**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. Педагог 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 воспитателя — карточка с изображением карандаша. Воспитатель (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), воспитатель 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**

Воспитатель 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 воспитатель. — 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. Ведущий 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**

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.

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. Воспитатель 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** Воспитатель 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 воспитателя 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**

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»).

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.) Воспитатель 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.