

**Материал подготовлен воспитателем детского сада «Черёмушка», г. Томмот.  
Просвещенниковой Татьяной Валерьевной (высшей категории)  
Систематические развивающие дидактические игры по звуковой культуре речи детей.  
Тема: «Умнеем – играючи».**

Игра – основной вид деятельности дошкольников. Она является и методом и формой обучения и средством всестороннего развития личности ребёнка.

Дидактическая (обучающая) игра должна обязательно быть включена в педагогический процесс. Она позволяет детям решать мыслительные задачи в игровой форме. Используя дидактическую игру, педагоги стремятся перенести радость от игровой деятельности в радость учения. То, что ребёнок воспринимает мыслительную задачу как игровую, повышает его умственную активность.

Дети 3-5 лет занимаются звуковой культурой речи, проявляя при этом особую одарённость, а дети 6 лет с большим интересом осваивают знаковую систему и читают.

Оказывается, что детям в возрасте 2-6 лет чрезвычайно интересно заниматься звуковой стороной речи. Этим интересом можно воспользоваться и ввести («погрузить») ребёнка в удивительный мир звуков.

При многолетнем стаже работы в детском саду, большую помощь в практике оказали игры по развитию речи. Мною были разработаны и адаптированы дидактические игры, которые условно можно объединить в две группы:

- **Многоцелевые игры**, направленные на развитие звуковой стороны речи:
  - «Найди слово»
  - «Звуковая цепочка».
  - «Слова, рифмы, звуки» и т.д.
- **Многоцельные игры** по лексическим темам, направленные на развитие связной речи, совершенствование грамматического строя речи, пополнение и активизацию словаря, формирование правильного звукопроизношения.
  - «Соберём семью».
  - «Живой уголок».
  - «Починим игрушку».
  - «У белочки в гостях».
  - «Мой, моя, моё».
  - «Украшаем ёлку»
  - «На полянке».
  - «Лишняя картинка».

Я представляю данные игры по всем возрастным группам с описанием дидактического материала. Игры могут быть использованы на занятиях, во время самостоятельной деятельности, при кружковой работе.

Ценность этих игр заключается в том, что они помогают детям овладеть наиболее сложным программным материалом, закрепить его усвоение на занятиях и во время свободной деятельности. Каждая игра самостоятельна, имеет свои учебные задачи.

### **ПОСТРОИМ ПИРАМИДУ**

**Цель:** Упражнять детей в определении количества звуков в словах.

**Игровой материал:**

- Рисунок пирамиды из квадратов, выполненный на листе бумаги. В нижней части каждого квадрата-кармашки для вкладывания картинок. В основании пирамиды-5 квадратов, выше-4. Потом 3 и 2. Заканчивается пирамида треугольной верхушкой.
- Предметные картинки тех же размеров, что квадраты у пирамиды, содержащими в названиях от двух до пяти звуков: еж, уж, ус (2); мак, рак, жук, сыр, ухо, ком, сом (3); рыба, ваза, роза, лиса, утка, жаба (4); сумка, шапка, ветка, чашка, туфли, кофта, миска, кошка, мышка (5).

**Ход игры на занятии:**

Воспитатель демонстрирует пирамиду, поясняет: «Эту пирамиду мы будем строить из картинок. В самом верху у нас должны быть картинки с короткими названиями, состоящими всего из двух звуков, ниже – из четырех звуков. А в основании пирамиды должны быть картинки с названиями из пяти звуков.

Воспитатель вызывает поочередно детей для выполнения игрового задания. Сначала дети берут любые картинки, отчетливо произносят слово и определяют в нем количество звуков. Например : «В слове *жук* три звука. Я поставлю эту картинку во второй ряд (от верха)». Или: «В слове *чашка* пять звуков, я поставляя картинку в нижний ряд». Ошибочный ответ не засчитывается, и картинка возвращается на прежнее место.

В процессе игры дети ищут картинки только для незаполненных квадратов. В конце упражнения воспитатель спрашивает о том, как устроена эта необычная пирамида.

**Ход игры вне занятия:**

Играют семеро детей. Воспитатель кладет карту с пирамидой на середину стола и раздает каждому играющему по 2 картинки. Дети определяют количество звуков, содержащихся в названиях предметов, и кладут картинки на соответствующие квадраты.



### **ПИРАМИДА**

**Цель :**

Упражнять детей в определении количества слогов в словах.

**Игровой материал:**

- Изображение пирамиды из квадратов (в 3 ряда): внизу 3 квадрата для трехсложных слов, выше – 2 для двухсложных и наверху -1 для односложных слов.

Снизу квадратов кармашки.

- Предметные картинки:

*на односложные, на двухсложные, на трехсложные слова:*

сом тигр коза баран собака автобус  
рак ключ кошка кувшин корова паровоз  
лев сыр рыба чайник ворона малина  
уж волк жаба чашка пеликан сапоги  
лук стул белка сумка попугай цыпленок  
жук мяч пингвин и др. кенгуру и др.  
рысь шар овца тарелка  
гусь и др.

Ход игрового упражнения на занятия: (1 вариант)

Воспитатель объясняет : «Сегодня мы будем строить пирамиду из картинок. В нижний ряд пирамиды нужно поместить картинки, названия которых состоят из трех частей, например : «*ма-ли-на*; во второй ряд – из двух частей: *ры-ба*; в верхний квадрат – картинку, название которой не делится на части ( односложное слово), например *гусь*».

Воспитатель вызывает к доске ребенка, дает ему несколько картинок (3-4). Одну – с односложным словом, две – с двухсложными словами и одну – с трехсложным словом. Ребенок произносит названия предметов по слогам и вставляет картинки в нужные кармашки. Все остальные дети проверяют, правильно ли построена пирамида. Следующий ребенок получает новые картинки.

(2 Вариант)

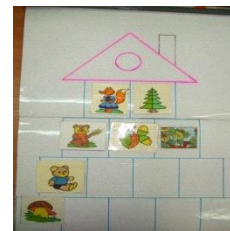
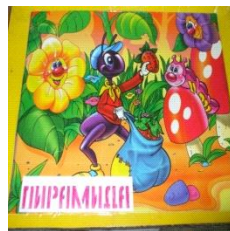
Воспитатель вызывает сразу трех детей и предлагает одному ребенку выбрать из разложенных на столе картинок (или из картинок, вставленных в наборное полотно) картинки для нижнего ряда пирамиды, второму – для среднего, третьему – для вершинки.

Ход игрового упражнения вне занятия: (настольная игра)

Для настольной игры изготавливаются карты с изображениями пирамиды из квадратов (без кармашков) . (Дети кладут картинки на квадраты).

Каждый играющий получает карту с пирамидой, самостоятельно отбирает картинки с нужным количеством слогов и «строит» пирамиду.

Воспитатель проверяет, как выполнено задание.



### **ВКЛЮЧИ ТЕЛЕВИЗОР**

#### **Цель:**

Упражнять детей в определении первого или последнего звука в словах, в составлении слов из выделенных звуков (трех-четырех), упражнять в течении слов из трех-четырех букв (в логопедических группах).

#### **Игровой материал:**

- Таблица, на которой слева наклеены 2 длинных кармана один под другим для предметных картинок и букв, а справа – изображение телевизора; за экраном-карман (для демонстрации картинок).
- Предметные картинки и карточки с буквами.
- Картинки для телеэкрана: шар, ком, сом, рак, кит, кот, роза, ваза, утка.

### Ход игрового упражнения на занятия

Воспитатель объясняет детям: «Чтобы включить наш телевизор и увидеть изображение на его экране, нужно определить первый звук в словах – названиях картинок, помещенных в первом кармашке. По этим звукам вы составите новое слово. Если слово будет составлено правильно, на экране телевизора появится соответствующий предмет».

Воспитатель вставляет в верхний кармашек предметные картинки, например: матрешку, 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.

Дети логопедической группы выделенный звук обозначают соответствующей буквой и читают получившееся слово.

Слова, которые можно составить по первым звукам: *ком*, (кошка, ослик, мак) *кот* (ключ, обруч, топор), *рак* (рыба, арбуз, курица), *шар* (шишка, арбуз, рыба), *сом* (сани, осы, молоток), *роза* (рысь, обруч, заяц, автобус), *ваза* (волк, апельсин, замок, ананас).

Слова, которые можно составить по последним звукам: *ком* (замок, ведро, сом), *кот* (молоток, кресло, самолет), *рак* (топор, пила, волк), *шар* (ландыш, юла, трактор), *сом* (автобус, пальто, ком), *утка* (кенгуру, вертолет, носок, лодка).



### ПОЕЗД

#### Цель:

- Учить детей определять наличие указанного звука в словах.
- Упражнять в определении количества звуков в словах.
- Упражнять в определении количества слогов в словах.

#### Игровой материал:

- Длинное панно с изображением паровоза и трех вагонов. В каждом вагоне по 3 окна (квадратики с кармашками внизу), на крышах вагонов прорези, куда вставляются таблички с кружками для обозначения количества звуков в словах (от 3 до 5) или для обозначения количества слогов в словах (от 1 до 3), а также таблички с буквами для определения наличия звука в словах.
- Предметные картинки такого же размера, как окна с изображениями животных (зверей и птиц) (можно использовать картинки из набора к игре «Кто в домике живет?»).

Картинки на один заданный звук: *с* : собака, сова; *з* : заяц, коза; *ш* : кошка, мышка; *ж* : журавль;

*л* : волк, верблюд; *р* : ворона, воробей.

Картинки на 3 заданных звука: сом, бык; на 4 звука: лиса, волк, жаба.

Картинки на односложные слова: бык, лев, волк; на двухсложные слова: кошка, коза, баран; на трехсложные: ворона, воробей, крокодил.

Ход игры на занятии

(1 вариант)

Воспитатель показывает детям паровоз и 9 картинок с изображениями животных, объясняет: «Прибыл животное может ехать только в определенном ему вагоне. В первом вагоне поедут животные, в названиях которых есть звук *с*...» и т.д.

Педагог вызывает троих детей и предлагает одному ребенку отобрать пассажиров для первого вагона (звук *с*), другому для второго вагона (звук *ж*) и последнему – для третьего вагона (звук *р*). Затем он приглашает еще трех детей-контролеров (или одного ребенка), которые должны проверить, на своих ли местах пассажиры.

Далее воспитатель меняет таблички на вагонах, и дети подбирают животных, ориентируясь со звуками *з, ш, л*.

(2 вариант)

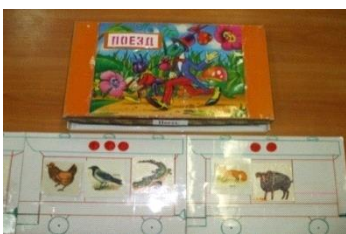
Воспитатель вставляет в прорези на крышах вагонов таблички с кружками и предлагает отобрать пассажиров, ориентируясь на количество звуков в словах.

Вызывает ребенка, дает ему картинку с изображением животного. Ребенок отчетливо называет его так, чтобы был слышен каждый звук в слове, затем говорит, сколько звуков в данном слове, и вставляет картинку в кармашек соответствующего вагона : «Бык должен ехать в первом вагоне, потому что в слове *бык* три звука: *б, ы, к*» и т.п.

(3 вариант)

Воспитатель вставляет в прорези на крышах вагонов новые таблички с кружками. Объясняет детям, что в первом вагоне должны ехать животные, названия которых делятся на части (односложные слова); те животные, названия которых можно разделить на 2 части, поедут во втором вагоне и т.д.

Можно назначить на роль кассира ребенка и дать ему числовые карточки с одним, двумя и тремя кружками. К нему поочередно будут подходить дети с картинками и рассказывать: « Я волк. Дайте мне билет на поезд». Кассир определяет количество слогов в слове и дает числовую карточку « Волк , ты поедешь в первом вагоне»; «Лиса, ты поедешь во втором вагоне» и т.п.



«ЗВУКОВЫЕ ЧАСЫ»



## КАК ИХ ЗОВУТ?

**Цель:** Закрепить у детей умение определять первый, последний, второй и третий звуки в словах, а также составлять из них имена.

### **Игровой материал:**

- Таблица с изображениями детей: девочек и мальчиков (четырёх-пяти). Сверху – 4-5 длинных кармашка для предметных картинок, внизу- кармашки для букв.
- Предметные картинки и карточки с буквами а, у, о, с, л, м, ш, р.

### **Ход игрового упражнения на занятии**

#### **( 1 вариант)**

Воспитатель предлагает узнать, как зовут девочек и мальчиков, изображенных на таблице. Объясняет, что для этого нужно определить первые звуки в словах- названиях предметов, нарисованных на картинках в верхних кармашках. Дети называют: лошадь, арбуз, рака, астру – и приходят к выводу, что девочку зовут Лара.

Предметные картинки для прочтения (составления) имени Шура: шар, утка, рыба, апельсин; имени Рома: рука, осы, мак, автомобиль.

#### **(2 вариант)**

Дети составляют имена, ориентируясь на последние звуки в словах: Шура (камыш, кенгуру, шар, ваза); Лара ( стол, кошка, топор, утка); Маша (дом, сумка, ландыш, вилка); Рома (комар, колесо, сом, пила).



### «Так ли это звучит?»

**Цель:** Закреплять знания о том, что слова звучат по-разному; уметь вслушиваться в слово, самостоятельно находить слова, сходные по звучанию, четко произносить слова, делить на 2-3 слога



### «Звуковая цепочка»



**Цель:** Соотносить слово с названием картинки, ясно и отчетливо произносить название картинок, находить слова с заданными звуками, закреплять навыки и умения детей слышать в слове разные звуки, подбирать слова, начинающиеся с того звука, которым заканчивается предыдущее слово; закреплять навык членения 2-3 сложных слов на слоге.

### Используемая литература:

1. Максаков А.И., Тумакова Г.Т. Учите, играя. – М.: Просвещение, 1983.
2. Тумакова Г.А. Ознакомление дошкольника со звучащим словом П/ред. Сохина Ф.А. - М.: Просвещение, 1991.

