

## **КАРТОТЕКА ИГР СО ЗВУКАМИ**

*Составитель: учитель-логопед Терентьева Н.А.*

## ИГРЫ И ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ

Для развития речевого дыхания

### СНЕГОПАД

**ЦЕЛЬ.** Развитие длительного плавного выдоха. Активизация мышц губ.

**ОБОРУДОВАНИЕ.** Снежинки из ваты (рыхлые комочки).

**ОПИСАНИЕ ИГРЫ.** Объяснить ребенку, что явление, когда падает снег, называется снегопад. Педагог предлагает ребенку устроить снегопад.

Положите «снежинку» на ладошку ребенку. Педагог предупреждает, что дуть можно только на одном выдохе, дуть несколько раз подряд нельзя.

Снег, снег кружится,

Белая вся улица!

Собрались мы в кружок,

Завертелись, как снежок.

(А. Барто)

### ФУТБОЛ

**ЦЕЛЬ.** Развитие длительного плавного выдоха. Активизация мышц губ.

**ОБОРУДОВАНИЕ.** Мяч, сделанный из ваты (шар).

Ворота – два кубика.

**ОПИСАНИЕ ИГРЫ.** Ребенок дует на «мяч», пытаясь «забить гол» с первого раза.

Дуть можно один раз.

### КАПИТАНЫ

**ЦЕЛЬ.** Чередование длительного плавного и сильного выдоха. Активизация мышц губ.

**ОБОРУДОВАНИЕ.** Таз с водой и бумажные кораблики.

**ОПИСАНИЕ ИГРЫ.** Дети сидят большим полукругом. В центре на маленьком столе стоит таз с водой. Педагог предлагает детям покататься на кораблике из одного города в другой, обозначив города значками на краях

таза. Чтобы кораблик двигался, нужно на него дуть, не торопясь, сложив губы, как для звука **ф**. Кораблик при этом двигается плавно. Но вот налетел порывистый ветер: «**П-п-п...**» - губы складываются, как для звука **п**. Или дуть, вытягивая трубочкой, но, не надувая щек.

Вызванный ребенок дует, сидя на придвинутом к столу стульчике.

### УЧИМ НЕГРИТЕНКА ТОМА

**ЦЕЛЬ.** Автоматизация звука **ш** в словах.

**ОПИСАНИЕ ИГРЫ.** Негритенок приехал из Африки и мечтает заговорить по-русски. Учитель дал ему задание: придумать 10 слов, в которых есть звук **ш**.

А у него не получается.

Помоги ему.

**ПРИМЕЧАНИЕ.** Шепелявому медвежонку прописали 10 слов со звуком **ш**. Подберем ему слова.

### ЛЕС ШУМИТ

**ЦЕЛЬ.** Автоматизация звука **ш**.

**ОПИСАНИЕ ИГРЫ.** Педагог вспоминает с детьми, как летом они ходили в лес и видели там высокие деревья, у них зеленые верхушки, веточек и листьев много. Набежит ветерок и колышет верхушки деревьев, а они качаются и шумят: «**ш-ш-ш...**».

Педагог предлагает детям поднять руки вверх, как веточки у деревьев, и пошуметь, как деревья, когда на них дует ветер: «**ш-ш-ш...**».

**ВАРИАНТ.** Педагог расставляет детей – «деревья» так, чтобы они могли свободно двигать руками. На слова «шуми ветерок» дети разводят руки в стороны и равномерно машут ими, одновременно произнося: « **ш-ш-ш...**».

Если логопед скажет: «Ветер веет», дети подражают шелесту ветра звуками: «**ф-ф-ф...**» и еще быстрее машут руками.

## ТИШИНА

**ЦЕЛЬ.** Автоматизация звука **ш**.

**ОПИСАНИЕ ИГРЫ.** Водящий стоит у одной стены, а все остальные дети – у противоположной. Дети должны тихо, на цыпочках подойти к водящему; при каждом неосторожном движении водящий издает предостерегающий звук: «**ш-ш-ш**» и нашумевший должен остановиться. Кто первым тихо дойдет до водящего, сам становится водящим.

## МУХИ В ПАУТИНЕ

**ЦЕЛЬ.** Автоматизация звука **ж**.

**ОПИСАНИЕ ИГРЫ.** Часть детей изображают паутину. Они образуют круг и опускают руки. Другие дети изображают мух. Они жужжат: «**ж-ж-ж ...**», влетал в круг и вылетал из него. По сигналу логопеда дети, изображающие паутину, берутся за руки. Те, которые не успели выбежать из круга, попадают в паутину и выбывают из игры. Игра продолжается до тех пор, пока все мухи не будут пойманы.

## ПЧЕЛЫ И МЕДВЕЖАТА

**ЦЕЛЬ.** Автоматизация звука **ж**.

**ОПИСАНИЕ ИГРЫ.** Играющие дети делятся на две группы: одна группа – пчелы, другая – медвежата. Пчелы влезают на гимнастическую стенку (или стульчики). Это улей. Медвежата прячутся за деревом (скамейкой). Услышав сигнал: «Пчелы, за медом!», - дети спускаются на пол, убегают в сторону и, как пчелы, перелетают с цветка на цветок. Медвежата в это время перелезают через скамейку и на четвереньках идут к улью. На сигнал: «Медведи идут!», - пчелы возвращаются со звуком: «**ж-ж-ж...**». А медвежата быстро выпрямляются и убегают.

При повторении игры дети меняются ролями.

## ПЧЕЛКИ СОБИРАЮТ МЕД

**ЦЕЛЬ.** Автоматизация звука **ж**.

**ОПИСАНИЕ ИГРЫ.** Одна группа детей изображает цветы. Им педагог надевает на голову веночек из цветов (ромашки, васильки и т.п.). Другая

группа детей – пчелы, которые собирают с цветов мед. Пчелки летают вокруг цветка и жужжат: «**ж-ж-ж...**».

По сигналу педагога они летят в улей. Затем дети меняются ролями.

### ЖАДНЫЙ КОТ

ЦЕЛЬ. Дифференциация звуков **ш-ж**.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ. Выбирают водящего. Он кот. Кот садится в угол и говорит: « Я ужасно жадный кот, всех мышей ловлю – и в рот». Остальные дети мышки. Они проходят мимо кота и испуганно шепчут: «Тише, тише, кот все ближе, ближе». Дети дважды произносят эти слова. С последними словами кот выскакивает и ловит мышей. Кто попал коту в лапы, должен произнести 5-10 раз слова «тише», «ближе». Затем роль кота передается другому ребенку и игра продолжается.

### ЖУК И ЗМЕЯ

ЦЕЛЬ. Дифференциация звуков **ш-ж**.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ. Перед началом игры напоминаем, что звук **Ш** – так шипит змея, а звук **Ж** так жужжит жук. Затем в разных концах стола помещаем два рисунка: на одном изображен жук, а на другом змея. На столе разложены разные предметы, например, шапка, шарф, шуба, еж, флажок, жираф и др.. Ребенок берет предмет, называет его, определяет какой в нем звук: : **Ш** или **Ж**

и кладет к картинке с жуком или змеей.

### ЖУКИ

ЦЕЛЬ. Автоматизация звука **ж** в связном тексте.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ. Дети (жуки) сидят в своих домиках (на стульях) и говорят:

Я жук, я жук,

Я тут живу,

Жужжу, жужжу

Ж-ж-ж-ж.

По сигналу педагога жуки летят на поляну. Там они летают, греются на солнышке и жужжат: «**ж-ж-ж...**». По сигналу «Дождь» жуки летят в домики (стулья).

### ПОЕЗД

ЦЕЛЬ. Автоматизация звука **ч** в слогах.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ. Дети становятся друг за другом – это вагоны. Впереди стоит паровоз. Дежурный (ведущий) дает свисток – поезд трогается. Дети двигаются с согнутыми в локтях руками, делают ими вращательные движения, подражая движению колес, и произносят: «**Чу-чу-чу...**».

Дав поезду немного проехать, ведущий поднимает желтый флажок – поезд замедляет ход. На красный – поезд останавливается. Затем ведущий снова поднимает желтый флажок – машинист дает сигнал. На зеленый – поезд трогается. Игра повторяется несколько раз.

### ВОРОБУШКИ

ЦЕЛЬ. Автоматизация звука **ч** в звукоподражании.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ. Дети (воробушки) сидят на стульчиках (в гнездышках) и спят. На слова логопеда:

В гнезде воробышки живут

И утром рано все встают.

дети раскрывают глаза, громко поют: «Чирик-чик-чик, чирик-чик-чик!»

Так весело поют. (Заканчивает логопед).

### ЧАЙ ТАНЕЧКЕ

ЦЕЛЬ. Автоматизация звука **ч** в предложениях.

ОБОРУДОВАНИЕ. Кукольный чайный сервиз, четыре куклы, печенье, булочки, калачи из пластилина.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ. Дети сидят перед столом педагога. На нем стоит кукольный стол с чайным сервизом, вокруг которого на стульчиках сидят четыре куклы. Педагог говорит: «Дети, давайте дадим куклам ласковые имена». Дети их называют: «Танечка, Анечка, Валечка, Манечка». Затем педагог вызывает одного ребенка и предлагает ему налить чай из чайника в

чашку Танечке. Ребенок свои действия сопровождает словами: «Я беру чайник и наливаю чай в чашку Танечке. Даю Танечке печенье». Посадив ребенка на место, педагог спрашивает других детей: «Что делала Маша?» Дети отвечают. Затем вызывается другой ребенок и ему педагог предлагает выполнить задание.

### КТО ВНИМАТЕЛЬНЫЙ?

**ЦЕЛЬ.** Автоматизация звука **щ** в словах.

**ОПИСАНИЕ ИГРЫ.** Просим детей стукнуть карандашом по столу (или хлопнуть, топнуть выполнить любые движения), если они услышат звук **щ**.

**Словарный материал:** шелк, щука, плащ, цапля, щетка, ящик, шум, клещи, вещи, овощи.

### ЛИСА

**ЦЕЛЬ.** Автоматизация звука **с, с\*** в тексте.

**ОПИСАНИЕ ИГРЫ.** Ребенок (лиса) сидит за кустом.

У него жгут. Остальные дети – куры. Куры гуляют по полю, клюют зерна, и червяков. Куры приговаривают:

Лиса близко притаилась

Лиса кустиком прикрылась.

Лиса носом повела –

Разбегайтесь, кто куда.

### СОВА

**ЦЕЛЬ.** Автоматизация звука **с, с\*** в тексте.

**ОПИСАНИЕ ИГРЫ.** Прежде чем проводить игру, детям показывают картинку с изображением совы, рассказывают об этой птице. Игра проводится следующим образом. Выбирается один из детей, он – сова. Остальные дети – птички. Сова сидит на дереве (стульчике). Дети бегают вокруг нее, затем осторожно к ней приближаются и говорят:

Сова, сова, сова, совиные глаза,

На суку сидит,

Во все стороны глядит,

Да вдруг как слетит...

На слове «слетит» сова слетает с дерева и начинает ловить птичек, которые от нее убегают. Пойманная птичка становится совой. Игра повторяется.

### НАСОС

**ЦЕЛЬ.** Автоматизация звука **с**.

**ОПИСАНИЕ ИГРЫ.** Дети сидят на стульях. Педагог говорит им: «Мы собираемся поехать на велосипедах. Надо проверить, хорошо ли накачены шины. Пока велосипеды стояли, шины немного спустили, надо их накачать. Возьмем насос и будем накачивать шину: «**С-с-с...**». Дети встают и по очереди, а потом все вместе накачивают шины, произнося звук **с** и подражая действию насоса. Если у ребенка звук **с** не получается, значит, он не точно выполнит движения. Насос ремонтируется.

### ФОНЕТИЧЕСКАЯ ГИМНАСТИКА

- Как выходит воздух из шара? **С-с-с**
- Как сердится большой чайник? **С-с-с**

### КТО БОЛЬШЕ?

**ЦЕЛЬ.** Автоматизация звука **с** в словах..

**ОБОРУДОВАНИЕ.** Предметные картинки.

**ОПИСАНИЕ ИГРЫ.** Предлагаем детям придумать слова, в которых звук **с** был бы:

в начале – сахар, слон, сушка;

в середине – миска мост, маска;

в конце слова – овес, автобус, насос.

За правильный ответ – фишка. В конце игры выбираем победителя.

Аналогично играем с другими звуками.



## МЯЧ

ЦЕЛЬ. Автоматизация звука **с** в словах и предложениях.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ. Дети стоят по кругу. Играют в мяч.

Мячик мой, лети высоко (бросок вверх),

По полу беги скорей (катит мяч по полу),

Скок об пол, смелей, смелей (бросок 4 раза об пол).

## ПРОГУЛКА НА ВЕЛОСИПЕДАХ

ЦЕЛЬ. Дифференциация звуков **с-ш**.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ. Педагог говорит: «Сейчас мы поедem кататься на велосипедах. Проверим, хорошо ли надуты шины. Слабо надуты, подкачаем их насосом: **с-с-с**. (Дети, имитируя насос, произносят: **с-с-с...**). Хорошо накачали шины, только слышим: воздух шипит. Оказалось, в шине маленькая дырочка, вот воздух и выходит. Как выходит воздух из шины? (Дети: **ш-ш-ш...**). Заклеим дырочку и еще раз накачаем шину. (Дети: **с-с-с...**).

Вот теперь можно кататься на велосипедах. А кто помнит, как воздух выходит из шины? (Дети: **ш-ш-ш...**). Можно обратить внимание детей, что когда они накачивали шину и произносили звук **с**, то воздух был холодным, язык был внизу. Когда воздух выходил из шины (**ш-ш-ш-...**), он был теплый, язык находился сверху.

## ДВА МОРОЗА

ЦЕЛЬ. Дифференциация звуков **ц – с** в тексте.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ. На разных концах комнаты ставят два дома (стульчики). Дети располагаются возле обозначенных домов. Педагог выделяет двух водящих, которые становятся посередине комнаты, каждый к лицу к своей команде. Логопед говорит: «Это Мороз, Красный нос, а это Мороз – Синий нос». Оба Мороза говорят:

Мы два братца молодые,

Два Морозы удалые:

Я Мороз – Красный нос,

Я Мороз – Синий нос,  
Кто из вас решится.  
В путь-дороженьку пуститься?

Все дети хором отвечают Морозам:

Не боимся мы угроз,  
И не страшен нам мороз.

Все играющие перебегают в дом на противоположный конец комнаты, а Морозы стараются заморозить детей из противоположной команды. Замороженные останавливаются там, где их захватил Мороз. Выигрывает тот Мороз, кто больше заморозил детей. Потом Морозы становятся лицом к своей команде и игра продолжается.

ТИХО, ТИХО

ЦЕЛЬ. Автоматизация звука **ц**.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ. Дети сидят на стульях полукругом. Каждый держит на руках куклу или мишку. Воспитатель говорит: «Дети, наши ребятки расшалились. Скажем им, чтобы они сидели тихо-тихо: **ц-ц-ц**. Заметив, кто из детей произносит звук **ц** неправильно или тихо, логопед говорит: «Все куклы у нас успокоились, а у Вали кукла шалит. Успокой, Валя, свою куклу».

СЛОВА ИЗ СКАЗКИ

ЦЕЛЬ. Автоматизация звука **ц** в словах.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ. Говорим детям: «Вы знаете много сказок. Вспомните слова из сказок со звуком **ц**, назовите их – царь, дворец, золотая цепь, жар-птица и т.д.» За правильный ответ – фишка. Побеждает тот, у кого больше фишек.

ПОДБЕРИ КАРТИНКУ

ЦЕЛЬ. Дифференциация звуков **с-ш**.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ. Логопед делит детей на 2 группы. Первая группа подбирает картинки на звук **с**, вторая – на звук **ш**. На столе у логопеда разложены картинки рисунком вверх. От каждой группы к столу выходят по одному человеку, выбирают картинку, в названии которой имеется заданный

звук, и садятся на место. Когда все картинки разобраны, каждый ребенок встает и называет свою картинку, выделяя звук **с** или **ш**, остальные дети проверяют, правильно ли он выбрал картинку. Потом дети сами подбирают слова на заданный звук.

### НАЗОВИ ПРАВИЛЬНО

ЦЕЛЬ. Дифференциация звуков **с-ш**.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ. Логопед показывает детям картинки, а они называют шоссе, машинист, старушка, солнышко, шесть, сушка.

### ПОЕЗДА

ЦЕЛЬ. Дифференциация свистящих и шипящих звуков.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

ВАРИАНТ 1.

Все дети становятся друг за другом в шеренгу и, вращая согнутыми в локтях руками, двигаются по классу, произнося определенные звуки для скорого поезда – **ш-ш-ш-**, почтового – **ч-ч-ч**, товарного **ж-ж-ж**, смешанного **щ-щ-щ**.

На остановке паровоз выпускает пар (дети произносят звук **с**) и тормозит (звук **з**). Сигналы для остановок подает педагог или кто-либо из детей.

ВАРИАНТ 2.

Паровоз, начиная медленно двигаться, говорит вагонам: «Ух, тяжело, ух, тяжело». А вагоны, двигаясь за ним, отвечают: «Ну, так что ж? Ну, так что ж?» Паровоз набирает скорость и говорит: «Ух, жарко стало, ух, жарко стало», а вагоны бегут за ним и постукивают: «А нам какое дело, а нам какое дело, а нам какое дело». Поезд въезжает на мост (доска или ковер) и говорит: «Ох, как страшно, ох, как страшно». Пройдя мост, все вместе говорят: «Теперь прошло, теперь прошло, теперь прошло».

### КОРШУН

ЦЕЛЬ. Дифференциация свистящих и шипящих звуков.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ. Один из играющих коршун, он, наклонившись к земле, роет ямочку. К коршуну подходит насадка с цыплятами, которые держат друг друга за талию или платье.

Наседка: «Коршун, коршун, что ты делаешь?»

Коршун: «Ямочку копаю».

Наседка: «Что в ней ищешь?»

Коршун: «Камешек».

Наседка: «Зачем тебе камешек?»

Коршун: «Чтобы носик точить».

Наседка: «Зачем носик точить?»

Коршун: «Чтобы твоих детушек клевать!»

После этих слов коршун бросается на цыплят. Они убегают в курятник (место, отгороженное чертой), коршун пытается их поймать.

### БУРЯ

**ЦЕЛЬ.** Постановка и автоматизация звука **р**.

**ОПИСАНИЕ ИГРЫ.** Дети делятся на две группы: одна изображает бурю, другая – лес. Дети, изображающие бурю, садятся на стульчики, открывают рот, поднимают широкий язык за верхние зубы (но не прижимают его к небу) и по сигналу логопеда «буря» громко говорят: «ззз», подражая вою ветра. Произнося з при описанном выше положении языка, мы получаем звук **р** проторный. Дети, изображающие лес, сидят напротив. По сигналу «буря кончилась» дети замолкают, опускают руки. Потом участники игры меняются ролями.

*Методические указания.*

Группа должна состоять не более чем из 6 человек (трое из них подражают вою ветра, а трое – качающимся деревьям).

### ЛОШАДКА

**ЦЕЛЬ.** Постановка и автоматизация отдельного звука **р**.

**ОПИСАНИЕ ИГРЫ.** Детей логопед распределяет на три группы. Одна группа изображает наездников, две другие – лошадок. Дети, изображающие лошадок, берутся попарно за руки и с цоканьем ездят, управляемые наездником. По сигналу педагога наездник останавливает лошадок, говоря: «**тр-тр-тр...**». Потом дети меняются ролями.

## САМОЛЕТЫ

ЦЕЛЬ. Постановка и автоматизация звука **р**.

ОБОРУДОВАНИЕ. Гирлянда с флажками. Три флажка (красный, синий, зеленый).

ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

### ВАРИАНТ 1

На одной стороне класса стоят стульчики. Впереди натянута гирлянда флажками и устроена арка. Это аэродром. Летчики сидят на стульчиках, ожидая приказа. «Летчики, к полету готовы?» - спрашивает логопед. Ребята отвечают: «Готовы!» - «Заводите моторы!» - говорит логопед. Д-д-д-дрр-рррр, - подражают дети звуку мотора и, вертя правой рукой, будто заводят мотор, летают по классу. «Летчики, летите назад!» - зовет педагог.

Постепенно замедляя бег и умолкая, все возвращаются на аэродром и садятся на стульчики.

### ВАРИАНТ 2

Дети сидят на коврик (на аэродроме). Все они пилоты и у всех самолеты приготовлены к старту. Один ребенок (регулировщик) держит в руке флажки: красный, синий, зеленый. Он руководит движением. По взмаху зеленого флажка взлетает первый самолет. При этом ребенок изображает самолет, издает сначала звуки **тдд**, а затем **дрр** до тех пор, пока регулировщик держит зеленый флажок. Когда он опускает зеленый флажок, самолет приземляется со звуком **тдд**. Игра продолжается. Если после звука **тдд** не сумеет перейти на звук **дрр**, то его отправляют в ремонт к механику, (логопеду), который с ним индивидуально занимается.

## НОВАЯ КВАРТИРА

ЦЕЛЬ. Автоматизация звука **р**.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ. Учитель предлагает детям отправиться в магазин и купить для новой квартиры вещи, в названии которых есть звук [**Р**]. (Кровать, сервант, ковер, кресло, картина и т.д.) На новоселье хозяйка угощала гостей блюдами, в названии которых есть звук [**Р**]: (Борщ, рыба, торт, творог,

смородина, мороженное, мармелад и т.д.).

## ПАРОХОД

**ЦЕЛЬ.** Постановка и автоматизация межзубного звука л.

**ОБОРУДОВАНИЕ.** Для игры потребуется вода (тазик – в помещении, на улице – ручеек), игрушки: пароход, маленькие куклы, матрешки.

Педагог обращается к детям: «Мы поедем кататься на пароход. Вы знаете, как гудит пароход? Послушайте: **ы-ы-ы...** Повторим все вместе, как гудит пароход.

А теперь положите широкий кончик языка между зубами, закусите его слегка и погудите, как пароход: «**ы-ы-ы...**». Дети гудят. Педагог продолжает: «Пароход может давать несколько гудков». Затем предлагает детям по очереди прокатить на пароход зайчика, матрешку и т.п. Фиксируется внимание детей на том, что у них получился звук **ллл**, когда они прикусили кончик языка.

## ЗНАЕШЬ ЛИ ТЫ ЭТИ СЛОВА?

**ЦЕЛЬ.** Автоматизация звуков л, л\* в слогах и словах.

**ОПИСАНИЕ ИГРЫ.** Педагог произносит фразу, не договаривая слоги в словах. Кто из ребят первый правильно произносит недостающий слог, тот получает кружок из картона. Набравший большее количество кружков, выигрывает.

Девочка еще ма (ла).

Белка спряталась в ду (пло).

По небу плывут об (лака).

У Лены болит ко (лено).

Корова дает мо (локо).

Мила ела яб (локо).

Лида видела в театре ба (лет).

Вася хотел летать на само (лете).

Мы сидим на сту (ле) за сто (лом).

Мойтесь чисто мы (лом).

Утром будит нас бу (дильник).

### УГАДАЙ, НА КАКОЙ БАЛАЛАЙКЕ ИГРАЕМ?

ЦЕЛЬ. Автоматизация звука л\* в слогах.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ. Логопед вспоминает с детьми, как «сердито» гудел самолет, когда летел высоко за облаками, затем говорит: «А теперь вы послушайте, как играют балалайки. Вот эта самая маленькая (ставит картинку на доску) и играет она нежно: «ли-ли-ли...».

Как играет эта балалайка?

Эта балалайка побольше (показывает картинку и ставит ее на доску), и звучит она тоже нежно: «ля-ля-ля...». Как звучит эта балалайка. Поиграем на другой балалайке (показывает третью картинку), и звучит она тоже нежно, мягко, хоть она и побольше: «ле-ле-ле...». Какая у нее песенка? А эта самая большая, но и она играет нежно, мягко: «лю-лю-лю...». Как она играет?

Сейчас я посмотрю, как вы запомнили звучание балалаек». Логопед показывает на балалайки, а дети воспроизводят соответствующие звуки.

### ПОМНИШЬ ЛИ ТЫ ЭТИ СТИХИ?

ЦЕЛЬ. Дифференциация звуков л, л\*, р, р\* в словах и фразах..

ОПИСАНИЕ ИГРЫ. Педагог читает детям отрывки из стихотворений.

Ребенок должен произнести пропущенные слова.

Я на солнышке (лежала),  
Носик кверху (держала),  
Вот он у меня и (загорел).

И (кораблик подгоняет),  
Он бежит себе (в волнах)  
На раздутых (парусах).

Ты у нас не мастер,  
Ты у нас (ломастер).

Без окон, без (дверей),  
Полна горница (людей).  
Ветер по морю (гуляет)