**Игры на развитие фонематического слуха**

**Красный-белый**

**Цель:** нахождение звука в словах, воспринятых на слух.

**Оборудование:** по два кружка на каждого ребенка (красный и белый).

Описание игры: педагог предлагает детям внимательно вслушиваться и определять, в каком слове есть заданный звук. Если в слове заданный звук есть, дети должны поднять красный кружок, если нет – поднимают синий.

**Поймай рыбку**

**Цель:** нахождение звуков в названиях предметов по картинке.

Оборудование: металлические скрепки, небольшие предметные картинки (изображенный предмет вырезан контуру), коробка и удочка с магнитом из игры «Поймай рыбку». Скрепки прикрепляются к предметным картинкам.

Описание игры: дети по очереди вылавливает удочкой различные предметы. Называют их. Определяют наличие ли отсутствие в названии необходимого звука (например, р), его место в слове (в начале, в середине или конце слова). За правильный ответ ребенок получает очко. Выигрывает тот, кто наберет больше очков.

**Кто больше слов придумывает**

**Цель:** активизация словаря, автоматизация разных звуков.

**Оборудование:** мяч, фанты.

Описание игры: педагог называет какой-нибудь звук и просит детей придумать слова, в которых встречается этот звук. Затем дети образую круг. Один из играющих бросает кому-нибудь мяч. Поймавший мяч должен сказать слово с условленным звуком. Он получает фант. Тот, кто не придумал слово или повторяет уже сказано кем-либо, Фанта не получает. Победитель определяется по количеству набранных фантов.

**Кто внимательнее**

**Цель:** активизация словаря, автоматизация разных звуков.

**Оборудование:**картинки на определенный звук.

Описание игры: дети сидят за столами. Педагог говорит: «сейчас я покажу картинки и назову их, а вы послушайте и отгадайте, какой звук встречается во всех произнесенный мною словах. Кто угадает, тот поднимает руку». Затем педагог показывает и называет картинки, которые начинаются, например, со звука с: санки, сумка, стакан, слон, скамейка. Дети говорят: "с". Педагог: «Правильно, все эти слова начинаются на со звука с». Дети вспоминают и называют их. А потом они сами должны придумать слова с этим звуком.

*Игру можно усложнить.*

**Будь внимателен**

**Цель:** активизация словаря, автоматизация разных звуков.

**Оборудование:**различные игрушки и предметы: слон, кукла, мишка, лиса, куриц, автобус.

Описание игры: Обращаясь к детям, Педагог говорит: «Я буду называть игрушки. Как только вы услышите первое слово, в котором есть, например, звук с, вы должны поднять руку». Затем он вызывает ребенка и называет ему предметы, а остальные дети следят, правильно ли он выполняет задание, и если нет, то поправляют его. Для игры берутся предметы, в названии которых звук с встречается в начале, в середине и в конце слова. Если ребенок ошибается, то он должен сам придумать слово со звуком с. В процессе игры педагог меняет порядок называния предметов, чтобы дети не пользовались механическим запоминанием слов (аналогичную игру можно повторить и с другими звуками).

**Отстукивание слогов**

**Цель:**обучение слоговому анализу слов

**Оборудование:** барабан, бубен.

Описание игры: Дети садятся в ряд. Педагог объясняет, что каждому ребенку будет дано слово, которое должен отстучать или отхлопать. Произносит отчетливо громко слово, например колесо. Вызванный ребенок должен отстучать столько раз, сколько слогов в данном слове. Ведущий дает детям разные по количеству слогов слова. Победителями будут те, кто не сделал ни одной ошибки.

**Угадай слово**

**Цель:** составление слов с определенным количеством слогов

Описание игры: дети сидят за столом. Педагог говорит: «Сейчас мы с вами будем угадывать слова. Я вам не назову их, а только передам по телеграфу – отстучу, а вы должны подумать и сказать, какие это могут быть слова». Если же дети затрудняются назвать слово, педагог снова отстукивает слово и произносит его первый слог. Игра повторяется, но теперь педагог называет одного ребенка. Вызванный должен угадать слово, которое ему отстучат, назвать его и отстучать. Когда дети усвоят игру, ведущим можно выбрать кого-нибудь из детей.

**Слова-перевертыши**

**Цель:** активизация словаря, обучение слоговому анализу слова

Описание игры: один ребенок выходит из комнаты, а остальные дети загадывают короткое слово, зовут водящего и говорят ему, например лок (кол), мод (дом), зако (коза), сако (коса) и др. Водящий должен отгадать загаданное слово. Педагог следит, чтобы загадывались доступные для играющих слова и при перевертывании не допускалось ошибок.

Можно предложить детям и другие варианты: загадывать одному, а разгадывать всей группе; кто первый отгадает, тот и начинает загадывать.