



ИГРЫ

**ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ
ПРАВИЛЬНОГО
ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЯ
У ДЕТЕЙ**

КАРТОЧКИ

**ИГРЫ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ
ПРАВИЛЬНОГО
ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЯ
У ДЕТЕЙ**

КАРТОЧКИ

**ФОРМИРОВАНИЕ
ШИПЯЩИХ ЗВУКОВ
*Ш, Ж, Ч, Щ***

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.

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

Поезд

Цель. Автоматизация звука *ш* в слогах и словах.

Описание игры. Дети становятся друг за другом, изображая поезд. Впереди поезда паровоз (*кто-либо из детей*). Поезд отправляется по команде «По-шел, по-шел, по-шел». Темп постепенно ускоряется. Подъезжают к станции (*условленное место или постройка из кубиков*) и говорят: «При-шел, при-шел, при-шел» (замедленно: *ш, ш, ш* — выпустил пар). Затем дается звонок, свисток — и движение возобновляется.

Примечание. Можно ввести в игру семафор, продажу билетов. Можно усложнить игру — дети будут изображать разные поезда, например скорый и товарный. Скорый движется под звуки *шу-шу-шу* — (быстро), товарный — *шшшш-шшшш* (медленно).

Тише, тише: Маша пишет!

Цель. Автоматизация звука *ш* в предложениях. Описание игры. Дети, взявшись за руки, ходят вокруг Маши или Миши (такое имя дается любому выбранному ребенку) и тихо говорят: «Тише, тише: Маша пишет, наша Маша долго пишет, а кто Маше помешает, того Маша догоняет».

После этих слов дети бегут в домик (отведенное педагогом место), а тот, кого Маша осалит, должен придумать и сказать слово со звуком *ш*. Потом выбирают новую Машу (или Мишу).

Примечание. Педагогу нужно следить за тем, чтобы дети говорили неторопливо, четко, вполголоса. Если ребенок затрудняется придумать слово со звуком *ш*, ему помогают дети или педагог, задав наводящий вопрос («Что ты надеваешь на голову, когда идешь гулять?»).

Машей или Мишей выбираются самые ловкие дети.

Маленькие ножки бежали по дорожке

Цель. Автоматизация звука *ш* в связном тексте.

Описание игры. Дети строятся в колонну. Педагог предлагает всем показать свои ноги. Дети поднимают их. Педагог говорит, что ножки у них маленькие, но бегают быстро. Дети бегут и приговаривают;

Маленькие ножки бежали по дорожке,
Маленькие ножки бежали по дорожке.

Затем воспитатель говорит, что у медведя
ноги большие и идет он медленно:

Большие ноги шли по дороге,
Большие ноги шли по дороге.

Дети несколько раз выполняют со словами ритмичные подражательные движения, то быстрые и легкие, то медленные и тяжелые.

По ровненькой дорожке

Цель. Автоматизация звука *ш* в связном тексте.

Описание игры. Дети сидят на скамейках или траве. Педагог зовет их погулять. Дети идут шеренгой или свободно группируются около педагога. Ритмично шагают под слова:

По ровненькой дорожке,
По ровненькой дорожке
Шагают наши ножки,
Раз, два, раз, два...

Затем педагог и дети начинают прыгать на двух ногах, слегка продвигаясь вперед и приговаривая при этом:

По камешкам, по камешкам,
По камешкам, по камешкам.

Затем педагог произносит: «В яму бух!» Дети присаживаются на корточки. «Вышли из ямы», — говорит педагог. Дети поднимаются и идут, весело приговаривая вместе с педагогом: «По ровненькой дорожке...» Движения повторяются.

Затем текст изменяется
По ровненькой дорожке,
По ровненькой дорожке,
Устали наши ножки,
Устали наши ножки.

Вот наш дом,
Там мы живем.

На слова «устали наши ножки» педагог, а за ним и дети слегка замедляют движения и с окончанием текста останавливаются. Затем бегут к скамейкам домой и садятся на них.

Игру можно повторить 3—4 раза.

Кот на крыше

Цель. Автоматизация звука *ш* в связном тексте.

Описание игры. На стуле или скамеечке сидит с закрытыми глазами один из играющих. Он кот. Остальные дети — мышки. Они тихо подходят к коту и, грозя друг другу пальцем, говорят хором вполголоса:

Тише, мыши... Тише, мыши...

Кот сидит На нашей крыше.

Мышка, мышка, берегись

И коту не попадись...

После этих слов кот просыпается, говорит «мяу», вскакивает и гонится за мышками. Мышки убегают. Нужно отметить чертой мышкин дом — норку, куда кот не имеет права забегать. Игру можно проводить, пока все мышки, кроме одной, не будут пойманы. Мышка, которую кот не поймал, будет водить, т.е. она будет котом, и игра начинается сначала. Все мышки, которых поймали, должны произнести два-три слова с звуком *ш*. (Игру можно провести и для дифференциации звуков *ш—с*.)

Мухи в паутине

Цель. Автоматизация звука *ж*.

Описание игры. Часть детей изображает паутину. Они образуют круг и опускают руки. Другие дети изображают мух. Они жужжат: *ж-ж-ж...*, влетая в круг и вылетая из него. По сигналу воспитателя 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-ж*. А медвежата быстро выпрямляются и убегают. При повторении игры дети меняются ролями.

Пчелы

Цель. Автоматизация звука *ж*.

Описание игры. Посередине площадки (комнаты) отгораживают чертой или стульями улей. Все дети — пчелы. Один ребенок — медведь. Он прячется от пчел.

Пчелы сидят в улье и хором говорят;
Пчелы в улье сидят И в окошечко глядят.

Полететь все захотели, Друг за дружкой
полетели: Ж-ж-ж-ж-ж-ж.

С жужжанием они разлетаются по площадке, машут крылышками, подлетают к цветам, пьют сок. Внезапно появляется медведь, он стремится попасть в улей за медом. По сигналу «Медведь» пчелы с жужжанием летят к улью. Хватаются за руки, окружают улей и стараются не пропустить медведя. Если пчелам это удастся, то назначается новый медведь. Если медведь убежал от пчел, он выбирает себе помощника, и игра возобновляется с двумя медведями.

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.

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).

Точильщики

Цель. Автоматизация звука *ж* отдельно и в словах.

Описание игры. Одна группа детей — точильщики. Они стоят у стульчика и говорят: «Точим ножи! Точим ножи!»

К точильщикам подходят дети: «Поточите ножик (или ножницы)».

Точильщики делают движения, как будто точат, и приговаривают:

ЖЖЖ...Ж....Ж...

Пирожок

Цель. Автоматизация звука *ж* в предложениях.

Описание игры. Играющие встают друг за другом в один ряд, обхватив друг друга. Передний — булочник, все стоящие за ним — печь, кроме последнего, он пирожок.

Подходит водящий (покупатель) и спрашивает: «Где мой пирожок?» Булочник отвечает: «Он за печкой лежит». А пирожок кричит: «И бежит, и бежит!» С этими словами пирожок отрывается от общей цепи и бежит, старается встать перед булочником так, чтобы покупатель не успел его поймать. Булочник тоже старается помочь пирожку. Если пирожок успеет встать в начале цепи, он становится булочником, а если его поймают — покупателем, а покупатель — булочником.

Покупатель снова приходит за пирожком, а пирожком будет тот, кто оказался в цепи последним. Задерживать покупателя нельзя, и пирожку не разрешается убежать далеко от цепи.

Прогулка в лес

Цель. Дифференциация звуков *ш—ж*.

Описание игры. В одном углу комнаты стоят дети, в другом — в два или три ряда стулья, это лес. Педагог говорит: «Дети, сейчас мы пойдем на прогулку в лес. Там посидим, отдохнем и послушаем, что делается в лесу». Дети идут и тихо садятся на стулья. Педагог продолжает: «В лесу тихо. Но вот налетел легкий ветерок и закачал верхушки деревьев». Дети: *ш-ш-ш...* «Пролетел ветерок, и опять в лесу стало тихо. Слышно, как в высокой траве на поляне жужжат жуки: *ж-ж-ж...* Как жужжат жуки?» Дети: *ж-ж-ж*. Отдохнули ребята в лесу, набрали цветов и пошли домой. После прогулки педагог спрашивает: «Кто помнит, как шумели деревья?» Дети: *ш-ш-ш* — «А как жужжали жуки?» Дети: *ж-ж-ж*.

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 попался коту в лапы, должен произнести 5—10 раз слова «тише» и «ближе». Затем роль кота передается другому ребенку, и игра продолжается.

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-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 педагога «В гнезде воробушки живут И утром рано все встают» дети раскрывают глаза, громко поют:

Чирик-чик-чик, чирик-чик-чик!

Так весело поют,

Заканчивает педагог.

После этих слов дети разбегаются по комнате. На слова педагога «В гнездышко полетели!» возвращаются на свои места.

Колечко

Цель. Автоматизация звука ч во фразах.

Оборудование. Колечко.

Описание игры. Дети сидят, сложив руки лодочкой. У водящего в руках колечко. Он подходит к каждому и как будто вкладывает колечко в руки. При этом он неторопливо рассказывает любой стишок. Когда водящий всех детей обойдет, он должен сказать: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» Тот, у кого колечко, должен быстро встать и отбежать от своего места. Все дети внимательно следят за действиями водящего и после его конечных слов должны удержать обладателя колечка. Если ребенку с колечком удастся выбежать, он становится водящим.

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, Валечка, Анечка, 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 делал Петя?» Дети отвечают. Затем вызывается другой ребенок, и ему педагог предлагает выполнить задание.

Чи́жик

Цель. Автоматизация звука *ч* и дифференциация звуков *ч—ж*.

Описание игры. Один ребенок кошка, Остальные дети — чижики. Они занимают часть площадки, которая обведена мелом. Это клетка. Другая часть площадки свободна. Педагог (или выбранный ребенок) говорит:

Чи́жик в клеточке сидел, Чи́жик в клетке громко пел: «Чу-чу-чу, чу-чу-чу, Я на волю улечу».

После этих слов чижики взмахивают руками и летят к свободной части площадки, произнося слова:

Чу-чу-чу, чу-чу-чу, Я на волю улечу.

Появляется кошка, и чижики снова летят в свою клетку. Кошка ловит чижи́ков.

Спрячу куклу Машу

Цель. Дифференциация звуков *ш—ч* в тексте.

Оборудование. Кукла.

Описание игры. Дети сидят на стульчиках полукругом. Ведущий держит в руках куклу и говорит, что кукла Маша сейчас спрячется, а кто-нибудь один из детей – будет ее искать. Ребенка, желающего искать куклу, отправляют в другую комнату, а куклу прячут. Ребенок возвращается, дети говорят:

Спрячем куклу Машу, Спрячем куклу нашу. Валя к кукле подойдет, Валя куколку возьмет. С куклой Машей Валечка попляшет. Хлопнем в ладошки, Пусть попляшут ножки.

Ребенок находит куклу, пляшет с ней, остальные дети хлопают в ладоши.

Палочка

Цель. Дифференциация звуков *ш—ч* в тексте.

Оборудование. Гимнастическая палка

Описание игры. Ребенок должен держать

в горизонтальном положении палку

обеими руками перед собой и

переступать то правой, то левой ногой, не

выпуская палку из рук, движения

выполняются в сопровождении слов,

которые произносит ведущий ребенок:

Ножку выше поднимай, Через палочку

шагай.

Лягушки

Цель. Дифференциация звуков *ш—ч* в тексте.

Описание игры. Дети делятся на две группы. Одна из них — кочки на болоте, другая — лягушки. Кочки стоят большим кругом. За каждой кочкой спряталась лягушка.

Одна лягушка (водящий) стоит в середине круга, у нее нет своего домика.

Водящий говорит: «Вот лягушки по дорожке скачут, вытянувши ножки». Все дети скачут внутри круга и говорят: «Ква, ква, ква, ква, скачут, вытянувши ножки».

Дети (кочки) говорят: «Вот из лужицы на кочку да за мошкою вприскок». После этих слов все лягушки и водящий прячутся за кочки. Тот, кому не хватило кочки, становится водящим. Он говорит: «Есть им больше неохота, прыг опять в свое болото». Лягушки снова прыгают внутрь круга, и игра начинается сначала. Только дети меняются ролями.

Разведчики

Цель. Автоматизация звука *щ* в словах и фразах.

Оборудование. Щетка, игрушечный щенок, щепка, ящик, плащ, клещи.

Описание игры. Педагог усаживает детей полукругом и говорит, что они будут играть в «разведчиков». Детям показывают предметы, которые будут спрятаны. Их нужно найти. Для поисков выделяют группу разведчиков, которые должны найти предмет, принести его и назвать. Тот, кто отыскал и назвал предмет правильно, получает значок разведчика. (*По аналогии игра может быть, организована для автоматизации любого звука.*)

**ФОРМИРОВАНИЕ
СВИСТЯЩИХ
ЗВУКОВ
*С, С', З, З', Ц***

Насос

Цель. Автоматизация звука с.

Описание игры. Дети сидят на стульях.

Педагог говорит им: «Мы собираемся поехать на велосипедах. Надо проверить, хорошо ли надуты 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 неточно выполняет движения.

Насос ремонтируется.

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*).

Лиса

Цель. Автоматизация звуков *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.

При слове «разбегайтесь» лиса выбегает и салит жгутом. Тот, кого осалит, становится лисой.

Сова

Цель. Автоматизация звуков *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 (стуле). 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.

Ванька, встань-ка

Цель. Автоматизация звуков с, с' в тексте.

Описание игры. Дети делают движения: встают на носки и возвращаются в исходное положение. Затем приседают, опять встают на носки, приседают. Движения сопровождаются словами:

Ванька, встань-ка,

Ванька, встань-ка,

Приседай-ка, приседай-ка.

Будь послушен, ишь какой,

Нам не справиться с тобой.

Пильщики

Цель. Автоматизация звука з.

Описание игры. Дети становятся друг перед другом, соединяют крест-накрест руки и воспроизводят под счет педагога движения пилы по бревну, произнося длительно звук з. Того, кто неправильно произносит звук, выводят из игры и просят произнести правильно звук з. Педагог напоминает ребенку, как нужно держать язычок при произнесении этого звука.

Вьюга

Цель. Автоматизация звука з.

Описание игры. Дети изображают вьюгу. По сигналу педагога они начинают тихо произносить звук з, затем постепенно усиливают его, а потом постепенно ослабляют. На начальных стадиях можно проводить эту игру перед зеркалом (*продолжительность произнесения звука для каждого ребенка должна быть ограничена 5—10 секундами*).

Цветы и пчелки

Цель. Автоматизация звука з.

Описание игры. Перед началом игры условливаются, кто будет пчелками, а кто — цветами (*например, мальчики — цветы, а девочки — пчелки*). Затем все разбегаются по комнате или площадке. Как только раздается сигнал педагога (*удар в бубен или хлопок в ладоши*), дети, изображающие цветы, встают на колени. Пчелки машут крыльями и перелетают с цветка на цветок, при этом они подражают жужжанию пчел: *в-з-з-з-з*. При новом ударе *бубна* дети меняются ролями, разбегаются по площадке, и уже другие пчелки упражняются в произношении звука з.

Зина и изюм

Цель. Автоматизация звуков з, з' в словах и предложениях.

Оборудование. Резиновая кукла.

Описание игры. Педагог вносит нарядную резиновую куклу и говорит: «Ребята, это кукла Зина. Ее купили в магазине. Она резиновая. Ножки у Зины резиновые, ручки у Зины резиновые. Щечки резиновые, носик резиновый». А затем спрашивает у ребят: «Как зовут куклу? Где ее купили? Из чего у нее сделаны руки, ноги, щеки, нос?» Дети отвечают. Педагог продолжает: «Зина любит изюм. Лена, иди угости Зину изюмом». Выходит Лена и говорит: «Возьми, Зина, изюм». Так дети по очереди, угощая Зину изюмом, проговаривают эту фразу.

Назови картинку

Цель. Автоматизация звуков з, з' в словах и предложениях.

Оборудование. Картинки на звук з, например: заяка, замок, глаза, завод, забор.

Описание игры. Дети сидят за столами. На столе у педагога лежит стопка картинок рисунками вниз. У каждого ребенка такие же парные картинки. Педагог вызывает кого-нибудь из детей и просит его взять из его стопки верхнюю картинку, показать ребятам и сказать, какую картинку он взял. Тот, у кого есть такая же картинка, встает, показывает ее ребятам и говорит: «И у меня на картинке заяка». Дети кладут обе картинки на стол. Игра продолжается до тех пор, пока не будут разобраны все картинки со стола педагога. *(По аналогии игру можно проводить, используя другие звуки.)*

Коза рогатая

Цель Автоматизация звука з в тексте.

Описание игры. Чертой (стульчиками) отгораживается дом. По площадке гуляет коза. Дети хором говорят!

Идет коза рогатая,

Идет коза бодатая,

Ножками топ-топ,

Глазками хлоп-хлоп!

Ой, забодает, забодает!

Коза делает из пальцев рога и бежит за детьми, говоря: «Забодаю, забодаю!»

Дети прячутся в дом, коза их ловит.

Пойманные становятся помощниками козы.

Кто внимательней?

Цель. Дифференциация звуков *с—з*.

Оборудование. Картинки «Свисток» и «Звонок».

Описание игры. Педагог показывает детям картинки и спрашивает: «Кто знает, как свистит свисток?» (Дети отвечают: *с-с-с...*) А как звенит звонок? (Дети *з-з-з...*) А сейчас я посмотрю, кто из вас более внимательный. Я буду показывать то одну, то другую картинку, а вы произносите то звук *с*, то звук *з*».

Испорченный телефон

Цель. Дифференциация звуков с—з.

Описание игры. Дети садятся в один ряд и друг другу передают звуки, то з, то с. Тот, кто услышал звук з, передает соседу с и т.д. Кто собьется, тот 5 раз произносит любой звук.

Не ошибись

Цель. Дифференциация звуков *с*—*з*.

Оборудование. Картинки «Свисток» и «Звонок».

Описание игры. Детям дают по две картинки. На одной нарисован свисток, на другой — звонок. Картинку со свистком дети берут в левую руку, со звонком— в правую. Педагог показывает им и называет картинки, в названии которых есть звук *с* или *з*, немного выделяя голосом эти звуки. Если в слове есть звук *с*, то дети поднимают картинку со свистком и говорят: *с-с-с*.,. а если есть звук *з*, то — со звонком и говорят: *з-з-з*.... Повторяя игру, можно вводить картинки, в названии которых нет ни того, ни другого звука. В таком случае дети не должны поднимать свои картинки.

Зайцы и лиса

Цель. Автоматизация звуков с—з в тексте.

Описание игры. По числу играющих по краям площадки чертятся норки или ставятся стулья.

Дети (зайчики) стоят у своих норок. Один из играющих — лиса. Зайчики произносят текст:

Серый заяка прыгает
Возле мокрых сосен,
Страшно в лапы лисоньки,
Лисоньки попасть...

Зайки выбегают из норок и скачут на обеих ногах. Затем они образуют хоровод и прыгают по кругу. Раздаются слова педагога:

Зайки, ушки наострите,
Влево, вправо
поглядите,
Не идет ли кто?

Зайцы оглядываются по сторонам, увидев лису, которая потихоньку пробирается к ним, кричат: «Лиса!»— и разбегаются по норкам. Лиса ловит зайцев. Игра повторяется.

Зайка

Цель. Автоматизация звуков с—з в тексте.

Описание игры. Вариант 1. Дети становятся в круг, держась за руки. Посредине круга сидит грустный зайка. Дети поют:

Зайка! Зайка! Что с тобой? Ты сидишь совсем больной. Ты не можешь даже встать, С нами вместе поплясать. Ты вставай, вставай, скачи!
Вот морковку получи, Получи и попляши!

Все дети подходят к зайке и дают ему морковку.

Зайчик берет морковку и начинает плясать. А дети хлопают в ладоши. Потом выбирается другой зайка.

Вариант 2. Дети образуют круг. Один из играющих— зайнышка. Он стоит вне круга. Дети поют песенку и хлопают в ладоши:

Заинька, прыгни в садик.

Серенький, прыгни в садик.

Вот так прыгни в садик.

Вот так прыгни в садик.

Дети прыгают. (Заинька прыгает в круг.)

Заинька, поскачи.

Серенький, поскачи.

Вот так поскачи. Вот так поскачи.

Делают поскоки. (Заинька скачет.)

Заинька, попляши. Серенький, попляши. Вот так попляши. Вот так попляши.

Кружатся, (Заинька пляшет.)

Заинька, уходи. Серенький, уходи,

Вот так уходи. Вот так уходи.

Спокойно идут по кругу.

Заинька уходит из круга. Игра повторяется, выбирается другой зайнька.

Что кому?

Цель. Автоматизация звука *ц* в словах.

Оборудование. Предметы, в названии которых есть звук *ц* (*огурец, пуговица, сахарница, ножницы, чернильница, яйцо, блюдце и т.п.*).

Описание игры. Педагог раскладывает на столе предметы, в названии которых встречается звук *ц*, и говорит: «Сейчас, ребята, вы должны отгадать, кому какой предмет нужен». Вызывая детей по очереди, он говорит: «Мальчику-школьнику подарим... (чернильницу)» или «Портнихе для работы нужны... (ножницы)». Вызванный ребенок угадывает, показывает и называет подходящий предмет. (Аналогично игра может проводиться и на другие звуки.)

Что пропало?

Цель. Дифференциация звуков *с, с', з, з', ц* в словах.

Оборудование. Несколько предметов, в названии которых содержатся звуки *с, с' з, з' ц* (*зонт, зебра, собака, гусь, сумка, замок, цапля, кольцо*).

Описание игры. Педагог кладет предметы на стол. Ребенок запоминает их, потом ему предлагают отвернуться или закрыть глаза. В это время педагог убирает один из показанных предметов. Ребенок должен угадать, что пропало.

Кот Васька

Цель. Дифференциация звуков *с, с', з, з', ц* в тексте.

Описание игры. Дети (мышки) сидят на стульчиках или ковре, один ребенок — кот. Он идет на носочках, смотрит то направо, то налево, мяукает.

Педагог и дети: Ходит Васька беленький, Хвост у Васьки серенький, А летит стрелой, А летит стрелой.

Кот бежит к стульчику, стоящему в конце комнаты, и садится на него — засыпает.

Дети: Глазки закрываются — Спит иль притворяется?
Зубы у кота — Острая игла.

Одна мышка говорит, что она пойдет посмотрит, спит ли котик. Посмотрев, она машет руками, приглашая к себе других мышек. Мышки подбегают к ней, скребут по стулу, где спит кот. Кот Васька:

Только мышки заскребут, Серый Васька тут как тут.
Всех поймает он!

Кот встает и бежит за мышками, они убегают от него.

Два Мороза

Цель. Дифференциация звуков *с, с', з, з', ц* 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 лицом к своей команде. Педагог говорит: «Это Мороз — Красным нос, и это Мороз» — Синий нос». Оба Мороза говорят:

Мы два братца молодые,

Два Мороза 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, т.е. коснуться рукой, причем каждый Мороз должен 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.

**ДИФФЕРЕНЦІАЦІЯ
ШИП'ЯЩИХ І СВИСТЯЩИХ
ЗВУКІВ**

Свистит – шипит

Цель. Дифференциация звуков *с—ш*.

Описание игры. Педагог кладет перед собой картинки и говорит: «Я вам буду показывать картинки и называть их. Вы произносите тот звук, которому соответствует предмет, изображенный на картинке». Например, педагог показывает детям свисток. Дети должны произнести *с-с-с*. Насос: *с-с-с...* Гусь: *ш-ш-ш...* и т.д.

Можно обратить внимание детей на то, что при произнесении звука *с* язык вниз, а при произнесении *ш* – вверх.

Прогулка на велосипедах

Цель. Дифференциация звуков *с—ш*.

Описание игры. Педагог говорит; «Сейчас мы поедем 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, что 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 выходил 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.

Мышеловка

Цель. Дифференциация звуков *с—ш* в тексте.

Описание игры. Вариант 1. Часть детей составляет круг (мышеловку). Они стоят, держась за руки, высоко подняв их. Остальные дети — мыши. Дети, стоящие в кругу, тихо говорят;

Все спят — Детки спят. Волк в лесу спит.
Кукла Настя спит. Только мышки не спят,
Они кушать хотят, В мышеловку глядят.

После этих слов мышки начинают бегать, тихо пищать: *сс... ссс*, вбегать в круг и выбегать из круга. По сигналу педагога (*удар барабана, аккорд на рояле, колокольчик*) мышеловка захлопывается — дети опускают руки. Часть мышей оказывается пойманной.

Дети меняются ролями или играют до тех пор, пока все мышки не будут переловлены.

Вариант 2. Дети ходят по кругу, взявшись за руки, и говорят:

Ах, как мыши надоели, Развелось их просто
страсть, Все погрызли и поели, Всюду лезут,
вот напасть, Берегитесь же, плутовки,
Доберемся мы до вас, Вот построим
мышеловку И поймаем всех сейчас.

Когда слова кончаются, круг останавливается и дети поднимают руки. Мыши начинают пробегать через мышеловку (через круг). Когда педагог скажет: «Хлоп», дети опускают руки и мышеловка захлопывается. Кто не успел убежать из круга, считается пойманным и выходит из игры.

Пчелы и комары

Цель. Дифференциация звуков з—ж.

Описание игры. Педагог предлагает детям поиграть: «Сейчас мы пойдем на прогулку в лес. Хорошо там, только комары мешают. Летают вокруг и звенят: з-з-з... Как комары звенят?» Дети: з-з-з... «Отогнали комаров ветками и пошли на полянку. А там много-много красивых цветов. Пчелы летают, мед собирают и жужжат: ж-ж-ж... Как пчелы жужжат?» Дети: ж-ж-ж... «А теперь разделимся на две группы: одни будут комарами и жить здесь (*педагог показывает на стулья, стоящие в одном углу комнаты*); другие будут пчелами и жить здесь (*показывает на другой угол комнаты*). Слушайте внимательно. Когда я скажу: «Комары полетели», то комары должны летать по комнате и звенеть: з-з-з... Когда я скажу: «Пчелы за медом полетели», то комары бегут на свое место, а пчелы вылетают и жужжат: ж-ж-ж...»

Солнышко и дождик

Цель. Дифференциация звуков *с – ш – ж* в словах и тексте.

Описание игры. Дети присаживаются за спинками стульев и смотрят в окошко (*в отверстие спинки стула*).

Воспитатель говорит: «На небе солнышко! Можно идти гулять» (*показывает солнце, вырезанное из картона и раскрашенное*). Дети свободно ходят по комнате, выполняя движения со словами:

Солнышко светит (*обводят руками круг*), Птицы поют (*подражают полету птиц*), С песнею дети по саду идут.

На сигнал «Дождик! Скорее домой» все стараются занять свой домик и присаживаются за стульями; подымая и опуская руки, говорят: «Дождик, дождик, что ты льешь? Погулять нам не даешь».

Педагог снова показывает солнышко и говорит» «Солнышко! Идите гулять», и игра повторяется.

Солнечные зайчики

Цель. Дифференциация звуков *с – з – ч* в тексте.

Оборудование. Зеркало.

Описание игры. Один из детей пускает небольшим зеркалом солнечный зайчик на стене, и все говорят!

Солнечные зайчики Играют на стене.

Помани их пальчиком – Пусть бегут к тебе!

Затем он предлагает: «Ловите зайчика!»

Дети бегут и пытаются поймать ускользающего у них из-под рук зайчика.

Мяч

Цель. Дифференциация звуков *ц* – *ч* в тексте.

Описание игры. Дети перебрасывают мяч от соседа к соседу в правую или левую сторону и говорят:

Целый день я лечу, Целый день я скачу, Больше прыгать не могу, Ах, сейчас я упаду!

На последнем слове мяч ударяется об пол.

Кино

Цель. Дифференциация свистящих и шипящих звуков.

Оборудование. Кусок картона, на котором вырезано квадратное окошечко. Полоска бумаги с наклеенными на нее картинками. На картинках изображены предметы, в названии которых есть звуки *с*, *з* или *ж*, *ш* (например, *сумка*, *лиса*, *весы*, *катушка*, *рубашка*, *мост*, *вишни*, *посуда*, *подушка*, *зонт*, *жук*, *еж*).

Описание игры. Дети сидят за столиками. Педагог обращается к ним: «Сейчас я вам буду показывать кино, а вы внимательно смотрите и говорите, что видите». Педагог передвигает через окошечко полоску бумаги с наклеенными на нее картинками. Дети называют изображенные предметы. (*По аналогии игра может проводиться с разными звуками.*)

Найди свой домик

Цель. Дифференциация свистящих и шипящих звуков.

Описание игры. Дети сидят по одну сторону комнаты. По сигналу педагога «Пойдемте гулять!» дети расходятся по комнате, кто куда хочет. По сигналу педагога «Домой!» все бегут к стульям и занимают любой. Затем по очереди ищут свой стул. Найдя, обращаются к сидящему на стуле ребенку: «Это дом не твой, ты пришел в чужой. Тебе придется встать и домик свой искать». Когда все окажутся на своих местах, игра повторяется.

Коршун

Цель. Дифференциация свистящих и шипящих звуков.

Описание игры. Один из играющих — коршун, он, наклонившись к земле, роет ямочку. К коршуну подходит наседка 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.

Наседку. Зачем тебе носик точить?

Коршун. Чтобы твоих детушек клевать.

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

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 комнате, 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? 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».

Пила

Цель. Дифференциация свистящих и шипящих звуков.

Оборудование. Строительный материал.

Описание игры. Дети строятся парами друг против друга, и потом каждые двое детей подают друг другу правую руку и начинают пилить, произнося при этом:

Завизжала пила, Зажужжала, как пчела:
Треснула и стала, Начинай сначала!

После слов «треснула и стала» дети разрывают руки, изображая сломанную пилу.

Игру можно усложнить, выбрав мастера, который должен починить пилы (*он соединяет руки каждой пары вместе*).

Кот и мыши

Цель. Дифференциация свистящих и шипящих звуков.

Оборудование. Веревка, два стула, скамейка.

Описание игры. Один из играющих — кот, а остальные дети — мыши. Мыши помещаются в подполье (*за веревкой, натянутой между двумя стульями*). Кот садится на стул спиной к мышам. Ведущий говорит:

На скамейке у окошка Улеглась и дремлет кошка. Вот теперь мышам раздолье, Быстро вышли из подполья, Разбрелись все по углам, Тащат крошки тут и там.

На слова ведущего «быстро вышли из подполья» мыши пролезают под натянутой веревкой и бегают по двору. Ведущий говорит:

Кошка глазки открывает, Кошка спинку выгибает. Когти распускает. Прыг — побежала, Мышек разогнала!

Кот делает движения, соответствующие словам ведущего. На слова «прыг — побежала» кот вскакивает со стула и ловит мышей, а мышки бегут в подполье (*подлезают под веревку*).

Хозяйка, волк и гуси

Цель. Дифференциация свистящих и шипящих звуков.

Описание игры. Один ребенок — волк, другой — хозяин или хозяйка, все остальные дети — гуси. Для гусей отводится дом, а для волка рисуют в стороне кружок. Это гора, за которой волк подстерегает гусей. Хозяйка гонит гусей пастись, затем возвращается домой и говорит:

— Гуси-гуси, домой!

— Зачем? — спрашивают гуси.

— Серый волк под горой!

— Что он делает?

— Гусей щиплет.

— Каких?

— Серых да белых — все домой!

И гуси бегут домой, а волк их ловит. Пойманных гусей волк отводит к себе в дом. Хозяйка снова гонит гусей пастись, и снова волк их ловит по дороге домой.

Так продолжается до тех пор, пока все гуси не попадают к волку. Тогда хозяйка отправляется разыскивать своих гусей.

— Волк, ты видел моих гусей? — спрашивает она.

— А какие были гуси? — спрашивает волк.

— Серые, да белые, да пестрые, — отвечает хозяйка.

Волк указывает дорожку, по которой побежали гуси (показывает любое направление). В это время дети, изображающие гусей, начинают хлопать в ладоши, словно гуси крыльями.

— Что это такое? — спрашивает хозяйка.

— Ложки падают с полки, — объясняет волк. Хозяйка уходит по указанной дороге и снова возвращается к волку и повторяет те же вопросы. Во второй раз гуси топают ногами.

— Что это такое? — спрашивает хозяйка.

— Это лошади на конюшне топают, — объясняет волк.

Хозяйка опять уходит и возвращается с прежними расспросами. На третий раз гуси начинают шипеть.

— Что это такое? — спрашивает хозяйка.

— Это щи кипят, — отвечает волк.

Хозяйка собирается уходить, а гуси начинают громко кричать: «Га, га, га...» Она идет отбирать своих гусей. Тогда волк приказывает гусям крепко сцепить руки. Хозяйка пытается разнять руки. Тот, у кого это ей удастся

сделать, ее гусь. Тот, у кого она не может их разнять, остается у волка.

Затем назначаются новый волк и новая хозяйка, и игра повторяется.

Отбор гусей производится таким образом: на землю кладут доску или рисуют линию. Хозяйка проходит по ней медленно, приставляя пятку одной ноги к носку другой, и говорит: «Вот так, мои гуси!» Следом за нею идет волк быстрыми шагами, бегом, не считаясь с линией. Затем по очереди проходят гуси: кто сумеет пройти, как хозяйка, идет к ней, кто побежит, как волк, или оступится, идет к волку. Затем считают, у кого больше осталось гусей: у волка или у хозяйки. Тот, у кого больше, выиграл.

Лиса и волк

Цель. Дифференциация свистящих и шипящих звуков.

Оборудование. Два костюма (волка и лисы). У лисы рыжий комбинезон, у волка серый.

Описание игры. Один ребенок изображает лису, другой — волка.

Серый волк в густом лесу

Встретил рыжую лису.

Волк. Лизавета, здравствуй!

Лиса. Как дела, зубастый?

Волк. Ничего идут дела. Голова еще цела.

Лиса. Где ты был?

Волк. На рынке.

Лиса. Что купил?

Волк. Свининки.

Лиса. Сколько взяли?

Волк. Шерсти клок — Ободрали правый
бок. Хвост отгрызли в драке.

Лиса. Кто отгрыз?

Волк. Собаки.

Лиса. Жив ли, милый куманек?

Волк. Еле ноги уволок. Как, кума, твои
дела?

Лиса. На базаре я была.

Волк. Что ты так устала?

Лиса. Уток я считала.

Волк. Сколько было?

Лиса. Семь с восьмой.

Волк. Сколько стало?

Лиса. Ни одной.

Волк. Где же эти утки?

Лиса. У меня в желудке.

Маленькие домики

Цель. Дифференциация свистящих и шипящих звуков.

Оборудование. Маски зверей.

Описание игры. Для игры выбирают зайца-вожака, волка. Остальные дети — зайчики. Они сидят на стульях по кругу. Заяц-вожак ходит по кругу, стучится в домики к зайчикам:

Маленькие домики в лесу густом стоят,

Беленькие зайчики в домиках сидят.

Один заяк выбежал, он по лесу бежал,
Лапочкой в окошечко ко всем, ко всем стучал.

Выходите, зайчики, пойдёте в лес гулять.

Если волк появится, мы спрячемся опять.

Затем, находясь в центре круга, манит руками детей. Зайчики выбегают, прыгают, скачут до тех пор, пока не появится волк. При появлении волка зайчики прячутся в свои домики. Волк ловит зайцев. Пойманный становится волком, и игра продолжается.

Выпал беленький снежок

Цель. Дифференциация свистящих и шипящих звуков в тексте.

Описание игры. Дети говорят хором стихотворение, сопровождая слова движениями:

Выпал беленький снежок, Соберемся мы
в кружок. Снег, снег, белый снег,
Засыпает он нас всех. (*Дети, стоя
кружком, поднимают руки и медленно
опускают их, подражая падающему
снегу.*)

Мы на саночки садимся И под горку
быстро мчимся. Снег, снег, белый снег,
Мчимся мы быстрее всех. (*Становятся*

*друг за другом и бегут по кругу, руки
сзади.)*

Дети все на лыжи встали, Друг за другом
побежали. Снег, снег, белый снег,
Кружит, падает на всех. *(Идут медленно
по кругу, руки согнуты в локтях и
сжаты в кулачки, как будто держат
палки от лыж.)*

Мы из снега ком слепили, Потом куклу
смастерили. Снег, снег, белый снег,
Кукла вышла лучше всех. *(Наклоняются
и показывают, как лепят куклу.)*

Дети к вечеру устали, Все в кроватках
задремали. Снег, снег, белый снег, Спят
ребятки крепче всех. *(Садятся на
корточки, руки под щечку — спят.)*

Теремок

Цель. Автоматизация свистящих и шипящих звуков.

Оборудование. Шапочки или маски для зверей.

Описание игры. Дети становятся в круг. В середине круга стоят стулья. Это теремок. К теремку по очереди подбегают звери. Первой подбегает мышка-норушка и спрашивает: «Терем-теремок, кто в тереме живет?» Никто ей не отвечает, мышка-норушка влезает в теремок и остается в нем жить. Второй скачет лягушка-квакушка и спрашивает: «Терем-теремок, кто в тереме живет?» Ей отвечает мышка-норушка: «Я мышка-норушка, а ты кто?» — «Я лягушка-квакушка». — «Иди ко мне жить».

Бежит зайка-трусишка и спрашивает: «Терем-теремок, кто в тереме живет?» — «Я мышка-

норушка, я лягушка-квакушка, а ты кто?» — «Я зайка-трусишка», — «Иди к нам жить».

Бежит лисичка-сестричка. Подбегает к теремку и спрашивает: «Терем-теремок, кто в тереме живет?» Ей отвечают: «Я мышка-норушка, я лягушка-квакушка, я зайка-трусишка, а ты кто?» — «Я лисичка-сестричка». — «Иди к нам жить».

Появляется медведь, подходит к теремку и спрашивает: «Терем-теремок, кто в тереме живет?» — «Я мышка-норушка, я лягушка-квакушка, я зайка-трусишка, я лисичка-сестричка, а ты кто?» — «Я медведь, всех вас давишь». При этих словах он обхватывает руками теремок, а все звери разбегаются в разные стороны. На этом игра кончается.

ФОРМИРОВАНИЕ ЗВУКОВ
Р, Р', Л, Л'

Лошадка

Цель. Постановка и автоматизация отдельного звука *р*.

Описание игры. Детей воспитатель 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 *p*.

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

Описание игры. Вариант 1. На одной стороне комнаты стоят стульчики. Впереди натянута гирлянда с флажками и устроена арка. Это аэродром. Летчики сидят на стульчиках, ожидая приказа. «Летчики к полету готовы?» — спрашивает педагог. Ребята отвечают: «Готовы!» — «Заводите моторы!» — говорит педагог. *Д-д-д-дрр-rrrr*, — подражают дети звуку мотора и, вертя правой рукой, будто заводят мотор, летают по комнате. «Летчики, летите назад!» — зовет педагог. Постепенно, замедляя бег и умолкая, все возвращаются на аэродром и садятся на стульчики.

Вариант 2. Дети сидят на коврике (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, изображающий 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 ребенок после звука *тдд* не сумеет перейти на звук *дрр*, то его отправляют в ремонт к механику (педагогу), который с ним индивидуально занимается.

Цветные автомобили

Цель. Автоматизация звука *р*.

Оборудование. Цветные обручи или бумажные кольца по числу играющих, несколько цветных флажков.

Описание игры. Вдоль стены на стульях сидят дети. Они автомобили. Каждому из играющих дается обруч какого-либо цвета или бумажное кольцо. Это руль. Перед педагогом (*или ведущим*) на столе несколько цветных флажков. Он поднимает один из них. Дети, у которых руль такого же цвета, как и флажок педагога, бегут по комнате, подражая звуку мотора автомобиля: *р-р-р*. Когда педагог опустит флажок, дети останавливаются и по сигналу «Автомобили возвращаются» направляются шагом каждый в свой гараж (*к своему стулу*). Затем педагог поднимает флажок другого цвета, и игра возобновляется. Педагог может поднимать один, два или три флажка вместе, и тогда все автомобили выезжают из своих гаражей.

Будильник

Цель. Автоматизация звука *р*.

Описание игры. Все дети ложатся спать (салятся на стульчики). Один ребенок — будильник. Педагог говорит, в котором часу надо детей разбудить, и начинает медленно считать. Когда он произносит назначенное для подъема время, будильник начинает трещать: *р-р-ррр...* Все дети встают.

Воробушки и автомобиль

Цель. Автоматизация звуков *p, p'* в звукоподражаниях.

Описание игры. Несколько детей (*воробушки*) скачут по дороге и чирикают: ***чик-чирик, чик-чирик.*** Вдруг на дороге показывается автомобиль (ребенок, изображающий автомобиль). Сначала звук мотора ***p-p-p*** слышен слабо, затем все сильнее и сильнее. Когда машина приближается к воробьям, они издают звук ***фррр***, расправляют крылья и разлетаются.

Солдаты

Цель. Автоматизация звука в слогах.

Описание игры. Дети ходят в строю.

При движении издают звуки трубы:

трам-та-ра-ра, трам-та-ра-ра.

Педагог может выбрать кого-нибудь

из детей и поручить ему роль трубача,

а остальные дети оценивают

правильность звучания трубы

(громкость, четкость).

Вороны

Цель. Автоматизация звука *p* в звукоподражаниях и фразах.

Описание игры. Педагог делит детей на три группы: первая группа изображает елочку, дети становятся по кругу и, опустив руки, говорят: «Как под елочкой зеленой скачут, каркают вороны»; вторая — вороны, которые прыгают в круг и каркают: ***кар-кар-кар...*** Первая группа детей говорит: «Из-за корочки подрались, во все горло разорались». Вторая группа (в кругу): ***кар-кар-кар...*** Первая группа: «Вот собаки прибегают, и вороны улетают». В круг вбегают третья группа детей, изображающая собак, и с рычанием *p-p-p...* гонится за воронами, которые улетают в свое гнездо (заранее отведенное место). Пойманные становятся собаками. Игра повторяется до тех пор, пока не останутся две-три самые ловкие вороны. Потом дети меняются ролями и продолжают игру.

Оркестр

Цель. Автоматизация звуков *p, p'* в слогах.

Описание игры. Дети садятся полукругом. Одна группа детей — трубачи, другая — скрипачи, третья — ударники. Педагог — дирижер. Он показывает каждой группе, как нужно подражать движениям трубачей, скрипачей и ударников. Потом предлагает спеть какой-нибудь знакомый мотив. Трубачи поют слог *ру-ру-ру*, скрипачи — *ри-ри-ри*, а ударники — *ра-ра-ра*. После репетиции педагог начинает дирижировать. Поет только та группа, на которую педагог указывает палочкой. Когда педагог поднимает обе руки, играют все одновременно. Затем педагог вызывает трех-четырех детей и предлагает им исполнить на любом инструменте какую-нибудь песню. Остальным детям предлагает угадать, какую песню исполняли.

Знаешь ли ты эти слова?

Цель. Автоматизация звуков *p, p'* в слогах и словах.

Описание игры. Педагог произносит фразу, не договаривая в словах слоги. Кто из ребят первый правильно произнесет недостающий слог, тот получит кружок из картона. Набравший большее количество кружков выигрывает. Примерный перечень предложений: *У нас ледяная го(ра); Кто мычит? Ко(рова); Вокруг парка за(бор); Под землей у нас ме(тро); В воротах стоит вра(тарь); Утром дети делают за(рядку); У крота в земле но(ра); С цыплятами ходят ку(ры); Чтоб писать, нужна тет(радь); Ребята разожгли в лесу кос(тер); На улицах светят фона(ри); Мы любим сладкое ва(ренье) и т.д.*

Соблюдай порядок

Цель. Автоматизация звуков *p, p'* в словах.

Описание игры. Дети сидят полукругом. В центре стоит стол педагога, на который положены в ряд несколько предметов, в названии которых встречается звук *p, p'*.

Педагог вызывает одного ребенка, который должен назвать и показать детям предметы, разложенные на столе преподавателя. Потом ребенок поворачивается спиной к столу и по памяти называет предметы в том порядке, в котором он их разложил на столе. Если ребенок затрудняется выполнить задание,

можно разрешить ему еще раз внимательно рассмотреть предметы.

Затем вызываются другие дети. Педагог по своему усмотрению может менять порядок расположения предметов, заменять их или дополнять новыми.

Для игры могут быть подобраны следующие предметы: фонарик, рыбка, пузырек, горошина, веревка, резинка, сахар, ракета, пряжка, гриб, варежка и др. Повторяя игру, можно давать для запоминания пять-шесть предметов. Называть предметы дети должны громко, четко. (По аналогии игра может проводиться и с другими звуками.)

Помнишь ли ты эти стихи?

Цель. Автоматизация звуков *p, p'* в словах.

Описание игры. Педагог читает отрывки из стихотворений, знакомых детям. Ребенок должен произнести пропущенные слова.

Где обедал (воробей)? В зоопарке у (зверей).

Вы не стойте слишком близко: я (тигренок), а не киска.

В этой речке утром (рано) Утонули два (барана).

Бедный маленький верблюду! Есть (ребенку) не дают.

Он сегодня съел с (утра) Только два таких (ведра).

Золотом буквы на солнце (горят): Да здоровствует (дружба) советских (ребят).

Все ребята со двора Малярам кричат: (Ура)!

Идет коза (рогатая) За малыши (ребятами).

Молоко свое допей И пойдём гулять (скорей).

А козлик седую Трясет (бороду).

Здесь метро у нас пройдет, Всех с собою (заберет).

Барашек

Цель. Автоматизация звука *p* в тексте, развитие слухового внимания.

Описание игры. На стуле спиной к детям сидит водящий, остальные по очереди подходят к нему и произносят стишки.

Кто по голосу будет узнан, тот заменит барашка,

Барашек, барашек,

Покажи рога,

Дам тебе я сахару,

Кусочек пирога!

Кто я?

Бараны

Цель. Автоматизация звука *p* в тексте.

Ход игры. Несколько пар детей, стоя друг против друга, взявшись за руки, образуют ворота. Остальные (бараны) подходят к воротам, стучат в них {топают ногами}.

Бараны. Тра-тра-тра, тра-тра-тра,
Открывайте ворота! *Ворота.* Рано, рано, вы,
бараны, Застучали в ворота. *Бараны.* Тра-
тра-тра, тра-тра-тра, Пропустите в ворота!
Ворота. Вам куда? Вам куда? Не откроем
ворота. *Бараны.* На луга, где трава, А на
травушке роса. *Ворота.* Еще рано вам туда,
Не откроем ворота. *Бараны.* Тра-тра-тра,
тра-тра-тра, До свиданья, ворота. Мы
придем, когда высохнет трава. (*Уходят.*)

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 поедem кататься на пароходе. 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 пароходе зайчика, матрешку и т.п. Фиксируется внимание детей на том, что у них получился звук *лл*, 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).

Ответ на вопросы

Цель. Автоматизация звуков *л*, *л'* в словах и фразах.

Оборудование. Картинки, в названии которых имеется звук *л*: лев, лента, лампа, лейка, лук, лестница, лошадка, самолет, лимон, лыжи, павлин, лиса, листья, будильник, туфли и т.д.

Описание игры. Педагог раскладывает картинки на столе рисунком вверх. Потом он по очереди вызывает детей, задает им вопросы, а ребенок дает полный ответ (например: «Из чего поливают цветы?» — «Цветы поливают из лейки»). Разыскивая при этом соответствующую картинку и показывая ее всем детям, громко называет.

Педагогу надо следить, чтобы дети давали полные ответы. К одной картинке можно задать различные вопросы. Например: «Что принесли чинить в мастерскую?» Ответ: «В обувную мастерскую принесли чинить туфли». «Что купила мама в обувном магазине?» Ответ: «Мама купила в магазине туфли».

Помнишь ли ты эти стихи?

Цель. Автоматизация звуков *л, л'* в словах и фразах.

Описание игры. Педагог приводит ребенку выдержки из стихотворений, знакомых детям. Ребенок должен произнести пропущенные слова.

Мяч попал под (колесо), Лопнул (хлопнул)—
Вот и все.

Головой кивает (слон), Он слонихе шлет
(поклон).

Я привык свои ботинки Чистить щеткой
каждый день. Из костюма все (пылинки) Мне
вытряхивать (не лень).

Пальчик, пальчик, где ты (был)? С этим
братцем (в лес ходил), С этим братцем кашу
(ел), С этим братцем песни (пел).

Телефон уже устал, Разговаривать (не стал).

Лошадки

Цель. Автоматизация звука *л* в тексте.

Описание игры. Одна половина детей изображает лошадок, другая — кучеров. Кучера подходят к стоящим в ряд лошадкам. Поглаживая их по спине, они говорят:

Ну и лошадка —
Шерстка гладка,
Чисто умыта
С головы до копыта,
Овса поела
И снова — за дело.

Кучера запрягают лошадок, говорят: *но-но-но...* и уезжают. Лошадки цокают языком. Затем дети меняются ролями.

Пила

Цель. Автоматизация звуков *л, л'* в тексте.

Описание игры. Дети парами, взявшись руками крест-накрест, пилят дрова и говорят:

Запилила пила, Зажужжала, как пчела,
Отпилила кусок, Наскочила на сучок,
Лопнула и стала, Начинай сначала.

Образовав новые пары, дети продолжают игру.

Самолет

Цель. Дифференциация звуков л—р.

Описание игры. Педагог, обращаясь к детям, говорит: «Сейчас мы будем играть в «самолет». Заведем мотор самолета: р-р-р...» Дети произносят: р-р-р... и воспроизводят руками движения мотора. «Завели мотор, и полетел самолет высоко, не видно его, только гул слышен: л-л-л... Как гудит самолет?» Дети: л-л-л...

Найди свою картинку

Цель. Дифференциация звуков *л—р* в словах.

Оборудование. Картинки, в названии которых есть звук *л* или *р*. На каждый звук подбирают одинаковое количество картинок.

Описание игры. Педагог раскладывает картинки рисунком вверх, затем распределяет детей на две группы и говорит им, что одна группа будет подбирать картинки на звук *л*, а другая — на *р*. По сигналу педагога из каждой группы к столу подходит по одному ребенку. Один берет картинку на звук *л*, другой — на звук *р*. Подойдя к своей группе, ребенок хлопает по ладони впереди стоящего и становится в конце группы, а тот, кто оказывается первым, идет за следующей картинкой и т.д. Когда все дети возьмут картинки, обе группы поворачиваются лицом друг к другу и называют свои картинки. При повторении игру можно немного видоизменить: выигрывает та группа, которая быстрее подберет свои картинки.

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).

Ветер по морю (гуляет) 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).
С утра сидит на озере (любитель-рыболов),
Сидит (мурлычет песенку), А песенка (без
слов). Как песня начинается, Вся рыба
(расплывается).

Поймай комара

Цель. Дифференциация звуков *л, л', р, р'* в тексте.

Оборудование. Тонкий прут длиной 1 м 25 см с привязанным к нему шнурком длиной $\frac{1}{2}$ м, на конце которого комар, сделанный из картона.

Описание игры. Дети становятся в круг, посередине педагог, который обводит (кружит) прутком по воздуху немного выше головы детей. Дети подпрыгивают и стараются поймать комара. Тому, кто поймал комара, дети поют песенку:

Ай, да Коля (Оля) молодец!
Комару пришел конец!
Тра-ля-ля, тра-ля-ля,
Комару пришел конец!

Карусель

Цель. Дифференциация звуков *л, л', р, р'* в тексте.

Описание игры. Играющие образуют круг. Педагог дает детям шнур, концы которого связаны. Дети берут правой рукой шнур, поворачиваются налево и говорят:

Еле, еле, еле, еле
Завертелись карусели,
А потом
кру-гом, кру-гом
Все бегом, бегом, бегом.

В соответствии с текстом стихотворения дети идут по кругу сначала медленно, потом быстрее и наконец бегут.

Во время бега педагог приговаривает

«По-бе-жа-ли, по-бе-жа-ли».

После того как дети пробегут 2 раза по кругу, педагог меняет направление движения, говорит: «Поворот». Играющие должны повернуться, быстро перехватив шнур левой рукой, и бежать в другую сторону.

Затем педагог продолжает вместе с детьми!

Тише, тише, не спешите! Карусель остановите!

Раз, два, раз, два! Вот и кончилась игра!

Движение карусели становится постепенно медленнее. При словах «вот и кончилась игра» дети опускают шнур на землю и расходятся по площадке.

После того как дети немного отдохнут, педагог дает три звонка или 3 раза ударяет в бубен.

Играющие спешат занять свои места на карусели, т.е. становятся в круг, берут шнур. Игра возобновляется. Не успевший занять место до третьего звонка не катается на карусели, а стоит и ждет, когда будет новая посадка.

Игру можно повторить 3—4 раза. На шнур можно привязать бубенчики, цветные ленточки, чтобы карусель была нарядной.

Догонялки

Цель. Дифференциация звуков *л, л', р, р'* в тексте.

Описание игры. Дети берутся за руки (*они стоят за чертой*) и идут ровной шеренгой к водящему, который сидит на расстоянии 10 м (7 м) на стуле.

Мы, веселые ребята, Любим бегать и играть. Ну, попробуй нас догнать! Ну, попробуй нас догнать!

Сказав последние слова, дети опускают руки и убегают, а водящий ловит кого-нибудь. Пойманный водит, и игра повторяется.

Спасайся от волка

Цель. Дифференциация звуков *л, л', р, р'* в тексте.

Описание игры. На одном конце комнаты стулья, за которые прячутся дети, спасаясь от волка (стулья стоят в одну линейку, на некотором расстоянии друг от друга, чтобы между ними можно было свободно пройти). На другом конце комнаты сидит в логове (на стуле) волк. Дети идут по направлению к волку и говорят, ритмично наклоняясь вниз (собирают в корзину землянику):

Ходили ребятишки по бугорочку,
Брали, брали ягодку земляничку.
Накололи ноженьку на
былиночку. Болит, болит ноженька,
да не больно.

По окончании слов из логова выскакивает волк, а дети убегают и прячутся от волка, который их ловит. Тот, кого поймает волк, садится в логово и становится волком.

В лесу родилась елочка

Цель. Дифференциация звуков *л, л', р, р'* в тексте.

Описание игры. Дети образуют вокруг елки большой хоровод.

Все поют и сопровождают песню движениями.

В лесу родилась елочка, В лесу она росла,
Зимой и летом стройная, Зеленая была.

(Хоровод движется вправо, затем влево.)

Метель ей пела песенку; «Спи, елочка, бай-бай!»
Мороз снежком укутывал: «Смотри не замерзай!» (Дети присаживаются на корточки, изображают, как спит елочка).

Трусишка зайка серенький Под елочкой скакал,
Порою волк, сердитый волк Рысцою пробегал.
(Делают подскоки обеими ногами, подражая зайчику, затем бегут назад мелкими)

шагами, слегка нагнувшись, когда волк пробегает мимо елочки.)

Чу! Снег по лесу чистому Под полозом скрипит: Лошадка мохноногая Торопится, бежит. (Идут вправо, высоко поднимая ноги, друг за другом.)

Везет лошадка дровеньки, А в дровнях старичок; Срубил он нашу елочку Под самый корешок. (Останавливаются, поворачиваются лицом к елке, раздвигают ноги, руки поднимают, опускают и поднимают 2—3 раза, изображая, как рубят елочку.)

Теперь ты здесь, нарядная, На праздник к нам пришла И много, много радости Детишкам принесла. (Слегка приплясывают, стоя на месте. Движения произвольные.)

ФОРМИРОВАНИЕ ЗВУКОВ
К, Г, Х, Й

Кто как кричит?

Цель. Автоматизация звука *к* в звукоподражаниях.

Оборудование. Картинки: курица, петух, кукушка, лягушка.

Описание игры. Педагог говорит: «Помните, дети, как мы на даче с вами ходили на прогулку в лес? Собрались мы гулять. Вышли во двор, а навстречу идет курица и кричит: *ко-ко-ко...* (Дети: *ко-ко-ко...*) Идем мы дальше, а курица кудахчет: *куд-куда?..* (Дети: *куд-куда?..*) «В лес», — ответили мы ей и пошли дальше. На заборе сидит петух и кричит: *ку-ка-ре-ку!..* (Дети: *ку-ка-ре-ку!..*) Пошли дальше по дороге мимо огорода. Смотрим, а воробьи у подсолнуха зерна клюют. Прогнали их дети. (Дети: *кыш-кыш...*) Пришли мы в лес. Хорошо там. Стали собирать цветочки, вдруг слышим, кукушка кукует: *ку-ку...* (Дети: *ку-ку...*) Набрали много цветов, пошли обратно. Слышим, лягушки квакают: *ква-ква...* (Дети: *ква-ква...*) Погуляли мы в лесу и вернулись домой».

Курочка, петушок и цыплята

Цель. Автоматизация звука *к* в звукоподражаниях и предложениях.

Описание игры. Один ребенок — петушок, другой — курочка, остальные дети — цыплята.

Курочка (педагог или ребенок) и цыплята клюют зернышки (стучат пальцами об пол).

Появляется петушок, и цыплятки прячутся за занавеску. Петушок спрашивает: «Ку-ка-ре-ку, ку-ка-ре-ку, где маленькие цыплята?»

Курочка отвечает: «Ко-ко-ко, убежали цыплятки, ищи их, Петя-петушок». Петушок ходит, ищет цыпляток, находит и предлагает им побегать. Цыплята разбегаются, петушок догоняет их. Затем роли меняются.

Дождик

Цель. Автоматизация звука *к* в слогах и тексте.

Описание игры. Дети сидят на стульях. Педагог? говорит: «Пошли мы гулять, и вдруг начался дождик, забарабанил по крыше. Как капли закапали? Вспомним стихотворение».

Капля раз, капля два,

Капли медленно сперва—•

Кап, кап, кап, кап.

(Дети сопровождают эти слова медленными хлопками.)

Стали капли попевать,

Капля каплю подгонять —

Кап, кап, кап, кап. (Хлопки учащаются.)

Зонтик поскорей раскроем,

От дождя себя укроем.

(Дети поднимают руки над головой, имитируя зонтик.)

Журавль и лягушки

Цель. Автоматизация звука к.

Описание игры. На земле чертится большой прямоугольник. Это река. На берегах нарисованы кочки (кружочки, начерченные на расстоянии 45—55 см от берега, чтобы нетрудно было с кочки одним прыжком попасть в воду, т.е. в очерченный прямоугольник). Один ребенок — журавль, а остальные — лягушки. Журавль сидит в своем гнезде поблизости, а лягушки усаживаются на кочки и начинают свой концерт.

Вот с насиженной гнилушки В воду шлепнулась лягушка. И, надувшись, как пузырь, Стала квакать из воды: «Ква, кэ, кэ, кэ, кэ, Будет дождик на реке».

Как только лягушки произнесут последние слова, журавль вылетает из гнезда и ловит их. Лягушки прыгают в воду, где журавлю ловить их не разрешается. Пойманная лягушка остается на кочке до тех пор, пока журавль не улетит и пока не вылезут снова все лягушки. Лягушки сидят в воде до тех пор, пока не улетит журавль.

После того, как журавль поймает несколько лягушек (например, 3—4), выбирается новый журавль из числа тех детей, которые ни разу не были пойманы. Лягушки на кочках сидят на корточках, а в воде могут плавать (бегать внутри круга). Обратно на кочку можно попадать только прыжком.

Гуси-гуси

Цель. Автоматизация звука г в слогах и предложениях.

Оборудование. Картина, на ней изображена девочка, которая гонит гусей.

Описание игры. Вариант 1, Педагог показывает картинку, Гуси идут домой и гогочут: *га-га-га..*, Дети: *га-га-га...* — «По пути попалась канава, стали гуся прыгать через нее *гон-гон-гон...*» Дети: *гон-гон-гон...*

Вариант 2. В одном месте площадки птичий двор, в другом — пастбище (с обеих сторон начертить линии). Выбираются пастух и лиса. Остальные дети — гуси.

В начале игры пастух с хворостиной в руке отводит гусей на пастбище, а сам возвращается обратно на птичий двор. Гуси в это время пасутся. Через некоторое время пастух зовет гусей: «Гуси, гуси!» Услышав голос пастуха, гуси

кричат: «Га, га, га!» Пастух: «Ну летите!» Гуси расправляют крылышки и, размахивая руками, летят через поле на птичий двор, а лисица их ловит. Пойманных она уводит в норку. Если лиса поймает пять гусей, педагог выбирает новую лисицу и нового пастуха.

Вариант 3. Выбираются пастух и волк.

Пастух. Гуси-гуси, вы откуда?

Гуси. Га-га-га. Мы из дома.

Пастух. Гуси-гуси, вы куда?

Гуси . На луга, на луга.

Пастух. Есть хотите?

Гуси. Га-га-га (утвердительно).

Пастух. Ну, идите на луга.

Гуси ходят и щиплют травку.

Пастух (внезапно).

Гуси белые, домой. Серый волк под горой.

Гуси гогочут и бегут домой. Волк ловит гусей.

Пойманные выходят из игры.

Узнай по голосу

Цель. Дифференциация звуков в звукоподражаниях.

Описание игры. Дети садятся на стульчики, которые составлены в кружок (домик). Один ребенок подходит к домику, стучит и спрашивает: «Кто в домике живет?» Дети отвечают голосом какого-нибудь животного или птицы: *га-га-га, ква-ква* и др. Ребенок должен назвать, кто живет в домике.

Запятнай пару!

Цель. Дифференциация звуков *к—г* в тексте.

Описание игры. Дети строятся парами друг за другом. В середине стоит водящий, В руках у него мячик, сшитый из материала. Водящий громко говорит: Кинь, кинь, перекинь. Давай вместе побежим Через воду и огонь. Не догонит нас и конь. Раз, два, догоняй, Ну, попробуй-ка, поймай!

После слов водящего последняя пара расцепляет руки и бежит вперед до заранее проведенной черты, находящейся в 10—12 шагах от водящего. Водящий должен попасть мячом в одного из бегущих до того, пока он забежит за черту. Тот, в кого он попал, становится с ним вместе в первую пару, а другой водит. Если водящий не попал, то он снова водит, а добежавшая до черты пара становится вперед, и игра продолжается. Последняя пара может бежать только после слов «ну, попробуй-ка, поймай!».

Погреем ручки

Цель. Постановка и автоматизация отдельного звука х.

Описание игры. Дети сидят на стульях. Педагог показывает картинку, на которой нарисованы дети, лепящие снежную бабу, и говорит: «Лепили дети снежную бабу. Хорошая вышла. Руки у них замерзли. Давайте погреем их, подышим на ручки, чтобы они согрелись. Вот так». (*Показывает.*) Затем дети греют руки по очереди и все вместе, произнося звук х.

Кому что нужно?

Цель. Автоматизация звука *х* в словах и предложениях.

Оборудование. Педагог ставит на доске картинки и говорит: «Сейчас вы услышите маленькие рассказы. К каждому рассказу должна подходить одна из этих картинок. Вы угадаете какая и назовете ее».

Стали дети украшать елку. Повесили много игрушек. Осталось повесить что? (*Хлопушку.*)

Пришел доктор к больному ребенку. Что он надел? (*Халат.*)» и т.д. Победитель тот, кто больше даст правильных ответов.

Курочка, цыплята и собака

Цель. Дифференциация звуков *к—х* в тексте.

Описание игры. Дети изображают цыплят, один ребенок — курочку, а другой — собаку. Все цыплята сидят в курятнике (находящемся на одной из сторон площадки). На другой стороне собачья конура, в ней сидит собака. На слова педагога (*или водящего*)

Вышла курочка-хохлатка, С нею желтые цыплятки, Квохчет курочка: «Ко-ко! Не ходите далеко. Курочка выбегает, оглядывается кругом, хлопает крыльями и кричит: *ко-ко-ко!*, созывая цыплят. На ее зов выбегают из курятника цыплята и начинают бегать, ищут корм, курочка бежит с ними. По сигналу педагога с лаем выбегает собака и бежит за цыплятами, цыплята убегают в курятник.

Курочка-хохлатка

Цель. Дифференциация звуков *к—х* в тексте.

Описание игры. Педагог выбирает из играющих курицу, остальные дети—цыплята. Один ребенок — кошка. Курочка и цыплята ходят по комнате, изображая руками взмахи крыльев, клюют корм и говорят:

Вышла курочка-хохлатка, С нею желтые цыплятки,
Квохчет курочка: «Ко-ко! Не ходите далеко».

Ведущий говорит, а кошка его слова сопровождает действиями.

На скамейке у дорожки Улеглась и дремлет кошка.
...Кошка глазки открывает И цыпляток догоняет.

На последних словах кошка вскакивает, мяукает и бежит за цыплятами, которые убегают в свой домик, к курице (маме).

Курица защищает цыпляток, разводя руки в стороны, и говорит при этом: «Уходи, кошка, не дам тебе цыпляток!»

При повторении игры на роль кошки выбирают другого ребенка.

Петушок

Цель. Дифференциация звуков *к, з, х* в тексте.

Описание игры. По краям площадки стоят низенькие скамейки или доски, положенные на подставка (высота 10—15 см). Дети становятся на скамейку. Они изображают кур, а один ребенок — петуха. Дети говорят: Петя в желтых сапогах Ходит по песку, Постоит да поглядит, !А потом как закричит: «Ку-ка-ре-ку!»

Петушок выходит и делает соответствующие движения («Ку-ка-ре-ку», — кричит петушок.) После крика петуха все куры спрыгивают со скамеек и бегут искать корм. Петушок бегаёт с ними. По сигналу «Цып-цып» дети возвращаются на свои места. Затем выбирается новый петушок, и игра повторяется.

Куры и петух

Цель. Та же, что и в предыдущей игре.

Описание игры. У одной из стен (на стульчиках) сидят куры, на небольшом расстоянии от них гуляет петух. В одном из углов комнаты кошkin дом, в нем сидит кошка. Ведущий сидит с курами. Показывая на гуляющего петуха, он говорит:

Петя в желтых сапогах

Ходит по песку,

А потом как закричит:

Петух кричит:

«Ку-ка-ре-ку!» Выходите, курочки, Собирайте крошки, Много здесь есть крошек На моей дорожке.

Куры выбегают, машут крыльями {возле петуха стучат пальцами по полу) и говорят:

Куры крыльями махали: «Ко-ко-ко-ко-ко!» Куры клювами стучали: «Ко-ко-ко-ко-ко!» Дай нам, Петя, крошки, Крошек не жалея, Дай еще немножко,

Будет веселей: «Ко-ко-ко-ко-ко!»

Выходит кошка, крадется к петуху и поет:

Выйду, выйду на дорожку: «Мяу-мяу-мяу», Там, где куры ищут крошки «Мяу-мяу-мяу!» К петушку поближе подойду И с собою в домик Петю уведу. Хватает петуха, уводит его в домик. Куры убегают к себе (на стульчики).

Ведущий. Кошка ушла, пойдёмте Петю спасем. Куры громко закричали.

Куры. «Ко-ко-ко-ко» И за Петей побежали: «Ко-ко-ко, ко-ко-ко!» Выходи к нам, Петя, Собирай здесь крошки, Много здесь есть крошек На нашей дорожке. Выходит петух, ведущий говорит: «Вот все и собрались, а теперь попляшем». Становятся в круг. Петух в середине.

Все. Мы покушали все, Петя, А теперь, дружок, Соберем скорее вместе Мы большой кружок. Покажи нам ножку, Петя, поскорей, Покружись ты с нами, Петя, веселей!

Охота на зайцев

Цель. Дифференциация звуков *к—г—х* в тексте.

Описание игры. Все ребята — зайцы и два-три охотника.

На одной стороне площадки по числу зайцев педагог рисует небольшие кружки (заячьи норки), в которых размещаются зайцы.

Охотники находятся на противоположной стороне, где для них нарисован домик. У каждого охотника мячик, сшитый из материи.

Ведущий. Никого нет на лужайке,
Выходите, братцы-зайки, Прыгать,
кувыркаться, По снегу кататься!..

Зайцы выбегают из норок, разбегаются по всей площадке и прыгают. Педагог неожиданно ударяет в барабан или бубен или хлопает в ладоши и говорит: «Охотники!»

Охотники выбегают из домика и охотятся на зайцев, а зайцы должны вовремя занять свои домики.

Охота заключается в том, что каждый охотник должен попасть в зайца мячиком до того, как он забежит в норку.

Пойманных зайцев охотники забирают к себе в дом, и игра повторяется.

Одни и те же охотники идут на охоту не более 3 раз, а затем выбирают новых охотников.

Поезд

Цель. Дифференциация звуков *к—г—х* в тексте.

Описание игры. Педагог или кто-нибудь из детей — паровоз. Все дети — вагоны. Дети сидят на стульчиках друг за другом. Паровоз гудит, и поезд трогается. Дети могут двигать руками и произносить: *гу-гу* или:

Вот поезд наш едет, Колеса стучат, А в поезде этом Ребята сидят. «Гу-гу-гу, гу-гу-гу», Пыхтит паровоз. Далеко, далеко Ребят он повез.

Затем водящий говорит: «Стоп! Остановка! Кто хочет слезать, скорей

выходите, пойдёте гулять». Дети встают со стульчиков и гуляют по комнате.

В этой игре может быть дан другой текст песни:

Деток поезд наш везет В лес и на полянку. Будут дети там гулять, Повстречают зайку.

«Так-так-так, так-так-так», Все колёсики стучат, «Гу-гу-гу», белку встретим и лису. Едем-едем мы быстрее, Не боимся мы зверей. Паровоз идет потише. Остановка близко. «Гу-гу-гу, стоп!»

Поезд останавливается, дети разбегаются по комнате, гуляют, собирают цветы, и по сигналу педагога игра снова возобновляется.

Веселые гуси

Цель. Дифференциация звуков *к—г* в тексте.

Описание игры. Дети изображают гусей.

Педагог или один из детей изображает бабушку. Он выгоняет гусей на площадку.

Дети кричат: га-га-га, и гуляют по площадке, Бабушка (зовет гусей).

Гуси, гуси!

Гуси. Га-га-га!

Бабушка. Есть хотите?

Гуси. Да, да, да!

Бабушка. Бегите домой!

Гуси бегут к бабушке. Она кормит их (подносит каждому ребенку воображаемую мисочку),

Кубики с картинками

Цель. Автоматизация звуков *я, е, ё, ю (й)* в словах.

Оборудование. Несколько кубиков с наклеенными картинками: яблоко, ежик, елка, вьюнок, маяк, юбка, чайник, лейка, майка, воробей, муравей, сарай, трамвай, ягода, якорь, одеяло, листья, змея, ежи, ежевика, поезд, платье, ружье, приемник, юла.

Описание игры. Дети сидят за одним столом и по очереди бросают любой кубик на стол. Ту картинку, которая окажется наверху, ребенок должен правильно произнести. За правильное произношение засчитывается очко. В конце игры педагог подсчитывает очки. У кого очков больше, тот победитель.

А что там?

Цель. Автоматизация звуков *я, е, ё, ю (й)* в словах и фразах.

Оборудование. Широкая коробка, шарик или пуговица, сюжетные картинки: мальчик пьет, мама шьет, дети поют, птица вьет гнездо, собака лает, дети купаются, мама моет дочку, мальчики копают ямку, дети сажают дерево и т.п.

Описание игры. Сюжетные картинки укладывают в коробку изображением вниз. Ребенок осторожно бросает пуговицу в коробку и открывает ту картинку, на которую упала пуговица. По этой картинке он составляет предложение. За правильный ответ засчитывается очко. Победителем считается тот, у кого к концу игры очков будет больше.

Скажи, что ему делать

Цель. Автоматизация звука и в словах и фразах.

Оборудование. Куклы, игрушечные машины, мяч, прыгалки, обруч.

Описание игры. Вариант 1. На полке разложены игрушки. Каждый ребенок по очереди подходит к полке, берет любую игрушку и предлагает кому-нибудь из детей поиграть с ней. Дети должны произносить примерно такие фразы: *Лена, покачай куклу; Вася, попрыгай через веревочку; Сережа, покатай обруч* и т.п. После выполнения просьбы ведущего игрушка возвращается, и игра продолжается.

Вариант 2. Педагог выбирает ведущего, который раздает каждому ребенку разные (или одинаковые) игрушки. Когда все дети получают игрушки, ведущий разрешает выполнить с ними действие. Каждый ребенок играет со своей игрушкой. По знаку педагога игра заканчивается, и дети кладут предметы на место. Затем каждый говорит, что он делал.

Разноцветные фигурки

Цель. Автоматизация звуков *я, е, ё, ю(й)* в словах и фразах.

Оборудование. Кружки, треугольники, квадратики, прямоугольники, овалы, окрашенные с одной стороны в определенный цвет.

Описание игры. Фигурки укладываются на середину стола или в коробку цветной стороной вниз. Дети сидят вокруг стола. Каждый из детей, закрыв глаза, по очереди вытаскивает фигурку, открывает глаза и называет ее цвет, например: «Я взял синий треугольник». Если слово *синий* произнесено правильно, ребенок берет фигурку себе. Если нет — кладет обратно в коробку. Кто больше соберет фигурок, тот выиграл.

Что мы делаем?

Цель. Автоматизация звуков *я, е, ё, ю(й)* во фразах.

Оборудование. Сюжетные картинки, например: мальчик играет с юлой, девочка стирает белье куклы, мальчик поливает цветы, малыш ест кашу и т.п.

Описание игры. Детям раздают по одной картинке. Педагог говорит им: «Представьте себе, что это вы изображены на картинках. Вот и скажите, что вы делаете».

Вызванный подходит к столу, показывает всем картинку и говорит, например: «Я играю с юлой».

За правильно произнесенную фразу ребенку засчитывается очко. Выигрывает тот, кто наберет больше очков.

Зайка

Цель. Автоматизация звука и в тексте.

Описание игры. Выбираются два ребенка: зайчик и волк. Дети образуют круг, взявшись за руки. За кругом зайчик, в кругу волк. Дети ведут хоровод и говорят стихотворение, а зайчик прыгает за кругом;

Скачет зайка маленький Около
завалинки. Быстро скачет зайка, Ты
его поймай-ка!

Волк старается выбежать из круга и поймать зайчика. Когда зайчика поймают, игра повторяется. Но уже роли зайчика и волка исполняют другие дети.

Чей ты, чей?

Цель. Автоматизация йотированных звуков в тексте.

Описание игры. Выбирается ведущий. Он подходит то к одному, то к другому ребенку и задает вопросы, а дети ему отвечают.

Ведущий. Чей ты, чей, Лесной ручей?

Ручей. Ничей!

Ведущий. Но откуда ж ты, ручей?

Ручей. Из ключей!

Ведущий. Ну, а чьи же те ключи?

Ручей. Ничьи!

Ведущий. Чья березка у ручья?

Ручей. Ничья.

Ведущий. А ты, девочка-лапушка?

Девочка. Я мамина, папина и бабушкина!

**АВТОМАТИЗАЦИЯ И
ДИФФЕРЕНЦИАЦИЯ
РАЗНЫХ ЗВУКОВ**

Разные звуки

Оборудование. Предметные картинки.

Описание игры. Дети получают парные картинки или лото, например: автомобиль, трамвай, поезд, самолет, курица, петух, гусь, утка, собака, кошка, корова, барабан, дудочка, колокольчик.

Ведущий называет предмет или животное, изображенное на картинке. Ребенок, у которого находится соответствующая картинка, повторяет название предмета и имитирует звучание данного предмета, крик животного или птицы. Остальные дети определяют, правильно ли выполнил их товарищ задание.

Уличное движение

Оборудование. Два диска (зеленый и красный).

Описание игры. Дети делятся на несколько групп, каждая из которых представляет определенный вид транспорта (трамвай, автомашину, велосипед и пр.). Посредине стоит регулировщик, в руках у него два диска. Когда он поднимает зеленый диск, трамвай движется по обозначенным рельсам, машины идут свободно и издают соответствующие звуки. Грузовая машина: *ту-ту-ту*, легковая: *би-би-би*, автобус: *вrrrr-вrrrr*, трамвай: *цын-цын*, велосипед: *динь-динь-динь*.

Кто тебя утром будит?

Описание игры. Дети садятся полукругом. Выбирают водящего. Он выходит вперед, и дети его спрашивают: «Кто тебя утром будит?» Водящий отвечает, например: «Кукареку!» А дети определяют, о ком идет речь. Педагог предварительно может посоветовать, кому подражать, чтобы дети упражнялись в произношении разных звуков (*вrrrr, ква-ква, чирик-чирик, куд-куда, гав-гав, му-у, бээ-бээ, кря-кря, га-га* и т.п.).

Переполох

Оборудование. Могут быть использованы маски.

Описание игры. Одна группа детей - курочки, другая - петушки, третья - гуси, четвертая - котята. Один из ребят изображает собаку, педагог (или ведущий) - хозяйку.

В начале игры все птицы сидят на насестах, а котята - на деревьях (заборчик, трибуна, лесенка); *собака* спряталась в конуре.

Выходит хозяйка кормить птиц. «Цып-цып-цып!» - созывает она курочек и петушков. «Тега-тега-тега!» - зовет гусей и рассыпает им корм.

Птицы сбегаются к ней (слезают с насестов) и начинают клевать зерна (имитируют движение).

«Кис-кис-кис!» - зовет хозяйка котят и дает им молоко, а сама уходит. Появляется с лаем собака.

Начинается переполох.

Как только поднимается переполох (куры с кудахтаньем, петухи с кукареканьем, гуси с гоготом, котята с мяуканьем взбираются на деревья и на лесенки), прибегают хозяйка и выгоняет собаку.

Игра повторяется 2-3 раза.

Чудесный мешочек

Оборудование. Мешочек и набор знакомых детям игрушек.

Описание игры. В мешочек кладут игрушки, в названии которых будет использован требуемый звук (*с, ш, р...*) или пара звуков (*с—ш*). Педагог встряхивая мешочек, обращает внимание детей на то, что в мешочке что-то есть, и тем самым вызывает интерес к игре. Сначала дети по очереди пытаются определить на ощупь, что попало им в руку. Затем достают из мешочка игрушки, показывают их и называют. Кто достал петушка, показывает, как петушок поет, кто достал собачку, показывает, как она лает, и т.д.

Магазин

Оборудование. Предметы, в названии которых есть необходимый звук или группа звуков. (Например, для автоматизации звука *с*: сани, самолет, лиса, стул стол, носок, сова, сумка, миска, весы, аист, бусы и т.д.)

Описание игры. Педагог ставит на стол ряд предметов, в названии которых есть звук *с*. Дети сидят на стульях. Педагог по очереди вызывает детей. Они приходят в магазин и, выбирая предмет который хотят купить, показывают его всем детям, громко называют и идут на свое место.

Карусель

Описание игры. Дети водят хоровод и говорят:

Карусели, карусели, Мы с тобой на лодку
сели И поехали, и поехали.

Имитируют движения веслами и произносят

Звук *ш-ш-ш* в такт с движениями рук. Затем
дети вновь берутся за руки и говорят:

Карусели, карусели, Мы с тобой на лошадь
сели И поехали, и поехали.

После этих слов дети изображают всадников
и в такт движениям щелкают языками.

Карусели, карусели, Мы с тобой в машину
сели И поехали, и поехали.

Дети теперь изображают шоферов и,
подражая звуку мотора, произносят *pp-p* или
быстро: *дэ-дэ-да*, проводя пальчиком под
языком.

Карусели, карусели, Мы с тобой на поезд
сели И поехали, и поехали.

Дети, подражая движению поезда, гудят: у-
у-у, чу-чу-чу.

Карусели, карусели, В самолет с тобой мы
сели И поехали, и поехали.

Дети произносят звук *p-p-p* и, руками
изображая крылья самолета, бегут по кругу.

Игры-диалоги

Оборудование. Маски, разные предметы.

Описание игры. В этих или подобных диалогах дети сначала повторяют слова за педагогом. В дальнейшем они могут и самостоятельно обыгрывать эти диалоги. Чтобы сделать их декламацию более живой и интересной, хорошо дать им в руки предметы, соответствующие содержанию диалога (шапки, платки), и ввести их как часть свободной творческой игры на тему «Театр» или «Кино».

Шутка

— Что делаешь?

— Ничего.

— А он что?

— Мне помогает.

- Тит, иди молотить.
- Живот болит.
- Тит, иди кашу есть.
- А где моя большая ложка?
- Федул, что губы надул?
- Кафтан прожег.
- Велика ли дыра?
- Один ворот остался.
- Куда идете, детушки?
- По ягоды, бабушка.
- Где же ягоды, детушки?
- Над землицей, бабушка.
- Уж не клюква ли, детушки?
- Нет, повыше, бабушка.
- Не калина ли, детушки?
- Угадала, бабушка.
- Куда, Семен, едешь?
- Сено косить.

— На что тебе сено?

— Коров кормить.

— На что тебе коровы?

— Молоко доить.

— На что тебе молоко?

— Вас, детки, поить.

Говорит гусь Коле:

— Пошел бы ты умылся, что ли. Говорит
Коле утка:

— Смотреть на тебя жутко. Говорит Коле
кошка:

— Дай, полижу тебя немножко. А свинья
от смеха давится:

— Мне мальчик этот нравится.

Дети, которые изображают гуся, утку, кошку и свинью, имитируют характерные звуки и движения этих животных.

Игры в логопедической работе с детьми:
Пособие для логопедов и воспитателей
детсадов / Под ред. В.И. Селиверстова. - 3-е
изд. - М.: Просвещение, 1981. - 192с.