

## Дидактическая игра «Живые звуки»

Цель игры:

1. Формирование полноценной звуковой стороны речи:

-воспитание артикуляционных навыков;

-правильного звукопроизношения;

-воспроизведение слоговой структуры;

-развитие фонетического восприятия;

2. Овладение элементами грамоты;

3. Взаимосвязанное формирование фонетико-фонематических и лексико-грамматических компонентов языка.

Оборудование: модели домиков из ДСП, модели звуков в виде человечков «звуковички», схематические модели звуков в виде кружков красного, синего и зеленого цвета с деталями –нос, глаза и рот, показывающий положение губ и языка при произнесении определенного звука, предметные картинки, фишки. Данное игровое пособие предназначено для детей старшего дошкольного возраста.

### **ИГРОВОЕ ПРАВИЛО 1 «В каком домике живет звук?»**

Перед детьми выставлены несколько ранее изученных моделей звуков в виде человечков-«звуковичков». Ребенок выбирает «звуковичка», правильно произносит звук, называет букву, которая соответствует этому звуку и вывешивает его в модель домика: в красном домике «живут» гласные звуки; в синем-согласные твердые звуки; в зеленом-согласные мягкие звуки. За каждое правильно выполненное задание ребенок получает фишку. Победил тот, кто больше всех правильно «расселил» звуки в домики.

### **ИГРОВОЕ ПРАВИЛО 2 «Кто больше?»**

Воспитатель показывает детям модель ранее изученного согласного звука, например звук «п» просит «расселить» твердый и мягкий звук «п» по своим домикам – синий и зеленый. Затем дети делятся на 2 команды и получают задание придумать как можно больше слов на заданный звук. За каждый правильный ответ команда получает фишку. Побеждает команда, придумавшая больше слов.

### **ИГРОВОЕ ПРАВИЛО 3 «Фонетические сказки»**

Воспитатель предлагает детям послушать сказку о гласном звуке. Например, «Сказка о звуке А». «Жил-был звук А. Он любил петь, широко открывая рот. Иногда звук А пел очень тихо: «ААА». Иногда очень громко. Когда звуку А было грустно, то пел он тихую-тихую, протяжную песню. Бывали времена, когда звук А играл на барабане. А еще звук А

пел детям колыбельные песни. Голос его звучал то выше, то ниже и очень-очень плавно. Всем вокруг нравился звук А за то, что широко открывал рот и пел на разные голоса». Затем воспитатель предлагает детям самостоятельно выбрать гласный звук и сочинить об этом звуке сказку. Победитель тот, кто сочинит самую интересную сказку.

#### **ИГРОВОЕ ПРАВИЛО 4 «Подскажи словечко»**

Воспитатель загадывает загадку о звуке, а дети должны назвать звук и показать модель этого звука. За правильный ответ ребенок получает фишку.

Загадки о звуках:

- шире всех открывает звук...
- губы трубочкой вытягивает звук...
- на вытянутый кружок губы похожи у звука...
- самая широкая улыбка у звука...

Приоткрывает рот и приподнимает язык звук...

#### **ИГРОВОЕ ПРАВИЛО 5 «Где спрятался звук?»**

В звуковом домике воспитатель выставляет модель звука «звуковичка». Дети дают характеристику этому звуку: /согласный, твердый, мягкий, звонкий, глухой/. На столе перед детьми воспитатель выкладывает предметные картинки и дает задание детям выбрать картинки, в названиях которых есть заданный звук. Побеждает тот, кто больше найдет картинок.

#### **ИГРОВОЕ ПРАВИЛО 6 «Собери слово»**

Воспитатель раздает карточки с картинкой и пустыми клеточками- «домиками». У каждого ребенка на столе лежит коробка с моделями звуков в виде кружков. Воспитатель дает детям задание собрать из моделей звуков - «звуковичков», слова, изображенные на карточке, т.е. «поселить» каждого «Звуковичка» в свой домик. Побеждает тот, кто быстрее всех соберет слово.