ИГРЫ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ПРАВИЛЬНОГО ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЯ 

АВТОМАТИЗАЦИЯ ЗВУКА Ш.

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.

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.)

АВТОМАТИЗАЦИЯ ЗВУКА Ж.

Пчелы и медвежата.
Цель.
Автоматизация звука ж.
Описание игры. И
грающие 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.
Посредине 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 удается, 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 убегать далеко от цепи.

АВТОМАТИЗАЦИЯ ЗВУКА Ч.

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.

Воробышки.
Цель.
Автоматизация звука ч в звукоподражании.
Описание игры.
Дети (воробышки) сидят на стульчиках (в гнездышках) и спят.
На слова педагога: «В гнезде воробышки 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.

АВТОМАТИЗАЦИЯ ЗВУКА Щ.

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.)

ДИФФЕРЕНЦИАЦИЯ ШИПЯЩИХ ЗВУКОВ.

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». З
атем роль кота передается другому ребенку, и игра продолжается.

Чижик.
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:

Чижик в клеточке сидел,
Чижик 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 чижиков.

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.

АВТОМАТИЗАЦИЯ ЗВУКОВ С, Сь.

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.

АВТОМАТИЗАЦИЯ ЗВУКА З.

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 колено.
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.

АВТОМАТИЗАЦИЯ ЗВУКА Ц.

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)». В
ызванный ребенок угадывает, показывает и называет подходящий предмет.
(Аналогично игра может проводиться и на другие звуки.)

ДИФФЕРЕНЦИАЦИЯ СВИСТЯЩИХ ЗВУКОВ.

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.

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.

АВТОМАТИЗАЦИЯ ЗВУКОВ Р, Рь.

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.

Воробышки и автомобиль.
Цель.
Автоматизация звуков р, р' 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 р-р-р слышен слабо, затем все сильнее и сильнее.
Когда машина приближается к воробьям, они издают звук фрр, расправляют крылья и разлетаются.

Оркестр.
Цель.
Автоматизация звуков р, р' 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.

#для\_детей@

