# «Картотека дидактических игр

# по автоматизации звуков»

Подготовила

учитель – логопед МБДОУ

«ЦРР-детский сад №115» г.Курска

*Чернова Юлия Евгеньевна*

Курск 2018

***Картотека дидактических игр***

***по автоматизации звуков***

**Автоматизация звуков изолированно:**

**«Кто дольше?»**

Ход игры: ребенок и педагог соревнуются в правильном и длительном произношении звука (возможно использование длинного шнурка – кто быстрее намотает). Победитель отмечается каким-либо символом (звездочкой, кружочком и т.д.). Игру можно использовать для автоматизации свистящих, шипящих, сонорных звуков.

**«Кто больше?»**

Ход игры: используется любой счетный материал (собачки, грибочки, квадратики и т.д.). За каждое правильное произнесение звука или слога педагог 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»**

Ход игры: педагог берет пальчиковую куклу и просит ребенка научить ее правильно произносить тот или иной звук или слог. Ребенок выступает в роли учителя, Петрушка - ученика.

**«Поедем на машине»**

Ход игры: игра используется для автоматизации изолированного звука [р]. В тетради для индивидуальных занятий ребенок и педагог 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.

**«Пальчики здороваются»**

Ход игры: ребенок большим пальцем поочередно прикасается к указательному, среднему, безымянному, мизинцу. Одновременно он произносит заданный звук. педагог следит за правильностью произношения и точностью движений пальцев рук ребенка.

**«Маленькие ножки бежали по дорожке…»**

Ход игры: 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.

**«Прокати мяч»**

Ход игры: педагог 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.

**Автоматизация звуков в слогах:**

**«Заборчик» (на примере звука [с])**

Ход игры: ребенок повторяет вслед за педагогом цепочки слогов, обозначающие действия с заборчиком (строим, отбираем плохие доски, возводим стену, забиваем гвозди в забор).

Пример:

*«Строим заборчик»:*

са – са – са

су – су – со и т. д.

*«Отбираем плохие доски» (убрать лишний слог):*

са – су – ба

сы – ка –сы

*«Возводим стену»:*

ас – эс – ос – ус – ыс

*«Забиваем гвозди в забор»:*

ас – са – ос

ус – сы – ыс

**«Строим дом» (на примере звука [с])**

Ход игры: уложим три кирпича са; теперь четыре кирпича сы, теперь пять кирпичей со, теперь шесть кирпичей ус и т.д. Можно сопроводить эту игру рисованием домика.

**«Я рисую» (на примере звука [с])**

Ход игры: Сегодня мы с тобой нарисуем чудесную картину, но только не листе бумаги, и рисовать будем не красками, а волшебными звуковыми чернилами. Ребенок произносит несколько раз различные слоги со звуком [с] и после этого появляется часть картинки. Чтобы нарисовать всю картину, необходимо правильно назвать сказать все слоги.

**«Пальчики здороваются»**

Ход игры: ребенок большим пальцем поочередно прикасается к указательному, среднему, безымянному, мизинцу. Одновременно он произносит заданный слог. Педагог следит за правильностью произношения и точностью движений пальцев рук ребенка.

**«Говорящие руки» (на примере звука [ш])**

Ход игры: педагог 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 [ш] и [а] сокращается, и ребенок переходит к слитному проговариванию.

**«Эхо»**

Ход игры: просим ребенка повторить за педагогом слоги и серии слогов, ребенок - эхо. Затем пусть ребенок сам придумает и назовет слоги, логопед - эхо.

**«Ступеньки»**

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

**«Ромашка»**

Ход игры: в тетради ребенка педагог 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.

**«Раз - шажок, два - другой…»**

Ход игры: ребенок стоит, руки на поясе. Педагог предлагает ему прошагать всю комнату, на каждый шаг повторяя заданный слог или ряд слогов. Упражнение логоритмическое.

**«Телеграмма»**

Ход игры: дети, взявшись за руки, образуют круг. Педагог, поворачиваясь к ребенку, называет 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

**«Доскажи словечко» (на примере звука [р])**

Ход игры: педагог дает инструкцию: я буду придумывать начало предложения, а ты догадайся, какой должен быть конец:

Во дворе идет интересная иг...(ра).

Мама купила Юрику воздушные ша...(ры).

Мы залезли на высокую го...(ру).

Петух потерял в драке пе...(ро). И т.п.

**Автоматизация звуков в словах:**

**«Подбери слово» (на примере звука [с])**

Ход игры: инструкция педагога: в предложении потерялись слова. Я буду начинать предложение, а ты закончи, только твое слово должно быть со звуком [с].

Мама купила … (самовар, санки, сосну и т.д.)

Грузовик привез … (посуду, постели, косынки и т.д.)

**«Свистляндия» (на примере звука [с])**

Ход игры: инструкция педагога: сегодня мы с тобой отправляемся в необычную страну – «Свистляндию». Чтобы чувствовать себя там комфортно, мы должны выучить её язык. Он очень похож на наш, только в нем в начале (или конце) слова добавляется «свист». Смотри: слово *стекло* у них звучит как «*свистстекло*». Давай поучимся их языку.После можно закрыть глаза, произнести волшебное слово «*Сусапус*», и произойдет чудо: мы окажемся в «Свистляндии». Можно назвать то, что мы увидим в их стране.

**«Лабиринт»**

Ход игры: для этой игры используется обычный лабиринт. Путешествуя по нему, ребёнок находит слова на тот звук, который автоматизируется. После прохождения лабиринта, дается задание вспомнить как можно больше слов, встретившихся на пути.

**«Вагоновожатый» (на примере звука [с])**

Ход игры: слова педагога: «Ты знаешь, как называется человек, проверяющий билеты пассажиров в вагоне поезда? Он называется вагоновожатый. Сегодня и ты им будешь». На столе разложены картинки, в названии которых есть, либо нет звука [с]. «Сейчас ты будешь рассаживать пассажиров в зависимости от их билетов. В первый вагон сядут те, в названии которых есть звук [с]. Остальные должны быть во втором вагоне» (В этой игре к автоматизации звука добавляется и развитие фонематического слуха). В дальнейшем число вагонов может увеличиваться за счёт добавления новых звуков, либо усложнения задания: в 1-ом вагоне звук [с] в начале, во 2-ом – в середине, в 3-ем – в конце.

**«Построй домик» (на примере звука [л])**

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

Ход игры: построить домик для какого-нибудь героя (на звук, который автоматизировался), например: “Л” - построить домик для куклы Ларисы, выбирая только кирпичики, в названии картинок которых слышится звук “Л”.

**«Собери цветочек».**

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

Ход игры: собрать цветочек, выбирая лепестки на заданный звук. После того как ребенок собрал цветок, педагог предлагает ребенку закрыть глаза и переворачивает несколько лепестков лицевой стороной вниз. Открыв глаза, ребенок должен вспомнить и назвать, какие картинки были на перевернутых лепестках.

**«Солнышко»**

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, педагог просит ребенка определить позицию звука в понравившихся картинках.

**«Украсим комнату флажками»**

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

Ход игры: педагог сообщает ребенку, что скоро праздник. В честь праздника логопед предлагает украсить кабинет флажками с картинками, выбирая 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.

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 только такие, на которых наклеена картинка с заданным звуком.

**«Отгадай загадку – назови отгадку»**

Ход игры: педагог загадывает ребенку такие загадки, отгадки которых имеют в наличии заданный звук. Можно облегчить задание, предложив ребенку выбрать из предложенных картинок, картинку-отгадку и назвать ее.

**Автоматизация звуков в словосочетаниях:**

**«Что с чем» (на примере звука [с])**

Ход игры: просим ребенка назвать по картинке, что с чем, при этом второе слово в словосочетании тоже должно содержать звук [с]. Пример: стул со спинкой, стол со скатертью, сосна со стволом и т.д.

**«Назови, кто это или что это?» (на примере звука [с])**

Ход игры: инструкция педагога: сейчас мы с тобой будем знакомить слова. Но не просто так. Если они подружатся, то мы получаем приз (фишка). Я буду называть одно слово (признак), а ты другое (слово, отвечающее на вопрос кто? или что?). Но учти, при этом должно соблюдаться следующее условие, в твоём слове должен быть звук [с]. После ты повторишь мое и свое слово – проверим, подружились ли слова. Пример: Высокая – скала, быстроногий – страус, стильная – сумка и т.д. Другой вариант игры, когда ребенок придумывает существительное, а педагог – прилагательное.

**Автоматизация звуков в предложениях/фразах:**

**«Чего не бывает» (на примере звука [с])**

Ход игры: перед ребенком лежат картинки. Каждый выбирает любую картинку, называет её. А после придумывает с ней предложение, в котором объясняется, без чего не бывает слово на этой картинке, но в слове должен быть звук [с].Пример: Не бывает самолета без хвоста. Не бывает сосны без ствола и т.д.

**«Что рисуют дети» (на примере звука [с])**

Ход игры: инструкция педагога: смотри, вот две юные художницы – Света и Соня. Они нарисовали много красивых картин, давай назовем, что нарисовала Соня, а что нарисовала Света. Пример: Света нарисовала сварщика, а Соня нарисовала садовника.

**«Из чего сделан предмет?» (на примере звука [с])**

Ход игры: детям предлагаются картинки, которые разложены на две половины. Нужно взять любую картинку из первой стопки, выбрать подходящую ей из второй стопки, а после составить предложение. Пример: Скамейка сделана из досок. Снеговик сделан из снега и т.д.

**«Скороговорки»**

Ход игры: перед ребенком несколько картинок, изображающие различные скороговорки на заданный звук. Необходимо, постепенно увеличивая темп произнесения, проговорить все скороговорки, не ошибившись в звуках.