

**Консультация для педагогов и родителей:
«Игры для формирования правильного звукопроизношения у детей».**

•

**Подготовила:
Леншина И.В., учитель-логопед
высшей квалификационной категории
МБДОУ детского сада № 9**

Формирование шипящих звуков Ш, Ж, Ч, Щ. Карточки:

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.

Лес шумит

Цель. Автоматизация звука *ш*.

Описание игры. Педагог вспоминает с детьми, как летом они ходили в лес и видели там высокие деревья, у них зеленые верхушки, веточек и листьев много. Набежит ветерок и колышет верхушки деревьев, а они качаются и шумят: *ш-ш-ш...* Педагог предлагает детям поднять руки вверх, как веточки у деревьев, и пошуметь, как деревья, когда на них дует ветер: *ш-ш-ш...*

Вариант. Педагог расставляет детей «деревья» так, чтобы они могли свободно двигать руками. На слова «шуми ветерок» дети разводят руки в стороны и равномерно машут ими, одновременно произнося *ш-ш-ш*. Если воспитательница скажет: «Ветер веет», дети подражают шелесту ветра звуками *ф-ф-ф-ф* и еще быстрее машут руками.

Пчелы и медвежата

Цель. Автоматизация звука *жс*.

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 *жс-жс-жс-жс*. А медвежата быстро выпрямляются и убегают. При повторении игры дети меняются ролями.

Пчелы

Цель. Автоматизация звука *жс*.

Описание игры. Посредине площадки (комнаты) отгораживают чертой или стульями улей. Все дети — пчелы. Один ребенок — медведь. Он прячется от пчел.

Пчелы сидят в улье и хором говорят;
Пчелы в улье сидят И в окошечко глядят.
Полететь все захотели, Друг за дружкой
полетели: Ж-ж-ж-ж-ж-ж.

С жужжанием они разлетаются по площадке, машут крылышками, подлетают к цветам, пьют сок. Внезапно появляется медведь, он стремится попасть в улей за медом. По сигналу «Медведь» пчелы с жужжанием летят к улью. Хватаются за руки, окружают улей и стараются не пропустить медведя. Если пчелам это удастся, то назначается новый медведь. Если медведь убежал от пчел, он выбирает себе помощника, и игра возобновляется с двумя медведями.

Прогулка в лес

Цель. Дифференциация звуков *ш—ж*.

Описание игры. В одном углу комнаты стоят дети, в другом — в два или три ряда стулья, это лес. Педагог говорит: «Дети, сейчас мы пойдем на прогулку в лес. Там посидим, отдохнем и послушаем, что делается в лесу». Дети идут и тихо садятся на стулья. Педагог продолжает: «В лесу тихо. Но вот налетел легкий ветерок и закачал верхушки деревьев». Дети: *ш-ш-ш...* «Пролетел ветерок, и опять в лесу стало тихо. Слышно, как в высокой траве на поляне жужжат жуки: *ж-ж-ж...* Как жужжат жуки?» Дети: *ж-ж-ж*. Отдохнули ребята в лесу, набрали цветов и пошли домой. После прогулки педагог спрашивает: «Кто помнит, как шумели деревья?» Дети: *ш-ш-ш* — «А как жужжали жуки?» Дети: *ж-ж-ж*.

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.

Поезд

Цель. Автоматизация звука *ч* в слогах.

Описание игры. Дети становятся друг за другом – это вагоны. Впереди стоит паровоз. Дежурный (ведущий) дает свисток — поезд трогается. Дети двигаются с согнутыми в локтях руками, делают ими вращательные движения, подражая движению колес, и произносят: *чу-чу-чу-чу...* Дав поезду немного проехать, ведущий поднимает желтый флажок — поезд замедляет ход. На красный — поезд останавливается. Затем ведущий снова поднимает желтый флажок — машинист дает сигнал. На зеленый — поезд трогается. Игра повторяется несколько раз.

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.

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.*)

ФОРМИРОВАНИЕ СВИСТЯЩИХ ЗВУКОВ *С, С', З, З', Ц*

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.

Мяч

Цель. Автоматизация звука с в словах и предложениях.

Описание игры. Дети стоят по кругу. Играют в мяч.

Мячик мой, лети высоко (*бросок вверх*),

По полу беги скорей (*катит мяч по полу*),

Скок об пол, смелей, смелей (*бросок 4 раза об пол*).

Пильщики

Цель. Автоматизация звука з.

Описание игры. Дети становятся друг перед другом, соединяют крест-накрест руки и воспроизводят под счет педагога движения пилы по бревну, произнося длительно звук з. Того, кто неправильно произносит звук, выводят из игры и просят произнести правильно звук з. Педагог напоминает ребенку, как нужно держать язычок при произнесении этого звука.

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.

Что кому?

Цель. Автоматизация звука *ц* в словах.

Оборудование. Предметы, в названии которых есть звук *ц* (*огурец, пуговица, сахарница, ножницы, чернильница, яйцо, блюдо 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.)

Что пропало?

Цель. Дифференциация звуков *с, с', з, з', ц* в словах.

Оборудование. Несколько предметов, в названии которых содержатся звуки *с, с' з, з' ц* (*зонт, зебра, собака, гусь, сумка, замок, цапля, кольцо*).

Описание игры. Педагог кладет предметы на стол. Ребенок запоминает их, потом ему предлагают отвернуться или закрыть глаза. В это время педагог убирает один из показанных предметов. Ребенок должен угадать, что пропало.

ДИФФЕРЕНЦИАЦИЯ ШИПЯЩИХ И СВИСТЯЩИХ ЗВУКОВ

Свистит – шипит

Цель. Дифференциация звуков *с—ш*.

Описание игры. Педагог кладет перед собой картинку и говорит: «Я вам буду показывать картинки и называть их. Вы произносите тот звук, которому соответствует предмет, изображенный на картинке». Например, педагог показывает детям свисток. Дети должны произнести *с-с-с*. Насос: *с-с-с...* Гусь: *ш-ш-ш...* и т.д.

Можно обратить внимание детей на то, что при произнесении звука *с* язык вниз, а при произнесении *ш* – вверх.

Пчелы и комары

Цель. Дифференциация звуков з—ж.

Описание игры. Педагог предлагает детям поиграть: «Сейчас мы пойдем на прогулку в лес. Хорошо там, только комары мешают. Летают вокруг и звенят: з-з-з... Как комары звенят?» Дети: з-з-з... «Отогнали комаров ветками и пошли на полянку. А там много-много красивых цветов. Пчелы летают, мед собирают и жужжат: ж-ж-ж... Как пчелы жужжат?» Дети: ж-ж-ж... «А теперь разделимся на две группы: одни будут комарами и жить здесь (*педагог показывает на стулья, стоящие в одном углу комнаты*); другие будут пчелами и жить здесь (*показывает на другой угол комнаты*). Слушайте внимательно. Когда я скажу: «Комары полетели», то комары должны летать по комнате и звенеть: з-з-з... Когда я скажу: «Пчелы за медом полетели», то комары бегут на свое место, а пчелы вылетают и жужжат: ж-ж-ж...»

Солнечные зайчики

Цель. Дифференциация звуков с – з – ч в тексте.

Оборудование. Зеркало.

Описание игры. Один из детей пускает небольшим зеркалом солнечный зайчик на стене, и все говорят!

Солнечные зайчики Играют на стене.
Помани их пальчиком – Пусть бегут к тебе!

Затем он предлагает: «Ловите зайчика!»
Дети бегут и пытаются поймать ускользающего у них из-под рук зайчика.

Мяч

Цель. Дифференциация звуков *ц* – *ч* в тексте.

Описание игры. Дети перебрасывают мяч от соседа к соседу в правую или левую сторону и говорят:

Целый день я лечу, Целый день я скачу, Больше прыгать не могу, Ах, сейчас я упаду!

На последнем слове мяч ударяется об пол.

Найди свой домик

Цель. Дифференциация свистящих и шипящих звуков.

Описание игры. Дети сидят по одну сторону комнаты. По сигналу педагога «Пойдемте гулять!» дети расходятся по комнате, кто куда хочет. По сигналу педагога «Домой!» все бегут к стульям и занимают любой. Затем по очереди ищут свой стул. Найдя, обращаются к сидящему на стуле ребенку: «Это дом не твой, ты пришел в чужой. Тебе придется встать и домик свой искать». Когда все окажутся на своих местах, игра повторяется.

ФОРМИРОВАНИЕ ЗВУКОВ *Р, Р', Л, Л'*

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.

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.

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 *p* 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 *p-p-p...* 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 *p, p'* 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 *пу-пу-пу*, 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.

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 поедem 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 *лл*, 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).

Ответ 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).

Источник:

Использованная литература:

1. Игры в логопедической работе с детьми: Пособие для логопедов и воспитателей детсадов/ под ред. В.И. Селиверстова. – 3-е изд. – М.: Просвещение, 1981. – 192с.

Использованные интернет-ресурсы:

1. <https://www.defectologiya.pro/zhurnal/>