**Опыты с водой**

Опыт-наблюдение: «Что увидим через воду»

Цель: закрепить знания детей о свойстве воды — прозрачность.

Материал и оборудование: таз с водой, мелкие предметы.

Ход. «Ребята, что у нас находится в тазу? Правильно — это вода. А что вы мне можете рассказать о воде? (Дети описывают воду.)Посмотрите, пожалуйста, что я делаю? (В таз бросается кубик.) Что стало с кубиком? (Он упал на дно.) А вы его видите? («Видим».) Какого он цвета? (Предлагается детям по очереди опустить в воду различные предметы. В то время, когда один ребенок предмет опускает, другие дети вместе со взрослым закрывают глаза.) Ребята, а почему мы видим все эти предметы даже через толщу воды?». Делается общий вывод — вода прозрачная.

**Опыт-наблюдение: «Какую форму может принять вода»**

Цель: уточнить представление детей о свойстве воды принимать форму того предмета, в котором она находится.

Материал и оборудование: ведро с водой, пластмассовые формочки.

Ход. «Ребята, посмотрите, что я принесла. Как вы думаете, для чего нам с вами сегодня нужна будет вода? (Дети высказывают предположения.) Сегодня мы с вами будем продолжать знакомиться со свойствами воды. Мы постараемся узнать, есть ли у воды форма. Загляните в ведро и посмотрите, какую форму вода приобрела в ведре? А теперь я дам каждому формочку и предлагаю вам в свои формочки из нашего ведра налить воды. Какую форму приобрела вода в ваших формочках? А теперь поменяйтесь формочками. (Дети производят опыт.) Так какую же форму может приобретать вода? (Детей подводят к выводу о том, что вода приобретает форму того предмета, в котором она находится.)»

**Опыт-наблюдение за «плачущими сосульками»**

Цель: установить зависимость между температурой воздуха и состоянием воды.

Ход. На прогулке отметить, что на солнце сосульки плачут, а в тени нет. «Ребята, а как вы думаете, что такое сосульки, как они образовались и откуда взялись? А почему они плачут только на этой стороне крыши?» (Обращается внимание детей на солнечную сторону крыши.) В конце наблюдения детей подводят к выводу о том, что снег на солнце тает, стекает с крыш и образует при замерзании на холодном воздухе сосульки. Сосульки могут таять только на солнечной стороне, там, где есть тепло солнца.

**Игры со звуками**

«Найди фишке место»

Цель игры: научить определять место заданного звука в слове (начало, середина, конец), опираясь на громкое проговаривание.

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

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

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

«Пройди вокруг и не заблудись»

Цель: научить определять место звука в слове (начало, середина, конец) по представлению.

Описание игры. Игра состоит из игровых полей (для каждого звука отдельное поле), на которых помещены картинки и схемы. От картинки к картинке проложены лабиринты: они начинаются от каждого участка схем и подходят к следующим картинкам. Только один лабиринт приведет к следующей картинке: тот, который отходит от верной позиции заданного звука (звук задан буквой, находящейся в углу игрового поля).

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

«Каждому звуку свою комнату»

Цель: научить проводить полный звуковой анализ слова с опорой на звуковую схему и фишки.

Ход игры. Играющие получают домики с одинаковым количеством окошек. В домики должны поселиться жильцы – «слова», причём каждый звук хочет жить в отдельной комнате. Дети подсчитывают и делают вывод, сколько звуков должно быть в слове. Затем ведущий произносит слова, а играющие называют каждый звук отдельно и выкладывают фишки на окошки дома – «заселяют звуки». В начале обучения ведущий говорит только подходящие для заселения слова, т.е. такие, в которых будет столько звуков, сколько окошек в домике. На последующих этапах можно сказать слово, не подлежащее «заселению» в данный домик, и дети путем анализа убеждаются в ошибках. Такого жильца отправляют жить на другую улицу, где живут слова с другим количеством звуков.

«Кого позовут в гости»

Цель: научить определять количество звуков в словах, произносимых вслух самим ребёнком.

Ход игры. Играют четверо, у каждого играющего – какой-нибудь домик. На столе разложены предметные картинки с изображениями различных животных (по числу играющих), а также стопка карточек изображениями вниз. Дети выбирают себе нужные картинки из тех, что лежат изображениями вверх, - «находят хозяина дома». Затем каждый по очереди берет по одной карточке-картинке из стопки, называет вслух слово и определяет, надо «позвать в свой домик в гости эту картинку или нет». Если в слове – названии картинки, открытой ребенком, столько же звуков, сколько в солее – «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.