

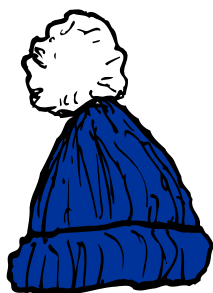
ПРАКТИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ

# Игры для формирования и автоматизации звуков

Подготовила  
Учитель-логопед: О.В. Макеева

# Игры для формирования шипящих звуков

Ш, Ж



### **Игра: "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.

### **Игра: "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 колыхнет 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.

## **Игра: "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 — шшшу-шшшу (медленно).

## **Игра: "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.

### **Игра: "Маленькие ножки бежали по до-рожке"**

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 мед-ведя 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.

### **Игра: "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.)

### **Игра: "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.

### **Игра: "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.

### **Игра: "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 удастся, то назначается новый медведь. Если медведь убежал от пчел, он выбирает себе помощника, и игра возобновляется с двумя медведями.

### **Игра: "Пчелки собирают мед"**

Цель: Автоматизация звука Ж.

Описание игры: Одна группа детей изображает цветы. Им педагог на-девает 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.

### **Игра: "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).

### **Игра: "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...

### **Игра: "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.

### **Игра: "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.

# Игры для формирования шипящих звуков

Щ, 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.

## **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 встанут» 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.

## **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.

## **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 переступить 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 мошкой вприскокку». 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**

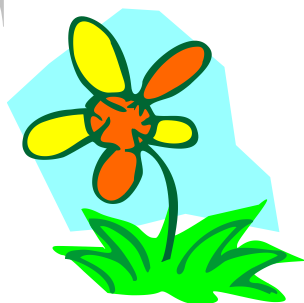
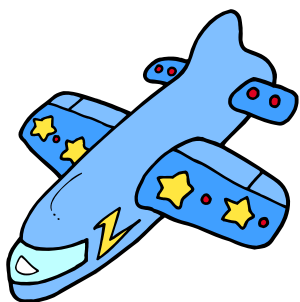
Цель: Автоматизация звука щ в словах и фразах.

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.)

# Игры для формирования 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 раздастся 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 зайка 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. Посередине 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— заинька. 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 подскоки. (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 заинька.

### **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.

# Игры для формирования сонорных звуков

Р, Р'



## **Лошадка**

Цель: Постановка и автоматизация изолированного 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 р.

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-рррр, — 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 коврик (на аэродроме). Все они пилоты, и у всех самолеты приготовлены к старту. Один ребенок (регулировщик) держит в руке флажки: красный, синий, зеленый. Он руководит движением. По взмаху зеленого флажка взлетает первый самолет. При этом

ребенок, изображающий самолет, издает сначала звуки тдд, а затем ддр 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 ддр, 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 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.

### **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 Р 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 р-р-р... 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 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. Поет только та группа, на которую педагог указывает палочкой. Когда педагог поднимает обе руки, играют все одновременно. Затем педагог вызывает трех-четырёх 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 р, р 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 р, р в словах.

Описание игры: Дети сидят полукругом. В центре стоит стол педагога, на который положены в ряд несколько предметов, в названии которых встречается звук р, р. 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 р, р 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 верблюд! 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 трясёт (бородую).

Здесь метро у нас пройдёт, Всех с собою (заберёт).

## **Барашек**

Цель: Автоматизация звука р 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 р 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 во-рота. 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.)

# Игры для формирования сонорных звуков

Л, Л'



## **Пароход**

Цель. Постановка и автоматизация межзубного звука л..

Оборудование. Для игры потребуется вода (тазик — в помещении, на улице — ручеек), игрушки; пароход, маленькие куклы, матрешки.

Педагог обращается к детям: «Мы поедем кататься на 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).

### **Ответь 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 (лома-стер).

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 1/2 м, на конце которого комар, сделанный из кар-тона.

Описание игры. Дети становятся в круг, посередине педагог, который обводит (кружит) прутом 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 кругом, кругом 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 «Побежали, побежали».

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 ребятки 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.)

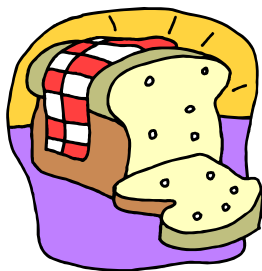
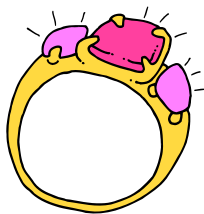
Метель ей пела песенку; «Спи, елочка, бай-бай!» Мороз снежком укутывал: «Смотри не замерзай!» (Дети присаживаются на корточки, изображают, как спит елочка). Трусика заяка серенький под елочкой скакал, Порою волк, сердитый волк Рысцою пробегал. (Делают подскоки обеими ногами, подражая зайчику, затем бегут 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.)

# Игры для формирования звуков К, Г, Х



### **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, ква, 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). Обратного на кочку можно попадать только прыжком.

### **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 ка-кого-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 угадайте 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.

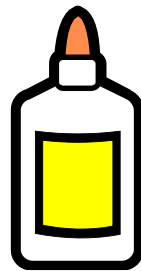
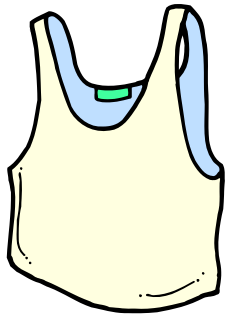
### **Петушок**

Цель. Дифференциация звуков к, г, х в тексте.

Описание игры. По краям площадки стоят низенькие скамейки или доски, положенные наподставка (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.

# Игры для формирования звука Й



### **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 Й 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!