

## Игры на дифференциацию звонких и глухих согласных звуков

Игры на дифференциацию парных звонких и глухих согласных могут включать разнообразные дидактические задания, направленные на развитие фонематического слуха, умение выделять звуки в словах и определять их характеристику по звонкости – глухости.

### **«Глухой – звонкий»**

Цель: развитие умения дифференцировать звонкие и глухие согласные. Закрепление знаний о парных звонких и глухих согласных.

Оборудование. У каждого воспитанника по одному символу звука (колокольчик и наушники).

Ход игры.

Логопед произносит звук, дети показывают соответствующий символ: если звук глухой — наушник, если звонкий — колокольчик.

### **«Глухой или звонкий?»**

Цель: развитие умения дифференцировать звонкие и глухие согласные. Закрепление знаний о парных звонких и глухих согласных.

Оборудование. Большие и маленькие карточки

Ход игры.

Используются большие и маленькие карточки. Игроки по очереди находят картинку, в названии которой первый звук глухой или звонкий. Выигрывает тот, кто заполнит карточку раньше.

### **«Наоборот»**

Цель: развитие умения дифференцировать звонкие и глухие согласные.

Ход игры.

1 вариант.

Логопед называет звонкий согласный – ребенок называет парный глухой, и наоборот.

2 вариант.

Сидящие в первом ряду называют звонкие согласные, во втором — парные глухие (каждый ребенок по одному звуку).

Произнесение звука можно совместить с определением его по глухости звонкости. В этом случае ребенок за правильный ответ получает 2 очка вместо одного.

За каждый неправильный ответ отнимается очко. Выигрывает ряд, получивший большее количество очков.

### **«Найди пару»**

Цель: развитие умения дифференцировать звонкие и глухие согласные.

Оборудование: карточки с картинками и буквы.

Ход игры.

Используются карточки с картинками и буквами. Нужно сопоставить звуки с их парами. Ребенок называет картинку и определяет первую букву, называют глухая это или звонкая. Далее ребенок находит пару этой букве.

### ***«Торопись, да не ошибись»***

Цель: развитие умения дифференцировать звонкие и глухие согласные.

Оборудование: звонкие колокольчики и колокольчики без «язычка».

Ход игры.

Участники получают колокольчики, обозначающие звонкий и глухой согласные. Логопед называет слоги, а дети определяют на слух, какой согласный в начале слога, и поднимают соответствующий колокольчик.

### ***«Игра с мячом»***

Цель: дифференциация звонких и глухих согласных.

Оборудование. Мяч.

Ход игры.

1 вариант. Логопед называет звонкий или глухой согласный и бросает мяч ребенку. Ребенок ловит мяч, называет парный согласный и возвращает мяч логопеду.

2 вариант. Логопед называет прямой открытый слог со звонким или глухим согласным и бросает мяч ребенку. Ребенок ловит мяч, называя слог с парным согласным, и возвращает мяч логопеду.

Игра оценивается по количеству правильных ответов в каждом ряду.

### ***«Тима и Дима»***

Цель: дифференциация звонких и глухих согласных.

Ход игры.

Дети делятся на две группы, каждая выбирает командира: одного из них называют Дима, другого Тима.

Командиры становятся лицом к своей команде. Логопед говорит следующее: «Жили два брата. Звали их Тима и Дима. Они не ссорились, но никогда ничего не делали одинаково. Решили братья заниматься гимнастикой...»

Далее логопед сообщает, что он будет называть упражнения, которые делали братья, а командиры вместе со своими командами будут повторять их: Тима— свои, а Дима— свои. Выиграет та команда, которая не ошибется.

Взрослый продолжает рассказ: «Тима поднял руки вверх, а Дима — в стороны; Дима стал махать руками, а Тима — хлопать; Дима опустил руки, а Тима поставил их на пояс; Тима присел, а Дима поднялся на носки» и т. д. После двух-трех упражнений командиры заменяются.

Игра может повторяться несколько раз, имена командиров меняются, например: Сима и Зина, Боря и Поля, Бенья — Фенья, Клаша- Глаша.

### **«Чья команда победит?»**

Цель: дифференциация звонких и глухих согласных.

Ход игры.

Логопед вызывает шесть детей и делит их на две команды. Каждая подбирает себе название: одно начинается с глухой согласной, другое—со звонкой, например: «Заря» — «Смена», «Динамо» — «Торпедо» и т. д. Остальные дети — болельщики той или другой команды. Логопед объясняет, что команда «Заря» будет называть слова, начинающиеся со звонкой согласной, а команда «Смена»—с глухой. Болельщики помогают своей команде, если кто-то из ее членов допустит ошибку или долго не сможет подобрать слово. За каждый правильный ответ команде и болельщикам насчитываются очки.

### **«Кто вернее и быстрее?»**

Цель: развитие умения выделять первый согласный в слове и определять его по глухости (звонкости).

Оборудование. Наборы предметных картинок, цветные мелки.

Ход игры.

Дети делятся на три-четыре группы по рядам или по звеньям. Дети каждой группы выходят по порядку к столу, берут верхнюю картинку из своей стопки, называют предмет, выделяют первый согласный звук в слове, определяют его как звонкий или глухой. Выигрывает тот ряд, ученики которого более правильно выделяли первые звуки в словах и точно охарактеризовали их по звонкости (глухости).

### **«Лото»**

Цель: развитие умения выделять первый согласный в слове и определять его по глухости (звонкости).

Оборудование. Большие карточки лото с тремя картинками: бочка, папка, ваза, фартук, гуси, кукла, домик, тыква, жук, шапка, зонтик, санки — в различных сочетаниях. Маленькие карточки с вышеперечисленными картинками у ведущего. У каждого ученика по три синих и три синих с красной окантовкой фишки.

Ход игры.

Ведущий берет карточку и называет предмет, изображенный на картинке. Дети поднимают руку, если находят в своих карточках лото названный предмет. Ведущий спрашивает первого поднявшего руку. Отвечающий должен назвать слово, выделить первый звук, сказать, какой он — звонкий или глухой. После этого все, кто нашел у себя такую же картинку, закрывают ее соответствующей фишкой в зависимости от того, какой первый звук — глухой или звонкий. Выигрывает тот, кто первым закрыл все картинки в карточке лото.

### **«Домино»**

Цель: развитие умения выделять первый согласный в слове и определять его по глухости (звонкости).

Оборудование. Домино с картинками: ваза — кукла, кукла — флаг, флаг — гуси, гуси — дыня, дыня — туфли, туфли — сова, сова — бусы, бусы — заяц, заяц — пальто, пальто — жук, жук — шишка, шишка — пусто — в таком количестве, чтобы каждому ученику хватило по три штуки; наборное полотно.

Ход игры.

Ведущий берет пластинку домино «ваза— кукла» и ставит его на наборное полотно. Остальные домино перемешиваются и раздаются по три штуки каждому ученику. Дети ищут у себя пластинку с картинкой «кукла». Кто нашел, поднимает руку. Ведущий спрашивает первого поднявшего руку. Отвечающий должен выделить в слове кукла начальный звук, определить его на звонкость или глухость. После этого он ставит свою пластинку на наборное полотно. Получается цепочка: «ваза — кукла, кукла — флаг». Теперь дети ищут картинку «флаг» и т. д. Работа продолжается до тех пор, пока в конце не окажется пластинка «пусто». Выигрывает тот ученик, у которого осталось на парте меньше пластинок домино.

### *«Магазин – игрушки»*

Цель: развитие умения выделять первый согласный звук в слове и определять его по глухости (звонкости).

Оборудование. Игрушки: кукла, грибок, собачка, зайка, волчок, фонарик, пушка, барабан, танк, дудочка; чеки-буквы.

Ход игры.

Ведущий раскладывает на столе игрушки и предлагает ребятам поиграть в «магазин»: «Я буду продавцом, а вы — покупателями. Подумайте, какую игрушку вы хотите купить. Но, покупая игрушку, вы должны заплатить за нее чеком-буквой, точно выбрав ту, которая обозначает первый звук названия игрушки». Надо также объяснить, какой это звук — звонкий или глухой. Если ответ правильный, игрушка считается купленной». Ребенок берет купленную игрушку на парту, чтобы позже поиграть.

Ведущий следит за тем, чтобы все дети правильно и отчетливо проговаривали слова.

### *«Найди картинке ее домик»*

Цель: развитие умения выделять первый согласный в слове и определять его по глухости (звонкости).

Оборудование. Два картонных домика с кармашками для картинок, на одном кармашке синий квадрат, на другом — синий с красной окантовкой; предметные картинки, названия которых начинаются звонким или глухим согласным.

Ход игры.

Ребенок выходит к доске, берет одну картинку, называет предмет, на ней изображенный, выделяет в слове первый звук, характеризует его и кладет картинку в соответствующий кармашек. Работа продолжается до тех пор, пока все картинки не будут разложены по своим домикам.

Если на занятии выделяется и дифференцируется определенная пара звуков, то на домики прикрепляется соответствующая пара букв. А цветные квадраты, символизирующие звонкий и глухой согласные, прикрепляются на итоговом занятии по этой теме.

### «Загадки»

Цель: развитие умения выделять первый согласный в слове-отгадке, характеризовать его по звонкости – глухости.

#### Ход игры.

Логопед загадывает загадку, а дети отгадывают ее, выделяя первый согласный в слове-отгадке и характеризуя ее по глухости-звонкости.

Примерный материал:

Смастерили из досок  
И надели поясок.  
И хранит посуда эта  
С грядки собранное лето.  
(Бочка)

Кто по елкам ловко скачет  
И взлезает на дубы?  
Кто в дупле орехи прячет,  
Сушит на зиму грибы?  
(Белка)

На потолке в уголке  
Висит сито,  
Не руками свито.  
(Паутина)

Перед ними синий пруд,  
Хорошо им будет тут.  
Прямо с ходу  
Лезут в воду,  
Лезут в воду —  
И плывут.  
(Гуси)

С неба к нам он прилетел,  
Покружился, тихо сел,  
Замерзшую землю  
В шубу белую одел.  
(Снег)

Меня хлопали лопатой,  
Меня сделали горбатой,

Меня били, колотили,  
Ледяной водой облили  
И скатились все потом  
С моего горба гуртом.

(Горка)

Все время стучит,  
Деревья долбит,  
Но их не калечит,  
А только лечит.

(Дятел)

Я с полями, с козырьком,  
С лентой алой и цветком.  
Я защищаю голову  
От солнца и от холода.

(Панама, шляпа)

Он признался ножу:  
- Без работы я лежу.  
Построгай меня дружок,  
Чтобы я работать мог.

(Карандаш)