



**Игры на закрепление
произношения звуков
и их различение**

«Собери бусы»

Эту игру лучше всего проводить с двумя детьми: один ребенок собирает бусы с одного конца, другой — с другого.

Цель игры: автоматизация поставленного звука в словах, развитие фонематического восприятия, развитие мелкой моторики.

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

Ход игры: педагог предлагает детям собрать бусы, выбирая из них те, на которые наклеена картинка, называющаяся на заданный звук.

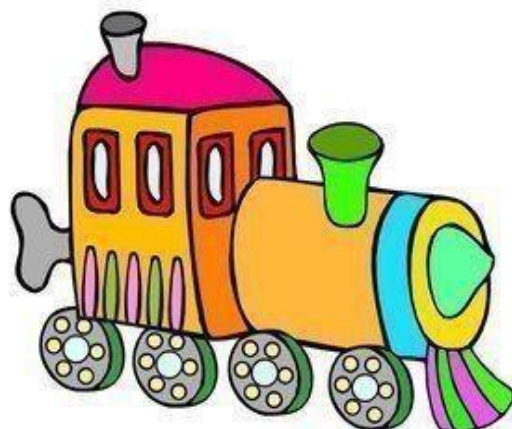


«Паровоз»

Цель игры: автоматизация поставленных звуков в словах, фразах, развитие фонематического восприятия, развитие зрительной памяти.

Материал: паровоз и вагончики с наклеенными предметными картинками, в названии которых есть заданный звук.

Ход игры: логопед предлагает ребенку составить паровозик, выбирая только те вагончики, в названии картинок которых слышится заданный звук. Когда задание выполнено, педагог просит ребенка отвернуться и по памяти назвать картинки на вагончиках.



«Разложи елочки»

Цель игры: автоматизация поставленного звука, развитие фонематического восприятия, развитие зрительного восприятия, мышления.

Материал: предметные картинки, наклеенные на елочки разной величины.

Ход игры: педагог предлагает ребенку разложить елочки в порядке убывания - от самой большой до самой маленькой, выбирая только те, которые украшены картинками с заданным звуком в названии.



«Сложи пирамидку»

Цель игры: автоматизация поставленного звука, развитие фонематического восприятия, развитие зрительного восприятия, мышления.

Материал: предметные картинки, наклеенные на разноцветные кружки (овалы, прямоугольники, квадраты) разной величины.

Ход игры: педагог предлагает ребенку сложить пирамидку из фигур, выбирая только те, на которые наклеена картинка с заданным звуком в названии. Ребенок должен сложить пирамидку по всем правилам, отбирая фигуры в порядке их уменьшения.



«Украсим елочку»

Цель игры: автоматизация поставленного звука в словах, фразах, развитие мелкой моторики.

Материал: силуэт елочки, на которой с помощью проволоки крепятся маленькие пуговички, небольшие круги с петелькой из тесьмы — «елочные шары» с наклеенными предметными картинками.

Ход занятия: педагог предлагает ребенку украсить елочку шарами, на которых нарисована картинка с заданным звуком в названии, прикрепляя игрушки с помощью петельки к елочке. Когда задание выполнено, логопед просит ребенка составить предложения про самые красивые шары.



«Напои куклу чаем»

Цель игры: автоматизация поставленного звука в словах, фразах, развитие фонематического восприятия.

Материал: предметные картинки, наклеенные на чашки из цветного картона, кукла.

Ход игры: педагог знакомит ребенка с куклой Женей и рассказывает, что Женя очень капризная — она любит пить чай только из чашек, на которых нарисованы картинки с ее любимым звуком «Ж» в названии. Среди множества чашек учитель-логопед просит найти те, на которых есть такие картинки.



«Кукла наряжается»

Цель игры: автоматизация поставленных звуков в словах, фразах, развитие фонематического восприятия.

Материал: бумажная кукла, предметные картинки, наклеенные на силуэт платья.

Ход игры: перед детьми раскладываются платья, педагог предлагает детям нарядить куклу в те платья, на которых есть картинка с заданным звуком в ее названии.



«Украсим комнату флажками»

Цель игры: автоматизация поставленных звуков в словах, фразах, развитие фонематического восприятия, развитие зрительной памяти.

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

Ход игры: педагог сообщает ребенку, что скоро праздник. В честь праздника логопед предлагает украсить кабинет, выбирая для этого только флажки с картинками на заданный звук. Когда задание выполнено, педагог просит ребенка отвернуться и по памяти назвать картинки на флажках.



«Построй домик»

Цель игры: закрепить правильное произношение звука в словах, развивать фонематическое восприятие.

Материал: предметные картинки на прямоугольниках (кирпичиках, 7—14 штук) и на большом треугольнике (крыша).

Ход игры: построить домик для какого-нибудь героя (в имени которого есть звук, который автоматизируется), например: [л] — построить домик для куклы Ларисы, выбирая только кирпичики, в названии картинок которых слышится звук [л].



«Собери цветочек»

Цель игры: закрепить правильное произношение звука в словах, развивать фонематическое восприятие, зрительную память.

Материал: предметные картинки на цветных лепестках и на круглой сердцевине цветка.

Ход игры: Собрать цветочек, выбирая лепестки с картинками, в названии которых имеется заданный звук. После того, как ребенок собрал цветок, педагог предлагает ему закрыть глаза и переворачивает несколько лепестков лицевой стороной вниз. Открыв глаза, ребенок должен вспомнить и назвать, какие картинки были на перевернутых лепестках.

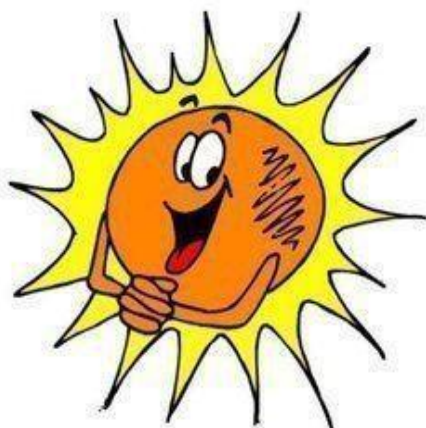


«Солнышко»

Цель игры: закрепить правильное произношение звука в словах, развивать фонематическое восприятие, звуковой анализ слова.

Материал: предметные картинки на прямоугольниках желтого цвета (лучи) и на круге (солнце).

Ход игры: педагог предлагает ребенку собрать лучи для солнышка, выбирая только те, в названии которых слышится заданный звук. Когда задание выполнено, учитель-логопед просит ребенка определить позицию звука в названиях выбранных картинок.



«Собери яблочки»

Цель игры: закрепить умение дифференцировать оппозиционные звуки, развивать мелкую моторику.

Материал: предметные картинки на яблоках из зеленого картона, 2 корзины с прорезями.

Ход игры: педагог рассказывает, что ветер раскачал яблоню и с нее упали яблоки. Необходимо собрать яблочки в корзинки. В корзинку зайца надо собрать яблочки, на которых нарисованы картинки со звуком «з» в названии, а в корзину собачки — яблочки с картинками со звуком «с». Подобно этой игре можно провести другие: «Собери морковь», «Собери груши» и т.д. Педагог во время такого занятия может закреплять лексику по теме «Овощи-фрукты».



«Веселые матрешки»

Цель игры: автоматизация поставленного звука, развитие фонематического восприятия, развитие зрительного восприятия, мышления.

Материал: предметные картинки, наклеенные на матрешек разной величины.

Ход игры: педагог предлагает ребенку построить матрешек по росту, выбирая те, которые украшены картинками с заданным звуком в названии.



«Сложи снежинку»

Цель игры: автоматизация поставленного звука, развитие фонематического восприятия, развитие зрительного восприятия, мышления.

Материал: нарисованный образец снежинки, предметные картинки, наклеенные на части снежинки.

Ход игры: педагог предлагает ребенку внимательно рассмотреть образец снежинки, сделанной из разных геометрических фигур, и сложить точно такую же, выбирая те фигуры, в названии картинок которых слышится заданный звук.



«Подбери фигуры»

Цель игры: автоматизация поставленного звука, развитие фонематического восприятия, развитие зрительного восприятия, мышления.

Материал: на куске цветного картона любой формы (круг, квадрат, овал) вырезаются отверстия-фигуры самой разнообразной формы и величины. Это могут быть, например, только треугольники разной величины или разнообразные геометрические фигуры. К каждой или нескольким вырезанным фигурам вырезаются точно такие же, чтобы у ребенка был выбор, и все фигуры украшаются картинками.

Ход игры строится по типу игры «Доска Сегена». Ребенку предлагается подобрать к каждому отверстию подходящую фигуру с заданным звуком, например «л», и закрыть отверстие. Основой для вырезанных фигур может послужить силуэт платья или кофты (они должны быть достаточно большими по размеру, чтобы детям было удобно). В этом случае игра может называться «Украсим платье» или «Украсим кофточку».

Игровые приемы коррекционной работы по автоматизации поставленных звуков.

Игровые методы, так же как упражнение и моделирование, обязательно включаются в логопедическую практику. Это позволяет решить сразу несколько задач:

- пробудить в ребенке желание самому активно участвовать в процессе исправления звукопроизношения;
- расширить и обогатить диапазон игровых умений и навыков;
- повысить познавательную активность и работоспособность детей;
- активизировать процессы восприятия, внимания, памяти;
- плавно регулировать поведенческие трудности детей, постепенно приучая их подчиняться правилам игры;
- увеличить объем коррекционного воздействия, включив игровые упражнения в различные режимные моменты.

Кто дольше?

Ребенок и логопед соревнуются в правильном и длительном произношении звука. Победитель отмечается каким-либо символом (звездочкой, кружочком и т.д.). Игру можно использовать для автоматизации свистящих, шипящих, сонорных звуков.

Кто больше?

Используется любой счетный материал (собачки, грибочки, квадратики и т.д.). За каждое правильное произнесение звука или слога логопед и ребенок берут себе по одной фигурке. Игру можно проводить с двумя-тремя детьми с одностипным нарушением произношения. В этом случае логопед оценивает его правильность и награждает участников.

Научи Петрушку

Логопед берет пальчиковую куклу и просит ребенка научить ее правильно произносить тот или иной звук или слог. Ребенок выступает в роли учителя, Петрушка — ученика.

Ступеньки

В тетради ребенка логопед рисует ступеньки. Нужно прошагать пальчиками по ступенькам вверх и вниз, правильно повторяя звук или слог. Другой вариант: ступеньки выкладываются самим ребенком на столе из счетных палочек или спичек. Задание остается прежним.

Ромашка

В тетради ребенка логопед рисует крупную ромашку, в центре которой пишет необходимую согласную букву (*р, л, з, ж, ш* и т.д.) На лепестках ромашки пишутся гласные буквы. Ребенок, переходя от одного лепестка к другому, прочитывает прямые и обратные слоги: *ра, ро, рэ; ар, ор, эр* и т.д. Упражнение проводится с детьми 5—7 лет, которые знают буквы, а также используется при обучении грамоте.



Говорящие руки

Иногда ребенку долго не удастся ввести новый правильный звук в слоги. Как только к согласному звуку присоединяется гласный, автоматически включается произношение старого дефектного звука. Предположим, что речь идет об автоматизации звука [ш]. Логопед дает инструкцию: *Мы с тобой поиграем в «говорящие руки». Левую руку научим говорить [ш], а правую — [а]. Давай попробуем!* Логопед берет своей рукой левую руку ребенка и показывает, как совместить произношение [ш] с легким ударом руки по столу, точно так же правая рука «обучается» говорить [а]. Поочередно, слегка ударя руками по столу, ребенок в медленном темпе произносит: *Ш — а, ш — а*. Постепенно пауза между [ш] и [а] сокращается, и ребенок переходит к слитному проговариванию.



Поедем на машине

Игра используется для автоматизации изолированного звука [р]. В тетради для индивидуальных занятий ребенок и логопед рисуют машину, от которой тянется извилистая дорожка к домику (деревцу, гаражу, скамейке и т.д.). Ребенок ставит палец на начало маршрута и, длительно произнося [р], ведет пальцем по дорожке. В результате он должен «доехать» до интересующего объекта. В первый раз разрешается делать 2—3 остановки в пути. Для автоматизации звука [л] выбирается образ гудящего парохода или самолета; для [з] — комарика; для [ж] — жука и т.д.



Повтори для мишки

На столе выставляются игрушки. Для каждой из них ребенок произносит звук или слог (или ряд слогов). Логопед подыгрывает ребенку: *Как мишке понравилось! Лисичка не раслышала, повтори-ка еще раз!* и т.д.

Давай проверим!

При выполнении домашнего задания ребенок должен каждый правильно произнесенный звук или слог отмечать в тетради каким-либо знаком (крестиком, галочкой). По количеству знаков, проставленных в тетради, логопед проверяет и отмечает старательность и усердие ученика. Дома такое задание выполняется под контролем родителей.



Прокати мяч

Логопед предлагает ребенку прокатить по полу мяч из одного конца кабинета в другой, произнося при этом заданный звук. Используется для автоматизации шипящих, свистящих и сонорных звуков. Также ребенок может подбрасывать мяч вверх.

Телеграмма

Дети, взявшись за руки, образуют круг. Логопед, поворачиваясь к ребенку, называет звук, слог или пару слогов. Ребенок должен повторить этот слог, повернувшись к товарищу. Телеграмма проходит круг, возвращаясь к педагогу. Если кто-то из детей неверно повторит звуковой ряд, значит телеграмма не дошла до адресата, 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, зу — жу — зу* и др.



Пальчики здороваются

Ребенок большим пальцем поочередно прикасается к указательному, среднему, безымянному, мизинцу. Одновременно он произносит заданный звук или слог. Логопед следит за правильностью произношения и точностью движений пальцев рук ребенка.

Маленькие ножки бежали по дорожке...

Ребенок представляет, что указательный и средний пальцы — это ножки, большой палец прижимает безымянный и мизинец к середине ладони. Указательным и средним пальцами ребенок «шагает» по столу, произнося на каждый «шажок» заданный звук или слог.

Раз — шагок, два — другой.

Ребенок стоит, руки на поясе. Логопед предлагает ему прошагать всю комнату, на каждый шаг повторяя заданный слог или ряд слогов. Упражнение логоритмическое.

Делай, как видишь, не делай, как слышишь (путаница).

Логопед договаривается с ребенком о том, что, допустим, в красную коробочку будут класть картинки, слова, в которых есть тот или иной звук. Затем дает искаженную инструкцию, а ребенок должен, не обращая внимания на нее, сделать правильный выбор.

Найди четвертый лишний предмет.

Логопед раскладывает несколько карточек с изображением предметов, а ребенок называет их. По заданию логопеда ребенок определяет, какое слово лишнее.

Игра в лото. Логопед дает инструкцию: разложить в две, три стопки слова или карточки с определенной позицией (местом звуков, определенным звуком. Второй вариант: направо — одни, налево — другие. При соревновании двух-трех детей побеждает тот, кто набрал большее количество слов или карточек.