Картотека дидактических игр для дошкольников по подготовке к обучению грамоте

«Найди букву»

Цель: развивать слух, внимание и научить восприятию отдельных звуков в словах.

Взрослый называет звук, а потом слова, в которых этот звук будет находиться в начале слова, в середине и в конце. Заранее оговорит, что, например, если этот звук вначале слова, ребенок должен поднять руки вверх, если в середине – похлопать в ладоши, если в конце – похлопать АО коленкам.

«Что бывает?»

Цель: развивать речь, мышление, остроту ума.

Играя с ребенком в эту игру, необходимо задавать вопросы, касающиеся самых разнообразных свойств предметов, что дает возможность различать вещи по форме, цвету, размеру и т.д.

Например, можете задавать такие вопросы:

1. Что бывает красным? (клубника, арбуз, кирпич, крыша);
2. Что бывает глубоким? ( тарелка, озеро, речка, колодец);
3. Что бывает колючим? (кактус, ежик, роза, елка);
4. Что бывает душистым? (духи, мыло, цветок, шампунь).

Также можно спрашивать: что бывает круглым? высоким? пушистым? широким? твердым? белым? горячим? и т.д.

«Какое слово длиннее?»

Цель: развивать речь, внимание?»

Называть ребенку пары слов, одно из которых должно быть длинным, а второе – коротким. Задача малыша – на слух определить, какое из сказанных слов длиннее, а какое короче.

«Волшебные звуки»

Цель: развивать слуховое внимание, научить звуко-буквенному анализу.

Взрослый договаривается с ребятами, что звуки «у» и «н» они будут считать волшебными. Если дети услышат первый звук, они должны схватить себя за ухо, если второй – за нос. После этого взрослый рассказывает историю, в которой эти звуки встречаются часто, или просто произносит ряд слов, а ребята внимательно слушают и выполняют нужные действия.

«Составь слово из слогов»

Цель: развивать навык звуко-буквенного анализа, фонематический слух.

Взрослый говорит, что слоги в словах перепутались, и просит детей угадать, что же за слова можно из них составить. Если детей много, можно разделить их на команды, предоставляя право ответа по очереди или той команде, член которой первым поднял руку для ответа. Выкрикивать с места запрещается. За каждое угаданное слово команда получает призовое очко, за ошибку очко отнимается. Если же игра проводится с малым количеством детей, слова можно после недолгой тренировки загадывать по очереди. Сначала рекомендуются знакомые слова, состоящие из двух слогов, затем более сложные варианты.

«Волшебники»

Цель: развивать фонематический слух, навык звуко-буквенного анализа, умение соотносить фонетический облик слова с его значением; способность работать в команде.

Если детей несколько, нужно разделить их на команды. Каждая команда будет выполнять отдельное задание.

В начале игры взрослый говорит: «Давайте поиграем в волшебников. Сегодня мы будем заниматься превращением слов. Посмотрим, команда справится лучше».

*1-е задание.*  Превратите одно слово в другое, зачеркнув лишнюю букву:

*1-й вариант:* муха, беда, двор, шарф, лампа;

*2-й вариант:* крот, волк, смех, борщ, риск.

*2-е задание.* Измените одну букву так, чтобы получилось новое слово:

*1-й вариант:* рука (мука или река), кожура (конура), май (чай), жук (лук), белка (булка);

*2-й вариант:* нож (нос),сын (сон), лед (мед), дочка (бочка), салют (салат).

*3-е задание.* Из слова убежали все гласные. Попробуйте угадать, что это за слова, расставив гласные правильно:

*1-й вариант:* ш\_к\_л\_д (шоколад), к\_р\_н\_д\_ш (карандаш);

*2-й вариант:* п\_т\_л\_к (потолок), т\_л\_в\_з\_р (телевизор).

*4-е задание.* Составить слова из первых слогов указанных слов:

*1-й вариант:* город – ложка – варенье (голова), атаман – курица – лава (акула);

*2-й вариант:* солнце – батон – карандаш (собака), коробка – локоть – колбаса (колокол).

За каждое правильно обработанное слово в каждом задании команде дается призовое очко. Дополнительные 2 очка начисляются той команде, которая первой справится с заданием.

«Красный и синий мячи»

Цель: развивать грамотность, закрепить дифференциацию гласных и согласных звуков, совершенствовать внимание, реакцию, ловкость, быстроту мышления.

Дети встают в круг. Взрослый становится в его середину, кидает участникам игры красный или синий мяч и произносит любой звук. Красный мяч ребенок должен поймать, если услышит гласный звук, и не ловить, если согласный. Если мяч синий, все должно быть наоборот. Затем кидает мяч и произносит звук уже сам ребенок.

Мячи могут использоваться в игре поочередно или одновременно. Взрослый стоит в середине и ловит упавшие мячи, опять запуская их в игру.

«Пишущая машинка»

Цель: развивать навыки фонематического слуха, звуко-буквенного анализа, внимание.

Каждому ребенку присваивается определенная буква алфавита. Взрослый предлагает «напечатать» какое-нибудь длинное слово или фразу. В последнем случае можно дать одному из малышей задание обозначать «пробел» между словами в ней. Затем по сигналу взрослого участники игры начинают «печатать»: сначала первая буква один раз хлопает в ладоши, затем вторая и т.д. Когда все «напечатано, хлопают все участники игры. Начинайте игру с простых слов, постепенно вводя все более сложные.

«Корова и слово»

Цель: развивать фонематический слух, реакцию.

Дети усаживаются на стульчики в круг так, чтобы правая рука ребенка лежала ладошкой вниз на ладони левой руки соседа справа, а левая располагалась под правой ладонью соседа слева. Игра идет по часовой стрелке. Первый игрок произносит одно слово стихотворения, одновременно хлопая правой ладошкой по руке соседа справа, затем тот произносит следующее слово, хлопая по ладони соседа и т.д. Стихотворение следующее: «Летела корова, сказала слово. Какое слово сказала корова?» Ребенок, на котором остановилось стихотворение, должен произнести любое слово, например «стена». Теперь игроки хлопают, произнося услышанное слово по буквам: «с-т-е-н-а». Задача последнего игрока – успеть убрать руку, чтобы по ней не хлопнули на последний звук – в данном случае «а». Кто зазевался – выбывает из игры.

В эту игру можно играть с группой от 3 человек.

«Продолжи слово»

Цель: развить речь, звуко-буквенный анализ, сообразительность, реакцию, пополнить словарный запас.

Дети делятся на две команды, которые встают друг против друга. Игрок первой команды, стоящий первым слева, берет мяч, называет любой слог и кидает мяч первому игроку второй команды. Тот должен назвать свой слог или несколько слогов так, чтобы вместе с первым слогом они составили целое слово, затем назвать свой слог, бросая мяч второму игроку первой команды и т.д. Например, если первый игрок назвал слог НО, второй может сказать РА (чтобы получилось слово «нора») и назвать свой слог, допустим, тоже РА. Тогда третий ребенок, получивший мяч, может продолжить, сказав «кета», и начать новое слово. Тот, кто допустил ошибку, выбывает из игры.

«Угадай букву»

Цель: Развить мелкую моторику, закрепить основы грамоты, совершенствовать пространственное мышление.

Ребята разбиваются на две равные команды. Каждая команда получает коробку пластилина, из которого участники игры должны вылепить любые буквы или цифры (например, по одной на человека). Затем взрослый берет две коробки с готовыми предметами и ставит, например, на стол. К столу по очереди подходит по одному игроку из каждой команды. Этому игроку завязывают глаза и дают одну пластилиновую букву или цифру, слепленную ребенком из команды соперников. За определенное время (например, 1 мин) он должен угадать, что это за буква или цифра. Команда, отгадавшая наибольшее количество букв, выигрывает.

«Где спрятался звук?»

Цель: развитие умения устанавливать место звука в слове.

Необходимые материалы: У воспитателя набор предметных картинок.

У каждого ребенка карточка, разделенная на три квадрата, и цветная фишка (красная – если работа идет с гласным звуком, синяя – с согласным).

Воспитатель показывает картинку, называет изображенный на ней предмет. Дети повторяют слово и указывают место изучаемого звука в слове, закрывая фишкой один из трех квадратов на карточке в зависимости от того, где находится звук: в начале, середине или в конце слова. Выигрывают те, кто правильно расположил фишку на карточке.

«Где наш дом?»

Цель: развитие умения дифференцировать сходные звуки.

Необходимые материалы: набор предметных картинок, названия которых начинаются с оппозиционных звуков; прикрепленные к доске два домика, на кармашках которых написаны (вставлены) буквы, обозначающие дифференцируемые звуки, например (с) или (ш).

Каждый ребенок, выйдя к доске, берет картинку, называет ее, определяет наличие звука (с) или (ш), вставляет картинку в соответствующий кармашек. За правильно выполненное задание насчитываются очки.

«Поезд»

Цель: развитие умения определять количество звуков в слове.

Необходимые материалы: поезд, составленный из плоских фигурок электровоза и трех вагонов. В каждом вагоне по три окошка с кармашками для предметных картинок. Над окошками кружочки с обозначением количества звуков в слове. Предметные картинки с изображением животных.

Воспитатель рассказывает, что однажды животные решили поехать в город к своим друзьям - ребятам, но не могут понять, кто где должен ехать. «Вы проводники вагонов и должны им помочь. В первый вагон могут сесть животные, названия которых состоят из трех звуков, во второй – из четырех звуков, в третий – из пяти звуков». По вызову воспитателя выходит ребенок, берет картинку с изображением животного и ищет его место в поезде, ориентируясь по цифрам на кармашке. Поезд отправится в путь только в том случае, если все животные правильно займут места.

«Угадай слово»

Цель: развитие умения проводить звуко-буквенный анализ, различать гласные и согласные буквы.

Необходимые материалы: карточки с согласными.

Воспитатель ставит на наборное полотно согласные буквы и прочитывает их, например м-л-к- (молоко), с-п-г- (сапоги) и т.д., а дети отгадывают слово. Игра может идти индивидуально и по группам.

Для этой игры отбираются только слова, состоящие из двух-трех прямых открытых слогов. В конце игры воспитатель спрашивает, какие буквы (согласные или гласные) он выставил на наборное полотно и какие вставлены детьми.

«Живые буквы»

Цель: развитие умения определять последовательность звуков в слове, проводить звуко-буквенный анализ.

Необходимые материалы: карточки с цветными буквами.

1 вариант. Каждому ряду даются карточки с буквами, на каждого ребенка по одной букве. Воспитатель называет слово. Дети строятся в шеренгу так, чтобы получилось слово из букв, которые они держат в правой руке.

2 вариант. Воспитатель дает карточки с буквами каждому ряду, не называя слова. Дети одного ряда должны самостоятельно составить слово из букв, построившись в шеренгу.

*«Звуковой светофор»*

Цель: упражнять **дошкольников** в подборе слов на заданный звук; развивать память, мышление, ловкость и быстроту реакций.

Материал: не требуется.

Ход игры. Выбирается водящий (*«светофор»*, он становится в центре площадки и называет любой звук.

Остальные дети называют слова на заданный водящим звук *(слова не должны повторяться)*. Те дети, которые не нашли слов, пытаются перебежать на другую сторону, а *«светофор»* ловит их. Пойманный последним становится на место водящего.

*«Магазин»*

Цель: упражнять детей в подборе слов на заданный звук; развивать память, мышление, воображение, выразительность имитационных движений.

Материал: не требуется.

Ход игры. Дети становятся в круг, взявшись за руки. В его центре водящий (*«покупатель»*, он задаёт звук, на которую дети придумывают слова. Дети ведут хоровод со словами:

Дзынь-дзынь-дзынь,

Открываем магазин.

Заходите, заходите,

Покупайте, что хотите.

Покупатель говорит, например: *«Хочу купить предметы на букву Р»*.

Дети говорят слова на заданный звук. Покупатель «помещает их в сумку» и говорит «Покупаю».

*«Слова-друзья»*

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове и подборе слов на заданный звук; развивать мыслительные операции.

Материал: **картинки** по паре на определённые звуки (лук — лось, рыба — рубашка, кот — коза, жук — журавль, сок — собака и т. д.).

Ход игры. Дети берут на столе **картинки**, схожие по первому звуку. После чего воспитатель говорит, чтобы они нашли себе друга — того, у кого название **картинки** совпадает по начальному звуку.

*«Имена»*

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове и подборе слов на заданный звук; развивать мыслительные операции.

Материал: мяч.

Ход игры. Воспитатель, бросая мяч детям, предлагает им называть своё имя и на первый звук имени также назвать любимый предмет. Например,воспитатель говорит: *«Меня зовут Ирина Петровна, я люблю ириски»*.

*«Какое слово хотел написать художник?»*

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в словах и составлении из них новых слов; развивать мыслительные операции.

Материал: **карточки с картинками**, первый звук которых составляет букву нового слова.

Ход игры. Воспитатель говорит, что приходил художник и написал слово, но оно необычное, т. к. состоит из **картинок**. Нам с вами это слово надо прочитать, для этого мы будем определять в каждой **картинке первый звук**, запишем буквы на доску, а потом прочтём.

*«Как зовут детей?»*

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в словах и составлении из них новых слов; развивать мыслительные операции.

Материал: портреты или куклы мальчика и девочки. **Карточки**, в которых зашифрованы имена при помощи **картинок так**, что первый звук **картинки** составляет букву нового слова.

Ход игры. Воспитатель говорит, что к нам на занятие пришли дети, и показывает кукол или портреты. Мы с вами не знаем, как их зовут. А чтобы это узнать, необходимо определить первый звук в каждой **картинке**.

*«Телевизор»*

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в словах и составлении из них новых слов; развивать мыслительные операции анализа и сравнения.

Материал: макет телевизора, в который вставляются различные изображения *(размером формата А5 с надписями, например, МАК)*. Внизу под телевизором кармашки, куда вставляются **карточки с картинками**; **картинки**, первый звук которых соответствует буквам в изображении телевизора и др.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям посмотреть телевизор и прочесть слово *(например, МАК)*. После этого дети подходят к столу, берут перевёрнутые **картинки** и самостоятельно определяют первый звук в слове. Затем воспитатель предлагает вставить **картинки**, у которых первый звук соответствует букве в изображении на телевизоре.

*«Помоги художнику, собери слова из****картинок****»*

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в словах и составлении из них новых слов; развивать мыслительные операции.

Материал: **карточки со словами**, где под каждой буквой кармашек, куда вставляются **картинки**, первый звук которых соответствует букве слова и др.

Ход игры. Воспитатель говорит, что приходил художник и не смог прочесть ни одного слова, т. к. они состоят из букв, а он умеет читать только по **картинкам**. Помогите художнику, возьмите по одной **картинке** и поставьте её под той буквой, с которой начинается слово.

*«Мамина сумка»*

Цель: упражнять детей в назывании слов на заданный звук; развивать мыслительные операции, память.

Материал: не требуется.

Ход игры. Воспитатель говорит, что мама пришла из магазина и принесла продукты, в названии которых есть звуки [м] и [м"] или какие-либо другие. Дети называют слова: масло, молоко, морковь, помидоры, сметана и др. В качестве подсказки можно использовать **картинки**.

*«Сестрички»*

Цель: упражнять детей в назывании слов на заданную букву, самостоятельно составлять рассказ; развивать мыслительные операции, память.

Материал: буквы или **карточки с буквами**, которые показывает воспитатель в процессе чтения рассказа.

Ход игры. Воспитатель читает рассказ: «Жили-были две сестрички. Их звали так: имя одной на А (показывает **карточку с буквой А**, второй — на И. Как их могли звать? Дети придумывают *(Аня, Арина, Алина, Алёна, Ира, Инна, Инесса и др.)*. Пошли они в лес за ягодами на Ч и 3 *(черникой и земляникой)* и за грибами на Б и П *(боровиками, бабками; подосиновиками, польскими грибами.)* Принесли маме, она сварила из грибов С (суп, а из ягод К и В *(компот и варенье)*».

Воспитатель предлагает детям самим придумать рассказ-задание с буквами для своих друзей.

*«Кольца Луллия****»***

Цель: упражнять детей в звуковом анализе слов; развивать мыслительные операции.

Материал: кольца Луллия, состоящие из трехкругов, скреплённых посредине так, что они могут вращаться. На внутреннем *(малом)* круге наклеены цифры: 3,4,5; на внешнем *(большом)* круге — **картинки; на среднем заполненные звуковые схемы слов.**

**Х**од игры. Ребёнок берёт кольца Луллия и должен соотнести предмет на картинкее на большом круге со схемой слова (на среднем круге) и количеством ее звуков (на малом круге).

*«Четвёртый лишний»*

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове; учить исключать из ряда схожих по определённому признаку предметов лишний; развивать мыслительные операции, память, внимание.

Материал: ряд **картинок по 4 шт**. в каждом, где только в трёх **картинках** первый звук слова совпадает. *(Например, ЛЕВ, АИСТ, ЛИСТ, ЛЕЙКА)*.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям посмотреть на ряд **картинок**, где в трёх **картинках** первый звук совпадает, а в четвёртой нет. Детям необходимо определить лишнюю **картинку**.

*«Доскажи словечко»*

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове; развивать мыслительные операции.

Материал: стихи, в которых не договаривается одно слово.

Ход игры. Воспитатель читает стихи, где не договаривает слово, дети его отгадывают и выделяют первый звук в слове.

Михаил играл в футбол

И забил в ворота… *(гол)*.

У себя в саду Андрейка

Поливал цветы из… *(лейки)*.

Наша Таня громко плачет

Уронила в речку… *(мячик)*.

Где обедал воробей

В зоопарке у… *(зверей)*.

Шла коза по мостику

И виляла… *(хвостиком)*.

*«Загадки»*

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове; развивать мыслительные операции.

Материал: загадки.

Ход игры. Воспитатель читает загадки, дети отгадывают и выделяют первый звук в слове.

Сидит дед, во сто шуб одет.

Кто его раздевает, тот слёзы проливает. *(Лук.)*

У кого глаза на рогах,

А дом на спине? *(Улитка.)*

Сам алый, сахарный.

Кафтан зелёный, бархатный. *(Арбуз.)*

Зимой — белый,

Летом — серый. *(Заяц.)*

Маленький шарик

Под лавкой шарит. *(Мышь.)*

*«Мозаика»*

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове; учить подбирать слова на заданный звук; развивать мыслительные операции.

Материал: мозаика, состоящая из четырёх частей так, что на каждой из них изображены предметы, начинающиеся на один и тот же звук, а на оборотной стороне буква и другие **картинки**.

Ход игры. Воспитатель говорит, что Мишка потерял свой обед и его необходимо найти. Выбирайте только те **картинки**, у которых первый звук [м], [м"]. Дети соединяют в мозаику *(МИШКА, МЁД, МОРОЖЕНОЕ, МОЛОКО)*. Мишка их благодарит и открывает секрет. Воспитатель переворачивает собранную мозаику, где изображена буква М. (Буратино потерял друзей: БАБОЧКА, БАРАН, БЕЛКА; шмель —одежду: ШАПКА, ШАРФ, ШТАНЫ; волк —предметы: ВЕДРО, ВЕШАЛКА, ВЕЛОСИПЕД; собака —еду: СЫР, СОСИСКИ, САЛО и др.)

*«Клад»*

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове; развивать мыслительные операции.

Материал: **картинка** с изображением драгоценностей.

Ход игры. Воспитатель заранее прячет **картинку**. Потом говорит, что в группу приходили пираты и спрятали клад в предмете или под ним, который начинается на звук К. Дети ходят по группе и ищут предметы на заданный звук, спрашивая у воспитателя:

— Этот предмет кукла?

— Нет.

— Ковёр?

— Да.

Дети находят под ковром **картинку с кладом**.

*«Где спрятались домашние животные?»*

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове; учить подбирать слова на заданный звук; развивать мыслительные операции.

Материал: пары **картинок**, начинающиеся на один и тот же звук (КОТ — КУБИКИ, СВИНЬЯ — СВИТЕР, УТКА — УКРОП, ОСЛИК — ОБРУЧ, ПЕТУХ — ПИРОЖНОЕ и др.).

Ход игры. Воспитатель говорит, что домашние животные решили пошутить: они спрятались за **картинками**, которые стоят на наборном полотне. Догадайтесь, куда спрятались звери? Вот подсказка: первый звук в названии предмета на **картинке** совпадает по звуку с животным, которое за ней прячется.

*«В путешествие»*

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове; учить подбирать слова на заданный звук; развивать мыслительные операции.

Материал: два нарисованных чемодана, на которых наклеены буквы: на одном — С, на другом — Ш. **Картинки** с изображением одежды, в которых присутствуют данные буквы (шорты, штаны, шарф, шуба, рубашка, шапка, костюм, сапоги, свитер, носки, косынка, трусы).

Ход игры. Воспитатель говорит, что мальчики Саша и Шура отправляются в путешествие и просят нас помочь им собрать вещи. Саше в чемодан необходимо положить вещи, где есть звуки [с] и [с"], а Шуре, где есть звук [ш]. Дети берут со стола **картинки**, определяют, есть ли такой звук в слове, и раскладывают их по чемоданам.

*«Лото»*

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове, подборе слов на заданную букву; развивать мыслительные операции, память.

Материал: мешок с пластмассовыми буквами; **карточка по типу лото**, где на делениях размещены **картинки предметов**, начальный звук которых соответствует буквам в мешке.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям вытянуть по одной букве из мешка и положить её на **карточку лото так**, чтобы первый звук на **картинке** соответствовал букве.

*«Рассели животных по домикам»*

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове и соотнесении слова с определённым звуком с буквой; развивать мыслительные операции, память.

Материал: **картинки** с изображением животных, **карточка по типу лото**, где на её делениях изображены буквы.

Ход игры. Воспитатель говорит, что животные просят детей заселить их в домики, где изображены буквы. Потом предлагает детям взять по одной **картинке** со стола и положить её на **карточку лото так**, чтобы первый звук животного на **картинке** соответствовал букве.

*«Я купила в магазине»*

Цель: упражнять детей в выделении последнего звука в слове; учить подбирать слова на заданный звук; развивать мыслительные операции анализа и синтеза, память.

Материал: микрофон.

Ход игры. Дети становятся в круг, воспитатель начинает игру с фразы *«Я купила в магазине АВТОБУС»*. Дети передают микрофон по кругу и называют слова на последний звук предшествующего слова. «Я купил *(а)* в магазине СУХАРЬ» и т. д.

*«Аналогии»*

Цель: упражнять детей в подборе слов на заданный звук; развивать мыслительные операции, память, внимание, фонематический слух.

Материал: мяч.

Ход игры. Воспитатель поочерёдно бросает мяч и просит детей продолжить ряд слов, соответствующих первому звуку названного воспитателем слова. Например, СЛОН — СОБАКА, СОСИСКА, САРАФАН, САЛО, СВЕЧКА; РЫБА — РУКА, РУЧЕЙ, РАМА, РЫСЬ и т. д. Дети могут называть разное количество слов.

*«Теремок»*

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове; развивать мыслительные операции, память, внимание, фонематический слух.

Материал: ТРИЗовский домик с кармашками, медальоны героев теремка *(Мышь, Лягушка, Волк, Комар, Медведь)* и **карточки** с изображением животных *(муха, лиса, ворона)*.

Ход игры. Выбираются герои теремка, им даются медальоны. Воспитатель, чтобы представить героев теремка, сам стучится в теремок: *«Тук-тук, кто в теремочке живёт, кто в невысоком живёт?»* Герои ему отвечают: «Я — Мышка-норушка, Я — Лягушка-квакушка, Я — Зайчик-побегайчик, Я — Волчишко — серый бочишко, Я — Комар-пискун, Я — Медведь-баюн». Потом остальные дети берут **картинки** с изображением животных и просятся в теремок со словами: *«Тук-тук, теремок, это я, твой дружок, Лиса»*, показывая **картинку героям теремка**. Если первый звук в названиях совпадает, то герой приглашает: «Заходи в теремок, это Лягушка твой дружок"

Игра «Цепочка слов»

Цель: Упражнять детей в определении первого и последнего звука в словах.

Ход игры:

На столах у детей лежат карточки (одна на двоих). У педагога – карточка с изображением карандаша. Учитель поясняет: «Сегодня мы будем выкладывать цепочку из предметов. Наша цепочка начнется со слова «карандаш». Следующим звеном цепочки будет слово, которое начинается с того звука, каким заканчивается слово «карандаш»

Кто из вас найдет предмет с таким названием у себя на картинке, подойдет к доске, присоединит свою картинку к моей и назовет свой предмет так, чтобы четко слышался последний звук в слове. Если вы, дети, сразу найдете два предмета, то приложит картинку тот, кто назовет ее первым. А оставшуюся картинку присоедините позже, когда снова потребуется для цепочки слово с таким звуком».

Когда будет выложена вся цепочка, педагог предлагает детям хором называть предметы, начиная с любого указанного, слегка выделяя первый и последний звуки в каждом слове.

Игра «Найди место звука в слове»

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

Ход игры:

На доске вывешиваются картинки с изображение автобуса, платья и книги. Педагог предлагает детям назвать изображенные предметы. Спрашивает, какой одинаковый звук слышится в названиях всех предметов. «Правильно – звук «А». Этот звук есть в названиях всех предметов, но слышится он в разных местах слова – поясняет учитель. – Одно начинается со звука «А», в другом звук «А» находится в середине, а третье слово заканчивается этим звуком.

А сейчас посмотрите на карточку (дается одна карточка на двоих детей).

Под каждой картинкой – полоска из трех клеточек. Если звук, который я назову, вы услышите в начале слова, ставьте фишку в первую клеточку. Если звук слышится в середине слова, фишку надо поставить во вторую клеточку. Если звук в конце слова, фишку ставят в третью клеточку.

Игра «Кто в домике живет»

Цель: Упражнять детей в подборе слов с определенным звуком.

Ход игры:

Играют 3-4 детей. Каждый играющий получает домик с буквой. Педагог берет из стопки картинку с изображение животного, называет его, а дети определяют, в каком домике оно должно жить. Если животное может жить в разных домиках (жираф – в домике *ж* и в домике *р*, то картинку получает тот ребенок, который первым сказал, что это животное должно жить в его домике. Если окажется, что какому-то животному негде жить, потому что полагающийся ему домик уже заселен (например, кот может жить только в домике *к*), учитель предлагает детям подумать, куда можно переселить других животных, чтобы освободить ему место.

Игра «Кто быстрее соберет вещи»

Цель: Упражнять детей в дифференциации звуков «р»-«л», «с»-«ш».

Ход игры:

Педагог показывает детям большую карту, посередине которой изображены два чемодана. По кругу нарисованы предметы одежды, в названиях которых есть звуки «с» или «ш» (свитер, сарафан, сапоги, костюм, сандалии, костюм, шапка, шляпа, ушанка, шарф, шаль, рубашка). Между предметами – кружки в количестве от одного до четырех; 2 фишки разного цвета, кубик с кружками на гранях (от одного до шести кружков); квадратики разного цвета (по 8-10) (квадратики могут быть буквами *с*и*ш).*

Играют двое детей. Один ребенок должен собрать в чемодан вещи, в названиях которых есть звук «с», другой – вещи со звуком «ш». Дети поочередно бросают кубик и передвигают свою фишку на столько кружков, сколько их обозначено на верхней грани кубика. Если фишка попадет на предмет, который имеет в названии нужный ребенку звук, он кладет в свой чемодан картонный квадратик. Выигрывает тот, кто больше вещей соберет в свой чемодан (наберет больше квадратиков.)

Игра «Собери букет»

Цель: Упражнять детей в различении заданного звука в словах;

развивать внимание, мышление, память.

Ход игры:

Педагог выставляет на доске две нарисованные вазы, на которых изображены цветы разной окраски. Объясняет: «Сегодня, дети, мы будем составлять букеты из разных цветов разной окраски. В вазе, на кармашке которой ландыш, должны быть такие цветы, в названии которого есть звук «л» (белый, голубой, желтый, зеленый, фиолетовый). В вазе, на которой ромашка, должны быть цветы таких оттенков, в названии которых есть звук «р» (красный, оранжевый, серый, сиреневый, розовый, сиреневый). На каждый стебель дети должны прикрепить по одному цветку». Выполнив задание, ребенок называет цвет, выделяя голосом нужный звук, а остальные проверяют правильность ответа. Например: «В букете есть красные и розовые цветы. Я добавил оранжевый (звук «р»).

Игра «Пирамида»

Цель: Упражнять детей в определении количества слогов в словах.

Ход игры:

1 вариант:

Педагог объясняет детям, что сегодня они будут строить пирамиду из слов. В нижний ряд пирамиды нужно поместить слова, состоящие из трех слогов, например: ма-ли-на; во второй ряд - из двух слогов: ры-ба; а в верхний ряд слово, которое не делится на слоги. Педагог вызывает к доске ребенка, дает ему несколько картинок (3-4). Одну – с односложным словом, две с двухсложными словами и одну с трехсложным словом. Ученик произносит названия предметов по слогам и выкладывает «слоговую пирамиду». Все остальные дети проверяют, правильно ли построена пирамида. Следующий учащийся получает новые картинки.

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».

Дидактическая игра «Угадай слово»

Цель: Развивать умение детей делить слова на слоги.

Ход: Педагог предлагает детям отгадать слова, при этом отстукивает 2 раза. Дети подбирают слова с заданным количеством слогов. За правильный ответ ребенок получает фишку.

.Дидактическая игра «Найди братца»

Цель: Закреплять умение детей определять первый звук в слове, различать твердые и мягкие согласные звуки. Материал: Предметные картинки

Ход: Воспитатель выставляет предметные картинки в один ряд. Дети должны разложить картинки в два ряда. Во втором ряду должны быть картинки такие, чтобы первые звуки слов были братцами первых звуков слов первого ряда. Например: Бабочка, первый звук [б]. Положу белку, первый звук в этом слове [б'], [б] и [б'] – братцы. Дети по очереди подходят, называют предметы, первые звуки слов и если правильно подобрали пару, подставляют картинку под верхний ряд.

Дидактическая игра «Красный – белый»

Цель: Продолжать учить детей интонационно выделять любой звук из слова и определять его место в слове. Материал: У каждого ребенка красный и белый кружки.

Ход: Воспитатель называет слова, Если в слове дети услышали звук [с], то поднимают красный кружок, если заданного звука нет – белый. Звуки: [ф], [ш], [щ'].

Игра «Слова-друзья»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове и подборе слов на заданный звук; развивать мыслительные операции.

Материал: картинки по паре на определённые звуки (лук — лось, рыба — рубашка, кот — коза, жук — журавль, сок — собака и т.д.).

Ход игры. Дети берут на столе картинки, схожие по первому звуку. После чего воспитатель говорит, чтобы они нашли себе друга — того, у кого название картинки совпадает по начальному звуку.

Выдели слово

Пред­ло­жите детям хло­пать в ладоши (топать ногой, уда­рять по колен­кам, под­ни­мать руку вверх…) тогда, когда они услы­шат слова, с задан­ным звуком.

Какой звук есть во всех словах?

Взрос­лый про­из­но­сит три-четыре слова, в каж­дом из кото­рых есть один и тот же звук: шуба, кошка, мышь- и спра­ши­вает у ребенка, какой звук есть во всех этих словах.

### Уровень развития фонематического слуха?

Игра «Назови лиш­нее слово».

Цель: развитие фонематического слуха

Вы выби­ра­ете какое-то слово, напри­мер, «гора», и повто­ря­ете его несколько раз, а потом вме­сто него гово­рите дру­гое, похо­жее. Задача ребенка – услы­шать и назвать это дру­гое слово. Напри­мер, взрос­лый гово­рит (про­го­ва­ри­вая по одному слову в секунду):

Гора, гора, пора, гора, нора, гора, гора.  
Голос, голос, голос, голос, колос, голос, волос  
Коса, коса, коса, роса, коса, коса, коза.

Если ребе­нок слы­шит и назы­вает «лиш­ние» слова, зна­чит, с фоне­ма­ти­че­ским слу­хом у него все в порядке. Если же оши­ба­ется, ему нужно этот слух потре­ни­ро­вать. Про­из­но­сите ряды слов мед­лен­нее, обра­щайте вни­ма­ние ребенка на зву­ко­вые различия.