





УЛИТКА. ФОРМИРОВАНИЕ ПРАВИЛЬНОГО ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЯ

✅ АВТОМАТИЗАЦИЯ ЗВУКА 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 ллл, 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.

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 Р

Лошадка

Цель. Постановка и автоматизация отдельного 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 коврике (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 (садятся 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-четырех 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 малыми (ребятами).

Молоко свое допей И пойдем гулять (скорей).

А козлик седою Трясет (бороною).

Здесь метро у нас пройдет, Всех с собою (заберет).

🌀 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 ворота. 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.)

✔ 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 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.

✔ 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, блюдец 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.)

✅ 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.