**Игры и упражнения по формированию звуковой культуры речи**

**1. Лото «Определи первый звук в слове»**

ЦЕЛЬ: Упражнять детей в выделении первого звука в слове.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ: Карточки с предметными картинками по количеству детей. На каждой карточке 4 или 6 изображений (животные, птицы, предметы домашнего обихода и др.). У ведущего - кружки (для детей логопедических групп — карточки с буквами — по 4 на каждую букву). Предметные картинки на карточках:

* а - автобус, аист, ананас, арбуз
* у - удочка, усы, утка, утюг
* и - иволга, иголка, индюк, иней
* п - палатка, пила, платье, портфель
* ц - цапля, циркуль, цифры, цыпленок
* ч - чайник, часы, черемуха, черешня
* к - карандаш, котенок, кузнечик, краски
* х - халат, хлопок, хоккеист, хомяк
* с - сено (тог), сирень, скворец, собака
* з - замок, заяц, зонт, земляника
* ж - желуди, жираф, жук, журавль
* ш - шалаш, шиповник, шишка, шкаф
* л - ласточка, лесенка, лыжи, лягушка
* р - рак, редис, рысь, рябина

Сочетание предметов на карточке может быть разным:

а) предметы, названия которых начинаются с гласных звуков (автобус, утюг, иголка, осы);

б) предметы, названия которых начинаются с нетрудных для произношения согласных звуков (пила, кот, халат, платье);

в) картинки на свистящие и шипящие звуки (сирень, циркуль, собака или: шапка, жук, шишка, жираф и т. д.).

Примерный набор карточек: 1) ананас — индюк — окунь — лягушка — часы — краски; 2) утюг — портфель — сирень — замок — шалаш — жук; 3) арбуз — халат — скворец — цифры — рябина — чайник; 4) ананас — удочка — иней — пила; 5) черешня — цапля — редис — ласточка; 6) собака — зонт — шиповник — жираф — усы — осы; 7) кузнечик — хомяк — шапка — журавль — автобус — иней; 8) хлопок — котенок — циркуль — черемуха — рак— лесенка и т. д.; 9) автобус — усы — иголка — овес — шапка — журавль; 10) цапля — черепаха — ласточка — рак — заяц — шарф. Под каждым изображением — полоска из трех одинаковых клеток.

ХОД ИГРЫ: Играют 4-6 детей. Логопед раздает детям карточки. Спрашивает, у кого название предмета со звуком а (у, о, и, п...). Тому, кто правильно назовет предмет, он дает кружок (в старшей группе) или карточку с соответствующей буквой (в подготовительной к школе группе), которую ребенок кладет на изображение предмета. Если к концу игры у некоторых детей станутся незакрытые картинки, воспитатель предлагает назвать их и определить, с какого звука начинается слово. Выигрывает тот, кто закрыл все картинки. Позже дети подготовительной группы могут самостоятельно играть в эту игру.

**2. Цепочка слов**

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

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ: Карточки с предметными картинками (карандаш — шкаф — флажок — куст — топор — ракета — автобус — сук — ключ — чайник — кошка — ананас — сом — мак— крокодил — лук). Размер карточек для занятия 12 х 7 см (10 х 6 см). Обратная сторона карточек подклеена бархатной бумагой или фланелью. Карточки выкладываются на фланелеграфе. Для настольной игры размер карточек — 8 х 5 см.

ХОД ИГРЫ: На столах у детей лежат карточки (одна на двоих). У логопеда — карточка с изображением карандаша. Логопед (объясняет): «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, найдете сразу два предмета, то приложит картинку тот, кто нашел ее первым. А оставшуюся картинку присоедините позже, когда снова потребуется для цепочки слово с таким звуком». Когда будет выложена вся цепочка (ее можно разместить на фланелеграфе по кругу), логопед предлагает детям хором называть предметы, начиная с любого указанного, слегка выделяя голосом первый и последний звуки в каждом слове.

ХОД ИГРЫ ВНЕ ЗАНЯТИЯ: Играют 4—6 детей. Карточки (изображением вниз) лежат посредине стола. Каждый берет себе одинаковое количество карточек (4 или 2). Начинает выкладывать цепочку тот, у кого звездочка на карточке. Следующую картинку прикладывает ребенок, у которого название изображенного предмета начинается с того звука, каким заканчивается слово — название первого предмета. Выигравшим считается тот, кто первым выложит все свои карточки.

**3. Найди место звука в слове**

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

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ: Карточки со схемами расположения звука в словах (одна клетка закрашена в начале, конце или середине схемы).

ХОД ИГРЫ: Логопед вешает или ставит на полочку доски карточки, на которых нарисованы автобус, платье, книга. Предлагает детям сказать, что изображено на карточках. Спрашивает, какой одинаковый звук слышится в названиях предметов. «Правильно — звук а. Этот звук есть в названиях всех предметов, но слышится он в разных местах слова, — поясняет логопед — Одно слово 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-троих 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».

ХОД ИГРОВОГО УПРАЖНЕНИЯ ВНЕ ЗАНЯТИЯ: Каждый ребенок получает карточку. Находит слово с названным воспитателем звуком, отмечает фишкой его позицию.

**4. Подбери слово к схеме**

ЦЕЛЬ: Упражнять детей в нахождении места звуков с или ш в слове (в начале, середине или конце).

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ: Карточки со схемами расположения звука в словах (одна клетка закрашена в начале, конце или середине схемы). Предметные картинки: сумка, миска, колос, сом, капуста, ананас, совок, весы, автобус, скамейка, лиса, лес, шапка, мишка, душ, шуба, ромашка, карандаш, шляпа, вишни, ландыш, шар, чашка, камыш.

ХОД ИГРЫ

I вариант: Играют 4-6 детей. Логопед раздает им по одной карточке. Объясняет, что означает закрашенная клетка. Затем берет из стопки по одной картинке, называет, слегка выделяя голосом звук с или ш, а дети определяют позицию звука в слове. Если местонахождение звука соответствует схеме на его карточке, ребенок берет картинку и кладет ее на свою карточку. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

II вариант: Получив карточку, ребенок подбирает 3 слова со звуком с или ш, ориентируясь на закрашенный квадрат.

**5. Кто в домике живет?**

ЦЕЛЬ: Упражнять детей в подборе слов с определенным звуком.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Карточки (из бумаги) в виде плоских домиков с четырьмя окошками. Под каждым окошком — кармашек, куда. вставляется картинка (в том случае, если игра проводится с детьми на занятии). На чердачном окошке — буква.
2. Предметные картинки: К 3 с ц ж Кот заяц слон цирк жираф Коза зебра Собака цыпленок журавль Кролик коза Сорока цапля ежик Кенгуру обезьяна Снегирь курица жаба Крокодил зима Лиса овца жук л Р лось рак лошадь рыба белка тигр волк ворона иволга воробей крот Когда домики будут заселены, воспитатель спрашивает: Может быть, кто-то из зверей или птиц хочет жить рядом с другими соседями? Могут ли некоторые жильцы поменять домики?» Дети определяют, что курица из домика с буквой ц может переехать в домик с буквой к, а кролик — переехать в дом с буквой л, подальше от зубастого крокодила.

ХОД ИГРЫ ВНЕ ЗАНЯТИЯ: Играют трое-четверо детей. Каждый играющий получает домик. Логопед берет из стопки картинку с изображением животного, называет его, а дети определяют, в каком домике оно должно жить. Если животное может жить в разных домиках (например, жираф — в домике жив домике р), то картинку получает тот ребенок, который первым сказал, что то 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), воспитатель предлагает детям подумать, куда можно переселить других животных, чтобы освободить ему место.

ХОД ИГРЫ: Логопед помещает на доску 2-3 домика, а на стол кладет предметные картинки (или вешает наборное полотно с картинками). Рассказывает: «Для зверей и птиц построили домики. Давайте, дети, поможем животным расселиться. В первом домике могут жить те животные, в названии которых есть звук к, во втором — те, у кого в названии есть звук з. В каждом домике четыре квартиры. Найдите четырех животных и переселите в домик». По вызову логопеда двое детей отбирают нужные картинки, вставляют их в кармашки, а потом говорят, кого они поселили в домик. Остальные дети проверяют, правильно ли выполнено задание.

**6. Кто быстрее соберет вещи?**

ЦЕЛЬ: Упражнять детей в дифференциации звуков с — ш.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ: Большая карта, посредине которой изображены 2 чемодана. По кругу нарисованы предметы одежды, в названиях которых есть звук с или ш (свитер, сарафан, сапоги, сандалии, костюм, шуба, 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 с буквами с и ш.).

ХОД ИГРЫ: 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 на свой чемодан картонный квадратик. Выигрывает тот, кто больше вещей соберет в свой чемодан (наберет больше квадратиков).

**7. Магазин**

ЦЕЛЬ: Упражнять детей в дифференциации звуков р — л, с — ш.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ:

1. Большая карта, разделенная на 3 горизонтальные полоски - «полки». Полоски расчерчены на квадраты, в которых нарисованы предметы одежды, посуды. На первых двух «полках» — одежда, на третьей — посуда. В названиях всех предметов имеются звуки с, ш, р, л. Предметы, в названиях которых встречаются 2 звука (с н р или и ш), представлены в двух вариантах (2 свитера, 2 сахарницы и т. д.). Под картинками нарисованы квадратики (на квадратик играющие будут класть «деньги»).
2. Деньги — бумажные карточки с буквами с, ш, р, л. Каждая буква должна быть в шести и более экземплярах. На монеты с можно купить: сахарницу, стакан, сковородку, свитер, сарафан; на монеты ш — рубашку, шляпу, кувшин, чашку; на монеты р — сахарницу, свитер, рубашку и т. д.

ХОД ИГРЫ:

I вариант: Играют четверо детей. (Ходы делают поочередно.) Логопед раздает каждому по 6 квадратиков с какой-либо одной буквой, объясняет правила игры: «Я буду продавцом, а вы — покупателями. На свои деньги каждый из вас может купить в магазине шесть разных предметов. На деньги с можно купить те предметы, в названиях которых есть звук с, на деньги р — вещи со звуком р. Монетку выкладывайте на квадратик под нужным вам номером. Если уплатите правильно, я продам вам товар». Выигрывает тот, кто быстрее израсходует свои деньги.

II вариант: « Деньги » — буквы — лежат на столе изображениями вниз. Каждый играющий берет себе по 6 любых монеток и покупает соответствующий товар.

**8. Собери букет**

ЦЕЛЬ: Упражнять детей в различении заданного звука в словах.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ:

* Карты с вазами (аппликация, рисунки). В каждой вазе — стебли, на концы которых прикрепляются головки цветов. На вазах — кармашки.
* Карточки, на которых нарисованы буквы или цветы (вставляются в кармашки).
* Разноцветные цветы, вырезанные из бумаги (каждый цвет целесообразно представить в нескольких экземплярах). Ниже приводятся цвета со звуками с, л, р, ж, з в названиях: с п. Р ж — з синий, голубой, красный, оранжевый, сиреневый, белый, розовый, желтый, красный, фиолетовый, оранжевый, зеленый, серый, зеленый, сиреневый, розовый, желтый, серый. Для игры на занятии следует на концы стеблей наклеить кружки из бархатной бумаги или фланели, а цветы с обратной стороны обклеить бархатной бумагой.

ХОД ИГРЫ: Логопед ставит перед детьми 2 или 3 карты, на которых изображены вазы со стеблями, фланелеграф с цветами разного цвета. Объясняет: «Сегодня, дети, мы будем составлять букеты из цветов разного цвета. В вазе, на кармашке которой ландыш, должны быть цветы такого цвета, в названии которого есть звук Л. В вазе, на которой ромашка, должны быть цветы такого цвета и оттенков, в названии которых есть звук Р. На каждый стебель нужно прикреплять по одному цветку». Выполнив задание, ребенок называет цвет, выделяя голосом нужный звук, а остальные проверяют правильность ответа. Например: «В букете есть красный и розовый цветы. Я добавил оранжевый» (звук).

ХОД ИГРОВОГО УПРАЖНЕНИЯ ВНЕ ЗАНЯТИЯ: Состав играющих — до пяти. Каждый получает карту с вазой. Логопед показывает цветы по одному и называет их цвета. Если в названии есть нужный звук, ребенок говорит: «Голубой (белый, зеленый и т. д.) цветок годится для моего букета». Логопед передает ребенку цветок, тот прикладывает его к концу стебля. (Карты и цветы для настольной игры изготовляются меньшего размера и без подклейки бархатной бумагой или фланелью.)

**9. Найди пару**

ЦЕЛЬ: Упражнять детей в подборе слов, отличающихся друг от друга одним звуком, развивать фонематический слух.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ:

1. Диск, разделенный на 2 половины, по краю которого в верхней и нижней частях наклеено одинаковое количество кругов из бархатной бумаги (по 5-7 шт.). На диск прикреплена двойная стрелка, которую удобно передвигать.
2. Предметные картинки (на кругах такого же размера, как круги на диске), подклеенные с обратной стороны бархатной бумагой или фланелью: коза — коса, мишка — мышка, кит — кот, трава — дрова, крыша — крыса, усы — осы, катушка — кадушка, каска — маска, ком — сом, уточка — удочка, мак — рак, дом — дым.

ХОД ИГРЫ: Логопед помещает на фланелеграф диск с картинками (в верхней половине). Остальные картинки расположены на фланелеграфе или лежат на столе. Логопед предлагает детям поиграть в игру «Найди пару». Объясняет: «Этот диск разделен на две части. В верхней половине размещены разные картинки. Одна стрелка указывает на картинку, а вторая — на пустой кружок внизу. На этот кружок нужно поместить картинку с предметом, его название звучит сходно с названием предмета, на который указывает верхняя стрелка». Логопед вызывает к доске детей. Подобрав картинку, ребенок произносит оба названия, голосом подчеркивая их сходство и различие («Коса — коза»). Затем логопед передвигает стрелку на следующую картинку.

ХОД ИГРЫ ВНЕ ЗАНЯТИЯ: Каждый играющий получает по одной - две картинки. Логопед устанавливает одну стрелку на какой-либо картинке и называет изображенный на ней предмет. Дети смотрят на свои картинки, выбирают нужную. Проигрывает тот, у кого останется картинка.

**10. Построим пирамиду**

ЦЕЛЬ: Упражнять детей в определении количества звуков в словах.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ:

1. Рисунок пирамиды из квадратов, выполненный на листе бумаги. В нижней части каждого квадрата — кармашки для вкладывания картинок. В основании пирамиды — 5 квадратов, выше — 4, потом 3 и 2. Заканчивается пирамида треугольной верхушкой.
2. Предметные картинки — тех же размеров, что квадраты у пирамиды, содержащие в названиях от двух до пяти звуков: еж, уж, ус (2); мак, рак, жук, сыр, ухо, ком, сом (3); рыба, ваза, роза, лиса, утка, жаба (4); сумка, шапка, ветка, чашка, туфли, кофта, миска, кошка, мышка (5).

ХОД ИГРЫ: Логопед демонстрирует пирамиду, поясняет: «Эту пирамиду мы будем строить из картинок. В самом верху у нас должны быть картинки с короткими названиями, состоящими всего из двух звуков, ниже — из трех, еще ниже — из четырех звуков. А в основании пирамиды должны быть помещены картинки с названиями из пяти звуков». Логопед вызывает поочередно детей для выполнения игрового задания. Ребенок берет картинку, отчетливо произносит слово и определяет в нем количество звуков. Например: «В слове жук три звука. Я поставлю эту картинку во второй ряд (от верха)». Или: «В слове чашка пять звуков, я поставлю картинку в нижний ряд». Ошибочный ответ не засчитывается, и картинка возвращается на прежнее место. В процессе игры дети ищут картинки только для незаполненных квадратов. В конце упражнения логопед спрашивает о том, как устроена эта необычная пирамида.

ХОД ИГРЫ ВНЕ ЗАНЯТИЯ: Играют семеро детей. Логопед кладет карту с пирамидой на середину стола и раздает каждому играющему по 2 картинки. Дети определяют количество звуков, содержащихся в названиях предметов, и кладут картинки на соответствующие квадраты.

**11. Пирамида**

ЦЕЛЬ: Упражнять детей в определении количества слогов в словах.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ: 1. Изображение пирамиды из квадратов (в 3 ряда): внизу — 3 квадрата для трехсложных слов, выше — 2 квадрата для двухсложных и наверху — 1 для односложных слов. Снизу у квадратов кармашки. 2. Предметные картинки: • на односложные слова: сом рак уж лук рысь стул мяч сыр гусь ключ и др • на двухсложные слова: коза кошка жаба белка овца баран чайник чашка и др. • на трехсложные слова: собака, пеликан, тарелка, малина, корова, попугай, автобус, сапоги, лев, жук, тигр, волк, шар, рыба, пингвин, кувшин, сумка, ворона, кенгуру, паровоз, цыпленок.

ХОД ИГРЫ:

I вариант: Логопед (объясняет): «Сегодня мы будем строить пирамиду из картинок. В нижний ряд пирамиды нужно поместить картинки, названия которых состоят из трех частей, на- пример: ма-ли-на; во второй ряд — из двух частей: рыба; в верхний квадрат — картинку, название которой не делится на части (односложное слово), например гусь». Логопед вызывает к доске ребенка, дает ему несколько картинок (3-4). Одну — с односложным словом, две — с двухсложными словами и одну — с трехсложным словом. Ребенок произносит названия предметов по слогам и вставляет картинки в нужные кармашки. Все остальные дети проверяют, правильно ли построена пирамида. Следующий ребенок получает новые картинки.

II вариант: Логопед вызывает сразу трех детей и предлагает одному ребенку выбрать из разложенных на столе картинок (или из картинок, вставленных в наборное полотно) картинки для нижнего ряда пирамиды, второму — для среднего, третьему — для вершины.

ХОД ИГРОВОГО УПРАЖНЕНИЯ ВНЕ ЗАНЯТИЯ: Для настольной игры изготовляются карты с изображение пирамиды из квадратов (без кармашков). (Дети кладут картинки на квадраты.) Каждый играющий получает карту с пирамидой, самостоятельно отбирает картинки с нужным количеством слогов и «строит» пирамиду. Логопед проверяет, как выполнено задание.

**12. Цветочный магазин**

ЦЕЛЬ: Упражнять детей в делении слов на слоги. Закрепить в словаре детей названия цветов.

 ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ: 1. Изображение пирамиды из квадратов (в 3 ряда): внизу — 3 квадрата для трехсложных слов, выше — 2 квадрата для двухсложных и наверху — 1 для односложных слов. Снизу у квадратов кармашки. 2. Предметные картинки: лев жук тигр волк шар рыба пингвин кувшин сумка • на односложные слова: сом рак уж лук рысь гусь ключ сыр стул мяч и др. • на двухсложные слова: коза кошка жаба белка овца баран чайник чашка и др. • на трехсложные слова: собака корова ворона пеликан попугай кенгуру тарелка автобус паровоз малина сапоги цыпленок и др.

ХОД ИГРЫ:

I вариант: Логопед (объясняет): «Сегодня мы будем строить пирамиду из картинок. В нижний ряд пирамиды нужно поместить картинки, названия которых состоят из трех частей, например: ма-ли-на; во второй ряд — из двух частей: рыба; в верхний квадрат — картинку, название которой не делится на части (односложное слово), например гусь». Логопед вызывает к доске ребенка, дает ему несколько картинок (3-4). Одну — с односложным словом, две — с двухсложными словами и одну — с трехсложным словом. Ребенок произносит названия предметов по слогам и вставляет картинки в нужные кармашки. Все остальные дети проверяют, правильно ли построена пирамида. Следующий ребенок получает новые картинки.

II вариант: Логопед вызывает сразу трех детей и предлагает одному ребенку выбрать из разложенных на столе картинок (или из картинок, вставленных в наборное полотно) картинки для нижнего ряда пирамиды, второму — для среднего, третьему — для вершины.

ХОД ИГРОВОГО УПРАЖНЕНИЯ ВНЕ ЗАНЯТИЯ: Для настольной игры изготовляются карты с изображениями пирамиды из квадратов (без кармашков). (Дети кладут картинки на квадраты.) Каждый играющий получает карту с пирамидой, самостоятельно отбирает картинки с нужным количеством слогов и «строит» пирамиду. Логопед проверяет, как выполнено задание.

**13. Цветочный магазин**

ЦЕЛЬ: Упражнять детей в делении слов на слоги. Закрепить в словаре детей названия цветов.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ:

1. Открытки с изображениями цветов, названия которых состоят из двух, трех и четырех слогов. Двухсложные: роза, пион, астра, тюльпан, нарцисс, ирис. Трехсложные: ромашка, лилия, василек, гвоздика. Четырехсложные: незабудка, колокольчик, хризантема.
2. Числовые карточки — «деньги» с двумя, тремя и четырьмя кружками.
3. Наборное полотно.

ХОД ИГРЫ

I вариант: Логопед предлагает детям поиграть в цветочный магазин и ставит перед ними наборное полотно с открытками, на которых нарисованы цветы. Рассказывает: «Это у нас цветочный магазин. В нем продаются разные цветы. Одни — с короткими названиями, например пион, другие — с длинными названиями, например незабудка. У каждого из вас есть числовая карточка с кружками. Это — «деньги». Вы будете покупателями, а я — продавцом. Покупатель может купить лишь тот цветок, в названии которого столько частей (слогов), сколько кружков на карточке. Вы придете в магазин, предъявите мне числовую карточку и произнесете название цветка по частям. Если вы правильно определили, какой цветок можете купить, то получите его. Если ошибетесь, цветок останется на прилавке». Вызванные дети произносят по слогам названия цветов и отдают воспитателю числовые карточки. В конце игры логопед сам показывает детям числовую карточку с двумя кружками, просит показать и назвать купленные цветы. Дети выходят с открытками к его столу и поочередно произносят названия своих цветов: «Роза... пион... тюльпан» и т. д. Потом логопед показывает карточку с тремя и четырьмя кружками, и дети произносят трехсложные, а затем и четырехсложные названия.

II вариант: Посадим цветы на клумбу. Логопед раздает детям открытки с изображениями цветов. Вывешивает перед ними наборное полотно с тремя полосками. В верхнюю полоску вставлена числовая карточка с одним кружком, в среднюю — с двумя, в нижнюю — с тремя. Предлагает детям «посадить цветы на клумбу»: в первую, верхнюю бороздку — цветы, названия которых делятся на две части (на два слога), в среднюю — цветы с названиями из трех частей, в нижнюю — с названиями из четырех. Логопед вызывает детей сначала для посадки цветов в верхнюю бороздку, потом — в среднюю и, наконец, — в нижнюю. В заключение дети хором произносят названия цветов и определяют, правильно ли они посажены.

**14. Включи телевизор**

ЦЕЛЬ: Упражнять детей в определении первого или последнего звука в словах, в составлении слов из выделенных звуков (трех-четырех), в чтении слов из трех-четырех букв (в логопедических группах).

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Таблица, на которой слева наклеены 2 длинных кармана один под другим для предметных картинок и букв, а справа — изображение телевизора; за экраном — карман (для демонстрации картинок).
2. Предметные картинки и карточки с буквами.
3. Картинки для телеэкрана: шар, ком, сом, рак, кит, кот, за, ваза, утка.

ХОД ИГРЫ: Логопед объясняет детям: «Чтобы включить наш телевизор и увидеть изображение на его экране, нужно определить первый звук в словах — названиях картинок, помещенных в верхнем кармашке. По этим звукам вы составите новое слово. Если слово будет составлено правильно, на экране телевизора появится соответствующий предмет». Логопед вставляет в верхний кармашек предметные картинки, например: матрешку, аиста, кота, — просит детей назвать первый звук в каждом из этих слов (м, а, к) и догадаться, какое слово можно составить из этих звуков (мак). Затем демонстрирует картинку с маком на экране. Дети логопедической группы выделенный звук обозначают соответствующей буквой и читают получившееся слово. Слова, которые можно составить по первым звукам: ком (кошка, ослик, мак), кот (ключ, обруч, топор), рак (рыба, арбуз, курица), шар (шишка, арбуз, рыба), сом (сани, осы, молоток), роза (рысь, обруч, заяц, автобус), ваза (волк, апельсин, замок, ананас). Слова, которые можно составить по последним звукам: ком (замок, ведро, сом), кот (молоток, кресло, самолет), рак (топор, пила, волк), шар (ландыш, юла, трактор), сом (автобус, пальто, ком), утка (кенгуру, вертолет, носок, лодка).

**15. Как их зовут?**

ЦЕЛЬ: Закрепить у детей умение определять первый, последний, второй и третий звуки в словах, а также составлять из них имена.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ : 1. Таблица с изображениями детей: девочек и мальчиков (четырех-пяти). Сверху — 4-5 длинных кармашка для предметных картинок, внизу — кармашки для букв. 2. Предметные картинки и карточки с буквами а, у, о, с, л, м, ш, р.

ХОД ИГРЫ

1 вариант. Логопед предлагает узнать, как зовут девочек и мальчиков, изображенных на таблице. Объясняет, что для этого нужно определить первые звуки в словах — названиях предметов, нарисованных на картинках в верхних кармашках. Дети называют лошадь, арбуз, рака, астру — и приходят к выводу, что девочку зовут Лара. Предметные картинки для прочтения (составления) имени Шура: шар, утка, рыба, апельсин; имени Маша: мышь, автобус, шишка, антенна; имени Рожа: рука, осы, мак, автомобиль.

II вариант. Дети составляют имена, ориентируясь на последние звуки в словах: Шура (камыш, кенгуру, шар, ваза); Лара (стол, кошка, топор, утка); Маша (дом, сумка, ландыш, вилка); Рома (комар, колесо, сом, пила).

III вариант . Имена составляют по второму звуку в словах: Лара (слон, ,рак, арбуз, мак); Шура (уши, куры, грач, сани) и т. д.

IV вариант. Имена составляют по третьему звуку в словах: Лара (волк, грач, марка, кран); Рома (марка, слон, лампа, платье); Шура (мишка, труба, марка, краб).

**16. Поезд**

ЦЕЛЬ: Учить детей определять наличие указанного звука в словах. Упражнять в определении количества звуков в словах. Упражнять в определении количества слогов в словах.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ: 1. Длинное панно с изображением паровоза и трех вагонов. В каждом вагоне по 3 окна (квадратики с кармашками внизу), на крышах вагонов прорези, куда вставляются таблички с кружками для обозначения количества звуков в словах (от 3 до 5) или для обозначения количества слогов в словах (от 1 до 3), а также таблички с буквами для определения наличия звука в словах. 2. Предметные картинки такого же размера, как окна с изображением животных (зверей и птиц) (можно использовать картинки из набора к игре «Кто в домике живет?»). Картинки на один заданный звук с: слон, лось, рысь, собака, сова; з: заяц, зебра, коза, обезьяна; ш: кошка, мышка, лошадь; ж: жираф, журавль, ежик, жаба; л: лиса, лев, волк, верблюд; р: ворона, воробей, курица, крокодил. Картинки на 3 заданных звука: жук, рак, сом, бык. На 4 звука: слон, лиса, волк, жаба. На 5: кошка, мышка, баран, зебра. Картинки на односложные слова: лось, рысь, бык, слон, лев, волк; на двухсложные слова: жираф, кошка, жаба, коза, заяц, баран; на трехсложные: ворона, курица, собака, воробей, крокодил.

ХОД ИГРЫ

I вариант. Логопед показывает детям паровоз и 9 картинок с изображениями животных, объясняет: «Прибыл поезд для зверей и птиц. В нем три вагона. Каждое животное может ехать только в определенном ему вагоне. В первом вагоне поедут животные, в названиях которых есть звук с...» и т. д. Логопед вызывает троих детей и предлагает одному ребенку отобрать пассажиров для первого вагона (звук с), другому — для второго вагона (звук ж) и последнему — для третьего вагона (звук/)). Затем он приглашает еще трех детей-контролеров (или одного ребенка), которые должны проверить, на своих ли местах пассажиры. Далее логопед меняет таблички на вагонах, и дети подбирают животных, ориентируясь на названия со звуками 3, Ш, Л.

II вариант. Логопед вставляет в прорези на крышах вагонов таблички с кружками и предлагает отобрать пассажиров, ориентируясь на количество звуков в словах. Вызывает ребенка, дает ему картинку с изображением животного. Ребенок отчетливо называет его так, чтобы был слышен каждый звук в слове, затем говорит, сколько звуков в данном слове, и вставляет картинку в кармашек соответствующего вагона: «Бык должен ехать в первом вагоне, потому что в слове бык три звука: б, ы, к» и т. п.

III вариант. Логопед вставляет в прорези на крышах вагонов новые таблички с кружками. Объясняет детям, что в первом вагоне должны ехать животные, названия которых не делятся на части (односложные слова); те животные, названия которых можно разделить на 2 части, поедут во втором вагоне и т. д. Можно назначить на роль кассира ребенка и дать ему числовые карточки с одним, двумя и тремя кружками. К нему поочередно будут подходить дети с картинками и рассказывать: «Я волк. Дайте мне билет на поезд». Кассир определяет количество слогов в слове и дает числовую карточку: «Волк, ты поедешь в первом вагоне»; «Лиса, ты поедешь во втором вагоне» и т. д.

**17. Магазин одежды**

ЦЕЛЬ: Упражнять в определении первого звука в словах — выбирать («покупать») одежду по определенному звуку в начале слова. Научить классифицировать одежду по видам на основе общих признаков: верхняя одежда, легкое платье, белье, головные уборы, обувь.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ 1. Таблица, разделенная на полосы, — полки для одежды. 2. Предметные картинки с изображением одежды, названия которых начинаются со звуков: п — пальто, платье, платок, панама; б — брюки, безрукавка, блузка, ботинки; с — свитер, сапоги, сарафан, сандалии; к — куртка, костюм, комбинезон, кеды, колготки, кепка; ш — шуба, шорты, шапка, шляпа; т — тельняшка, трусы, туфли, тапочки. 3. Картонные квадраты с буквами б, п., с и др.

ХОД ИГРЫ

I вариант. В средней группе в игре принимают участие 4 ребенка. Логопед кладет перед детьми таблицу с полосками и говорит, что это полки в магазине «Одежда». В магазин со швейной фабрики привезли разную одежду, которую там сшили. Начинает раскладывать по полкам по 4 предметных картинки и спрашивает детей, как называются эти вещи. На верхнюю полку помещает картинки с изображением пальто, шубы, куртки и комбинезона, ниже — свитера, сарафана, платья, брюк. Затем головных уборов: шапки, шляпы, кепки, платка, и на нижнюю полку — обуви: сапог, ботинок, туфель, кед. Приглашает детей пойти в магазин и купить по 4 вещи, по одной с каждой полки. Объясняет: «Я буду продавцом в магазине и продам товар тому, кто вежливо обратится ко мне и правильно назовет вещь, которую он хочет купить». Купленные вещи дети раскладывают перед собой и называют их, выделяя 1-й звук в слове. Затем воспитатель снова кладет перед детьми таблицу с полосками, говорит, что это шкаф с полками, и предлагает сложить в него одежду. «На верхнюю полку положите ту одежду, в которой мы ходим гулять». Каждый ребенок выбирает нужную вещь, называет ее, выделяя 1-й звук в слове. Когда все 4 картинки дети положат на место, воспитатель предлагает перечислить одежду для улицы одному из детей. Так же дети выкладывают и другие картинки: «Положите одежду, в которой мы ходим дома, в группе, а летом — и на улице все, что надеваем на голову. все, что надеваем на ноги...» Затем дети меняются очередностью выбора товара. Кто выбирал одежду первым, покупает теперь последним. Часть картинок можно поменять.

II вариант. Логопед снова приглашает детей сходить в магазин, но уже с «деньгами». Показывает детям квадратики с буквами. Каждому ребенку дает по 2 квадратика с одинаковыми буквами и объясняет, что на эти деньги можно купить 2 вещи, название которых начинается со звука, обозначенного буквой. Если у кого-нибудь на квадратике будет написана буква с, то можно купить свитер, но нельзя купить шляпу. Почему? Продавец продает одежду тому, кто правильно ее назовет, и отдаст такую букву, с которой начинается это слово. О купленной одежде логопед просит детей рассказать друг другу — что они купили и когда будут носить эти вещи. Каждый ребенок рассказывает, обращаясь к сверстникам, например: «Я купила сапоги для зимы, а сандалии — для лета» или «Я шубу буду носить зимой, а шорты — летом» и т.п. В конце воспитатель снова кладет перед детьми таблицу с полосками и предлагает разложить вещи на полке. Объясняет, что с краю полки лежит квадратик с буквой и на эту полку можно положить только такие вещи, название которых начинается с этого звука. При повторной игре можно увеличить количество квадратиков или дать детям квадратики с разными буквами.

III вариант. В старшей группе играют 4-6 детей. Логопед увеличивает количество полок для товара (5-6) и раскладывает картинки с изображением предметов одежды по видам: верхняя одежда, легкое платье, белье, головные уборы и обувь. Логопед приглашает детей в новый магазин одежды, чтобы посмотреть, какой товар туда завезли. При рассматривании картинок логопед обращает внимание детей на то, что одежда разложена на полках в определенном порядке. Спрашивает: «Почему на одной полке стоят только сапоги, ботинки, тапочки, кеды? Каким словом можно назвать все эти предметы?» (Обувь.) А каким словом можно назвать предметы на полке, где лежат трусы, колготки, тельняшка? (Белье.) При рассматривании верхней одежды и легкого платья следует познакомить детей с такими названиями, как «верхняя одежда» и «легкое платье». Объяснить, если дети не знают, почему шубу, пальто, куртку, комбинезон называют верхней одеждой (эти вещи надевают сверху легкого платья, в котором ходят в помещении в холодное время года, а в теплое могут находиться в такой одежде на улице). В больших магазинах есть разные отделы для одежды. Они называются... (дети перечисляют их названия). Логопед предлагает поиграть в магазин одежды. Раздает детям по 3 квадратика с разными буквами — это деньги. На эти деньги можно купить по одной вещи с каждой полки, если ее название начинается на тот звук, который обозначен буквой. «Какую обувь вы сможете купить, если на квадратике увидите букву с (сапоги или сандалии)?» Перед началом игровых действий воспитатель закрепляет с детьми правила игры: 1. Покупать можно только одну вещь с полки. 2. Название вещи должно начинаться со звука, написанного на квадратике. Логопед берет на себя роль продавца и продает одежду тому покупателю, кто ее правильно назвал и выделил голосом первый звук в слове. Конец игры логопед может провести в форме диалога между детьми — один ребенок рассказывает, что он купил и в каком отделе («Я купил куртку в отделе "Верхняя одежда", брюки — в отделе "Легкое платье", а сапоги — в обувном отделе»). Потом спрашивает своего собеседника, что тот купил. Диалоги могут проходить и как телефонные разговоры. Выигравшими считаются дети, которые «купили» 3 вещи в разных отделах магазина.

IV вариант. Логопед кладет перед детьми таблицу с картинками с изображением одежды, сгруппированной по видам: зимняя и т. д., ставит коробку с буквами на квадратиках и предлагает первому ребенку купить только зимнюю одежду, второму — летнюю, третьему — весеннюю, четвертому — осеннюю. Объясняет, чтобы купить выбранную одежду, нужны «деньги» — буквы, с которых начинается название нужных каждому вещей. Перед выполнением игрового задания логопед просит детей назвать правила игры: 1. Выбрать одежду для определенного времени года. 2. Подобрать букву, обозначающую звук, с которого начинается название вещи. Купленные вещи дети раскладывают перед собой и по просьбе логопеда называют обобщенным словом свой набор одежды: зимняя, весенняя, летняя, осенняя. Логопед спрашивает, отличаются ли так заметно весенняя и осенняя одежда друг от друга, как зимняя и летняя. Поясняет, что весеннюю и осеннюю одежду называют одним словом «демисезонная», т.е. одежда для двух сезонов года: весны и осени. Почему эту одежду для разных времен года можно назвать одним словом? Ответы детей должны показать, понимают ли они причину их объединения.

**18. Цепочки**

ЦЕЛЬ: Упражнять детей в выделении одинаковых звуков в начале и конце слов при соединении в цепочку карточек-домино. Научить обозначить одной буквой два одинаковых звука в словах при соединении карточек (старшая и подготовительная группа). Осуществлять контроль за действиями партнеров по игре (подготовительная группа).

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

1. Наборы из 8 карточек-домино в 4-х конвертах. Карточки каждого набора и конверт обозначены своим значком (например, кружками одного цвета).
2. Буквы, написанные на маленьких картонных ромбиках: для 1-го набора —р, м, а, к, н, и, т; для 2-го набора — к, л, н, ш, м, а, я; для 3-го набора — а, р, о, к, с, м, ц; для 4-го набора — д, ш, м, к, о, н, а. Картинки на карточках расположены в такой последовательности: 1. Зонт — тигр. Рак — ком. Муха — астра. Автобус — сук. Ключ — чемодан. Носки — иголки. Индюк — кит. Танк — кошка. 2. Троллейбус — сук. Колос — стул. Лук — клоун. Носок — карандаш. Шуба — аквариум. Морковь — ветка. Авто¬бус — свинья. Яблоко — обруч.
3. Вагон — нога. Аист — топор. Рак — кресло. Очки — индюк. Клоун — нос. Свекла — аквариум. Мухомор — ранец. Цыпленок — куст.
4. Кнут — тетрадь. Дятел — ландыш. Шалаш — шлем Месяц — цыпленок. Колпак — колесо. Облако — олень. Незабудки — иголка. Автобус — слива. В каждом наборе первая карточка помечена звездочкой. С нее начинается составление цепочек.

ХОД ИГРЫ

I вариант. (средняя группа) Логопед берет себе две смежные картинки из набора и одну из них показывает детям, четко произносит название двух предметов, выделяя голосом последний звук в 1-м слове и первый звук во 2-м. Спрашивает детей: «Какие одинаковые звуки вы услышали в этих словах?» Подтверждает, что одно слово заканчивается этим звуком, а другое начинается с него. Затем раздает каждому ребенку по одной карточке и предлагает определить одинаковые звуки в названиях своих предметов. Произносить слова надо так, чтобы хорошо были слышны одинаковые звуки в конце и начале слов. Затем логопед снова привлекает внимание детей к своей карточке и говорит, что хочет к ней присоединить другую карточку, потому что заметила: в названиях предметов, которые очутились рядом на 1-й и 2-й карточках, тоже есть одинаковые звуки. Какие? «Давайте попробуем из всех карточек сделать вместе длинную цепочку. Посмотрите на мою вторую карточку и на свою. У кого-то из вас есть карточка, которую можно присоединить к моей. У кого такая карточка?» Дети постепенно присоединяют свои карточки, удлиняя цепочку. При прикладывании ребенок называет два смежных предмета, выделяя в словах последний и первый одинаковые звуки. В готовой цепочке дети вместе называют все слова по порядку. Если дети испытывали затруднения и составляли цепочку с помощью логопеда, то следует разобрать ее и еще раз составить с этими же карточками. При повторном проведении игры дети упражняются с карточками из другого набора. А позже получают для составления цепочки не одну, а 2 карточки.

II вариант. (старшая группа). Составь пары. У логопеда ромбики с буквами из каждого конверта (цвет ромбиков свой в каждом наборе), а у каждого играющего ребенка — конверт с карточками. Логопед предлагает детям разложить перед собой все карточки и составить из них пары. Объясняет, что соединять по две можно только такие карточки, у которых в названиях предметов есть одинаковые звуки. На 1-й карточке такой звук должен находиться в конце слова, а на 2-й, которую нужно присоединить, с такого звука слово должно начинаться. Предлагает сначала вместе попробовать сделать по одной паре из своих карточек: «Возьмите карточку со звездочкой и назовите по очереди последний звук в названии второго предмета (дети называют звуки р, к, а, д), а теперь поищите карточку с предметом, название которого начинается с этого звука (это слова: рак, колос, аист, дятел)». Логопед кладет между карточками ромбик с соответствующей буквой и дает задание — составить еще по 3 пары из остальных карточек. Выполнив задание, дети называют одинаковые звуки у 2-х слов, берут у логопеда нужную букву и кладут ее между парными карточками.

III вариант. Сложи цепочки из трех карточек Дети достают из своего конверта карточки, а логопед выкладывает из них перед каждым ребенком 4 карточки по 2 на расстоянии друг от друга. Из 1-го набора это будут такие карточки: зонт тигр автобус сук муха астра носки иголки Чтобы логопеду быстро выложить таким образом карточки перед каждым играющим, можно использовать полоски с написанными словами, расположенными в ряд: зонт — тигр, рак — ком, муха — астра и др. Игровое задание: найти среди оставшихся карточек две такие, которые соединят их в цепочку из 3-х карточек. В конце логопед предлагает детям проверить правильность соединения 3-х карточек в цепочку, поместив между ними нужные буквы: зонт — тигр — р — рак — ком — м — муха — астра. Во 2-м коне или при повторном проведении игры воспитатель может по-другому расположить карточки, начав не с первой, а со 2-й и 4-й, с 5-й и 7-й букв.

IV вариант. Составь минную цепочку. Дети составляют длинную цепочку из всех карточек своего набора и между ними кладут 7 букв, обозначающих одинаковые звуки. Позже в эту игру дети могут играть индивидуально без воспитателя, используя разные наборы карточек

V вариант. (подготовительная к школе группа). Логопед делит детей на пары. Один выкладывает цепочку из карточек-домино, другой его контролирует, т.е. следит за его действиями и при правильном соединении карточек кладет между ними ромбик с соответствующей буквой. В конце действий «контролер» произносит слова с одинаковыми звуками и сообщает, были или не были допущены ошибки при выкладывании цепочки. Потом дети меняются ролями и конвертами с карточками.

VI вариант. Найди недостающие звенья в цепочке. Перед игрой логопед спрашивает детей, как следует соединять звенья цепочки. Дети делятся на 2 равные подгруппы, садятся за стол друг напротив друга и выкладывают цепочки из карточек своего набора. После проверки логопед правильности расположения карточек каждый ребенок, по предварительной договоренности, убирает из своей цепочки 2, 3, а позже — и 4 карточки и кладет их рядом вперемежку. После этого подгруппы меняются местами за столом и восстанавливают пропущенные звенья в цепочках соперников. Правильность восстановления звеньев в цепочках подтверждают прикладыванием букв между карточками, называя 4 слова на 3-х смежных карточках. Например, в 1-м наборе называют слова: тигр, рак, ком, муха. Выстраивается цепочка: зонт — тигр — р — рак — ком — м — муха — астра.

**19. На каком месте этот звук?**

ЦЕЛЬ: Научить определять место звука в словах — в начале, середине или конце слова (все группы). Научить распределять 3 слова в определенных местах в зависимости от позиции указанного звука в названии животного, птицы и цветка (средняя группа). Научить распределять 6 слов (старшая группа), 9 слов (подготовительная группа) на клетки карточек в соответствии с позицией данного звука в названиях зверей (или домашних животных), птиц и растений. Объединять в группы зверей, птиц, растения (классификация).

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ. Средняя группа: 1. Для каждого играющего по 2 карточки в виде домиков с буквой на крыше и по 1-й — в виде клумбы. 2. Предметные картинки: • на звук л — лошадь, фиалка, дятел; • на звук к — крокодил, гвоздика, цыпленок; • на звук т — тигр, астра, аист; • на звук н — носорог, одуванчик, филин. Старшая группа: 1. Карточки из 6 клеток по 3 в каждом ряду с буквой на¬верху. 2. Предметные картинки (в конвертах): • на звук л — лось, лук, голубь, яблоко, крокодил, дятел; • на звук р — роза, ромашка, кенгуру, воробей, тигр, бобр; • на звук с — собака, свинья, капуста, аист, колос, ананас; • на звук к — кабан, крот, галка, свекла, волк, цыпленок. 3. Фишки 3-х цветов: красные — для обозначения зверей; синие — для птиц; зеленые — для растений. 4. Дополнительные картинки для замены выложенных на карточках. Подготовительная группа: 1. Карточки с 9 картинками и наборы картинок в конвертах с буквами: • на звук л — лошадь, ласточка, лук, слон, голубь, яблоко, осел, дятел, орел; • на звук р — рысь, роза, ромашка, кенгуру, воробей, сорока, тигр, бобр, мухомор; • на звук с — собака, свинья, снегирь, капуста, астра, аист, колос, ананас, абрикос; • на звук к — кабан, крот, колибри, свекла, гвоздика, галка, волк, цыпленок, василек.

ХОД ИГРЫ

I вариант. В средней группе в игре принимают участие 4 ребенка. Логопед раздает детям по 3 картинки на определенный звук и выясняет, знают ли они названия зверей, птиц, цветов. Затем на примере со своим игровым материалом показывает, как следует играть: «У меня есть 2 домика и клумба (раскладывает карточки для картинок так, чтобы клумба была посре¬дине между домиками). В домиках будут жить зверь и птица, а на клумбе будет расти цветок. На домиках написана буква ... (к), значит, в названии животных обязательно должен быть этот звук. Давайте проверим. Вот коза, вот утенок, а вот ромашка. В 1-м домике слева будет жить тот, у кого название начинается со звука ... к. Это ... (коза), а в другом домике — тот, у кого название кончается звуком к. Это ... (утенок), а посредине между ними на клумбе будет расти ... (ромашка), потому что у нее звук к находится в середине слова. Вот что получилось. В слове коза звук к в начале слова, в слове ромашка — в середине, в слове утенок — в конце». Логопед раздает детям карточки-домики и карточку-клумбу и предлагает поселить своих животных и посадить цветок так, чтобы звук, написанный соответствующей буквой, был в начале, середине и конце слов. Когда дети выполнят задание, логопед спрашивает каждого, какой одинаковый звук имеют все 3 слова, кто живет в 1-м домике, кто в домике справа и какой цветок вырос на клумбе. Оценивает результат. Логопед может поменять детям игровой материал и, если они не устали, провести второй кон игры.

II вариант (старшая группа). Логопед приглашает детей поиграть в игру «На каком месте этот звук?». Дети берут по одной карточке, по букве определяют звук и называют его. Логопед предлагает взять конверт с картинками с такой же буквой, разложить перед собой. Объясняет игровое задание: «Во всех названиях ваших картинок есть одинаковый звук, но расположен он в разных местах слова. Одни слова начинаются с этого звука, в других он находится в середине слова, а в третьих — в конце слова. Вы разложите все картинки на карточке в 2 ряда. В 1-ю клетку ряда положите те, название которых начинается с этого звука, во 2-ю — те, где звук находится в середине слова, а в 2-ю— те, где слово оканчивается этим звуком». Логопед может спросить 1-2-х детей, как они будут раскладывать свои картинки. Затем каждый играющий после выполнения задания называет слова первого ряда, потом — второго, выделяя интонационно одинаковый звук. Логопед может предложить по-другому ответить о расположении картинок на карточке — назвать сразу по два слова, начинающиеся на одинаковый звук, слова со звуком в середине и слова, заканчивающиеся на этот звук. Далее логопед ставит перед детьми коробочку с фишками 3-х цветов и дает следующее задание — красными фишками отметить зверей, синими — птиц, зелеными — растения (положить фишки на картинки). А затем спрашивает, у кого сколько зверей, птиц, растений: «У кого слова, обозначающие зверей, начинаются с этого звука или у кого в названии птиц этот звук находится в середине слова, у кого название растения заканчивается этим звуком» и т. П. Тот ребенок, который находит слова с таким расположением звука, называет зверя, птицу или растение и отдает фишку логопеду. При правильном ответе логопед забирает фишку у ребенка, при неверном оставляет ему. Логопед задает такие вопросы, чтобы все дети имели возможность отдать свои фишки. Выигрывают те, у кого не осталось фишек на картинках.

III вариант (старшая группа). Дети выкладывают картинки так же, как в первом варианте игры. Логопед проверяет правильность выполнения задания и дает каждому по 2 дополнительные картинки: • для слов со звуком л — лошадь и орел; • для слов со звуком р — сорока и верблюд; • для слов со звуком к — гвоздика и утенок; • для слов со звуком с — астра и абрикос. Игровое задание: заменить этими картинками на карточке те, которые можно. А какие, догадайтесь сами. После замены картинок дети рассказывают примерно так: «Я заменил лошадь лосем, потому что в этих словах одинаковый 1-й звук, а дятла — орлом, потому что эти слова оканчиваются звуком л». В словах со звуком р ребенок заменяет кенгуру на верблюда, а воробья — на сороку (звук) в середине слов) и т. д. Дети заменяют зверя на зверя, птицу на птицу, растение на растение. Усложнение. Логопед дает детям другие картинки. На звук л — ландыш и елку, на звук р — корову и верблюда, на звук к — курицу и мак, на звук с — сливу и ирис. Игровое задание: заменить любую картинку по сходству расположения звуков в словах (одинаковая позиция звуков в словах). Могут быть заменены лось на ландыш, цыпленок на мак и т.п.

IV вариант (подготовительная к школе группа). Логопед предлагает детям взять по одной карточке с 9 клетками, лежащей лицевой стороной вниз, перевернуть ее и взять конверт с набором картинок, обозначенных такой же буквой, как на карточке. Объясняет правила и игровые действия в игре: «На каком месте этот звук?»: «Нужно разложить картинки на клетки карточки так, чтобы в 1-й столбик попали слова, которые начинаются со звука, который обозначен буквой, во 2-й слова, где данный звук находится в середине слова, а в 3-й, где слово заканчивается на этот звук». Заполненные карточки могут выглядеть так: л лошадь слон крокодил ласточка голубь дятел лук яблоко осел к кабан свекла волк крот гвоздика цыпленок колибри галка василек Р Рысь кенгуру тигр роза воробей бобр ромашка сорока мухомор с собака капуста колос свинья астра ананас снегирь аист абрикос. Для проверки выполненного задания логопед задает детям разные вопросы: 1. Назови все слова во 2-м столбике на карточке со звуком л. Что у них общего? (У всех слов звук л находится в середине.) 2. Назови все слова в последнем ряду на карточке со звуком и скажи, что их отличает друг от друга. (Слова «ромашка», «сорока», «мухомор» отличаются разным расположением звука р. Слово «ромашка» начинается с этого звука, а «мухомор» оканчивается этим звуком.) 3. У кого на карточке есть два зверя с одинаковым расположением звука? (Кабан и крот, звук к и тигр и бобр, звук р в конце слова). 4. Назовите растения с одинаковым звуком в словах в начале слова и в конце слова. (Роза и ромашка, звук в начале слова, колос, ананас, абрикос, звук с в конце слова.) 5. У кого на карточке две птицы с одинаковым расположением звука в словах? (Воробей и сорока, звук р в середине слов.) 6. У кого на карточке в одном столбике зверь, птица и растение с одинаковым расположением звука в словах? (Слон, голубь, яблоко, звук л в середине слов), (волк, цыпленок, василек, звук к в конце слов.) 7. У кого во 2-м столбике на карточке два растения и одна птица? Что соединяет их? (Капуста, астра и аист звук с в середине, свекла, гвоздика и галка, звук к в конце слов.) 8. В каких столбиках на карточках есть два зверя и одна птица? Что их объединяет? (Кабан, крот и колибри, объединяет звук к в начале слов собака, свинья и снегирь, объединяет звук с в начале слов.) 9. У кого на карточке в 1-м ряду 3 зверя? Чем слова, обозначающие название этих зверей, отличаются друг от друга? (Рысь, кенгуру и тигр отличаются разным положением звуков в начале, середине и конце слов.) Логопед следит, чтобы дети, выполняя задания, не путали столбик и ряд на карточках. Предупреждает их, что на многие вопросы будут отвечать не один, а двое детей, поэтому при любом вопросе воспитателя следует смотреть на свою карточку и решать, не относится ли вопрос и к нему. За каждый правильный ответ ребенок получает фишку. В конце игры дети по количеству фишек распределяют 1-е, 2 и 3-е места.

**20. Составь пары из картинок**

ЦЕЛЬ: Упражнять детей в дифференцировании твердых и мягких согласных в словах (звуки с — сь, н — нь, б — бь). Формировать у детей умение сообща выполнять общее задание.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ. На 2-х детей карточка, разделенная на 2 столбика из 5 клеток, и по 10 предметных картинок. Наборы картинок могут быть такими: с сь н нь б бь слон синица носки нитки бобр белка лиса гусь ботинки конь банан воробей автобус сирень малина пень кабачок бинокль кисть колосья телефон птенец брюки голубь собака василек батон вишня рыба автомобиль

ХОД ИГРЫ: Логопед знакомит детей с игровой задачей, игровым материалом и правилами игры: «В этой игре вдвоем нужно составить 5 пар картинок и расположить предметы, в названиях которых есть твердый согласный звук, — в левом столбике на карточке (показывает), а слово с мягким согласным — | в правом столбике. Вот пара картинок: стрекоза и осел. Какую из них я должна поместить в левый столбик? Какую в правый? Почему? (Потому, что в слове "стрекоза" есть твердый звук с, а в слове "осел" — мягкий сь.) Вы возьмете из коробки по одной любой картинке и вместе решите, в какие столбики их следует поместить. Потом снова возьмете еще 2 картинки и т. д. В результате у вас должно получиться 5 пар картинок: в правом столбике — слова с твердым звуком, а в левом — с мягким. Чтобы не ошибиться, вполголоса называйте каждый предмет на картинке. Сейчас я раздам каждой паре детей карточку, из которой вы узнаете, какие твердые и мягкие звуки в словах вы будете находить». В игре могут участвовать 2-3 пары детей. Логопед напоминает правила игры (при повторной игре эти правила может напомнить кто-либо из играющих): 1) брать по одной картинке и вместе определять, в какой столбик на карточке их следует поместить; 2) раскладывать картинки в столбиках сверху вниз. В конце игры воспитатель предлагает каждой паре детей назвать слова, соединенные в пары, — один ребенок называет слово с твердым звуком, а другой — с мягким, выделяя их голосом. Выигравшей считается та пара детей, которая выполнила задания без ошибок.

**21. Разложи правильно**

ЦЕЛЬ: Упражнять детей в различении твердых и мягких согласных звуков в словах, определении местонахождения этих звуков в словах (в начале, середине или в конце слов); формировать желание контролировать партнера по игре ради общего выигрыша.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ Карточки, разделенные на 3 клетки, со схемами расположения звуков в словах; предметные картинки, в названии которых имеются твердые и мягкие согласные звуки) — ръ, л — ль, т — тъ; маленькие картонные квадратики, на которых обозначены буквами твердые и мягкие согласные. р—ръ репа ромашка курица роза огурец горох снегирь сорока фонарь тигр л — ль лев лось конфета дятел лиса лопата аист портфель малина белка кровать слива яблоко утенок т — тъ тюлень топор журавль тигр тапочки стул платье куртка лапоть ремень телевизор букет. При повторном проведении игры можно добавлять еще картинки, не содержащие в названиях данные звуки (лишние), заменять частично или полностью на картинки с другими предметами.

ХОД ИГРЫ: В игре могут участвовать 3 пары детей. Каждая пара подбирает слова с одним звуком, звучащим твердо и мягко (р — ръ или л — ль или то — ть). Логопед раскладывает картинки вперемежку в плоские коробочки для каждой пары, а сверху кладет по 2 квадратика с обозначением звуков лицевой стороной вниз. Затем показывает детям карточку с 3 клетками и схемами расположения звуков в словах и объясняет: «Нужно найти 3 картинки с предметами, в названиях которых есть твердые или мягкие согласные звуки. А чтобы узнать, какие именно, нужно перевернуть квадратик, на котором написаны буквы. Например, р — твердый согласный звук, а ръ — мягкий. Мне нужно подобрать таких 3 слова с мягким звуком ръ, чтобы в одном слове мягкий звук находился в начале слова, в другом — в середине, а в 3-м — в конце слова. Под каждой клеткой на карточке есть схема расположения звука в слове. Посмотрите, правильно ли я расположила свои картинки с мягким согласным звуком ръ. В первую клетку я помещаю рябину, во 2-ю — березу, а в 3-ю — фонарь». Спрашивает детей, почему так размещены картинки на карточке (потому что в слове рябина мягкий звук ръ находится в начале слова... и т. д.). Далее логопед поясняет, что играть дети будут парами, один будет подбирать и располагать на своей карточке слова с мягким звуком, другой — с твердым, а в конце игры проверят, правильно ли выполнено игровое задание не только у себя, но и у друга (своего партнера). Выигрывает та пара детей, у которой нет ошибок в подборе картинок. При игре следует соблюдать такие правила: 1. Выбрать 3 картинки, в названиях которых есть тот звук, какой обозначен на маленькой карточке. 2. Расположить картинки на своей карточке согласно схеме расположения этого звука в словах. В конце игры дети называют слова, которые они подобрали и расположили на карточках, выделяя голосом звук в начале, середине и конце слова.

**22. Составь букет из цветов и наполни корзину плодами**

ЦЕЛЬ: Упражнять детей в дифференциации твердых и мягких согласных — ръ, л — ль, с — съ в словах. Развивать общение детей в совместной деятельности.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ: Для каждой команды детей — по 2 больших карты с изображением цветочной вазы и низкой корзины для плодов. Внизу карт — полоски для выкладывания фишек. Цветы и плоды, вырезанные из картона: нарцисс (р, с) — 2 звука ромашка (р) — 1 звук гладиолус (л, л, с) — 3 звука лстра (с,р) — 2 звука апельсин (ль, съ) — 2 звука слива (ль) — 1 звук лимон (лъ) — 1 звук репа (ръ) — 1 звук огурец (ръ) — 1 звук василек (съ, лъ) — 2 звука лилия (лъ, лъ) — 2 звука сирень (съ, ръ) — 2 звука тюльпан (лъ) — 1 звук груша (р) — 1 звук яблоко (л) — 1 звук гранат (р) — 1 звук свекла (с, л) — 2 звука помидор (р) — 1 звук морковь (р) — 1 звук Фишки двух цветов: красные — для твердых согласных, синие — для мягких (14 красных и 14 синих + 3-4 лишних).

ХОД ИГРЫ. Каждая команда получает от воспитателя по 2 карты: одну — с изображением цветочной вазы, другую — с изображением корзины. На картах одной команды на вазе нарисованы буквы р, с, л, на корзине —ръ, съ, лъ. На картах другой: команды а вазе — буквы ръ, съ, лъ, а на корзине — р, с, л. По буквам на вазе и корзине дети узнают, с какими согласными — мягкими или твердыми — они будут подбирать цветы для букета и плоды в корзину. Воспитатель проверяет, знают ли дети, как обозначаются буквами твердые и мягкие согласные звуки (р — ръ). На середину стола ставятся 2 подноса (один — с вырезанными цветами из картона, другой — с плодами) и коробочка с фишками. Логопед объясняет детям игровую задачу и правила игры: «Каждая команда составит букет из цветов и заполнит плодами корзину. В названиях цветов и плодов обязательно должны быть те звуки, которые указаны на ваших вазах и корзинах. Обратите внимание на то, что в некоторых словах имеется по 2, а в одном — далее 3 нужных вам звука. Поэтому, когда найдете подходящий цветок или плод, сразу выкладывайте на полоску столько же фишек: красных — для твердых согласных, синих — для мягких. Если 2 команды правильно определят звуки, то у них окажется на полоске одинаковое количество фишек. А по сколько, узнаем в конце игры. И еще. Вы играете командами и выполняете общее задание. Поэтому сами договоритесь, как его лучше выполнить. Помогайте друг другу и проверяйте друг друга». В конце игры логопед предлагает двум детям из каждой команды назвать слова с твердыми и мягкими согласными звуками. Спрашивает, какие звуки имеются в названиях плодов, а какие — в названиях цветов. Он также просит сосчитать красные и синие фишки и их общее количество и сравнить, одинаковое ли количество у 2-х команд. При определении команды - победителя учитывается не только правильность выполнения задания, но и характер взаимоотношения детей в команде.

**23. Составь пирамиду**

ЦЕЛЬ: Упражнять детей в делении слов на односложные, двухсложные, трехсложные (старшая группа) и четырехсложные (подготовительная группа) слова. Развивать умение работать парами — распределять работу между собой, контролировать друг друга и помогать.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ. Для старшей группы на двоих детей — карточка с пирамидой из квадратов в 3 ряда и предметные картинки, название которых состоит из одно-, двух- и трехсложных слов. У логопеда несколько красных фишек (штрафные очки). Для подготовительной группы карточка-пирамида с 4 рядами клеток для деления на слоги и 4-сложными словами, предметные картинки и маленькие карточки с цифрами.

ХОД ИГРЫ. I вариант. В старшей группе логопед показывает детям карточку и объясняет, что это пирамида, она построена из квадратов, расположенных в 3 ряда. Дети будут заполнять пирамиду картинками. В нижний ряд нужно поместить такие картинки, название которых можно разделить на 3 слога, например со-ба-ка, а в средний ряд — на 2 слога, например петух. В верхний ряд надо поместить односложные слова, например жук. Каждую пирамиду будут составлять двое детей, т.е. дети будут работать парами. Картинки для своей пирамиды дети будут брать из низкой коробочки или с подноса. Выбирать картинки для своей пирамиды можно по-разному: каждый играющий может взять любую картинку и поместить ее в нужный ряд или дети могут договориться между собой, кто и какой ряд клеток будет заполнять. Например: один из пары может находить картинки (4 шт.) для нижнего ряда, а другой — для среднего и верхнего рядов (5 шт.). Когда дети составят пирамиду, обязательно проверяют друг у друга, правильно ли подобраны слова по количеству слогов. Перед игрой логопед спрашивает у детей, как следует составлять пирамиду из картинок. После выполнения задания каждый играющий четко по слогам называет слова, т.е. названия картинок, которые он поместил в тот или иной ряд пирамиды. Если же дети не делили между собой ряды клеток, то логопед может предложить ребенку или назвать слова с определенным количеством слогов или по своему выбору по одному слову из каждого ряда. Усложнение в игре может состоять в том, что картинки для 2-3-х пар выкладываются на общий поднос. Оценка результата выполненного игрового задания дается не каждому ребенку, а паре детей. Логопед может положить красную штрафную фишку на картинку, если она неправильно подобрана для определенного ряда пирамиды. Победителем считается пара, которая составила пирамиду без ошибок.

II вариант. В подготовительной группе пара детей получает карточку с пирамидой, состоящей из 4-х рядов клеток, и подбираются картинки с одно-, двух-, трех- и четырехсложными словами. Чтобы определить, кто из пары с каким количеством слогов будет подбирать слова для составления пирамиды, логопед предлагает каждой паре взять по одной маленькой карточке с цифрами 1 и 4, 2 и 3, которые кладет перед ними (их нужно перевернуть и по цифрам определить, кто какие ряды клеток будет заполнять картинками). В процессе выполнения игрового задания дети, работающие парами, могут помогать друг другу и контролировать ход игры для успешного выполнения общей работы. Оценку получает пара детей. Логопед может предложить двум парам оценить результаты друг у друга и, если найдутся ошибки, положить на картинку, название которой неправильно разделено на слоги, красную штрафную фишку. Выигравшей считается та пара, которая не допустила ошибок.

**24. Слоги и ударения**

ЦЕЛЬ: Упражнять детей в делении на слоги двухсложных и трехсложных слов, выделять ударный слог в слове. Научить изменять существительные с помощью уменьшительно-ласкательных суффиксов; соединять слова в одну группу, обозначающую зверей, птиц, растения или одежду (обобщение).

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ 1. Старшая группа: карточки, разделенные на б клеток, расположенные в 2 столбика, над которыми находятся схемы для слов с ударением на 1-м и 2-м слоге; картинки с изображением зверей, птиц, растений и предметов одежды. для зверей для растении для птиц для одежды Подбор картинок может быть таким: Звери кошка коза белка лиса лошадь овца Растения репа морковь ландыш нарцисс елка сосна Птицы страус снегирь дятел сова голубь скворец Одежда фартук пальто платье халат свитер трусы 2. Подготовительная группа: карточки из 9 клеток для трехсложных слов с ударениями на 1-м, 2-м или 3-м слогах; картинки с изображением птиц и растений. Их подбор может быть таким: Птицы курица кукушка воробей ласточка Растения яблоня капуста помидор дерево сорока соловей иволга ворона попугай береза огурец елочка рябина кабачок

I вариант. Играют 4 ребенка. Логопед раздает каждому играющему набор картинок (звери, птицы, растения или одежда) и карточку. Объясняет игровое задание: «Нужно определить в каждом слове ударный слог и расположить свои картинки в 2 столбика. На карточках над каждым столбиком нарисованы вместе 2 маленьких квадратика. Это схемы, по которым вы узнаете, какие картинки нужно положить в 1-й столбик, а какие — во 2-й на своей карточке. Если на схеме кружок нарисован в 1-м квадратике, значит, в словах должен быть ударным 1-й слог. А если во 2-м — то в словах ударным будет 2-й слог». Когда дети расположат картинки в два столбика, логопед просит их назвать одним словом то, что нарисовано на картинках. А затем предлагает назвать каждую картинку, выделяя голосом ударный слог в словах. При повторном проведении игры следует усложнить задание. Логопед кладет на середину стола 4 картинки с одним зверем, одной птицей и т. д. (изображением вниз) и предлагает детям взять по картинке и по ней определить, какую группу каждый будет составлять на своей карточке. Остальные картинки кладутся на общий поднос. В конце игры воспитатель может предложить детям называть сразу по 2 слова: одно — с ударением на 1-м слоге, другое — на 2-м. Он может также дать каждому по одной новой картинке, чтобы заменить слово с таким же ударением, например, на место страуса положить лебедя, а на место нарцисса — тюльпаны и т.п. Ошибки детей воспитатель отмечает штрафными очками (кладет на картинку красную фишку). Победителями в игре считаются те дети, у которых нет штрафных очков.

II вариант. Логопед раздает детям наборы картинок, напоминает, что раньше они играли с двухсложными словами, и спрашивает, можно ли изменить некоторые слова так, чтобы в них стало не 2, а 3 слога. Как это сделать? Если дети не знают, то поясняет, что многие слова можно произнести по-другому. Для этого надо ласково или уменьшительно назвать животное, птицу, какую-либо вещь. Например, ро-зу можно назвать ро-зоч-ка, и слово станет 3-е ложным. Логопед предлагает детям рассмотреть свои картинки и положить перед собой те, в которых двухсложные слова можно превратить в трехсложные, и произнести сначала слово как двухсложное, а потом — как трехсложное (морковь — морковка, сова — совушка, коза — козочка и т. д.). Логопед интересуется, остался ли ударный слог на том лее месте в измененных словах, и предлагает детям выяснить это. Дети произносят по 2 слова: ко-за и ко-зоч-ка; сви-тер и сви-те-рок, го-лубъ и го-лу-бок и др. — и отмечают, что ударный слог в этих измененных словах переместился. А в словах фар-тук и фар-ту-чек, ха-лат и ха-ла-тик и др. остался на том же месте.

III вариант. В подготовительной группе в игре могут участвовать по двое играющих. Логопед предлагает одной паре детей подобрать трехсложные названия птиц, а другой паре детей — трехсложные названия растений и расположить согласно схемам, обозначающим ударный слог в слове, — разместить картинки на карточках в 3 столбика. Логопед ставит поднос с картинками для 2-х карточек и предлагает детям самим решить, как они будут заполнять картинками свою карточку. При оценке результата игры положительно характеризует работу той пары, которая смогла более рационально и согласованно сделать ее. После выполнения задания дети называют слова по картинкам, расположенным в ряд, а не в столбики (курица — кукушка — воробей), выделяя голосом ударный слог. Логопед при ошибках детей накладывает красную штрафную фишку на картинку. Если ребенок сам замечает ошибки в определении ударного слога в словах и исправляет их, перемещая картинки в нужные столбики, то логопед в этом случае не кладет штрафные фишки на картинки. Пары меняются карточками, и игра повторяется еще 1 или 2 кона. Победителей определяют по результатам всех конов. При повторном проведении игры после заполнения детьми карточек картинками логопед может предложить каждой паре по 3 новых картинки: жаворонок, пеликан, фламинго и лилия, малина, ананас для замены выложенных картинок на карточках и ответить на вопросы: «Каких птиц вы поменяли? Почему этих?» Аналогичные вопросы задает и о растениях.

IV вариант. Найди у нас ошибки. Логопед договаривается с детьми, что, после того как они выложат картинки на своих карточках, а она проверит правильность их подбора, каждая пара незаметно друг от друга (можно использовать картонную ширмочку) поменяет местами определенное количество картинок (по договоренности от 2-х до 4-х). Потом пары поменяются карточками и найдут «ошибки» друг у друга, отмечая красными фишками картинки, расположенные на карточке не на своих местах. Кто обнаружит все ошибки, будет считаться самым внимательным.

**25. Куда спрятались звуки?**

ЦЕЛЬ: Упражнять детей в дифференциации парных звонких и глухих звуков (б — п., в — ф, з — с, ж — ш, д — т, г — к). Научить определять позицию звука в словах (в начале, середине, конце слова).

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ. Парные предметные картинки, в названиях которых звуки могут находиться в разных позициях — в начале, середине, конце слов. Карточки с отдельными буквами, соответствующими звонким и глухим звукам, и карточки с двумя парными согласными. Б З Б – П З - С

ХОД ИГРЫ

I вариант. Логопед напоминает детям, что в русском языке среди согласных есть парные звуки. Их так называют потому, что они очень похожи по звучанию. Только одни произносятся звонко, а другие — глухо. Предлагает послушать, как они : звучат. Обращает внимание, что губы, язык при произнесении парных звуков производят одинаковые движения. Затем предлагает поиграть в игру «Куда спрятались звуки?». Рассказывает сказку про парные звонкие и глухие звуки: «Жили-были парные звуки. Когда их спрашивали, как их :зовут, то звонкие звуки: б, в г, д, ж, т, я, з отвечали громко звонкими голосами, а глухие — шепотом, глухо: п, ф, к, т, ш, с. Жили они дружно. Однажды, когда наступил новогодний праздник, к ним в гости пришел Дед Мороз и принес целый мешок подарков. Дед Мороз стал загадывать звукам разные загадки о зиме. Звонкие звуки громко называли отгадки и получали от Деда Мороза подарки. Глухие звуки тоже называли отгадки, но отвечали шепотом, и Дед Мороз их не слышал. Обиделись глухие звуки, убежали и спрятались в разные слова. Тут звонкие огляделись — нет нигде их товарищей. Очень они обеспокоились и побежали их искать. Но звуков не нашли, а услышали разные слова, и показалось им, что среди разных звуков в этих словах слышны и глухие звуки. Давайте, дети, поможем каждому звонкому звуку найти его парный звук». Логопед выкладывает на середину стола картинки с изображениями предметов, названия которых начинаются с глухого звука: платье, фонарь, слон, шар, топор, ключ. Карточки со звонкими звуками раскладывает в столбик. Играющий указывает на любую картинку и объявляет: «Я нашел глухой звук п в слове платье». При правильном ответе получает от воспитателя карточку с этим звуком и присоединяет ее к карточке с парным звонким звуком. Когда все глухие звуки соединятся с парными звонкими, воспитатель продолжает сказку: «Звонкие звуки рассказали Деду Морозу, почему обиделись глухие звуки: "Дед Мороз, ты просто не расслышал отгадки из-за их глухих голосов. А они тоже умеют разгадывать загадки"». Дед Мороз загадал новые загадки, и, хотя отгадки-звуки произносили шепотом, он услышал и одарил глухие звуки новогодними подарками. Всем стало весело, и звуки пустились в пляс. Б с ... (дети добавляют: п), ее ... (ф), зс ... (с) и т. д.

II вариант. Логопед предлагает детям поиграть в прятки, объясняет, что глухие звуки следует искать в конце слов, а звонкие — в середине. Нужно найти по 2 слова с парными звуками, с какими? Можно узнать по карточке, на которой написаны эти звуки. Логопед предлагает взять по одной карточке из тех, которые лежат буквами вниз, и среди разложенных посредине стола картинок с предметами найти нужные. Картинки с глухими звуками в конце слов. Картинки со звонкими звуками в середине слов ландыш. ги-ж ежик жираф ф-в медведь аист пг-д гвозди глобус с—з стрекоза жук к-г тигр ту луп п—б верблюд Усложнение. Предложить детям картинки с предметами, в названиях которых и глухие парные звуки находятся в середине слов: коша, туфли, гусеница, молоток, шапка, свекла.

**26. Чья команда быстрее добежит до финиша?**

ЦЕЛЬ: Упражнять детей в делении слов на слоги — разложить карточки-домино с изображениями животных в цепочку с учетом количества слогов в их названиях. Научить выбирать для своей цепочки карточки-домино с животными, бегущими в нужном направлении, — вправо или влево. Развивать умение играть коллективно для достижения общего результата, помогая друг другу (II вариант в подготовительной группе).

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

Наборы карточек-домино: 8 штук — для пары детей старшей группы и 10-12 — для пары детей подготовительной группы. Сочетания зверей и птиц на одной карточке могут быть такими: Названия из 1-го и 2-х слогов (1) лев — кошка (2) (2) петух — тигр (1) (1) волк — белка (2) (2) заяц — гусь(1) (1)еж — утка (2) (2) лиса — лось (1) (1) слон — лошадь (2) (2) коза — бобр (1) Названия из 2-х и 3-х слогов (2) кошка — сорока (3) (3) носорог — петух (2) (2) белка — бегемот (3) (3) курица — утка (2) (2) голубь — попугай (3) (3) корова — медведь (2) (2) коза — ласточка (3) (3) крокодил — жираф (2) (2) лиса — цыпленок (3) (3) воробей — лошадь (2)

Дорожки, разделенные на 4 прямоугольника (по 6 см), для старшей группы и дорожки, разделенные на 5 или 6 прямоугольников, для подготовительной группы.

Воротца со словом «финиш».

Фишки для подготовительной группы (II вариант).

ХОД ИГРЫ. В старшей группе игра проводится, если дети знают, как играть в домино. До игры логопед выясняет, знают ли дети, что такое финиш. Если нужно, объясняет на примере соревнующихся спортсменов его назначение. Перед игрой предлагает детям разделиться на пары, сесть рядом за стол и поиграть в игру, которая называется «Чья команда быстрее добежит до финиша?». Объясняет: «Соревноваться будут звери и птицы вот на этих дорожках». Кладет перед каждым ребенком дорожку, разделенную на 4 клетки, а между дорожками — воротца со словом «финиш». В общей низкой коробке ставит карточки-домино для 2-х детей и продолжает объяснение: «Вы будете составлять свои команды из зверей и птиц. Тот, кто сидит слева от финиша, будет выбирать из коробки карточки с животными, которые бегут к финишу, значит... (вправо), а тот, кто сидит справа от финиша, возьмет животных, бегущих... (влево). Сначала найдите карточки, на которых нарисованы стрелки, указывающие направление к финишу, и положите их на последние от финиша клетки. Вы знаете, дети, что каждый зверь и каждая птица имеет свое название. Одни животные называются словом, состоящим из одного слога (или не делится на слоги), например бобр, у других название состоит из двух слогов, например коза. На каждой карточке изображено по 2 животных, названия которых содержат разное количество слогов, и одну карточку можно приложить к другой только тогда, когда количество слогов у рядом расположенных животных будет одинаковым. Скажите, если на одной карточке нарисован лось, а на другой — слон, можно ли их соединить? Почему? А если на одной карточке нарисована кошка, а на другой — лев, можно ли эти карточки приложить друг к другу? Почему нельзя? Поэтому до финиша доберется только та команда, в которой все животные будут правильно расположены друг за другом. Чтобы не ошибиться, называйте потихоньку или про себя по слогам названия животных». В конце логопед подводит итоги игры и определяет команды-победители. Можно организовать 2-3 кона этой игры, поменяв карточки. При повторной игре можно взять карточки с изображениями животных, названия которых состоят из двух- и трехсложных слов. I вариант. В подготовительной группе игра проводится так же, как и в старшей группе. Различие — в длине дорожек (5-6 клеток) и в использовании карточек с названиями животных в 2 и 3 слога. Перед игрой дети называют правила игры: 1) животные на дорожках должны двигаться в сторону финиша; 2) животные на разных карточках при их соединении должны совпадать по количеству слогов в названиях.

II вариант. У кого дорожка длиннее? Для игры используются все карточки с 1, 2, 3 слогами в названиях животных. Дети делятся на 2 группы с одинаковым количеством игроков. Логопед ставит перед каждой командой коробку с карточками-домино, лежащими изображением вниз, предлагает взять всем одинаковое количество карточек (по 3 или 4) и положить их перед собой. В коробках должно остаться по несколько резервных карточек. Один из играющих кладет любую карточку на стол, а тот ребенок, у которого есть подходящая карточка, прикладывает ее с любой стороны, где названия животных совпадают по количеству слогов, и т. д. Дети должны понимать, что они работают на общий командный результат, поэтому следят за действиями друг друга, и если замечают ошибку при присоединении карточек, то исправляют ее, переставляя карточку в другое место или временно убирая ее с дорожки. В случае, если всех игроков команды нет подходящих карточек для удлинения дорожки, дети могут взять нужную карточку из коробки логопеда. Выкладывание дорожек может длиться определенное время по договоренности с логопедом (3-5 мин). По прошествии этого времени дети по сигналу логопеда прекращают выкладывать дорожки. Логопед проверяет правильность выполнения задания у каждой команды. При обнаружении неправильного присоединения карточек кладет на одну из них штрафную фишку и при подсчете количества карточек, из которых выложены дорожки, эту карточку не учитывает. Если дети захотят, можно организовать 2-й кон игры, поменяв карточки.