**Игры для определения места звука в слове**

**ЦЕПОЧКА СЛОВ**

**Задача:** упражнять детей в определении первого и последнего звука в словах.

**Оборудование:** карточки с предметными  картинками.

**Ход игры**

Играют 4-6 детей. У каждого ребенка по 6 карточек. Начинает выкладывать цепочку педагог. Следующую картинку кладет ребенок, у которого название изображенного предмета начинается с того звука, каким кончается слово - название первого предмета. Выигравшим считается тот, кто первым выложит все свои карточки.

**НАЙДИ МЕСТО ЗВУКА В СЛОВЕ**

**Задача:** упражнять детей в нахождении места звука в слове.

**Оборудование:** карточки  со  схемами  расположения места  звука в словах.

**Ход игры**

Каждый ребенок получает карточку. Педагог показывает картинки и называет слова. Если заданный звук слышится в начале слова, надо поставить 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. Победил тот, кто не допустил ошибок.

**ПОДБЕРИ СЛОВО К СХЕМЕ**

**Задача:** упражнять детей в нахождении места звука в слове.

**Оборудование:** карточки со схемами расположения звуков в словах.

**Ход игры**

Получив карточку, ребенок подбирает 3 картинки (слова с заданным звуком), ориентируясь на закрашенный квадрат.

**НАЙДИ ПАРУ**

**Задача:** упражнять детей в подборе слов, отличающихся друг от друга одним звуком. Развивать фонематический слух.

**Оборудование:** звуковые часы, набор предметных картинок, слова - паронимы.

**Ход игры**

Педагог помещает на часах 6 картинок. Например, коса - кора, ком-дом, мак - рак. Детям предлагается найти картинки с предметами, названия которых звучат сходно и отличаются только одним звуком. Каким? Ребенок, которым первым нашел эти слова, передвигает стрелки на картинки. Дети находят все три пары слов. Игру можно повторить, заменив картинки новыми парами (бочка-почка, тачка-дачка, майка-чайка).

**ВКЛЮЧИ  ТЕЛЕВИЗОР**

**Задача:** упражнять детей в определении первого или последнего звука в словах, в составлении слов из выделенных звуков, упражнять в чтении слов (как усложненный вариант).

**Оборудование:** пособие «Телевизор», предметные картинки и карточки с буквами, картинки для телеэкрана.

**Ход игры**

Педагог объясняет детям, для того чтобы включить наш телевизор, и увидеть изображение на его экране, нужно определить первый звук в словах-названиях предметов, помещенных в верхнем кармашке. С этими звуками вы составите новое слово. Если слово будет составлено правильно, на экране появится соответствующий предмет.

Например: матрешка, аист, кот - МАК. Картинка «мак» появляется на экране.

Выделенный звук можно обозначить соответствующей буквой и прочитать.

**ДОМИКИ**

**Задача:** развивать умения дифференцировать сходные  звуки, находить место звука в слове.

**Оборудование:** набор предметных картинок, названия которых начинаются с  оппозиционных звуков, 2 домика, в каждом домике 3 кармана (начало, середина, конец слова).

**Ход игры**

Ребенок берет картинку, называет ее, определяет наличие звука (например; [Ч] или [Щ']), его место в слове, вставляет картинку в соответствующий кармашек. За правильно выполненное задание насчитываются очки.

**РЫБОЛОВ**

**Задача:** развивать умения устанавливать место звука в слове.

**Оборудование:** малые предметные картинки с металлической скрепкой, удочка, карточки - схемы (начало, середина, конец слова) на каждого ребенка.

**Ход игры**

«Поймать» слово, определить место звука в слове и поместить картинку в соответствующее окошко. Дети по очереди выполняют действия.

**ИГРА-ПЕРФОКАРТА**

**«ЗАКРАСЬ ОКОШЕЧКО, ГДЕ ЖИВЕТ ЗВУК»**

**Задача:** учить определять место звука в слове (начало, середина, конец слова) по представлению.

**Оборудование:** папки-перфокарты, в которые помещают по три картинки, под каждой вырезают отверстия — «окошечки» для звуков. В правом углу перфокарты для изображение буквы.

**Ход игры**

Играет несколько человек, не больше, чем перфокарт. Играющие берут себе по одной перфокарте и, ориентируясь на букву, определяют место соответствующего звука в названии каждой картинки: находят каждому звуку его «квартиру в доме, состоящем из трех квартир-отверстий». Найденное место закрашивается. Ведущий проверяет правильность выполнения задания и разрешает взять следующую перфокарту. Выигрывает тот, кто проанализировал правильно большее количество перфокарт.

**«КАЖДОМУ ЗВУКУ - СВОЮ КОМНАТУ»**

**Задача:**  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», причем каждый звук хочет жить в отдельной комнате. Дети подсчитывают количество окошек в домике и делают вывод, сколько звуков должно быть в слове. Затем ведущий произносит слово, а играющие называют каждый звук отдельно и выкладывают фишки на окошки дома — «заселяют звуки». В начале обучения ведущий говорит только подходящие для заселения слова, то есть 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 ошибке. Такого жильца отправляют жить на другую улицу, где живут слова с другим количеством звуков.

**«СКОЛЬКО КОМНАТ В КВАРТИРЕ?»**

**Задача:**  научить определять количество звуков в словах без опоры на готовую схему при помощи фишек.

**Ход игры**

Для игры применяют домики для слов, но без окошек-схем. У каждого играющего по одному такому домику, а также несколько фишек и набор цифр: 3, 4, 5, 6. У педагога — предметные картинки. Он показывает картинку, дети выкладывают в домике окна-фишки по количеству звуков, а затем выставляют соответствующую цифру. Потом фишки убираются из домика, ведущий показывает следующую картинку, дети опять анализируют слово. В конце игры нужно, опираясь на цифры, постараться вспомнить, какие предлагались картинки для анализа. Можно попросить подобрать свои слова с тем же количеством звуков.

**«ДЛИННЫЕ И КОРОТКИЕ СЛОВА»**

**Задача:** научить определять с помощью вспомогательных средств количество звуков в словах.

**Ход игры**

Педагог произносит вслух слово, а ребенок называет его по звукам и одновременно освобождает окошечки звуковой линейки. Затем подсчитывает количество окошечек и отвечает, сколько звуков в данном слове. Так же анализирует следующее слово и делает вывод, какое слово длиннее, какое — короче.

**«СТРОИТЕЛИ»**

**Задача:** научить определять количество звуков в словах, воспринимаемых на слух.

**Ход игры**

У детей по несколько домиков с разным количеством окошек. Педагог создает игровую ситуацию: «Представьте, что вы — строители и сейчас будете строить для слов улицу. Каждый дом — для отдельного слова. Но слова захотят жить в таких домах, в которых для каждого звука будет отдельная комната с одним окошком. Я сейчас буду называть слова, это будущие жильцы нашей улицы, а вы выкладывайте нужные домики в один ряд слева направо. В конце игры кто-нибудь вспомнит, каких жильцов мы ждем в свои дома». Затем педагог произносит вслух слова, состоящие из трех, четырех, пяти и шести звуков, а дети выкладывают в один ряд домики. После этого один ребенок называет по памяти слова, опираясь на схемы-домики. Можно попросить назвать другие слова с тем же количеством звуков, то есть позвать на новоселье гостей.

Примерный речевой материал для игры: рак, собака, кошка, муха, петух, корова, карп, сорока, вол, жираф.

**«НОВОСЕЛЬЕ У ЗВЕРЕЙ»**

**Задача:** научить определять количество звуков в словах, произнесенных вслух самим ребенком.

**Ход игры**

У детей — картинки различных животных. Педагог показывает домики, а дети выбирают нужные домики для своих животных. При этом они называют слово вслух, затем каждый звук — отдельно, подсчитывают количество звуков и просят себе домик с таким же количеством окошек.

**«КОГО ПОЗОВУТ В ГОСТИ»**

**Задача:** научить определять количество звуков в словах, произносимых вслух самим ребенком.

**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 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. Выиграет тот, кто раньше созвал всех своих гостей. В один набор входит по четыре картинки с каждым количеством звуков.

Примерный 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.

**«КТО КУДА ПОСЕЛИТСЯ»**

**Задача:** научить определять количество звуков по представлению.

**Ход игры**

На столе разложены домики в произвольной последовательности в виде улицы, а под ними во втором ряду — все картинки для заселения домов. Играющие по очереди бросают кубик и берут нужную по счету картинку. Эту картинку нужно подложить к домику с таким же количеством звуков, что и в слове — названии картинки.

Для игры подбираются домики и картинки, соответствующие друг другу по количеству звуков, чтобы всем хватило домиков, причем в каждом домике поселилась бы одна картинка.

**«КОМУ НЕ ПОДОЙДЕТ КВАРТИРА?»**

**Задача:** научить определять количество звуков по представлению.

**Ход игры**

Игра проводится так же, как и предыдущая, только дана одна лишняя картинка. Ее находят во время игры или определяют сразу и откладывают в сторону. Неподходящую картинку нужно менять, чтобы каждый раз сохранялся интерес к этому игровому моменту.

**«ТЕЛЕГРАФИСТЫ»**

**Задача:** воспитание навыков последовательного звукового анализа по представлению; обучение звуковому синтезу слов.

**Ход игры**

Играют двое детей, они — телеграфисты, передающие и принимающие телеграммы. Содержание телеграммы задается педагогом, который скрытно от второго играющего показывает первому играющему картинку. Тот должен «передать содержание телеграммы»: произнести слово — название картинки по звукам. Второй играющий «принимает телеграмму» — называет слово слитно, то есть осуществляет операцию звукового синтеза. Затем, играющие меняются ролями, и игра продолжается.

**«ПОЙМАЙ ЗВУК»**

**Задача:** обучить называть звук в слове по его пространственной характеристике (первый, второй, после определенного звука, перед определенным звуком).

**Ход игры**

Дети стоят в кругу, у педагога мяч. Он произносит вслух какое-нибудь слово, бросает любому играющему мяч и говорит, какой по счету звук тот должен назвать, например: «Сыр, второй звук». Ребенок ловит мяч, отвечает: «Ы» — и возвращает мяч ведущему, который задает следующее задание, относящееся к этому же слову. Все звуки в слове должны быть проанализированы, причем к одному и тому же звуку можно предъявить несколько заданий.

**«ПОДБЕРИ КАРТИНКУ К СХЕМЕ»**

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

**Ход игры**

У детей — схемы слов (прямоугольники, разделенные поперек на три части, с раскрашенной первой частью — начало слова, раскрашенной второй частью — середина слова, раскрашенной третьей частью — конец слова). Перед игрой каждый участник выбирает себе букву из предложенных. Педагог показывает картинки (в правом верхнем углу каждой картинки помещена буква), а дети должны попросить себе такие, которые содержат выбранный ими звук, и положить эти картинки к нужной схеме. Выиграет тот, кто первый соберет по три картинки к каждой схеме. Затем дети меняются буквами, и игра продолжается.

**«СОБЕРИ ПО ТРИ»**

**Задача:** закрепить умения находить место заданного звука в слове по представлению.

**Ход игры**

Для игры используются картинки и схемы из предыдущей игры «Подбери картинку к схеме». Картинки раздают детям, а схемы выкладывают на столе. Педагог показывает букву, а дети, имеющие картинки, в названии которых содержится соответствующий звук, должны подложить их к схемам. Должно получиться по три картинки под каждой схемой. Затем эти картинки убираются, а педагог показывает следующую букву. Может так случиться, что не все участники игры сумеют самостоятельно сделать правильный ход; если ребенок подкладывает неправильную картинку, ему указывают на ошибку, картинку возвращают обратно и дают штрафную фишку. Если кто-то пропускает возможность выложить нужную картинку, ему об этом не сообщается, и в конце игры подсчитывается, кто сколько пропустил ходов. За каждую не выложенную картинку тоже назначается одно штрафное очко. Выигрывает тот, кто получит меньше штрафных очков.

**«ЗВУКОВАЯ ЛИНЕЙКА»**

**Задача:** учить определять последовательность звуков в слове, выделять каждый звук.

**Оборудование:** звуковая линейка.

**Ход игры**

Педагог демонстрирует всей группе последовательность звуков в слове, передвигая круг - звук в линейке из одного окошка в другое, а дети внимательно смотрят на линейку и произносят звуки слова. В дальнейшем дети учатся работать с линейкой самостоятельно.

**«ЗВУКОВАЯ МОЗАИКА»**

**Задача:** учить определять первый звук в словах.

**Оборудование:** разноцветные квадратные жетоны 3x3 см. листы с начерченными сетками 3x3, 4x4, 5x5, Квадраты на листах того, же размера , что и жетоны.

**Ход игры**

Педагог называет разные слова. Если слова начинается со звука:

[к], [к'] - клади красный жетон,

[с], [с'] - синий жетон,

[ж] - желтый жетон,

[з], [з'] - зеленый жетон,

[ч'] - черный жетон.

**«ЖИВЫЕ ЗВУКИ, СЛОГИ»**

**Задача:** учить синтезировать отдельные звуки (слоги) в слово.

**Ход игры**

Вызываем детей и говорим им, кто в какой звук превратится. Например:

- Миша, ты превращаешься в первый звук, слова «бублик».

- Катя, ты становишься последним звуком слова «моль».

- Оля, ты главный звук «и».

- Вера, ты второй звук слова «дно»

Дети выстраиваются в шеренгу. В руках у них круги, соответствующие их звуку (синий, красный или зеленый). Перед детьми «живая» модель слова. Дети-звуки называет каждый свой звук. Остальные - догадываются, какое слово получилось.

**«ТИМ И ТОМ»**

**Задача:** учить дифференцировать твердые и мягкие звуки.

**Ход игры**

2 человека Тим и Том: мягкий и твердый - маленький и большой. Том всегда выбирает себе предметы, которые начинаются с твердых звуков, или в которых заданный звук - твердый. Тим - предпочитает все, что начинается на мягкий звук.

**Игры**

«Том и Тим отправляются в путешествие»,

«Том и Тим в лесу»,

«Том и Тим играют в слова (слоги) - слова, отличающиеся только одним звуком (нос-нёс, лук-люк)» (Играть можно с мячиком.)