

Игры на автоматизацию звуков

Говорящие руки.

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! Педагог 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 звуками сокращается, и ребенок переходит к слитному проговариванию.

Ступеньки.

Перед ребенком «ступеньки». Нужно прошагать пальчиками по ступенькам вверх и вниз, правильно проговаривая слоги. Другой вариант, ступеньки выкладываются из палочек самим ребенком. Задание остается прежним.

Ромашка.

В тетради ребенка педагог рисует крупную ромашку, в центре которой пишет необходимую согласную букву (р, л, з, с, ж, ц, и т. д.). На лепестках ромашки пишутся гласные буквы. Ребенок, переходя от одного лепестка к другому, прочитывает прямые и обратные слоги. Упражнение проводится с детьми 5 – 7 лет, которые знают буквы.

Раз – шажок, два – шажок.

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

Телеграмма.

Дети, взявшись за руки, образуют круг. Педагог, поворачиваясь к ребенку, называет звук, слог или пару слогов. Ребенок должен повторить этот слог, повернувшись к товарищу. Телеграмма проходит по кругу, возвращаясь к педагогу. Если кто – то из детей не правильно повторит звуковой ряд, значит, телеграмма не дошла до адреса, и игра начинается заново. Упражнение используется не только для автоматизации звуков в слогах, но и для развития фонематического восприятия. Например, по кругу передается слоги ша – са, ко – го, жу – зу и т. д.

Добавляй слог.

Дети стоят перед педагогом, логопед бросая мяч, называет начало слова, а дети заканчивают нужным слогом: ли – СА, колба – СА, ко – сы, но – сы.

Кнопочки.

Перед ребенком «пианино», ребенок, нажимая на клавиши, называет заданный слог. Начисляется штрафное очко, за неправильно произнесенный слог.

Зима и весна.

Перед детьми разложены картинки: зима и весна. Логопед просит ребенка, помочь закончить предложения, добавляя последний слог.

К нам зима приш...ла,

Снег и вьюгу принес...ла.

Все, что Ал...ла разбросал...ла,

Вьюга снегом занес...ла!

Весна приш...ла,

Ал...ла сразу все наш...ла.

На лужайку вышла Ал...ла,

Видит там лежит ю...ла.

Использование следующих игровых приемов поможет эффективно провести этап автоматизации звуков в словах.

Построй домик.

Автоматизация звука в словах, развитие фонематического восприятия, моторики рук. Перед детьми лежат кубики, на них наклеены картинки с автоматизированным звуком и несколько картинок с другими звуками. Ребенок выбирает кубики, называя картинку, и строит дом., За не правильно выбранный кубик начисляется штрафное очко.

Солнышко.

Закрепить правильное произношение звука в словах, упражнять в определении позиции звука в слове.

Перед детьми лежит солнышко. И картинки с автоматизированным звуком. Дети украшают солнышко, картинкой называя ее. Затем закрывают глаза, а педагог убирает картинку. Дети определяют, какой картинке не стало, и определяют позицию звука в слове.

По такому же принципу проводятся игры: «Украсим елочку», «Собери бусы», «Узелки», «Соберем цветочки», «Собери яблочки», «Напоем куклу чаем». Игры очень эффективно проводить во время прогулки.

Слова вокруг нас.

Дети подбирают слова с определенным звуком, принимаются только те слова, которые ребенок правильно произнес.

Четвертый лишний.

Ребенку предлагаются слова: рысь, ворона, жираф, ракета. Ребенок, убирает одно из слов, объясняя почему. Ракета – не живая, ворона – птица, корова – домашнее животное. Остается жираф и рысь, найти общие признаки и различие.

Куча мала.

Перед ребенком лежат картинки с определенным звуком. Педагог просит сложить из картинок, а затем разобрать кучу – малу. На голубе флаг, на флаге лошадь, на лошади лопата, на лопате ладони. Если произнося текст, игрок допускает ошибку, в игру вступает другой игрок. Во втором туре игры дети складывают кучу – малу без картинок.

Лото.

Все карточки делятся между детьми. Начинает один из детей, выкладывая карточку, произносит, что на ней нарисовано: «У меня чайник и чайки». Другой ребенок подбирает подходящую карточку: «А у меня чайка и черепаха». Выигрывает тот ребенок, у которого заканчиваются карточки.

Рыбаки.

Перед ребенком раскладываются картинки с определенным звуком, и дополнительные картинки с другими звуками. Ребенок держит в руках удочку и по сигналу должен поймать все картинки с заданным звуком.

Когда ребенок достигает уровня автоматизации звука во фразовой речи. Можно предложить следующие игры.

Составление предложений с помощью фланелеграфа.

Дети отбирают себе персонажей (мама, папа, дедушка, бабушка) и предметные картинки с определенным звуком. Ребенок берет своего героя, подводит к картинке и составляет предложение, включая героя и картинку. Ребенок может включить сразу несколько героев. Выигрывает тот, кто составит самое длинное предложение.

Клей и пила.

На столе лежат 12 картинок, 6 из которых наполовину накрыты листочками так, чтобы были видны наиболее узнаваемые части предметов. Две команды по 2 игрока в каждой. По очереди бросают игральный кубик. Пила – делит картинки пополам, проговаривая «Была лампа, а получилась полулампа. А клей – наоборот, ремонтирует предметы – игрок убирает белые полоски с картинок: Была полулодка, а получилась лодка. Если все картинки будут закрыты, выигрывает пила и наоборот.

Ну и ослик.

На столе разложены картинки, изображающие различные предметы, названия которых содержат звук л: лопата, вилка, галстук, ласты, кукла – это торговая лавка. Первый игрок шагает указательным и средним пальцами, проговаривая стишок: Глупый осел в лавку

пошел за мылом. Участники закрывают глаза. А игрок, изображающий ослика, в это время берет со стола любую картинку, кроме мыла, и продолжает: В лавку сходил, мыло забыл. Что купил ослик? Дети открывают глаза, и угадывают, чего не стало в лавке. Игрок первым обнаруживший, становится осликом.

Соседи.

Перед детьми раскладывается по 3 карточки в несколько рядов с определенным звуком. Ребенок должен без ошибок назвать всех соседей. Жаба между жирафом и жуком, жаворонок между жасмином и лужами. Когда все картинки будут названы, первый столбик передвигается и игра повторяется. Если автоматизируется звук л, берется слово «около» и картинки выкладываются в ряд.

Путаница.

Перед детьми разложены предметные картинки, а взрослый, показывает эпизоды из данной серии, сопровождает их рассказом. Затем дети подбирают к соответствующей серии подходящие предметные картинки, составляют предложения по своей картине и доказывают, почему она подходит. Если уровень речевого развития позволяет, дети составляют рассказ.

Артисты.

Детям раздается по одной начальной картинке из каждой серии. Остальные перемешиваются на столе. Открывая по одной картинке, дети спрашивают: «Что здесь изображено?». Педагог описывает или показывает картинку. Каждый ребенок определяет, подходит ему или нет, если подходит, составляет предложение и забирает. Получив все картинки, ребенок составляет рассказ, выходит на сцену, и пересказывает. Картинки подбираются с учетом автоматизированного звука.

Загадка.

Перед детьми лежат перевернутые картинки, в названии которых есть автоматизированный звук. Дети по очереди берут картинку и описывают, остальные, догадываются, о чем идет речь.

Приведенные выше игры можно дополнить любым речевым материалом, в зависимости от того, какую цель преследует педагог. Автоматизация или дифференциация поставленного звука. Также можно провести конкурс чистоговорок, скороговорок, стихов.

Проводя такие игры, включая их во все режимные моменты, мы поможем детям быстрее автоматизировать звук.

Научим играть, а ведь играя, ребенок не ставит целью научиться правильно, произносить, ему важно выиграть, для этого он приложит все свое старание. Процесс автоматизации станет интересным, занимательным и менее болезненным, для ранимой психики наших детей.