

# Дидактические игры на развитие слухового внимания и фонематического слуха

(старший дошкольный возраст)

Задачи данных ниже игр и упражнений – развивать фонематическое восприятие, элементы звукового анализа: определять в словах наличие данного звука, выделять в словах первый и последний звук.

## 1. Игра «ПОЙМАЙ ЗВУК»

Задачи:

1. Выделенные в звуковом потоке гласного звука (А, О, У, И, Ы, Э).

Взрослый называет и многократно повторяет гласный звук, который ребенок должен выделить среди других звуков (хлопнуть в ладоши, когда услышит). Затем взрослый медленно, четко, с паузами произносит звуковой ряд, например, :  
А – У – М – А – У – М – И – С – Ы – О – Э – Р – Ш – Ф – Л – В – З – Ж – Х – Ы – А

## 2. Игра «НАЗОВИ КАРТИНКУ И НАЙДИ ГЛАСНЫЙ ЗВУК»

Задачи:

1. Развивать умение детей находить заданный звук в слове на этапе громкого проговаривания слова самим ребёнком.

**Описание игры.** У детей – карты с нарисованными картинками (по четыре в каждой карте). Ведущий называет любой гласный звук, дети произносят вслух названия своих картинок и находят нужную. Если картинка названа правильно ведущий разрешает закрыть ее фишкой, выигрывает тот, кто раньше всех закроет свои картинки.

Этот же набор лото применяется для узнавания в слове согласных звуков. Игра проводится так же: ведущий называет изолированный согласный звук (в словах-названиях картинок из данного лото можно выделить звуки: Р, К, К, Л, Л, М, Щ, С, С, Т, Б, Н, Ж, Д, Ш, П, Б), а дети должны назвать нужную картинку.

## 3. Игра «КТО НАЙДЕТ ДВЕНАДЦАТЬ ПРЕДМЕТОВ, НАЗВАНИЯ КОТОРЫХ СОДЕРЖАТ ЗВУК С»

Задачи:

1. Закрепление умения выделять заданный звук в слове по представлению,
2. развитие зрительного внимания,
3. обучение счету.

**Описание игры.** Дана сюжетная картинка, на которой много предметных картинок, в том числе и содержащих в названии звук С (таких картинок должно быть двадцать)

**Ход игры.** Детям дают рассмотреть картинку и назвать нужные предметы. Выигрывает тот, кто назовет больше предметов. Дети накладывают фишки на найденные картинки, а ведущий затем проверяет правильность выполнения задания и определяет победителя.

#### **4. Игра «НАЗОВИ КАРТИНКУ И ОПРЕДЕЛИ ПЕРВЫЙ ЗВУК»**

**Задачи:**

1. Развивать навык у детей находить заданный первый звук в слове на этапе громкого проговаривания слова самим ребёнком.

**Описание игры.** У детей – карты с нарисованными картинками (по четыре на каждой карте). Ведущий называет любой гласный звук, дети произносят вслух названия своих картинок и находят нужную. Если картинка названа правильно, ведущий разрешает закрыть ее фишкой. Выигрывает тот, кто раньше всех закроет свои картинки.

#### **5. Игра «НАЙДИ ФИШКЕ МЕСТО»**

**Задачи:**

1. Развивать навык определять место заданного звука в слове (начало, середина, конец), опираясь на громкое проговаривание.

**Описание игры.** Для игры понадобятся карточки, на каждой помещена предметная картинка и схема: прямоугольник, разделённый на три части. В правом верхнем углу дана буква, обозначающая заданный звук. Кроме предметных картинок заготавливают фишки по числу карточек.

**Ход игры.** Играть может несколько человек, но не больше, чем заготовлено карточек. Все карточки и фишки лежат на столе. Играющие берут себе по одной карточке, рассматривают и называют вслух картинку, букву и определяют позицию заданного звука в слове - названии картинки, выкладывая на соответствующее место по схеме фишку. Затем берут следующую карточку. Игра продолжается до тех пор, пока все карточки не будут проанализированы. Выигрывает тот, кто успел правильно проанализировать большее количество карточек.

Картинки к игре: зебра(б), автобус(с), халат(л), аист(с), цапля(ц), улей(у), индюк(к), лось(о), зубр(р), ручка(ч), газета(т), часы(ы), кошка(ш), финиш(ш), солнце(ц).

#### **6. Игра «ПРОЙДИ ВОКРУГ И НЕ ЗАБЛУДИСЬ»**

**Задачи:**

1. Совершенствовать умение определять место звука в слове (начало, середина, конец) по представлению.

**Описание игры.** Игра состоит из игровых полей (для каждого звука отдельное поле), на которых помещены картинки и схемы. От картинки к картинке

проложены лабиринты: они начинаются от каждого участка схем и подходят к следующим картинкам. Только один лабиринт приведет к следующей картинке: тот, который отходит от верной позиции заданного звука (звук задан буквой, находящейся в углу игрового поля).

Если игрок правильно определит место звука на каждой картинке, он пройдет лабиринтом от картинки к картинке и вернется к началу движения (двигаться надо по часовой стрелке с любой картинки). Выигрывает тот, кто раньше вернется к началу на своем игровом поле.

## 7. Игра -лото «ПАРОНИМЫ»

### **Задачи:**

1. Развитие умения различать слова – паронимы на слух.

**Описание игры.** Игра состоит из больших карт, на которых нарисовано по несколько картинок, названия которых могут составить пары слов – паронимов, но парные картинки не находятся на одной карте. У ведущего – маленькие карточки с написанными словами.

**Ход игры.** Ведущий называет вслух слово. Тот ребенок, у которого на карте изображен данный предмет, должен поднять руку и произнести название своей картинки. При правильном ответе ведущий разрешает ему закрыть эту картинку фишкой или карточкой – названием данного слова (в таком случае дети будут упражняться в глобальном чтении). Если он ошибся, и на самом деле ведущим было названо парное слово, игрок получает штрафное очко. Выигрывает тот, кто быстрее закроет свои картинки и меньше получит штрафных очков.

Карточки со словами для игры: рак, мак, крыша, крыса, марка, майка, катушка, катушка, коробок, колобок, душ, тушь, бант, бинт, суп, зуб, дым, дом, гайка, галка, банка, папка, лещ, лес, башня, пашня, кит, кот, уточка, удочка, мышка, мишка, рожки, ложки, шар, шаль, жесть, шесть, лама, рама, ушки, утки, санки, танки.

## 8. Игра «КАЖДОМУ ЗВУКУ СВОЮ КОМНАТУ»

### **Задачи:**

1. Совершенствовать умение проводить полный звуковой анализ слова с опорой на звуковую схему и фишки.

**Ход игры.** Играющие получают домики с одинаковым количеством окошек. В домики должны поселиться жильцы – «слова», причём каждый звук хочет жить в отдельной комнате.

Дети подсчитывают и делают вывод, сколько звуков должно быть в слове. Затем ведущий произносит слова, а играющие называют каждый звук отдельно и выкладывают фишки на окошки дома – «заселяют звуки». В начале обучения ведущий говорит только подходящие для заселения слова, т.е. такие, в которых будет столько звуков, сколько окошек в домике. На последующих этапах можно сказать слово, не подлежащее «заселению» в данный домик, и дети путем анализа убеждаются в ошибках. Такого жильца отправляют жить на другую

улицу, где живут слова с другим количеством звуков.

## 9. Игра «КОГО ПОЗОВУТ В ГОСТИ»

### Задачи:

1.развить умение определять количество звуков в словах, произносимых вслух самим ребёнком.

**Ход игры.** Играют четверо, у каждого играющего – какой-нибудь домик. На столе разложены предметные картинки с изображениями различных животных (по числу играющих), а также стопка карточек изображениями вниз. Дети выбирают себе нужные картинки из тех, что лежат изображениями вверх, - «находят хозяина дома». Затем каждый по очереди берет по одной карточке-картинке из стопки, называет вслух слово и определяет, надо «позвать в свой домик в гости эту картинку или нет». Если в слове – названии картинки, открытой ребёнком, столько же звуков, сколько в слове – «хозяине, то в гости звать нужно, и тогда играющий получает право на дополнительные ходы до тех пор, пока встретится неподходящая картинка. Если количество звуков другое, картинка подкладывается в конец стопки. Выигрывает тот, кто раньше созвал своих гостей. В один набор входит по четыре картинки с каждым количеством звуков. Картинный материал для игры: картинки -«хозяева»: кот, волк, кабан, собака; картинки- «гости»: три звука – оса, сом, жук, рак; четыре звука – коза, сова, бобр, крот; пять звуков – галка, жираф, сурок, мишка; шесть звуков – корова, курица, кролик, ворона.

## 10. Игра «РАЗГАДАЙ РЕБУС»

### Задачи:

1.Развить умение выделять первый слог из слова

2. Совершенствовать умение составлять слова из слогов.

**Ход игры.** Детям дают карточки, на которых изображены по две картинки. На карточке «спряталось» слово. Его надо составить, выделив из каждого слова – названия первые слоги, а затем из них сложить слово, например: ромашка, самолёт – роса. Выигрывает тот, кто составит больше слов.

### Карточки с предметными картинками для игры:

Голуби, раки - гора

Бутылка, рябина - буря

Мячи, тазы - мята

Кораблик, жаворонок - кожа

Сухари, шары - суша

Ромашка, тазы - рота

Телефон, малина - тема

Чулоч, дома - чудо

Вагон, рябина - Варя

Карандаш, банка - кабан

Банан, бабочка - баба  
Колобок, марка - комар  
Девочка, лопата - дело  
Лисички, самолет - лиса  
Шуба, ракета - Шура

### 11. Игра «СОСТАВЬ СЛОВО»

#### Задачи:

1. Формировать умение выделять в словах первый звук и составлять из полученных звуков слова.

**Ход игры.** У детей по одной карте, у ведущего – буквы. Он называет букву, а дети просят себе нужные буквы и накладывают на нужные картинки. Когда все буквы будут собраны, ребёнок должен прочитать получившееся слово. Если он затрудняется сам прочесть слово, взрослый ему помогает, и таким образом обучает его первоначальному чтению.

### 12. Игра «РАЗГАДАЙ РЕБУС»

#### Задачи:

1. Закрепить умение выделять первый слог из слова,

2. Совершенствовать умение составлять слова из слогов.

**Ход игры.** Детям дают карточки, на которых изображены по три картинки, на карточке спряталось слово. Его надо составить, выделив из каждого слова-названия первые слоги, а затем из них сложить слово.

#### Карточки с предметными картинками для игры:

Ухо, колокольчик, лыжи - уколы  
Ломы, шары, диван - лошади  
Гиря, тапочки, ракета - гитара  
Совы, лопата, машина - солома  
Огурец, пушка, карандаш - опушка  
Дома, ромашка, гиря - дороги  
Карандаш, тюлень, шары - катюша  
Оса, синица, наперсток - осина  
Орехи, совы, капуста - осока  
Ворона, роза, тарелка - ворота  
Оса, куры, нитки - окуни  
Банан, заяц, рыба - базары  
Сова, балалайка, карандаш - собака

### 13. Игра «ИЗ СЛОГОВ ПРЕДЛОЖЕНИЕ»

#### Задачи:

1. Развить умение выделять первый слог из слова,

2. Совершенствовать умение составлять по первым слогам слова, а из них - предложения.

**Ход игры.** Ребёнку даётся карточка-ребус, на которой зашифровано целое предложение. Каждое слово в данном предложении помещено на отдельной строчке. Ребёнок выделяет первые слоги каждой картинке, относящейся к одному слову, составляет из них слово и запоминает его. Затем на следующей строчке анализирует следующую группу картинок, составляет второе слово из первых слогов и так далее, пока не расшифрует все слова. Потом называет полученные слова по порядку, образуя предложение.

#### 14. Игра «НАЙДИ И НАЗОВИ НУЖНОЕ СЛОВО»

**Задачи:**

1. развитие фонематического восприятия – умение правильно воспринимать и дифференцировать звуки на слух.

Логопед предлагает выделять и называть только те слова, в которых есть заданные звуки.

**С** Папа купил Лене санки.

По дороге движется автобус.

Весной оживает природа.

Домик над рекою, Светлой полосой

В окнах огонек, На воду он лег.

(А. Плещеев. “ На берегу”)

**З** На двери висит замок.

На небе появились грозные тучи.

Почему собака лает

На того, кого не знает?

Потому она и лает –

Познакомиться желает.

(А. Власов. “Почему?”)

Далее используются отрывки из стихотворений и предложения со всеми приведенными выше парами звуков.

#### 15. Игра «КТО ЛУЧШЕ СЛУШАЕТ?»

**Вариант 1.**

**Задачи:**

1. развивать голосовой аппарат;

2. Развивать фонематическое восприятие

Логопед вызывает к себе двух детей. Ставит их спиной к друг другу, боком ко всей группе, и дает задание: “ Я буду называть слова, а Саша будет поднимать руку лишь тогда, когда услышит слова со звуком **ш**. Какой звук? А Лариса будет поднимать руку лишь тогда, когда услышит слова, в которых есть звук **ж**. Еще раз предлагается детям повторить, кто и когда должен поднимать руку. Дети подсчитывают количество правильных ответов, отмечают ответы неверные. Педагог с небольшим интервалом называет слова (всего 15 слов: 5 – со звуком **ш**, 5 – со звуком **ж**, 5 – где нет этих звуков). Предлагается примерно такой набор

слов: шапка, дом, жук, лиса, ежик, кошка, тарелка, вешалка, лыжи, карандаш, бочка, ножницы, замок, лужа, крыша.

Все следят за тем, правильно ли ребята выполняют задание, исправляют ошибки, указав на заданный звук в слове или на отсутствие его. В конце дети называют ребенка, который был наиболее внимательным, верно выделил все слова и ни разу не ошибся.

### **Вариант 2.**

**Задачи:**

1. развивать голосовой аппарат;
2. Развивать фонематическое восприятие

Логопед вызывает двух детей: один из них должен поднимать руку на слова со звуком **ш**, другой – со звуком **ж**. Предлагает остальным детям называть слова, в которых встречаются эти звуки. В конце игры дети называют победителя.

### **Вариант 3.**

**Задачи:**

1. Совершенствовать звукопроизношение;
2. Развивать фонематическое восприятие

Педагог предлагает двум детям подбирать слова: одному со звуком **ш**, другому – со звуком **ж**. Выигрывает тот, кто больше назовет слов, не допустив ни одной ошибки в произношении.

То же можно проделывать и с другими парами звуков.

## **16. Игра «СЛОВА МОГУТ ЗВУЧАТЬ ГРОМКО И ТИХО»**

**Задачи:**

1. Развивать голосовой аппарат и речевой слух;
2. Формировать навык у детей различать на слух громкость и скорость произнесения слов и фраз;
3. упражняться в произнесении слов и фраз с различной громкостью и скоростью.

Дети заучивают чистоговорку (с учетом отрабатываемого звука). Например, при дифференциации звуков **л** – **ль** можно использовать такую фразу: *В уголок Аленка села,*

*У Аленки много дела.*

Логопед предлагает произнести чистоговорку сначала шепотом, затем тихим голосом, а потом громче обычного.

В качестве упражнений для развития голосового аппарата при произнесении фраз с различной громкостью, кроме чистоговорок, можно использовать отрывки из стихотворений, потешки, считалки, скороговорки.

Аналогично проводится игра *“Слова могут звучать быстро и медленно”*.

## **17. Игра «КАКОЙ ЗВУК ЕСТЬ ВО ВСЕХ СЛОВАХ?»**

1. Совершенствовать звукопроизношение;
2. Развивать фонематическое восприятие

Логопед произносит три-четыре слова, к каждому из которых есть один из отрабатываемых звуков: *шуба, кошка, мышь* и спрашивает у детей, какой звук есть во всех этих словах. Дети называют звук **ш**. Затем предлагает определить, какой звук есть во всех ниже приведенных словах: *жук, жаба, лыжи – ж; чайник, ключ, очки – ч; щетка, ящик, щавель – ш; коса, усы, нос – с; селедка, Сима, лось – сь; коза, замок, зуб – з; зима, зеркало, вазелин – зь; цветок, яйцо, курица – ц; лодка, стул, лампа – л; липа, лес, соль – ль; рыба, ковер, крыло – р; рис, крепость, буква – рь.*

Педагог следит, чтобы дети четко произносили звуки, правильно называли твердые и мягкие согласные.

### **18. Игра «НАЗОВИ ПОСЛЕДНИЙ ЗВУК В СЛОВЕ»**

*Наглядный материал:* картинки (автобус, гусь, птенец, плащ, дом, ключ, стол, дверь, самовар, кровать, бегемот и др.)

Логопед показывает картинку, просит назвать, что на ней изображено, а потом сказать, какой в слове последний звук. При этом обращается внимание на четкое произношение изолированных звуков, дифференцирование твердых и мягких согласных (в слове *дверь* последний звук *рь*, а не *р*). Когда все картинки будут рассмотрены, педагог предлагает отложить в одну сторону картинки, на которых названия предметов заканчиваются на твердый согласный, в другую – на мягкий. Детям, которые не четко произносят звуки, предлагается отчетливо произнести согласные звуки в конце слова.

### **19. Игра «ПОДУМАЙ, НЕ ТОРОПИСЬ»**

Логопед предлагает детям несколько заданий на сообразительность и одновременно проверяет, как они научились слышать и выделять определенные звуки в словах:

Подбери слово, которое начинается на последний звук слова *стол*.

Вспомни название птицы, в котором был бы последний звук слова *сыр*. (*Воробей, грач...*)

Подбери слово, чтобы первый звук был бы **к**, а последний – **ш**. (*Карандаш, камыш...*)

Какое получится слово, если к *но* - прибавить один звук? (*Нож, нос...*)

Составь такое предложение, в котором все слова начинались бы со звука **м**. (*Мама моет Машу мочалкой.*)

Найди в комнате предметы, в названии которых второй звук **у**. (*Бумага, дудочка, Буратино...*)



## 20. Игра «НАЙДИ КАРТИНКУ»

**Задачи:** развитие речевого слуха – умение правильно воспринимать и дифференцировать звуки на слух.

**Оборудование:** парные картинки из детского лото с изображением различных игрушек и предметов.

**Ход игры:** Педагог кладет на стол перед ребенком несколько картинок название которых отличается одним или двумя звуками (парные картинки держит в руке) и предлагает отгадать, какие картинки он назовет. Педагог называет один из предметов, изображенных на картинках, дети слушают, затем ищут эту картинку на столе, показывают ее и по мере возможности повторяют слово. Для подтверждения правильности ответа детей, взрослый достает парную картинку и показывает ее детям. Количество картинок можно постепенно увеличивать. Позднее можно называть одновременно по два – три предмета.

## 21. Игра «НАЙДИ СЕБЕ ПАРУ»

**Задачи:** развитие речевого слуха – умение подбирать слова близкие по звуковому составу.

**Ход игры:** логопед предлагает дошкольникам поиграть и рассказать, в чем будет состоять эта игра: «Каждый должен найти себе пару. Для этого кто-нибудь, например Сережа, скажет слово, а кто-то из вас отзовется похожим словом. Если Сережа скажет шутка, то парой будет тот, кто отзовется словом мишутка или утка. Те кто составил пару, отходят в сторону. Упражнение продолжается до тех пор, пока все ребята не подберут себе пару.

## 22. Игра «СЛОВА, РИФМЫ, ЗВУКИ»

**Задачи:** развитие речевого слуха – умение подбирать слова близкие по звуковому составу.

**Оборудование:** три большие карточки, на которых изображены по четыре предмета: майка, елка, огурец, чашка; мак, стрекоза, пила, Петрушка; скамейка, дудка, лук, Буратино и двенадцать маленьких карточек, на которых изображены: зайка, скворец, полка, рубашка, рак, юла, коза, хлопوشка, утка, лейка, Чиполлино, жук.

**Ход игры:** логопед предлагает детям самостоятельно находить слова с определенными звуками и соединить картинки в пары, т.е. соединить картинки сходные по звучанию.

## 23. Игра «ПРИДУМАЙ НЕОБЫЧНЫЕ СЛОВА»

**Задачи:** развитие речевого слуха – умение подбирать слова с заданным звуком.

**Ход игры:** логопед читает детям стихотворение И.Токмаковой «Плим» и говорит: «Мальчик придумал смешное слово ПЛИМ, которое ничего не обозначает. А вы можете придумать такие слова, которые тоже бы ничего не обозначали (3 – 4 ответа). Затем педагог напоминает детям, что на предыдущих занятиях они подбирали разные слова – названия игрушек, предметов – со звуками С и Ш, З и Ж, Ш-Ж. «А сейчас придумайте такие смешные слова, как слово ПЛИМ, но со звуком Ч, Щ». Дети придумывают слова сначала со звуком Ч, потом со звуком Щ. Логопед обращает внимание на то, чтобы дети выделяли эти звуки в словах голосом, произносили их отчетливо и ясно.

#### 24. Игра «КТО БОЛЬШЕ?»

**Задачи:** развитие речевого слуха – нахождение звука в названиях предметов по картинке.

**Оборудование:** сюжетная картинка, на которой изображены предметы с определенным звуком.

**Ход игры:** педагог показывает детям картину, например «Огород». После рассматривания картины педагог предлагает рассказать, что собирают пионеры на огороде. Затем перед детьми ставится задача сказать, в названии каких предметов имеется звук Р (звук С). За каждое слово дается картонный кружок. Выигрывает тот, у кого больше кружков.

#### 25. Игра «О, СЧАСТЛИВЧИК»

**Задачи:** развитие речевого слуха – умение дифференцировать гласные, слышать ударную гласную.

**Оборудование:** предметные картинки.

**Ход игры.** В центре стола, вокруг которого сидят игроки, выкладываются 4 картинки. Педагог называет любую из этих картинок, произнося только гласные звуки и выделяя голосом ударный звук. Игрок, который первым понял слово, четко произносит его и раньше других поставил свой указательный пальчик на соответствующую картинку, забирает эту картинку себе. Педагог кладет на место выбывшей новую картинку, и игра продолжается. Владелец наибольшего числа угаданных картинок становится «счастливым» и получает приз.

#### 26. Игра «СЛОВА С НАЧИНКОЙ»

**Задачи:** развитие речевого слуха – умение дифференцировать гласные, слышать ударную гласную.

**Оборудование:** предметные картинки.

**Ход игры.** На столе раскладываются картинки: роза, рак, рот, ручка, рама, рожки, сыр, трон, тройка, кран, град, пар, шар, вор.

Педагог называет длинные слова, внутри которых «спрятаны» короткие слова, проиллюстрированные картинки. Например, он говорит слово «дРАКон». Дети быстро произносят короткое слово «РАК» и ставят свои указательные пальчики на соответствующую картинку. Самый сообразительный и ловкий игрок (или все угадавшие) получает призовую фишку (счетную палочку, например). Побеждает обладатель наибольшего количества призовых фишек.

Логопед может предложить детям следующие слова: экран, ограда, патрон, угроза, дракон, крот, белоручка, дворник, новостройка, парус, шарфик, разговор, раковина, парта, дорожки, градусник, напарник, барак, проза, наоборот, сырой, короткий, поворот, сырник, партия, панорама, проворный, драма, ворон, мрак, награда и т.д.

## 27. Игра «НАЗОВИТЕ СЛОВО»

**Задачи игры:** развитие речевого слуха – показать детям, что в разных словах разное количество звуков (слова длинные и короткие), в коротком слове мало звуков, поэтому оно звучит недолго; в длинном слове много звуков, и звучит оно дольше.

**Оборудование:** звуковая линейка.

**Ход игры:** логопед предлагает детям произнести любые слова, и, когда они скажут несколько, он обращает их внимание на то, что эти слова разные.

«А сегодня,— продолжает педагог,— мы узнаем про слова что-то новое, и поможет нам в этом звуковая линейка. Вот эти синие кружочки в ней,— говорит логопед,— будто звуки, они идут друг за другом, но не исчезают, их можно увидеть и даже пересчитать». Педагог предлагает кому-либо из детей отчетливо произнести слово, чтобы хорошо прозвучали все звуки, и при этом сам показывает на линейке, как открываются одно за другим окошки. Например, если ребенок произносит слово сок, то последовательно открываются три синих окошка. Это же слово произносят еще несколько детей, и педагог каждый раз демонстрирует с помощью линейки последовательную смену звуков. Затем дети по заданию воспитателя произносят и другие, более длинные слова (стол, мишка, Чебурашка), а он обращает их внимание на то, что в одном слове мало звуков, а в другом много. Количество звуков в словах логопед иллюстрирует при помощи звуковой линейки. Предложив детям произнести слова клубника, карандаш, логопед, он показывает им, что в этих словах звуков столько, что не хватает окошек на звуковой линейке. Затем педагог снова просит детей произносить любые слова и демонстрирует на линейке последовательное звучание звуков в этих словах. Поскольку дети на первых порах затрудняются подбирать удобные для работы короткие слова, он сам может предложить им следующие: ум, он, ах, ау, уа, Ира, сыр.

## 28. Игра «КТО НАЙДЕТ КОРОТКОЕ СЛОВО?»

**Задачи:** развитие речевого слуха – показать детям, что в разных словах разное количество звуков (слова длинные и короткие), в коротком слове мало звуков, поэтому оно звучит недолго; в длинном слове много звуков, и звучит оно дольше.

**Оборудование:** звуковые линейки.

**Ход игры:** педагог на большой демонстрационной линейке еще раз показывает, что в разных словах разное количество звуков, а от того, сколько звуков в слове, зависит длительность его звучания. Педагог подбирает слова короткие (2—3 звука) — мяч, лук и длинные — вертушка, холодильник. Затем он учит детей самим работать с линейкой, предлагая произносить короткие слова: он, ау, сыр, чай, мак, рак, жук.

### 29. Игра «СЛОВО МОЖНО ПРОШАГАТЬ»

**Задачи:** развитие речевого слуха – показать детям, что в разных словах разное количество звуков (слова длинные и короткие), в коротком слове мало звуков, поэтому оно звучит недолго; в длинном слове много звуков, и звучит оно дольше.

**Ход игры:** логопед говорит детям, что узнать, длинное слово или короткое, можно по шагам. Он произносит слово суп и одновременно шагает. Педагог обращает внимание детей на то, что получится только один шаг; произносит слово шар, шагает, дети шагают тоже и снова один шаг. «Вот какое коротенькое слово, один шаг успеваешь сделать! — говорит логопед и предлагает детям называть разные слова и одновременно шагать.— Кто назовет самое длинное слово, тот и победитель. Начали!..» Дети называют слова, логопед помогает им.

Считать шаги не надо, главное — обратить внимание на длительность звучания слова.

### 30. Игра «КТО УШЕЛ ВПЕРЕД?»

**Задачи:** развитие речевого слуха – показать детям, что в разных словах разное количество звуков (слова длинные и короткие), в коротком слове мало звуков, поэтому оно звучит недолго; в длинном слове много звуков, и звучит оно дольше.

**Ход игры:** эта игра проводится, как и предыдущая, но шагают дети вдоль веревки. Выигрывает тот, кто найдет самое длинное слово. Логопед следит за тем, чтобы при вышагивании дети произносили слова не спеша и протяжно: ввоосспииитатеелль, ккууккуууррууззаа.

### 31. Игра «ЧТО НУЖНО КУКЛЕ?»

**Задачи:** развитие фонематического восприятия и внимания – развить умение детей слышать отдельные звуки внутри слова.

**Оборудование:** предметные картинки: мыльница с мылом, полотенце, зубная паста, зубная щетка, тарелка, чашка, чайник, ложки (чайная и столовая), вилка.

**Ход игры:** логопед выставляет картинки на стенде и просит ребят назвать каждый изображенный предмет, сказать, для чего он нужен и какие звуки слышны в его названии. Ответы должны быть индивидуальные. Затем он предлагает детям отобрать для куклы Нины картинки с предметами, которые необходимы для умывания. Сначала лишь те, в названии которых слышится звук л (мыло, полотенце), потом со звуком т (зубная паста, зубная щетка). Далее дети отбирают картинки с предметами, нужными кукле для еды: сначала со звуком л (тарелка, ложка, вилка), потом со звуком к (чашка, тарелка, вилка), со звуком ч (чайник, чашка).

Логопед следит за тем, чтобы дети правильно произносили название предмета, выделяли голосом нужный звук.

### 32. Игра «ГДЕ ЗВУК?»

**Задачи:** развитие речевого слуха – нахождение места звука в слове.

**Оборудование:** полоска из цветного картона, разделенная на три части яркими линиями, фишка (флажок или кружок).

**Ход игры:** педагог называет слово. Дети определяют место заданного звука в слове. В зависимости от того, слышится ли звук в начале слова, в конце или в середине, фишка ставится на первую, последнюю или среднюю часть полоски. Можно ограничиться только одной большого формата полоской на столе педагога или раздать каждому ребенку полоски и фишки. В последнем случае дети должны сидеть за столами. Сначала дети определяют место звука в начале, затем в конце слова. И лишь когда они все это усвоят, можно взять слова, в которых заданный звук в середине слова. Если заданный звук гласный, то подбираются слова с дополнительным условием: гласный должен быть ударным.

### 33. Игра «ПОЙМАЙ РЫБКУ»

**Задачи:** развитие речевого слуха – нахождение места звука в слове.

**Оборудование.** Металлические скрепки, небольшие предметные картинки (изображенный предмет вырезан по контуру), коробка и удочка с магнитом из игры «Поймай рыбку». Скрепки прикрепляются к предметным картинкам.

**Ход игры:** Дети по очереди вылавливают удочкой различные предметы. Называют их. Определяют наличие или отсутствие в названии необходимого звука (например, Р) его место в слове (в начале, конце, середине слова). За правильный ответ ребенок получает очко. Выигрывает тот, кто наберет больше очков.

### 34. Игра «НАЙДИ СЛОВО»

**Задачи:** развитие речевого слуха – нахождение места звука в слове.

**Оборудование:** Карточки (4 большие и 16 маленьких) с изображением различных предметов. На больших карточках нарисовано по четыре предмета: на первой – названия всех предметов начинаются звуком С (стол, сапог, сыр, самокат); на второй – звуком Б (бабочка, банан, бык, бусы); на третьей – кончаются звуком н (баран, магнитофон, саксафон, слон); на четвертой – звуком Р (топор, ковер, зубр, помидор). На маленьких картинках изображены: сани, сом, стул, собака, барабан, бубен, бак, Буратино, кран, лимон, коршун, телефон, сыр, шар, забор, самовар.

**Ход игры:** логопед перемешивает маленькие карточки и раскладывает их на столе вниз рисунками. Играющие берут по три-четыре карточки. Логопед предлагает разместить картинки в один ряд (в названиях их должен слышаться звук Н). Дети, у которых оказались картинки, на которых изображены кран, лимон, телефон, коршун, выкладывают их на стол. Во второй ряд выкладываются карточки, названия предметов которых начинаются со звука Б: барабан, бубен, бусы, Буратино; в третий – кончаются звуком Н: кран, лимон, коршун, бубен, барабан. В четвертом ряду размещаются карточки, названия предметов которых начинаются звуком С: сом, стул, собака, сани. Выигрывает тот, кто быстрее выложил свои картинки.

### 35. Игра «ЦИФРОВОЙ РЯД»

**Задачи:** развитие речевого слуха – умение находить место звука в слове.

**Оборудование:** набор цифр от 1 до 5.

**Ход игры:** логопед предлагает детям разложить перед собой цифры от 1 до 5. Потом объясняет им, что он будет называть слова, а дети должны найти и показать на цифровом ряду, какой по счету звук С ( П или М и др.). Педагог произносит слово утрированно, дети передвигаются от цифры к цифре и если слышат звук С, выдвигают эту цифру вперед и говорят: «В этом слове звук С второй» и т.д.

#### «ПОЕЗД»

**Задачи:** развитие речевого слуха – учить выделять первый и последний звук.

**Оборудование:** поезд, состоящий из трех вагонов, разные мелкие игрушки, которые можно посадить в вагончики поезда.

**Ход игры:** педагог показывает детям поезд и говорит, что машинистом поезда будет мишка (или любая другая игрушка). Поезд отправляется только тогда, когда во все вагоны положат груз. Машинист просит, чтобы все названия грузов начинались со звука «а» (например, апельсин, автобус, абажур). Называя предметы, педагог выкладывает их перед детьми, потом предлагает повторить слова вместе с ним, выделяя при этом первый звук в слове. При последующем

проведении игры педагог берет предметы, названия которых начинается с других звуков.

### 36. Игра «ИСПРАВЬ НЕЗНАЙКИНЫ ОШИБКИ»

**Задачи:**

1. развивать фонематический слух,
2. совершенствовать умение различать на слух слова, произнесённые неправильно,
3. совершенствовать умение определять место звука в слове, делить слова на слоги,
4. Формировать навык составлять простые и сложные предложения.

Незнайка гостил у бабушки в деревне и вот что он там видел. Слушайте внимательно и исправляйте ошибки.

Коса прыгнула через забор.

Колова даёт вкусное молоко.

Рошадь жуёт сочную траву.

Кочка ловит мышку.

Собаха сторожит дом. Паучок.

### 37. Игра «ПАУЧОК»

**Задачи:** закрепить умение делить слова на слоги, развивать фонематический слух.

Читаете стихотворение, а дети отвечают на вопросы.

На невидимой тропинке

Ой, смотрите, паутинки.

Это хитрый паучок

Свой развесил гамачок.

И позвал наш паучок

Всех друзей на гамачок

Приходили к паучку

Мотыльки, кузнечики,

Пчёлки и шмели,

Бабочки-красавицы,

Мухи и жуки.

Наигрались, насмеялись,

А потом все разбежались.

1, 2, 3, 4, 5 – приглашаю всех опять.

Проверим, как вы можете делить слова на слоги.

Мотылёк, сколько слогов, какой первый, какой последний?..

Жук, сколько слогов (один), какой слог первый, какой последний?

Какой одинаковый слог в словах пчёлки и шмели (КИ)?

Назови насекомых, в названии которых 1, 2, 3 слога.

### 38. Игра «ПОЙМАЙ СЛОВО»

**Задачи:** формировать навыки звукового анализа и синтеза.

Все слова рассыпались на звуки. Я назову звуки, а вы составьте из них слово: К-О-М-А-Р – комар, Ж-У-К – жук, О-С-А – оса, М-У-Х-А – муха, Б-А-Б-О-Ч-К-А – бабочка...

#### «РАЗБРОСАЙ СЛОВО»

**Задачи:** Формировать навыки звукового анализа и синтеза.

Логопед предлагает детям самим разделить слова на звуки: каша – К-А-Ш-А, дом – Д-О-М, бумага – Б-У-М-А-Г-А...