**ИГРЫ НА АВТОМАТИЗАЦИЮ ЗВУКОВ В СЛОГАХ**

**Говорящие руки.**

Предположим, что речь идёт об автоматизации звука Ш. Логопед даёт инструкцию «Мы с тобой поиграем в «говорящие руки». Левую руку научим говорить «Ш», а правую «А». Давай попробуем!» Педагог 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 звуками сокращается и ребёнок переходит к слитному проговариванию.

**Ступеньки.**

Перед ребёнком «ступеньки». Нужно прошагать пальчиками по ступенькам вверх и вниз, правильно проговаривая слоги. Другой вариант, ступеньки выкладываются из палочек самим ребёнком. Задание остаётся прежним.

**Ромашка.**

В тетради ребёнка педагог рисует крупную ромашку, в центре которой пишет необходимую согласную букву (р, л, з, с, ж, ц и т. д.). На лепестках ромашки пишутся гласные буквы. Ребёнок, переходя от одного лепестка к другому, прочитывает прямые и обратные слоги. Упражнение проводится с детьми 5 – 7 лет, которые знают буквы.

**Раз – шажок, два – шажок.**

Ребёнок стоит, руки на поясе. Педагог предлагает ему прошагать всю комнату, на каждый шаг , повторяя заданный слог или ряд слогов.

**Телеграмма.**

Дети, взявшись за руки, образуют круг. Педагог, поворачиваясь к ребёнку, называет звук, слог или пару слогов. Ребёнок должен повторить этот слог, повернувшись к товарищу. Телеграмма проходит по кругу, возвращаясь к педагогу. Если кто-то из детей не правильно повторит звуковой ряд, значит телеграмма не дощла до адреса, и игра начинается заново. Упражнение используется не только для автоматизации звуков в слогах, но и для развития фонематического восприятия. Например, по кругу передаются слоги ша – са, ко – го, жу – зу и т. д.

**Добавляй слог.**

Дети стоят перед педагогом, логопед бросая мяч, называет начало слова, а дети заканчивают нужным слогом: ли – СА, колба – СА, ко – СЫ, но – СЫ.

**Кнопочки.**

Перед ребёнком «пианино», ребёнок, нажимая на клавиши, называет заданный слог. Начисляется штрафное очко, за неправильно произнесённый слог.

**Зима и весна.**

Перед детьми разложены картинки: зима и весна. Логопед просит ребёнка помочь закончить предложения, добавляя последний слог.

К нам зима приш…ЛА,

Снег и вьюгу принес…ЛА.

Всё, что Ал…ЛА разброса…ЛА,

Вьюга снегом занес…ЛА!

Весна приш…ЛА,

Ал…ЛА сразу всё наш…ЛА.

На лужайку вышла Ал…ЛА,

Видит там лежит ю…ЛА.

Использование следующих игровых приёмов поможет эффективно провести этап автоматизации звуков в словах.

**Построй домик.**

Автоматизация звука в словах, развитие фонематического восприятия, моторики рук. Перед детьми лежат кубики, на них наклеены картинки с автоматизированным звуком и несколько картинок с другими звуками. Ребёнок выбирает кубики, называя картинку, и строит дом. За неправильно выбранный кубик начисляется штрафное очко.

**Солнышко.**

Перед детьми лежит солнышко и картинки с автоматизированным звуком. Дети украшают солнышко картинкой, называя её. Затем закрывают глаза, а педагог убирает картинку. Дети определяют, какой картинки не стало, и определяют позицию звука в слове.

По такому же принципу проводятся игры: «Украсим ёлочку», «Собери бусы», «Соберём цветочки», «Собери яблочки», «Напоим куклу чаем». Игры очень эффективно проводить во время прогулки.

**Слова вокруг нас.**

Дети подбирают слова с определённым звуком, принимаются только те слова, которые ребёнок правильно произнёс.

**Четвёртый лишний.**

Ребёнку предлагаются слова: рысь, ворона, жираф, ракета. Ребёнок убирает одно из слов, объясняя почему. Ракета – не живая, ворона – птица, корова – домашнее животное. Остаётся жираф и рысь, найти общие признаки и различие.

**Куча мала.**

Перед ребёнком лежат картинки с определённым звуком. Педагог просит сложить из картинок, а затем разобрать кучу – малу. На голубе флаг, на флаге лошадь, на лошади лопата, на лопате ладони. Если произносится текст, игрок допускает ошибку, в игру вступает другой игрок. Во втором туре игры дети складывают кучу – малу без картинок.

**Лото.**

Все карточки делятся между детьми. Начинает один из детей, выкладывая карточку, произносит, что на ней нарисовано: «У меня чайник и чайки». Другой ребёнок подбирает подходящую карточку: «А у меня чайка и черепаха». Выигрывает тот ребёнок, у которого заканчиваются карточки.

**Рыбаки.**

Перед ребёнком раскладываются картинки с определённым звуком и, дополнительно, картинки с другими звуками. Ребёнок держит в руках удочку и по сигналу должен поймать все картинки с заданным звуком.

**Когда ребёнок достигает уровня автоматизации звука во фразовой речи, можно предложить следующие игры.**

**Составление предложений с помощью фланелеграфа.**

Дети отбирают себе персонажей (мама, папа, дедушка, бабушка) и предметные картинки с определённым звуком. Ребёнок берёт своего героя, подводит к картинке и составляет предложение, включая героя и картинку. Ребёнок может включить сразу несколько героев. Выигрывает тот, кто составит самое длинное предложение.

**Клей и пила.**

На столе лежат 12 картинок, 6 из которых наполовину накрыты листочками так, чтобы были видны наиболее узнаваемые части предметов. Две команды по 2 игрока в каждой. По очереди бросают игральный кубик. Пила – делит картинки пополам, проговаривая «Была лампа, а получилась полулампа. А клей – наоборот, ремонтирует предметы – игрок убирает белые полоски с картинок. Была полулодка, а получилась лодка». Если все картинки будут закрыты, выигрывает пила и наоборот.

**Ну и ослик.**

На столе разложены картинки, изображающие различные предметы, названия которых содержат звук «Л»: лопата, вилка, галстук, ласты, кукла – это торговая лавка. Первый игрок шагает указательным и средним пальцами, проговаривая стишок: «Глупый осёл в лавку пошёл за мылом. (участники закрывают глаза, а игрок изображающий ослика, в это время берёт со стола любую картинку, кроме мыла и продолжает) В лавку сходил, мыло забыл. Что купил ослик?». Дети открывают глаза и угадывают, чего не стало в лавке. Игрок, первым обнаруживший недостающий предмет, становится осликом.

**Соседи.**

Перед детьми раскладывается по 3 карточки в несколько рядов с определённым звуком. Ребёнок должен без ошибок назвать всех соседей: жаба между жирафом и жуком, жаворонок между жасмином и лужами. Когда все картинки будут названы, первый столбик передвигается и игра повторяется. Если автоматизируется звук «Л», берётся слово «около» и картинки выкладываются в ряд.

**Путаница.**

Перед детьми разложены предметные картинки, а взрослый, показывает эпизоды из данной серии, сопровождает их рассказом. Затем дети подбирают к соответствующей серии подходящие предметные картинки, составляют предложения по своей картинке и доказывают, почему она подходит. Если уровень речевого развития позволяет, дети составляют рассказ.

**Артисты .**

Детям раздаётся по одной начальной картинке из каждой серии. Остальные перемешиваются на столе. Открывая по одной картинке, дети спрашивают: «Что здесь изображено?». Педагог описывает или показывает картинку. Каждый ребёнок определяет, подходит ему или нет, если подходит, составляет предложение и забирает. Получив все картинки, ребёнок составляет рассказ, выходит на сцену, и пересказывает. Картинки подбираются с учётом автоматизированного звука.

**Загадка.**

Перед детьми лежат перевёрнутые картинки, в названии которых есть автоматизированный звук. Дети по очереди берут картинку и описывают, остальные догадываются, о чём идёт речь.

**Приведённые выше игры можно дополнить любым речевым материалом, в зависимости от того, какую цель преследует педагог. Автоматизация или дифференциация поставленного звука. Также можно провести конкурс чистоговорок, скороговорок, стихов**

**Проводя такие игры, включая их во все режимные моменты, мы поможем детям быстрее автоматизировать звук.**

**Научим играть, а ведь играя, ребёнок не ставит целью научиться правильно произносить, ему важно выиграть, для этого он приложит всё своё старание. Процесс автоматизации станет интересным, занимательным и менее болезненным для ранимой психики наших детей.**