

Сборник игр на автоматизацию звуков речи

Составитель: учитель-логопед МБДОУ «Оленёнок»
Терентьева Н.А.

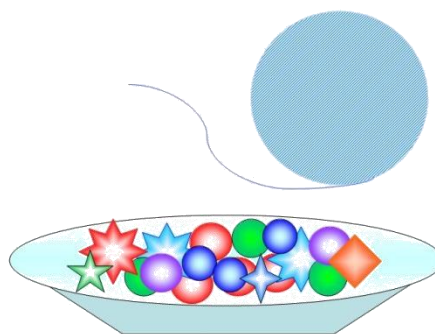
г. Салехард

Автоматизация звуков изолированно

«Кто дольше?»

Материал: длинный шнурок, фишки (звёздочки, кружочки).

Ход игры: ребёнок и логопед соревнуются в правильном и длительном произношении звука (возможно использование длинного шнурка – кто быстрее наматывает). Победитель отмечается каким-либо символом (звёздочкой, кружочком и т.д.). Игру можно использовать для автоматизации свистящих, шипящих, сонорных звуков.



«Кто больше?»

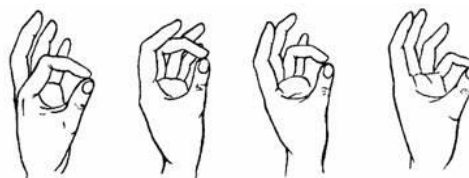
Материал: счётный материал.

Ход игры: используется любой счётный материал (собачки, грибочки, квадратики и т.д.). За каждое правильное произнесение звука логопед и ребёнок берут себе по одной фигурке.

Игру можно проводить с двумя-тремя детьми с односторонним нарушением произношения. В этом случае логопед оценивает его правильность и награждает участников.

«Пальчики здороваются»

Ход игры: ребёнок большим пальцем поочерёдно прикасается к указательному, среднему, безымянному, мизинцу. Одновременно он произносит заданный звук. Логопед следит за правильностью произношения и точностью движений пальцев рук ребёнка.

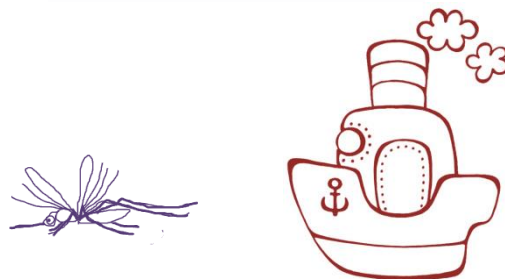


«Поедем на машине»

Материал: тетрадь или лист бумаги, карандаш.

Ход игры: игра используется для автоматизации изолированного звука [р]. В тетради для индивидуальных занятий ребёнок и логопед рисуют машину, от которой тянется извилистая дорожка к домику (деревцу, гаражу, скамейке и т.д.). Ребенок ставит палец на начало маршрута и, длительно произнося [р], ведёт пальцем по дорожке. В результате он должен «доехать» до интересующего объекта. В первый раз разрешается делать 2-3 остановки в пути.

Для автоматизации звука [л] выбирается образ гудящего парохода или самолёта; для [з] - комарика; для [ж] - жука и т.д.



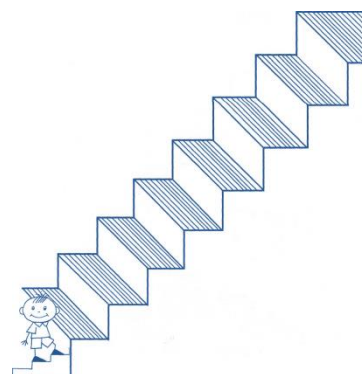
«Маленькие ножки бежали по дорожке»

Ход игры: ребёнок представляет, что указательный и средний пальцы - это ножки, большой палец прижимает безымянный и мизинец к середине ладони. Указательным и средним пальцами ребёнок «шагает» по столу, произнося на каждый «шажок» заданный звук.

«Ступеньки»

Материал: тетрадь или лист бумаги, карандаш.

Ход игры: в тетради ребёнка логопед рисует ступеньки. Нужно прошагать пальчиками по ступенькам вверх и вниз, правильно повторяя звук.



Автоматизация звуков в слогах

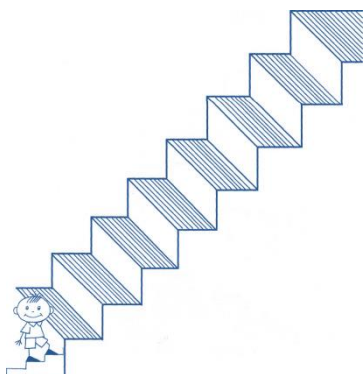
<p style="text-align: center;">«Строим дом»</p> <p>(на примере автоматизации звука [с])</p> <p><i>Материал:</i> игровые кирпичики.</p> <p><i>Ход игры:</i> уложим три кирпича СА; теперь четыре кирпича СЫ, теперь пять кирпичей СО, теперь шесть кирпичей УС и т.д.</p>	
	<p style="text-align: center;">«Пальчики здороваются»</p> <p><i>Ход игры:</i> ребёнок большим пальцем поочерёдно прикасается к указательному, среднему, безымянному, мизинцу. Одновременно он произносит заданный слог. Логопед следит за правильностью произношения и точностью движений пальцев рук ребёнка.</p>
<p style="text-align: center;">«Маленькие ножки бежали по дорожке»</p> <p><i>Ход игры:</i> ребёнок представляет, что указательный и средний пальцы - это ножки, большой палец прижимает безымянный и мизинец к середине ладони. Указательным и средним пальцами ребёнок «шагает» по столу, произнося на каждый «шажок» заданный слог.</p>	
	<p style="text-align: center;">«Эхо»</p> <p><i>Ход игры:</i> просим ребёнка повторить за логопедом слоги и серии слогов, ребёнок - эхо. Затем пусть ребёнок сам придумает и назовет слоги, логопед - эхо.</p>
<p style="text-align: center;">«Говорящие руки»</p>	

(на примере автоматизации звука [ш])

Ход игры: инструкция ребёнку: «Мы с тобой поиграем в «говорящие руки». Левую руку научим говорить [ш], а правую - [а]. Давай попробуем!»

Логопед берёт своей рукой левую руку ребёнка и показывает, как совместить произношение [ш] с лёгким ударом руки по столу, точно так же правая рука «обучается» говорить [а]. Поочерёдно, слегка ударяя руками по столу, ребёнок в медленном темпе произносит: ш - а, ш - а.

Постепенно пауза между [ш] и [а] сокращается, и ребёнок переходит к слитному проговариванию.



«Ступеньки»

Материал: тетрадь или лист бумаги, карандаш.

Ход игры: в тетради ребёнка логопед рисует ступеньки. Нужно прошагать пальчиками по ступенькам вверх и вниз, правильно повторяя слог.

«Раз - шажок, два - другой»

Ход игры: ребёнок стоит, руки на поясе. Логопед предлагает ему прошагать всю комнату, на каждый шаг повторяя заданный слог или ряд слогов.

Упражнение логоритмическое.

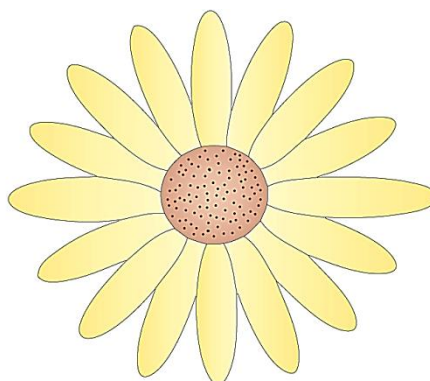


«Ромашка»

Материал: тетрадь или лист бумаги, карандаш.

Ход игры: в тетради ребёнка логопед рисует крупную ромашку, в центре которой пишет необходимую согласную букву (р, л, з, ж, ш и т.д.). На лепестках ромашки пишутся гласные буквы. Ребёнок, переходя от одного лепестка к другому, прочитывает прямые и обратные слоги: ра, ро, рэ; ар, ор, эр и т.д.

Упражнение проводится с детьми 5-7 лет, которые знают буквы, а также используется при обучении грамоте.



«Доскажи словечко»

(на примере автоматизации звука [р])

Ход игры: инструкция ребёнку: «Я буду придумывать начало предложения, а ты догадайся, какой должен быть конец»:

Во дворе идёт интересная иг...(ра).
Мама купила Юрику воздушные ша...(ры).

Мы залезли на высокую го...(ру).
Петух потерял в драке пе...(ро). И т.п.

«Подбери слово»

(на примере автоматизации звука [с])

Материал: предметные картинки на автоматизируемый звук (в качестве подсказки ребёнку лежат на столе).

Ход игры: инструкция ребёнку: «В предложении потерялись слова. Я буду начинать предложение, а ты закончи, только твоё слово должно быть со звуком [с]»:

Мама купила ... (самовар, санки, сосну и т.д.)

Грузовик привёз ... (посуду, постели, косынки и т.д.)



СВИСТ

«Свистляндия»

(автоматизация звука [с])

Материал: предметные картинки на автоматизируемый звук.

Ход игры: инструкция ребёнку: «Сегодня мы с тобой отправляемся в необычную страну – «Свистляндию». Чтобы чувствовать себя там комфортно, мы должны выучить её язык. Он очень похож на наш, только в нём в начале (или конце) слова добавляется «свист». Смотри: слово *стекло* у них звучит как «свистстекло». Давай поучимся их языку.

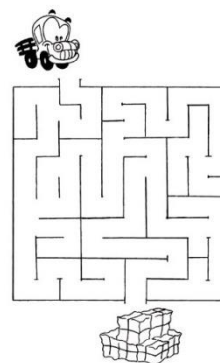
После можно закрыть глаза, произнести волшебное слово «Сусанус», и произойдёт чудо: мы окажемся в «Свистляндии». Можно назвать то, что мы увидим в их стране».

«Лабиринт»

Материал: изображение лабиринта, в котором «спрятаны» предметные картинки на автоматизируемый звук.

Ход игры: для этой игры используется обычный лабиринт. Путешествуя по нему, ребёнок находит слова на тот звук, который автоматизируется.

После прохождения лабиринта дается задание вспомнить как можно больше слов, встретившихся на пути.



«Вагоновожатый»

(на примере автоматизации звука [с])

Материал: предметные картинки на автоматизируемый звук, изображения вагончиков.



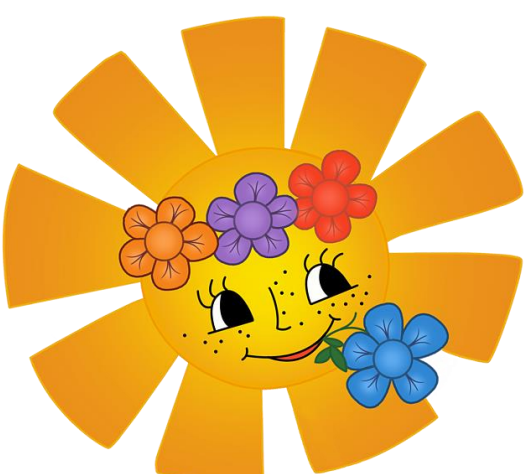
Ход игры: инструкция ребёнку: «Ты знаешь, как называется человек, проверяющий билеты пассажиров в вагоне поезда? Он называется вагоновожатый. Сегодня и ты им будешь».

На столе разложены картинки, в названии которых есть, либо нет звука [с]. «Сейчас ты будешь рассаживать пассажиров в зависимости от их билетов. В первый вагон сядут те, в названии которых есть звук [с]. Остальные должны быть во втором вагоне» (В этой игре к автоматизации звука добавляется и развитие фонематического слуха).

В дальнейшем число вагонов может увеличиваться за счёт добавления новых звуков, либо усложнения задания: в 1-ом вагоне звук [с] в начале, во 2-ом – в середине, в 3-ем – в конце.

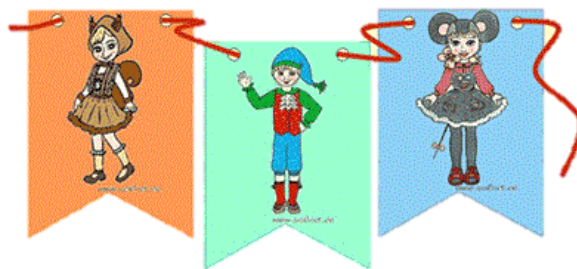


«Построй домик»

	<p>(на примере автоматизации звука [л])</p> <p><i>Материал:</i> предметные картинки на прямоугольниках (кирпичиках) - 7-14 штук, и на большом треугольнике (крыша).</p> <p><i>Ход игры:</i> построить домик для какого-нибудь героя (на звук, который автоматизируется), например: [л] - построить домик для куклы Ларисы, выбирая только кирпичики, в названии картинок которых есть звук [л].</p>
<p style="text-align: center;">«Собери цветочек»</p> <p><i>Материал:</i> предметные картинки на цветных лепестках и на круглой сердцевине цветка.</p> <p><i>Ход игры:</i> собрать цветочек, выбирая лепестки на заданный звук. После того как ребёнок собрал цветок, педагог предлагает ребёнку закрыть глаза и переворачивает несколько лепестков лицевой стороной вниз. Открыв глаза, ребёнок должен вспомнить и назвать, какие картинки были на перевёрнутых лепестках.</p>	
	<p style="text-align: center;">«Солнышко»</p> <p><i>Материал:</i> предметные картинки на прямоугольниках жёлтого цвета (лучи) и на круге (солнце).</p> <p><i>Ход игры:</i> педагог предлагает ребёнку собрать лучи для солнышка, выбирая только те, в названии которых слышится заданный звук. Когда задание выполнено, учитель-логопед просит ребёнка определить позицию звука в понравившихся картинках.</p>
<p style="text-align: center;">«Украсим комнату флажками»</p>	

Материал: натянутая верёвочка, предметные картинки, наклеенные на разноцветные флажки.

Ход игры: логопед предлагает украсить кабинет флажками с картинками, выбирая только флажки с картинками на заданный звук. Когда задание выполнено, педагог просит ребёнка отвернуться и по памяти назвать картинки на флажках.

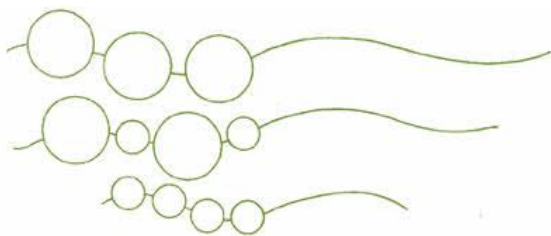


«Собери бусы»

Эту игру лучше всего проводить с двумя детьми - один ребёнок собирает бусы с одного конца, другой - с другого.

Материал: длинный шнурок, предметные картинки, наклеенные на небольшие разноцветные круги, по краям которых с помощью дырокола проделаны два отверстия.

Ход игры: педагог предлагает детям собрать бусы, выбирая только такие, на которых наклеена картинка с заданным звуком.



«Поможем слону»

(на примере автоматизации звука [с])

Материал: картинка с изображением слона; 10-15 ведёрок, вырезанных из цветного картона, на обратной стороне их наклеены предметные картинки с автоматизируемым звуком.

Ход игры: инструкция ребёнку: «Пусть слон поливает цветы, а мы ему будем помогать. Будем подносить ведёрки с водой».

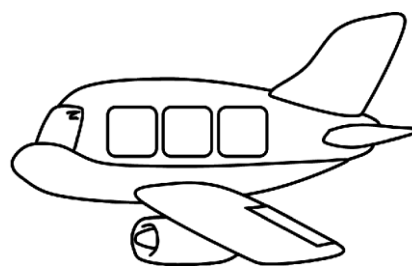
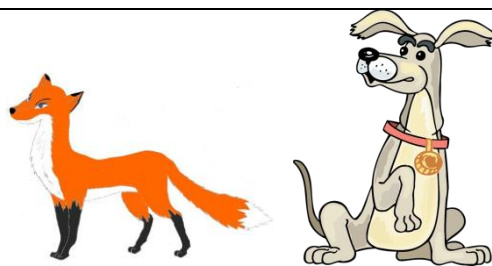
Если картинка названа правильно, то ведёрко с водой достаётся слону, а если нет — ведёрко откладывается в сторону.

«Кто летит в самолёте?»

(на примере автоматизации звука [с])

Материал: плоскостной самолёт из картона с вырезанными окошками-иллюминаторами и вырезанные фигурки животных.

Ход игры: предлагается ребёнку рассмотреть животных (птиц), назвать их. Объяснить, что животным очень хотелось бы полететь на самолёте. Ребёнок берёт фигурку животного, называет его, четко артикулируя звук [с], и помещает её в окошко (как будто животное выглядывает в иллюминатор). Так рассматриваются все животные, и ребёнку предлагается покатасть их (побегать по группе) в самолёте. Затем самолёт «идёт на посадку», звери выходят, и их ещё раз называют.



«Соня едет в отпуск»

(на примере автоматизации звука [с])

Материал: плоскостная кукла большого размера и плоскостные сумочки из цветного картона с предметными картинками на обратной стороне.

Ход игры: рассматриваем куклу, придумываем ей имя, в названии которого есть звук [с]. Обращаем внимание на большое количество дорожных сумок рядом с ней. Уточняем: для чего нужны такие сумки? Куда можно поехать с такими сумками?

Предлагаем ребёнку перевернуть сумку, посмотреть, что в ней лежит, и выбрать предмет, необходимый в отпуске.

«Отнимем у мышки сосиски»

(на примере автоматизации звука [с])

Материал: картинка с изображением мышки и вырезанные из картона сосиски, на обратной стороне которых есть предметные картинки.

Ход игры: обратить внимание ребёнка на мышку, за которой тянется вереница сосисок (выложить заранее сосиски за мышкой так, будто она их тащит). Мышка стащила сосиски, и надо их у неё отнять.

Ребёнку предлагается перевернуть сосиску и назвать изображённый на её обороте предмет. Назвал правильно — сосиска отнята, сделал ошибку — сосиску съест мышка.



«Угостим зверей соком»

(на примере автоматизации звука [с])

Материал: сюжетная картинка с изображением зверей или отдельные плоскостные фигурки животных и вырезанные из картона стаканчики с соком, на обратной стороне которых изображены овощи и фрукты.

Ход игры: ребёнку предлагается угостить животных соком. Для этого надо перевернуть стаканчик и правильно назвать изображённый там предмет. Если предмет назван неправильно — стаканчик убирается, и кто-то из зверей остаётся без сока.



«Слон-циркач»

Материал: картинка с изображением слона, цветные шарики - кружочки из картона с предметными картинками на обороте.

Ход игры: предложить ребёнку рассмотреть волшебные кружочки, которые подбросил вверх слон, и назвать, что нарисовано на их обратной стороне.



«Кого мы видим в окошках?»

Материал: многоэтажный дом из картона с вырезанными окошками; карточки из синего картона по величине окошек с предметными картинками на одной стороне.

Ход игры: в окошки-прорези вставляются синие карточки. Объяснить ребёнку, что в домике ещё все жители спят, поэтому и окошки тёмные. Сейчас наступило утро, жильцы просыпаются и выглядывают каждый в своё окошко. Ребёнку предлагается открыть по очереди окошки, т.е. перевернуть синюю карточку и назвать, кто на ней нарисован.

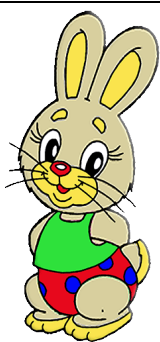


«Поставим в вазу букет»

Материал: плоскостная вазочка крупного размера и небольшие цветочки разного или одинакового цвета (из картона), на обратной стороне которых есть изображения различных предметов.

Ход игры: ребёнок берет цветок, переворачивает его, правильно называет предмет и только тогда ставит его в вазу. Чем больше правильно названных слов, тем пышнее букет.





«Поможем зайчику погрузить чемоданы»

Материал: картинка с изображением зайчика, изображение вагона, маленькие чемоданчики, на обратной стороне которых предметные картинки.

Ход игры: ребёнок рассматривает и называет предмет, лежащий в чемодане. Называет правильно - чемодан грузится в вагон. Если в названии картинки автоматизируемый звук произнесен искажённо - чемодан остаётся на перроне.

Игра проходит интереснее, если чемоданы «грузятся» в щель, прорезанную в двери вагона.

«Накормим зайчика»

Материал: картинка с изображением зайчика, картонные кочаны капусты или морковки (или того и другого).

Ход игры: на столе раскладываются морковки или капуста. Ребёнок называет картинки, изображенные на обороте морковок (капусты), и угощает ими зайчика.

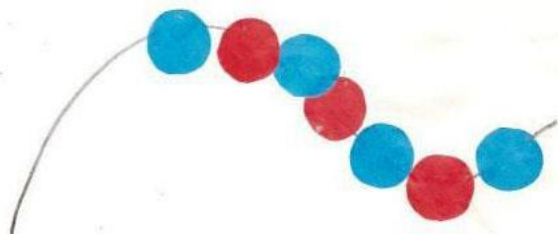


«Соберём бусы»

Материал: разноцветные кружочки из картона с картинками на обратной стороне и толстая нитка.

Ход игры: рассказать ребёнку, что случилась беда - рассыпались бусы, и сейчас мы их будем собирать.

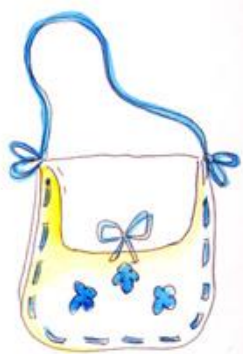
Ребёнок берёт любой кружочек, называет картинку на его обороте и накладывает кружочек на нить, лежащую на столе. Чем больше правильных ответов, тем длиннее бусы.



«Зажжём на небе звёздочки»

Материал: лист картона тёмно-синего цвета и небольшие звёздочки из жёлтого картона с предметными картинками на обороте.

Ход игры: вспомнить, какое небо бывает днём, ночью? Что светит ночью на небе? Ребёнку предлагается зажечь на небе звёздочки. Звёздочки волшебные — с картинками на оборотной стороне. Ребёнок называет картинку и располагает её на «ночном небе» — листе синего картона.



«Соберём пуговицы в сумочку»

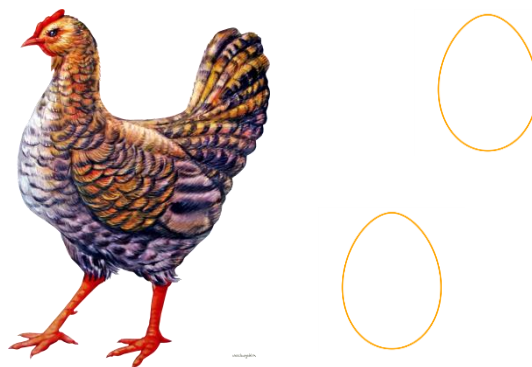
Материал: сумочка, сшитая из картона швом «за иголку»; «пуговицы» — вырезанные из цветного картона и раскрашенные соответствующим образом кружочки.

Ход игры: на столе раскладываются «пуговицы». Ребёнку предлагается собрать их в сумочку. Пуговица опускается в сумочку лишь после того, как будет правильно названа картинка на её обороте.

«Волшебные яйца»

Материал: на сюжетной картинке изображена курица, стоящая возле гнезда, полного яиц. Рядом с картинкой сложены стопочкой «яйца» из белого картона с предметными картинками на обратной стороне.

Ход игры: ребёнок берет «яйцо», называет картинку и подкладывает его в гнёздышко.



	<p>«Соберём огурцы в корзиночку»</p> <p><i>Материал:</i> корзиночка из картона с прорезью посередине. На столе разложены огурцы из того же цветного картона с предметными картинками на обороте.</p> <p><i>Ход игры:</i> ребёнку предлагается собрать огурцы в корзиночку. Он берёт огурец, называет картинку, чётко артикулируя автоматизируемый звук, и опускает её в прорезь.</p>
<p>«Подарок Деду Морозу»</p> <p><i>Материал:</i> вырезанные из картона рукавицы с картинками на обратной стороне.</p> <p><i>Ход игры:</i> подарок — пара рукавиц, высылается Деду Морозу в том случае, если ребёнок правильно назовёт картинку, спрятавшуюся внутри рукавицы.</p>	
	<p>«Котёнок—шалун»</p> <p><i>Материал:</i> кружочки из цветного картона, раскрашенные «под клубочки», на обратной стороне которых имеются предметные картинки с автоматизируемым звуком.</p> <p><i>Ход игры:</i> ребёнку объяснить, что котёнок разбросал бабушкины клубочки. Чтобы бабушка не огорчилась, их надо собрать. Собирать клубочки или в картонную сумочку, которую использовали в игре «Соберем пуговицы в сумочку», или в любую красивую коробочку.</p>

«Белкины запасы»

Материал: картинка с изображением белки; плоскостные изображения шишек, грибов, орехов с предметными картинками на обратной стороне.

Ход игры: предложить ребёнку вспомнить, где спит белка? Как она готовится к зиме? Какие запасы делает на зиму? Где белочка складывает свои запасы?

Достать спрятанные запасы, разложить их на столе. Уточнить, какие слова спрятались в белкиных запасах. Ребенок должен правильно назвать слова.



«Маша—художница»

(на примере автоматизации шипящих звуков)

Материал: картинка, на которой изображена девочка с палитрой и кисточкой в руках перед пустым мольбертом; белые картонные прямоугольники (обведённые рамочками) с изображением предметов, в названии которых имеются шипящие звуки.

Ход игры: «картины» выставляются на мольберт, ребёнок их называет, чётко артикулируя нужный звук.

«Грибы для ёжика»

Материал: картинка с изображением ёжика; плоскостные грибочки с предметными картинками на обратной стороне.

Ход игры: предлагается помочь ёжику поскорее собрать грибы. Для этого надо правильно назвать слова, спрятанные в грибочках.



	<p style="text-align: center;">«Ежата заблудились»</p> <p><i>Материал:</i> на лист картона наклеены полоски нарезанной зелёной бумаги «под травку»; плоскостные фигурки ёжиков с картинками, в названии которых есть автоматизируемый звук.</p> <p><i>Ход игры:</i> перед игрой ёжиков прячут в «травку» (засовывают в полоски бумаги).</p> <p>Ребёнку объясняется, что ежата заблудились в травке. Предлагается помочь ежихе-маме. Ребёнок «находит» ежонка, правильно называет картинку и возвращает его маме.</p>
<p style="text-align: center;">«Кто в домике живёт?»</p> <p><i>Материал:</i> домик с прорезями вместо окон; изображения животных, птиц, насекомых, в названии которых присутствует автоматизируемый звук.</p> <p><i>Ход игры:</i> ребёнку дается возможность предположить, почему в окошки никто не выглядывает. Куда подевались жильцы? Затем ребёнку предлагается закрыть глаза. Логопед быстро заполняет фигурками окошки. Ребёнок открывает глаза, рассматривает жильцов, называет их.</p>	
	<p style="text-align: center;">«Будем чай пить»</p> <p><i>Материал:</i> изображение самовара и чашки; предметные картинки, наклеенные на кусочки картона в виде капель.</p> <p><i>Ход игры:</i> начинается «чаепитие» — картинки-капельки капают из самовара в чашку. Чем больше правильно названных картинок, тем полнее чашка.</p>

«Поможем Маше поймать бабочку»

Материал: картинка, где нарисована Маша с сачком; разноцветные бабочки с картинками на обороте.

Ход игры: уточнить, что собралась делать Маша? (Бабочки заранее раскладываются на столе недалеко от Маши.)

Предлагается помочь Маше в ловле бабочек. Ребёнок выбирает любую бабочку, называет картинку, и тогда она поймана. (В конце занятия все бабочки «отпускаются» на волю.)



«Украсим ёлку игрушками»

Материал: ёлка, вырезанная из бархатной бумаги; мелкие игрушки из картона, наклеенные на бархатную бумагу.

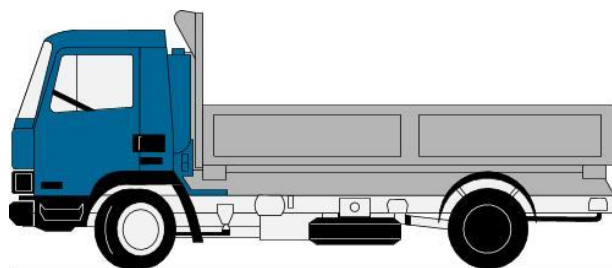
Ход игры: игрушки называются и крепятся на ёлку.

«Разгрузим машину»

Материал: картинка с изображением грузовой машины; картонные цветные прямоугольники с предметными картинками с одной стороны.

Ход игры: в кузов машины друг на друга (в виде коробок с грузом) сложены картонные прямоугольники.

Ребёнку предлагается разгрузить машину с игрушками для детского сада. Ребёнок берет «коробку», называет игрушку, лежащую в ней, и ставит в стопочку.

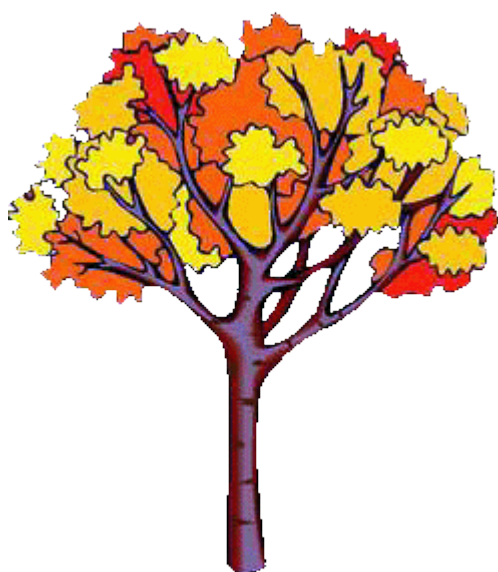


	<p>«Запустим рыбок в аквариум»</p> <p><i>Материал:</i> изображение аквариума; яркие рыбки с картинками на другой стороне.</p> <p><i>Ход игры:</i> для детского сада привезли рыбок. Чтобы они не погибли, их надо быстро выпустить в воду. Для этого надо чётко назвать картинку и поместить «рыбку» в аквариум.</p>
<p>«Дед Мороз принёс подарки»</p> <p><i>Материал:</i> Дед Мороз, вырезанный из картона; разноцветные мешочки из картона, на обратной стороне которых предметные картинки.</p> <p><i>Ход игры:</i> ребёнку предлагается рассмотреть и назвать предметы, «лежащие» в мешках, которые Дед Мороз приготовил в подарок детям.</p>	
	<p>«Соберём урожай»</p> <p><i>Материал:</i> плоскостная вазочка или мисочка; плоскостные изображения овощей или фруктов, на обратной стороне которых предметные картинки с автоматизируемыми звуками.</p> <p><i>Ход игры:</i> уточнить, когда созревает урожай овощей (фруктов)? Где они растут?</p> <p>Предложить ребёнку выбрать овощи (фрукты), назвать их и поместить в вазу.</p>

«Отцепим вагон»

Материал: паровоз из картона; вагончики из картона с предметными картинками на одной стороне.

Ход игры: на столе разложены паровоз и за ним вагончики. Ребёнку предлагается рассмотреть и назвать, какой груз находится в вагонах.



«Осенние листья»

Материал: ствол дерева из картона; разноцветные листья из картона с картинками на обратной стороне.

Ход игры: перед ребёнком на столе лежит дерево, на нём разноцветные листочки.

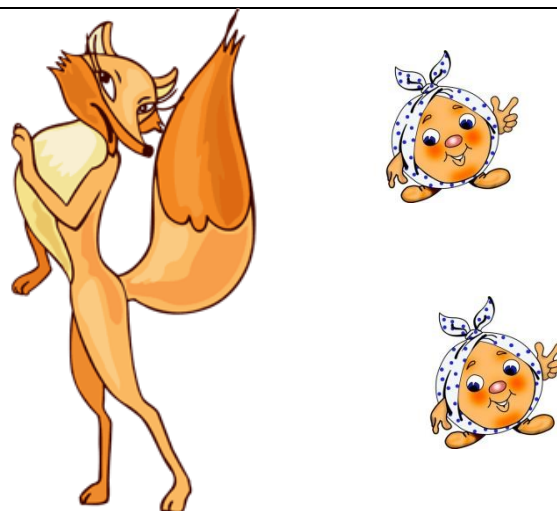
Уточнить, когда на деревьях бывают листья таких цветов? Что происходит с листьями осенью?

Предлагается игра: назвал на обороте картинку правильно — листочек срывается с дерева и падает на землю.

«Отнимем у лисы колобки»

Материал: жёлтые кружочки из картона, раскрашенные «под колобки»; картинка лисы.

Ход игры: рассмотреть лежащие на столе «колобки». Обратить внимание ребёнка на то, что они особенные, потому что в них спрятаны картинки. Эти колобки нашла лиса и хочет их съесть. Чтобы этого не произошло, надо правильно назвать каждую картинку.



	<p style="text-align: center;">«Что в лукошке?»</p> <p><i>Материал:</i> лукошко из картона; маленькие плоскостные картинки, в названии которых есть автоматизируемый звук.</p> <p><i>Ход игры:</i> ребёнок вытаскивает из лукошка картинки и называет их, чётко артикулируя автоматизируемый звук.</p>
<p style="text-align: center;">«Строим домик»</p> <p><i>Материал:</i> предметные картинки на прямоугольниках (кирпичиках) и на большом треугольнике (крыша).</p> <p><i>Ход игры:</i> нужно построить домик для какого-нибудь героя (на звук, который автоматизируется), например: [р] - построить домик для тигра, выбирая только кирпичики, в названии картинок которых слышится звук [р].</p>	
<p style="text-align: center;">«Кукла наряжается»</p> <p><i>Материал:</i> бумажная кукла, предметные картинки, наклеенные на силуэт платья.</p> <p><i>Ход игры:</i> перед ребёнком раскладываются платья, логопед предлагает нарядить куклу только в платья, на которых есть картинка с заданным звуком.</p>	

	<p style="text-align: center;">«Напои куклу чаем»</p> <p><i>Материал:</i> предметные картинки, наклеенные на чашки из цветного картона, изображение куклы.</p> <p><i>Ход игры:</i> логопед знакомит ребёнка с куклой и рассказывает, что она очень капризная – она любит пить чай только из таких чашек, на которых нарисованы картинки с её любимым звуком (например, [ж]). Среди множества чашек логопед просит найти те, на которых есть такие картинки.</p>
<p style="text-align: center;">«Гномики»</p> <p><i>Материал:</i> картинки с изображением большого и маленького гномика; парные картинки с изображением большого и маленького предмета.</p> <p><i>Ход игры:</i> инструкция ребёнку: «Большие предметы отдай большому гному, маленькие – маленькому». Например, у большого гнома гриб, а у гномика – грибочек.</p>	
	<p style="text-align: center;">«Прожорливый мячик»</p> <p><i>Материал:</i> мячик для пинг-понга с разрезом посередине (это рот), предметные картинки с автоматизируемыми звуками.</p> <p><i>Ход игры:</i> инструкция ребёнку: «Мячик очень любит покушать, но ест он только те картинки, в названии которых есть заданный звук».</p> <p>Ребёнок в одну руку берет мячик, другой рукой – картинки со стола. Надавлив на мячик, ребенок кладет картинки ему в рот.</p>

«Пропущенный звук»

Материал: предметные картинки с автоматизируемыми звуками.

Ход игры: на столе разложены картинки. Логопед, не показывая ни пальцем, ни взглядом на выбранную им картинку, произносит её название, пропуская автоматизируемый звук. Ребёнок старается как можно быстрее догадаться, что это за слово.



ГРУ . А

«Слоговое лото»

Материал: предметные картинки с автоматизируемым звуком.

Ход игры: ребёнок собирает в одну стопку картинки к словам, состоящим из 1 слога, во вторую – из 2 слогов, в третью – из 3 слогов.

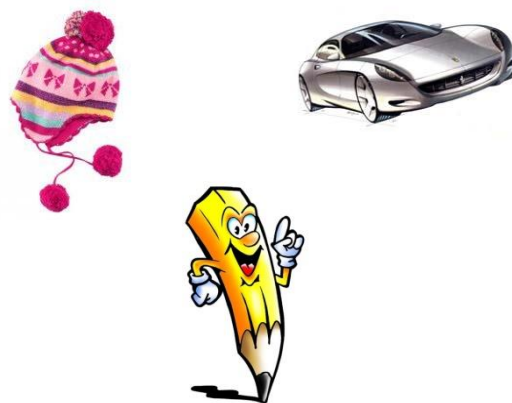


«Позиционное лото»

(на примере автоматизации звука [ш])

Материал: предметные картинки с автоматизируемым звуком в разных позициях.

Ход игры: ребёнок в одну стопку кладёт картинки к словам, начинающимся со звука [ш], во вторую – со звуком [ш] в середине, в третью – со звуком [ш] в конце.



«Исправь ошибку»

Материал: предметные картинки с автоматизируемыми звуками.

Ход игры: логопед раскладывает на столе несколько картинок и называет их, произнося одно из слов с ошибкой, воспроизводящей дефекты речи, имеющиеся у детей. Ребёнку нужно указать на картинку, соответствующую неправильно произнесённому логопедом слову, и исправить ошибку.

МАСЫНА

МЫФКА

ТИГЛ

МОВОТОК

«Чемодания»

(автоматизация звука [ч])

Материал: предметные картинки на автоматизируемый звук.

Ход игры: инструкция ребёнку: «Сегодня мы с тобой отправляемся в необычную страну – «Чемоданию». Чтобы чувствовать себя там комфортно, мы должны выучить её язык. Он очень похож на наш, только в нём в начале слова добавляется «чемо». Смотри: слово *ключ* у них звучит как «*чемоключ*». Давай поучимся их языку.

После можно закрыть глаза, произнести волшебное слово «*Чупа-чупс*», и произойдёт чудо: мы окажемся в «Чемодании». Можно назвать то, что мы увидим в их стране».

ЧЕМО- ДАНИЯ

«Ласковое слово»

Материал: предметные картинки на автоматизируемые звуки.

Ход игры: логопед вынимает по одной картинке и предлагает ребёнку назвать предмет, изображённый на карточке, «ласково» (уменьшительно-ласкательно).

Автоматизация звуков в словосочетаниях

«Назови, кто это или что это?»

(на примере автоматизации звука [с])

Материал: предметные картинки на автоматизируемый звук.

Ход игры: инструкция ребёнку: «Сейчас мы с тобой будем знакомить слова. Если они подружатся, то ты получаешь приз (фишку). Я буду называть одно слово (признак), а ты другое (слово, отвечающее на вопрос кто? или что?). Но при этом должно соблюдаться следующее условие: в твоём слове должен быть звук [с]. После ты повторишь моё и своё слово – проверим, подружились ли слова».

Пример: высокая – скала, быстроногий – страус, стильная – сумка и т.д.



«Угостим зверей соком»

(на примере автоматизации звука [с])

Материал: изображения животных и вырезанные из картона стаканчики с соком, на обратной стороне которых нарисованы овощи и фрукты.

Ход игры: ребёнку предлагается угостить животных соком. Для этого надо перевернуть стаканчик и правильно назвать изображённый там предмет. Если предмет назван неправильно — стаканчик убирается, и кто-то из зверей остаётся без сока.

Для более старших детей эту игру можно усложнить. Им можно предложить не только назвать овощ или фрукт, но и образовать соответствующие прилагательные. Например: слива — сок сливовый, абрикос — абрикосовый, капуста — капустный и т.д.

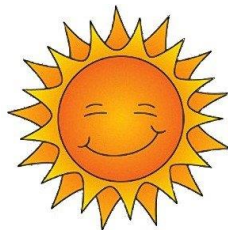


«По кругу»

(на примере автоматизации звука [ш])

Материал: предметные картинки с автоматизируемыми звуками.

Ход игры: дети сидят по кругу. В руках логопеда стопка перевёрнутых карточек. Первый игрок вынимает из этой стопки любую картинку, например шубу, и придумывает какое-нибудь словосочетание с ней, предположим: «Шуба пушистая». Картинка передвигается к следующему игроку. «Шуба тёплая», «Шуба новая» и т.д. – поочерёдно говорят участники игры, передвигая картинку по кругу. Игрок, назвавший последнее словосочетание, оставляет картинку «шуба» у себя и получает право вынуть из стопки следующую картинку.



«Мой, моя, моё, мои»

Материал: предметные картинки на автоматизируемый звук.

Ход игры: каждый игрок запоминает своё ключевое слово: *мой, моя, моё* или *мои*. Т.о., первый игрок должен будет выбирать картинки, иллюстрирующие существительные мужского рода в единственном числе, второй игрок собирает картинки к существительным женского рода, третий – к существительным среднего рода в единственном числе. Четвёртому игроку достанутся картинки, к названиям которых можно подставить слово «*мои*».

Логопед, показывая картинки по одной, спрашивает, например:

- Чей чайник?
- **МОЙ** чайник, - отвечает первый игрок и забирает картинку себе.

Автоматизация звуков в предложениях/фразах

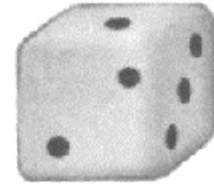
«Шёл я, шёл...»

(автоматизация шипящих звуков)

Материал: предметные картинки, в названиях которых присутствуют шипящие звуки [ш] и [ж]; игральный кубик.

Ход игры: на столе раскладываются 25-30 картинок. Первый игрок бросает кубик, смотрит на выпавшее на нём число и передвигает свою фишку на соответствующее количество картинок, чётко произнося название каждой из них. Если фишка останавливается, например, на картинке «шишка», игрок говорит: - Шёл я, шёл, шишку нашёл. (Шла я, шла, шишку нашла.)

Затем в игру вступает следующий игрок. Побеждает тот, кто первым дойдёт до финиша.



«Кому этот предмет?»

(на примере автоматизации шипящих звуков)

Материал: предметные картинки по тематическим группам: животные, одежда, игрушки, посуда.

Ход игры: в начале игры логопед распределяет тематические группы между детьми (например, одному ребёнку досталась группа Животные, другому – Игрушки и т.д.). Логопед, показывая картинки по одной, спрашивает, например: «Кому лошадь?» Ребёнок, у которого тематическая группа Животные, отвечает: «Мне – лошадь, потому что это животное».

«Из чего сделан предмет?»
(на примере автоматизации звука [с])

Материал: предметные картинки.
Ход игры: ребёнку предлагаются картинки, которые разложены на две стопки. Нужно взять любую картинку из первой стопки, выбрать подходящую ей из второй стопки, а после составить предложение.

Пример: скамейка сделана из досок. Снеговик сделан из снега и т.д.



«Четвёртый лишний»

Материал: предметные картинки на автоматизируемый звук.

Ход игры: логопед выкладывает на стол картинки, три из которых изображают предметы из одной тематической категории, а одна – из другой. Ребёнку предлагается чётко произнести их названия и найти «лишнее», например: *стакан, самовар, собака, сахарница.* (Собака лишняя, потому что всё остальное – посуда.)

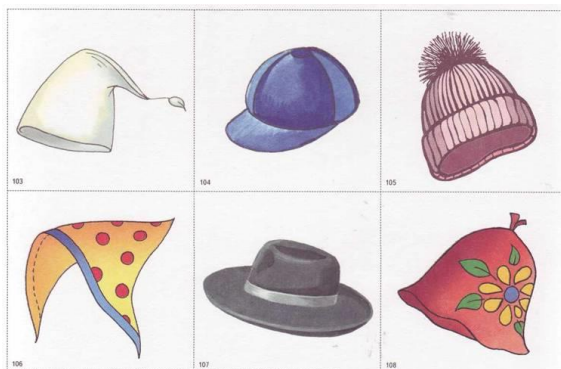
«Сражение»

Материал: предметные картинки с автоматизируемыми звуками, игральный кубик.

Ход игры: каждый ребёнок раскладывает около себя одинаковое количество перевёрнутых картинок с автоматизируемым звуком.

Первый игрок бросает игральный кубик, чтобы определить, сколько картинок он может забрать у другого, и переворачивает картинки, говоря:
- Я забираю сороку и стул.

Затем в игру вступает соперник. Он также бросает кубик, забирает часть картинок.



	<p>«Распилим и склеим»</p> <p><i>Материал:</i> предметные картинки с автоматизируемыми звуками.</p> <p><i>Ход игры:</i> на столе разложены картинки. Сначала ребёнок делит предметы пополам – прикрывает листочком картинку по очереди и говорит:</p> <ul style="list-style-type: none">- Была лампа – получилась полулампа. <p>Затем ремонтирует предметы – убирает листочки с картинок:</p> <ul style="list-style-type: none">- Была полулодка – получилась лодка.
---	---