**Игры, упражняющие детей в делении слов на слоги.**

**«МАГАЗИН»**

Цель: упражнять детей в делении слов на слоги; развивать мышление, речь.

Материал: «деньги» (карточки с цифрами 1, 2, 3, 4), картинки с изображением различных предметов.

Ход игры. Детям раздаются «деньги», где написаны цифры. Они приходят в магазин, берут картинку с тем предметом, количество слогов которого соответствует цифре на «деньгах». Воспитатель — кассир, он определяет правильность выбора детей. (Например, у ребёнка 3 рубля, он выбирает картинку с капустой, подходит к кассиру и говорит: «Ка-пус-та», деля при этом слово на слоги с помощью хлопков.)

**«РАССЕЛИ ЖИВОТНЫХ ПО ДОМИКАМ»**

Цель: учить детей находить сходства и различия в очертаниях букв; развивать мышление, речь.

Материал: четыре домика с разным количеством окошек в них (от 1 до 4), картинки животных.

Ход игры. Воспитатель показывает домики и говорит, что в них разное количество окон, т.е. слогов. Детям необходимо взять по картинке и заселить животных так, чтобы животные, в названиях которых один слог, заселились в домик с одним окошком (кот, ёж, рысь); у которых два слога — в домик с двумя окошками (ли-са, бел-ка) и т.д.

**«ИМЕНА»**

Цель: упражнять детей в делении слов на слоги; развивать мышление, речь.

Материал: четыре домика с разным количеством окошек в них (от 1 до 4).

Ход игры. Воспитатель показывает детям домики и говорит, что они должны в них заселиться. В домик с одним окошком заселяются дети, в имени которых один слог, с двумя слогами — в домик с двумя окнами и т.д.

**«ДОМИК»**

Цель: упражнять детей в делении слов на слоги; развивать мышление, речь.

Материал: ТРИЗовский домик, карточки с изображением животных.

Ход игры. Воспитатель показывает домик и говорит, что в него должны заселиться животные. На первый этаж заселяются животные, в названии которых один слог, на второй этаж — два слога и т.д. Дети определяют количество слогов и расселяют животных.

**«ЧАСЫ»**

Цель: упражнять детей в делении слов на слоги; учить определять длинные и короткие слова; развивать мыслительные операции.

Материал: часы, где вместо циферблата картинки с изображением различных предметов, и две стрелки — короткая и длинная.

Ход игры. Воспитатель показывает детям часы и говорит, что они должны определить, какое слово короткое, а какое длинное, и поставить соответствующую стрелку. Длинное слово со­стоит из двух и более слогов, а короткое — из одного.

**«КОРОТКОЕ ИЛИ ДЛИННОЕ?»**

Цель: упражнять детей в делении слов на слоги; учить определять длинные и короткие слова; развивать мыслительные операции.

Материал: не требуется.

Ход игры. Взрослый называет разные слова. При коротких словах дети хлопают в ладоши, при длинных — тихо стучат по коленкам.

**«ШАГ ВПЕРЁД»**

Цель: упражнять детей в делении слов на слоги; учить определять количество слогов; развивать мыслительные операции.

Материал: сигналы красного и зелёного цвета.

Ход игры. Дети выстраиваются в шеренгу лицом к педагогу в 4—5 метрах от него. Ведущий говорит: «Я буду говорить слова, а вы по очереди должны определять количество слогов в них. Если задание выполнили правильно, то я зажгу зелёный фонарик, и вы сделаете шаг вперёд. Если ошибётесь, то я зажгу красный фонарик, он обозначает: стой на месте. И тот, кто первый дойдёт до меня, тот и победит (может быть и несколько победителей)».

Подготовила учитель-логопед Тарасова В.В.