

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.

«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 расппевают 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 (сли- вы).

Игра «Найди свою игрушку»

В обруч положить попеременно 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 «Какой слог?»

Выставить на наборное полотно картинки и назвать их: мыши, уши, шина, шипы.

- Какой слог со звуком «Ш» слышится в каждом из этих слов?

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.

Дидактическая игра «Звуковые шапочки»

Цель: Развивать навыки звукового анализа. Учить составлять прямые и обратные слоги.

Ход: В игре принимают участие 2 ребенка. Они выбирают себе шапочки жука и гуся. На полу разложены вырезанные из цветной бумаги листочки и цветочки. На них написаны буквы, обозначающие гласные звуки. По инструкции педагога «Солнышко просыпается» дети двигаются по комнате, изображая жужжание жука и шипение гуся. По сигналу педагога дети останавливаются на листочках и цветочках, произнося по очереди слоги со своими звуками. Например: Жук остановился на цветке с буквой «А», ребенок произносит слог «жа».

«Веселый поезд»

Цель: Совершенствовать навык звукового анализа, закреплять умение детей определять количество звуков в слове.

Материал: У каждого ребенка в руках предметная картинка – билет.

Ход: Воспитатель каждому ребенку предлагает определить количество звуков в его слове и положить картинку в нужный вагон, соответствующий количеству звуков в слове (сколько окошечек, столько звуков).

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 закроет свои картинки

«С кочки на кочку»

Следуя за указкой (на конце лягушонок), дети хором или цепочкой называют 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 козюю 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 гром
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 произнес 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, ь, 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. Выигрывает 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 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.

«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.