Подвижные игры на формирование фонематических процессов

1. *Игра "Утки и окуни".*

Цель: научить узнавать на слух и различать в словах ударные гласные О и У.

Ход игры: дети делятся на 2 команды - окуни и утки. Они двигаются произвольно по площадке. Ведущий произносит поочерёдно слова то со звуком У, то с О. Дети - "окуни" должны замереть, когда услышат слово со звуком О, а "утки" - когда услышат слово с У. Кто не останавливается вовремя, выбывает из игры. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся и дольше всех остался на площадке. Слова для игры: овощи, осень, ослик, остров, отдых, Оля, озеро, овцы, орден, облако, угол, удочка, ужин, улей, уши, умный, уголь, узкий.

Изменяя название игры "Рыбы и лоси", "Зайцы и совы" и подобранные слова можно учить различать и другие звуки.

2. *Игра "Найди свой домик"*

Цель: закреплять умение выделять позицию звука в слове.

На полу лежат обручи, внутри которых картинка, показывающая позицию звука в слове (н-р: 3 квадрата, один из которых раскрашен). Детям раздаются картинки, где, например, (ш) в разных позициях. По сигналу "Раз, два, три - свой домик найди", дети определяют позицию заданного звука в слове и встают рядом с нужным обручем. 1 участник из каждого "домика" проверяет правильность выполнения задания в соседнем "домике"

3. Игра "Гусеница"

Цель: закреплять понятие "ряд", умение определять порядок звуков.

Ход игры: детям прикрепляются символы изученных гласных звуков (А - большой круг, У - маленький круг, И - полоска, О - овал) или буквы. Взрослый называет несколько звуков в произвольном порядке. Дети выстраиваются в том же порядке, определяя место своего звука по отношению к другим.

4. Игра "Звук "А" (или любой другой) тебя зовет"

Цель: закреплять умение выделять звук среди других звуков, в слогах, словах.

Ход игры: Дети приседают - "прячутся в своих домиках". Логопед произносит звуки (слоги, слова с заданным звуком или без него), если дети услышали заданный звук (например, "А"), они "выглядывают из домика" - встают на носки, тянутся вверх. Тот, кто ошибся, выходит из игры.

5. Игра " Цепочка слов "

Цель: закрепить умение придумывать слова на заданный звук, выделять первый и последний звук в слове.

Ход игры: Дети встают в круг, выбирают водящего. Водящий (или логопед) называет звук, с которым нужно придумать слово. Дети называют слово с заданным звуком и перекидывают мяч любому участнику игры. Поймавший мяч, называет свое слово. Участник, не назвавший слово, выходит из игры.

Вариант 1: Можно называть слова, в которых звук стоит в определенной позиции (начало, середина, конец слова).

Вариант 2: Водящий называет любое слово. Поймавший мяч участник игры называет слово, на последний звук услышанного слова и кидает мяч следующему участнику, следующие участники также вспоминают слова на последний звук услышанного слова.

6. Игра " Доскажи звук "

Цель: научить выделять в слове последний звук по представлению.

Ход игры: Игра проводится с перекидыванием мяча. Логопед произносит предложение, не досказывая последнего звука в последнем слове, и бросает мяч любому играющему. Тот ловит мяч и досказывает нужный звук.

Например: Какой я пропустила звук? Ходит по лесу хорёк, хищный маленький звере... Голосок твой так хорош, очень сладко ты поё... Лежебока рыжий кот, отлежал себе живо...

7. Игра "Кто быстрее"

Цель: закреплять произношение звука в словах, умение выделять звук из слова.

Ход игры: Играющие становятся в две или три колонны. Перед носками первых чертится общая черта. В 10—15 шагах от черты обозначаются два или три (по числу колонн) кружочка. В каждый кружочек кладутся различные картинки с заданным звуком и без него. По команде учителя-логопеда: "Внимание! Марш!" первые игроки в колоннах бегут до своих кружочков, находят картинку, в названии которой есть звук (Например, при автоматизации звука [С] в кругу могут лежать картинки: сапоги, шапка, зонт, сумка, каска, лиса, колбаса, компас) и возвращаются, встают в конце колонны. По окончанию игры все дети называют свои картинки. Побеждает та команда, которая выполнила задание быстрее других и не допустила ошибок.