель:** развитие речевого слуха – научить детей слышать отдельные звуки внутри слова.

**Оборудование:** предметные картинки: мыльница с мылом, полотенце, зубная паста, зубная щетка, тарелка, чашка, чайник, ложки (чайная и столовая), вилка.

**Ход игры:** воспитатель выставляет картинки на стенде и просит ребят назвать каждый изображенный предмет, сказать, для чего он нужен и какие звуки слышны в его названии. Ответы должны быть индивидуальные. Затем он предлагает детям отобрать для куклы Нины картинки с предметами, которые необходимы для умывания. Сначала лишь те, в названии которых слышится звук л (мыло, полотенце), потом со звуком т (зубная паста, зубная щетка). Далее дети отбирают картинки с предметами, нужными кукле для еды: сначала со звуком л (тарелка, ложка, вилка), потом со звуком к (чашка, тарелка, вилка), со звуком ч (чайник, чашка).

Воспитатель следит за тем, чтобы дети правильно произносили название предмета, выделяли голосом нужный звук.

### «ГДЕ ЗВУК?»

**Цель:** развитие речевого слуха – нахождение места звука в слове.

**Оборудование:** полоска из цветного картона, разделенная на три части яркими линиями, фишка (флажок или кружок).

**Ход игры:** педагог называет слово. Дети определяют место заданного звука в слове. В зависимости от того, слышится ли звук в начале слова, в конце или в середине, фишка ставится на первую, последнюю или среднюю часть полоски. Можно ограничиться только одной большого формата полоской на столе педагога или раздать каждому ребенку полоски и фишки. В последнем случае дети должны сидеть за столами. Сначала дети определяют место звука в начале, затем в конце слова. И лишь когда они все это усвоят, можно взять слова, в которых заданный звук в середине слова. Если заданный звук гласный, то подбираются слова с дополнительным условием: гласный должен быть ударным.

### «ПОЙМАЙ РЫБКУ»

**Цель:** развитие речевого слуха – нахождение места звука в слове.

**Оборудование.** Металлические скрепки, небольшие предметные картинки (изображенный предмет вырезан по контуру), коробочка и удочка с магнитом из игры «Поймай рыбку». Скрепки прикрепляются к предметным картинкам.

**Ход игры:** Дети по очереди вылавливают удочкой различные предметы. Называют их. Определяют наличие или отсутствие в названии необходимого звука (например, Р) его место в слове (в начале, конце, середине слова). За правильный ответ ребенок получает очко. Выигрывает тот, кто наберет больше очков.

### «НАЙДИ СЛОВО»

**Цель:** развитие речевого слуха – нахождение места звука в слове.

**Оборудование:** Карточки (4 большие и 16 маленьких) с изображением различных предметов. На больших карточках нарисовано по четыре предмета: на первой – названия всех предметов начинаются звуком С (стол, сапог, сыр, самокат); на второй – звуком Б (бабочка, банан, бык, бусы); на третьей – кончаются звуком Н (баран, магнитофон, саксафон, слон); на четвертой – звуком Р (топор, ковер, зубр, помидор). На маленьких картинках изображены: сани, сом, стул, собака, барабан, бубен, бак, Буратино, кран, лимон, коршун, телефон, сыр, шар, забор, самовар.

**Ход игры:** воспитатель перемешивает маленькие карточки и раскладывает их на столе вниз рисунками. Играющие берут по три-четыре карточки. Воспитатель предлагает разместить картинки в один ряд (в названиях их должен слышаться звук Н). Дети, у которых оказались картинки, на которых изображены кран, лимон, телефон, коршун, выкладывают их на стол. Во второй ряд выкладываются карточки, названия предметов которых начинаются со звука Б: барабан, бубен, бусы, Буратино; в третий – кончаются звуком Н: кран, лимон, коршун, бубен, барабан. В четвертом ряду

размещаются карточки, названия предметов которых начинаются звуком С: сом, стул, собака, сани. Выигрывает тот, кто быстрее выложил свои картинки.

### «ЦИФРОВОЙ РЯД»

**Цель:** развитие речевого слуха – умение находить место звука в слове.

**Оборудование:** набор цифр от 1 до 5.

**Ход игры:** воспитатель предлагает детям разложить перед собой цифры от 1 до 5. Потом объясняет им, что он будет называть слова, а дети должны найти и показать на цифровом ряду, какой по счету звук С ( П или М и др.). Педагог произносит слово утрированно, дети передвигаются от цифры к цифре и если слышат звук С, выдвигают эту цифру вперед и говорят: «В этом слове звук С второй» и т.д.

### «ПОЕЗД»

**Цель:** развитие речевого слуха – учить выделять первый и последний звук.

**Оборудование:** поезд, состоящий из трех вагонов, разные мелкие игрушки, которые можно посадить в вагончики поезда.

**Ход игры:** педагог показывает детям поезд и говорит, что машинистом поезда будет мишка (или любая другая игрушка). Поезд отправляется только тогда, когда во все вагоны положат груз. Машинист просит, чтобы все названия грузов начинались со звука «а» (например, апельсин, автобус, абажур). Называя предметы, педагог выкладывает их перед детьми, потом предлагает повторить слова вместе с ним, выделяя при этом первый звук в слове. При последующем проведении игры педагог берет предметы, названия которых начинаются с других звуков.

### «ИСПРАВЬ НЕЗНАЙКИНЫ ОШИБКИ»

**Цель:** развивать фонематический слух, различать на слух слова, произнесённые неправильно, определять место звука в слове, делить слова на слоги, придумывать простые и сложные предложения.

Незнайка гостил у бабушки в деревне и вот что он там видел. Слушайте внимательно и исправляйте ошибки.

Коса прыгнула через забор.

Колова даёт вкусное молоко.

Рошадь жуёт сочную траву.

Кочка ловит мышку.

Собаха сторожит дом. Паучок.

### «ПАУЧОК»

**Цель:** закрепить умение делить слова на слоги, развивать фонематический слух.

Читаете стихотворение, а дети отвечают на вопросы.

На невидимой тропинке

Ой, смотрите, паутинки.

Это хитрый паучок

Свой развесил гамачок.

И позвал наш паучок

Всех друзей на гамачок  
Приходили к паучку  
Мотыльки, кузнечики,  
Пчёлки и шмели,  
Бабочки-красавицы,  
Мухи и жуки.  
Наигрались, насмеялись,  
А потом все разбежались.

1, 2, 3, 4, 5 – приглашаю всех опять.

Проверим, как вы можете делить слова на слоги.

Мотылёк, сколько слогов, какой первый, какой последний?..

Жук, сколько слогов (один), какой слог первый, какой последний?

Какой одинаковый слог в словах пчёлки и шмели (КИ)?

Назови насекомых, в названии которых 1, 2, 3 слога.

### «ПОЙМАЙ СЛОВО»

**Цель:** формировать навыки звукового анализа и синтеза.

Все слова рассыпались на звуки. Я назову звуки, а вы составьте из них слово:

К-О-М-А-Р – комар, Ж-У-К – жук, О-С-А – оса, М-У-Х-А – муха, Б-А-Б-О-Ч-К-А – бабочка...

### «РАЗБРОСАЙ СЛОВО»

**Цель:** формировать навыки звукового анализа и синтеза. Логопед предлагает детям самим разделить слова на звуки: каша – К-А-Ш-А, дом – Д-О-М, бумага – Б-У-М-А-Г-А...