

# «ГДЕ СПРЯТАЛСЯ ЗВУК?»



### Цель игры:

формирование фонематического восприятия, навыков звукового анализа у детей с речевыми нарушениями

Развитие фонематического восприятия у старших дошкольников

### Задачи:

работа над звуковым анализом слов, как профилактика нарушения чтения и письма

Работа над умением определять наличие звука в слове

# Содержание:

1. **Игра «Найди звук»**
2. **Игра «В какой части слова спрятался звук?»**
3. **Игра «Четвертый лишний»**

# Игра «Найди звук»

- ❑ **Внимательно прочтите задание.  
Назовите изображенные предметы.**
- ❑ **Выберите картинку, щёлкнув по ней левой кнопкой мыши.**
- ❑ **Если картинка выбрана неверно, то она становится прозрачной. При правильном выборе картинка не меняет своей окраски. На поле появляется кнопка **ДАЛЕЕ** , с помощью которой можно перейти на следующий слайд.**

**Выполнять**

**В названии какой картинке спрятался звук [н']?**



**Далее**

**В названии какой картинке спрятался звук [с']?**



**Далее**

**В названии какой картинке спрятался звук [ж]?**



**Закончить  
игру**

# Игра «В какой части слова спрятался звук?»

Игра «Где спрятался звук?»

- Инструкция логопеда: Сейчас мы с тобой будем играть! Посмотри внимательно на картинки. Что там изображено? (слон) Подумай, где спрятался наш звук (С или Сь): в начале слова, в середине или конце? Нажми на 1 квадратик, если в начале слова, на 2 – если в середине и на 3 – если в конце. Если ты все сделаешь правильно, услышишь веселый звук, а квадратик станет зеленым. Если же ошибешься – квадратик станет красным и раздастся громкий звук.

**Выполнять**

В какой части слова спрятался звук [с] ?



--	--	--



--	--	--



--	--	--

Далее

В какой части слова спрятался звук [с'] ?



--	--	--



--	--	--



--	--	--

**Закончить  
игру**

# Игра «Четвертый лишний»

**Игра «Четвертый лишний»**

**- Посмотри на картинки. Давай  
назовем их. Какой звук в начале?**

**(сундук – с, слон – с, аист – а, сапог – с)**

**Какая картинка лишняя? (аист)**

**Нажми на нее, если ты угадал верно –  
картинка исчезнет.**

**Выполнять**

# Четвертый лишний



**Закончить  
игру**



[Вернуться к  
списку игр](#)