

Игры, обучающие детей звуковому анализу слова

Игра 1. «Пропустит ли Змей Горыныч звук?»

Цель: упражнять детей в различении на слух гласных и согласных звуков; развивать мыслительные операции, фонематический слух; подготавливать к звуковому анализу слова.

Материал: рисунки с изображением королевы Гласной в красном одеянии, Змея Горыныча и двух королей: старшего — в синей и младшего — в зелёной одежде; мяч.

Ход игры. Ведущий после прочтения сказки про звуки говорит: «Я буду каждому из вас бросать мяч и называть звук, а вы определять, к кому из героев относится звук. Если Змей Горыныч пропускает звук и его можно пропеть, то это гласный звук, он относится к королеве Гласной. Если звук нельзя пропеть и он звучит твёрдо — к старшему брату Согласному в синей одежде, если звук нельзя пропеть, его Змей Горыныч не пропускает и он звучит мягко, то — к младшему брату Согласному в зелёной одежде.

Игра 2. «В каком королевстве живёт звук?»

Цель: упражнять детей в дифференциации гласных и согласных звуков на слух, в выделении первого звука в слове; развивать мыслительные операции, фонематический слух; подготавливать детей к звуковому анализу слова.

Материал: рисунки с изображением королевы Гласной в красном одеянии и двух королей: старшего — в синей и младшего — в зелёной одежде; картинки с изображением разных предметов.

Ход игры. Ведущий говорит детям, что им необходимо разложить картинки с предметами по королевствам. Для этого нужно определить первый звук в слове. Если этот звук можно пропеть и он тянется, то картинку нужно отнести к королеве Гласной, если звук нельзя пропеть и он звучит твёрдо — к старшему Согласному в синей одежде; если звук звучит мягко — к младшему Согласному в зелёной одежде. Дети берут картинку, определяют первый звук в слове и относят к соответствующему герою.

Игра 3. «Кубик»

Цель: упражнять детей в дифференциации гласных и согласных звуков на слух, в выделении первого звука в слове; развивать мыслительные операции, фонематический слух; подготавливать детей к звуковому анализу слова.

Материал: кубик, грани которого обклеены бумагой трёх цветов: красного, синего и зелёного (по две грани каждого цвета).

Ход игры. Ведущий предлагает детям бросить кубик. Тот цвет, который окажется на верхней части грани, будет значим в игре. Разные варианты игры:

1) дети называют характеристику звуков. Например, выпал синий цвет на грани кубика — «Согласный твёрдый»;

2) пробуют назвать сам звук — [р] или [к];

3) называют слова с заданной характеристикой звука. «Синий — согласный твёрдый, например: [р] — рак или [к] — кот».

Игра 4. «Потерялись животные»

Цель: упражнять детей в дифференциации гласных и согласных звуков на слух, в выделении первого звука в слове; развивать мыслительные операции, фонематический слух; подготавливать детей к звуковому анализу слова.

Материал: медальоны с изображением животных, рисунки с изображением трёх домов (красного, синего и зелёного цвета).

Ход игры. Дети надевают медальоны с изображением животных. Ведущий говорит, что необходимо определить первый звук в названии животного и в каком доме оно живёт. Цвет дома соответствует характеристикам звуков: красный цвет — гласный, синий — согласный твёрдый, зелёный — согласный мягкий.

Игра 5. «Животные ищут друзей»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове и нахождении схожих звуков и парных согласных по твёрдости-мягкости; развивать мыслительные операции, фонематический слух; подготавливать детей к звуковому анализу слова.

Материал: медальоны с изображением животных (зебра, заяц, муха, медведь, ослик, оса, утка, улитка, белка, бобёр, индюк, иволга).

Ход игры. Дети надевают медальоны с изображением животных. Ведущий сообщает, что открылось бюро друзей, где каждый может выбрать себе друга. Но так, чтобы мягкий и твёрдый согласные относились к одной и той же букве, а гласные совпадали. Например: лиса [л'] — лось [л], муха [м] — медведь [м'], ослик [о] — оса [о]. Дети ищут себе друга.

(См. рисунок к игре 20.)

Игра 6. «Магазин»

Цель: упражнять детей в дифференциации гласных и согласных звуков на слух, в выделении первого звука в слове; развивать мыслительные операции, фонематический слух; подготавливать к звуковому анализу слова.

Материал: кошельки, сделанные из бумаги методом оригами по количеству играющих детей, «деньги» (квадраты из картона красного, синего и зелёного цвета); картинки с изображением разных предметов.

Ход игры. Выбираются три продавца, возле них ставятся карточки из картона красного, синего и зелёного цвета — это кассы. Остальные дети — покупатели, они берут кошельки с деньгами из картона трёх цветов. На столе разложены картинки с изображением предметов. Покупатели подходят к столу, берут по одной картинке, определяют первый звук и его звуковую характеристику, идут на кассу, которая по цвету соответствует звуку слова (красный цвет — гласный, синий — согласный твёрдый, зелёный — согласный мягкий).

Игра 7. «Помогите Незнайке»

Цель: упражнять детей в дифференциации гласных и согласных звуков на слух, в выделении первого звука в слове; развивать мыслительные операции, фонематический слух; подготавливать к звуковому анализу слова.

Материал: три коробки с наклеенными кружками красного, синего и зелёного цвета, картинки с изображением разных предметов.

Ход игры. Воспитатель говорит, что в гости пришёл Незнайка и принёс коробки с наклеенными на них кружками красного, синего и зелёного цвета и картинки с изображением разных предметов. Но он никак не может разложить предметы по коробкам, т.к. плохо знает буквы и звуки. Помогите Незнайке разложить картинки так, чтобы в коробку с красным кружком попали картинки, начинающиеся на гласный звук, с синим кружком — на согласный твёрдый, с зелёным — на согласный мягкий.

Игра 8. «Моя находка»

Цель: упражнять детей в дифференциации гласных и согласных звуков на слух, в выделении первого звука в слове; развивать мыслительные операции, фонематический слух; подготавливать к звуковому анализу слова.

Материал: медальоны по количеству детей трёх цветов (красного, синего и зелёного).

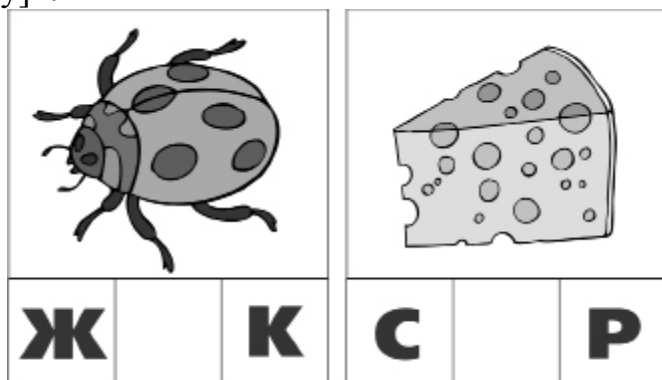
Ход игры. Дети надевают медальоны. Воспитатель говорит: «Пройдите по группе и найдите те предметы, первый звук которых по своей характеристике соответствует цвету на медальоне». Слова, начинающиеся на гласный звук, соответствуют красному цвету на медальоне, на согласный мягкий — зелёному цвету, согласный твёрдый — синему.

Игра 9. «Радио»

Цель: упражнять детей в нахождении недостающих букв в слове; развивать мыслительные операции, речь; упражнять в звуковом анализе слова.

Материал: карточки с картинками, где пропущена одна буква, микрофон.

Ход игры. Некоторым детям предлагаются карточки со словами ЖУК, СЫР, КОТ и др., в каждой из которых пропущена одна буква, а другим детям — эти пропущенные буквы. Они должны определить, какой буквы не хватает, и дать объявление по радио. Ведущий показывает пример, берёт микрофон и говорит: «В слове ЖУК потерялась вторая буква У. Она обозначает гласный звук [y]».



Игра 10. «Разложи по обручам»

Цель: закреплять знания детей о звуковой характеристике букв; развивать мыслительные операции, речь.

Материал: три обруча красного, синего и зелёного цвета, картинки с изображением разных букв.

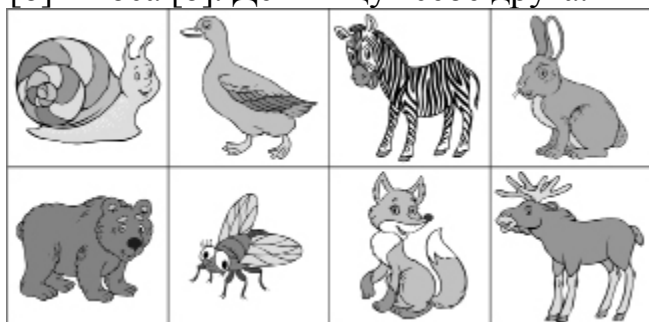
Ход игры. Воспитатель предлагает детям разложить буквы по обручам: в красный обруч положить буквы, которые обозначают только один гласный звук (А, И, О, У, Ы, Э); в синий класть буквы, обозначающие только согласный твёрдый (Ж, Ш, Ц); в зелёный — только согласные мягкие (Й, Ч, Щ); на пересечении синего и зелёного обруча — буквы, которые одновременно могут обозначать согласные твёрдые и мягкие; на пересечении зелёного и красного обруча — йотированные гласные (Е, Ё, Ю, Я, И).

Игра 11. «Раз, два, три — парочку свою найди!»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове, нахождении схожих звуков, парных согласных по твёрдости-мягкости; развивать мыслительные операции, фонематический слух; подготавливать к звуковому анализу слова.

Материал: картинки с изображением животных (зебра, заяц, муха, медведь, ослик, оса, утка, улитка, белка, бобёр, индюк, иволга и др.).

Ход игры. Дети получают карточки с изображением животных. По команде ведущего «Раз, два, три — парочку свою найди!» они должны найти своего друга, у которого схожи с ним первые звуки в названии слова. Так, чтобы мягкий и твёрдый согласные относились к одной и той же букве, а гласные совпадали. Например: лиса [л'] — лось [л], муха [м] — медведь [м'], ослик [о] — оса [о]. Дети ищут себе друга.



Игра 12. «Верно— неверно»

Цель: закреплять знания детей о звуковой характеристике букв; учить внимательно слушать утверждения и самостоятельно делать вывод, аргументируя свой выбор; развивать мыслительные операции, речь.

Материал: не требуется.

Ход игры. Детям предлагается послушать утверждения и сделать самостоятельно выбор, т.е. согласиться или опровергнуть утверждение: «Да, это верно!» или «Нет, это не верно!» Например:

- слово «кот» начинается с гласного звука;
- в слове «лиса» два слога;
- слово «рысь» начинается с твёрдого согласного звука;
- гласный звук обозначается синей фишкой;
- согласный мягкий обозначается зелёной фишкой;
- звук [о] согласный, его нельзя пропеть;
- слово «малина» состоит из трёх слогов;
- слово «часы» начинается с согласного звука [ш].

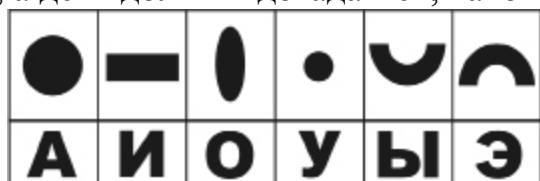
Игры, упражняющие детей в делении слов на слоги

Игра 13. «Портреты звуков»

Цель: упражнять детей в определении звука по положению губ при его произнесении; развивать мыслительные операции; подготавливать к звуковому анализу слова.

Материал: схема гласных звуков и портреты гласных звуков по отдельности.

Ход игры. Ведущий говорит, что у каждого гласного звука есть свой портрет, и показывает схему. Этот портрет показывает положение рта во время произношения звука. Произнося звук [а], мы широко раскрываем свой рот, звук [о] — губы напоминают фигуру овал, звук [у] — губы вытягиваются в трубочку и образуют маленький кружок и т.д. Ведущий показывает портрет гласного звука, а дети должны догадаться, какой это звук.



Игра 14. «Гласный или согласный»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове и нахождении схожих звуков и парных согласных по твёрдости-мягкости; развивать мыслительные операции, фонематический слух; подготавливать к звуковому анализу слова.

Материал: карточки зелёного, красного и синего цвета по количеству детей (можно использовать цветные карандаши).

Ход игры. Ведущий говорит, что он будет произносить звуки, а дети определять характеристику звука и поднимать сигнальную карточку или карандаш. Гласному звуку соответствует красный цвет, согласному твёрдому — синий, согласному мягкому — зелёный цвет. Ведущий также поднимает карточки, но он может и специально путать детей.

Игра 15. «Я знаю...»

Цель: закреплять знания детей о звуках; упражнять в назывании звуков по заданной характеристике; развивать мыслительные операции, фонематический слух.

Материал: кубик, грани которого обклеены бумагой трёх цветов (красного, синего и зелёного — по две грани каждого цвета).

Ход игры. Ведущий предлагает детям бросить кубик. Тот цвет, который окажется на верхней части грани, будет значим в игре. Если выпадет красный цвет, то дети говорят: «Я знаю пять гласных звуков: [а], [о], [и], [у], [ы]». Если выпадает синий, то называют твёрдые согласные, зелёный — мягкие согласные.

Игра 16. «Подбери пару»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове и нахождении схожих звуков и парных согласных по твёрдости-мягкости; развивать

мыслительные операции, фонематический слух; подготавливать к звуковому анализу слова.

Материал: мешок, картинки с изображением предметов, начинающихся на согласный звук.

Ход игры. Ведущий говорит, что у него есть чудесный мешочек, в котором лежат картинки. Дети тянут по одной картинке из мешка и определяют в слове первый звук, подбирают к нему парный по твёрдости-мягкости. Например, ребёнок вытянул картинку с изображением «лисы» и говорит: «Первый звук [л'] — это мягкий согласный или младший братец, его парный — твёрдый согласный [л]. (См. рисунок к игре 63.)

Игра 17. «Интервью»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове и умении характеризовать его; развивать мыслительные операции, фонематический слух; подготавливать к звуковому анализу слова.

Материал: микрофон.

Ход игры. Ведущий говорит, что будет собирать информацию о детях и их именах. Ведущий: «Здравствуйте, молодой человек. Как вас зовут?» (Дима.) «Какой первый звук в вашем имени, дайте характеристику?» (Звук [д'] — согласный мягкий.) «Этот звук можно пропеть?» (Нет, при его произнесении есть преграды в виде зубов и верхнего нёба.) «Фишкой какого цвета вы обозначите этот звук?» (Зелёного.) Потом ребёнок таким же образом берёт интервью у другого ребёнка.

Игра 18. «Какой Я звук?»

Цель: закреплять знания детей о звуках; упражнять в назывании звуков по заданной характеристике; развивать мыслительные операции, фонематический слух.

Материал: не требуется.

Ход игры. Ведущий говорит с детьми о том, что есть разные звуки: гласные и согласные, согласные бывают твёрдыми и мягкими, звонкими и глухими. Читает характеристику звука, а дети его отгадывают.

— Я — гласный звук, умею петь и кричать, как малыш у врача на приёме ([а]).

— Я — согласный звук, твёрдый, обозначаюсь синей фишкой, умею рычать, как тигр ([р]).

— Я — согласный звук, мягкий, умею звенеть, как комар ([з']).

Игра 19. «Отправь звуки на работу»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове и умении характеризовать его; развивать мыслительные операции, фонематический слух; подготавливать к звуковому анализу слова.

Материал: рисунки с изображением огорода, леса, поля, картинки с изображением разных предметов.

Ход игры. Ведущий говорит, что у нас есть картинки, их надо «отправить на работу»: на огород, в поле, в лес в зависимости от их звуковой

характеристики. В поле — картинки, начинающиеся с твёрдых согласных; в лес — с согласных мягких; на огород — картинки, начинающиеся на гласный звук.

Игра 20. «Присядет тот, кого назову»

Цель: упражнять детей в умении давать звуковую характеристику; различать на слух твёрдые и мягкие согласные; развивать мыслительные операции, фонематический слух; подготавливать к звуковому анализу слова.

Материал: медальоны с согласными буквами, на обратной стороне вставки синего и зелёного цвета.

Ход игры. Детям на шею вешаются медальоны с буквами, они рассматривают обе стороны медали. Ведущий говорит, что он будет называть согласный звук, а дети на слух должны определить, твёрдый он или мягкий. Тот, у кого буква и цвет на медальоне соответствуют этому звуку, должен присесть. (Например, ведущий говорит: «Звук [л']»). Ребёнок, у которого буква Л на медальоне и обратная сторона зелёного цвета, приседает.)

Игры, обучающие детей соединять звуки в слоги моделировать новые слова

Игра 21. «Заменяй звук»

Цель: упражнять детей в преобразовании новых слов, изменяя один звук в данном слове; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: схемы слов, где нет одной буквы. К схемам привязаны нитки с прикрепленными буквами, вставляя которые, получаются новые слова. (_ОТ и буквы Б, Р, К, Л; _АК и буквы М, Л, Р, Т, Б; _ОМ и буквы Л, Д, К, Т, Р, С и др.).

Ход игры. Ведущий говорит, что есть схемы слов, где пропущены буквы. Дети должны вставлять буквы и читать новые слова, которые получатся.

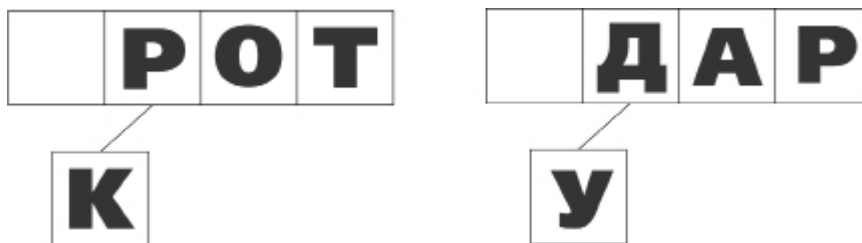


Игра 22. «Добавь звук»

Цель: упражнять детей в образовании новых слов, добавляя один звук к слову; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: схемы слов, где есть место для одной буквы. К схемам привязаны нитки с прикрепленными буквами, добавляя которые получается новое слово. _РОТ и буква К; _ДАР и буква У; _УСЫ и буква Б; ШАР_ и буква Ф; ВОЛ_ и буква К; _РОЗА и буква Г и др.).

Ход игры. Ведущий говорит, что есть схемы слов. Детям нужно читать слова, после чего добавлять к ним букву и читать новые слова, которые получатся.



Игра 23. «Убери букву»

Цель: упражнять детей в образовании новых слов, убирая одну букву в слове; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: схемы слов, где одна буква вынимается и получается новое слово (ЗУБр, ВОЛк, сМЕХ, уТОЧКА, КОСА, уДОЧКА, ШАРф, УКОЛ и др.).

Ход игры. Ведущий говорит, что есть схемы слов. Будем читать слова, после чего убирать одну букву из слова и читать новые слова, которые получатся.



Игра 24. «Кто пришёл в гости?»

Цель: упражнять детей в придумывании новых слов по заданным буквам; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: схема слова, где написаны одни гласные буквы, добавляя к которым согласные буквы, получается новое слово (_И_А: ДИМА, КИРА, ЗИНА, ЛИЗА, ТИМА, ЛИКА, МИША, НИНА, ВИКА и др.).

Ход игры. Ведущий говорит, что в гости пришла кукла Даша, у неё сегодня день рождения, но она забыла, кого пригласила в гости. Надо ей помочь написать приглашения, отыскать имена детей. У нас есть схема слова. Мы будем добавлять согласные буквы так, чтобы получилось имя ребёнка, мальчиков и девочек, которые придут в гости к кукле Даше.



Игра 25. «Буквы рассыпались»

Цель: упражнять детей в образовании новых слов из заданных букв; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: картинка с прикреплённой внизу табличкой, где иллюстрируется количество букв в заданном слове; карточки с рассыпанными буквами или магнитные буквы.

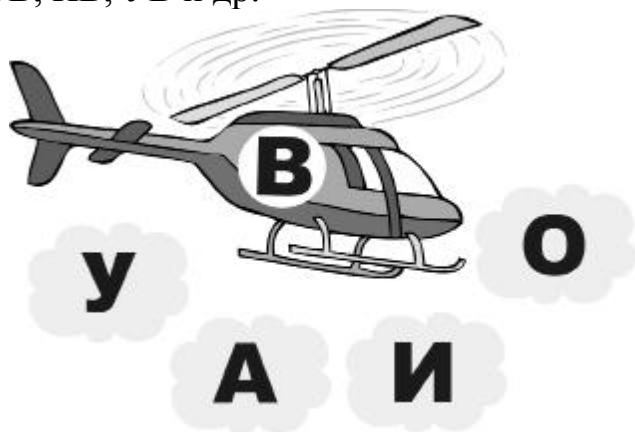
Ход игры. Ведущий говорит, что есть картинки слов, но рассыпались буквы. Будем составлять слова из букв, которые рассыпались.

Игра 26. «Вертолёт»

Цель: упражнять детей в соединении букв в слоги и чтении их; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: вертолёт, в прорезь которого могут вставляться буквы; карточки с согласными буквами; изображения облаков с наклеенными гласными буквами.

Ход игры. Ведущий говорит, что у него есть необычный вертолёт — пассажирами на нём будут только согласные буквы. Дети выбирают букву (например, В), «сажают» её на вертолёт, который подлетает к облакам, и читают слоги: ВА, ВО, ВИ, ВУ и т.д. Вертолёт может подлетать и с обратной стороны: АВ, ОВ, ИВ, УВ и др.



Игра 27. «Парашют»

Цель: упражнять детей в соединении букв в слоги и чтении их; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: картинка с изображением парашюта с корзиной, в прорезь которой могут вставляться буквы; карточки с согласными буквами; записанные на доске гласные буквы.

Ход игры. Ведущий говорит, что у него есть парашют. Пассажирами на нём будут только согласные буквы. Дети выбирают букву (например, Л), «сажают» её в парашют, который подлетает к записанным на доске буквам, и читают слоги: ЛА, ЛО, ЛИ, ЛУ и т.д. Парашют может опускаться к буквам и с другой стороны: АЛ, ОЛ, ИЛ, УЛ и др.

Игра 28. «Мальчик-с-пальчик»

Цель: упражнять детей в соединении букв в слоги и чтении их; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: записанные на доске слоги, индивидуальные карточки со слогами.

Ход игры. Ведущий говорит, что у каждого человека есть мальчик-с-пальчик, показывая на указательный палец. Этот пальчик любит бегать. И вот однажды он отправился путешествовать из города Д в город А. (На доске на небольшом расстоянии написаны буквы Д А.) Ведущий ведёт пальцем по доске, а дети — в воздухе и читают: ДА. Педагог обращает внимание детей на то, что пока не добежали до другого города (буквы), необходимо повторять первый звук, а потом тянуть его с гласной: Д-д-д-а-а, ДА.

Игра 29. «Живые звуки»

Цель: упражнять детей в соединении букв в слоги и чтении их; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению; закрепить умение проводить звуковой анализ слова.

Материал: медальоны с изображением букв, образующих короткие слова, карточки с изображением предметов, куда вставляются фишки красного, синего и зелёного цвета.

Ход игры. Ведущий предлагает детям картинку (например, ЛУК), им нужно назвать первый, второй, третий звуки. Проводит с детьми фронтально звуковой анализ слова ЛУК, они выставляют цветные фишки на картинке, где гласному соответствует красный цвет, согласному твёрдому — синий, а согласному мягкому — зелёный. (Одни дети надевают медальоны с буквами и выстраивают из них слово, другие проверяют правильность и порядок построения букв в слове.)

Игра 30. «Ручеёк»

Цель: упражнять детей в соединении букв в слоги и чтении их; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: медальоны с гласными и согласными буквами.

Ход игры. Детям раздаются медальоны с буквами (согласных на один больше, чем гласных). Дети с изображением гласных букв становятся в одну колонну, а с изображением согласных — в другую. Затем берутся за руки — согласные с гласными, образуя проход для оставшегося согласного. Он, в свою очередь, пробегает через ручеёк и выбирает одного ребёнка из колонны гласных, они парой становятся впереди и называют слог, который образуют. Оставшийся без пары согласный также бежит через поднятые руки детей и выбирает в пару гласный. Ведущий предупреждает, что одних и тех же детей, уже назвавших свой слог, выбирать нельзя.

Игра 31. «Живые слоги»

Цель: упражнять детей в соединении слогов в слова и чтении их; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: медальоны с изображением слогов, образующих слова.

Ход игры. Ведущий предлагает детям надеть медальоны со слогами и прочесть их. Потом по очереди вызывает слоги и дети пробуют составить из них слова. (МО-РЕ, ЯБ-ЛО-КО, затем ведущий формирует из них новое слово МО-ЛО-КО и др.)



Игра 32. «Мамы зовут домой детей»

Цель: упражнять детей в делении слов на слоги и выделении ударного слога; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: картинки с изображением животных.

Ход игры. Ведущий предлагает детям взять со стола картинки с изображением животных и представить, что они мамы этих животных. Мама сварила вкусный суп и ждёт детей дома, а они никак не идут, надо их позвать и определить, какой слог ударный. (Например: «Мама зовёт домой лису». Ведущий произносит слово слитно, чтобы не было путаницы в выставлении ударного слога. «ЛИСА-А, в этом слове два слога ЛИ и СА, ударение падает на второй слог, т.к. его мы произносим более протяжно и с большей силой голоса»).

Игра 33. «По заданной модели»

Цель: закреплять умение детей ориентироваться в звуковой структуре слова; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: карточки, куда вставляются фишки красного, синего и зелёного цвета.

Ход игры. Ведущий предлагает детям по модели придумать слово, например, твёрдый согласный звук, гласный, твёрдый согласный. Затем ставит фишки: синяя, красная, синяя (СКС) и предлагает детям назвать слова с такими звуками (ДОМ, ЛУК, МАК и др.). Разбираются слова, звуковая структура которых не соответствует схеме, объясняются ошибки.

Игра 34. «Найди свой домик»

Цель: закреплять знания детей о написании букв после твёрдых и мягких согласных звуков; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению и письму.

Материал: фишки синего и зелёного цвета, гласные буквы.

Ход игры. Ведущий раздаёт детям гласные буквы. Выбираются два ведущих, одному даётся синяя фишка (твёрдый согласный звук), а другому — зелёная (мягкий согласный звук). Педагог говорит: «Была хорошая погода, и все гласные буквы вышли погулять. Вдруг начался проливной дождь. Буквы увидели домики. Один был синего, другой — зелёного цвета. Решили буквы спрятаться в них от дождя. А чтобы войти в домик, надо вспомнить, после какого согласного звука пишутся эти буквы. Ведущие пропускают в домик гласные буквы, которые пишутся после соответствующего согласного: в зелёный домик — гласные Я, Ю, Е, Ё, И; в синий — гласные А, О, У, Э, Ы.

Игра 35. «Что изменилось?»

Цель: закреплять умение детей ориентироваться в звуковой структуре слова; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: фишки синего и зелёного цвета, гласные буквы.

Ход игры. Ведущий предлагает детям поставить рядом с зелёной фишкой гласные буквы, которые пишутся после мягких согласных, а рядом с синей фишкой — гласные буквы, которые пишутся после твёрдых согласных. Гласные Я, Ю, Е, Ё, И ставят после зелёной фишки, а гласные А, О, У, Э, Ы —

после синей. После этого ведущий предлагает детям закрыть глаза и меняет местами гласные А и Я. Открыв глаза, дети должны узнать, что изменилось, и найти ошибку, аргументировать свой ответ.

Игра 36. «Капитаны»

Цель: упражнять детей в соединении букв в слоги и чтении их; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: карта океана и рисунок с островами, где на каждом острове устанавливается гласная буква (название острова); бумажные кораблики, где на парусе приклеена согласная буква.

Ход игры. Один из детей становится капитаном. Держа в руках кораблик с согласной буквой, он подплывает к острову, и остальные дети читают получившиеся слоги.

Игра 37. «Занимательные квадраты»

Цель: упражнять детей в преобразовании новых слов, добавляя один звук к слову; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: схемы слов в виде квадратов, где нет гласной буквы, по количеству детей; карандаши.

Ход игры. Детям необходимо поставить в пустые клеточки гласные буквы так, чтобы получились новые слова (БОК, БЫК, БАК и др.).

Б		К
Б		К
Б		К

Игра 38. «Пять шаров»

Цель: упражнять детей в соединении букв в слоги и чтении их; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: на доске нарисованы мелом пять шаров, на каждом из которых написано по одной букве: П, Р, Е, К, А.

Ход игры. Ведущий говорит, что из этих букв можно составить название известной сказки. Дети составляют. (Репка.) Но шар с буквой Е вырвался и улетел (вытирается шар с буквой Е). Из этих букв можно составить название рыбы. (Карп.) Ветер унёс шар с буквой П (вытирается с доски). Из этих трёх букв можно составить название животного, которое имеет усы и клешни. (Рак.)

Игра 39. «Расставь буквы»

Цель: упражнять детей в преобразовании новых слов, закреплять умение ориентироваться на листе бумаги; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: два листа белого картона формата А4, склеенных между собой по типу книги, где есть прорези, куда вставляются буквы; карточки с буквами К, О, Т, Д, Ы, М.

Ход игры. Ведущий говорит, что Лиса Алиса и Кот Базилио стали забирать у Буратино азбуку, и буквы в ней рассыпались. Помогите Буратино собрать буквы. В правом верхнем углу поставьте букву К, в левом нижнем — М, в левом верхнем — Д, в правом нижнем — Т, слева — Ы, справа — О. Давайте теперь сверху вниз прочитаем слова, которые написаны в азбуке у Буратино. (ДЫМ, КОТ.)



Игра 40. «Буратино»

Цель: упражнять детей в образовании новых слов, умении делить слова на слоги; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

Материал: карточки со слогами (БУ, РА, ТИ, НО).

Ход игры. Ведущий говорит, что Буратино обратился к нам за помощью. На занятии Мальвина сказала ему, что в его имени четыре слога. Дети делят слово «Буратино» на слоги. Мальвина дала задание придумать на каждый слог новое слово.

БУ — буква, булка, бутылка, бублик и др.;

РА — радость, радуга, ракета и др.;

ТИ — тир, тигр, тишина и др.;

НО — нога, носорог, нос и др.

Игры, закрепляющие умения детей находить заданный звук в слове и определять его местонахождение

Игра 41. «Где находится буква?»

Цель: упражнять детей в нахождении заданного звука в словах и определении его местонахождения; развивать мыслительные операции; подготавливать к звуковому анализу слова.

Материал: не требуется.

Ход игры. Ведущий даёт задание детям: если они услышат звуки [к] и [к'] в начале слова, то им необходимо поднять руки вверх; если в середине слова — руки вперёд; если в конце — руки вытянуть вниз и присесть. Ведущий говорит

слова: КОТ, МАК, РАКЕТА, РАК, РУКАВ, КУРИЦА, ЛАК, КОМПОТ, ШКАФ и т.д.

Игра 42. «Магазин»

Цель: упражнять детей в нахождении заданного звука в словах; развивать мыслительные операции.

Материал: картинки с изображением продуктов, фруктов, овощей (помидор, молоко, масло, сметана, колбаса, сосиски, сыр, рис, мясо, малина и др.).

Ход игры. Ведущий говорит, что мы отправляемся в магазин и приобретём только те продукты, в которых есть звуки [м], [м'] (или другие [с], [с'], [р], [р']). Каждый ребёнок подходит к столу, берёт по одной картинке, в которой есть заданный звук, и идёт к кассиру — ведущему, который определяет правильность выбора детей. 10 Вера СМОЛЯНАЯ

Игра 43. «Подарок Буратино»

Цель: упражнять детей в нахождении заданного звука в словах; развивать мыслительные операции, речь, фонематический слух; подготавливать к звуковому анализу слова.

Материал: не требуется.

Ход игры. Ведущий говорит, что звери принесли подарок для Буратино, а он раскапризничался и хочет, чтобы ему дарили только те подарки, в словах которых есть звуки [р] и [р']. Ведущий читает слова, а дети определяют, есть ли в них эти звуки, примет ли такой подарок Буратино. (РОЗА, РОМАШКА, КУБИКИ, КУКЛА, ШОКОЛАД, КРУЖКА, МАРМЕЛАД, КОНФЕТЫ, БРАСЛЕТ, БРЮКИ, ЧАСЫ и т.д.)

Игра 44. «Будь внимательным»

Цель: упражнять детей в нахождении заданного звука в словах; развивать мыслительные операции, фонематический слух.

Материал: не требуется.

Ход игры. Ведущий даёт детям задание: «Я буду читать слова, вы внимательно их слушайте, если услышите заданный звук (например, [к] или [к']), то хлопайте в ладоши, а если в этом слове нет данного звука, то соблюдайте тишину». Ведущий читает слова: РАК, МАК, ДОМ, ЖУК, ВАЗА, КЕФИР, КУКЛА, ВЕДРО, ЖАБА, КИТ.

Игра 45. «Какой звук чаще звучит?»

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

Материал: не требуется.

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.
Зазудел комарик тонко:
З-з-з — поёт он звонко-звонко,
Повторяет много раз
Резвым мошкам свой рассказ.

Игра 46. «Отгадай, какой звук»

Цель: упражнять детей в нахождении заданного звука в словах; придумывать слова с заданным звуком, чтобы они были в начале, середине и конце слова; развивать мыслительные операции, фонематический слух.

Материал: не требуется.

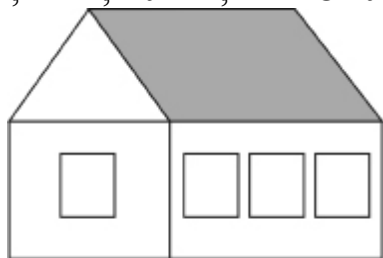
Ход игры. Один из детей выходит за дверь, после этого ведущий показывает букву, с которой дети должны придумать слово, причём этот звук может находиться в начале, середине или конце слова. Дети называют свои слова. Ребёнок, который вышел за дверь, должен выслушать их и отгадать, какой звук есть во всех словах.

Игра 47. «Где живёт буква?»

Цель: упражнять детей в нахождении заданного звука в словах и определении его местонахождения; развивать мыслительные операции, фонематический слух.

Материал: длинный дом, буквы.

Ход игры. Ведущий показывает детям схему дома с окошками и говорит, что буква А может жить в любой части этого дома: в начале, середине или конце. Каждому из детей ведущий называет слово, а они определяют место буквы А в слове, подходят к дому, ставят букву на её окошко: если буква А в начале слова, то в первое окошко дома, в середине — в середину дома, если в конце — в конец. При произнесении слов ведущий выделяет голосом звук: АИСТ, РАК, РУКА, АВТОБУС, МУКА и др.



Игра 48. «Поезд»

Цель: упражнять детей в нахождении заданного звука в словах; развивать мыслительные операции, фонематический слух.

Материал: макет поезда или сделанный из конструктора поезд.

Ход игры. Ведущий говорит детям, что буквы отправляются путешествовать на поезде, причём в любом вагоне: в начале, середине, конце. Каждому из детей ведущий называет слова, а они определяют место буквы А в слове, подходят к поезду, ставят букву на её вагон (по аналогии с предыдущей игрой). При произнесении слов ведущий выделяет голосом звук: АИСТ, РАК, РУКА, АВТОБУС, МУКА и др.