

ЛОГОПЕДИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ АВТОМАТИЗАЦИИ И ДИФФЕРЕНЦИАЦИИ ЗВУКОВ.

- В дошкольном возрасте особое значение уделяется игре. Это связано с большой развивающей ролью игры, возможностями решения воспитательных задач, развития речи и общения. Такой деятельностный подход по автоматизации и дифференциации звуков наиболее целесообразен, поскольку эти этапы работы порой бывают наиболее трудными и продолжительными.
- Чтобы занятия в этот период не были скучными и однообразными, я перечитала множество книг и журналов для воспитателей и логопедов. Там предлагается огромное количество интересных и разнообразных игр как для автоматизации и дифференциации звуков, так и на развитие внимания, памяти и многих других функций.
- Вариантов изготовления пособий множество – у каждого свой, творческий подход.

- **Этап автоматизации звуков** обозначен в методике логопедического воздействия по исправлению звукопроизношения как этап формирования первичных произносительных умений и навыков (по Л. С. Волковой) .С точки зрения физиологии этап автоматизации звука является этапом закрепления условно-рефлекторных речедвигательных связей на разнообразном речевом материале. Звук, который только что поставили, является хрупким, условно-рефлекторные связи без особых подкреплений могут стремительно разрушиться.
- **Цель данного этапа** - добиться правильного произношения звука во фразовой речи, то есть в свободной, обычной. Автоматизировать поставленный звук можно лишь тогда, когда ребёнок начнёт произносить его в изолированном состоянии абсолютно верно и внятно при продолжительном или многократном повторении
- Для автоматизации звука используются приемы отраженного повторения и самостоятельного называния языковых единиц по картинкам, схемам, символам
- Период автоматизации вновь поставленного звука растягивается порой на длительное время и представляет трудность для
- Чтобы эти упражнения не вызывали у детей скуку и нежелание работать необходимо создавать условия для успешного решения этой проблемы.
- Использование дидактических игр и игровой формы занятия в целом позволяют сохранить интерес ребенка к занятиям и повышает устойчивость его внимания и самоконтроля за правильностью произношения звука в собственной речи во время занятия.



ИГРА «ЗЁРНЫШКИ ДЛЯ ПЕТУШКА» ЦЕЛЬ: ЗАКРЕПИТЬ ПРАВИЛЬНОЕ ПРОИЗНОШЕНИЕ ЗВУКА Ш В СЛОВАХ.
ХОД ИГРЫ: ПЕТУШКУ ДОСТАНЕТСЯ ЗЕРНЫШКО В ТОМ СЛУЧАЕ, ЕСЛИ РЕБЕНОК ПРАВИЛЬНО НАЗОВЕТ КАРТИНКУ, В НАЗВАНИИ КОТОРОЙ ЕСТЬ ЗВУК Ш.



- ▣ **Игра «Угости мышонка сыром»**
- ▣ Цель: закрепить правильное произношение звука Ш в словах.
- ▣ Ход игры: Ребёнку предлагается угостить проголодавшегося мышонка сыром. Если ребёнок называет картинки и четко произносит звук Ш-мышонок получит угощение, если нет, то останется голодным.



ИГРА «КОЛОБОК»

ЦЕЛЬ: ЗАКРЕПИТЬ ПРАВИЛЬНОЕ ПРОИЗНОШЕНИЕ ЗВУКА Л В СЛОВАХ.

ХОД ИГРЫ: ЕСЛИ РЕБЁНОК НАЗЫВАЕТ КАРТИНКУ И НЕЧЕТКО ПРОИЗНОСИТ ЗВУК Л-КОЛОБКА СЪЕСТ ЛИСА. ЕСЛИ ПРАВИЛЬНО НАЗЫВАЕТ КАРТИНКУ И ЧЁТКО ПРОИЗНОСИТ ЗВУК Л-КОЛОБОК «УБЕЖИТ» ОТ ЛИСЫ.



ИГРА «УГОСТИ МЕДВЕДЯ МЁДОМ»

**ЦЕЛЬ: ЗАКРЕПИТЬ ПРАВИЛЬНОЕ ПРОИЗНОШЕНИЕ ЗВУКА Ч В СЛОВАХ.
ХОД ИГРЫ: РЕБЁНКУ ПРЕДЛАГАЕТСЯ МЕДВЕДЯ БОЧОНКОМ МЁДА. ЕСЛИ
РЕБЁНОК НАЗЫВАЕТ КАРТИНКИ И ЧЁТКО ПРОИЗНОСИТ ЗВУК Ч —
МЕДВЕДЬ ПОЛУЧИТ УГОЩЕНИЕ, ЕСЛИ НЕТ, ТО ОСТАНЕТСЯ ГОЛОДНЫМ.**



ИГРА «УГОЩЕНИЯ ДЛЯ БЕЛОЧКИ»

**ЦЕЛЬ: ЗАКРЕПИТЬ ПРАВИЛЬНОЕ ПРОИЗНОШЕНИЕ ЗВУКА Ш В СЛОВАХ.
ХОД ИГРЫ: РЕБЁНКУ НЕОБХОДИМО ЧЕТКО НАЗВАТЬ КАРТИНКИ СО
ЗВУКОМ Ш, ТЕМ САМЫМ УГОСТИТЬ БЕЛОЧКУ ШИШКАМИ И ГРИБАМИ.**



ИГРА «ГРУЗОВИК С ПОДАРКАМИ»

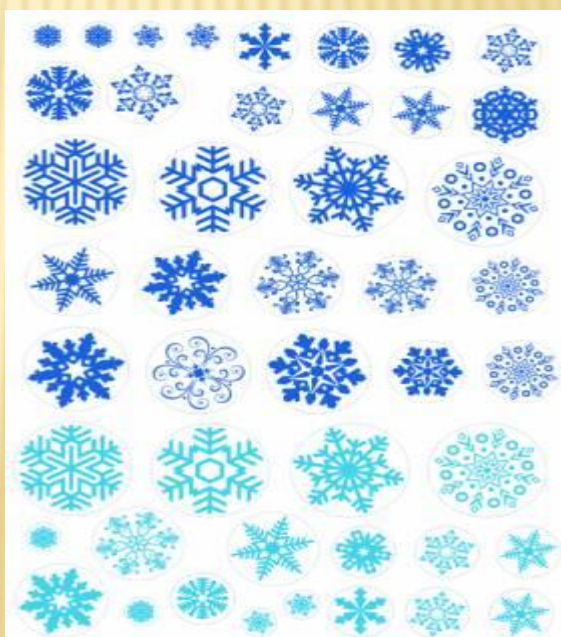
**ЦЕЛЬ: ЗАКРЕПИТЬ ПРАВИЛЬНОЕ ПРОИЗНОШЕНИЕ ЗВУКА Р В СЛОВАХ.
ХОД ИГРЫ: РЕБЁНКУ ОБЪЯСНЯЕТСЯ, ЧТО ОН СЕЙЧАС БУДЕТ
ГРУЗЧИКОМ. А ГРУЗИТЬ ОН БУДЕТ ПОДАРКИ. ЧТОБЫ ПОГРУЗИТЬ ВСЕ
ПОДАРКИ, НАДО ЧЁТКО НАЗВАТЬ ВСЕ КАРТИНКИ СО ЗВУКОМ Р.**

**ЕСТЬ АНАЛОГИЧНЫЕ ИГРЫ И ДЛЯ АВТОМАТИЗАЦИИ СВИСТЯЩИХ
ЗВУКОВ. ВСЕ ЭТИ ИГРЫ ПОМОГУТ РЕБЕНКУ СДЕЛАТЬ ДЛИТЕЛЬНЫЙ
ЭТАП АВТОМАТИЗАЦИИ ЗВУКОВ УВЛЕКАТЕЛЬНЫМ. РЕБЕНОК С
ИНТЕРЕСОМ БУДЕТ ВЫПОЛНЯТЬ ЗАДАНИЯ А, СЛЕДОВАТЕЛЬНО,
ПОВЫСИТСЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ РАБОТЫ.**



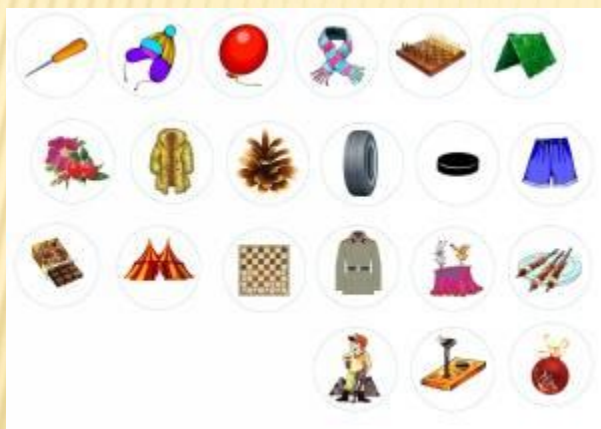
- Игра "Жемчужина"
- Цель игры: автоматизация правильного произношения звука «С» в словах (предложениях).
- Количество игроков: 1 – 2
- Игровая задача: для 1 игрока - достань с морского дна жемчужину для Русалочки; для 2 игроков - кто быстрее достанет с морского дна жемчужину для Русалочки.
- Для игры необходимо игровое поле (распечатать на 2 листах бумаги для черчения формата А4), 1 или 2 фишки, игровой кубик (с цифрами или точками 1, 2, 2, 3, 3, 4).
- Правила игры: фишки ставятся на ракушку с жемчужиной. Игрок бросает кубик и, в соответствии с выпавшим числом, передвигает свою фишку по картинкам, называя их, четко произнося звук «с». (Если на кубике выпало число 3, то ребенок называет последовательно три картинки: сова, сыр, собака и т. д.). Попав на картинку, от которой идет стрелка, игрок передвигает свою фишку на картинку, указанную стрелкой и называет её и т. д.
- Автоматизация в предложениях: игроки составляют с картинками предложения, например, «Соня смотрит на сову» ■

ИГРА «ЁЛОЧКА»



-
- Игра «Елочка»
 - Цели игры: автоматизация произношения звука «Ш» в словах (предложениях), развитие зрительного внимания.
 - Правила игры: «Укрась елочку снежинками. Клади снежинки такой же формы, как на елочке. Называй картинки (составляй предложения с картинками), четко произноси звук «Ш».
 - Для игры необходимо распечатать две елочки на листах формата А4 (можно на цветной бумаге – елочку без цветного фона или на белой бумаге – елочки с цветным фоном), снежинки и картинки можно печатать с двух сторон листа плотной бумаги или белого картона формата А4.

□ игра «Снежное облако»



-
- Игра «Снежное облако»
 - Цель игры: автоматизация звука «Ш» в словах (предложениях), развитие внимания.
 - Игровая задача: Собери облако снежинок. Клади снежинки такой же формы, как на облаке. Называй картинки (составляй предложения), четко произноси звук «Ш».
 - Для игры необходимо распечатать облака (голубые или такие же белые; облака сделаны с различным расположением снежинок), лист со снежинками в 4 экземплярах и картинки на листах плотной бумаги или белом картоне формата А4. (Можно печатать на одном листе снежинки с одной стороны, а картинки с другой стороны).



- **Игра «Весёлый куб»**
- Цель:автоматизация звуков
- работа над эмоциональной стороной речи. какая эмоция (страх, радость, грусть, злость, удивление) изображена на стороне куба, с такой эмоцией ребенок произносит данное слово.
-



- **игра «Рыбалка»**
- Цель :автоматизация звуков
- ребенок "ловит на удочку рыбу и называют ту картинку, которую "поймал".



- ▣ **Игра «Пальчики загибай, слог (слово) называй».**
- ▣ Цель: автоматизация звуков
- ▣ Ребенок проговаривает слог (слово) с поставленным звуком и загибает пальчики.



- **игра «Цветик семицветик»**
- Цель :автоматизация звука словах.
- развитие синтеза и анализа звукового состава слова, развитие фонематического восприятия



- **игра «Поезд»**
- **Цель:** автоматизация поставленного звука в слогах.
- **Определение местоположения данного звука в слове, называние картинок, которые привёз поезд**



Игра «Счёты»

- Цель: автоматизация звука
- проговаривает слоги и откладывает на счетах фигурки.



- **Игра «Прошагай слог»**
- Цель: автоматизация звука
- ребенок произносит слог с поставленным звуком и делает шаг.



□ игра «Дом»

- Цель : автоматизация звука
- Ход игры: ребенок расселяет, картинки по этажам. автоматизация поставленного звука в словах. развитие синтеза и анализа звукового состава слова



- ▣ **Игра «Улитка»**
- ▣ Цель: автоматизация звука
- ▣ Двигаясь по улитке, ребенок называет предметы



- ❑ **Игра «Звуковые часы»**
- ❑ Цель игры :автоматизация звука
- ❑ Ход игры: Назвать картинки-слова, которые показывает стрелка.



ИГРА «ПОЕЗД»

ЦЕЛЬ ИГРЫ :АВТОМАТИЗАЦИЯ ЗВУКА

ХОД ИГРЫ: ПЕРЕД РЕБЕНКОМ ВЫКЛАДЫВАЕМ ИЗОБРАЖЕНИЕ ПОЕЗДА И ПРЕДЛАГАЕМ ПРЕДМЕТНЫЕ КАРТИНКИ (ЖИВОТНЫЕ). ОБЪЯСНЯЕМ, ЧТО В ПОЕЗДЕ ПОЕДУТ ТОЛЬКО ТЕ ЖИВОТНЫЕ, В НАЗВАНИЯХ КОТОРЫХ ЕСТЬ ЗВУК, В ПЕРВЫЙ ВАГОН ПОСАДИМ ТЕХ У КОГО ЗВУК... В НАЧАЛЕ, ВО ВТОРОЙ – В СЕРЕДИНЕ, В ТРЕТИЙ В КОНЦЕ СЛОВА.



ИГРА «КОСМИЧЕСКИЕ ЦВЕТЫ»

ЦЕЛЬ ИГРЫ :АВТОМАТИЗАЦИЯ ЗВУКА

ХОД ИГРЫ: ЛОГОПЕД СООБЩАЕТ РЕБЁНКУ О ТОМ, ЧТО НА ЗЕМЛЮ ПРИБЫЛИ ИНОПЛАНЕТЯНЕ, ОНИ ПРИВЕЗЛИ С СОБОЙ ЦВЕТЫ, ПОКА ОНИ ИХ ВЕЗЛИ, ЦВЕТОЧКИ ОСЫПАЛИСЬ, ЛЕПЕСТКИ ОТОРВАЛИСЬ; ЛОГОПЕД ПРЕДЛАГАЕТ «ВЫЛЕЧИТЬ» ЦВЕТЫ: ПРИСТАВИТЬ ЛЕПЕСТКИ, ОРИЕНТИРУЯСЬ НА ЗАМОЧКИ ПАЗЛОВ И НА НАЛИЧИЕ ИЛИ ОТСУТСТВИЕ ЗАДАННОГО ЗВУКА.



ИГРА «ЦАРСКОЕ ЗАДАНИЕ»

ЦЕЛЬ ИГРЫ :АВТОМАТИЗАЦИЯ ЗВУКА

ХОД ИГРЫ: ЛОГОПЕД ДОСТАЁТ ИЗ КОРОБКИ ИЗОБРАЖЕНИЕ «ЦАРЯ» И СООБЩАЕТ О ТОМ, ЧТО ЦАРЬ ПРИГОТОВИЛ ДЛЯ РЕБЁНКА ЗАДАНИЕ.

ЛОГОПЕД: «УЗНАЙ, КАКАЯ КАРТИНКА ЛИШНЯЯ, ОБРАЩАЙ ВНИМАНИЕ НА ЗВУКИ



ИГРА «ЦЕПОЧКА СЛОВ»

ЦЕЛЬ ИГРЫ :АВТОМАТИЗАЦИЯ ЗВУКА

ХОД ИГРЫ: РЕБЁНКУ ПРЕДЛАГАЮ КАРТОЧКИ, КОТОРЫЕ НУЖНО РАЗМЕСТИТЬ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ, ОРИЕНТИРУЯСЬ НА ПОСЛЕДНИЙ ЗВУК ПРЕДЫДУЩЕГО СЛОВА. КАЖДОЕ СЛЕДУЮЩЕЕ СЛОВА НАЧИНАЕТСЯ С ПОСЛЕДНЕГО ЗВУКА ПРЕДЫДУЩЕГО



ИГРА «ЧАЕПИТИЕ»

ЦЕЛЬ ИГРЫ :АВТОМАТИЗАЦИЯ ЗВУКА

ХОД ИГРЫ: ЛОГОПЕД ПРЕДЛАГАЕТ РЕБЁНКУ РАССТАВИТЬ
МАЛЬЧИКУ ЧАШКИ ДЛЯ ДРУЗЕЙ, МАЛЬЧИК ЛЮБИТ ЦВЕТА СО
ЗВУКОМ....



ИГРА «РЫНОК»

ЦЕЛЬ ИГРЫ :АВТОМАТИЗАЦИЯ ЗВУКА

ХОД ИГРЫ: ЛОГОПЕД ПРЕДЛАГАЕТ РЕБЁНКУ ОТПРАВИТЬСЯ НА РЫНОК И КУПИТЬ ТАМ ОВОЩИ, ФРУКТЫ И ЯГОДЫ, В НАЗВАНИЯХ КОТОРЫХ ЕСТЬ ЗВУК...



ИГРА «МАГАЗИН»

ЦЕЛЬ ИГРЫ :АВТОМАТИЗАЦИЯ ЗВУКА

ХОД ИГРЫ: ЛОГОПЕД: МАМА ОТПРАВИЛА ТЕБЯ В МАГАЗИН, ЧТОБЫ ТЫ КУПИЛ ВЕЩИ И ПРЕДМЕТЫ, В НАЗВАНИЯХ КОТОРЫХ ЕСТЬ ЗВУК.

ИГРА «СОБЕРИ РОМАШКУ»

«Собери Ромашку»

Цель игры:

- закрепить правильное произношение звука в словах, развивать фонематическое восприятие, зрительную память.

Материал:

- предметные картинки на белых лепестках и на круглой сердцевине цветка, пустые сердцевинки (жёлтый круг)



ИГРА «ПОСАДИ ЁЛОЧКУ»

«ПОСАДИ ЁЛОЧКУ»

Цель игры:

- автоматизация поставленного звука, развитие фонематического восприятия, развитие зрительного восприятия, мышления.

Материал:

- предметные картинки, наклеенные на ёлочки разной величины.



ИГРА «СОЛНЫШКО»

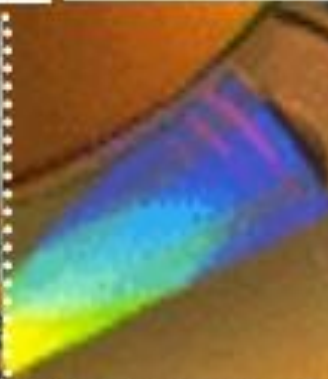
«СОЛНЫШКО»

Цель игры: закрепить правильное произношение звука в словах, развивать фонематическое восприятие, звуковой анализ слова.

Материал: предметные картинки на лучиках жёлтого цвета и на круге (солнце).

Ход игры: педагог предлагает ребёнку собрать лучи для солнышка, выбирая только те, в названии которых слышится звук в заданной позиции на круге.

Можно усложнить задание: предложить собрать солнышко по лексическим темам (например, все предметы мебели или продукты и т.д.).



ИГРА «ПАРОВОЗИКИ»

«ПАРОВОЗИКИ»

Цель игры:

- автоматизация поставленных звуков в словах, фразах, развитие фонематического восприятия, развитие зрительной памяти.

Материал:

- паровоз и вагончики с наклеенными предметными картинками, в названии которых есть заданный звук (Ш, Ж, Ч, Щ).

Ход игры:

- логопед предлагает ребёнку составить паровозик, выбирая только те вагончики, в названии картинок которых слышится заданный звук. Когда задание выполнено, педагог просит ребёнка отвернуться и по памяти назвать картинки на вагончиках.



ИГРА «ПОСТРОЙ ДОМИК»

«ПОСТРОЙ ДОМИК»

Цель игры:

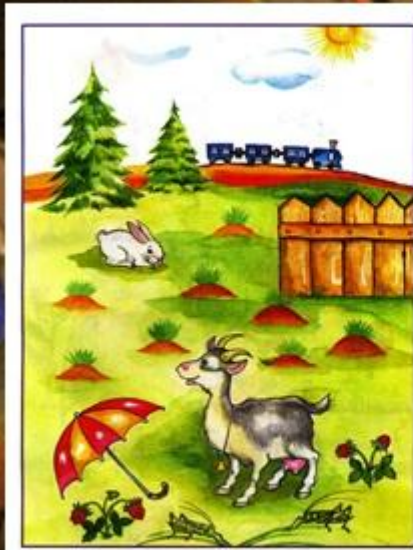
- закрепить правильное произношение звуков С, З, Ц в словах,
- развивать фонематическое восприятие, учить определять позицию звука в слове.

Материал: предметные картинки на «кирпичиках» и «крыше».

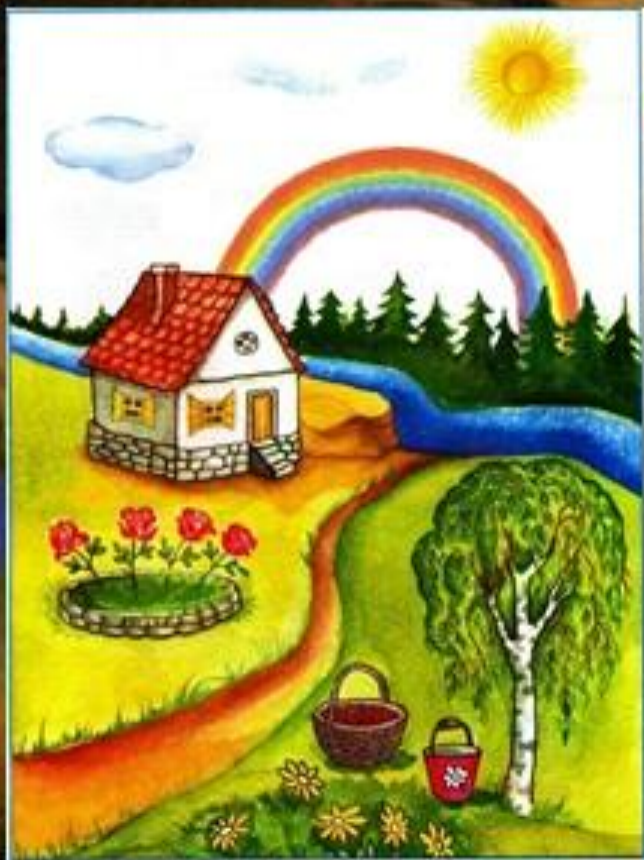
Ход игры: построить домик для какого-нибудь героя (в имени которого есть звук, который автоматизируется)



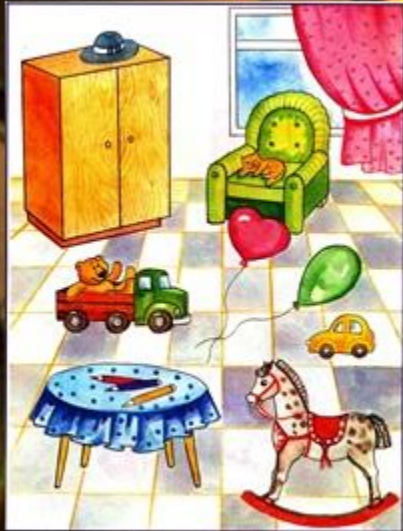
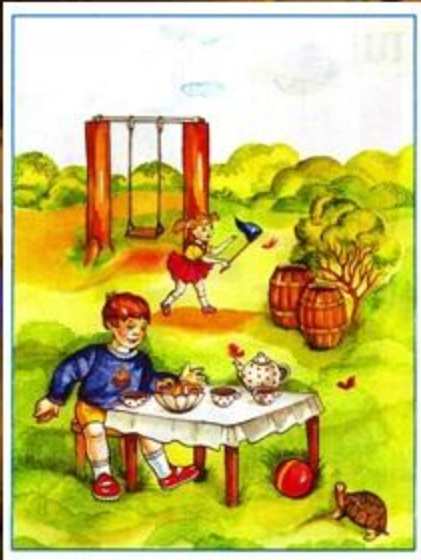
«Наряди куклу»



«НАЙДИ ОТЛИЧИЯ»
ЦЕЛЬ: АВТОМАТИЗАЦИЯ ЗВУКА



«НАЙДИ ОТЛИЧИЯ»
ЦЕЛЬ: АВТОМАТИЗАЦІЯ ЗВУКА



«НАЙДИ ОТЛИЧИЯ»
ЦЕЛЬ: АВТОМАТИЗАЦИЯ ЗВУКА



ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ВЕСЕЛЫЕ МАЛЫШИ»

ЦЕЛЬ: ДИФФЕРЕНЦИАЦИЯ ЗВУКОВ С-Ш.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

1 ВАРИАНТ.

ЦЕЛЬ: ДИФФЕРЕНЦИАЦИЯ ЗВУКОВ С-Ш В СЛОГАХ.

ОБОРУДОВАНИЕ: КАРТИНКИ МАЛЫШЕЙ С МЫЛЬНЫМИ ПУЗЫРЯМИ,
КАРТИНКИ МЫЛЬНЫХ ПУЗЫРЕЙ СО СЛОГАМИ.

ХОД ИГРЫ:

ЛОГОПЕД: ПОЗНАКОМЬСЯ ЭТО ВЕСЕЛЫЕ МАЛЫШИ СОНЯ И МИША. ОНИ ОЧЕНЬ ЛЮБЯТ ИГРАТЬ С МЫЛЬНЫМИ ПУЗЫРЯМИ, НО МАЛЫШИ ТОЛЬКО УЧАТСЯ И ПУЗЫРИКИ ПОЛУЧАЮТСЯ МАЛЕНЬКИЕ. ХОЧЕШЬ ПОИГРАТЬ ВМЕСТЕ С НИМИ? ТОГДА БЕРИ ПУЗЫРИК И ПОВТОРЯЙ ЗА МНОЙ (ЕСЛИ РЕБЕНОК УМЕЕТ ЧИТАТЬ, ТО ПРОИЗНОСИТ САМ).

ОБРАЗЕЦ: СА - ША, СО - ШО, СУ - ШУ, СЫ - ШИ.



2 ВАРИАНТ.

ЦЕЛЬ: ДИФФЕРЕНЦИАЦИЯ ЗВУКОВ С-Ш В СЛОВАХ, СЛОВСОЧЕТАНИЯХ.

ОБОРУДОВАНИЕ: КАРТИНКИ МАЛЫШЕЙ С МЫЛЬНЫМИ ПУЗЫРЯМИ, КАРТИНКИ ПАРНЫХ ЦВЕТНЫХ МЫЛЬНЫХ ПУЗЫРЕЙ С ПРЕДМЕТНЫМИ КАРТИНКАМИ.

ХОД ИГРЫ:

ЛОГОПЕД ВЫКЛАДЫВАЕТ ДВА МЫЛЬНЫХ ПУЗЫРЯ ОДНОГО ЦВЕТА, ПРОСИТ РЕБЕНКА ИХ ПЕРЕВЕРНУТЬ И НАЗВАТЬ, ЧТО НА НИХ ИЗОБРАЖЕНО.

ОБРАЗЕЦ: МИШКА – МИСКА, ПУШОК – НОСОК.

ПОПРОСИТЬ РЕБЕНКА НАЗВАТЬ У КОГО, ЧТО ПОЛУЧИЛОСЬ.

ОБРАЗЕЦ: У СОНИ МИШКА – У МИШИ МИСКА

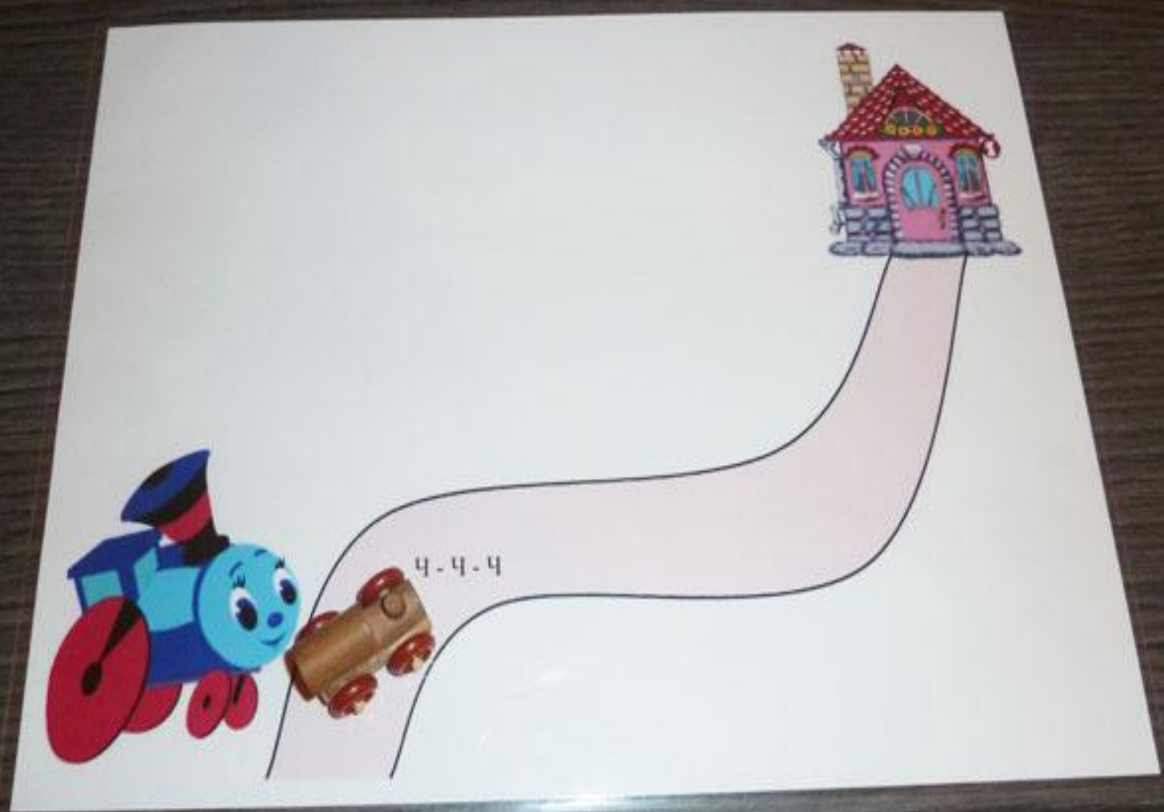


▣ **4 вариант**

- ▣ Цель: дифференциация звуков С-Ш в словах.
- ▣ Оборудование: картинка малыша с мыльными пузырями, картинки больших мыльных пузырей со словами.
- ▣ **Ход игры:**
- ▣ Логопед: У Сони и Миши есть друг Саша. Хочешь с ним познакомиться? Он научит тебя дуть большие пузырьки. Выбирай пузырик и повторяй за мной.
- ▣ Образец: Пишу – несу, ваш – вас, шило – сила...

▣ **3 вариант**

- ▣ Цель: дифференциация звуков С-Ш в словосочетаниях, предложениях.
- ▣ Оборудование: картинки малышей с мыльными пузырями, картинки мыльных пузырей с предметными картинками.
- ▣ **Ход игры:**
- ▣ Логопед: Для Сони мы будем выбирать пузырьки с картинками в названии которых слышится звук Ш, а для Миши в которых слышится С. Выбирай пузырек и называй для кого это.
- ▣ Ребенок: Кошка для Сони; собака для Миши...
- ▣ Логопед: назови все, что получилось у Сони и Миши.
- ▣ Ребенок: У Сони кошка, шайба, шапка, шуба, машинка.
- ▣ У Миши собака, санки, сапоги, сумка, скакалка.
- ▣ Логопед: Как ты думаешь, все ли предметы подходят для Сони и Миши? Пусть ребята поменяются тем, что им не подходит.
- ▣ Ребенок: Соня отдаст Мише машинку, а Миша Соне скакалку. Миша отдаст Соне санки, а Соня Мише шайбу. Миша отдаст Соне сумку, а Соня Мише шапку.
- ▣ Логопед: Чем поменялись малыши?
- ▣ Ребенок: Малыши поменялись машинкой и скакалкой. Малыши поменялись санками и шайбой. Малыши поменялись сумкой и шапкой.

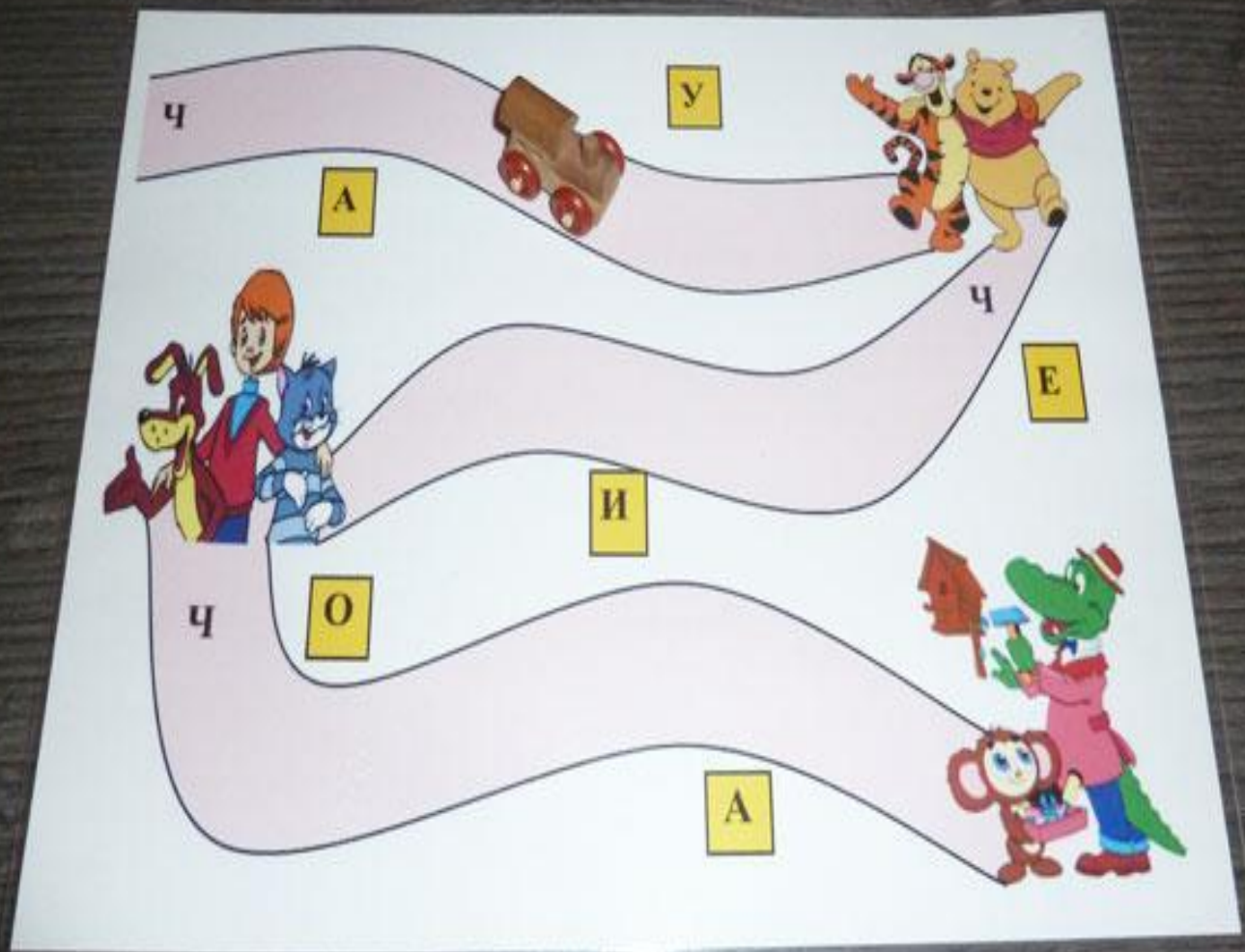


ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ПАРОВОЗИК».

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

ЦЕЛЬ: АВТОМАТИЗАЦИЯ ЗВУКА Ч ИЗОЛИРОВАННО.

ХОД ИГРЫ: ПОЗНАКОМЬСЯ ЭТО ВОЛШЕБНЫЙ ПАРОВОЗИК И ЖИВЕТ ОН В СКАЗОЧНОМ ДОМИКЕ. ХОЧЕШЬ ПОБЫВАТЬ У НЕГО В ГОСТЯХ? ТОГДА ВЕЗИ ПАРОВОЗИК ПО ТРОПИНКЕ И ПОЙ ЕГО ПЕСЕНКУ «Ч – Ч – Ч».



ЦЕЛЬ: АВТОМАТИЗАЦИЯ ЗВУКА Ч В СЛОГАХ.

ХОД ИГРЫ: У ПАРОВОЗИКА МНОГО ДРУЗЕЙ, ХОЧЕШЬ С НИМИ ПОЗНАКОМИТЬСЯ? ТОГДА В ПУТЬ, НО НА КАЖДОЙ СТАНЦИИ НУЖНО ОСТАНАВЛИВАТЬСЯ И ПЕТЬ ЕЕ ПЕСЕНКУ: ЧА – ЧА – ЧА, ЧУ – ЧУ – ЧУ И ТАК ДАЛЕЕ. ПРИШЛО ВРЕМЯ ВОЗВРАЩАТЬСЯ ОБРАТНО И ТЕПЕРЬ МЫ С ПАРОВОЗИКОМ БУДЕТ ПЕТЬ ДРУГИЕ ПЕСЕНКИ: АЧ – АЧ – АЧ, УЧ – УЧ – УЧ И ТАК ДАЛЕЕ.



ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ОСЕНЬ».

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

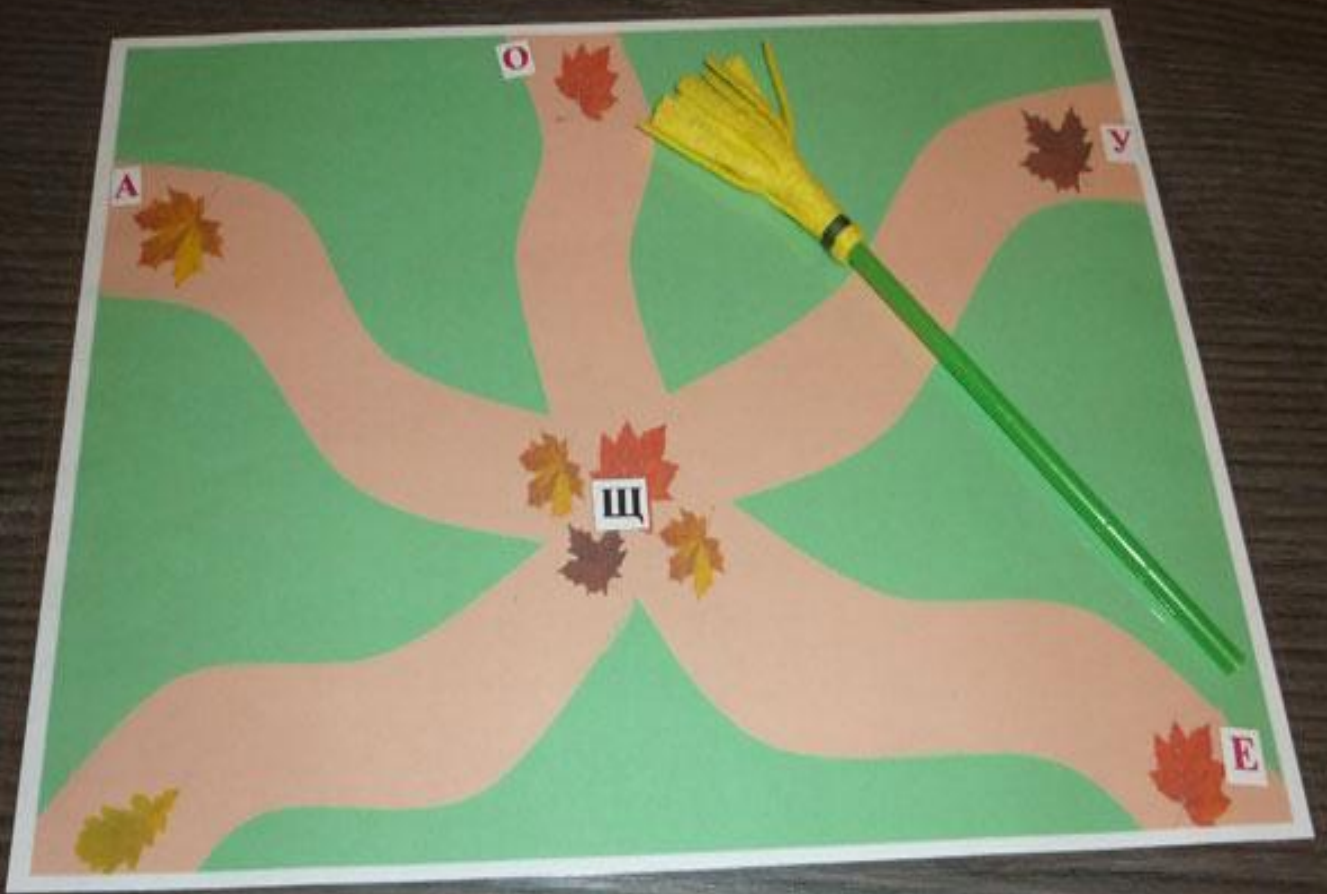
1 ВАРИАНТ.

ЦЕЛЬ: АВТОМАТИЗАЦИЯ ЗВУКА Щ ИЗОЛИРОВАННО.

ХОД ИГРЫ: НАСТУПИЛА ОСЕНЬ И ВСЕ ЛЕСНЫЕ ПОЛЯНКИ УСЫПАНЫ ЛИСТЬЯМИ.

ЗНАЕШЬ ЗВУК ЩЕТКИ? ПОДМЕТИ БОЛЬШИЕ ЛИСТОЧКИ И ПРОИЗНОСИ ЗВУК

ЩЕТКИ «Щ – Щ – Щ», ЗАТЕМ ТОЛЬКО ЗЕЛЕННЫЕ, ЖЕЛТЫЕ, МАЛЕНЬКИЕ ЛИСТОЧКИ И ТАК ДАЛЕЕ.



2ВАРИАНТ

ЦЕЛЬ: АВТОМАТИЗАЦИЯ ЗВУКА Щ В СЛОГАХ.

ХОД ИГРЫ: ВСЕ ЛИСТИКИ СОБРАНЫ В КУЧКУ, НО НА НАШЕЙ ВОЛШЕБНОЙ ПОЛЯНКЕ МОЖНО РАСКИДАТЬ ИХ. ВЕДИ ЩЕТКОЙ ПО ТРОПИНКАМ И ПОЙ ПЕСЕНКИ ЩЕТКИ: ЩА, ЩУ, ЩЕ, ЩИ. А ТЕПЕРЬ НУЖНО НАВЕСТИ ПОРЯДОК. ДАВАЙ СОБЕРЕМ ЛИСТИКИ: АЩ, ОЩ, УЩ, ЕЩ.



"МЫ СТРОИМ ДОМ"

ЦЕЛЬ ИГРЫ: ЗАКРЕПЛЯТЬ ПРАВИЛЬНОЕ ПРОИЗНОШЕНИЕ ЗВУКА В СЛОВАХ, РАЗВИВАТЬ ФОНЕМАТИЧЕСКОЕ ВОСПРИЯТИЕ, МЕЛКУЮ МОТОРИКУ.

МАТЕРИАЛ: НА КВАДРАТЕ ПРЕДМЕТНЫЕ КАРТИНКИ В ОКОШЕЧКАХ И НА ТРЕУГОЛЬНИКЕ (КРЫША).

ХОД ИГРЫ: РЕБЕНОК ПОДБИРАЕТ КАРТИНКУ НА ЗАДАННЫЙ ЗВУК И СТАВИТ В ОПРЕДЕЛЕННОЕ ОКОШЕЧКО. НАПРИМЕР: В СЛОВЕ ДЯТЕЛ ЗВУК "Д" НАХОДИТСЯ В НАЧАЛЕ СЛОВА. КАРТИНКА СТАВИТСЯ В ПЕРВОЕ ОКОШЕЧКО. И ПАЛЬЧИК "ПРОТЯГИВАЕТ ЗВУК Д".



ИГРА "ЗАБАВНЫЕ КАМЕШКИ"

ЦЕЛЬ ИГРЫ: ЗАКРЕПЛЯТЬ ПРАВИЛЬНОЕ ПРОИЗНОШЕНИЕ ЗВУКА В СЛОВАХ, РАЗВИВАТЬ ФОНЕМАТИЧЕСКОЕ ВОСПРИЯТИЕ, МЕЛКУЮ МОТОРИКУ.

МАТЕРИАЛ: КАРТИНКИ РАСПЕЧАТАННЫЕ НА ПРИНТЕРЕ, ИЗОБРАЖАЮЩИЕ СИЛУЭТЫ РАЗНЫХ ПРЕДМЕТОВ, В НАЗВАНИИ КОТОРЫХ ЕСТЬ ЗАДАННЫЙ ЗВУК (ПО ФОРМЕ КАРТИНКИ ВЫКЛАДЫВАЮТСЯ КАМЕШКИ).

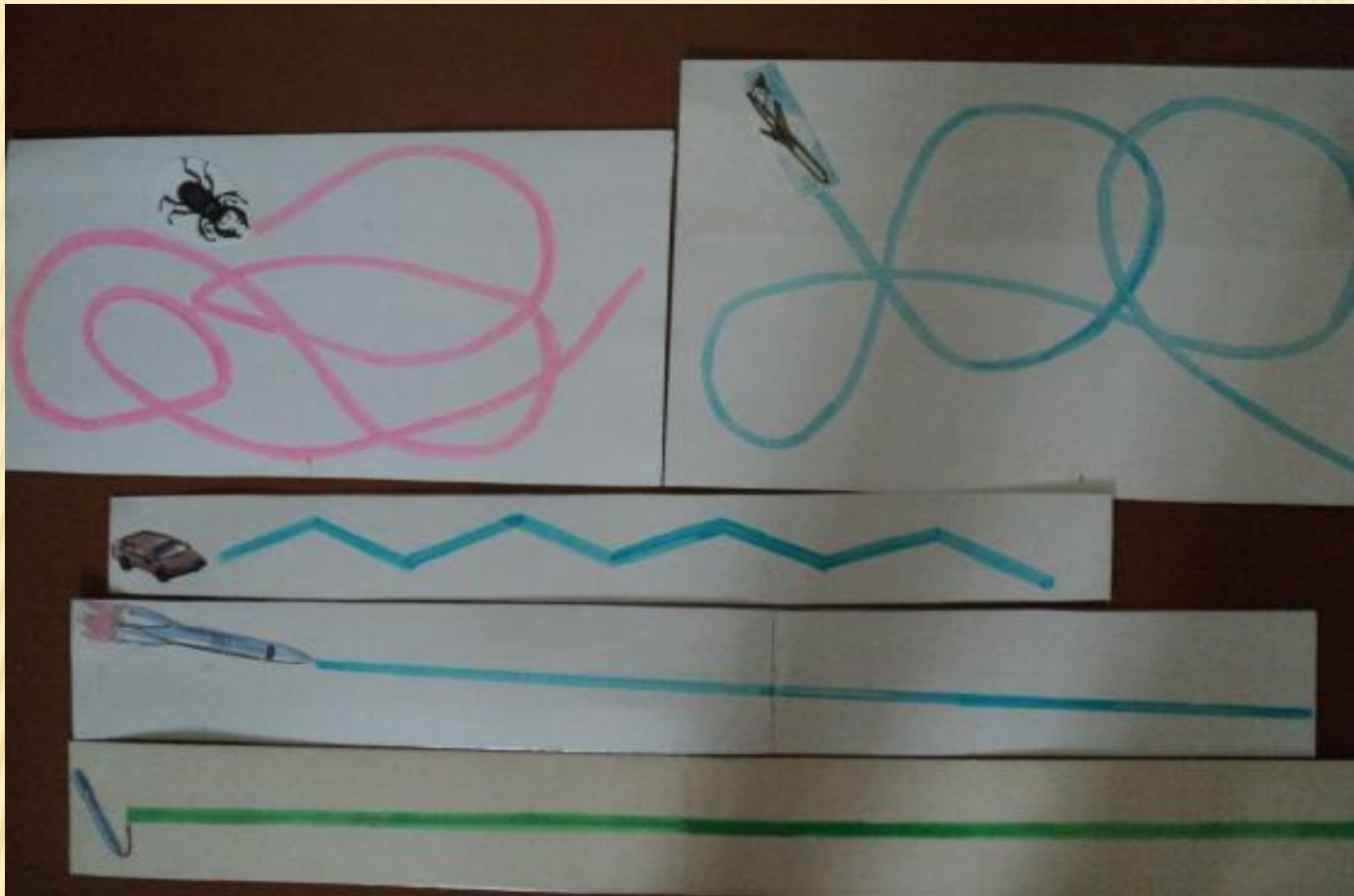
ХОД ИГРЫ: РЕБЕНОК ПОДБИРАЕТ КАМЕШКИ ПО ВЕЛИЧИНЕ УКАЗАННОЙ НА КАРТОЧКЕ, ПОВТОРЯЯ ФОРМУ КАРТИНКИ



ИГРА «ЛЕСЕНКА»

ЦЕЛЬ ИГРЫ :АВТОМАТИЗАЦИЯ ЗВУКА

**ИГРУШКА ПОДНИМАЕТСЯ ПО ЛЕСЕНКЕ. НА КАЖДОЙ НОВОЙ
СТУПЕНЬКЕ ЧЁТКО ПРОИЗНОСИТСЯ ОТРАБАТЫВАЕМЫЙ ЗВУК.**



▣ «Звуковые дорожки»

▣ Цель игры :автоматизация звука

▣ Проводим пальчиком по дорожке, произносим отрабатываемый звук.

▣ **Использование звукоподражаний.**Спеть «песенку водички» с-с-с. «Накачать насос» с-с-с. Позвенеть, как «комар» з-з-з. комарик зь-зь-зь. Пошипеть, как змея ш-ш-ш. Пожужжать, как жук ж-ж-ж. Порычать, как тигр р-р-р. Тигрёнок рь-рь-рь. Погудеть, как самолёт л-л-л.



- **игра «Жучок летит к лепесткам»**
- Цель игры :автоматизация звука
- Жучок подлетает к каждому лепестку, ребёнок называет слог.



- **Игра «Дорожки».**
- Цель игры :автоматизация звука
- До картинки добегаем и слово называем.
- **Игра «Найди дорожку для звука»**Пройти по дорожке (картинкам) на которых изображён предмет, содержащий автоматизируемый звук.



- ▣ **Игра «Собери картинку»**
- ▣ Цель игры :автоматизация звука
- ▣ Ребёнок составляет разрезную картинку и называет словом тот предмет, который изображён на собранной картинке



□ **Игра «Вертушка».**

- Цель игры :автоматизация звука
- Картинки, на которых изображён предмет, содержащий автоматизируемый звук раскладываются по кругу. Ребёнок запускает вертушку. Пока вертушка крутится, ребёнок произносит изолированный автоматизируемый звук. Вертушка останавливается, показывает стрелочкой на картинку. Ребёнок называет предмет, изображённый на картинке.



- **Игра «Ромашка».**
- Цель игры :автоматизация звука
- Собрать лепестки ромашки к её сердцевине. Назвать картинку, изображённую на лепестке



- ▣ **Игра «Сухой бассейн».**
- ▣ Цель игры :автоматизация звука
- ▣ Коробка с перловой крупой. В крупу зарыты мелкие игрушки в названиях, которых есть автоматизируемый звук. Ребёнок вылавливает игрушку из бассейна и называет её.

- ▣ **Игра «День-ночь»** Выкладываются 6-8 картинок с автоматизируемым звуком. Ребёнок называет картинки. Наступает «ночь» - ребёнок закрывает глаза. Во время «ночи» убирается какая-нибудь картинка или добавляется новая или картинки меняются местами. Наступает «день» - ребёнок открывает глаза. Он должен назвать, что изменилось?

- ▣ **Игра «Назвать слова по сюжетной картинке».** Ребёнок должен назвать слова по сюжетной картинке.
- ▣ **Игра «Придумай слова со звуком.»** Придумать как можно больше слов с автоматизируемым звуком.
- ▣ **Игра «Спаси звук».** Приходит звукоед, который “похищает” звук из слова, а ребёнок должен спасти звук – вернуть его в слово и сказать это слово правильно: гла. а – глаЗа, к. от – кРот.
- ▣ **Игры и игровые приёмы, применяемые при автоматизации звука во фразах и предложениях:**
- ▣ **«Договаривание предложения по картинкам».**
- ▣ **«Предложения Незнайки».** Незнайка всё время ошибается – в его предложениях слова не дружат (Рома рубить дрова. Егорка кувырком скатиться с горка., или слова стоят не на своём месте: Кошка съела мышку. У шубки красивая Маша. Ребёнок помогает Незнайке исправить ошибки, объясняя, что они сделали: “подружили” слова в предложении, поставили слова по порядку.
- ▣ **Игра «Придумай предложение».** Задача игры – придумать предложение, в котором будет как можно больше слов с Р. Начинаем с предложения из двух слов. Например: Юра играет. Добавляем в него другие слова с Р. Радостный Юра играет в барабан. Другие возможные окончательные варианты предложений: Грустный Рома по вечерам красит краской раму. Егор собирает на огороде красные красивые крупные помидоры. Жора утром во дворе рубит дрова топором.
- ▣ **«Кнопочки»** проговаривая слог с автоматизированным звуком, ребенок одновременно нажимает на кнопки (иппликатор Кузнецова). Сколько кнопочек, столько раз нужно повторить слог.
- ▣ **«Повтори столько раз, сколько...»** Логопед хлопнет в ладоши, стукнет палочкой, ударит мячом об пол, отложено палочек или косточек на счетах.
- ▣ **“Игра на пианино”**, когда, имитируя игру на пианино, ребёнок проговаривает заданный слог 5 раз: ра-ра-ра-ра-ра.

КОНЕЦ

□ Спасибо за внимание!