

Игры, которые помогут детям лучше разбираться в звуках

Игра 1. «Буквенный светофор»

Цель: упражнять дошкольников в подборе слов на заданную букву; развивать память, мышление, ловкость и быстроту реакций.

Ход игры. Выбирается водящий («светофор»), он становится в центре площадки и называет любую букву. Остальные дети называют слова на заданную водящим букву (слова не должны повторяться). Те дети, которые не нашли слов, пытаются перебежать на другую сторону, а «светофор» ловит их. Пойманный последним становится на место водящего.



Игра 2. «Магазин»

Цель: упражнять детей в подборе слов на заданный звук; развивать память, мышление, воображение, выразительность имитационных движений.

Ход игры. Дети становятся в круг, взявшись за руки. В его центре водящий («покупатель»), он задаёт букву, на которую дети придумывают слова. Дети ведут хоровод со словами:

Дзынь-дзынь-дзынь,
Открываем магазин.
Заходите, заходите,
Покупайте, что хотите.

Покупатель говорит, например: «Хочу купить предметы на букву Р». Дети

говорят слова на заданный звук и изображают эти предметы с помощью мимики и жестов.



Игра 3. «Слова-друзья»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове и подборе слов на заданный звук; развивать мыслительные операции.

Материал: картинки по паре на определённые звуки (лук — лось, рыба — рубашка, кот — коза, жук — журавль, сок — собака и т.д.).

Ход игры. Дети берут на столе картинки, схожие по первому звуку. После чего воспитатель говорит, чтобы они нашли себе друга — того, у кого название картинки совпадает по начальному звуку.



Игра 4. «Помоги Сони и Зою»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове и подборе слов на заданный звук; развивать мыслительные операции.

Посмотрите на картинки, выделите в слове, обозначающем данную картинку, нужный нам согласный – [с] или [з], расположите картинки со звуком [с] слева, а со звуком [з] – справа.



Игра 5. «Имена»

Цель: упражнять детей в выделении первого звука в слове и подборе слов на заданный звук; развивать мыслительные операции.

Материал: мяч.

Ход игры. Воспитатель, бросая мяч детям, предлагает им называть своё имя и на первый звук имени также назвать любимый предмет. Например, воспитатель говорит: «Меня зовут Ирина Петровна, я люблю ириски».

