**Развитие слухового внимания**

**Где позвонили?**

*Цель.* Развитие слухового внимания, умения определить направление звука.

*Оборудование.* Звоночек (колокольчик, дудочка и т.п.).

*Описание игры.* Дети сидят в разных местах комнаты, в каждой группе какой-нибудь звучащий инструмент. Выбирается водящий. Ему предлагают закрыть глаза и угадать, где позвонили, и показать направление рукой. Если ребёнок правильно укажет направление, педагог говорит: «Пора» – и водящий открывает глаза. Тот, кто звонил, встаёт и показывает звоночек или дудочку. Если водящий укажет направление неправильно, он снова водит, пока не угадает.

**Скажи, что ты слышишь**

*Цель.* Развитие слухового внимания. Накопление словаря и развитие фразовой речи.

*Описание игры.* Педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они услышали. Дети должны ответить целым предложением. Игру хорошо проводить на прогулке.

**Тихо – громко!**

*Цель.* Развитие слухового внимания, координации движений и чувства ритма.

*Оборудование.* Бубен, тамбурин.

*Описание игры.* Педагог стучит в бубен тихо, потом громко, и очень громко. Соответственно звучанию бубна дети выполняют движения: под тихий звук идут на носочках, под громкий – полным шагом, под более громкий – бегут. Кто ошибся, тот становится в конец колонны. Самые внимательные окажутся впереди.

**Кто что услышит?**

*Цель.* Развитие слухового внимания. Накопление словаря и развитие фразовой речи.

*Оборудование.* Ширма, разные звучащие предметы: звонок, трещотка, молоток, шарманка, бубен и т. д.

*Описание игры.* Педагог за ширмой стучит молотком, звонит в звонок и т. д., а дети должны отгадать, каким предметом произведён звук. Звуки должны быть ясные и контрастные.

**Продавец и покупатель**

*Цель.* Развитие слухового внимания, словаря и фразовой речи.

*Оборудование.* Коробки с горохом и различной крупой.

*Описание игры.* Один ребенок – продавец. Перед ним коробки (затем число их можно увеличить до четырех-пяти), в каждой разный вид продуктов, например горох, пшено, мука и пр. Покупатель входит в магазин, здоровается и просит отпустить ему крупу. Продавец предлагает найти ее. Покупатель должен по слуху определить, в какой коробке нужна ему крупа или другой требуемый товар. Педагог, предварительно познакомив детей с продуктами, помещает их в коробку, встряхивает каждую и дает возможность детям прислушаться к издаваемому каждым продуктом звуку.

**Найди игрушку**

*Цель.* Развитие слухового внимания и координации движений.

*Оборудование.* Небольшая яркая игрушка или кукла.

*Описание игры.* Дети сидят полукругом. Педагог показывает игрушку, которую они будут прятать. Водящий ребёнок или уходит из комнаты, или отходит в сторону и отворачивается, а в это время педагог прячет у кого-нибудь из детей за спиной игрушку. По сигналу «Пора» водящий идёт к детям, которые тихо хлопают в ладоши. По мере того как водящий приближается к ребёнку, у которого спрятана игрушка, дети хлопают громче, если отдаляется, хлопки стихают. По силе звука ребёнок отгадывает к кому он должен подойти. После того как найдена игрушка, водящим назначается другой ребёнок.

**Часовой**

*Цель.* Развитие слухового внимания и ориентации в пространстве.

*Оборудование.* Повязки для глаз.

*Описание игры.* Посредине площадки чертят круг. В середине круга ребёнок с завязанными глазами (часовой). Все дети с одного конца площадки должны пробраться тихонько через круг на другой конец. Часовой слушает. Если услышит шорох, кричит: «Стой!». Все останавливаются. Часовой идёт на звук и старается отыскать, кто шумел. Найденный выходит из игры. Игра продолжается дальше. После того как будут пойманы четыре – шесть детей, выбирается новый часовой, и игра начинается сначала.

**Где звенит?**

*Цель.* Развитие слухового внимания и ориентации в пространстве.

*Оборудование.* Колокольчик или погремушка.

*Описание игры.* Педагог дает одному ребенку колокольчик или погремушку, а остальным детям предлагает отвернуться и не смотреть, куда спрячется их товарищ. Получивший колокольчик прячется где-либо в комнате или выходит за дверь и звонит. Дети по направлению звука отыскивают товарища.

**Где постучали?**

*Цель.* Развитие слухового внимания и ориентации в пространстве.

*Оборудование.* Палочка, стульчики, повязки.

*Описание игры.* Все дети сидят в кругу на стульчиках. Один (водящий) выходит в середину круга, ему завязывают глаза. Педагог обходит весь круг за спинами детей и кому-то из них дает палочку, ребенок стучит ею о стул и прячет ее за спину. Все дети кричат: «Пора». Водящий должен искать палочку, если он ее находит, то садится на место того, у кого была палочка, а тот идет водить; если не находит, продолжает водить.

**Жмурки с колокольчиком**

*Цель.* Развитие слухового внимания и ориентации в пространстве.

*Оборудование.*  Колокольчик, повязки.

*Описание игры. Вариант 1.*  Играющие сидят на скамейках или стульях по одной линии или полукругом. На некотором расстоянии от играющих лицом к ним стоит ребенок с колокольчиком.

Одному из детей завязывают глаза, и он должен найти и дотронуться до ребенка с колокольчиком, который теперь старается уйти (но не убежать!) от водящего и при этом звонит.

*Вариант 2.* Несколько детей с завязанными глазами стоят в кругу. Одному из детей дают в руки колокольчик, он бегает по кругу и звонит им. Дети с завязанными глазами должны его поймать.

**Жмурки с голосом**

*Цель.* Развитие слухового внимания. Найти ребенка по голосу и определить направление звука в пространстве.

*Оборудование.* Повязки

*Описание игры.* Водящему завязывают глаза, и он должен поймать кого-нибудь из бегающих детей. Дети тихо переходят или перебегают с одного места на другое (лают, кричат, петухом, кукушкой, зовут водящего по имени). Если водящий кого-нибудь поймает, пойманный должен подать голос, а водящий угадывает, кого он поймал.

**Встречайте гостей!**

*Цель.* Развитие слухового внимания.

*Оборудование.* Колпачок с бубенчиками для петрушки, шапочки с ушками для зайки и мишки, различные озвученные игрушки (погремушка, дудочка и др.)

*Описание игры.* Педагог объявляет детям, что к ним сейчас приедут гости: петрушка, зайка и мишка. Он выделяет трех ребят, которые заходят за ширму и переодеваются там. Петрушка получает колпачок с бубенчиками, зайка - шапочку с длинными ушками, а мишка – шапочку медведя. Педагог предупреждает детей, что мишка придет с погремушкой, петрушка – с барабаном, а зайка - с балалайкой. Дети должны по звуку отгадать, какой гость идет. Прежде чем выйти к детям, звери подают звуки за ширмой, каждый на своем инструменте. Дети должны угадать, кто идет. Когда все гости в сборе, дети становятся в круг, а петрушка, мишка и зайка пляшут, как умеют. Затем выбираются новые гости, и игра повторяется. При повторении игры можно дать гостям другие звучащие игрушки.

**Ветер и птицы**

*Цель.* Развитие слухового внимания и координации движений.

*Оборудование.* Любая музыкальная игрушка (погремушка, металлофон и др.) и стульчики (гнезда).

*Описание игры.* Педагог делит детей на две группы: одна группа – птички, другая – ветер, и объясняет детям, что при громком звучании музыкальной игрушки будет «дуть ветер». Та группа детей, которая изображает ветер, должна свободно, но не шумно бегать по комнате, а другая (птички) прячется в свои гнезда. Но вот ветер утихает (музыка звучит тихо), дети, изображающие ветер, тихо усаживаются на свои места, а птички должны вылетать из своих гнезд и порхать.

Кто первый заметит изменение в звучании игрушки и перейдет на шаг, тот получает награду: флажок или веточку с цветами и т. п. С флажком (или с веточкой) ребенок будет бегать при повторении игры, но если он окажется невнимательным, флажок передается новому победителю.

**Скажи, что звучит**

*Цель.* Развитие слухового внимания.

*Оборудование.* Колокольчик, барабан, дудочка и пр.

*Описание игры.* Дети сидят на стульях полукругом. Педагог сначала знакомит их со звучанием каждой игрушки, а затем предлагает каждому по очереди отвернуться и отгадать звучащий предмет. Для усложнения игры можно ввести дополнительные музыкальные инструменты, например, треугольник, металлофон, бубен, погремушку и др.

**Солнце или дождик**

*Цель.* Развитие слухового внимания, координации и темпа движений.

*Оборудование.* Тамбурин или бубен.

*Описание игры.* Педагог говорит детям: «Сейчас мы с вами пойдем гулять. Дождя нет. Погода хорошая, светит солнце, и можно собирать цветы. Вы гуляйте, а я буду звенеть тамбурином, вам будет весело гулять под его звуки. Если начнется дождь, я начну стучать в тамбурин. А вы, услышав, должны скорее идти в дом. Слушайте внимательно, как я играю».

Педагог проводит игру, меняя звучание тамбурина 3-4 раза.

**Угадай, что делать**

*Цель.* Развитие слухового внимания и координации движений.

*Оборудование.* По два флажка каждому ребенку, тамбурин или бубен.

*Описание игры.* Дети сидят или стоят полукругом. У каждого в руках по два флажка. Педагог громко ударяет в тамбурин, дети поднимают флажки вверх и машут ими. Тамбурин звучит тихо, дети опускают флажки. Необходимо следить за правильной посадкой детей и правильным выполнением движений. Менять силу звука не более 4 раз, чтобы дети могли легко выполнять движения.

**Угадай по звуку**

*Цель.* Развитие слухового внимания и фразовой речи.

*Оборудование.* Различные игрушки и предметы (книжка, бумага, ложка, дудки, барабан и т. п.).

*Описание игры.* Играющие сидят спиной к ведущему, Он производит шумы и звуки разными предметами. Тот, кто догадывается, чем ведущий производит шум, поднимает руку и, не оборачиваясь, говорит ему об этом.

Шумы можно производить разные: бросать на пол ложку, ластик, кусок картона, булавку, мяч и т. п.; ударять предмет о предмет, перелистывать книгу, мять бумагу, рвать ее, разрывать материал, мыть руки, подметать, строгать, резать и т. п.

Тот, кто больше отгадает звуков, считается наиболее внимательным и в награду получает фишки или маленькие звездочки.

**Развитие речевого слуха**

### Угадай, чей голосок

*Цель.* Определить товарища по голосу. Развитие координации движений.

*Описание игры.* Играющие сидят. Один из них становится в центре круга и закрывает глаза. Педагог, не называя имени, указывает рукой на кого-нибудь из играющих. Тот произносит имя стоящего в центре. Последний должен угадать, кто его назвал. Если стоящий в центре отгадал, он открывает глаза и меняется местами с тем, кто назвал его по имени. Если же он ошибся, педагог предлагает ему снова закрыть глаза, и игра продолжается. Педагог предлагает детям разбежаться по площадке. По сигналу «Бегите в круг» дети занимают свои места в кругу. Один ребёнок остаётся в центре круга. Дети идут по кругу и говорят:

Мы немножко порезвились,

По местам все разместились.

Ты загадку отгадай,

Кто позвал тебя, узнай!

Игра повторяется несколько раз.

**Улиточка**

*Цель.* Узнать товарища по голосу.

*Описание игры.* Водящий (улиточка) становится в середине круга, ему завязывают глаза. Каждый из играющих, изменяя голос, спрашивает:

Улиточка, улиточка,

Высунь-ка рога,

Дам тебе я сахару,

Кусочек пирога,

Угадай, кто я.

Тот, чей голос улитка узнала, сам становится улиткой.

**Угадай, кто это**

*Цель.* Воспитание слухового внимания.

*Описание игры.* Дети стоят в кругу. Водящий выходит в середину круга, закрывает глаза, а затем идет в любом направлении, пока не натолкнется на одного из детей, который должен подать голос заранее условленным образом «кукареку», «ав-ав-ав» или «мяу-мяу» и т. п. Водящий должен угадать, кто из детей кричал. Если угадает, он становится в круг; то, кого узнали, будет водящим.

#### Лягушка

*Цель.* Узнать товарища по голосу.

*Описание игры Д*ети стоят в кругу, а один с завязанными глазами стоит внутри круга и говорит:

Вот лягушка по дорожке

Скачет, вытянувши ножки,

Увидала комара,

Закричала…

Тот, на кого он указал, в этот момент говорит: «ква-ква-ква».

По голосу водящий должен определить, кто лягушка.

#### Улавливай шёпот

*Цель.* Развивать остроту слуха.

*Описание игры. Вариант 1.* Играющие разбиваются на две равные группы и строятся в одну шеренгу. Ведущий отходит на определённое расстояние, становится напротив и чётким, внятным шёпотом (уловимым только в том случае, если каждый активно вслушивается) отдаёт команды («Руки вверх, в стороны, кругом» и другие, более сложные). Постепенно отходя всё дальше, ведущий делает свой шёпот менее уловимым и усложняет упражнения.

*Вариант 2.* Все дети сидят в кругу. Ведущий голосом обычной громкости просит выполнить какое-нибудь движение, а затем едва уловимым шепотом произносит имя (фамилию) того, кто должен выполнить. Если ребенок не расслышал свое имя, ведущий вызывает другого ребенка. В конце игры педагог объявляет, кто был самым внимательным.

**Горшочек**

*Цель.* Развитие речевого слуха и координации движений рук. Закрепление представлений «горячий – холодный».

*Оборудование.* Мяч.

*Описание игры.* Дети садятся в круг на полу и перекатывают мяч (горшочек). Если ребенок катит другому мяч и говорит: «Холодный», второй ребенок может трогать мяч. Но если ему говорят: «Горячий», то он не должен трогать мяч.

 Кто ошибется и дотронется до мяча, получает штрафное очко и должен поймать мяч, стоя на одной ноге или обоих коленях (по усмотрению водящего).

**Кто внимательный?**

*Цель.* Развитие речевого слуха и фразовой речи.

*Оборудование.* Различные игрушки: машины, куклы, кубики и т.п.

*Описание игры.* Педагог вызывает одного ребенка и дает ему задание, например, взять мишку и посадить в машину. Педагог следит, чтобы дети сидели тихо, не подсказывали друг другу. Задания даются короткие и простые. Ребенок выполняет задание, а затем говорит, что он делал. Постепенно расстояние от детей до стола педагога увеличиваетс от 3-4 до 5-6 м. Выявляются победители.

**Принеси игрушки**

*Цель.* Развитие речевого слуха, ориентации в пространстве и количественных представлений.

*Оборудование.* Мелкие игрушки.

*Описание игры.* Педагог садится за стол с детьми и просит каждого по очереди принести несколько игрушек из разложенных на другом столе: «Марина, принеси два гриба». Девочка идет, приносит два гриба и говорит, что она сделала. Если ребенок хорошо справился с поручением, дети в знак поощрения аплодируют ему, если неточно выполнил задание, дети указывают на ошибку и вместе с ним считают принесенные игрушки. Когда дети перенесут все игрушки, они могут поиграть с ними.

**Слушай и выполняй**

*Цель.* Развитие речевого слуха, понимания словесных инструкций и фразовой речи.

*Оборудование.* Различные мелкие предметы или игрушки (фанты).

*Описание игры. Вариант 1.* Педагог называет 1-2 раза несколько различных движений (одно – пять), не показывая их. Ребенку нужно проделать движения в той последовательности, в какой они были названы. А затем самому перечислить последовательность проделанных упражнений. За правильное, точное выполнение задания ребенок поощряется: за каждое правильно выполненное действие – *очко* (фант). Набравший большее количество очков – победитель.

 *Вариант 2.* Педагог дает одновременно двум-трем детям задания: «Петя, побегай», «Ваня, пойди в группу, открой там шкаф», «Коля, подойди к столу, возьми чашку и принеси Тане воды» и т. п. Остальные дети следят за правильностью выполнения. Неправильно выполнивший задание платит фант.

**Хлопки**

*Цель.* Развитие речевого слуха и количественных представлений.

*Описание игры.* Дети сидят в кругу на небольшом расстоянии друг от друга. Педагог условливается с ними, что он будет считать до пяти и, как только он произнесёт число 5, все должны сделать хлопок. При произнесении других чисел хлопать не надо. Дети вместе с педагогом громко считают по порядку, одновременно сближая ладони, но не хлопая ими. Педагог 2 – 3 раза проводит игру правильно. Затем он начинает «ошибаться» : при произнесении числа 3 или какого-нибудь другого (но не 5) он быстро разводит и соединяет руки, как будто хочет сделать хлопок. Дети, которые повторили движения педагога и хлопнули в ладоши, делают шаг из круга и продолжают играть, стоя за кругом, пока не отыграются.

**Лото**

# *Цель.* Развитие речевого слуха. Упражнение в правильном соотнесении слова с изображением предмета.

*Оборудование.* Любое детское лото («Играем и работаем», «Картинное лото», «Лото для самых маленьких»).

*Описание игры.* Детям раздают большие карты, а маленькие берет педагог и называет последовательно каждую из них. Говорит четко, повторяет 2-3 раза. Ребенок, у которого находится называемый предмет, поднимает руку и говорит: «У меня …» - называет предмет.

В более упрощенном виде эта игра проводится на «Картинках малышам». Дети получают по пять-шесть карточек этого лото и раскладывают их на своих картах (нужно взять два лото). Педагог спрашивает: «У кого собака?» У кого окажется картинка с собакой, поднимает ее и называет.

 Первые две-три игры педагог сидит перед детьми так, чтобы они видели его артикуляцию, но затем он садится за их спиной, и игра продолжается на слуховом внимании. Карточки, пропущенные ребятами, педагог откладывает в сторону. В дальнейшем ведущим можно выбрать ребенка.

**Кто летит (бежит, идет, прыгает)?**

*Цель*. Развитие речевого слуха. Накопление и уточнение слов, обозначающих предмет и действия предметов.

*Описание игры.* В начале игры водящим должен быть педагог, в дальнейшем, когда дети освоятся с игрой, водящим может быть ребенок. Необходимо, чтобы у ребенка, который будет водить, был достаточный запас слов.

 Все дети сидят или стоят полукругом, водящий стоит к ним лицом. Он предупреждает детей: «Я буду говорить: птица летит, самолет летит, бабочка летит, ворона летит и т. д., а вы каждый раз поднимайте руку. Но внимательно слушайте, что я говорю: я могу сказать и неправильно, например, кошка летит, тогда руки поднимать нельзя». В конце игры педагог называет более внимательных.

 В начале игры педагог говорит медленно, останавливаясь после каждой фразы, давая детям подумать, правильно ли соотнесен предмет с его действием. В дальнейшем можно говорить быстро и в конце концов ввести еще одно усложнение – водящий сам каждый раз поднимает руку независимо от того, следует это делать или нет.

**Запомни слова**

*Цель.* Развитие речевого слуха и памяти. Накопление словаря.

*Описание игры.* Ведущий называет пять-шесть слов, играющие должны повторить их в том же порядке. Пропуск слова или перестановка считается проигрышем (нужно платить фант). В зависимости от речевых возможностей детей слова подбираются разной сложности. Победитель тот, кто потерял меньше фантов.

# 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 белый кружок.

#### Где звук?

*Цель.* Нахождение места звука в слове.

*Оборудование.* Полоска из цветного картона, разделённая на три части яркими линиями, фишка (флажок или кружок)..

*Описание игры.* Педагог называет слово. Дети определяют место заданного звука в слове. В зависимости от того, слышится ли звук в начале слова, в конце или в середине, фишка ставится на первую, последнюю или среднюю часть полоски. Можно ограничиться только одной большого формата полоской на столе педагога или раздать каждому ребенку полоски и фишки. В последнем случае дети должны сидеть за столами.

Сначала дети определяют место звука только в начале, затем в конце слова. И лишь когда они всё это усвоят, можно взять слова, в которых заданный звук в середине слова. Если заданный звук гласный, то подбираются слова с дополнительным условием: гласный должен быть ударным (аист, река, мак).

**Кто больше?**

*Цель.* Нахождение звука в названиях предметов по картинке.

*Оборудование.* Сюжетная картина, на которой изображены предметы с определенным звуком.

*Описание игры.* Педагог показывает детям картину, например «Огород». После рассматривания картины педагог предлагает рассказать, что собирают дети на огороде. Затем перед детьми ставится задача сказать, в названии каких предметов имеется звук р (звук с)? За каждое слово дается картонный кружок. Выигрывает тот, у кого больше кружков.

**Поймай рыбку**

*Цель.* Активизация словарного запаса, автоматизация отдельных звуков.

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

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

## Кто внимательнее?

*Цель.* Активизация словаря, автоматизация разных звуков.

*Оборудование.* Картинки на определённый 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 произнесённых мною словах. Кто угадает, тот поднимет руку». Затем педагог показывает и называет картинки, которые начинаются, например, со звука **«С»:** санки, стакан, сумка, слон, скамейка. Дети говорят: «С». Педагог: «Правильно, все эти слова начинались со звука **«С».** Назовите мне их». Дети вспоминают и называют их. А потом они сами должны придумать слова с этим звуком. Игру можно усложнить.

## Кто больше слов придумает?

*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 образуют 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 сказанное кем-либо, фант не получает. Победитель определяется по количеству набранных фантов.

**Найти место для своей картинки**

*Цель.* Активизация словаря, дифференциация разных звуков.

*Оборудование.* Картинки, в названии которых, например, есть звук «ш» или «ж».

*Описание игры.* Дети сидят за столами. Педагог показывает им картинки, где изображен шар. Педагог говорит: «Когда выходит воздух из шара, слышно: ш-ш-ш … Эту картинку я кладу с левой стороны стола». Затем показывает им картинку, где изображен жук, и напоминает, как жук жужжит: ж-ж-ж … «Эту картинку я ставлю с правой стороны стола. Сейчас я буду показывать и называть картинки, а вы слушайте, в названии какой из них будет звук «ш» или «ж». Если услышите звук «ж», то ее надо положить справа». Педагог показывает, как нужно выполнить задание, потом вызывает поочередно детей, которые называют показываемые картинки.

Картинки надо подбирать так, чтобы произнесенные звуки соответствовали их написанию. Нельзя брать такие слова, где звук «ж» стоит в конце слова или перед глухим согласным.

**Будь внимателен**

*Цель.* Активизация словаря, автоматизация разных звуков.

*Оборудование.* Различные игрушки и предметы: слон, кукла, мишка, лиса, тамбурин, курица, автобус и т.д.

 *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 предмет, 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, середине и 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 он должен отстучать или отхлопать. Произносит отчетливо и громко слово, например, *колесо*. Вызванный ребенокдолжен 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.

**Телеграф**

*Цель.* Обучение слоговому анализу слов.

*Описание игры.* Педагог говорит: «Дети, сейчас мы с вами поиграем в телеграф. Я буду называть слова, а вы будете по очереди их передавать по телеграфу в другой город». Первые слова педагог произносит по слогам сам и сопровождает их хлопками. Сначала детям дают двусложные слова, подбирая их по степени трудности (папа, мама, окно, кровать). Затем постепенно вводят трехсложные и односложные слова (ма-ши-на, стол, дверь). Только после такой предварительной работы можно дать детям самостоятельно придумывать слова, которые надо передавать по телеграфу.

**Угадай слово**

*Цель.* Составление слов с определенным количеством слогов.

*Описание игры.* Дети сидят за столами. Педагог говорит: «Сейчас мы будем с вами отгадывать слова. Я вам не назову их, а только передам по телеграфу – постучу, 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 вызывает 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 небольшое слово, зовут водящего и говорят ему слово, 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.