

ИГРЫ ДЛЯ КОРРЕКЦИИ ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЯ

1) ФОРМИРОВАНИЕ ШИПЯЩИХ ЗВУКОВ Ш, Ж, Ч, Щ

а) «Тишина»

Цель. Автоматизация звука ш.

Описание игры. Водящий стоит у одной стены, а все остальные дети – у противоположной. Дети должны тихо, на цыпочках подойти к водящему; при каждом неосторожном движении водящий издает предостерегающий звук ш-ш-ш, и нашумевший должен остановиться. Кто первым тихо дойдет до водящего, сам становится водящим.

б) «Поезд»

Цель. Автоматизация звука ш в слогах и словах.

Описание игры. Дети становятся друг за другом, изображая поезд. Впереди поезда паровоз (кто-либо из детей). Поезд отправляется по команде «По-шел, по-шел, по-шел». Темп постепенно ускоряется. Подъезжают к станции (условленное место или постройка из кубиков) и говорят: «При-шел, при-шел, при-шел» (замедленно: ш, ш, ш – выпустил пар). Затем дается звонок, свисток – и движение возобновляется.

Примечание. Можно ввести в игру семафор, продажу билетов. Можно усложнить игру – дети будут изображать разные поезда, например скорый и товарный. Скорый движется под звуки шу-шу-шу – (быстро), товарный – шшшу-шшшу (медленно).

в) «Пчелы и медвежата»

Цель. Автоматизация звука ж.

Описание игры. Играющие дети делятся на две группы: одна группа – пчелы, другая – медвежата. Пчелы влезают на гимнастическую стенку (или стульчики). Это улей. Медвежата прячутся за деревом (скамейкой). Услышав сигнал «Пчелы, за медом!», дети спускаются на пол, убегают в сторону и, как пчелы, перелетают с цветка на цветок. Медвежата в это время перелезают через скамейку и на четвереньках идут к улью. На сигнал «Медведи идут пчелы возвращаются со звуком ж-ж-ж-ж. А медвежата быстро выпрямляются и убегают».

При повторении игры дети меняются ролями.

г) «Жадный кот»

Цель. Дифференциация звуков ш-ж.

Описание игры. Выбирают водящего. Он кот. Кот садится в угол и говорит: «Я ужасно жадный кот, всех мышей ловлю-и в рот». Остальные дети – мышки. Они проходят мимо кота и испуганно шепчут: «Тише, тише, кот все ближе, ближе». Дети дважды произносят эти слова. С последними словами кот выскакивает и ловит мышей. Кто попался коту в лапы, должен произнести 5-10 раз слова «тише» и «ближе». Затем роль кота передается другому ребенку, и игра продолжается.

д) «Воробушки»

Цель. Автоматизация звука ч в звукоподражании.

Описание игры. Дети (воробушки) сидят на стульчиках (в гнездышках) и спят. На слова педагога «В гнезде воробушки живут и утром рано все встают» дети раскрывают глаза, громко поют:

Чирик-чик-чик, чирик-чик-чик!

Так весело поют, заканчивает педагог.

После этих слов дети разбегаются по комнате. На слова педагога «В гнездышко полетели!» возвращаются на свои места.

е) «Чижик»

Цель. Автоматизация звука ч и дифференциация звуков ч-ж.

Описание игры. Один ребенок кошка, Остальные дети - чижики. Они занимают часть площадки, которая обведена мелом. Это клетка. Другая часть площадки свободна. Педагог (или выбранный ребенок) говорит:

Чижик в клеточке сидел, Чижик в клетке громко пел: «Чу-чу-чу, чу-чу-чу, я на волю улечу».

После этих слов чижики взмахивают руками и летят к свободной части площадки, произнося слова:

Чу-чу-чу, чу-чу-чу, я на волю улечу.

Появляется кошка, и чижики снова летят в свою клетку. Кошка ловит чижииков.

ж) «Разведчики»

Цель. Автоматизация звука щ в словах и фразах.

Оборудование. Щетка, игрушечный щенок, щепка, ящик, плащ, клещи.

Описание игры. Педагог усаживает детей полукругом и говорит, что они будут играть в «разведчиков». Детям показывают предметы, которые будут спрятаны. Их нужно найти. Для поисков выделяют группу разведчиков, которые должны найти предмет, принести его и назвать. Тот, кто отыскал и назвал предмет правильно, получает значок разведчика. (По аналогии игра может быть, организована для автоматизации любого звука.)

2) ФОРМИРОВАНИЕ СВИСТЯЩИХ ЗВУКОВ С, С', З, З', Ц

а) «Насос»

Цель. Автоматизация звука с.

Описание игры. Дети сидят на стульях. Педагог говорит им: «Мы собираемся поехать на велосипедах. Надо проверить, хорошо ли надуты шины. Пока велосипеды стояли, шины немного спустили, надо их накачать. Возьмем насос и будем накачивать шину: «с-с-с...» Дети встают и по очереди, а потом все вместе накачивают шины, произнося звук с и подражая действию насоса. Если у ребенка звук с не получается, значит, он неточно выполняет движения. Насос ремонтируется.

б) «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.

в) «Зайцы и лиса»

Цель. Автоматизация звуков с-з в тексте.

Описание игры. По числу играющих по краям площадки чертятся норки или ставятся стулья. Дети (зайчики) стоят у своих норок. Один из играющих-лиса. Зайчики произносят текст: Серый заяка прыгает возле мокрых сосен, страшно в лапы лисоньки, Лисоньки попасть...

Зайки выбегают из норок и скачут на обеих ногах. Затем они образуют хоровод и прыгают по кругу. Раздаются слова педагога:

Зайки, ушки наострите, влево, вправо поглядите, Не идет ли кто?

Зайцы оглядываются по сторонам, увидев лису, которая потихоньку пробирается к ним, кричат: «Лиса!»- и разбегаются по норкам. Лиса ловит зайцев. Игра повторяется.

Г) «Кот Васька»

Цель. Дифференциация звуков с, с', з, з', ц в тексте.

Описание игры. Дети (мышки) сидят на стульчиках или ковре, один ребенок- кот. Он идет на носочках, смотрит то направо, то налево, мяукает.

Педагог и дети: Ходит Васька беленький, Хвост у Васьки серенький, А летит стрелой, А летит стрелой.

Кот бежит к стульчику, стоящему в конце комнаты, и садится на него- засыпает.

Дети: Глазки закрываются -Спит иль притворяется? Зубы у кота- Острая игла.

Одна мышка говорит, что она пойдет посмотреть, спит ли котик. Посмотрев, она машет руками, приглашая к себе других мышек. Мышки подбегают к ней, скребут по стулу, где спит кот. Кот Васька:

Только мышки заскребут, Серый Васька тут как тут. Всех поймают он!

Кот встает и бежит за мышками, они убегают от него.

3) ДИФФЕРЕНЦИАЦИЯ ШИПЯЩИХ И СВИСТЯЩИХ ЗВУКОВ

а) «Прогулка на велосипедах»

Цель. Дифференциация звуков с-ш.

Описание игры. Педагог говорит; «Сейчас мы поедем кататься на велосипедах. Проверим, хорошо ли надуты шины. Слабо надуты, подкачаем их насосом: с-с-с... (Дети, имитируя насос, произносят: с-с-с...) Хорошо накачали шины, только слышим: воздух шипит. Оказалось, что в шине маленькая дырочка, вот воздух и выходит. Как

выходит воздух из шины? (Дети ш-ш-ш...) Заклеим дырочку и еще раз накачаем шину. (Дети: с-с-с...)

Вот теперь можно кататься на велосипедах. А кто помнит, как воздух выходил из шины?» (Дети: ш-ш-ш...)!

Можно обратить внимание детей, что когда они накачивали шину и произносили звук с, то воздух был холодным, язык был внизу. Когда воздух выходил из шины (ш-ш-ш...), он был теплый, язык находился сверху.

б) «Кот и мыши»

Цель. Дифференциация свистящих и шипящих звуков.

Оборудование. Веревка, два стула, скамейка.

Описание игры. Один из играющих-кот, а остальные дети -мыши. Мыши помещаются в подполье (за веревкой, натянутой между двумя стульями). Кот садится на стул спиной к мышам. Ведущий говорит:

На скамейке у окошка улеглась и дремлет кошка. Вот теперь мышам раздолье, быстро вышли из подполья, разбрелись все по углам, тащат крошки тут и там.

На слова ведущего «быстро вышли из подполья» мыши пролезают под натянутой веревкой и бегают по двору. Ведущий говорит:

Кошка глазки открывает, Кошка спинку выгибает. Когти распускает. Прыг-побежала, Мышек разогнала!

Кот делает движения, соответствующие словам ведущего. На слова «прыг- побежала» кот вскакивает со стула и ловит мышей, а мышки бегут в подполье (подлезают под веревку).

в) «Маленькие домики»

Цель. Дифференциация свистящих и шипящих звуков.

Оборудование. Маски зверей.

Описание игры. Для игры выбирают зайца-вожака, волка. Остальные дети -зайчики. Они сидят на стульях по кругу. Заяц-вожак ходит по кругу, стучится в домики к зайчикам:

Маленькие домики в лесу густом стоят,

Беленькие зайчики в домиках сидят.

Один заяк выбежал, он по лесу бежал,

Лапочкой в окошечко ко всем, ко всем стучал.

Выходите, зайчики, пойдёте в лес гулять.

Если волк появится, мы спрячемся опять. Затем, находясь в центре круга, манит руками детей. Зайчики выбегают, прыгают, скачут до тех пор, пока не появится волк. При появлении волка зайчики прячутся в свои домики. Волк ловит зайцев. Пойманный становится волком, и игра продолжается.

ФОРМИРОВАНИЕ ЗВУКОВ Р, Р', Л, Л'

а) «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.

б) «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.

в) «Найди свою картинку»

Цель. Дифференциация звуков л-р в словах.

Оборудование. Картинки, в названии которых есть звук л или р. На каждый звук подбирают одинаковое количество картинок.

Описание игры. Педагог раскладывает картинки рисунком вверх, затем распределяет детей на две группы и говорит им, что одна группа будет подбирать картинки на звук л, а другая - на р. По сигналу педагога из каждой группы к столу подходит по одному ребенку. Один берет картинку на звук л, другой - на звук р. Подойдя к своей группе, ребенок хлопает по ладони впереди стоящего и становится в конце группы, а тот, кто оказывается первым, идет за следующей картинкой и т.д. Когда все дети возьмут картинки, обе группы поворачиваются лицом друг к другу и называют свои картинки. При повторении игру можно немного видоизменить: выигрывает та группа, которая быстрее подберет свои картинки.

г) «Поймай комара»

Цель. Дифференциация звуков л, л', р, р' в тексте.

Оборудование. Тонкий прут длиной 1 м 25 см с привязанным к нему шнурком длиной 1/2 м, на конце которого комар, сделанный из картона.

Описание игры. Дети становятся в круг, посередине педагог, который обводит (кружит) прутом по воздуху немного выше головы детей. Дети подпрыгивают и стараются поймать комара. Тому, кто поймал комара, дети поют песенку:

Ай, да Коля (Оля) молодец! Комару пришел конец! Тра-ля-ля, тра-ля-ля, Комару пришел конец!

АВТОМАТИЗАЦИЯ И ДИФФЕРЕНЦИАЦИЯ РАЗНЫХ ЗВУКОВ

а) «Переполох»

Оборудование. Могут быть использованы маски.

Описание игры. Одна группа детей-курочки, другая-петушки, третья - гуси, четвертая - котята. Один из ребят изображает собаку, педагог (или ведущий) - хозяйку.

В начале игры все птицы сидят на насестах, а котята - на деревьях (заборчик, трибуна, лесенка); собака спряталась в конуре.

Выходит хозяйка кормить птиц. «Цып-цып-цып!» - созывает она курочек и петушков. «Тега-тега-тега!» - зовет гусей и рассыпает им корм.

Птицы сбегаются к ней (слезают с насестов) и начинают клевать зерна (имитируют движение).

«Кис-кис-кис!» - зовет хозяйка котят и дает им молоко, а сама уходит. Появляется собака. Начинается переполох.

Как только поднимается переполох (куры с кудахтаньем, петухи с кукареканьем, гуси с гоготом, котята с мяуканьем взбираются на деревья и на лесенки), прибегает хозяйка и выгоняет собаку. Игра повторяется 2-3 раза.

б) «Уличное движение»

Оборудование. Два диска (зеленый и красный).

Описание игры. Дети делятся на несколько групп, каждая из которых представляет определенный вид транспорта (трамвай, автомашину, велосипед и пр.). Посередине стоит регулировщик, в руках у него два диска. Когда он поднимает зеленый диск, трамвай движется по обозначенным рельсам, машины идут свободно и издают соответствующие звуки. Грузовая машина: ту-ту-ту, легковая: би-би-би, автобус: вrrrr-вrrrr, трамвай: цын-цын, велосипед: динь-динь-динь.

в) «Карусель»

Описание игры. Дети водят хоровод и говорят:

Карусели, карусели, мы с тобой на лодку сели и поехали, и поехали.

Имитируют движения веслами и произносят Звук ш-ш-ш в такт с движениями рук. Затем дети вновь берутся за руки и говорят:

Карусели, карусели, мы с тобой на лошадь сели и поехали, и поехали.

После этих слов дети изображают всадников и в такт движениям щелкают языками.

Карусели, карусели, мы с тобой в машину сели и поехали, и поехали.

Дети теперь изображают шоферов и, подражая звуку мотора, произносят рр-р или быстро: дэ-дэ-да, проводя пальчиком под языком.

Карусели, карусели, мы с тобой на поезд сели и поехали, и поехали.

Дети, подражая движению поезда, гудят: у-у-у, чу-чу-чу.

Карусели, карусели, в самолет с тобой мы сели и поехали, и поехали.

Дети произносят звук р-р-р и, руками изображая крылья самолета, бегут по кругу.

г) «Магазин»

Оборудование. Предметы, в названии которых есть необходимый звук или группа звуков. (Например, для автоматизации звука с: сани, самолет, лиса, стул стол, носок, сова, сумка, миска, весы, аист, бусы и т.д.)

Описание игры. Педагог ставит на стол ряд предметов, в названии которых есть звук с. Дети сидят на стульях. Педагог по очереди вызывает детей. Они приходят в магазин и, выбирая предмет который хотят купить, показывают его всем детям, громко называют и идут на свое место.

д) «Кто тебя утром будит?»

Описание игры. Дети садятся полукругом. Выбирают водящего. Он выходит вперед, и дети его спрашивают: «Кто тебя утром будит?» Водящий отвечает, например: «Кукареку!» А дети определяют, о ком идет речь. Педагог предварительно может посоветовать, кому подражать, чтобы дети упражнялись в произношении разных звуков (вррр, ква-ква, чирик-чирик, куд-куда, гав-гав, му-у, бээ-бээ, кря-кря, га-га и т.п.).

е) «Чудесный мешочек»

Оборудование. Мешочек и набор знакомых детям игрушек.

Описание игры. В мешочек кладут игрушки, в названии которых будет использован требуемый звук (с, ш, р...) или пара звуков (с-ш). Педагог встряхивая мешочек, обращает внимание детей на то, что в мешочке что-то есть, и тем самым вызывает интерес к игре. Сначала дети по очереди пытаются определить на ощупь, что попало им в руку. Затем достают из мешочка игрушки, показывают их и называют. Кто достал петушка, показывает, как петушок поет, кто достал собачку, показывает, как она лает, и т.д.

ж) «Разные звуки»

Оборудование. Предметные картинки.

Описание игры. Дети получают парные картинки или лото, например: автомобиль, трамвай, поезд, самолет, курица, петух, гусь, утка, собака, кошка, корова, барабан, дудочка, колокольчик.

Ведущий называет предмет или животное, изображенное на картинке. Ребенок, у которого находится соответствующая картинка, повторяет название предмета и имитирует звучание данного предмета, крик животного или птицы. Остальные дети определяют, правильно ли выполнил их товарищ задание.