

# Сто игр с буквами и звуками (часть 2)

## ИГРЫ, ОБУЧАЮЩИЕ ДЕТЕЙ ЗВУКОВОМУ АНАЛИЗУ СЛОВА

### Игра 53. «ПРОПУСТИТ ЛИ ЗМЕЙ ГОРЫНЫЧ ЗВУК?»

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

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

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

### Игра 54. «В КАКОМ КОРОЛЕВСТВЕ ЖИВЁТ ЗВУК?»

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

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

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

Согласному в зелёной одежде. Дети берут картинку, определяют первый звук в слове и относят к соответствующему герою.

### Игра 55. «КУБИК»

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

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

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

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

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

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

### Игра 56. «ПОТЕРЯЛИСЬ ЖИВОТНЫЕ»

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

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

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

### Игра 57. «ЖИВОТНЫЕ ИЩУТ ДРУЗЕЙ»

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

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

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

(См. рисунок к игре 20.)

### Игра 58. «МАГАЗИН»

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

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

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

### Игра 59. «ПОМОГИТЕ НЕЗНАЙКЕ»

**Цель:** упражнять детей в дифференциации гласных и согласных звуков на слух, в выделении первого звука в слове; развивать мыслительные

операции, фонематический слух; подготавливать к звуковому анализу слова.

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

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

### Игра 60. «МОЯ НАХОДКА»

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

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

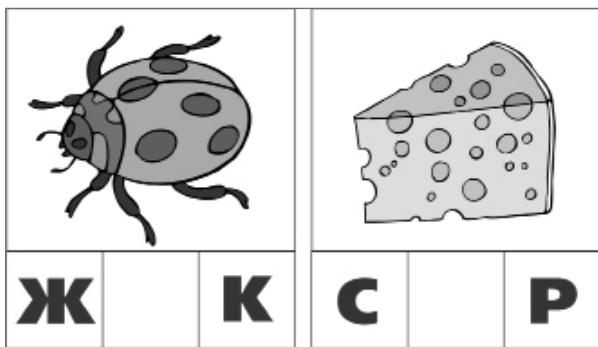
**Ход игры.** Дети надевают медальоны. Воспитатель говорит: «Пройдите по группе и найдите те предметы, первый звук которых по своей характеристике соответствует цвету на медальоне». Слова, начинающиеся на гласный звук, соответствуют красному цвету на медальоне, на согласный мягкий — зелёному цвету, согласный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

### Игра 61. «РАДИО»

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

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

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



### Игра 62. «РАЗЛОЖИ ПО ОБРУЧАМ»

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

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

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

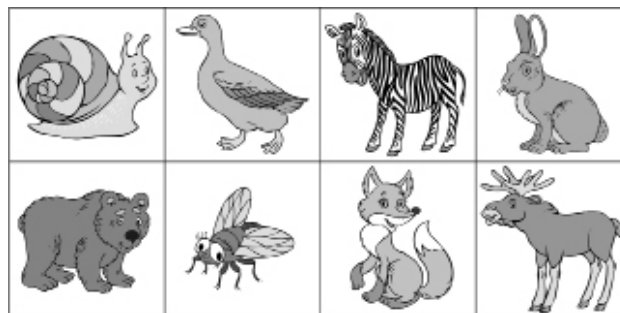
### Игра 63. «РАЗ, ДВА, ТРИ — ПАРОЧКУ СВОЮ НАЙДИ!»

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

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

**Ход игры.** Дети получают карточки с изображением животных. По команде ведущего

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



### Игра 64. «ВЕРНО — НЕВЕРНО»

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

**Материал:** не требуется.

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

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

## ИГРЫ, УПРАЖНЯЮЩИЕ ДЕТЕЙ В ДЕЛЕНИИ СЛОВ НА СЛОГИ

### Игра 65. «ПОРТРЕТЫ ЗВУКОВ»

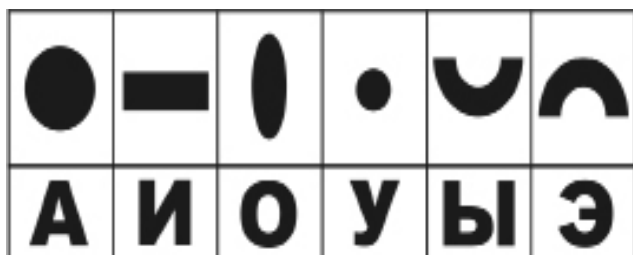
**Цель:** упражнять детей в определении звука по положению губ при его произнесении; развивать мыслительные операции; подготавливать к звуковому анализу слова.

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

Вера СМОЛЯНАЯ

**Ход игры.** Ведущий говорит, что у каждого гласного звука есть свой портрет, и показывает схему. Этот портрет показывает положение рта во время произношения звука. Произнося звук [а], мы широко раскрываем свой рот, звук [о] — губы напоминают фигуру овал, звук [у] — губы вытягиваются в трубочку и образуют малень-

кий кружок и т.д. Ведущий показывает портрет гласного звука, а дети должны догадаться, какой это звук.



### Игра 66. «ГЛАСНЫЙ ИЛИ СОГЛАСНЫЙ»

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

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

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

### Игра 67. «Я ЗНАЮ...»

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

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

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

### Игра 68. «ПОДБЕРИ ПАРУ»

**Цель:** упражнять детей в выделении первого звука в слове и нахождении схожих звуков и пар-

ных согласных по твёрдости-мягкости; развивать мыслительные операции, фонематический слух; подготавливать к звуковому анализу слова.

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

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

### Игра 69. «ИНТЕРВЬЮ»

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

**Материал:** микрофон.

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

### Игра 70. «КАКОЙ Я ЗВУК?»

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

**Материал:** не требуется.

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

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

— Я — согласный звук, твёрдый, обозначаюсь

синей фишкой, умею рычать, как тигр ([р]).

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

### Игра 71. «ОТПРАВЬ ЗВУКИ НА РАБОТУ»

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

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

**Ход игры.** Ведущий говорит, что у нас есть картинки, их надо «отправить на работу»: на огород, в поле, в лес в зависимости от их звуковой характеристики. В поле — картинки, начинающиеся с твёрдых согласных; в лес — с согласных мягких; на огород — картинки, начинающиеся на гласный звук.

## **ИГРЫ, ОБУЧАЮЩИЕ ДЕТЕЙ СОЕДИНЯТЬ ЗВУКИ В СЛОГИ И МОДЕЛИРОВАТЬ НОВЫЕ СЛОВА**

### Игра 73. «ЗАМЕНИ ЗВУК»

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

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

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



### Игра 74. «ДОБАВЬ ЗВУК»

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

### Игра 72. «ПРИСЯДЕТ ТОТ, КОГО НАЗОВУ»

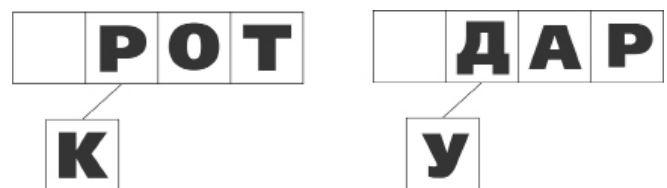
**Цель:** упражнять детей в умении давать звуковую характеристику; различать на слух твёрдые и мягкие согласные; развивать мыслительные операции, фонематический слух; подготавливать к звуковому анализу слова.

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

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

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

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



### Игра 75. «УБЕРИ ЗВУК»

**Цель:** упражнять детей в образовании новых слов, убирая один звук в слове; развивать мыслительные операции; подготавливать к чтению.

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

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

<b>С</b>	<b>МЕХ</b>
<b>К</b>	<b>ОСА</b>

### Игра 76. «КТО ПРИШЁЛ В ГОСТИ?»

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

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

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

—	<b>И</b>	—	<b>А</b>
---	----------	---	----------

### Игра 77. «БУКВЫ РАССЫПАЛИСЬ»

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

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

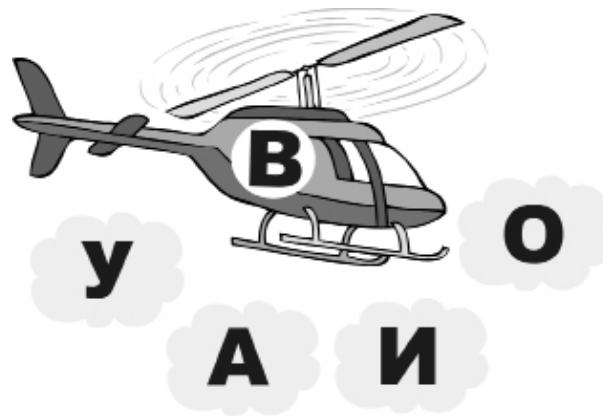
**Ход игры.** Ведущий говорит, что есть картинки слов, но рассыпались буквы. Будем составлять слова из букв, которые рассыпались.

### Игра 78. «ВЕРТОЛЁТ»

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

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

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



### Игра 79. «ПАРАШЮТ»

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

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

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

### Игра 80. «МАЛЬЧИК-С-ПАЛЬЧИК»

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

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

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

### Игра 81. «ЖИВЫЕ ЗВУКИ»

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

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

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

### Игра 82. «РУЧЕЁК»

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

**Материал:** медальоны с гласными и согласными буквами.

**Ход игры.** Детям раздаются медальоны с буквами (согласных на один больше, чем гласных). Дети с изображением гласных букв становятся в одну колонну, а с изображением согласных — в другую. Затем берутся за руки — согласные с гласными, образуя проход для оставшегося согласного. Он, в свою

очередь, пробегает через ручеёк и выбирает одного ребёнка из колонны гласных, они парой становятся впереди и называют слог, который образуют. Оставшийся без пары согласный также бежит через поднятые руки детей и выбирает в пару гласный. Ведущий предупреждает, что одних и тех же детей, уже назвавших свой слог, выбирать нельзя.

### Игра 83. «ЖИВЫЕ СЛОГИ»

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

**Материал:** медальоны с изображением слогов, образующих слова.

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



### Игра 84. «МАМЫ ЗОВУТ ДОМОЙ ДЕТЕЙ»

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

**Материал:** картинки с изображением животных.

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

### Игра 85. «ПО ЗАДАННОЙ МОДЕЛИ»

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

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

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

### Игра 86. «НАЙДИ СВОЙ ДОМИК»

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

**Материал:** фишки синего и зелёного цвета, гласные буквы.

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

### Игра 87. «ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?»

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

**Материал:** фишки синего и зелёного цвета, гласные буквы.

**Ход игры.** Ведущий предлагает детям поставить рядом с зелёной фишкой гласные буквы,

которые пишутся после мягких согласных, а рядом с синей фишкой — гласные буквы, которые пишутся после твёрдых согласных. Гласные Я, Ю, Е, Ё, И ставят после зелёной фишки, а гласные А, О, У, Э, Ы — после синей. После этого ведущий предлагает детям закрыть глаза и меняет местами гласные А и Я. Открыв глаза, дети должны узнать, что изменилось, и найти ошибку, аргументировать свой ответ.

### Игра 88. «КАПИТАНЫ»

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

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

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

### Игра 89. «ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ КВАДРАТЫ»

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

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

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

<b>Б</b>		<b>К</b>
<b>Б</b>		<b>К</b>
<b>Б</b>		<b>К</b>

### Игра 90. «ПЯТЬ ШАРОВ»

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



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

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

### Игра 91. «РАССТАВЬ БУКВЫ»

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

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

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

## ***ИГРЫ, ЗАКРЕПЛЯЮЩИЕ УМЕНИЯ ДЕТЕЙ НАХОДИТЬ ЗАДАННЫЙ ЗВУК В СЛОВЕ И ОПРЕДЕЛЯТЬ ЕГО МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ***

### Игра 93. «ГДЕ НАХОДИТСЯ БУКВА?»

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

**Материал:** не требуется.

**Ход игры.** Ведущий даёт задание детям: если они услышат звуки [к] и [к'] в начале слова, то им необходимо поднять руки вверх; если в середине слова — руки вперёд; если в конце — руки вытянуть вниз и присесть. Ведущий говорит слова: КОТ, МАК, РАКЕТА, РАК, РУКАВ, КУРИЦА, ЛАК, КОМПОТ, ШКАФ и т.д.



### Игра 92. «БУРАТИНО»

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

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

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

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

РА — радость, радуга, ракета и др.;

ТИ — тир, тигр, тишина и др.;

НО — нога, носорог, нос и др.

### Игра 94. «МАГАЗИН»

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

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

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

### Игра 95. «ПОДАРОК БУРАТИНО»

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

**Материал:** не требуется.

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

### Игра 96. «БУДЬ ВНИМАТЕЛЬНЫМ»

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

**Материал:** не требуется.

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

### Игра 97. «КАКОЙ ЗВУК ЧАЩЕ ЗВУЧИТ?»

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

**Материал:** не требуется.

**Ход игры.** Ведущий даёт детям задание: «Я буду читать стихотворение, вы внимательно слушайте и определите, какой звук чаще всего звучит».

Не жужжу, когда сижу,  
Не жужжу, когда хожу,  
Не жужжу, когда тружусь,  
А жужжу, когда кружусь.  
Зазудел комарик тонко:  
З-з-з — поёт он звонко-звонко,  
Повторяет много раз  
Резвым мошкам свой рассказ.

### Игра 98. «ОТГАДАЙ, КАКОЙ ЗВУК»

**Цель:** упражнять детей в нахождении заданного звука в словах; придумывать слова с заданным звуком, чтобы они были в начале, середине и

конце слова; развивать мыслительные операции, фонематический слух.

**Материал:** не требуется.

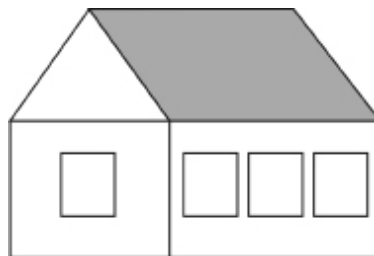
**Ход игры.** Один из детей выходит за дверь, после этого ведущий показывает букву, с которой дети должны придумать слово, причём этот звук может находиться в начале, середине или конце слова. Дети называют свои слова. Ребёнок, который вышел за дверь, должен выслушать их и отгадать, какой звук есть во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

### Игра 99. «ГДЕ ЖИВЁТ БУКВА?»

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

**Материал:** длинный дом, буквы.

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



### Игра 100. «ПОЕЗД»

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

**Материал:** макет поезда или сделанный из конструктора поезд.

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