

### «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.

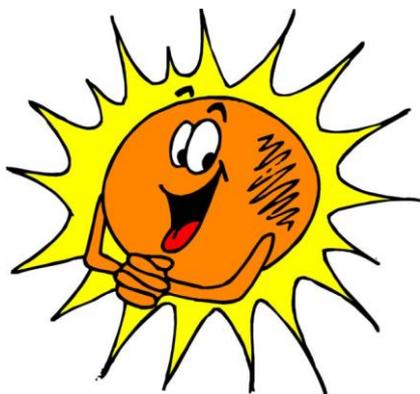


### «Солнышко»

**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 яблочки. 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».



### «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.



### «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.

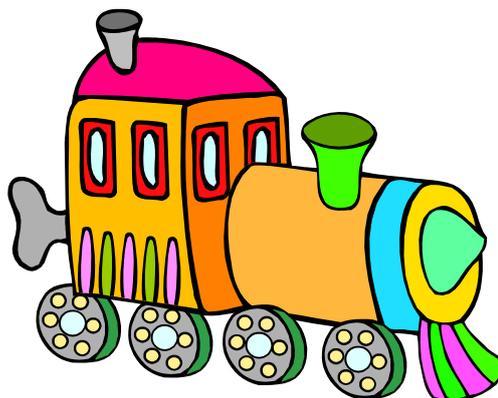


### «Паровоз»

**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.

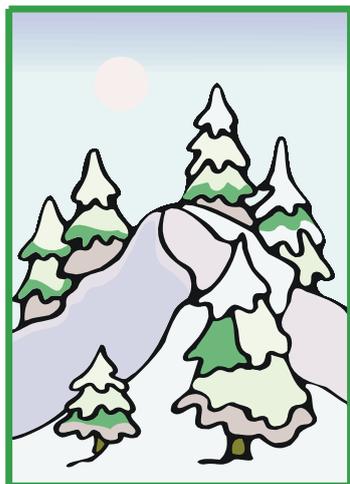


### «Разложи елочки»

**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.



### «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.

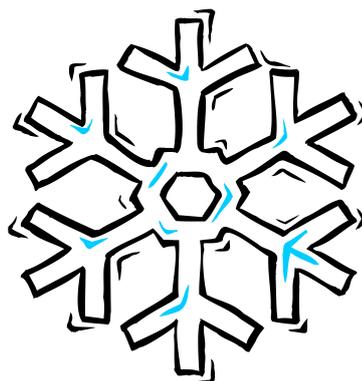


### «Сложи снежинку»

**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 «Украшим платье» или «Украшим 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 однотипным 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, жт.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 удается 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 ударяя 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.

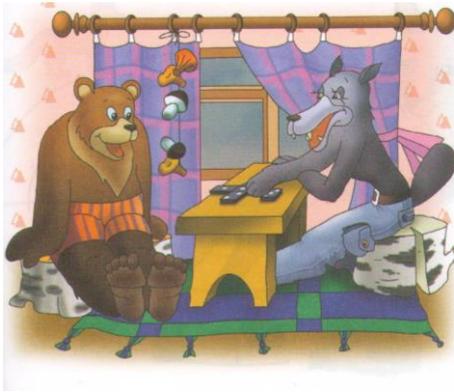


### ***Повтори для мишки***

На столе выставляются игрушки. Для каждой из них ребенок произносит звук или слог (или ряд слогов). Логопед подыгрывает ребенку: *Как мишке понравилось! Лисичка не расслышала, 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 — шагжок, 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.



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