Приложение 3

**Игры, способствующие развитию фонематического восприятия,**

 **звукового анализа и синтеза**

**при подготовке к обучению грамоте**

 **Игра «Кто в домике живет».** Цель:развитием умения определять наличие звука в слове. Оборудование: домик, набор предметных картинок. Ход игры: в домике живут (находятся) только те животные (птицы и др), в названиях которых есть звук [о].

**Игра «Кто больше».** Цель: закрепление знаний о гласных и согласных звуках; закрепление умения подбирать слова с заданным звуком. Ход игры: дети делятся на несколько групп. Каждой группе логопед предлагает выбрать один гласный или согласный звук. Когда звук выбран, дети вспоминают названия предметов, начинающиеся с данного звука (или чтобы заданный звук находился в определенном месте: в начале, середине или конце слова, в зависимости от этапа работы).

**Игра «Чудесный мешочек».** 1 вариант: Цель игры: развитие умения делить слова на слоги. Оборудование: мешочек из ткани с различными предметами, в названиях которых 1, 2, 3 слога. Ход игры: дети по порядку выходят, вынимают из мешочка предмет и называют его. Слово повторяется по слогам и дети называют количество слогов в слове. Игра идёт как соревнование.

2 вариант: Цель: развитие тактильных ощущений. Ребёнку на ощупь нужно догадаться какую букву он вытащил из мешочка.

**Игра «Зоопарк».** Цель:развитие умения подбирать слова с заданным количеством слогов. Оборудование: три домика (клетки) для зверей; вверху – слоговой состав слова (схема); карточки с изображением животных. Ход игры: логопед говорит, что для зоопарка сделали новые клетки. Детям предлагается определить, каких зверей в какую клетку можно посадить. Дети по одному выходят к доске, берут карточку с изображением животного, называют его, при помощи хлопков определяют количество слогов в слове. По количеству слогов они находят клетку для названного животного и кладут карточку в соответствующий кармашек.

**Игра «Письмо от Незнайки».** Цель: развитие умения ставить в словах ударения. Ход игры: логопед говорит, что Незнайка прислал письмо, но в словах напутал ударения - нужно всё исправить. Педагог произносит слова с правильной и не правильной постановкой ударения. Дети внимательно слушают и исправляют ошибку, если она есть. За правильный ответ – фишка.

**Игра «Цепочка слов».** Цель: Развитие умения придумывать слова на заданный звук. Ход игры: логопед называет слово, дети по очереди определяют последний звук в этом слове и придумывают своё слово на этот звук. Таким образом, дошкольники называют следующее слово со звука, которым закончилось название предыдущего слова (в это же время детки берутся за руки друг за другом, образуется цепочка).

**Игра «Где спрятался звук».** Цель: развитие умения устанавливать место звука в слове.Оборудование: у логопеда - набор предметных картинок, у детей – схемы разделённые на три части (гусенички), каждая часть обозначает место звука в слове (в начале, в середине, в конце). Ход игры: логопед показывает картинку. Дети называют предмет, который изображен и с помощью фишки указывают место звука в словах.

**Игра «Включи телевизор».** Цель: развитие умения определять первый звук в словах и составлять слово из заданных звуков. Оборудование: предметные картинки, компьютер (проектор, экран). Ход игры: логопед объясняет правила: «Чтобы включить телевизор и увидеть изображение на его экране, нужно определить первый звук в словах – названиях картинок, и по этим звукам составить новое слово. Если слово будет составлено правильно, на экране телевизора появится соответствующий предмет». Логопед выставляет картинки, например: матрёшку, аиста, кота, просит детей назвать первый звук в каждом из этих слов (м,а,к) и догадаться, какое слово можно составить из этих звуков (мак). Затем демонстрирует картинку с маком на экране.

**Игра «Поезд».** Цель: развитие умения определять количество звуков в слове. Ход игры: перед детьми вагоны и таблички с кружками (звуками). Логопед предлагает детям отобрать пассажиров, ориентируясь на количество звуков в словах. У каждого ребенка своя картинка – он называет её так, чтобы отчетливо были слышны все звуки в слове, а затем говорит, сколько звуков в данном слове, и вставляет картинку в нужный вагон (БЫК – три звука, вставляем его в первый вагон).

**Игра «Поможем почтальону Печкину».** Цель: Умение дифференцировать звуки по твёрдости-мягкости в слова. Оборудование: два почтовых ящика синего и зелёного цвета, картинка почтальона Печкина. Ход игры: Почтальон нечаянно перепутал все картинки. Давайте поможем ему правильно их отправить к месту назначения. Слова-картинки с твёрдым звуком (П, например) кидаем в синий ящик, слова с мягким звуком (Пь) кидаем в зелёный ящик.

**Игра «Большая сушка».** Цель: Умение дифференцировать звуки в по твёрдости-мягкости в словах, умение слышать заданный звук. Оборудование: картинки с заданными звуками, прищепки синего, зелёного и красного цвета. Ход игры: Наш сегодняшний гость (любой сказочный персонаж) очень к нам торопился и хотел скорее принести картинки (с изучаемыми звуками). Шёл дождь, и он нечаянно намочил их. Давайте высушим их. Необходимо на верёвку развесить слова – на синюю прищепку с твёрдым звуком, на зелёную с мягким. (Если учим детей определять 1й или последний гласный звук в слове – вешаем картинку на красную прищепку).