

# Игровые методы и приемы на этапе автоматизации звуков



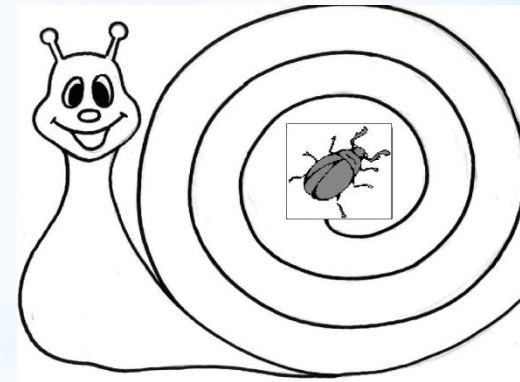
*Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий.*

*Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.*

**В.А. Сухомлинский**

# Автоматизация изолированного

## звука Упражнение «Улитка»



Упражнение направлено на отработку длительного и короткого произнесения звуков [с], [з], [ш], [ж], [р]. Понадобятся игровое поле («Улитка») и пять картинок-символов звуков: для [с] на карточке нарисован воздушный шар, [з] – комар, [ш] – змея, [ж] – жук, [р] – тигр.

На игровое поле выкладывается определенный символ. Педагог дает образец выполнения задания. Ребенок должен добраться до центра спирали улитки, произнося звук. Палец ребенка движется только при правильном произнесении.

# «Дорожки»

Используются изображения различных животных, насекомых и т.д. Ребёнку даётся задание: дай косточку щенку, посади бабочку на цветок (одновременно произносится автоматизируемый звук).



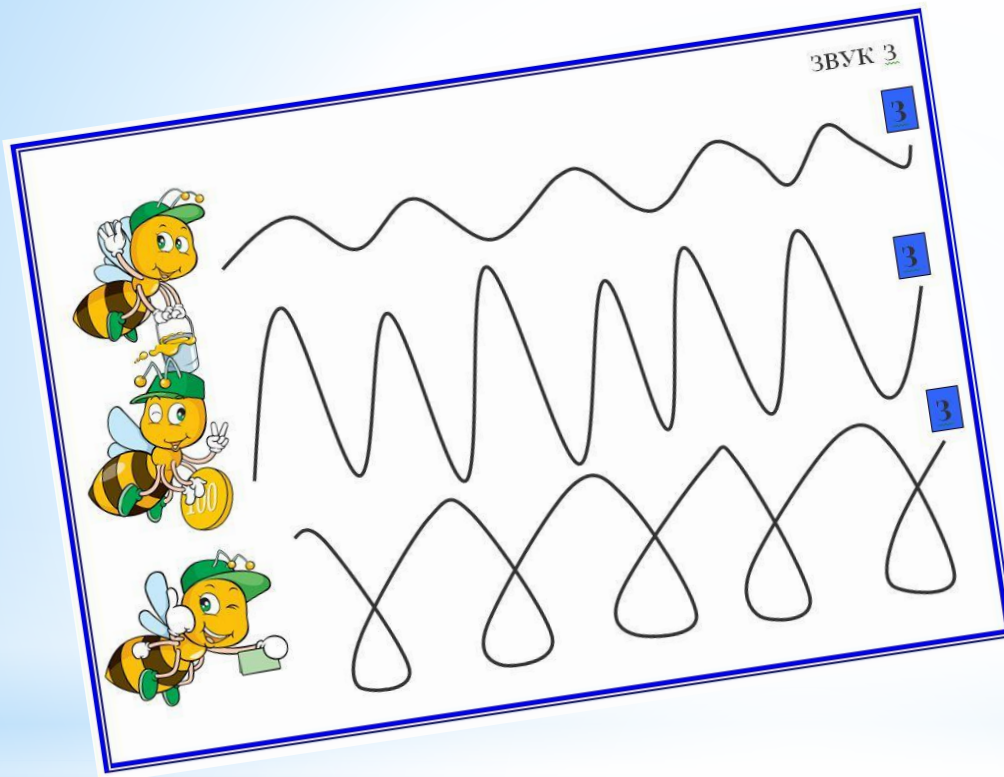
# Упражнение «Полянка»

Упражнение направлено на отработку произнесения звуков [ц], [ч], [ж]. Понадобится игровое поле с изображением цветов.

Ребенок должен перелететь с цветка на цветок, имитируя жужжание – для звука [ж]; перепрыгнуть с цветка на цветок со звукоподражанием – для [ц] и [ч].







## Упражнение «Узоры»

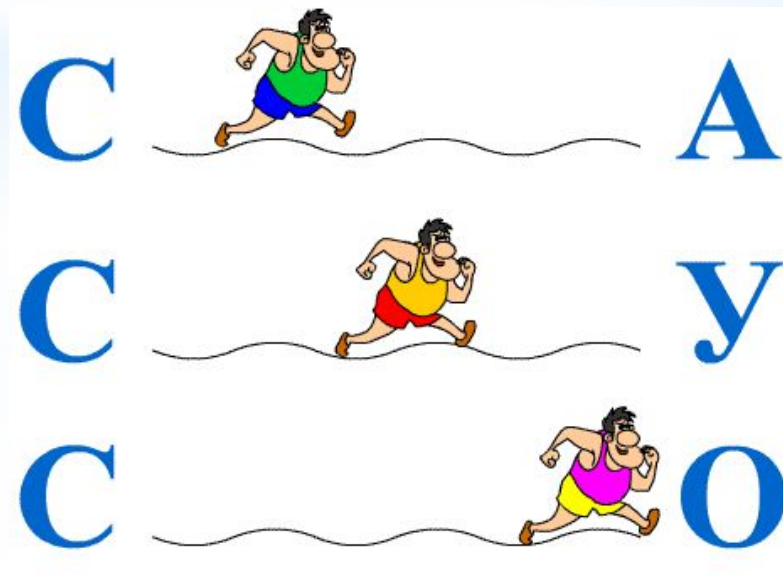
*Упражнение направлено на автоматизацию изолированного звука.*

*Ребёнок ведёт пальчиком по дорожке (узору), одновременно произнося автоматизируемый звук.*

# Автоматизация звука в слогах

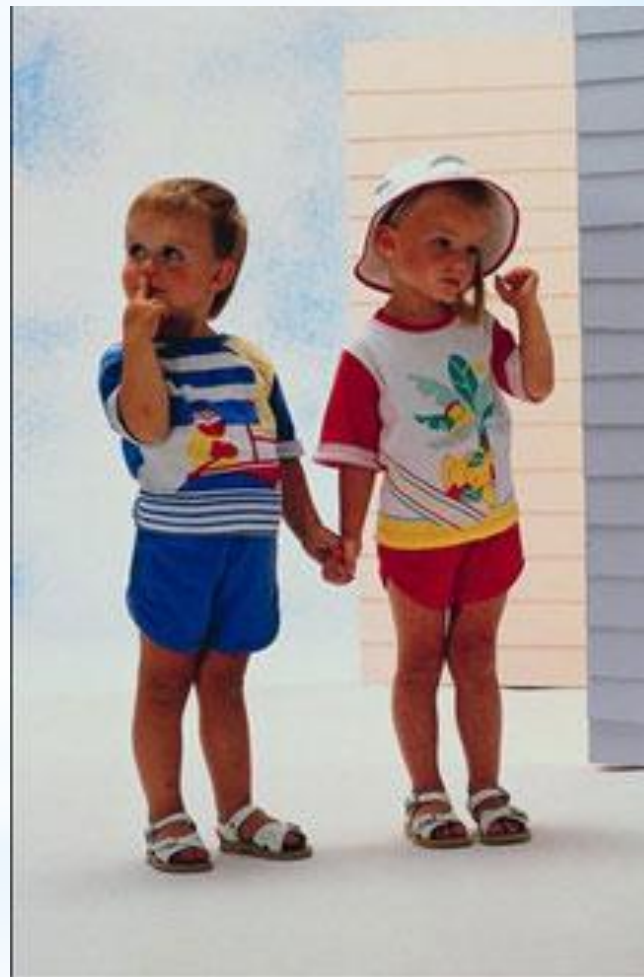
При автоматизации звука в слогах, когда ещё нет возможности применять предметные и сюжетные картинки с заданным звуком, для привлечения интереса детей можно использовать следующие приёмы и упражнения.

## «Слоговые дорожки»



# «Подружи звуки»

- \* Дети участвуют в игре парами: один ребёнок выступает в качестве согласного звука, а другой - в качестве согласного. Затем дети берутся за руки. При этом один ребёнок называет согласный звук, а второй - гласный.
- \* Кому-то из оставшихся детей (водящему) даётся задание: назвать получившийся слог.



# Упражнение

## «Музыкант»

Имитируя игру на пианино, ребёнок ударяет по очереди каждым пальчиком по столу и проговаривает заданный слог 5 раз:

РА-РА-РА-РА-РА,  
РО-РО-РО-РО-РО  
РУ-РУ-РУ-РУ-РУ  
РЭ-РЭ-РЭ-РЭ-РЭ  
РЫ-РЫ-РЫ-РЫ-РЫ

А затем все 5 “песенок”- слогов ребенок “играет на пианино” вместе: РА-РО-РУ-РЭ-РЫ.



*«Пропевание слога под музыку»* - например, под музыку песни «Вместе весело шагать» проговаривать слоги (СА-СА-СА-СА и т.д.)



## Упражнение «Слоговое лото»

- \* Цель: автоматизация звука в слогах и словах.
- \* Ребёнку предлагаются изображения каких-либо предметов со слогами. При сложении этих изображений (предметов) должно получиться целое слово.



## «Собери букет»



# Автоматизация звука в словах

## Упражнение «Рыбалка»



*В аквариуме находятся «рыбки» на которых прикреплены картинки. С помощью удочки с магнитиком мы вытаскиваем «рыбку». Ребенок называет предмет, изображённый на картинке, определяет «позицию звука в слове».*

# Упражнение «Украсим ёлочку»

Упражнение направлено на автоматизацию звуков в словах. Понадобятся игровое поле и новогодние шары с картинками. Ребенок достает шар из мешка и вешает его на елку. Взяв “шар” – слово («шарик» с картинкой), ребёнок чётко его проговаривает.



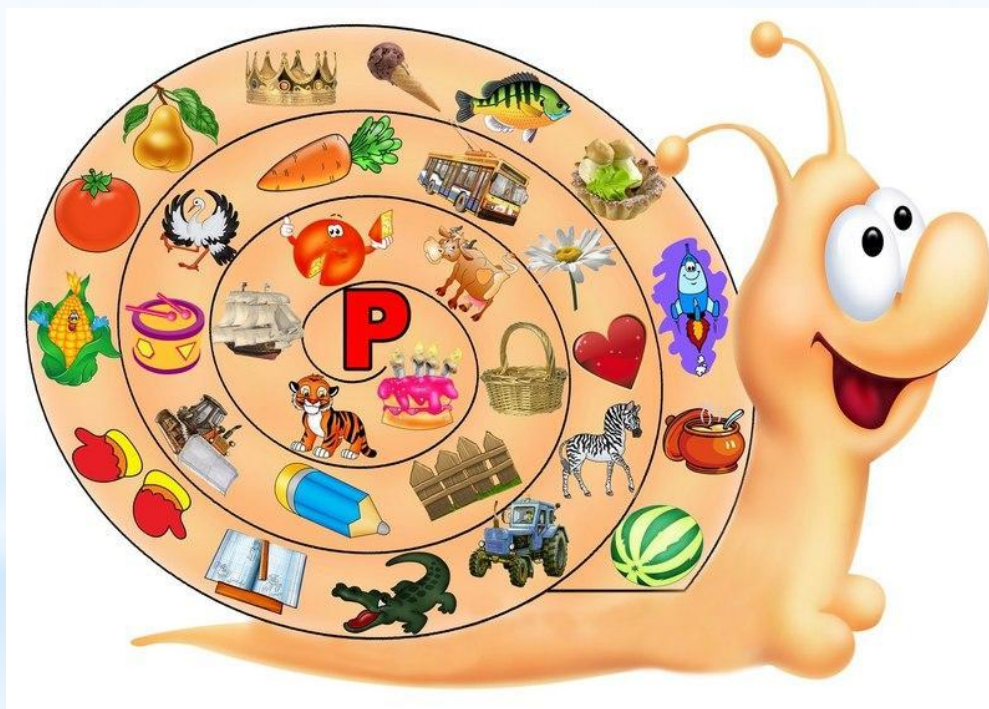






## Упражнение «Улитка»

*Цель: автоматизация звука в словах. Ребёнок ведёт пальцем по «лабиринту» (улитки) и называет каждый изображённый предмет.*



# «Цыплёнок»



Цель: автоматизация звука [ц] в словах.

Ребёнок ведёт пальцем по дорожке (или выкладывает зёрнышки для цыплёнка), называя всех, кто ему встретился по дороге к его хозяйке.



# Автоматизация звука в предложениях

## Упражнение «Рифмы»

Педагог проговаривает первую часть чистоговорки, а ребёнок заканчивает, подбирая последнее слово с автоматизируемым звуком в рифму.

Цо-цо-цо, цо-цо-цо – на руке моей ...

Цо-цо-цо, цо-цо-цо – снесла курочка ...

Иц-иц-иц, иц-иц-иц – продают в аптеке ...

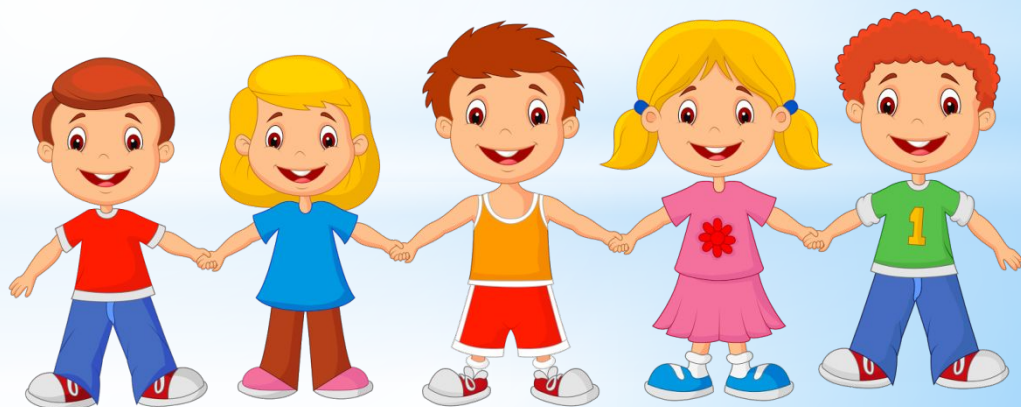
Ец-ец-ец, ец-ец-ец – вкусный, сладкий ...

Ица-ица-ица – улетела ...



## Игра «Живые предложения»

В игре участвуют несколько детей. Педагог каждому ребёнку даёт какое-то слово из предложения и предлагает им встать в том порядке, в каком стоят слова в предложении и в таком же порядке каждому назвать свое слово. Водящий проговаривает получившееся предложение полностью.



## Упражнение «Волшебный мешочек»



**Цель.** Автоматизация звука “Ш” в словах и предложениях. Развивать мелкую моторику пальцев рук.

**Оборудование.** “Волшебный мешочек”, сложенный из подарочной бумаги. Прямоугольные полоски картона, на которые наклеены картинки со звуком “Ш” (в начале слова, в прямых слогах, в словах со стечением согласных). Эти полоски вставляются в “Волшебный мешочек”.

**Описание игры.** Педагог предлагает поискать в “Волшебном мешочке” слова, в названии которых есть звук “Ш”. Ребенок вытягивает полоску, называя предметы изображенные на ней. Когда вся полоска оказывается вынутой, педагог спрашивает: “*Что ты нашел в “Волшебном мешочке”?*” Ребенок: “*Я нашел в “Волшебном мешочке” шапку, шубу, лапшу, подушку, ландыш, шляпу*”. Одновременно прижимает пальцы последовательно один за другим к называемым картинкам.



## Упражнение «Собери фрукты (овощи, грибы, ягоды)»

**Цель.** Автоматизация звука в словах и предложениях. Упражнять в образовании слов с уменьшительно-ласкательными суффиксами.

**Оборудование.** Корзина, плоскостные изображения грибов, яблок, картинка с изображением персонажа (животного, птицы и др).

**Описание игры.** Педагог предлагает ребёнку помочь животному собрать овощи (фрукты, грибы) в корзину, считая их. Ребенок складывает в корзину «фрукты» и считает их: одно яблоко, два яблока и т.д. Педагог: *“А теперь ласково назови фрукты, которые ты собрал, чтобы в слове появился звук “ч” (яблоко-яблочко, гриб-грибочек и т. д.)”*

Ребенок: *Я собрал три яблочка (пять грибочков). В корзине лежит яблочко, грибочек (лежат яблочки, грибочки).*

