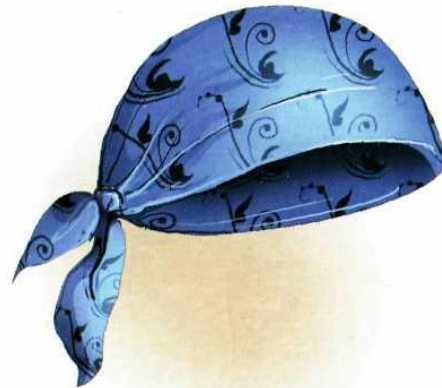
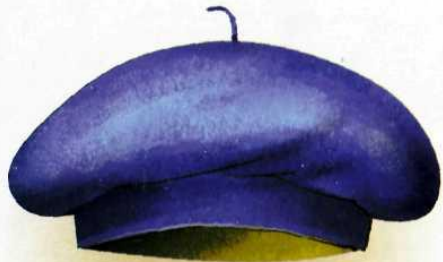


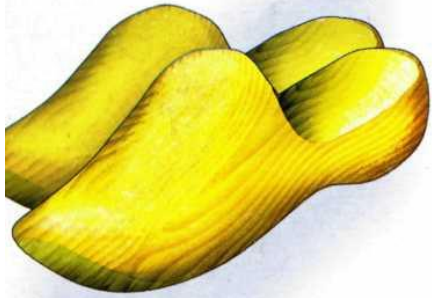
АКАДЕМИЯ  
РАЗВИТИЯ

# ИГРЫ В КАРТИНКАХ СО ЗВУКАМИ [п], [п'], [б], [б']

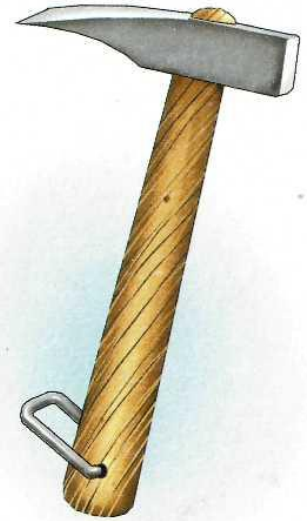
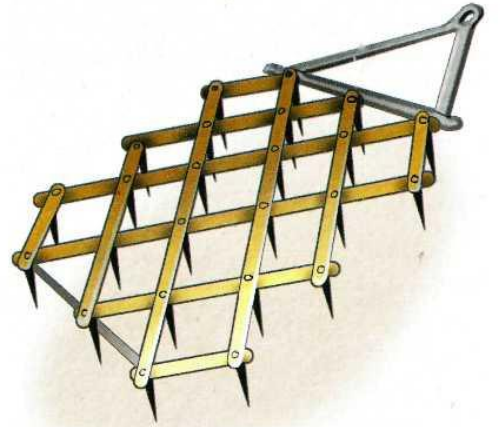
Для детей 5-7 лет

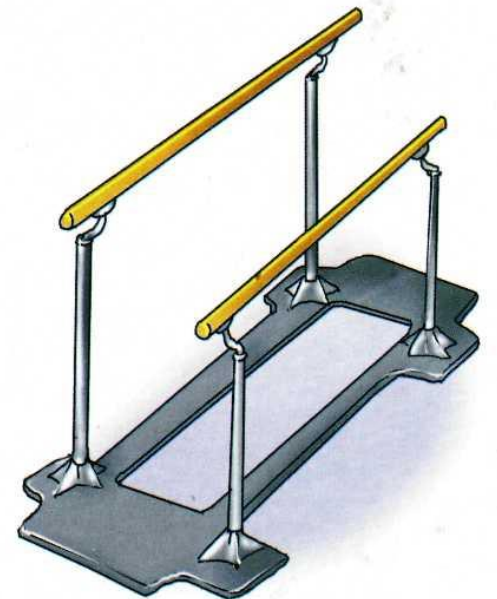
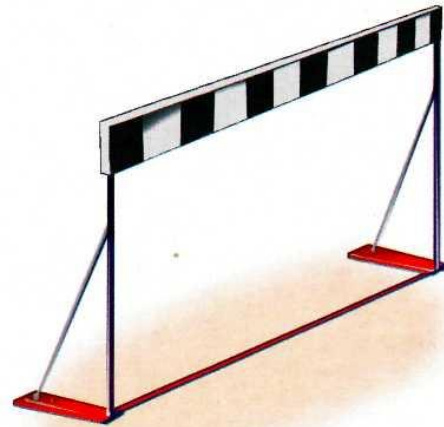
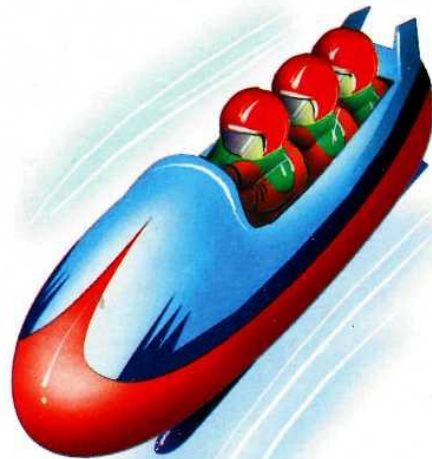
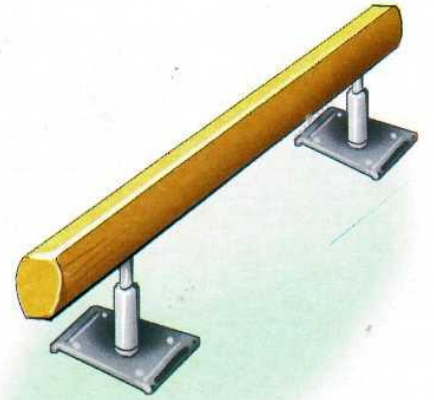
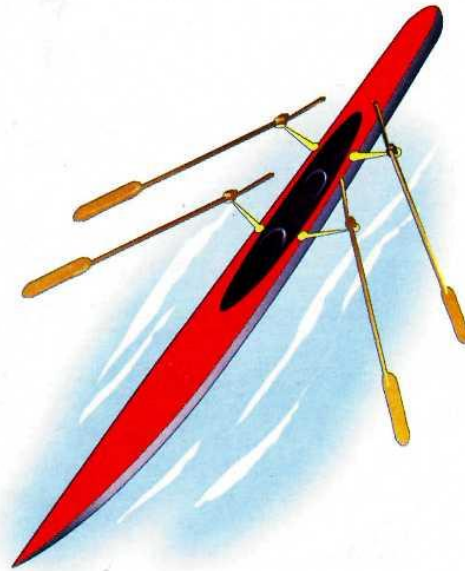


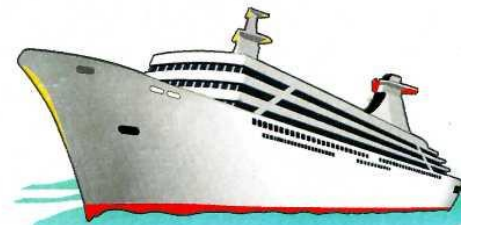
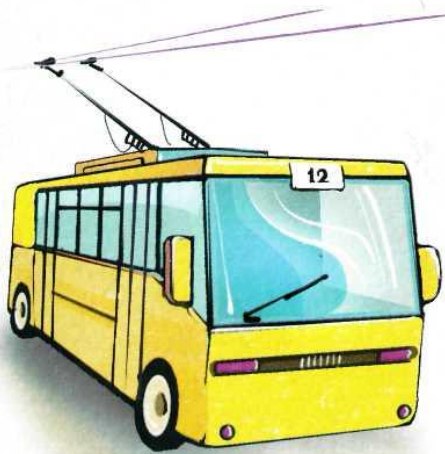
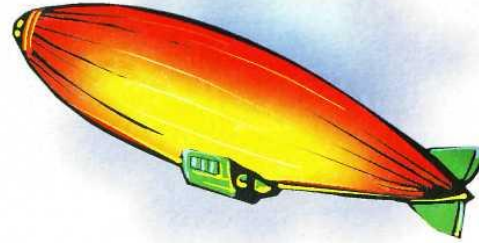






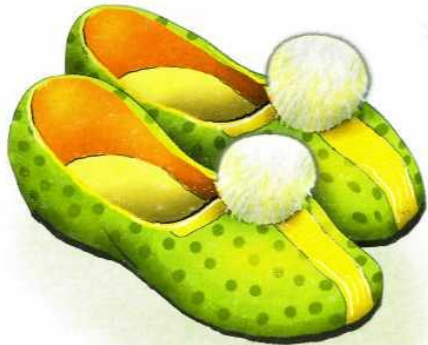




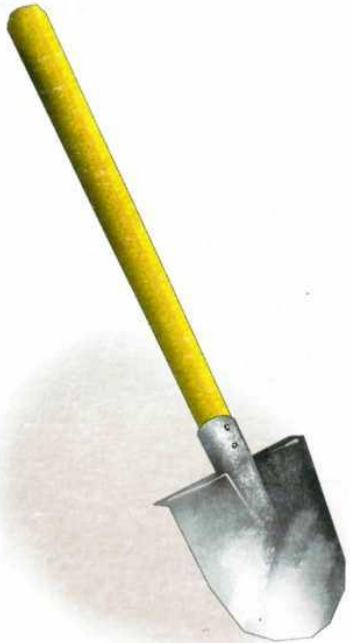


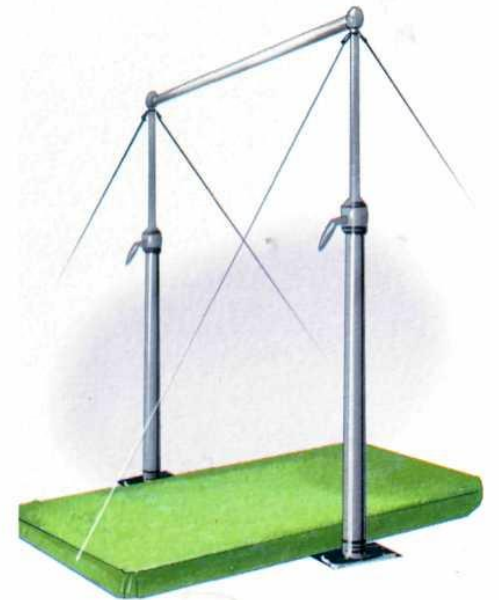
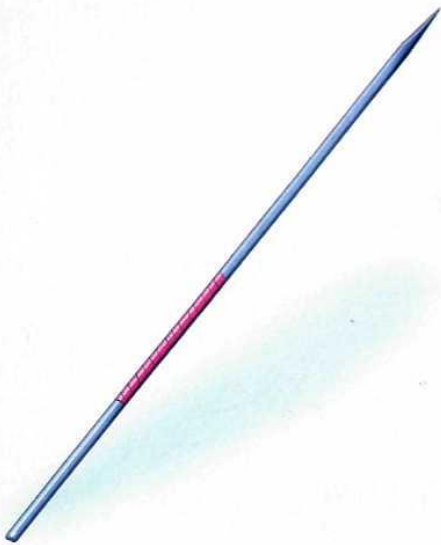
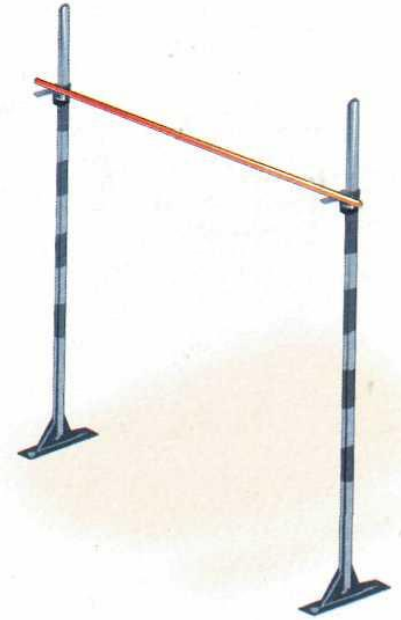
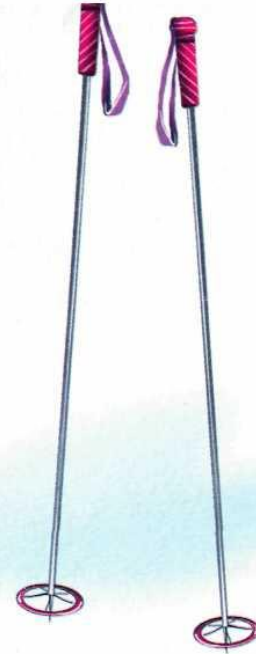
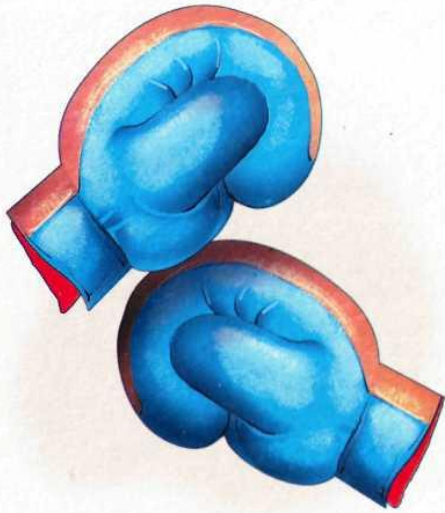


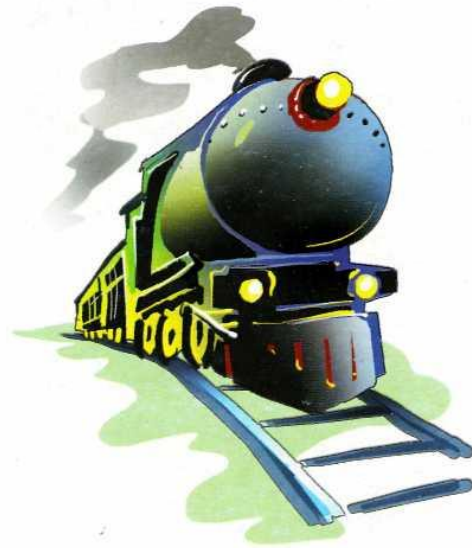
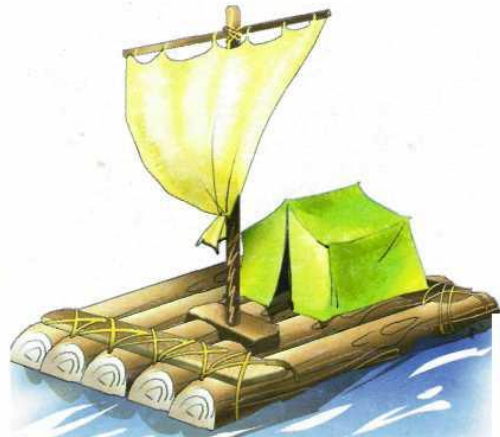














## Уважаемые родители и педагоги!

В предложенных играх использована лексика следующих тем: «Головные уборы», «Обувь», «Одежда», «Инструменты», «Спортивное снаряжение», «Техника». Для каждой темы имеются две карты: одна карта содержит 8 картинок, в названиях которых есть звуки [П] и [П'], другая карта — 8 картинок, в названиях которых звуки [Б] и [Б'].

К большим картам прилагаются маленькие карточки (по 8 штук) с изображением тех же предметов, что и на больших картах. Их необходимо разрезать по пунктирным линиям.

### СОДЕРЖАНИЕ КАРТОЧЕК

#### ЗВУКИ [Б] И [Б']

- **Головные уборы:** берет, бескозырка, тюбетейка, сомбреро, торбан, бандана, бейсболка, буденовка.
- **Обувь:** ботинки, ботсы, босоножки, боты, торбаса\*, сабо\*\*, бурки\*\*\*, ботфорты\*\*\*\*.
- **Одежда:** футболка, комбинезон, блузка, дубленка, шуба, рубашка, брюки, бурка.
- **Инструменты:** рубанок, буравчик, багор, лобзик, грабли, зубило, борона, обушок\*\*\*\*\*.
- **Спортивное снаряжение:** шайба, сабля, булавы, боб (бобслей), байдарка, барьер (бег), бревно, брусья.
- **Техника:** автобус, троллейбус, автомобиль, омнибус, дирижабль, баржа, батискаф, корабль.

#### ЗВУКИ [П] И [П']

- **Головные уборы:** шапка, платок, шляпа, чепчик, папаха, пилотка, панاما, кепка.
- **Обувь:** сапоги, тапки, шлепанцы, шиповки, пинетки, пимы\*\*\*\*\*.
- **Одежда:** платье, пальто, лиджак, плащ, пончо, пижама, пуловер, топик.
- **Инструменты:** топор, лопата, пила, плуг, напильник, щипцы, скальпель, пассатижи.
- **Спортивное снаряжение:** перчатки (бокс), копьё, рапира\*\*\*\*\*.
- **Техника:** поезд, велосипед, плот, теплоход, паровоз, паром, шлюпка, мопед.

Перед началом проведения игр на автоматизацию звуков все большие карты распределяются на две группы: для закрепления звуков [Б], [Б'] и для закрепления звуков [П], [П'].

### ИГРЫ ДЛЯ ЗАКРЕПЛЕНИЯ ПРОИЗНОШЕНИЯ ГЛУХИХ И ЗВОНКИХ ЗВУКОВ [П], [П'], [Б], [Б']

#### Пото

Количество играющих — от 2 до 6 человек. У каждого игрока по одной большой карте, у ведущего — маленькие карточки. Ведущий показывает картинку, не называя ее. Игрок, у которого на большой карте имеется такая же картинка, должен ее назвать, четко выговаривая звуки. Если ребенок не знает названия картинки, ведущий называет ее сам, но при этом игрок не получает картинки, и она остается у ведущего. Так же поступает ведущий и по отношению к игроку, нечетко произнесшему название. Выигрывает тот, кто первым закроет все картинки на большой карте маленькими карточками, или тот, у кого в конце игры будет меньше незакрытых картинок.

#### «Головные уборы», «Обувь», «Одежда», «Инструменты», «Спортивное снаряжение»

Для игр нужны маленькие карточки по заявленным темам.

Играют 2 человека. Перед игрой договариваются, кто какие будет собирать карточки. Например: один с обувью, другой с головными уборами.

Карточки с картинками выкладываются на столе перед играющими стопкой изображением вниз. Игроки по очереди открывают их. Если картинка подходящая, игрок должен ее назвать, четко выговаривая звуки. Ненужную картинку он кладет вниз, не называя ее. Если он ошибается при назывании изображения или произносит его нечетко, картинка ему не выдается. Выигрывает тот, кто первым соберет 8 картинок по заданной теме.

#### «Четвертый лишний»

Перед каждым игроком раскладывается по четыре картинки, одна из которых не подходит по теме к остальным трем, например: 3 машины и один инструмент; 3 предмета одежды и один обуви и т. д. Играющий должен назвать все картинки и исключить лишнюю, объясняя свой выбор. Используются карточки одной группы или со звуками [Б] и [Б'] или [П] и [П'].

- \* Торбаса — у народов Севера и Сибири высокие сапоги из шкуры оленя, нерпы шерстью наружу.
- \*\* Сабо — башмаки, выдолбленные из дерева.
- \*\*\* Бурки — теплые сапоги из войлока или фетра на кожаной подошве.
- \*\*\*\* Ботфорты — высокие сапоги с широким раструбом.
- \*\*\*\*\* Обушок — шахтерский инструмент для откалывания мягких и ломких горных пород.
- \*\*\*\*\* Пимы — валяная обувь у русского населения Урала и Западной Сибири.
- \*\*\*\*\* Рапира — колющее оружие с длинным и гибким клинком четырехгранной формы. Используется только в фехтовании.

#### «Наведи порядок»

Перед игроком в беспорядке располагаются маленькие картинки нескольких лексических тем. Он должен все картинки распределить по темам, а затем назвать обобщающим словом каждую группу предметов.

### ИГРЫ НА РАЗЛИЧЕНИЕ ЗВУКОВ

#### «Зашифруй картинку»

Приготовьте для игры фишки синего и зеленого цвета (по 10 штук). Играет от 2 до 6 человек. У игроков большие карты. У ведущего — маленькие карточки и фишки: синие для обозначения твердости звуков и зеленые для обозначения мягкости звуков. Ведущий показывает карточку. Игрок, у которого есть такая же картинка на большой карте, должен ее назвать и определить, какой звук — твердый или мягкий — имеется в слове: [П] или [П'], [Б] или [Б']. Если ответ правильный, игроку дается маленькая карточка и фишка. В случае ошибки не выдается или карточка (если не названо слово), или фишка (если не определена твердость — мягкость). Выигрывает тот, у кого будет больше правильных ответов.

#### «Проверь по узору»

Играют от 2 до 6 человек. У игроков большие карты и набор фишек синего и зеленого цвета. Игроки выкладывают фишки на картинки, определяя, звук [П] или [П'], [Б] или [Б'] есть в названии предмета на картинке. Правильность выполнения игроки проверяют по ключу, который выдается им по окончании работы. За ошибку присуждается штрафное очко. Выигрывает тот, кто допустил меньше ошибок.

#### Лото

Количество играющих от 2 до 6 человек. Используются большие и маленькие карты из обеих групп. Каждому игроку дается по две больших карты на одну тему. У ведущего — маленькие карточки, которые он предъявляет игрокам, не называя их. Игроки называют нужные картинки и закрывают ими такие же на своих картах. Выигрывает тот, кто быстрее закроет все картинки.

#### «Чей головной убор?»

Игрокам выдаются карточки с изображением букв Б (бэ) и П (пэ). У ведущего — маленькие карточки по теме «Головные уборы». Ведущий их показывает, а игроки называют нужные им картинки. Выигрывает тот, кто первым соберет все картинки.

Аналогично проводятся игры: «Показ модной одежды», «Выбираем обувь», «Что за инструмент?», «На стадионе», «Уезжаем в отпуск».

### ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО СЛУХА

#### «Звуки поссорились»

Используются маленькие карточки. Играют от 2 до 6 человек. У каждого игрока по одной карточке с буквой П (пэ) или Б (бэ) и набор карточек в количестве 8 штук из обеих групп со звуками [П] и [Б] без ориентировки на лексические темы. Игрокам предлагается разложить карточек на 2 группы в зависимости от наличия в словах-названиях картинок звуков [П] или [Б] (звуки поссорились и не хотят жить в одной коробке). При этом дети не должны называть вслух картинки. Выигрывает тот, кто раньше всех правильно разложил свои картинки.

#### «Лишняя картинка»

В качестве «лишней» картинки выступает такая, в названии которой отсутствует нужный звук. Лексическая тема в данной игре значения не имеет. Например, предъявляются 3 картинки со звуком [П] и одна со звуком [Б] и наоборот; также берутся мягкие варианты [П'] и [Б'].

#### «Подбери картинки к схемам»

Цель: нахождение места звука по трем позициям (начало, середина и конец слова).

Играют от 2 до 4 человек.

У игроков — схемы, показывающие положение звука в слове по трем позициям (начало, середина, конец слова) и буквы П (пэ) и Б (бэ). У ведущего маленькие карточки с картинками, в названиях которых звуки [П] и [Б] находятся в разных позициях в слове, по 3 картинки на каждую позицию для каждого играющего. Ведущий показывает картинку каждому играющему по очереди, и тот должен правильно определить наличие звука и его позицию в слове. Выигрывает тот, кто раньше соберет все нужные картинки.

