

**Игра «Эхо»**

**Встаньте в два ряда лицом друг к другу. Представитель одного ряда громко произносит слово с одним или несколькими звонкими согласными. Стоящие напротив должны повторить то же слово, только заменяя звонкие согласные парными глухими. Например, зуб – суп.**

**(Слова для справок: год – кот, долг – толк, удочка – уточка, коза – коса, бухнуть – пухнуть.)**

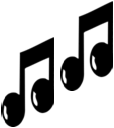
**Пароль**

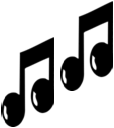
**Вы, наверное, знаете, что разведчики, приходя на условленную встречу со своим агентом, говорят пароль. Партнер должен ответить нужным словом. Поиграем в разведчиков. Нам нужны два человека. Один должен произнести пароль – слово, начинающееся со звонкой согласной, другой должен быстро ответить – назвать слово, отличающееся от предыдущего только тем, что в нем вместо звонкого согласного стоит парный глухой. Если партнер не называет ответного слова, данная пара выбывает из игры.**

**(Слова для подсказки: жалость, башня, Дон, бочка, день, гость, бас, гора, дело, жили, жирок, жарь, бить.)**









.

**Зоопарк**

**Мы отправляемся в зоопарк. Я читаю стихотворение , а вы поднимаете выше сигнальные карточки с парными согласными.**

**Вот царь зверей могучий лев. А тут жираф с длиннющей шеей.**

**Ушастый ёж, чем не хорош? Енот – красавец смотрит вниз.**

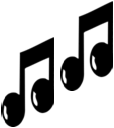
**Там потянулась сладко рысь. Плывёт могучий бегемот,**

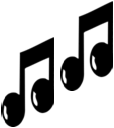
**Медведь над нерпою ревёт. И белый голубь там летает,**

**После трудов отдохнуть приглашает.**









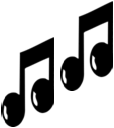
**Странное письмо**

**Когда-то в детстве мы с товарищем увлекались игрой в секретных агентов, писали друг другу зашифрованные донесения. Прошло много лет. Мы выросли. И вот однажды в почтовом ящике я обнаружил письмо с очень странным содержанием. Я долгое время думал, что оно означает. Спустя некоторое время я расшифровал его, вспомнив нашу детскую игру с заменой звонких согласных парными глухими и наоборот. Попробуйте и вы прочитать письмо. Для этого вам надо вспомнить парные звонкие и глухие согласные.**

**Глухой или звонкий?**

**(Класс — 3 ком.) У каждого ученика 2 карточки с буквами Г (глухой согласный) и 3 (звонкий). Ведущий называет слова с начальными парными согласными: БАЛКА — ПАЛКА, БИТЬ — ПИТЬ, ПРАВЫЙ — БРАВЫЙ,БОЧКА — ПОЧКА, БЛЕСК — ПЛЕСК.Дети поднимают соответствующие сигнальные карточки. Побеждает команда, допустившая меньше ошибок. Примечание. Игру следует повторить с парами слов: ВАТА — ФАТА, ФЛЯГА — ВЛАГА, ФАСОН — ВАЗОН, ФАНЯ — ВАНЯ, ВЕНЯ — ФЕНЯ; КОСТИ — ГОСТИ, ГОД - КОТ, ГОРКА —КОРКА, КОРА —ГОРА, КУСТЫ — ГУСТЫ; ДАМ — ТАМ, ТОМ — ДОМ, ДУБ — ТУП, ДИМА - ТИМА, ДРОВА — ТРАВА, ДЕЛО — ТЕЛО; ЖИЛИ - ШИЛИ, ШАЛЬ — ЖАЛЬ, ЖАРЬ — ШАРЬ, ШИРОК -- ЖИРОК, ШЕСТ —ЖЕСТ; ЗИМА - СИМА, СЛОЙ —ЗЛОЙ, СЛИТЬ — ЗЛИТЬ, ЗАЙКА — САЙКА, ЗАХАР — САХАР.**

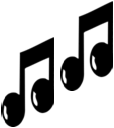




**Назови парный!**

**(2 ком. по 6 чел.) Игроки 1-й команды по очереди называют звонкие согласные звуки (в произвольном порядке), а игроки 2-й команды в ответ должны назвать только парные. Затем команды меняются ролями. Класс определяет победителей.**



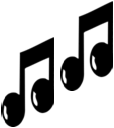


**Измени слово!**

**(2 ком. по 8 чел.) Команды получают по 8 карточек со словами: БАЛКА, ГОСТИ, ГОРКА, БИТЬ, ЗАЙКА, БЛЕСК, ДРОВА, ЖИЛИ; ПЫЛЬ, ТОМ, ТОСКА, СУП, СИМА, ТИМА, ШАЛЬ, ШЕСТЬ.**

**Игроки 1-й команды по очереди говорят свои слова с начальным звонким согласным, а игроки 2-й команды должны заменить начальный согласный парным и сказать полученное слово. Затем команды меняются ролями. Побеждает команда, допустившая меньше ошибок.**



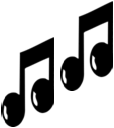


**Не ошибись!**

**(3 ком.) На доске записаны слова с глухими и звонкими согласными: АЗБУКА, ЗУБЫ, КАША, ГАЗЕТА, БУКЕТ, ЖАБА, ЩИ, КОФЕ, ГУБЫ, ШУБА, КОЖА, СУП, ТЕСТО, БУДУ, СУШКИ, ГВОЗДИКА, ПЫШКА, ЗАГАДКА, ПОСУДА, ЖИВУ, УХА, ДВА, ЗАПАХ, ДУГА, ГВОЗДИ, ПИЩА, ВЕТКА, УЖИ, ВЯЖУ, СОСИСКИ.**

**1-я команда выписывает слова, в которых все согласные звонкие. 2-я — слова, где все согласные только глухие, а 3-я команда — слова с глухими и звонкими согласными. Игроки каждой команды, первыми выполнившие задание, выходят к доске, читают выписанные слова и ставят над ними номер своей команды. Остальные члены команды дополняют и исправляют ошибки, но за каждое дополнение и исправление команда получает штрафное очко. Побеждает команда, получившая меньше штрафных очков.**



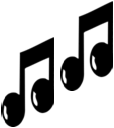


**Найди непарные!**

**(Класс.) На доске записаны слова с парными и непарными согласными: ЧАЙ, ДУБ, ХАТА, ГОРКА, ЩУКА, ШЕСТЬ, ПЕТУХ, ДРОВА, РОЩА, ПЕЧКА, ПАРТА, ОХОТА, ПАЛКА, ЦЕПЬ, КОТ, РЕЧКА, ШУБА, ПИЩА, КУСТЫ, ШАР, ЩЕПКА, ОВЦА, ФЛАГ, ПАХАРЬ, ЗАЙКА, ЧУГУН, САНКИ, ЩАВЕЛЬ, ДЕРЕВО, ХИТРЫЙ, РОЗА, ЦАПЛЯ, КОСА, ЧИСТОТА, СТЕНА, ФОРМА, ЦИФРА, ВОЛК, ЖАР, МОЛОДЦЫ.**

**Нужно выписать в тетрадь слова с непарными глухими согласными. По окончании проводится взаимопроверка. Победителями считаются ученики, записавшие 20 слов с непарными глухими согласными. (Чай, хата, щука, петух, роща, печка, охота, цепь, речка, пища, щепка, овца, пахарь, чугун, щавель, хитрый, цапля, чистота, цифра, молодцы.)**





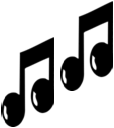
**Глухой — звонкий.**

**Цель. Развитие умения дифференцировать звонкие и глухие согласные. Закрепление знания о парных звонких и глухих согласных.**

**Оборудование. У каждого ученика по два синих флажка, один из них с красной окантовкой.**

**Ход игры. Учитель произносит звук, ученики показывают соответствующий флажок: если звук глухой — синий, если звонкий — синий с красной окантовкой.**

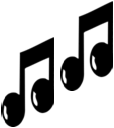




**Чья команда победит?**

**Учитель вызывает шесть учеников и делит их на две команды. Каждая подбирает себе название; одно начинается с глухой согласной, другое — со звонкой, например: «Заря» — «Смена», «Динамо» —- «Торпедо», «Буревестник» — «Пионер» и т. д. Остальные дети — болельщики той или другой команды. Учитель 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 может подобрать слово. За каждый правильный ответ команде и болельщикам насчитываются очки.**

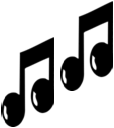




**Кто вернее и быстрее?**

**Класс делится на три-четыре группы по рядам или по звеньям. Ученики 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).**



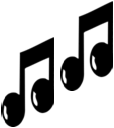


**Магазин игрушек.**

**Учитель 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. Ученик берет ее на парту, чтобы на перемене поиграть.**

**Учитель следит за тем, чтобы все ученики правильно и отчетливо проговаривали слова.**





**Автор: Ковалёва Елена Юьевна**

Картотека игр

Парные согласные звуки

