

### «Ритм имени»

Цель: соотнесение ритма с количеством слогов в слове.

Материалы: маракасы, ложки.

Ход игры:

1. Дети по очереди называют свои имена.
2. Прохлопывают или простучивают ритм имени на инструментах (каждый слог — удар).
3. Остальные дети угадывают имя по ритму.

Варианты усложнения:

- добавлять фамилии или отчества;
- просить детей придумать ритм для имени друга.

### «Твёрдый или мягкий?»

Цель: дифференциация твёрдых и мягких согласных звуков.

Материалы: ложки (твёрдые согласные), колокольчики (мягкие согласные), карточки с изображениями предметов.

Ход игры:

1. Педагог показывает картинку (например, «лук»).
2. Дети произносят слово, выделяют первый звук [л] и определяют, твёрдый он или мягкий.
3. Если звук твёрдый — стучат ложками, если мягкий — звенят колокольчиками.

Варианты усложнения:

- выделять последний звук в слове.

## «Звуковой оркестр»

Цель: развитие фонематического восприятия и слухового внимания.

Материалы: металлофон (гласные), ложки (твёрдые согласные), колокольчики (мягкие согласные).

Ход игры:

1. Педагог произносит слово по звукам (например, [м]–[а]–[к]).
2. Дети по очереди воспроизводят каждый звук на соответствующем инструменте: [м] — ложки, [а] — металлофон, [к] — ложки.

3. Затем все вместе пропевают слово под ритм инструментов.

Варианты усложнения:

- использовать слова из 4–5 звуков;
- вводить паузы между звуками для проверки слуховой памяти.

## «Найди звук»

Цель: выделение заданного звука в потоке речи.

Материалы: бубен, карточки с символами звуков (синий, зелёный, красный).

Ход игры:

1. Педагог задаёт звук (например, [р]).
2. Читает короткий текст или ряд слов (рак, дом, рука, кот, рыба).

3. Услышав заданный звук дети ударяют в бубен.

Варианты усложнения:

- искать звук в середине или конце слова;
- различать похожие звуки (например, [р] и [л]).

## «Короткое или длинное?»

Цель: учить сравнивать короткие и длинные слова.

Материалы: колокольчики.

Ход игры:

Педагог называет слово, дети звенят колокольчиками, определяя длинное слово или короткое.



