

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 5»
дошкольные группы
г. Югорска

АВТОМАТИЗАЦИЯ ЗВУКОВ В РЕЧИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ПОДВИЖНЫХ ИГР

Составитель:

Терентьева О.Ф., учитель-
логопед

первой квалификационной
категории,
МБДОУ «СОШ» № 5 г.Югорска



Автоматизация звука

этап при коррекции неправильного звукопроизношения, следующий после постановки нового звука; направлен на формирование правильного произношения звука в связной речи; заключается в постепенном, последовательном введении поставленного звука в слоги, слова, предложения и в самостоятельную речь.

Цель автоматизации

добиться правильного произношения звука во фразовой речи, то есть в свободной, обычной.

Задача

постепенно, последовательно ввести поставленный звук в слоги, слова, предложения (стихи, рассказы) и в самостоятельную речь ребенка.

Этапы автоматизации звука

- Изолированно
- В слогах
- В словах
- В предложениях
- В связной речи

«РЫБАЛКА»

Цель: Автоматизация в речи нужного звука.

Ход игры: Ребенок вылавливает удочкой картинки, называет свой улов, четко проговаривая автоматизируемый звук. Все картинки подобраны на конкретные звуки.



«Апельсин».

Цель: Автоматизация в речи звука «Ль».

Ход игры: Выбирается «волк», который садится на пол, а Ребёнок произносит текст и выполняют пальчиковую гимнастику, выпрямляя из кулака по одному пальцу на каждой руке.

Мы делили апельсин,
Много нас, а он один.
Это долька для ежа,
Это долька для чижа,
Это долька для утят,
Это долька для котят.
Это долька для бобра,
Ну, а волку – кожура!
- Он сердит на нас, беда!
Разбегайтесь, кто куда!



«Вороны и собаки»

Цель: автоматизация звука «Р».

Ход игры: Выбираются два ребенка – «собаки», которым отводится определенное место, остальные дети – «вороны».

Родитель: вот под елкой задушенной скачут, прыгают вороны, из-за корочки подрались, во все горло раскричались.

Дети: Кар, кар, кар, кар!

Родитель: тут собаки прибежали, а вороны убежали!

Выбегают собаки и догоняют «ворон».



«Скворушки и кот».

Цель: Дифференциация звуков «Ръ»
- «Р».

Ход игры: Выбирается «кот»,
который отходит в уголок. Дети
берут стульчики, ставят по кругу,
приседают за ними и произносят:
- В домике, скворечнике, скворушки
сидят.

Из окна скворечника скворушки
глядят.

А в углу, а в углу хитрый кот сидит.
Притворился наш кот, будто сладко
спит.

Затем дети «вылетают» из домиков и
бегают по свободному пространству.
По сигналу: Кот проснулся! Летят в
свой домик, кот ловит детей, которые
не успели найти «свой скворечник

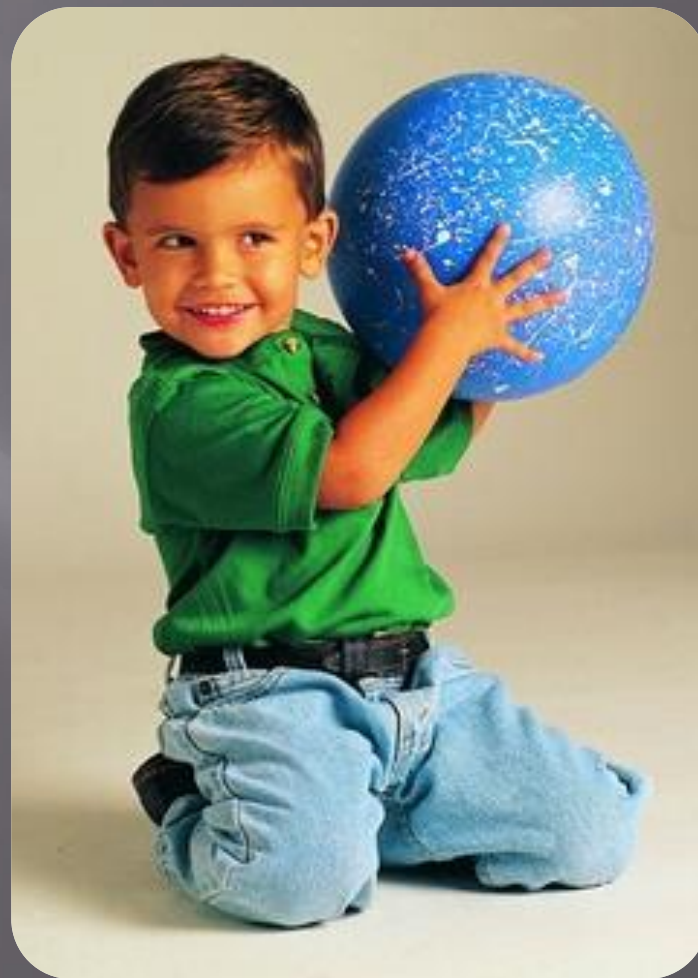


«Ответ одним словом»

Цель игры: образование относительных прилагательных, образованных от существительных: по материалу

Ход игры: Логопед бросает мяч по очереди детям и при этом произносит словосочетания с предлогами.

Примеры: суп с рыбой, пирог со смородиной, компот из персиков, сок из груши, сок из фруктов, сок из гранатов, морс из брусники, варенье из черники, конфеты с барбарисом, сок из винограда, варенье из крыжовника, салат из моркови, суп из гороха, оладьи из картофеля, каша из геркулеса, дом из кирпича.



«ХВОСТ И ГОЛОВА»

Цель: автоматизация звука «Р».

Ход игры: Выбирают «голову» Змея Горыныча и «Хвост». Все играющие становятся в линию один за другим. Каждый кладет руки на плечи впереди стоящего ребенка.

Голова: «Поиграть бы мне охота,

Может хвостик свой поймать?

RRRRRrrrrrrrrr-rrrrrrrrrrrrrrrrrrrrr».

«Голова» начинает охотиться за «хвостом», а «хвост» должен все время увертываться от «ГОЛОВЫ».

«Жуки»

Цель: Автоматизация звука «Ж».

Ход игры: Дети – «жуки» «летают» по залу и жужжат: «ЖЖЖЖЖЖ».

Останавливаются, приседают:

- Жу - жу, жу – жу – я на ветке сижу.

Я на ветке сижу, букву «Ж» все твержу.

Ложатся на спину, руки и ноги поднимают вверх.

- Жук упал, и встать не может, ждет он, кто ему поможет: «ЖЖЖЖЖЖ».

Встают и игра продолжается.

«Лес шумит»

Цель: Автоматизация звука ш.

Ход игры: Перед детьми картинка леса, педагог рассказывает, как хорошо в лесу, какие высокие деревья, у них зеленые верхушки, много веточек и листьев. Набежит ветерок и колыхнет верхушки деревьев, а они качаются и шумят: ш – ш- ш. Дети поднимают руки вверх, как веточки у деревьев и шумят, произнося звук ш-ш-ш. Ветер затих, и выползла из – за куста змея и зашипела ш-ш-ш. Дети произносят звук и имитируют руками



«Пчелки собирают мед»

Цель: Автоматизация звука ж.

Ход игры: Одна группа детей изображает цветы.

Им педагог надевает веночки из цветов.

Другая группа пчелы, которые собирают с цветов мед. Пчелы летают вокруг цветов и жужжат. По сигналу они летят в улей. Затем дети меняются.



«Старые качели»

Цель: Автоматизация звука Р.

Ход игры: Встаньте лицом друг к другу, держась за руки. Выполняйте поочередные приседания.

Изображая звук качели: «тррррррррынь-трррррррынь»

«Самолеты»

Дети-летчики построены в колонны, готовятся к полету. По сигналу «К полету готовься!» Дети изображают пропеллер, заводят мотор.

По сигналу «Летите!» разводят руки (Крылья самолета) в стороны и летают врассыпную по площадке.

По сигналу «На посадку!» самолеты находят свои места и приземляются: строятся в колонны и опускаются на одно колено. Побеждает та команда, чья колонна построилась быстрее.

Повторить 3-4 раза.



«Кот на крыше».

Цель: Автоматизация звука
«Ш».

Ход игры: Считалкой
выбирается «кот», он
сидит в центре круга –
«спит». Дети идут по
кругу:
- Тише мыши, тише мыши.
Кот сидит на нашей
крыше. (Произносят тихо
и медленно).
- Мышка, мышка, берегись
и коту не попадись!
(Произносят громко и
быстро).
С окончанием текста кот
«просыпается» и гонится
за мышками.



«Змейка»

Цель: Автоматизация звука «Ш».

Ход игры: Исходное положение – стоя; скакалку держать одной рукой за конец перед собой, другой конец лежит на полу. Выполнять ходьбу спиной вперед (нога ставится с передней части стопы) с быстрыми перемещениями кисти вправо-влево, придающими скакалке колебательное движение, проговаривая:

ШШШШШШШШШШШШШШШШШШ

Если за время передвижения скакалка не выпала из руки и не запуталась («змейка» не догнала, то можно продолжить движение бегом (на носках) спиной вперед. При повторении игрового упражнения руку поменять.

«Змейка»

Цель: Автоматизация звука «З».

Ход игры: Дети под тихую музыку бегают, ходят по залу. Водящий – «змея» ходит и произносит: «Я, змея, змея, змея. Я ползу, ползу, ползу. Маша, будь моим хвостом.

- Хорошо.

- Тогда пролезай! (Ребенок пролезает на коленях под ногами «змеи», встает за спиной водящего, берясь за его талию).

Затем идут уже вдвоем, хором повторяя слова игрового текста. Игра продолжается, пока не будут охвачены действием все дети.

«Медведь».

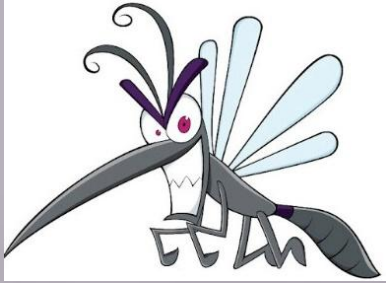
Цель: Автоматизация в речи
«С».

Ход игры: Дети встают в круг, считалкой выбирается «медведь», который ложится в центре круга. Дети идут, взявшись за руки и читая стихотворение И.Токмаковой:
Как на горке снег, снег.
И под горкой снег, снег.
И на елке снег, снег.
И под елкой снег, снег.
А под снегом спит медведь.
Тише, тише, не шуметь.
- Медведь проснулся!
После этих слов дети разбегаются, а медведь ловит.

«Насос»

Цель: Автоматизация звука с.

Ребёнок сидит на стульчике. Родитель говорит: «Мы собираемся поехать на велосипедах. Надо проверить, хорошо ли надуты шины. Пока велосипеды стояли, шины немного спустили, надо их накачать. Дети встаёт и накачивают шины, произнося звук с и подражая действию насоса.



«Сова и комары».

Цель: Автоматизация звука «З».

Ход игры: Выбирается водящий – «сова», остальные дети – «комары».

Дети – «комары» - летают по залу, площадке и «звенят»: «ЗЗЗЗЗЗ».

«Сова», стоя на стуле, в стороне, произносит слова:

- Я, сова, большая голова.

На суку сажу, во все стороны гляжу, комаров ловлю!

Спрыгивает со стула и ловит «комаров».

Пойманный ребенок садится на стульчик.



«Пильщики»

Цель: Автоматизация звука з.

Ход игры: Дети становятся друг перед другом, соединяют крест – накрест руки и воспроизводят движение пилы по бревну, произнося длительно звук з. Того кто не правильно произносит звук, выводят из игры и просят произнести правильно, напоминая как нужно держать язычок при произнесении этого звука.

«Совушка»

Цель: Автоматизация звука «Ж».

Ход игры: В одном из углов любого помещения обозначается гнездо совишки. В гнезде находится водящий – совишка. Остальные играющие бегают, изображая жуков, светлячков. Через некоторое время родитель говорит: «ночь!». Играющий замирает на месте в той позе, в какой их застала ночь. Совушка вылетает из своего гнезда.

Медленно летит, машет крыльями и смотрит, не пошевелится ли кто. Того, кто пошевелится, совишка уводит к себе в гнездо.

Водящий говорит: «День!»

Светлячки, жуки опять начинают



«Вороны»

Цель игры: Автоматизация звука р.

Ход игры: Ребёнок - ворона. Прыгает на двух ногах с продвижением вперед по площадке вокруг воображаемой елки. Бегает в разных направлениях, махая руками. Приседает, делает вид, что уснул.

Родитель: Вот под елкой запушенной

Скачет по снегу ворона:

Кар-кар! Кар-кар! (дети)

Из-за корочки подралась,

Во все горло раскричалась:

Карр-кар! Кар-карр! (дети)

Только ночка наступает,

И ворона засыпает.

Кар-кар, кар-кар.

«Светофор»

Цель игры: Автоматизация звука р.

Ход игры: На стульчике сидит ребёнок – он автомобиль. В руках обруч или кольцо. Это руль.

Перед родителем несколько цветных кругов. (красный, жёлтый, зелёный) Он поднимает один из них. Если зелёного цвета ребёнок бежит по комнате, и произносит звук р-р-р, если красный, автомобиль остановился.

«Пчёлы»

Цель: Автоматизация звука ж.

Ход игры: Посередине комнаты или площадки отгораживают чертой улей. Все дети – пчелы. Один ребенок – медведь. Он прячется от пчел. Пчелы сидят в улье и хором говорят:

Полететь все захотели и все вместе улетели: ж-ж-ж. С жужжанием они разлетаются по площадке, машут крылышками. Внезапно появляется медведь, он стремится попасть в улей за медом. По сигналу «Медведь» пчелы с жужжаньем летят к улью. Хватаются за руки, окружают улей и стараются не пропустить медведя. Если медведя поймали, назначается новый медведь, а если убежал он выбирает себе помощника.

«Два Мороза».

Автоматизация звука С в речи.

Разделите площадку для игры на две половины. На одной половине площадки будут гулять дети, на другой – жить два Мороза. На стороне, где живут дети, начертите дом, куда ребята будут убежать от Морозов.

Морозы говорят:

«Я Мороз Красный нос! Я Мороз Синий нос!»

И вместе: «Заморозим вас!».

Дети отвечают Морозам:

«Не боимся мы угроз!

И на страшен нам Мороз!»

После этих слов ребята бегут на свою сторону в дом, а морозы их ловят и пойманных детей уводят на свою половину. Пойманные дети становятся помощниками Морозов и в следующей игре тоже ловят детей.



«Заполни лукошко словами»

Цель: Автоматизация звука С в речи.

Мы рисуем на доске или мольберте силуэт лукошка, которое будем «наполнять» словами. Как только вы с ребенком придумали слово, рисуете в силуэте лукошка это слово (например, это будет овал) и закрашиваете его (раскрашиваете овал). Игра заканчивается, когда мы полностью «заполнили лукошко словами».

Можно взять настоящее лукошко и заполнять его «словами» — кубиками из строительного набора.

В этой игре можно давать любые задания – в одно лукошко положить слова со звуком С, а в другое – слова со звуком Сь. Или собрать в лукошко только слова, в которых звук С стоит в



Слово-шаг

- ▣ **Цель:** автоматизация звука изолировано, в слогах, словах.
- ▣ **Оборудование:** гимнастические доски.
- ▣ **Ход игры:** взрослый произносит звуки, когда ребенок услышит автоматизируемый звук – делает шаг вперед. Также со слогами, словами. Можно читать стихотворение – когда ребенок услышит звук в слове, делает шаг.

Скатись с горки

- ▣ **Цель:** автоматизация изолированного звука.
- ▣ **Ход игры:** ребенок скатывается с горки и проговаривает автоматизируемый звук: ш-ш-ш.

Прыжки на скакалке



Цель:

автоматизация звука
в слогах.

Ход игры: Ребенок
прыгает на скакалке
и проговаривает
прямые и обратные
слоги.

Выше - ниже

Цель: автоматизация звука в слогах.

Ход игры: ребенок произносит прямой слог, в это время поднимается по ступенькам. Ребенок произносит обратный слог – спускается по ступенькам.