**муниципальное автономное общеобразовательное учреждение**

**«Средняя школа № 143 имени Героя Советского Союза Тимошенко А.В.»**

660125, Россия, Красноярский край, город Красноярск, ул. им Н.Н. Урванцева, д. 26А,

телефон/факс: приёмная 8(391) 220-47-83, бухгалтерия 266-24-57

ИНН 2465038586, КПП 246501001, ОГРН 1022402478647

e-mail: [sch143@mailkrsk.ru](mailto:sch143@mailkrsk.ru), buxg143@mail.ru

**структурное подразделение Детский сад «Русалочка»**

660125, Россия, Красноярский край, город Красноярск, ул. им Н.Н. Урванцева, д. 32,

Телефон [8 (391) 220‒42‒22](tel:+73912204222), [8 (391) 220‒48‒08](tel:+73912204808)

**Картотека игр и упражнений, направленных на развитие звуковой культуре речи детей дошкольного возраста**

Авторы – составители:

Еникеева Д..А., воспитатель

Г. Красноярск 2025

**Пояснительная записка**

- Возрастная группа: средняя

- Актуальность данной картотеки заключается в том, что в процессе игры лучше формируются основные психические функции (так ка игра является ведущим видом деятельности), от самых элементарных до самых сложных, а когда это речевые игры и упражнения, то реализуются такие задачи звуковой культуры как развитие речевого дыхания, интонационный строй и звукопроизношение. На сегодняшний день в ситуации, когда в группах всегда есть процент детей с нарушением речи, то речевые игры и упражнения обеспечивают познавательное развитие детей и стимулирующую их речевую активность

- Основания для подбора игр, упражнений: подбор речевых игр и упражнений осуществлялся в соответствии задачам звуковой культуры речи по образовательной программе «От рождения до школы», учитывая возрастные особенности и возможности детей средней группы (от 4 до 5 лет). Некоторые игры и упражнения имеют несколько вариантов проведения, различающиеся по уровню сложности и проводятся в том случае, когда дети уже знакомы с игрой или упражнением.

- Краткие рекомендации по применению игр, упражнений: Подвижные игры лучше проводить на улице, а те что имеют дидактический материал нужно подготовить его заранее в цветном виде и перед началом игрой напомнить детям о бережном обращении с дидактическим материалом

**Описание игр/упражнений**

1. **«Встречайте гостей!»**

*Цель.* Отгадывание по звуку музыкального инструмента персонажа (развитие слухового внимания)

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

*Количество игроков*: вся группа и три героя

*Описание игры.* Педагог объявляет детям, что к ним сейчас приедут гости: петрушка, зайка и мишка. Он выделяет троих ребят, которые заходят за ширму и переодеваются там. Петрушка получает колпачок с бубенчиками, зайка — шапочку

с длинными ушками, а мишка — шапочку медведя. Педагог предупреждает малышей, что мишка придет с погремушкой, петрушка — с барабаном, а зайка — с балалайкой. Малыши 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, малыши 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. Игра проводиться преимущественно в группе

1. **«Найди пару»**

*Цель:* Подбирание нужного слово (упражнять детей в подборе слов, отличающихся друг от друга одним звуком, развивать фонематический слух.)

*Игровой материал:*

1. Диск, разделенный на 2 половины, по краю которого в верхней и нижней частях наклеено одинаковое количество кругов из бархатной бумаги (по 5-7 шт.). На диск прикреплена двойная стрелка, которую удобно передвигать.

2. Предметные картинки (на кругах такого же размера, как круги на диске), подклеенные с обратной стороны бархатной бумагой или фланелью:

коза - коса трава - дрова катушка - кадушка уточка - удочка мишка - мышка крыша - крыса каска - маска мак - рак кит- кот усы - осы ком - сом дом - дым

*Ход игры. на занятии:* Воспитатель помещает перед детьми диск с картинками (в верхней половине). Остальные картинки расположены на фланелеграфе или лежат на столе воспитателя. Предлагает детям поиграть в игру «Найди пару». Объясняет: «Этот диск разделен на две части. В верхней половине размещены разные картинки. Одна стрелка указывает на картинку, а вторая - на пустой кружок внизу. На этот кружок нужно поместить картинку с предметом, название которого звучит сходно с названием предмета, на который указывает верхняя стрелка». Воспитатель вызывает к доске детей. Подобрав картинку, ребенок произносит оба названия, голосом подчеркивая их сходство и различие («Коса - коза»). Затем воспитатель передвигает стрелку на, следующую картинку.

1. **«Кто внимательнее»**

*Цель*: Называние правильного слово, где встречается указанный звук (активизация словаря, автоматизация разных звуков (звука –с))

*Оборудование:* картинки на определённые звуки

*Ход игрового упражнения:* Дети сидят за столами. Картинки на определенный 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 произнесенных 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.

1. **«Где звук?»**

Ц е л ь. Нахождение места звука в слове.

Оборудование: Полоска из цветного картона, разделенная 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 все 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).

1. «**Лото «определи первый звук в слове»**

*Цель:* Определение первого звука слова и закрыть кружочками за правильный ответ всю карточку (Развивать фонематический слух: учить различать на слух и называть слова, начинающиеся на определенный звук.)

*Количество детей:* разделить детей на небольшие подгруппы по 3-4 человека или выдать каждому ребёнку по своей карточке

*Игровой материал:* Карточки с предметными картинками по количеству детей. На каждой карточке 4 или 6 изображений (животные, птицы, предметы домашнего обихода и др.). У ведущего - кружки (для детей логопедических групп - карточки с буквами - по 4 на каждую букву).

Предметные картинки на карточках:

А - арбуз автобус ананас аист

У - утюг удочка утка усы

И- индюк иголка иней иволга

О- ослик овес окунь осы

П- портфель пила платье палатка

К- краски карандаш котенок кузнечик

X- халат хомяк хлопок хоккеист

С- скворец сирень сено (стог) собака

3- заяц замок зонт земляника

Ш- шкаф шиповник шишка шалаш

K- жук желуди жираф журавль

Ч- часы чайник черешня черемуха

Ц- Цыпленок циркуль цапля цифры

Л- лягушка ласточка лесенка лыжи

Р- редис рысь рак рябина

Сочетание предметов на карточке может быть разным: а) предметы, названия которых начинаются с гласных звуков (автобус, утюг, иголка, осы);

б) предметы, названия которых начинаются с нетрудных для произношения согласных звуков (пила, кот, халат, платье);

в) картинки на свистящие и шипящие звуки (сирень, циркуль, собака или: шапка, жук, шишка, жираф и т. д.).

Ниже приводим примерный набор карточек:

1) ананас - индюк - окунь - лягушка - часы - краски;

2) утюг - портфель - сирень - замок - шалаш - жук;

3) арбуз - халат - скворец - цифры - рябина - чайник;

4) ананас - удочка - иней - пила;

5) черешня - цапля - редис - ласточка;

6) собака - зонт - шиповник - жираф - усы - осы;

7) кузнечик - хомяк - шапка - журавль - автобус - иней;

8) хлопок - котенок - циркуль - черемуха - рак - лесенка и т. д.;

9) автобус - усы - иголка - овес - шапка - журавль;

10) цапля - черепаха - ласточка - рак - заяц - шарфик.

*Ход игры:* Играют 4-6 детей. Педагог раздает детям карточки. Спрашивает, у кого название предмета, которое начинается со звука а (у, о, и, п...). Тому, кто правильно назовет предмет, он дает кружок. Если к концу игры у некоторых детей останутся незакрытые картинки, воспитатель предлагает назвать их и определить, с какого звука начинается слово. Выигрывает тот, кто закрыл все картинки.

**6. «Кто в домике живёт»**

*Цель:* Соотнесение животных с их домами (развивать фонематический слух: учить различать на слух и называть)

слова, начинающиеся на определенный звук.

*Количество участников:* учувствуют двое детей, остальные наблюдает, потом можно меняться

*Игровой материал:*

1. Карточки (из бумаги) в виде плоских домиков с четырьмя окошками. Под каждым окошком кармашек, куда вставляется картинка (в том случае, если игра проводится с детьми на занятии). На чердачном окошке - буква.

2. Предметные картинки:

К - кот, коза, кролик, кенгуру, крокодил;

С - слон, собака, сорока, снегирь, лиса;

3 - заяц, зебра, коза, обезьяна;

Ц - цыпленок, цапля, курица, овца;

Ж - жираф, журавль, ежик, жаба;

Л - лось, лошадь, белка, волк, иволга;

Р - рак, рыба, тигр, ворона, воробей, крот;

Ход игры на занятии

Воспитатель помещает на доску 2-3 домика, а на стол кладет предметные картинки (или вешает наборное полотно с картинками). Рассказывает: «Для зверей и птиц построили домики. Давайте, дети, поможем животным расселиться. В первом домике могут жить те животные, в названии которых начинается со звук ак, во втором - те, у кого название начинается со звука з. В каждом домике четыре квартиры. Найдите четырех животных и переселите в домик». По вызову воспитателя двое детей отбирают нужные картинки, вставляют их в кармашки, а потом говорят, кого они поселили в домик. Остальные дети проверяют, правильно ли выполнено задание.

**7. «Дует ветер»**

Цель. Развитие силы голоса я речевого дыхания, повторение за воспитателем и закрепление правильного согласных звуков

Описание игры. Дети и педагог стоят по кругу. Педагог говорит: «Пошли мы летом на прогулку в лес». Все берутся за руки и ведут хоровод, а педагог продолжает: «Идем нолем, светит солнышко, дует легкий ветерок и колышет травку, цветочки». Педагог и дети останавливаются. «Ветерок дует тихо, вот так: в-в-в» (тихо и длительно произносит звук в). Дети повторяют за ним. Затем движение хоровода продолжается под неторопливую речь педагога: «Пришли в лес. Набрали много цветов, ягод. Собрались идти обратно. Вдруг подул сильный ветер: в-в-в...» —педагог громко и длительно произносит этот звук. Дети останавливаются и повторяют звук за педагогом.

*Методические указания*: Педагог следит, чтобы дети, повторяя за ним, соблюдали ту же силу голоса.

**8. «Тише, тише: Маша пишет!»**

*Цель.* Автоматизация и отрабатывание шипящих звуков в словах (водящему нужно успеть догнать, а остальным детям успеть добежать до домика, пойманным детям придумать нужное слово на звук –ш)

*Описание игры.* Дети, взявшись за руки, ходят вокруг Маши или Миши (такое имя дается любому выбранному ребенку) и тихо говорят: «Тише, тише: Маша пишет, наша Маша долго пишет, а кто Маше помешает, того Маша догоняет».

После этих слов дети бегут в домик (отведенное педагогом место), а тот, кого Маша поймает, должен придумать и сказать слово со звуком ш. Потом выбирают новую Машу (или Мишу)

*Примечание.* Игра проводить на улице. Педагогу нужно следить за тем, чтобы дети говорили неторопливо, четко, вполголоса. Если ребенок затрудняется придумать слово со звуком ш, ему помогают дети или педагог, задав наводящий вопрос («Что ты надеваешь на

голову, когда идешь гулять?»).

Машей или Мишей выбираются самые ловкие дети.

**9. «Лиса»**

*Цель*. Автоматизация звуков с, с' в тексте и отрабатывание произношение свистящих (ведущему лисе поймать детей – кур, а последним успеть убежать от лисы)

*Описание игры.* Ребенок (лиса) сидит за кустом. У него жгут. Остальные дети — куры. Куры гуляют по полю, клюют зерна и червяков. Куры приговаривают:

Лиса близко притаилась —

Лиса кустиком прикрылась.

Лиса носом повела —

Разбегайтесь кто куда.

При слове «разбегайтесь» лиса выбегает и ловит кур. Тот, кого

поймает, становится лисой. Проводить игру следует на улице.

**10. «Приятный запах»**

*Цель.* Развитие фразовой речи на плавном выдохе и совершенствование интонационной выразительности речи

*Оборудование*. Один душистый цветок (ландыш, сирень, жасмин и т.п.), или надушенный носовой платок, или фрукты (мандарин, яблоко, лимон).

*Описание игры*. Дети по очереди подходят к вазочке с цветком и нюхают его. На выдохе произносят с выражением удовольствия слово или фразу: «Хорошо; Очень хорошо; Очень приятный запах; Очень ароматный цветок (ароматное яблоко)» и т.д

Первоначально детям предлагают предложения. В дальнейшем они в зависимости от речевых возможностей сами придумывают