**Картотека словесных игр   
по звуковой культуре речи**

**для детей старшего дошкольного возраста**

В картотеку входят различные игры и упражнения на развитие фонематического слуха, умение правильно определять место звука в слове, словосочетании, предложении либо подобрать слова с заданным звуком. Также сюда относятся игры и упражнения на определение количества слогов в слове или на развитие умение подобрать слова с заданным количеством слогов.

Д/И *«ЦЕПОЧКА СЛОВ»* К № 1

Цель: упражнять детей в определении первого и последнего **звука в словах**.

Материал: карточки с картинками (карандаш – шкаф- флажок – куст – топор – ракета – автобус – сук – ключ – чайник- кошка – ананас- сом – мак)

Ход **игры**: У воспитателя карточка с изображением карандаша. Сегодня мы будем выкладывать цепочку из предметов. Наша цепочка начнется со слова карандаш. Следующим будет слово, которое начинается с того **звука**, каким кончается слово карандаш. У кого есть картинка со **звуком –ш -**, прикладывает к моей картинке. Когда будет выложена вся цепочка слов, дети хором называют все предметы, слегка выделяя голосом первый и последний **звуки в каждом слове**.

Д/И *«НАЙДИ МЕСТО* ***ЗВУКА В СЛОВЕ****»* К № 2

Цель: упражнять детей в нахождении места **звука в слове** *(в начале, середине или конце)*.

Материал: карточки со схемами расположения **звука в словах** *(одна клетка закрашена)*.

Ход **игры**: Воспитатель ставит карточки, на которых нарисованы автобус, платье, книга, предлагает сказать, что изображено на карточках. Какой одинаковый **звук** слышится в названиях предметов. **Звук – а-**. одно слово начинается на **звук –а-**, в другом он находится в середине, в третьем – в конце. Под каждой картинкой – полоска из трех клеток. Если **звук в начале слова**, то фишку надо поставить на первую клетку и т.

Д/И *«ПОДБЕРИ СЛОВО К СХЕМЕ»* К № 3

Цель: упражнять детей в нахождении места **звука в слове** *(в начале, середине или конце)*.

Материал: карточки со схемами расположения **звука в словах**, одна клетка закрашена. Картинки: сумка, сом, совок, скамейка. Миска, капуста, лиса. Колос, ананас, автобус. Шапка, шуба, шляпа, мишка, ромашка, вишня, душ, карандаш, ландыш.

Ход **игры**: воспитатель раздает по карточке детям, объясняет, что обозначает закрашенная клетка. Берет карточку, называет ее, дети определяют позицию **звука в слове**. Если местонахождение **звука** соответствует схеме на карточке, ребенок берет картинку и кладет на свою карточку.

Получив карточку, ребенок подбирает 3 слова со **звуком –с или ш-**, ориентируясь на закрашенный квадрат.

Д/И *«КТО В ДОМИКЕ ЖИВЕТ?»* К № 4

Цель: упражнять детей в подборе слов с определенным **звуком**.

Материал: карточки в виде плоских домиков с окошками. На чердачном окошке – буква. К – кот, коза, кролик, кенгуру. С – слон, собака, сорока, снегирь. З – заяц, зебра, коза. Ц- цыпленок, цапля, курица, ж – жираф, ежик, жаба.

Ход **игры**: на доске 2-3 домика, а на столе предметные картинки. Это домики для зверей и птиц, давайте им поможем заселиться. В первом домике будут жить те животные, в названии которых есть **звук К**, в другом – **звук С и т**. д. Дети отбирают нужные картинки и вставляют их в кармашки, а потом называют кого они поселили в домик и почему.

Н - П. /И *«КТО БЫСТРЕЕ СОБЕРЕТ ВЕЩИ?»* К № 5

Цель: упражнять детей в дифференциации **звуков С-Ш**.

Материал: изображение 2 чемоданов, по кругу нарисованы предметы одежды, в названиях которых есть **звук С – Ш** *(шуба, шапка, шарф, шаль, свитер, сарафан, сапоги)*.

Ход **игры**: Дети должны собрать в чемодан вещи со **звуком С-Ш**. Дети по очереди называют картинку и если там есть его **звук**, кладут на свой чемодан, если нет – в сторону. Кто больше соберет вещей.

Н – П. /И *«МАГАЗИН»* К № 6

Цель: упражнять детей в дифференциации **звуков р-л**, с-ш.

Материал: на полосках – квадраты, в которых нарисованы предметы одежды, посуды со **звуками р-л**, с-ш. Под картинками нарисованы квадраты, на них играющие будут класть деньги – буквы. Деньги – бумажные карточки с буквами с, ш, р, л.

Ход **игры**: воспитатель раздает каждому по 6 квадратиков с какой-либо одной буквой и объясняет правила **игры**: «Я – продавец, а вы покупатели. На свои деньги – буквы каждый может купить в магазине 6 разных предметов. На букву –с- можно купить предметы, в названиях которых есть **звук –с-**, на букву –р- -вещи, в которых есть **звук –р**. Монетку выкладывайте на квадратик под нужной покупкой.

Д/И *«НАЙДИ ПАРУ»* К № 7

Цель: упражнять детей в подборе слов, отличающихся друг от друга одним **звуком**, развивать фонематический слух.

Материал: диск, разделенный на две половины, по краю которого наклеено одинаковое количество кругов. На диск прикреплена двойная стрелка, которую удобно передвигать. Предметные картинки: коза-коса, трава-дрова, уточка-удочка, мишка-мышка, крыша-крыса, рак-мак, кит-кот, усы-осы, ком-сом, дом-дым.

Ход **игры**: воспитатель выкладывает диск с картинками, остальные картинки лежат на столе, в верхней половине диска расположены картинки и им нужно найти пару, картинку с предметом, название которого звучит сходно с названием предмета, на который указывает стрелка. Подобрав картинки, надо произнести четко коза-коса.

Д/И *«ЦВЕТОЧНЫЙ МАГАЗИН»* К № 8

Цель: упражнять детей в делении слов на слоги. Закрепить в словаре детей названия цветов.

Материал: открытки с изображением цветов, названия которых состоят из 2-3-4 слогов. Роза, пион, астра, тюльпан, нарцисс; ромашка, василек, гвоздика. Четырехсложные: незабудка, колокольчик, хризантема. *«Деньги»* с двумя, тремя, четырьмя кружками.

Ход **игры**: воспитатель предлагает поиграть в цветочный магазин и ставит перед детьми открытки с цветами. Одни с коротким названием: пион, другие – с длинным - незабудка. У вас есть карточка с кружками. Покупатель может купить лишь тот цветок, в названии которого столько частей (слогов, сколько кружков на карточке. Вызванные дети произносят по слогам названия цветов и отдают педагогу числовые карточки. В конце **игры** воспитатель сам показывает детям числовую карточку с двумя *(3-4)* кружками, просит показать и назвать купленные цветы с таким количеством слогов.

Д/И *«ВКЛЮЧИ ТЕЛЕВИЗОР»* К № 9

Цель: упражнять в определении первого или последнего **звука в словах**, в составлении слов из выделенных **звуков**. Упражнять в чтении слов из 3-4 букв.

Материал: таблица с двумя полосками: для предметных картинок и букв, справа – демонстрационные картинки: шар, ком, сом, рак, кит, кот, роза, ваза, утка. Предметные картинки карточки с буквами.

Ход **игры**: чтобы включить телевизор и увидеть изображение, нужно определить первый **звук** в словах – названия картинок. Под этими **звуками** вы составите новое слово. Если слово составите правильно, то увидите картинку. Например картинки: матрешка, аист, кот, какое слово можно составить из **звуков – м-а-к**, это будет – кот.

Источник: Г. С. Швайко **Игры** и игровые упражнения для развития **речи**: Кн. для воспитателя детского сада. – 2-е изд., испр. – М.: просвещение, 1988. Стр. 42-60.

Д/И *«Как звучит слово?»* К № 10

Цель: учить детей вслушиваться в звучание слов, упражнять их в самостоятельном назывании слов и четком произношении **звуков в них**. Учить вслушиваться и самостоятельно находить слова, сходные и разные по звучанию.

Ход **игры**: дети становятся в круг. Каждый ребенок должен вспомнит какое-нибудь слово, и сказать его рядом стоящему. Так по очереди все дети должны произнести по одному слову. Нельзя повторять уже названные слова. Воспитатель следит за тем, чтобы все дети говорили разные слова, произносили их чисто, отчетливо и громко.

Д/И *«Что звучит вокруг нас?»* К № 11

Цель: учить детей вслушиваться в звучание слов, упражнять их в самостоятельном назывании слов и четком произношении **звуков в них**. Учить вслушиваться и самостоятельно находить слова, сходные и разные по звучанию.

Материал: предметы, находящиеся в **групповой комнате**.

Ход **игры**: дети стоят вокруг воспитателя. вы уже знаете, дети, что слова звучат. Послушайте стихотворение А. Л. Барто *«Игра в слова»*

Скажи погромче слово *«гром»* – грохочет слово, словно гром. Скажи потише: *«шесть мышат»* - и сразу мыши зашуршат. Скажи: *«Кукушка на суку»* - тебе послышится *«ку-ку»*. А скажешь слово *«Листопад»* - и листья падают, летят, И словно, наяву, ты видишь осень: желтый сад и мокрую траву. Скажи *«Родник»* - и вот возник, бежит в зеленой чаще Веселый ключ журчащий.

Слова звучат потому, что в них есть **звуки**, **звуки разные**: ззооннт, шшаарффиик, жжуук, рраак. Повторите вместе со мной эти слова, чтобы были слышны **звуки**. А теперь вы назовите каждый свое слово только, так, чтобы были слышны все **звуки**.

Д/И *«Найди себе пару»* К № 12

Цель: учить детей вслушиваться в звучание слов, упражнять их в самостоятельном назывании слов и четком произношении **звуков в них**. Учить вслушиваться и самостоятельно находить слова, сходные и разные по звучанию.

Ход **игры**: воспитатель предлагает игру: «Каждый должен найти себе пару. Для этого надо сказать слово и назвать сходное по звучанию. Например, Сережа говорит: Петрушка, а кто-то отвечает – Пеструшка, мишка – топтыжка, чайник – купальник, носок – песок, шина – машина». Игра продолжается до тех пор, пока все ребята не подберут себе пару.

Д/И *«Подскажи Петрушке* ***звук****»* К № 13

Цель: показать детям, что слова звучат потому, что они состоят из **звуков**, что **звуки в слове разные**. Учить детей самостоятельно узнавать слова, в которых не хватает одного **звука**, последнего или первого.

Материал: Петрушка, ширма.

Ход **игры**: Петрушка сообщает детям, что будет им читать, но в некоторых словах будет специально недоговаривать **звук**, дети должны ему подсказать. Вначале дети говорят хором, потом индивидуально.

На солнышке грелся черноухий котёно…. На него смотрел белолапый щено… Охотники развели в лесу косте… Ученик держал в руке каранда… Малыш попросил купить красный ша… На лесную поляну выбежал зая… В зоопарке жили сло., бегемо., крокоди… По стволу стучал пестрый дяте… Белочка спрятала орешки в дупл… По двору бродили пету., куриц., утк….

Д/И *«Кто найдет короткое слово?»* К № 13

Цель: закрепить знания о том, что **звуки** в слове произносятся в определенной последовательности. Показать, что в разных словах разное количество **звуков** *(слова длинные и короткие)*. В коротком слове мало **звуков**, поэтому оно звучит недолго. В длинном – много, звучит оно дольше. Учить детей самостоятельно находить длинные и короткие слова.

Материал: **звуковая линейка №2**, для детей – 25х4см., для воспитателя – 60х8см.

Ход **игры**: воспитатель на большой линейке показывает, что в разных словах разное количество **звуков**, а от того, сколько **звуков**, зависит длительность звучания слова. Педагог произносит короткие слова: мяч, мук, и длинные – вертушка, холодильник. Затем учит детей работать с линейками, предлагая произносить короткие слова и показывать на линейке количество **звуков в них**.

Д/И *«Слово можно прошагать»* К № 16

Цель: закрепить знания о том, что **звуки** в слове произносятся в определенной последовательности. Показать, что в разных словах разное количество **звуков** *(слова длинные и короткие)*. В коротком слове мало **звуков**, поэтому оно звучит недолго. В длинном – много, звучит оно дольше. Учить детей самостоятельно находить длинные и короткие слова.

Ход **игры**: воспитатель говорит детям, что узнать длинное или короткое слово, можно по шагам. Он произносит слово суп и одновременно шагает *(хлопает)*. Педагог обращает внимание детей на то, что получится только один шаг *(хлопок)*. Произносит слово шар, шагает, и дети шагают тоже, получился один шаг. Дети называют слова и шагают. Кто назовет самое длинное слово, то победитель. Считать шаги не главное, надо обратить внимание на длительность звучания слова.

**«Стихи про звуки»**

Гласные тянутся к песенке звонкой,

Могут заплакать и закричать

В темном лесу звать и аукать,

И в колыбельке Алёнку баюкать,

Но не желают свистеть и ворчать.

А согласные согласны,

Шелестеть, шептать, скрипеть,

Даже фыркать и шипеть,

Но не хочется им петь.

« Ш - ш - ш» - шуршит опавший лист.

« Ж - ж - ж» - шмели в саду жужжат.

« Р- р - р» - моторы тарахтят.

**Игра «Помоги Карлсону приземлиться»** На парашютиках слоги. Задания: прочитать слоги с мягкими согласными,с  
твердыми согласными; дополнить слог до слова, чтобы к нему можно было  
поставить вопрос что делает ? что ?

**«Необычная песенка»**

Цель. Развитие артикуляционного аппарата.

Ход игры. Дети распевают гласные звуки на мотив любой знакомой мелодии. Педагог сообщает: однажды жуки, бабочки и кузнечики поспорили, кто лучше всех споет песенку. Первыми выступили большие толстые жуки. Они важно пели: о-о-о (дети пропевают мелодию на звук о). Затем выпорхнули бабочки. Они звонко и весело запели песенку (дети исполняют ту же мелодию, но на звук «А»). Последними вышли музыканты-кузнечики, они заиграли на скрипках: И\_И\_И (дети напевают ту же мелодию на звук и). Тут на полянку вышли все и начали распевку со словами. И сразу все жуки, бабочки, кузнечики поняли, что лучше всех поют наши мальчики и девочки.

**«Угадай сколько звуков»**

Воспитатель произносит звуки: «АУ», «АУИ», «ЭЫО» и задаёт вопрос:

- Сколько звуков я произнесла?

-Какой первый (второй, третий) звук?

**Упражнение «Повтори, не ошибись»**

Попросить детей послушать, запомнить и повторить ряд гласных звуков (слогов).

«А-У-О», «И-Э-У-Ы», «СА-СО-СЫ-СИ», «ТИ-ТО-ТА-ТЫ» и т.д.

**Игра: « Делим слова на слоги».**

Цель: научить делить слова на слоги (используется мяч)

Буду я сейчас водить,

Буду я произносить

Какое-нибудь слово.

Вам нужно повторить,

Потом на части разделить.

Под мяч начинаем! Мама (ма - ма), сады ( са - ды ), Родина (Ро- ди на), сливы ( cли- вы ).

**Игра «Найди свою игрушку»**

В обруч положить вперемежку игрушки: ёжик, жираф, флажок, жук, медвежонок, ножик, жёлудь, зайка, замок. Коза, ваза, роза, грузовик, зонтик. Разделить детей на команды. Одна команда собирает игрушки, в названиях которых слышится звук «З» , а в другую «Ж». Команды с игрушками встают напротив друг друга. Каждый участник называет свою игрушку и определяет позицию звуков «Ж» или «З» в слове.

**Упражнение «Повтори, не ошибись»**

Предложить детям послушать, запомнить и повторить ряды согласных звуков («М-П-Т-К», «Т-М-П-К» и т.д.)

**Упражнение «Назови первый звук»**

Выставить на наборное полотно предметные картинки: мак, масло, мыло, мука. Предложить назвать, что изображено на них. Спросить, с какого звука начинаются эти слова. Так же рассмотреть следующие группы картинок.

* Мяч, машина, молоко.
* Кот, корова, курица.
* Пирамидка, пальма, пылесос.

**Упражнение «Повтори, не ошибись»**

Ух, ух, ух – в хату забежал петух.

Ха, ха, ха – в тарелке вкусная уха.

Ух, ух, ух – хомяк тащит в норку пух.

Ох, ох, ох – возле норки растёт мох.

Во, вы, ва – вот высокая трава.

Ву, вэ, вы – даже выше головы.

Вы, во, ву – васильков букет нарву.

**Упражнение «Фотографы»**

Зина и Зоя были в зоопарке и сфотографировали животных.

На наборном полотне предметные картинки: зебра, коза, обезьяна, зубр, заяц, козёл. Предлагаем детям назвать их и догадаться, кто кого сфотографировал, и объяснить свой выбор.

**Упражнение «Олимпийский чемпион»**

Предложить детям назвать слова со звуком «Р» («Л», «М»…) в начале, середине и в конце. За каждый правильный ответ ребёнок получает фишку. В конце игры определяется победитель – участник, набравший наибольшее количество фишек. Ему вручают флажок чемпиона.

**Игра «Наоборот»**

Воспитатель называет «ЗА» и бросает мяч ребёнку. Тот произносит «Зя» и возвращает мяч логопеду. И т.д.

**Игра «Замени звук»**

Цель: Учить детей мысленно переставлять, заменять звуки на заданные, называть получившиеся таким образом новые слова.

Материал: Ряды слов для преобразования, предметные картинки со словами, которые должны получиться.

Ход игры:

Взрослый задает звук, на который нужно будет заменить первый или последний звук в слове.

Затем он раскладывает картинки и произносит слова, а ребенок с их помощью мысленно заменяет звук в исходном слове на заданный и называет вслух получившееся слово.

Например, нужно заменить на [ч] первый (кашка - чашка, гайка - чайка, масть - часть) или последний звук (враг - врач, клюв - ключ, мел - меч).

По мере тренировки игру можно проводить на слух, без использования картинок.

**«Какого звука не хватает?»**

Цель: Совершенствовать у детей навыки звукового анализа.

Материал: Предметные картинки на каждое слово.

Ход игры:

Взрослый подбирает картинки со словами, раскладывает их на столе и называет, заменяя нужный звук паузой.

Ребенок должен догадаться, что это за слово, с помощью соответствующей картинки и определить пропавший в нем звук.

Например, пи[ ]ама - пропал звук [ж], вок[ ]ал -звук [з], тарел[ ]а - звук [к], конфе[ ]а - звук [т], мар-ты[ ]ка - [ш], мака[ ]оны - [р] и т. д. Взрослый может подобрать картинки со словами на какой-то определенный звук, произношение которого нужно закрепить у ребенка.

**«Измени слово»**

Цель: Упражнять в образовании существительных уменьшительно – ласкательного значения. Отрабатывать дикцию.

Ход игры:

Дети должны так изменить слова, чтобы в них появился звук [ж]:

друг — дружок,

пирог — пирожок,

сапог — сапожок,

снег — снежок,

рог — рожок,

луг —лужок,

творог — творожок,

флаг — флажок.

**«Третий лишний»**

Цель: Развивать умения услышать в слове определённый звук.

Ход игры:

Из трех картинок дети должны убрать ту, в названии которой нет звука [ш]:

шина, ландыш, белка; шапка, гармошка, пила;

голубь, шуба, неваляшка; мыши, банан, пушка.

**«Чудесный художник»**

Цель: Развивать фонематические представления, фонематический анализ, внимание, мелкую моторику.

Ход игры:

Нарисовать картинки на указанный звук в начале, середине, конце слова. Под картинками, исходя из уровня знаний детей, предлагается начертить схему слова в виде черты или схему слогов данного слова, в которой каждый слог обозначается дугой, и указать место изучаемого звука.

**«Кто больше?»**

Цель: Развивать фонематические представления, слуховое внимание.

Ход игры:

Дети подбирают слова, начинающиеся на заданный звук. (Повторы недопустимы.)

**«Услышишь — хлопни»**

Цель: Развивать слуховое внимание, фонематическое восприятие.

Ход игры:

Взрослый произносит ряд звуков (слогов, слов), ребенок с закрытыми глазами, услышав определенный звук, хлопает в ладоши.

**«Внимательный слушатель» (или «Где звук?»).**

Цель: Развивать фонематические представления, внимание.

Ход игры:

Взрослый произносит слова, а дети определяют место заданного звука в каждом из них.

**«Нужное слово»**

Цель: Развивать фонематические представления, фонематический анализ, внимание.

Ход игры: По заданию взрослого дети произносят слова с определенным звуком в начале, середине, конце слова.

**«Назови картинку и найди первый звук»**

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

Материал: Карты с нарисованными картинками.

Ход игры:

У детей – карты с нарисованными картинками.

Воспитатель 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 закрое т свои картинки

«**С кочки на кочку»**

Следуя за указкой (на конце лягушонок), дети хором или цепочкой называю) каждый слог. Темп игры меняется.

-Прочитай слово (по указанным слогам и буквам). Составь с данным словом предложение.

-Кто это или что это?

Учитель последовательно показывает на таблице слоги и буквы, чтобы получилось слово (например, о-си-на.) Дети, про себя осмысливая слово, не произнося его вслух, готовятся дать «толкование»: « Это дерево. У неё всегда дрожат листочки». Ребенок, сделавший такое описание, получает право прочитать слово вслух.

- Составление слов из слогов и букв на наборном полотне. Для записи таких слов остается уточнить лишь соединения букв, буквосочетаний СГ.

«**Курочка с цыплятами»**

Вышла курочка гулять, свежей травки пощипать

А за ней цыплятки — малые ребятки.

- Цып - цып - цып

-Сюда, сюда! Я вам буковку нашла!

Прибежал веселый А, прочитали дети..(на).

Прибежал задорный О, прочитали дети..(но).

Прибежал упрямый У, прочитали дети...(ну).

Прибежал зазнайка Е, прочитали дети...(не).

**«Ловушка»**

Цель: Развивать умения услышать в слове определённый звук.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям «открыть ловушки», т.е. поставить руки локтями на стол, параллельно друг другу, расправив свои ладошки, которые и есть «ловушки».

Воспитатель: Если в слове услышите заданный звук, то «ловушки» нужно захлопнуть, т.е. хлопнуть в ладоши.

Слова подбираются воспитателем в зависимости от темы занятия.

**«Цепочка слов»**

Цель: Расширять запас существительных в активном словаре детей.

Материал: Мяч, значки и т.д.

Ход игры:

В этой игре надо составить цепочку из слов так, чтобы последний звук предыдущего слова совпадал с первым звуком последующего.

Игроки садятся в круг. Один из них бросает кому-нибудь мяч и говорит какое-либо слово (имя существительное), например «стакан». Получивший мяч говорит слово, начинающееся с последнего звука сказанного слова, например «нога». Следующий говорит, например, «апрель», а за ним «листок» и т.д.

Выигрывает тот, кто до конца не выбыл из игры. Победителю вручается значок.

**«Эхо»**

Вариант 1

Цель: Автоматизировать звук (например звук [С]), развивать слуховое внимание, память.

Ход игры:

Взрослый произносит ряд слогов (слов), а дети повторяют их в той же последовательности.

СА—СО—СУ

СУ—СА—СЫ

АС—ИС—УС

СЫ—СА—СО—СУ

СУ—СО—СЫ—СА

ЭС—АС—УС—ИС

СА—ИС—СО

ОС—УС—СЫ

СО—АС—СУ

САД—САНИ—САМОЛЕТ

СОМ—НОС—УСЫ

ОСА—КОСА—ВЕСЫ

СУМКА—СОБАКА—ЛИСА—ХВОСТ

Вариант 2

Цель: Дифференцировать звуки (например звуки [Л]—[Р]), закреплять правильное произношение звуков, развивать слуховое внимание, память (проводится аналогично предыдущей).

Ход игры:

ЛА—РА

АЛ—АР—АЛ

РЫ—ЛЫ

ИЛ—УР—ОЛ

РА—ЛА—РА

ИЛ—АР—ЛУ

ЛЫ—РЫ—ЛО

РА—ИЛ—РЫ

АЛ—АР

ОР—УЛ

РЫБА—ЛУЖА

ЛОДКА—РАМА

РУКА—ЛЫЖИ—РЫСЬ

ЛУНА—РАДУГА—ЛАМПА

КОРОВА—МОЛОКО—ВЕДРО

АРБУЗ—ГРОЗА—ПАЛКА

РАК—ЛАК—РОГ—ЛУК

РАКЕТА—ЛАНДЫШ—ЛОЖКА—РЫЖИК

**Игра «Эхо».**

Разделить участников на две команды, одна из которых «Дети, пришедшие в лес», другая — «Эхо». В ходе игры взрослый дает задание команде «Детей», а команда «Эхо» проговаривает за ними. При смене заданий (текста) команды меняются ролями. Следует обратить внимание на то, что «Дети» говорят громко, а «Эхо» — значительно тише.

**Игра «Какой звук лишний».**

Вадик спит и видит сЛон,

Что летит в ракете он.

В нашем доме на окошке,

Сидят серенькие кРошки.

**Игра «Замени звук».**

Утром Кости к нам пришли,

И подарки принесли.

Прилетел из леса Лук,

И залез под толстый сук.

Тащит мышонок в норку,

Огромную хлебную Горку.

Не учил уроки, а играл в футбол,

Оттого в тетради появился Гол.

Русская красавица

Своей коЗою славится.

На поляне весной

Вырос Зуб молодой.

У Печки с удочкой сижу,

От рыбы глаз не отвожу.

Усатый кИт сидит на печке

Выбрав теплое местечко.

Посмотрите на лужайку, вот так - так,

Распустился тонконогий красный Рак.

Под березами, где тень,

Притаился старый День.

Загремел весенний гНом

Тучи на небе кругом.

Кто, ребята, смелый

И при этом ловкий,

Может у Ужонка,

Посчитать иголки.

**«Загадки «поющих» звуков**

Цель: Закрепление знания артикуляции гласных звуков. Угадав загадку, дорисуй отгадку.

Ход игры:

Воспитатель загадывает загадку о звуке, а дети должны назвать звук и показать модель этого звука. За правильный ответ ребенок получает фишку. Побеждает тот, у кого больше фишек.

Пример загадок о звуках:

Шире всех открывает рот - звук ....

Губы трубочкой вытягивает - звук ....

На вытянутый кружок губы похожи у звука ....

Самая широкая улыбка у звука ....

Приоткрывает рот и приподнимает язык - звук ....

Приоткрывает рот и оттягивает язык назад - звук ....

**«Какой звук чаще звучит?»**

Цель: Упражнять детей в определении звука, который чаще звучит; развивать мыслительные операции, фонематический слух.

Ход игры:

Ведущий даёт детям задание: «Я буду читать стихотворение, вы внимательно слушайте и определите, какой звук чаще всего звучит».

Не жужжу, когда сижу,

Не жужжу, когда хожу,

Не жужжу, когда тружусь,

А жужжу, когда кружусь.

Зазвенел комарик тонко:

З-з-з — поёт он звонко-звонко,

Повторяет много раз

Резвым мошкам свой рассказ.

**Игра «Каждому предмету свое место»**

Детям раздаются предметные картинки ,в названиях которых есть определенные звуки .например, п или г .На наборное полотно выставляются буквы П,Г. Каждый ученик должен поставить свою картинку к соответствующему звуку.

**«Громко-шепотом»**

Цель: Учить детей подбирать сходные по звучанию фразы, произносить их громко или шепотом.

Ход игры:

Воспитатель говорит, что в гости к котенку прилетела оса. Сначала можно произнести фразу вместе: «Са-са-са — прилетела к нам оса». Затем эта рифмовка повторяется громко — тихо — шепотом (вместе с взрослым и индивидуально).

— Су-су-су — кот прогнал осу. (Текст проговаривается быстро и медленно.)

Можно предложить детям закончить фразу самостоятельно: «Са-са-са — (там летит оса), су-су-су (как прогнать осу?), (я боюсь осу) и т. п.

Особое внимание уделяется интонационной выразительности речи, детей учат в инсценировках говорить разными голосами и с разной интонацией (повествовательной, вопросительной, восклицательной). Для выработки хорошей дикции, четкого и правильного произнесения, как отдельных слов, так и фраз широко используется специальный материал (чистоговорки, потешки, считалки, небольшие стихотворения), который произносится детьми с разной силой голоса и в различном темпе. При отгадывании загадок дети могут определить, есть ли заданный звук в отгадке.

**«Лодочка и пароход»**

Цель: Развивать фонематический слух, речевое внимание, речевое дыхание, закреплять правильное произношение звуков, слов.

Ход игры:

Воспитатель делит детей на две группы: одна группа — лодочки, другая — пароходы.

Воспитатель: Когда плывет лодочка по реке, то слышно: «Шух, шух, шух»; когда корабль, то слышно «Тшух, тшух» (дети повторяют звукосочетание).

По сигналу «Плывут лодочки» первая группа детей идет по группе и произносит звукосочетания: «Шух, шух, шух» по сигналу «Плывут пароходы» упражнения выполняет вторая группа.

Затем дети меняются ролями, и игра повторяется.

**Игра «Жмурки»**

Дети выбирают водящего, завязывают ему глаза. Водящий медленно кружится на месте. Дети идут по кругу со словами: «Слушай, слушай не зевай, кто предмет (действие, признак) назвал – узнай». Водящий должен назвать того, кто произнёс слово.

**«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.

**Игра «Поймай рыбку»**

В небольшом аквариуме «рыбки»,к хвостам которых привязаны маленькие карточки с печатными буквами. Вызванный ученик «ловит» рыбку и называет букву, дети, пользуясь кассой букв, выставляют на наборное полотно такую же букву. Когда все «рыбки пойманы»,дети составляют слово (н-р, к, о, у ,ъ ,н - окунь)

**Игра «Капитаны»**

Для этой игры нужны цветные рисунки корабельной бухты, корабликов с согласными буквами (одна сторона у кораблика окрашена в синий цвет,а другая- в зеленый) .карты путешествий по которым капитаны ведут корабли. На картах изображены острова с гласными буквами. Когда кораблик подплывает к острову, капитан читает название острова ка, хо, ки. Если слияние мягкое, то поворачиваем кораблик на зеленую сторону, если твердое слияние - на синюю сторону. Класс дополняет слог - слияние до полного слова.

**«Кто найдёт двадцать 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 найди 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 перекладыванием 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 чёткой, 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 пройдёт лабиринтом от картинки к картинке и вернется к началу движения (двигаться надо по часовой стрелке с любой картинки). Выигрывает тот, кто раньше вернётся к началу на своем игровом поле.

**«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 солее – «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.

***Старшая группа***

**Игра «Скажи, как я» (в кругу с мячом)**

Воспитатель бросает мяч по кругу, называет слова с выделением любого твердого и мягкого согласных звуков. Ребенок должен повторить слово так же и перебросить мяч воспитателю. В игре принимают участие все дети. Если ребенку требуется помощь, нужно повторить слово 2-3 раза с выделением звука.

**Упражнение «Найди братца»**

Воспитатель раздает детям по одной картинке, в названии, которых есть звук «л» или «ль». На фланелеграф выставляет синий и зеленый кружки.

Воспитатель. Посмотрите на свои картинки. В названии предметов есть звук «л» — большой братец или звук «ль» - маленький братец. Поднимите картинки, в названии которых есть звук «л» (проверяет); теперь со звуком «ль»

Дети по очереди выходят, называют слово с выделением этих звуков и ставят картинки после соответствующих кружков. Один ребенок называет все слова со звуком «л», другой — со звуком «ль».

**Игра «Назови слова»**

Воспитатель предлагает детям называть слова со звуком «р», затем со звуком «рь». За каждое правильное слово ребенку дается фишка-игрушка. В конце игры определяется победитель.

**Игра «Поймай жука» (в кругу с мячом)**

Воспитатель бросает ребенку мяч и произносит слово с выделением звука «ж». Ребенок, поймав мяч, повторяет слово.

В игре должны принять участие все дети.

Воспитатель. Теперь вы будете жуками и громко жужжать; Сережа и Лена попытаются поймать жуков. Но если жук сядет на листочек, (присядет) его ловить нельзя.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется 2—3 детей-победителей.

**Игра «Назови слова»**

Воспитатель предлагает детям называть слова со звуком «ж» (за каждое слово дается фишка). В конце игры определяется победитель.

**Игра «Чья бабочка дальше полетит? »**

Трое детей подходят к стойке, по сигналу воспитателя: «Бабочки, летите», дуют на бабочку: «Фу-у-у». Чья бабочка дальше полетит, тот и выиграл. В игре должны принять участие все дети.

**Игра «Назови звук» (в кругу с мячом)**

Воспитатель. Я буду называть слова и выделять в них один звук: громче или дольше его произносить. А вы должны назвать только этот звук. Например, «матрррёшка», а вы должны сказать: «рь»; «молллоко» — «л»; «самолеТ» — «т». В игре принимают участие все дети. Для выделения используются твердые и мягкие согласные звуки. Если ребенок затрудняется с ответом, воспитатель сам называет звук, а ребенок повторяет.

**Чтение скороговорки**

Скороговорка читается на два выдоха — по две строчки на выдох.

«Дождик, дождик, Не дожди! Дай дойти до дому Дедушке седому». Скороговорка читается хором 2 раза, затем только девочки, потом только мальчики и 2-3 ребенка индивидуально.

**Упражнение «Назови первый звук слова»**

Воспитатель. У меня разные картинки, давайте их назовем (указывает на картинки, дети по очереди называют их). Я вам раскажу тайну: у слова есть первый звук, с которого оно начинается. Послушайте, как я назову предмет и выделю в слове первый звук: «Барабан» — «б»; «Кукла» — «к»; «Гитара» — «гь».

Дети по очереди вызываются к доске, называют предмет с выделением первого звука, а потом звук изолированно.

**Упражнение «Кто придумает конец, тот и будет молодец»**

Не будильник, а разбудит. Запоет, проснутся люди.

На голове гребешок. Это Петя… (петушок).

Я сегодня утром рано умывался из-под… (крана).

Солнце светит очень ярко. Бегемоту стало… (жарко).

**Упражнение «Назови первый звук слова»**

На фланелеграфе картинки. Дети называют предмет, выделяя первый звук и звук изолированно.

**Игра «Назови первый звук своего имени» (в кругу с мячом)**

Воспитатель предлагает ребенку, которому бросит мяч, назвать свое имя с выделением первого звука и этот же звук произнести изолированно.

В игре принимают участие все дети.

**Упражнение «Понюхай цветок»**

Воспитатель предлагает детям «понюхать» цветок — вдох через нос, выдох через рот; на выдохе без напряжения голоса сказать: «Ах-х-х-х».

Упражнение повторить 5—6 раз. Потом сначала тихо, затем громче и громче дети вместе с воспитателем говорят: «Как хорошо пахнет цветок — ах! »

**Чтение чистоговорки**

Чистоговорка разучивается и затем читается на два выдоха по две строки на выдох.

Чок-чок, каблучок, наступил на сучок,

Оторвался, поломался, чок-чок, каблучок.

Чистоговорку читают хором 2 раза, затем 4-5 детей индивидуально.

**Игра «Найди братца»**

Воспитатель раздает детям картинки, названия которых начинаются с твердого согласного звука; на ковре или столе выкладывает картинки, названия которых начинаются с парного — мягкого согласного.

Воспитатель. Посмотрите, что у вас нарисовано. Подумайте, с какого звука начинается ваше слово. Ваши маленькие братцы гуляют на поляне (показывает на ковер). Найдите их. Игра продолжается до тех пор, пока все дети самостоятельно или с помощью воспитателя не найдут нужную картинку. Ребенок, который первым подберет пару, выигрывает.

**Игра «Назови первый звук слова»**

(В кругу с мячом) Воспитатель бросает мяч ребенку и произносит слово, выделяя первый звук, ребенок перебрасывает мяч воспитателю и называет первый звук слова. В игре должны принять участие все дети.

***Подготовительная группа***

***Цели: развивать фонематический слух, речевое внимание, закреплять правильное произношение звуков, слов, упражнять в различении твердых и мягких согласных звуков, звонких и глухих согласных звуков.***

**Игра «Будь внимательным» (в кругу с мячом)**

Воспитатель предлагает детям передавать мяч по кругу на каждое слово, но, если в слове есть звук «ш», перебросить мяч ему.

В игре принимают участие все дети. Она проводится в быстром темпе.

**Упражнение «Назови одинаковые слоги в словах»**

Воспитатель выставляет на фланелеграфе картинки: малина, машина. Воспитатель. Послушайте, как я медленно назову ягоду: маалиинаа, а теперь я разделю слово на кусочки-слоги: ма-ли-на. На каждый слог буду хлопать, а вы считайте, сколько в слове слогов. Какой первый слог, второй слог, третий слог? (Ответы детей.)

Послушайте, сколько слогов в слове «машина»: ма-ши-на (на каждый слог воспитатель хлопает). (Ответы детей.)

Какие одинаковые слоги в словах «машина» и «малина»? («Ма», «на».)

Воспитатель выставляет на фланелеграфе картинки: лодка, ложка.

Воспитатель. В этих словах по два слога: лод-ка, лож-ка. Какие одинаковые слоги в словах? («Ка».)

**Игра «Найди свой домик»**

Детям раздаются предметные картинки. Предлагают определить первый звук в слове-названии. Одному ребенку дают синий, другому — зеленый кружок. Воспитатель говорит, что к синему кружку должны подойти те, у кого первый звук в слове — большой братец (твердый согласный), к зеленому — у кого слово начинается с мягкого согласного звука (маленький братец).

По сигналу «Найди свой домик» играющие встают около детей с соответствующими кружками. Воспитатель проверяет правильность выполнения, определяет команду-победительницу.

Дети меняются картинками, и игра повторяется.

**Упражнение «Найди товарища»**

На фланелеграфе выставляются картинки. Первый ряд: барабан, флаг, курица, дудочка, собака, шишка; второй ряд: попугай, волк, гусь, трамвай, зонт, жук.

Воспитатель. Вверху и внизу картинки. Давайте расставим их парами, чтобы первые звуки слов были товарищами (звонкий-глухой звуки). Дети выходят, называют предмет и первые звуки слов. Выставляют нижние картинки под верхними, чтобы первые звуки составляли пару «звонкий—глухой согласный».

**Игра «Продолжи слово» (в кругу с мячом)**

Воспитатель бросает ребенку мяч и произносит первый слог; ребенок называет слово, которое начинается с этого слога и перебрасывает мяч воспитателю. В игре принимают участие все дети.

Примерный перечень слогов: «ма», «ра», «ры», «ле», «ре», «жа», «щу», «ча», «шу», «си», «за».

В игре принимают участие все дети.

**Игра «Найди пару»**

Детям раздается по одной картинке.

Воспитатель. У каждого из вас картинка. Подумайте, с какого звука начинается ваше слово-название. По сигналу «Найди пару» вы должны найти картинку, на которой название предмета начинается с того же звука.

Воспитатель проверяет правильность выполнения задания. Каждая пара детей называет свои предметы и звук, с которого начинаются слова, их обозначающие.

Воспитатель отмечает детей, которые раньше всех встали в пары.

**Игра «Назови товарища» (в кругу с мячом)**

Воспитатель называет звонкий согласный звук, а дети — его пару. Когда в игре примет участие половина детей, задание меняется: воспитатель называет глухой согласный, а дети — его пару.

**Упражнение «Куда ударит молоточек? »**

Воспитатель на фланелеграфе выставляет картинки: луна, ваза. Давайте назовем эти предметы. В этих словах один звук произносится дольше других: назовите его в слове «лунааа» («а»). Я могу это слово сказать по-другому: «Лу-уна». Получилось слово «луна»? (Нет.) Назовите такой звук в слове «вааза». Послушайте, как по-другому я скажу слово: «вазаа». Правильно? (Нет.)

— В слове только один звук произносится долго, по нему как будто «ударяет» молоточек: лунааа (делает резкое движение рукой сверху вниз на ударный звук); вааза (повторяет предыдущее движение). Звук, по которому ударяет молоточек, называется ударным (дети повторяют слово). В наших словах ударный звук «а».

— У вас картинки. Вы будете называть предметы и находить в словах ударный звук.

Картинки должны быть подобраны так, чтобы ударными оказались все гласные: роза, коза, лодка, рыба, весы, утка, шуба, паук, репа, орех, белка, часы, сани, лиса, лыжи, сумка, носки.

**Игра «Назови ударный звук» (в кругу с мячом)**

Воспитатель бросает мяч, называет слово с выделением ударного слога; ребенок ловит мяч, называет ударный звук и перебрасывает мяч воспитателю.

**Упражнение «Отгадай загадку»**

Воспитатель выставляет в ряд картинки: лодка, утка, кукла, лук (последняя обратной стороной).

Воспитатель. Какое слово получится, если произнести первые звуки слов-названий и сложить их? (Лук.)

Ребенок не только называет полученное слово, но и объясняет, как он его составил. После этого воспитатель показывает слово-отгадку.

Выставляется другой ряд: морковь, аист, курица, мак (последняя обратной стороной). Дети отгадывают слово и объясняют, как они это сделали.

**Игра «Назови слово»**

Воспитатель бросает мяч ребенку и называет любой согласный звук; ребенок должен назвать слово, которое начинается с этого звука. В игре принимают участие все дети.

**Упражнение «Отгадай загадку»**

На доске выставлены в ряд картинки: дыня, осы, машина; в стороне перевернутая картинка — дом. Дети отгадывают слово по первым звукам, объясняют, как они это сделали. На доске в ряд картинки: ложка, утюг, носок, арбуз; в стороне перевернутая картинка — луна. Задание то же.