

## Игры с мячом, на дифференциацию звуков (для детей старшего дошкольного возраста)

### «Я знаю пять слов»

*Цель:* дифференциация звуков, развитие фонематического восприятия, координации движений; расширять словарный запас.

*Ход игры:* ребёнок произносит ряд слов, одновременно с каждым словом ударяя мяч об пол правой рукой (левой рукой, двумя руками, руками поочередно):

«Я знаю пять слов со звуком "С"» («Я знаю четыре слова со звуками "С" и "З"»)

Санки - раз Санки - раз

Сова - два Зубы - два

Салат - три Сом - три

Самолёт - четыре Заяц - четыре

Снег - пять

### «Умный мячик»

*Цели:* упражнять детей в дифференциации твердых и мягких звуков; развивать глазомер, ловкость; учить бросать мяч точно в руки и правильно ловить его.

*Оборудование:* синий и зеленый мячи.

Дети встают в круг. Если логопед бросает ребенку синий мяч, то, поймав его, ребёнок должен назвать слово с твердым звуком (например, полка). Если логопед бросает зеленый мяч, дошкольник называет слово с мягким звуком (например, пила).

### «Определи звук»

Научить детей определять звуки в начале, середине, конце слова в свистящих, шипящих, сонорных группах. Дифференцировать звуки речи в словах. Формировать фонематический слух и восприятие.

### *Правила игры:*

Каждый из участников выбирает круг и по заданию педагога определяет положение звука. За каждый правильный ответ выдается фишка, кто больше соберёт, тот победитель игры. В следующие этапы игры карточки меняются.

## **Игры на развитие слогового анализа и синтеза**

### *«Чудесный мешочек»*

*Цель:* развитие умения делить слова на слоги.

*Оборудование.* Мешочек из пестрой ткани с различными предметами, в названиях которых два-три-четыре слога.

*Ход игры:* дети по порядку выходят, вынимают из мешочка предмет и называют его. Слово повторяется по слогам или делится для переноса, определяя количество слогов с помощью отхлопываний или отстукиваний... в зависимости от задания.

### *«Зоопарк»*

*Цель:* развитие умения подбирать слова с заданным количеством слогов.

*Оборудование.* Три кармашка, на каждом нарисована клетка для зверей, под кармашками графическое изображение слогового состава слов (первый кармашек — один слог, второй — два слога, третий — три слога); карточки с изображением животных и их названиями.

*Ход игры.* Логопед говорит, что для зоопарка сделали новые клетки. Ребятам предлагается определить, каких зверей, в какую клетку можно посадить. Дети по порядку выходят к доске, берут карточку с изображением животного, прочитывают его название по слогам и определяют количество слогов в слове. По количеству слогов они находят клетку для названного животного и кладут карточку в соответствующий кармашек.

*Примерный материал.* Слон, верблюд, тигр, лев, медведь, крокодил, носорог, волк, лиса, жираф, лось, шакал, заяц, барсук.

### «Слог — шаг»

*Цель:* развитие умения подбирать слова с заданным количеством слогов.

*Ход игры.*

I вариант. Логопед дает каждому ребенку задание: «Сделай два шага вперед!», «Сделай три шага вперед!», «Сделай шаг вперед!»

Ребенок должен вспомнить слово из столько слогов, сколько шагов ему предложено сделать, и четко произнести его по слогам так, чтобы каждому шагу соответствовало произнесение одного слога. Игровой жетон вручается правильно «прошагавшему» слово.

II вариант.

*Оборудование.* Предметные картинки.

*Ход игры.* Все дети получают по одной картинке. Представитель каждого ряда с поднятой картинкой делает столько шагов, сколько слогов в слове. Выигрывает тот ряд, кто больше названий картинок «прошагал» верно.

### «Отгадайте, кого я называю?»

*Цель:* развитие умения подбирать слова с заданным количеством слогов.

*Ход игры.* логопед предлагает встать тем детям, чьи имена состоят из столько слогов, сколько хлопков он сделает. Например: логопед хлопает три раза, дети считают, после чего должны встать Се-ре-жа, Ма-ри-на, Та-ма-ра и т.д