Картотека дидактических игр по автоматизации звуков

Автоматизация звуков изолированно:

1) «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.

2) «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.

3) «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.

4) «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.

5) «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.

6) «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.

7) «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:

1) «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

2) «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.

3) «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.

4) «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.

5) «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 «обучает-

ся» 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.

6) «Эхо»

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

7) «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.

8) «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.

9) «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.

10) «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.

11) «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:

1) «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.)

2) «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.

3) «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.

4) «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.

5) «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”.

6) «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 вспом-

нить и назвать, какие картинки были на перевернутых лепестках.

7) «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.

8) «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.

9) «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.

10) «Отгадай загадку – назови отгадку»

Ход игры: педагог загадывает ребенку такие загадки, отгадки которых имеют в наличии заданный звук. Можно облегчить за-

дание, предложив ребенку выбрать из предложенных картинок, картинку-отгадку и назвать ее.

Автоматизация звуков в словосочетаниях:

1) «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.

2) «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:

1) «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.

2) «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.

3) «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.

4) «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.