

«НАЖМИ КНОПКИ»

Цель: автоматизация звука в слогах.

Материал: большой кубик с точками.

Ход игры: взрослый называет автоматизируемый слог, предлагает ребёнку бросить кубик и назвать слог столько раз, сколько выпало точек, касаясь точек пальчиком.

«ДОСКАЖИ СЛОВО»

Цель: автоматизация звука в слогах.

Ход игры: взрослый произносит слово, недоговаривая последнюю часть, которая содержит автоматизированный звук. Ребёнок произносит последнюю часть слова.

Например, слова для автоматизации звука [Ш]: хлопун.. (шка), мы.. - (шка), ми...(шка), малы...(шка), матрё...(шка), игру...(шка).

«СОБАКА С КОСТОЧКОЙ»

Цель: автоматизация звука [Р] в слогах.

Материал: игрушки — собака (маска), косточка.

Ход игры: взрослый встаёт напротив ребёнка, в руке держит косточку. Цель ребёнка — дойти до косточки. Ребёнок в маске (или с игрушкой), делая шаг навстречу взрослому, произносит слог РЫ (РА, РО, РУ, ЫР, АР, ОР, УР). Если звук произнесён неверно, ребёнок делает шаг назад.

«КОШКА С РЫБКОЙ»

Цель: автоматизация звука [Ш] в слогах.

Материал: игрушки — кошка (маска), рыбка.

Ход игры: взрослый встаёт напротив ребёнка, в руке держит рыбку. Цель ребёнка — дойти до рыбки. Ребёнок в маске (или с игрушкой), делая шаг навстречу взрослому, произносит слог ШИ (ША, ШО, ШУ, АШ, ОШ, УШ). Если звук произнесён неверно, ребёнок делает шаг назад.

«ЭХО»

Цель: автоматизация звука в слогах.

Ход игры: взрослый называет автоматизируемый слог несколько раз, предлагает ребёнку быть эхом (ему необходимо повторить услышанную цепочку слогов).

Усложнения: одновременно произносить слог и хлопать в ладоши; добавить вопросительную или восклицательную интонацию.

«ШАГАЕМ ПАЛЬЧИКАМИ»

Цель: автоматизация звука в слогах.

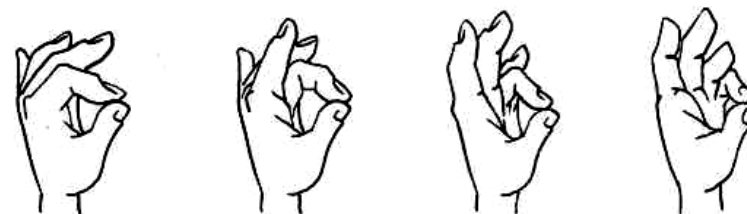
Материал: вырезанные из цветного картона кружочки (квадратики, полоски и т. п.)

Ход игры: взрослый называет автоматизируемый слог, предлагает ребёнку, шагая указательным и средним пальцами по кружочкам, выложенным на столе, произносить автоматизируемый слог.

«ПАЛЬЧИКИ ЗДОРОВАЮТСЯ»

Цель: автоматизация звука в слогах.

Ход игры: ребёнок выполняет пальчиковое упражнение, синхронно произнося слог и соединяя все пальцы с большим по очереди (сначала одной руки, затем другой, далее — обеих одновременно).



«ПРОИЗНЕСИ НА ОДИН БОЛЬШЕ»

Цель: автоматизация звука в слогах.

Ход игры: взрослый называет автоматизируемый слог несколько раз, предлагает ребёнку повторить, увеличив (уменьшив) цепочку на один слог.

Усложнения: одновременно произносить слог и хлопать в ладоши; добавить вопросительную или восклицательную интонацию.

«СПОЙ ПЕСЕНКУ ПО НОТАМ»

Цель: автоматизация звука в слогах.

Материал: нотный стан с изображением 4 нот.

Ход игры: взрослый «поёт» песенку из четырёх слогов, одновременно показывая на ноты. Например: ЛА-ЛА-ЛЫ-ЛА. Ребёнок повторяет песенку и движение, затем по просьбе взрослого называет лишний слог, показывает лишнюю ноту (ЛЫ) и повторяет песенку без лишней ноты (ЛА-ЛА-ЛА).



«ТЕЛЕГРАММА»

Цель: автоматизация звука в словах.

Игра проводится с группой детей, находящихся на одном этапе автоматизации звука.

Ход игры: дети встают в круг, держась за руки. Взрослый говорит цепочку слов, сжимая в такт произносимым слогам руку первого ребёнка, который повторяет за ним слова и движения и передаёт «информацию» следующему и т. д. Если ребёнок неверно произносит звук, «телеграмму» отправляют заново.

Например, слова для автоматизации звука [Л]: Кла-ва ку-пи-ла кук-лу. Точ-ка.

Усложнения: можно использовать разные движения (хлопки, притопы и др.), изменять интонацию.

«ОТГАДАЙ СЛОВО»

Цель: автоматизация звука в словах.

Материал: картинки на автоматизируемый звук.

Ход игры: взрослый называет слово без первого звука, ребёнок отгадывает слово, произносит его и за это получает картинку. Если ребёнок не смог отгадать, картинка остаётся у взрослого. Выигрывает тот, у кого больше картинок.

Например, слова для автоматизации звука [З]:

...езда (звезда), ...вонок (звонок), ...амок (замок), ...уб (зуб).

«ПРОФЕССИИ»

Цель: автоматизация звука [Ч'] в словах.

Материал: мяч.

Ход игры: взрослый задаёт вопрос и бросает ребёнку мяч, ребёнок называет профессию, бросает мяч обратно.

Например; «Кто учит детей?» — «Учитель».

Слова для автоматизации: врач, почтальон, печник, чертёжник, скрипач, часовщик, переводчик, лётчик, разведчик.

«КВАДРАТ»

Цель: автоматизация звука в словах.

Материал: 9 картинок на автоматизируемый звук.

Ход игры: взрослый раскладывает картинки квадратом 3х3. Даёт ребёнку задание: «Назови картинку в центре, от центра — на одну клетку вверх, на одну клетку вправо, назови картинку; далее на две клетки вниз, на одну клетку влево, назови картинку».

«РАСПУТАЙ СЛОВА»

Цель: автоматизация звука в словах.

Материал: мяч.

Ход игры: взрослый переставляет слоги в словах местами, называет слово, которое получилось, и бросает ребёнку мяч, ребёнок отгадывает слово, называет его и бросает мяч обратно.

Например: ниса — сани, судапо — посуда и т. д.

(Последовательность работы со словами разной слоговой структуры см. на с. 5)

«МЯЧИК ТЫ СКОРЕЙ ЛОВИ, СЛОВА НА СЛОГИ РАЗДЕЛИ»

Цель: автоматизация звука в словах.

Материал: мяч.

Ход игры: взрослый называет слово с автоматизируемым звуком, бросает мяч ребёнку. Ребёнок произносит слово по слогам, отбивая мячом каждый слог, возвращает мяч обратно. Можно использовать разные движения с мячом: подбрасывать вверх, хлопая в ладоши, и т. д.

«БУСЫ НА ЁЛКУ»

Цель: автоматизация звука в словах.

Материал: изображение ёлки, набор картинок с изображением игрушек на автоматизируемый звук.

Ход игры: взрослый предлагает ребёнку украсить ёлку игрушками. Ребёнок, называя картинку, «вешает» её на ёлку.

Варианты:

Ребёнок закрывает глаза, взрослый убирает картинку, ребёнок угадывает, что пропало.

В картинках проделаны отверстия, ребёнок собирает картинки на заданный звук, нанизывает их на шнурок.

«УДИВИ НАРОД — СКАЖИ НАОБОРОТ»

Цель: автоматизация звуков [С] и [Л] в словах; образование антонимов (слов, противоположных по значению).

Материал: мяч.

Ход игры: взрослый называет слово, даёт ребёнку задание: «Скажи наоборот» и бросает ему мяч. Ребёнок подбирает антоним и возвращает мяч.

Слова для автоматизации звука [С]: сильный — слабый, горький — сладкий, мокрый — сухой, низ(с)кий — высокий, худой — толстый, широкий — уз(с)кий, новый — старый, тёмный — светлый, грязный — чистый, весёлый — грустный, молодой — старый.

Слова для автоматизации звука [Л]: сильный — слабый, горький — сладкий, худой — толстый, тёмный — светлый, грустный — весёлый, старый — молодой, хороший — плохой, добрый — злой, шершавый — гладкий, молчаливый — болтливый.

«ЧЕЙ ХВОСТ?»

Цель: автоматизация звука [Ч'] в словах; образование притяжательных прилагательных.

Материал: картинки с изображением белки, зайца, поросёнка, кошки, собаки, телёнка, птицы, овцы, быка.

Ход игры: взрослый рассказывает русскую народную сказку «Как звери хвосты получали» и предлагает ребёнку помочь животным найти свой хвост. Например: «Вот пушистый хвост белки. Чей это хвост?» — «Беличий».

Слова для автоматизации: заяц —заячий, поросёнок — пороссячий, кошка — кошачий, собака —собачий, телёнок — телячий, птица — птичий, овца — овечий, бык — бычий.

«УПРЯМЫЙ ФОМА»

Цель: автоматизация звука [Р'] в словах; образование глаголов-антонимов с приставкой при.

Материал: игрушка Петрушка.

Ход игры. Взрослый показывает ребёнку игрушку:

В одном переулке стояли дома,

В одном из домов жил упрямый Фома.

Ни дома, ни в школе, нигде, никому Не верил упрямый Фома ничему...

(С. Михалков)

Взрослый передаёт ребёнку игрушку и предлагает побыть в роли Фомы со словами: «Всё делал упрямый Фома наоборот».

Слова для автоматизации: уезжает — приезжает, убегает — прибегает, уплывает — приплывает, улетает — прилетает, уползает — приползает, уводит — приводит, увозит — привозит, уносит — приносит, уходит — приходит.

«ИГРА С ФИШКАМИ»

Цель: автоматизация звука в словах.

Материал: картинки на автоматизируемый звук, фишки, кубик. Ход игры: взрослый выкладывает на столе дорожку из картинок. В начале дорожки стоят фишки. Участники по очереди бросают кубик, выполняют ход. Делая шаги фишкой, ребёнок одновременно называет картинки. Кто назвал звук в слове неверно, тот пропускает ход.

«ГНОМ И ГНОМИК»

Цель: автоматизация звука [Ч'] в словах; образование уменьшительно-ласкательной формы имён существительных.

Материал: картинки с изображением большого и маленького гномов (или игрушки), набор картинок на автоматизируемый звук.

Ход игры. Взрослый показывает ребёнку гномов:

Жил да был на свете Гном, он себе построил дом.

По соседству с ним жил Гномик, он себе построил домик.

Ребёнку предлагается разложить и назвать картинки: большие предметы — для Гнома, маленькие — для Гномика.

Слова для автоматизации: ключ — ключик, дудка — дудочка, нитка — ниточка, кофта — кофточка, тумба — тумбочка, ваза — вазочка, замок — замочек, кошка — кошечка, курица — курочка, коза — козочка, собака — собачка, санки — саночки, палка — палочка, полка — полочка, верёвка — верёвочка.

«ПОЕЗД»

Цель: автоматизация звука в словах; умение определять место звука в слове.

Материал: набор картинок на автоматизируемый звук, изображение поезда с 3 вагонами.

Ход игры: взрослый показывает картинку с поездом:

Едет-едет паровоз, Он вагончики повёз.

Ребёнку предлагается разложить картинки по вагонам: в 1-й — картинки, названия которых начинаются на заданный звук; во 2-й — картинки, в названии которых этот звук находится в середине слова; в 3-й — картинки, в названии которых звук находится в конце слова.

Например, слова для автоматизации звука [С]:

сани, сова, совок, сапог, собака, сок, сом, сумка, суп;
лиса, оса, коса, усы, весы, бусы, пастух, каска;
кактус, нос, таз(с), ананас, автобус, фикус, нос.

После выполнения задания ребёнок называет картинки: сначала в 1 -м вагоне, затем во 2-м и 3-м.

«СЛАВА ИГРАЕТ, А МИЛА ПОВТОРЯЕТ»

Цель: автоматизация звука [Л] в словах; изменение глаголов прошедшего времени по родам (мужской — женский).

Материал: две куклы (мальчик и девочка) или картинки.

Ход игры: ребёнок выбирает, за кого он будет отвечать. Взрослый называет глагол, ребёнок образует нужную форму.

Например: «Слава ходил». — «Мила ходила».

Слова для автоматизации: стоял(а), спал(а), бежал(а), ел(а), пил(а), пел(а), сидел(а).

«КОМАНДИР»

Цель: автоматизация звука [З] в словах; образование глаголов повелительного наклонения.

Материал: фуражка.

Ход игры: взрослый предлагает ребёнку быть командиром, надевает на него фуражку, называет глагол с приставкой за, ребёнок образует повелительную форму.

Слова для автоматизации: замолчать — замолчи, завязать — завяжи, зарисовать — зарисуй, заходить — заходи, забросать — забросай, записать — запиши, забежать — забеги, закричать — закричи, застучать — застучи, запеть — запой.

«ПУТАНИЦА»

Цель: автоматизация звука [З] в словах; образование глаголов повелительного наклонения с приставкой за.

Материал: картинки с изображением животных или иллюстрации к сказке К. Чуковского «Путаница».

Ход игры: Замяукали котята: Свинки замяукали,
«Надоело нам мяукать, Кошечки захрюкали,
Мы хотим, как поросята, Уточки заквакали,
Хрюкать!» Курочки закрюкали.

Взрослый: «Скажи животным, как должно быть на самом деле».

Слова для автоматизации:

Котята, ... (замяукайте). Утята, ... (закрякайте). Поросята, ... (захрюкайте). Коровы, ... (замычите). Гуси, ... (загогочите). Собаки, ... (залайте). Воробьи, ... (зачирикайте). Лягушата, ... (заквакайте). Куры, ... (закудахтайте).

«У БАБУШКИ В ДЕРЕВНЕ»

Цель: автоматизация звука [Щ'] в словах; образование действительных причастий настоящего времени.

Материал: картинки с изображением домашних животных (или игрушки), игрушка Бабушка (бибабо).

Ход игры: взрослый от имени Бабушки рассказывает:

Мои утки с утра кря-кря-кря,

Мои гуси у пруда га-га-га,

Мои курочки в окно ко-ко-ко,

А мой Петя поутру мне споёт кукареку!

Взрослый называет глагол, ребёнок образует соответствующее причастие. Например: «Утка крикает. Утка какая?» — «Крякающая».

Слова для автоматизации: гусь гогочущий, курица квохчущая, собака лающая, кошка мяукающая, корова мычающая, овца блеющая, свинья хрюкающая, петух кукарекающий.

«ФЕДОРИНО ГОРЕ»

Цель: автоматизация звука [С] в словах; образование множественного числа имён существительных.

Материал: картинки на автоматизируемый звук.

Ход игры: взрослый читает начало сказки К. Чуковского «Федорино горе», предлагает ребёнку помочь Федоре помыть посуду, выкладывает картинки. Ребёнок называет слово и образует множественное число. Например: сковорода — сковороды.

Слова для автоматизации: кастрюля, самовар, миска, стакан, поднос, солонка, маслёнка, стопка.

Далее взрослый предлагает ребёнку «закупить» продукты, в названии которых есть звук [С].

Слова для автоматизации: сыр, сало, конфета, салат, хлеб, сахар, соль, сосиски, сардельки, булка, сок, мороженое, торт, сухарики, сушки, фасоль, капуста, кофе, чай, мясо, чеснок, ананас, арбуз(с).

«ЧЕМ БАБУШКА УГОЩАЕТ ВНУКА»

Цель: автоматизация звука в словах.

Материал: иллюстрации с изображением бабушки и мальчика (или игрушки), картинки на автоматизируемый звук.

Ход игры: приехал к бабушке Димочка (Рома, Саня).

Сварила ему бабушка кашу:

«Садись, гость желанный,

Стынет каша манная».

Сел Димочка к окошку,

Говорит: «Дай-ка мне, бабушка, ложку».

Взрослый: «Назови, чем ещё угощала бабушка внука».

Слова для автоматизации:

звука [Ч'] — кабачок, стручок, чесночок, яичко, черника, чай, чебурек, черешня, чернослив;

звука [Р] — рогалик, ватрушка, баранки, рыба, сырок, пирог, пирожок, карамель, помидор, огурцы, картошка, морковь, макароны, смородина, мороженое, творог, пирожное.

«ПАРОЧКИ»

Цель: автоматизация звука в словах; образование множественного числа имён существительных.

Материал: парные картинки на автоматизируемый звук.

Ход игры: взрослый показывает ребёнку парные картинки, просит назвать их. Затем картинки переворачиваются лицевой стороной вниз, перемешиваются и раскладываются на столе. Участники по очереди берут по две картинки, называют их. Если картинки оказались парными, игрок забирает их себе, если нет — кладёт на прежнее место. Задача каждого — запомнить местоположение картинок и набрать большее количество пар.

Например: «Это самолёт, а это собака. Картинки разные — кладу на место». «Это самолёты. Картинки одинаковые — забираю себе».

После того, как все картинки разобраны, каждый проговаривает их названия.

«ЗАПОМНИ И ПОВТОРИ»

Цель: автоматизация звука в словах.

Материал: 9 картинок на автоматизируемый звук.

Ход игры: взрослый раскладывает картинки квадратом 3x3 лицевой стороной вверх. Ребёнок называет изображённые на них предметы и старается запомнить, затем закрывает глаза. Взрослый переворачивает одну картинку. Открыв глаза, ребёнок угадывает её. Так постепенно все картинки переворачиваются лицевой стороной вниз. Затем, указывая на одну из перевёрнутых картинок, взрослый спрашивает: «Что здесь?» Если ребёнок вспомнил и правильно назвал слово, картинка открывается. Постепенно все картинки переворачиваются обратно.

«ОТГАДАЙ ЗАГАДКУ»

Цель: автоматизация звука в словах.

Материал: набор картинок на автоматизируемый звук.

Ход игры: взрослый держит в руках несколько картинок и для каждой придумывает загадку. Если ребёнок отгадал и правильно назвал слово, картинка достаётся ему, если нет — остаётся у взрослого. В конце игры подсчитываются картинки: кто набрал больше, тот и выиграл. Можно попросить ребёнка назвать «живые» и «неживые» предметы.

Например, автоматизация звука [Ч']:

«Этот предмет можно носить на руке, поставить на полку или повесить на стену». (Часы.)

«Этот овощ, растёт в земле, горький на вкус». (Чеснок.)

«Это животное обитает в пустыне. У неё крепкий панцирь». (Черепашка)

«СОБЕРИ ЦЕПОЧКУ»

Цель: автоматизация звука в словах; умение определять первый и последний звук в слове.

Материал: набор картинок на автоматизируемый звук.

Ход игры: взрослый раскладывает на столе картинки, показывает первую, с которой надо начать цепочку. Ребёнок определяет последний звук в слове и находит следующую картинку на этот звук и т. д. Когда цепочка готова, взрослый убирает картинки и просит по памяти назвать цепочку.

Слова для автоматизации:

звука [л]: кувшин — нож(ш) — шиповник — камыш — шарф; звука [ч]: чемодан — ночь — чайник — ключ — чеснок — качели; звука [ж]: пиджак — крыжовник — кинжал — лыжник; звука [с]: нос — сок — кактус — сачок — коса — аист; насос — снеговик — колос — сом — мост.

«СОБЕРИ ПРЕДМЕТЫ»

Цель: автоматизация звука в словах; употребление предлога в.

Материал: для автоматизации звука [с] — сумка, звука [щ'] — ящик, звука [ш] — шкаф, звука [з] — кузов, звука [р] — коробка; предметы или картинки на заданный звук.

Ход игры: взрослый предлагает ребёнку собрать предметы (картинки) на звук [с] в сумку (на звук [щ'] — в ящик, на звук [ш] — в шкаф и т. д.), проговаривая: «В сумку — собаку, в сумку — сок, в сумку — стакан, в сумку — капусту» и т. д.;

«В ящик — щётку, в ящик — щенка, в ящик — овощи» и т. д.;

«В шкаф — шапку, в шкаф — шубу, в шкаф — шарф» и т. д.;

«В кузов — зонт, в кузов — козу, в кузов — берёзу» и т. д.;

«В коробку — помидор, в коробку — ковёр, в коробку — барабан» и т. д.

«СОСЧИТАЙ СКОЛЬКО»

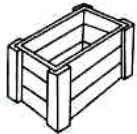
Цель: автоматизация звука в словосочетаниях.

Материал: набор картинок на автоматизируемый звук, карточки с цифрами.

Ход игры: взрослый кладёт на стол карточку с цифрой, а рядом — картинку. Ребёнок считает количество предметов.

Например, автоматизация звука [Щ'].

4



Один ящик, два ящика, три ящика, четыре ящика.

3



Одна щука, две щуки, три щуки.

«СОСЧИТАЙ И СКАЖИ, ЧЕГО БОЛЬШЕ»

Цель: автоматизация звука в словосочетаниях.

Материал: счётный материал, кукольная посуда, игрушки.

Ход игры: взрослый раскладывает на столе несколько групп одинаковых предметов. Предметов одной группы больше, чем других. Ребёнок считает, называет группу, содержащую наибольшее количество предметов. Например, автоматизация звука [Л].



Одна палочка, две палочки, три палочки. Одна вилка, две вилки, три вилки, четыре вилки. Одна ложка, две ложки. Вилка больше, чем палочек и ложек.

Слова для автоматизации:

звуча [Ш]: фишки, чашки, лож(ш)ки, карандаши; звуча [Р]: квадраты, круги, цифры, карандаши, ручки; звуча [С]: кисточки, стаканы, стулья.

«ЧТО ИЗ ЧЕГО СДЕЛАНО?»

Цель: автоматизация звука в словосочетаниях, образование относительных имён прилагательных.

Материал: картинки на автоматизируемый звук и фишки.

Ход игры: взрослый раскладывает перед ребёнком картинки, называет их и говорит, из чего сделаны изображённые на них предметы. Ребёнок перечисляет предметы и образует относительные прилагательные, затем закрывает картинку фишкой.

Например, слова для автоматизации звука [С]: собака из(с) пластилина — пластилиновая собака, стакан из(с) стекла — стеклянный стакан, кукла из(с) соломы — соломенная кукла, миска из(с) пластмассы — пластмассовая миска, посуда из(с) хрусталя — хрустальная посуда, сабля из(с) стали — стальная сабля, крепость из(с) снега — снежная крепость, костюм из(с) шерсти — шерстяной костюм.

«РАЗНОЦВЕТНЫЕ КАРТИНКИ»

Цель: автоматизация звука в словосочетаниях; согласование существительного с прилагательным.

Материал: мяч.

Ход игры: взрослый называет прилагательное (для автоматизации звука [Р] — прилагательное «красный», звука [Л] или [Ж] — жёлтый; для [З'] и [Л'] — зелёный; для [С'] — синий и т. п.), содержащее автоматизируемый звук, и бросает ребёнку мяч. Ребёнок придумывает словосочетание с заданным прилагательным, возвращает мяч взрослому.

Например, слова для автоматизации звука [Р]: забор — красный забор, мухомор — красный мухомор, помидор, узор — красный узор.

«ЖАДИНА»

Цель: автоматизация звука в словосочетаниях; согласование при-
тяжательного местоимения с существительным.

Материал: мяч.

Ход игры: взрослый предлагает поиграть в жадину, который про все
вещи говорит, что они его. Игру можно разнообразить, перебрасывая
мяч.

Например, слова для автоматизации звука [С]:

стакан — мой стакан, стадо — моё стадо, паста — моя паста, тесто —
моё тесто, капуста — моя капуста, невеста — моя невеста, место —
моё место, скамейка — моя скамейка, свадьба — моя свадьба,
ступенька — моя ступенька, станция — моя станция, стул — мой стул,
стол — мой стол.

«ДВА И ПЯТЬ»

Цель: автоматизация звука в словосочетаниях; согласование су-
ществительного с числительными «два» и «пять».

Материал: карточки с цифрами «2» и «5».

Ход игры: взрослый предлагает сосчитать предметы, называет слово и
показывает карточку с цифрой. Ребёнок согласует числительное с
существительным.

Например, слова для автоматизации звука [Ж]:

уж — два ужа, пять ужей; ёж — два ежа, пять ежей; нож — два ножа,
пять ножей; этаж — два этажа, пять этажей; гараж — два гаража, пять
гаражей.

«ОДИН — МНОГО»

Цель: автоматизация звука в словосочетаниях; согласование су-
ществительного со словами «один» и «много».

Материал: мяч.

Ход игры: взрослый, бросая мяч, называет словосочетание со словом
«один». Ребёнок согласует название предмета со словом «много» и
возвращает мяч.

Например, слова для автоматизации звука [Ц]:

одна улица — много улиц, одна больница — много больниц, одна
умница — много умниц, одна рукавица — много рукавиц, одна пугови-
ца — много пуговиц, одна луковица — много луковиц, одно кольцо —
много колец, одно лицо — много лиц, одно яйцо — много яиц, одна
овца — много овец, одна гусеница — много гусениц.

«ЧТО ОКОЛО?»

Цель: автоматизация звука [Л] во фразе.

Материал: картинки на автоматизируемый звук.

Ход игры: взрослый выкладывает по одной картинке, проговаривая:
«Около палки — волк, около волка — молоко...» Ребёнок продолжает
цепочку. Когда цепочка готова, можно попросить ребёнка назвать
«живые» и «неживые» предметы.

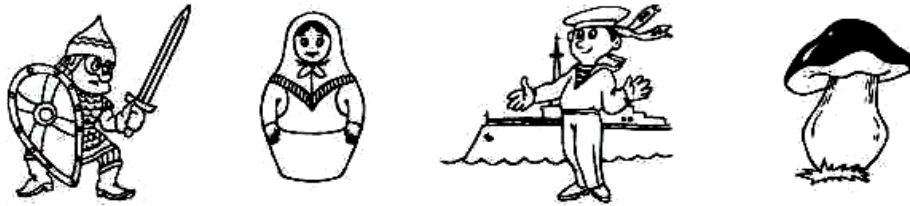


«ЧТО РЯДОМ»

Цель: автоматизация звука [Р'] во фразе.

Материал: картинки на автоматизируемый звук.

Ход игры: взрослый выкладывает по одной картинке, проговаривая: «Рядом с богатырём — матрёшка, рядом с матрёшкой — моряк, рядом с моряком — гриб...» Ребёнок продолжает цепочку. Когда цепочка готова, можно попросить ребёнка назвать «живые» и «неживые»



предметы.

«ЧТО МЕЖДУ»

Цель: автоматизация звука [Ж] во фразе.

Материал: картинки на автоматизируемый звук.

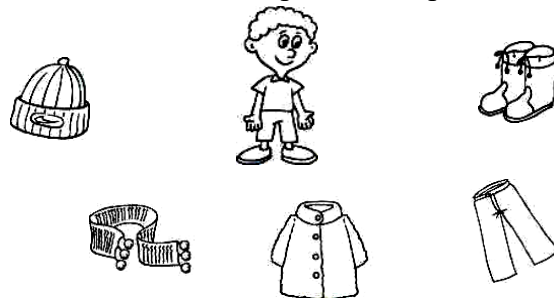
Ход игры: взрослый выкладывает картинки, проговаривая: «Между ежами и жуком — жаба, между жабой и пиджаком — жук...» Ребёнок продолжает цепочку. Когда цепочка готова, можно попросить ребёнка назвать «живые» и «неживые» предметы.



«ОДЕНЬ АНТОШКУ»

Цель: автоматизация звука [Ш] во фразе.

Ход игры: взрослый показывает картинки и предлагает алгоритм



Антошка в шапке. Антошка в шапке и шарфике. Антошка в шапке, шарфике и шубке. Антошка в шапке, шарфике, шубке и штанишках. Антошка в шапке, шарфике, шубке, штанишках и сапож(ш)ках.

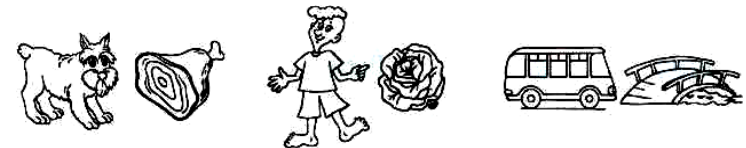
«СМОТРИ НЕ ПЕРЕПУТАЙ!»

Цель: автоматизация звука во фразе.

Материал: картинки на автоматизируемый звук.

Ход игры: взрослый выкладывает на столе 2 картинки, произносит 2 фразы. Ребёнок выбирает верную фразу и повторяет её. Усложнение: игра проводится без картинок.

Например, автоматизация звука [С] во фразе.



Собака ест мясо? — Саня съел капусту? — Мост едет по автобусу? — Мясо ест собаку? Капуста съела Саню? Автобус едет по мосту? Соня едет на санках? — Санки едут на Соне? Света собрала свёклу? — Свёкла собрала Свету? Сок пьёт Костю из стакана? — Костя пьёт сок из стакана? Киска лакает из миски? — Миска лакает из киски?

«КЕМ БЫТЬ?»

Цель: автоматизация звука [Р] во фразе.

Материал: мяч.

Ход игры: взрослый называет профессию, бросает мяч ребёнку, ребёнок повторяет слово и возвращает мяч. Взрослый называет второе слово, опять бросает мяч, ребёнок соединяет 2 слова, возвращает мяч.

Взрослый называет третье слово и т. д. Получается наращивание фразы. Например: строитель — строитель, строит — строитель строит, красивый — строитель строит красивый, гараж — строитель строит красивый гараж.

Фразы для автоматизации: чертёжник чертит чертёж, уборщица убирает квартиру, фотограф фотографирует праздник, продавец продаёт рыбу, трубач играет на трубе, кассир пробивает чек, рабочий роет траншею, дровосек рубит дрова, экскурсовод проводит экскурсию.

«ЧТО СЛЕВА, ЧТО СПРАВА?»

Цель: автоматизация звука во фразе; закрепление понятий «слева», «справа».

Материал: картинки на автоматизируемый звук.

Ход игры: взрослый кладёт пару картинок на стол, ребёнок составляет фразу, используя слова «слева» и «справа».

Например, автоматизация звука [С]:



Собака слева, а капуста справа.



Автоматизация звука [Л']:
Лебедь слева, а лента справа.



Автоматизация звука [Р]:
Корова слева, а ведро справа.

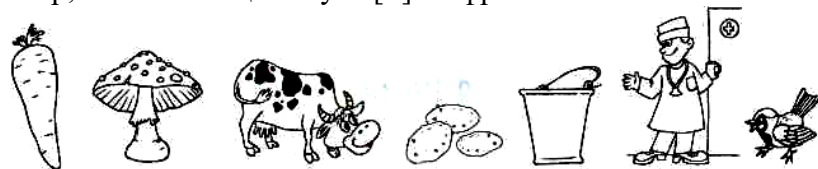
«СОЕДИНИ СЛОВА ВО ФРАЗУ»

Цель: автоматизация звука во фразе.

Материал: картинки на автоматизируемый звук.

Ход игры: взрослый раскладывает на столе картинки. Ребёнок выбирает 2—3 и составляет с ними фразу.

Например, автоматизация звука [Р] во фразе.



Морковь и картофель — овощи. Мы набрали ведро картофеля. Коровы не едят мухоморы. Врач осмотрел больную корову. Воробей — птица, а корова — животное. Морковь оранжевая, длинная, а картофель — коричневый, круглый. Врач подобрал воробья во дворе. Мухомор растёт в лесу, а картофель и морковь в огороде.

«СОСТАВЬ ПРЕДЛОЖЕНИЕ»

Цель: автоматизация звука во фразе.

Ход игры: взрослый произносит слова, из которых ребёнок должен составить фразу, расставив их в нужной

последовательности. Например, автоматизация звука [С]:
Сони, у, сказ(с)ками, книга, со. — У Сони книга со сказками.

На, лесу, сосне, сова, в. — В лесу на сосне сова.

Из, собака, миски, мясо, ест. — Собака ест мясо из миски.

Сони, до, пояса, у, коса. — У Сони коса до пояса.

<p align="center">«ЧТО СКАЖУ — ПОВТОРЯЙ, НА ВОПРОСЫ ОТВЕЧАЙ!»</p> <p>Вариант I Цель: автоматизация звука [Ц] во фразе. Материал: мяч. Ход игры: взрослый произносит фразу, бросает мяч ребёнку. Ребёнок повторяет фразу, возвращает мяч. Взрослый задаёт вопросы по фразе, ребёнок отвечает одним словом. Например: В теплице цветут перец и огурец. — В теплице цветут перец и огурец. — Что цветёт? — Перец и огурец. — Что делают перец и огурец? — Цветут. — Где они цветут? — В теплице. Фразы для автоматизации: Курица на улице с цыплятами. На мельнице мелят муку. У Аси кольцо на пальце. Цапля ходит по болотцу. Цыплёнок клюёт гусеницу. В колодце много водицы.</p>	<p align="center">«СКАЖИ ОДНИМ СЛОВОМ»</p> <p>Вариант I Цель: автоматизация звуков [Л] во фразе. Материал: мяч. Ход игры: взрослый называет 3 предмета, бросает мяч ребёнку. Ребёнок повторяет слова, называет обобщающее слово, возвращает мяч. Взрослый, снова бросая мяч малышу, предлагает из 3 названных слов выбрать лишнее и объяснить почему. Например: Лук, баклажан, свёкла. — Лук, баклажан, свёкла — это овощи. — Что лишнее? — Лишнее слово — баклажан, он растёт на грядке над землёй, а свёкла и лук в земле. Слова для автоматизации: Волк, белка, лошадь. Ласточка, галка, дятел. Лоб, глаза, волосы. Футбол, волейбол, баскетбол. Молоток, лопата, пила. Козёл, лось, слон. Ложка, вилка, тарелка. Стол, стул, полка.</p>
<p align="center">«ЧТО СКАЖУ - ПОВТОРЯЙ, НА ВОПРОСЫ ОТВЕЧАЙ!»</p> <p>Вариант II Цель: автоматизация звука [С] во фразе. Материал: мяч. Ход игры: взрослый произносит фразу, бросает мяч ребёнку. Ребёнок повторяет её и возвращает мяч. Взрослый задаёт вопросы по фразе, ребёнок отвечает одним словом. Например: Собака ест мясо. — Собака ест мясо. — Кто ест мясо? — Собака. — Что делает собака? — Ест. — Что ест? — Мясо. Фразы для автоматизации: В стакане вкусный сок. В саду стоит скамейка. У куста стоит аист. Оса укусила Саню в нос. Соня съела сладкие сливы. Мороз(с) кусает за нос. Пастух сторожит стадо. Саня съел солёное сало. Света сосёт сладкую сосульку. Сова спит на сосне.</p>	<p align="center">«СКАЖИ ОДНИМ СЛОВОМ»</p> <p>Вариант II Цель: автоматизация звука [С] во фразе. Материал: мяч. Ход игры: взрослый называет 3 предмета, бросает мяч ребёнку, ребёнок повторяет слова, называет обобщающее слово, возвращает мяч. Взрослый, бросая мяч ребёнку, предлагает из 3 названных слов назвать лишнее и объяснить почему. Например: капуста, свёкла, редиска. — Капуста, свёкла, редиска — это овощи. — Что лишнее? — Лишнее слово — капуста, она растёт на грядке над землёй, а свёкла и редиска в земле. Слова для автоматизации: Носки, трусы, сарафан. Сапоги, сандалии, кроссовки. Стул, стол, кресло. Троллейбус, автобус, самолёт. Сушки, сухари, сахар. Строитель, столяр, пастух. Фигус, кактус, куст. Аист, ласточка, сорока.</p>

«ПОВАР СВАРИЛ СУП»

Цель: автоматизация звука [С] в речи.

Ход игры: взрослый читает текст, указывая на картинки. Затем ребёнок пересказывает текст с опорой на картинки.



Повар сварил суп. Суп в кастрюле. Повар посолил суп.
Соль взял из солонки.



В супе мясо на косточке. В супе капуста и свёкла.
Саня и Соня ели суп. Вкусно!

«СНЕЖНАЯ ЗИМА»

Цель: автоматизация звука [С] в речи.

Ход игры: взрослый читает текст, указывая на картинки. Затем ребёнок пересказывает текст с опорой на картинки.



Наступила снежная зима. Свистит северный ветер. С неба сыплется снег.



Стас везёт Свету в сад на санках. Дети слепили снеговика. По снегу скачет пёс Стёпка. Стёпка гоняет снегирей.

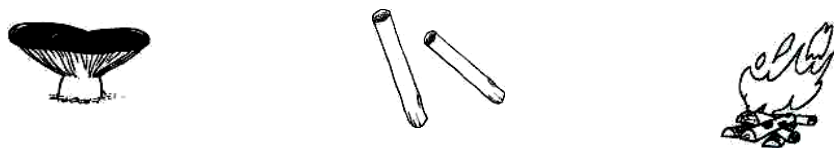
«В ЛЕСУ»

Цель: автоматизация звука [С] в речи.

Ход игры: взрослый читает текст, указывая на картинки. Затем ребёнок пересказывает текст с опорой на картинки.



Саня и Савва были в сосновом лесу. С ними была собака. Собака спугнула сову с ветки.

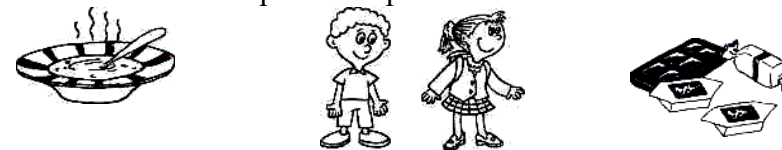


Под сосной Саня собирал сыроежки. А Савва собрал сучья для костра. На костре они сварили суп из сыроежек.

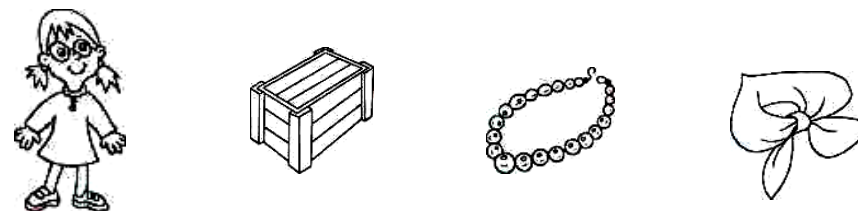
«РИФМЫ»

Цель: автоматизация звука [С] в речи.

Ход игры: взрослый читает текст, указывая на картинки. Затем ребёнок пересказывает текст с опорой на картинки.



Стынет суп у Стаса, Светы, а они сосут конфеты.



У Сони — посылка, в ней бусы и косынка. (Е. Алифанов)

«КОШКА И МЫШКА»

Цель: автоматизация звука [Ш] в речи.

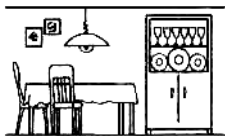
Ход игры: взрослый читает текст, указывая на картинки. Затем ребёнок пересказывает текст с опорой на картинки.



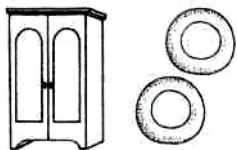
Сидит кошка на окошке.



Видит кошка мышку.



Мышка шмыг на кухню.



Там в шкафу пышки.



Мышка ест пышку.

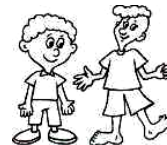


Кошка шмыг с окошка,

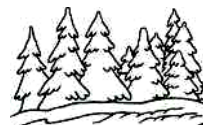
«ГОША И ПАША»

Цель: автоматизация звука [Ш] в речи.

Ход игры: взрослый читает текст, указывая на картинки. Затем ребёнок пересказывает текст с опорой на картинки.



Гоша и Паша шагают по опушке. Хорошо в лесу. На опушке шумят деревья. У них на макушке кукует кукушка.



Шишки шумно падают на опушку. Гоша набрал шапку шишек, а Паша мешок. Дедушка на машине отвёз детей домой.

«ПРОПАЖА»

Цель: автоматизация звука [Ж] в речи.

Ход игры: взрослый читает текст, указывая на картинки. Затем ребёнок пересказывает текст с опорой на картинки.



У краба на пляже украли жабры.



Многие видели, как жёлтая жаба что-то жевала. Подал краб на жалобу.



Но жаба сказала, что не брала жабры. Привела жаба целую дюжину (12) жаб. Дюжина жаб сказала: «У краба даже не было жабр!!!»

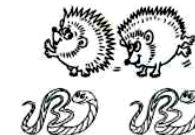
«ЖАДНАЯ ЖАБА»

Цель: автоматизация звука [Ж] в речи.

Ход игры: взрослый читает текст, указывая на картинки. Затем ребёнок пересказывает текст с опорой на картинки.



1



Жила-была жадная жаба. Всю жизнь жила жаба одна. Не дружили с жадной жабой ни ежи, ни ужи.

После дождя жаба лежала в луже. На ужин она ловила жуков.

Вечером жаба надевала жёлтый пиджак и слушала, как поёт жаворонок.



«ЖУК»

Цель: автоматизация звука [Ж] в речи.

Ход игры: взрослый читает текст, указывая на картинки. Затем ребёнок пересказывает текст с опорой на картинки.



Однажды Женя увидела жука. Жук сидел на ежевике и жужжал. У жука был жёлтый живот.



Женя зажала жука в ладони. Жук ужалил Женю. Кожу ужасно жгло. Женя посадила жука на ежевику. И побежала домой жаловаться.

«ПРИДУМАЙ СКАЗКУ»

Цель: автоматизация звука [Ж] в речи.

Материал: картинки на автоматизируемый звук.

Ход игры: взрослый раскладывает картинки на столе, начинает рассказывать сказку. Ребёнок продолжает сказку, используя картинки.

Например: «Жила девочка Жанна, и отправилась она однажды в гости к Жене...»

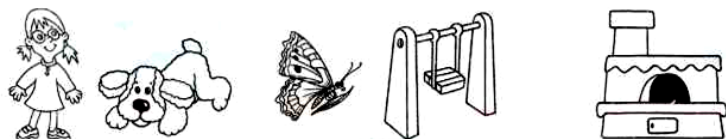


Стояла жара, над головой летали жуки. Жанна вышла в поле, по нему скакали жеребята. Жанна собрала жёлуди и покормила жеребят. Пошла дальше и подумала: «Если бы была зима и с неба падали снежинки, я поехала бы в гости на лыжах». Ей очень захотелось холодного мороженого. Наконец она подбежала к дому Жени. Женя угостила подружку мороженым.

«ПЁС ЧИП»

Цель: автоматизация звука [Ч] в речи.

Ход игры: взрослый читает текст, указывая на картинки. Затем ребёнок пересказывает текст с опорой на картинки.



Это девочка Танечка. Чип ловит бабочек. Танечка качается на качелях. Чип спит в чулане за печкой. Это её чёрный пёс Чип.



Часто Танечка находит за печкой вещи: мячик, очки, перчатку, часы. Чип собирает игрушки и тащит в чулан за печку.

«ЧЕРЕПАХА»

Цель: автоматизация звука [Ч] в речи.

Ход игры: взрослый читает текст, указывая на картинки. Затем ребёнок пересказывает текст с опорой на картинки.



Черепаха ждёт к чаю пчелу и бабочку. Черепаха заваривает чёрный чай в чайнике. Печёт в печи печенье и куличи.



Готовит одуванчиковый мёд. Вечером прилетают пчела и бабочка. Черепаха потчует гостей чаем из чашек.

«ДЮЙМОВОЧКА»

Цель: автоматизация звука [Ч'] в речи.

Ход игры: взрослый читает текст, указывая на картинки. Затем ребёнок пересказывает текст с опорой на картинки.



У Дюймовочки
день рождения!



Бабочка подарила
ленточку.



Кузнечик -
дудочку.



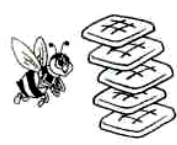
Жучок -
колокольчик.



Паучок -
рукавички.



Ласточка -
чемодан.



Пчела угостила
всех печеньем.



Всю ночь гости
пили чай.

«ПАУЧКИ»

Цель: автоматизация звука [Ч'] в речи.

Ход игры: взрослый читает текст, указывая на картинки. Затем ребёнок пересказывает текст с опорой на картинки.



Ткут паучки паутинку
бабочку.



Ниточка к ниточке,
от веточки к веточке.



Ждут паучки



Но вот птичка качнула веточку.
паутинки. Порвала ниточку.

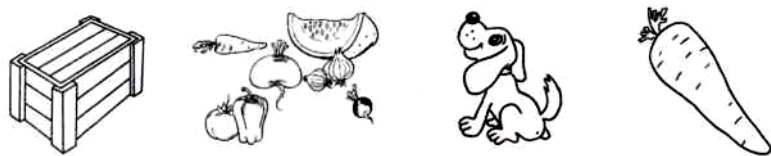


Нет у паучка ни бабочки, ни
Непрочные ниточки.

«ОВОЩИ»

Цель: автоматизация звука [Щ'] в речи.

Ход игры: взрослый читает текст, указывая на картинки, ребёнок пересказывает текст с опорой на картинки.



В доме стоял ящик. В ящике лежали овощи. К ящику подошёл щенок. Вот это морковища.



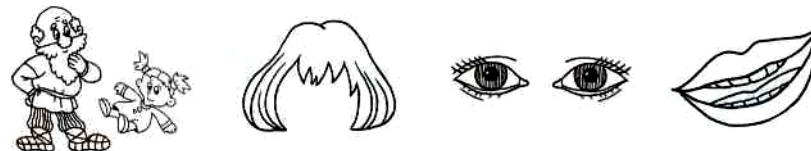
Вот это помидорище! Вот это баклажанище.

Хозяйка взяла овощи для щей. Сварила щи и угощала щенка.

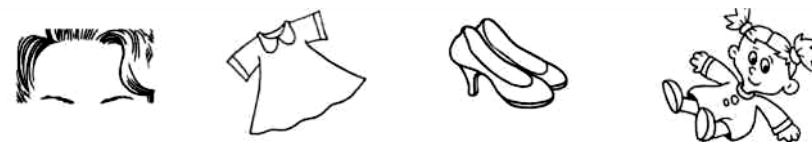
«КЛАВИНА КУКЛА»

Цель: автоматизация звука [Л] в речи.

Ход игры: взрослый читает текст, указывая на картинки, ребёнок пересказывает текст с опорой на картинки.



Дедушка купил Клаве куклу. У куклы белые волосы. Голубые глаза. Алые губы.



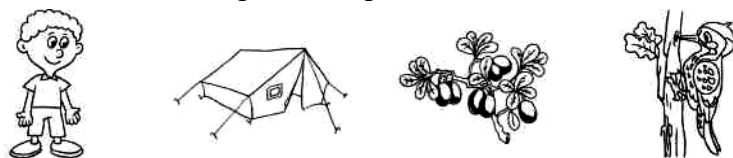
Гладкий лоб. Кукла была в белом платье. Туфли на каблуках.

Она кивала головой, улыбалась.

«ЗА ЯГОДАМИ»

Цель: автоматизация звука [Л] в речи.

Ход игры: взрослый читает текст, указывая на картинки, ребёнок пересказывает текст с опорой на картинки.



Михаил был в походе. Поставил палатку. Ходил по лесу, ел голубику. Видел, как дятел душло долбил.



Видел, как заяц скакал. Видел на ёлке белку. Плавал на лодке. Спал плохо, волки выли на луну.

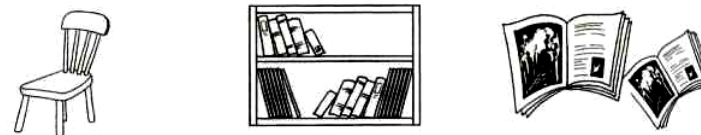
«КОМНАТА»

Цель: автоматизация звука [Л] в речи.

Ход игры: взрослый читает текст, указывая на картинки, ребёнок пересказывает текст с опорой на картинки.



Это комната Милы. Это письменный стол. На нём стоит лампа. Комната светлая.



У стола стул. Над столом полка. На полке журналы.

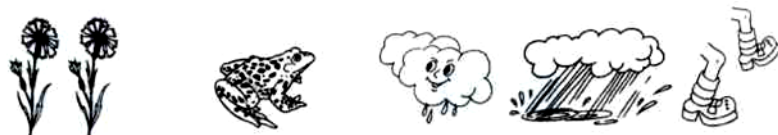
«ЛЕТОМ»

Цель: автоматизация звука [Л'] в речи.

Ход игры: взрослый читает текст, указывая на картинки. Затем ребёнок пересказывает текст с опорой на картинки.



Лена и Люда летом были на даче. Ходили в лес, ели малину. Видели следы на земле. Может, это лиса или олень?



В поле собирали васильки. У болота видели лягушку. Налетели тучи. Упали капли. Хлынул ливень. Лена и Люда побежали домой.

«ЦВЕТЫ»

Цель: автоматизация звука [Л'] в речи.

Ход игры: взрослый читает текст, указывая на картинки. Затем ребёнок пересказывает текст с опорой на картинки.



Это Люся. Люси на даче своя теплица. Люся сажает луковицы. Люся наблюдает, как появляются тюльпаны, лилии.



Вылезает стебелёк и листики. Потом маленький бутон. Люся поливает цветы. Люся любит цветы.

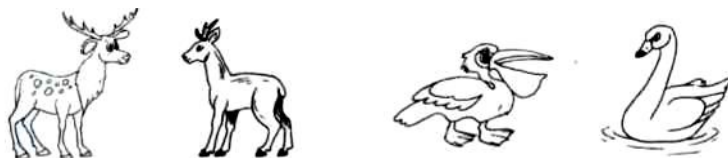
«В ЗООПАРКЕ»

Цель: автоматизация звука [Л'] в речи.

Ход игры: взрослый читает текст, указывая на картинки. Затем ребёнок пересказывает текст с опорой на картинки.



Оля и Лёня были в зоопарке. Там звери сидят в клетках. Вот большой лев и маленькая лиса. Это беленький тюлень.



Оле понравился длинноногий олень и пугливая косуля. А Лёне пеликан с клювом-мешком и лебедь с длинной шей.

«НА РЫБАЛКЕ»

Цель: автоматизация звука [Р] в речи.

Ход игры: взрослый читает текст, указывая на картинки. Затем ребёнок пересказывает текст с опорой на картинки.



Рома любит рыбачить. Рано утром шагает к пруду. Забрасывает удочку и ждёт. Однажды Рома поймал карпа.

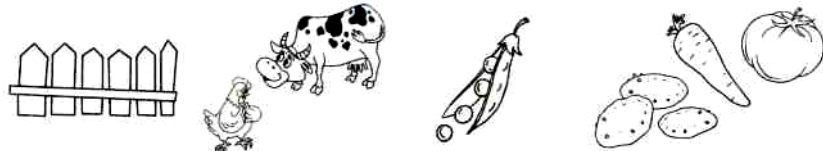


Карп огромный, торчит из ведра. Карп открывает рот. Жалко Роме карпа. Выпустил в пруд. Вот так рыбак!

«ВО ДВОРЕ»

Цель: автоматизация звука [Р] в речи.

Ход игры: взрослый читает текст, указывая на картинки. Затем ребёнок пересказывает текст с опорой на картинки.



За забором двор. Там куры и коровы. У забора растёт горох. В огороде картофель, помидоры и морковь.



Утром тётя Вера идёт во двор. Даёт траву корове, корм курам. Собирает урожай: картофель в ведро, морковь в корзину.

«КРАСНЫЙ КАРАНДАШ»

Цель: автоматизация звука [Р] в речи.

Ход игры: взрослый читает текст, указывая на картинки. Затем ребёнок пересказывает текст с опорой на картинки.



Захотела Ира раскрасить картинки. Но у Иры только красный карандаш. Выбрала картинки. Вот красный помидор, красный сарафан и рукавицы.



Барабан тоже красный, красная кружка, ведро. Забор бывает красным, красный мухомор. Интересная игра получилась у Иры! мухомор. Интересная игра получилась у Иры!

«ЗИМНЕЕ УТРО»

Цель: автоматизация звука [Р] в речи.

Ход игры: взрослый читает текст, указывая на картинки. Затем ребёнок пересказывает текст с опорой на картинки.



Смотрит Боря в окно. На дворе зима, береза в серебряном инее. Птички попрятались.



Прилетели снегирь. Снегири едят ягоды рябины. Во дворе ребята гуляют, и Борю зовут.

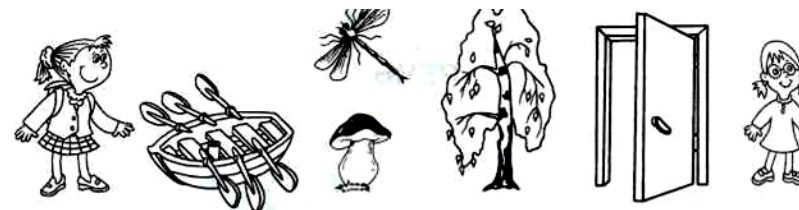
«ПРИДУМАЙ СКАЗКУ»

Цель: автоматизация звуков [Р], [Р'] в речи.

Материал: картинки на автоматизируемый звук.

Ход игры: взрослый раскладывает картинки на столе, начинает рассказывать сказку. Ребёнок продолжает сказку, используя картинки.

Например: «Жила девочка Рита и отправилась однажды в гости к Варе...»



Рита подошла к реке, села в лодку и переправилась на другой берег. Зашла в лес, пока шла, набрала грибов. Кругом летали стрекозы. Больше всего в лесу росло берёз, целая берёзовая роща! Наконец Рита подошла к дому Вари и постучала в деревянную дверь. Варя открыла дверь и пригласила Риту войти.