

Автоматизация звуков –

МБДОУ «Красногорский
детский сад №3»



закрепление правильного произношения звуков в речи. Это весьма важный этап в совместной работе с родителями. Если ребенок путает звуки в речи, он может путать их и на письме. Именно поэтому необходимо своевременно укрепить навык правильного произношения звуков в речи. Скорость прохождения данного этапа напрямую зависит от частоты и качества выполняемых заданий. Ежедневные упражнения в течение 10-15 минут – и результат не заставит себя долго ждать.

Важно:

- ❖ Постоянно контролировать речь ребенка в повседневной жизни, исправлять неправильное произношение.
- ❖ Развивать возможности самоконтроля ребенка.
- ❖ Прочитывать или повторять отраженно речевой материал, насыщенный закрепляемыми звуками, который предлагает логопед в качестве домашнего задания.

И еще несколько правил:

- ❖ Не допускайте, чтобы ребенок скучал во время занятий. Постоянно поддерживайте его интерес.
- ❖ Повторяйте упражнения многократно.
- ❖ Если какое-то упражнение не получается, сделайте перерыв, позже вернитесь к нему.
- ❖ Не проявляйте излишней тревоги по поводу недостаточного успеха.
- ❖ Будьте терпеливы.
- ❖ В занятиях с ребенком нужна мера. Не заставляйте ребенка делать упражнение, если он устал.
- ❖ Избегайте неодобрительной оценки, всегда находите слова поддержки.
- ❖ Хвалите ребенка за самые минимальные достижения.

Проводим лето с
пользой *(закрепляет звуки)*

с. Красногорское, 2017г.

Игра «Закончи слово»

Цель: автоматизация звука Р в словах;

Ход игры: Добавь последнюю букву.
*да. ми. мото. шофе.
шну. акте. кове. помидо.*

Игра «1,2,5,9»

Цель: автоматизация звука Р в словах;
согласование числительных с сущ.

Ход игры: Составь словосочетания со словами рыба, нора, пирог по образцу.

Образец: *одна рыба, две рыбы, пять рыб и т. д.*

Игра «Запомни, повтори»

Цель: автоматизация звука Р в словах развитие слуховой памяти;

Ход игры: Запомни и повтори ряд слов. (Взрослый 4 раза меняет порядок слов.)

*Рак - ранец - рукав – робот
Ранец – рак – робот - рукав
Рукав – рак – ранец - робот
Робот – рак – рукав - ранец*

Игра «Один - Много»

Цель: автоматизация звука Р в словах; развивать умение образовывать мн. ч. существительного;

Ход игры: Послушай слова, измени по образцу.

Образец: *рак – раки, рыба – рыбаки.*

Игра «Найди слово»

На прогулке ищите слова, в названии которых есть звук Р.

Игра «Жадина»

Цель: автоматизация звука Р в словосочетаниях; согласование притяжательного местоимения с существительным.

Ход игры: Взрослый просит поиграть в жадину, который говорит, что все вещи его.

Образец: *робот – мой робот, ручка – моя ручка, пирог – мой пирог, ковер – мой ковер, ракета – моя ракета и т.д.*

Игра «Измени предложение»

Цель: автоматизация звука Р во фразе;

Ход игры: Спряжение глагол по образцу. (Образец дает взрослый)

Образец: рыть ров.

Я рою ров.

Ты роешь ров.

Он роет ров.

Она ... Вы... Мы... Они...

Игра «Путаница»

Цель: автоматизация звука Р во фразе;

Ход игры: Составь и преобразуй предложение по образцу.

Образец: *Рая, розы, у. – У Раи роза.*

Сад, в, расти, роза.

Баранка, Рома, есть. и т. д.

Игра «Исправь ошибки»

Цель: автоматизация звука Р во фразе.

Ход игры: Взрослый произносит фразу, ребенок исправляет ее.

Образец: *Рынок идет на Рому. – Рома идет на рынок.
Роза посадила Раю.
Луг пасется на баране.*

Игра «Назови ласково»

Цель: автоматизация звука Р в словах; развивать умение образовывать существительные с уменьшительно-ласкательными суффиксами;

Ход игры: Послушай слова, назови ласково.

Образец: *рот – ротик, рука – ручка,
рыба – рыбка, роза – розочка,
огород – огородик, пирог – пирожок,
перо – перышко и т. д.*

Игра «Распутай слова»

Цель: автоматизация звука Р в словах.

Ход игры: Взрослый переставляет слоги местами, называет слово которое получилось. Ребенок отгадывает слово.

Образец: *бары – рыба, кару – рука,
ранба – баран, ботро – робот,
мара - рама и т.д.*

Игра «Найди слово»

На прогулке ищите слова, в названии которых есть звук Л.

Игра «Жадина»

Цель: автоматизация звука Л в словосочетаниях; согласование притяжательного местоимения с существительным.

Ход игры: Взрослый просит поиграть в жадину, который говорит, что все вещи его.

Образец: лоб – мой лоб, лодка – моя лодка, стол – мой стол, стул – мой стул, палатка – моя палатка и т.д.

Игра «Измени предложение»

Цель: автоматизация звука Л во фразе;

Ход игры: Спряжение глагол по образцу. (Образец дает взрослый)

Образец: ловить плотву.

Я ловлю плотву.

Ты ловишь плотву.

Он ловит плотву.

Она ... Вы... Мы... Они...

Игра «Путаница»

Цель: автоматизация звука Л во фразе;

Ход игры: Составь и преобразуй предложение по образцу.

Образец: Мила, колокольчик, у. – У Милы колокольчик.

Плов, Павел, есть и т. д.

Игра «Закончи слово»

Цель: автоматизация звука Л в словах;

Ход игры: Добавь последнюю букву.
сту. ба. сто. упа. пена. дяте.
козе. осе. пена. крокоди.

Игра «1,2,5,9»

Цель: автоматизация звука Л в словах;

согласование числительных с сущ.

Ход игры: Составь словосочетания со словами ложка, пила, голубь по образцу.

Образец: одна пила, две пилы, пять пил, девять пил и т. д.

Игра «Запомни, повтори»

Цель: автоматизация звука Л в словах развитие слуховой памяти;

Ход игры: Запомни и повтори ряд слов. (Взрослый 4 раза меняет порядок слов.)

Стул – стол – лодка – пол

Стол – лодка – пол – стул

Лодка – пол – стул – стол

Пол – стул – стол – лодка

Игра «Один - Много»

Цель: автоматизация звука Л в словах; развивать умение образовывать мн. ч. существительного;

Ход игры: Послушай слова, измени по образцу.

Образец: стол – столы, лопата – лопаты, глаз – глаза, желудь – желуди

Игра «Исправь ошибки»

Цель: автоматизация звука Л во фразе.
Ход игры: Взрослый произносит фразу, ребенок исправляет ее.

Образец: Луг идет на Ладу. – Лада идет на луг.

Свекла посадила Клаву.

Голова на глазе.

Игра «Назови ласково»

Цель: автоматизация звука Л в словах; развивать умение образовывать существительные с уменьшительно-ласкательными суффиксами;

Ход игры: Послушай слова, назови ласково.

Образец: лоб – лобик, ложка – ложечка, игла – иголочка, лавка – лавочка, лук – лучок и т. д.

Игра «Распутай слова»

Цель: автоматизация звука Л в словах.

Ход игры: Взрослый переставляет слоги местами, называет слово которое получилось. Ребенок отгадывает слово.

Образец: жкало – ложка, ломы – мыло, лкави – вилка, лудьже – желудь, мала- лама и т.д.

Игра «Найди слово»

На прогулке ищите слова, в названии которых есть звук Ш или Ж.

Игра «Жадина»

Цель: автоматизация звука Ш - Ж в словосочетаниях; согласование притяжательного местоимения с существительным.

Ход игры: Взрослый просит поиграть в жадину, который говорит, что все вещи его.

Образец: живот – мой живот, шапка – моя шапка, жук – мой жук, шланг – мой шланг, шуба – моя шуба и т.д.

Игра «Измени предложение»

Цель: автоматизация звука Ш - Ж во фразе;

Ход игры: Спряжение глагол по образцу. (Образец дает взрослый)

Образец: шить штаны.

Я шью штаны.

Тышьешь штаны.

Оншьет штаны.

Она ... Вы... Мы... Они...

Игра «Путаница»

Цель: автоматизация звука Ш - Ж во фразе;

Ход игры: Составь и преобразуй предложение по образцу.

Образец: Женя, желуди, у. – У Жени желуди.

Игра «Закончи слово»

Цель: автоматизация звука Ш - Ж в словах;

Ход игры: Добавь последнюю букву. *каранда. камы. ланды. малы.*

Игра «1,2,5,9»

Цель: автоматизация звука Ш - Ж в словах; согласование числительных с сущ.

Ход игры: Составь словосочетания со словами шнур, мышь, шишка по образцу.

Образец: одна мышь, две мыши, пять мышей, девять мышей и т. д.

Игра «Запомни, повтори»

Цель: автоматизация звука Ш - Ж в словах развитие слуховой памяти;

Ход игры: Запомни и повтори ряд слов. (Взрослый 4 раза меняет порядок слов.)
*Катушка – кукушка – подушка – мушка
кукушка – подушка – мушка – катушка
подушка – мушка – катушка – кукушка
мушка – катушка – кукушка - подушка*

Игра «Один - Много»

Цель: автоматизация звука Ш - Ж в словах; развивать умение образовывать мн. ч. существительного;

Ход игры: Послушай слова, измени по образцу.

Образец: жук – жуки, шашка – шашки, жакет – жакеты, вишня – вишни и т. д.

Игра «Исправь ошибки»

Цель: автоматизация звука Ш - Ж во фразе.

Ход игры: Взрослый произносит фразу, ребенок исправляет ее.

Образец: *Лужок идет на Машу. – Маша идет на лужок.
Жаба нашла Сашу.
Даша у шарика.*

Игра «Назови ласково»

Цель: автоматизация звука Ш - Ж в словах; развивать умение образовывать существительные с уменьшительно-ласкательными суффиксами;

Ход игры: Послушай слова, назови ласково.

Образец: кувшин – кувшинчик, шишка – шишечка, живот – животик, дождь – дождик и т. д.

Игра «Распутай слова»

Цель: автоматизация звука Ш - Ж в словах.

Ход игры: Взрослый переставляет слоги местами, называет слово которое получилось. Ребенок отгадывает слово.

Образец: *вотжи – живот, шняви – вишня,
равжи – жирав, шкако – кошка,
жако – кожа и т.д.*

Игра «Закончи слово»

Цель: автоматизация звука С - З в словах;

Ход игры: Добавь последнюю букву.
автобу. но. коко. утконо. подно.

Игра «Найди слово»

На прогулке ищите слова, в названии которых есть звук С или З.

Игра «Один - Много»

Цель: автоматизация звука С - З в словах; развивать умение образовывать мн. ч. существительного;

Ход игры: Послушай слова, измени по образцу.

Образец: *стол – столы, стул – стулья, глаз – глаза, завод – заводы и т. д.*

Игра «Назови ласково»

Цель: автоматизация звука С - З в словах; развивать умение образовывать существительные с уменьшительно-ласкательными суффиксами;

Ход игры: Послушай слова, назови ласково.

Образец: *нос – носик, миска – мисочка, зерно - зернышко, носок – носочек, зуб – зубик и т. д.*

Игра «Распутай слова»

Цель: автоматизация звука С - З в словах.

Ход игры: Взрослый переставляет слоги местами, называет слово которое получилось. Ребенок отгадывает слово.

Образец: *касум – сумка, даса – сады, бызу – зубы и т.д.*

Игра «1,2,5,9»

Цель: автоматизация звука С - З в словах; согласование числительных с сущ.

Ход игры: Составь словосочетания со словами сок, зонт, собака по образцу.

Образец: *один зонт, два зонта, пять зонтов, девять зонтов и т. д.*

Игра «Запомни, повтори»

Цель: автоматизация звука С - З в словах развитие слуховой памяти;

Ход игры: Запомни и повтори ряд слов. (Взрослый 4 раза меняет порядок слов.)

Стул – стол – сад - сом

Стол – сад – сом – стул

Сад – сом – стул – стол

Сом – стул – стол – сад

Игра «Жадина»

Цель: автоматизация звука С - З в словосочетаниях; согласование притяжательного местоимения с сущ.

Ход игры: Взрослый просит поиграть в жадину, который говорит, что все вещи его.

Игра «Измени предложение»

Цель: автоматизация звука С – З во фразе;

Ход игры: Спряжение глагол по образцу. (Образец дает взрослый)

Образец: садить свеклу.

Я сажу свеклу.

Ты садишь свеклу.

Он садит свеклу.

Она ... Вы... Мы... Они...

Игра «Исправь ошибки»

Цель: автоматизация звука С - З во фразе.

Ход игры: Взрослый произносит фразу, ребенок исправляет ее.

Образец: *сад идет в Свету. – Света идет в сад.*

Капуста посадила Костю.

Смородина собирает Сашу.

Игра «Путаница»

Цель: автоматизация звука С - З во фразе;

Ход игры: Составь и преобразуй предложение по образцу.

Образец: *Сад, в, слива, растет. – В саду растет слива.*

Пазлы, Зоя, собирать и т. д.