

АВТОМАТИЗАЦИЯ И ДИФФЕРЕНЦИАЦИЯ

СВИСТЯЩИХ ЗВУКОВ с, с', з, з', ц

Картотека

ЛОГОПЕДИЧЕСКИХ ПОДВИЖНЫХ ИГР, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ НА ЭТАПЕ АВТОМАТИЗАЦИИ ЗВУКОВ

1. «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.

2. «Ловишки в звеньях»

Цель. Автоматизация звука с в слогах.

Описание игры. Дети делятся на два звена. Звенья становятся друг против друга. Запоминают каждый свой номер. Первое звено держит руки ладошками вверх. У второго звена руки опущены. По сигналу водящего: первый номер из второго звена бежит к первому номеру первого звена, хлопает в ладоши его три раза, приговаривая слоговой ряд (Со-со-со, сы-сы-сы, Са-са-са.) и быстро бежит обратно на свое место, его старается догнать первый номер, если догоняет, то идет в его звено. Если не догоняет, тот переманит к себе. Выигрывает то звено, дети которого засалили больше игроков из другого звена.

3. «Кто быстрее»

Цель. Автоматизация звука с в словах.

Описание игры. Играющие становятся в две или три колонны по одному. Перед носками первых чертится общая черта. В 10—15 шагах от черты обозначаются два или три (по числу колонн) кружочка. В каждый кружочек кладутся различные картинки. По команде учителя-логопеда ("Внимание! Марш! ") головные игроки в колоннах бегут до своих кружочков, находят картинку в названии которой есть звук [С] и возвращаются обратно, стараясь быстрее занять свои места в колоннах. Выбегая из колонны и спокойно вставая на свое место, нельзя задевать других игроков. Ребята говорят, что нарисовано на картинках.

4. «Сова и комары».

Цель: Автоматизация звука «З»; «С» в стихотворении.

Ход игры: Выбирается водящий – «сова», остальные дети – «комары».

Дети – «комары» - летают по залу, площадке и «звенят»: «ЗЗЗЗЗЗ».

«Сова», стоя на стуле, в стороне, произносит слова:

- Я, сова, большая голова.

На суку сижу, во все стороны гляжу, комаров ловлю!
Спрыгивает со стула и ловит «комаров». Пойманный ребенок садится на стульчик. Игра продолжается, пока не будут пойманы все дети или не закончится музыка.

5. «Синица».

Цель: Автоматизация звука «Ц» в стихотворении.

Ход игры:

Дети стоят в кругу, в центре – ребенок – «синица».

Дети идут по кругу:

Синица, синица, веселая птица!

Где ты была, где ты жила?

«Синица, летая по кругу», отвечает:

- Я летала по кустам, я летала по садам.

Я покоя не давала мошкам!

После последних слов дети разбегаются, «синица» их ловит.

6. «Змея».

Цель: Автоматизация звука «З».

Ход игры: Дети под тихую музыку бегают, ходят по залу. Водящий – «змея» ходит и произносит: «Я, змея, змея, змея. Я ползу, ползу, ползу. Маша, будь моим хвостом. - Хорошо. - Тогда пролезай! (Ребенок пролезает на коленях под ногами «змеи», встает за спиной водящего, берясь за его талию). Затем идут уже вдвоем, хором повторяя слова игрового текста. Игра продолжается, пока не будут охвачены действием все дети.

7. «Ловишка, бери ленту»

Цель. Автоматизация свистящих звуков в словах.

Описание игры. Играющие стоят по кругу. У каждого из них цветная ленточка, которая закладывается сзади за пояс или ворот (каждому цвету соответствует картинка, в названии которой есть звук [с][с'][з][з'][ц]). В центре круга стоит ловишка. По сигналу воспитателя «беги» дети разбегаются по площадке. Ловишка бежит за играющими, стремясь взять у кого-нибудь ленточку. Лишившийся ленточки временно отходит в сторону. На слова воспитателя «Раз, два, три – в круг скорей беги!» дети строятся в круг. Ловишка подсчитывает количество взятых лент, воспитатель показывает картинку и называет.

8. «Отгадай, чей голосок»

Цель. Автоматизация свистящих звуков в словах.

Описание игры.

Все играющие образуют круг. Один из играющих становится в середине круга с закрытыми глазами. Руководитель указывает на того, кто будет говорить или петь: «Скок, скок, скок». Все играющие идут по кругу вправо и поют или говорят: «мы составили все в круг, повернемся разом круг!» На эти слова все поворачиваются, и продолжают далее: «А как скажешь – скок, скок, скок» (слова «скок, скок, скок» поет или говорит выбранный ребенок). Все останавливаются и заканчивают песню-речитатив словами: «Отгадай чей голосок?». Стоящий в центре с закрытыми глазами открывает их, и должен отгадать – кто сказал слова «скок, скок, скок» или показывает откуда слышал голос. Если водящий угадал, дети меняются местами. Слова «скок, скок, скок» произносит только тот, на кого указал руководитель. Водящий не имеет права открывать глаза до тех пор, пока не закончится речитатив. Если водящий не угадал два раза, он сменяется.

9. «Передал - садись»

Цель. Автоматизация звука с в словах.

Описание игры.

Дети делятся на две команды и выстраиваются в колонны одна параллельно другой. Каждая команда выбирает капитана, который встает напротив своей команды на расстоянии 3-4 метров. У капитанов в руках по мячу. По сигналу ведущего капитан бросает мяч (любым или заранее установленным способом – от груди, от плеча, снизу, двумя руками и т. п.) первому игроку в своей команде. Тот ловит, говорит слово, в названии которого есть свистящий звук, возвращает капитану и сразу приседает. Затем капитан обменивается передачами со вторым, третьим и остальными игроками команды. Когда последний колонне игрок отдает мяч капитану, тот поднимает его вверх, и вся команда быстро встает. Чья команда быстрее и точнее выполнит передачи мяча от капитана к игрокам и обратно, та и считается победительницей.

10. «Последний выбывает»

Цель. Автоматизация звука с в словах.

Описание игры. Несколько игроков (6-8) бежит по кругу мимо положенных на землю предметов (в названии которых есть свистящий звук). Предметов должно быть меньше на один, чем игроков. По сигналу каждый старается схватить находящийся ближе к нему предмет. Кто не успел этого сделать – выбывает из игры. Дети говорят какие игрушки взяли. Из круга убирается один из предметов. Игроки бегут в другую сторону и по сигналу стараются овладеть предметами. Называют, кто что взял. Наконец, остаются два самых ловких игрока, которые встают в 10 шагах от лежащего предмета и выполняют по указанию взрослого различные движения. По сигналу они устремляются к предмету, а через несколько секунд определяется победитель.

11. «Выручай»

Цель. Автоматизация звука с в чистоговорках.

Описание игры. Число игроков не ограничено. Выбирают 2-3 водящих, которые, бегая, стараются осалить всех игроков. Осаленные игроки останавливаются на месте, держа руки в стороны. Остальные игроки могут выручить «заколдованных» игроков сказав чистоговорку, которую произносят вместе с «заколдованными».

12. «Лиса»

Цель. Автоматизация звуков с, с' в тексте.

Описание игры. Ребенок (лиса) сидит за кустом. У него жгут. Остальные дети — куры. Куры гуляют по полю, клюют зерна и червяков. Куры приговаривают:
Лиса близко притаилась — Лиса кустиком прикрылась.
Лиса носом повела — Разбегайтесь кто куда.
При слове «разбегайтесь» лиса выбегает и ловит кур. Тот, кого поймает, становится лисой.

13. «Сова»

Цель. Автоматизация звуков с, с' в тексте.

Описание игры. Прежде чем проводить игру, детям показывают картинку с изображением совы, рассказывают об этой птице.
Игра проводится следующим образом. Выбирается один из детей, он — сова. Остальные дети — птички. Сова сидит на дереве (стуле). Дети бегают вокруг нее, затем осторожно к ней приближаются и говорят:
Сова, сова, сова, совиные глаза, На суку сидит,
Во все стороны глядит, Да вдруг как слетит ...
На слове «слетит» сова слетает с дерева и начинает ловить птичек, которые от нее убегают. Пойманная птичка становится совой. Игра повторяется.

14. «Ванька, встань-ка»

Цель. Автоматизация звуков с, с' в тексте.

Описание игры. Дети делают движение: встают на носки и возвращаются в исходное положение. Затем приседают, опять встают на носки, приседают. Движения сопровождаются словами:

Ванька, встань-ка, Ванька, встань-ка,
Приседай-ка, приседай-ка,
Будь послушен, ишь какой,
Нам не справиться с тобой.

15. «Пилыщики»

Цель. Автоматизация звука з.

Описание игры. Дети становятся друг перед другом, соединяют крест-накрест руки и воспроизводят под счет педагога движения пилы по бревну, произноси 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.

18. «Назови картинку»

Цель. Автоматизация звуков з,з' в словах и предложениях.

Оборудование. Картинки на звук з, например, заяка, замок, глаза, завод, забор.

Описание игры. Дети сидят за столами. На столе у педагога лежит стопка картинок рисунками вниз. У каждого ребенка такие же парные картинки. Педагог вызывает кого-нибудь из детей и просит его взять из его стопки верхнюю картинку, показать ребятам и сказать, какую картинку он взял. Тот, у кого есть такая же картинка, встает, показывает ее ребятам и говорит: «И у меня на картинке заяка». Дети кладут обе картинки на стол. Игра продолжается до тех пор, пока не будут разобраны все картинки со стола педагога. (По аналогии игру можно проводить, используя другие звуки).

19. «Коза рогатая»

Цель. Автоматизация звука з в тексте.

Описание игры. Чертой (стульчиками) отгораживается дом. По площадке гуляет коза. Дети хором говорят:

Идет коза рогатая, Идет коза бодатая,
Ножками топ-топ, Глазками хлоп-хлоп!
Ой, забодает, забодает!

Коза делает из пальцев рога и бежит за детьми, говоря:
«ЗабоДаю, забодаю!» Дети прячутся в дом, коза их ловит.
Пойманные становятся помощниками козы.

16. «Вьюга»

Цель. Автоматизация звука з.

Описание игры. Дети изображают вьюгу. По сигналу педагога они начинают тихо произносить звук з, затем постепенно усиливают его, а потом постепенно ослабляют. На начальных стадиях можно проводить эту игру перед зеркалом (продолжительность произнесения звука для каждого ребенка должна быть ограничена 5—10 секундами).

17. «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.

20. «Кто внимательней?»

Цель. Дифференциация звуков с—з.

Оборудование. Картинки «Свисток» и «Звонок».

Описание игры. Педагог показывает детям картинки и спрашивает: «Кто знает, как свистит свисток? (Дети отвечают: с-с-с...). А как звенит звонок? (Дети: з-з-з...) А сейчас я посмотрю, кто из вас более внимательный. Я буду показывать то одну, то другую картинку, а вы произносите то звук с, то звук з».

21. «Испорченный телефон»

Цель. Дифференциация звуков с—з.

Описание игры. Дети садятся в один ряд и друг другу передают звуки, то з, то с. Тот, кто услышал звук з, передает соседу с и т.д. Кто собьется, тот 5 раз произносит любой звук.

22. «Не ошибись»

Цель. Дифференциация звуков с—з.

Оборудование. Картинки «Свисток» и «Звонок».

Описание игры. Детям дают по две картинки. На одной нарисован свисток, на другой — звонок. Картинку со свистком дети берут в левую руку, со звонком — в правую. Педагог показывает им и называет картинки, в названии которых есть звук с или з, немного выделяя голосом эти звуки. Если в слове есть звук с, то дети поднимают картинку со свистком и говорят: с-с-с..., а если есть звук з, то — со звонком и говорят: з-з-з... Повторяя игру, можно вводить картинки, в названии которых нет ни того, ни другого звука. В таком случае дети не должны поднимать свои картинки.

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.

23. «Медведь».

Цель: Автоматизация звука «С».

Ход игры: Дети встают в круг, считалкой выбирается «медведь», который ложится в центре круга. Дети идут, взявшись за руки и читая стихотворение И. Токмаковой:

Как на горке снег, снег.

И под горкой снег, снег.

И на елке снег, снег.

И под елкой снег, снег.

А под снегом спит медведь.

Тише, тише, не шуметь.

- Медведь проснулся!

После этих слов дети разбегаются, а медведь ловит.

24. «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 заяк прыгает
Возле мокрых сосен,
Страшно в лапы лисоньки,
Лисоньки попасть...
Зайки выбегают из норки 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 кричат: «Лиса!» — и разбегаются по норкам. Лиса ловит зайцев. Игра повторяется.

25. «Зайка»

Цель. Автоматизация звуков с — з в тексте.

Описание игры. Вариант 1. Дети становятся в круг, держась за руки. Посредине круга сидит грустный зайка. Дети поют:

Зайка! Зайка! Что с тобой? Ты садишь совсем больной.

Ты не можешь даже встать, С нами вместе поплясать.

Ты вставай, вставай, скачи! Вот морковку получи,

Получи и попляши!

Все дети подходят к зайке и дают ему морковку. Зайчик берет морковку и начинает плясать. А дети хлопают в ладоши. Потом выбирается другой зайка.

Вариант 2. Дети образуют круг. Один из играющих — зайка. Он стоит вне круга. Дети поют песенку и хлопают в ладоши:

Зайка, прыгни в садик. Серенький, прыгни в садик. Дети прыгают.

Вот так прыгни в садик. Вот так прыгни в садик. (Зайка прыгает в круг). Зайка, поскачи. Серенький, поскачи.

|Делают поскоки. Вот так поскачи. \ Вот так поскачи.

Зайка, попляши. Серенький, попляши.

Вот так попляши. Вот так попляши. (Зайка пляшет).

Зайка, уходи. Серенький, уходи. Вот так уходи. \

Спокойно идут по кругу.

Вот так уходи.) Зайка уходит из круга. Игра повторяется, выбирается другой зайка.

26. «Что кому?»

Цель. Автоматизация звука ц в словах.

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

27. «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.

28. «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 поймает он!

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

29. «Два Мороза»

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

Описание игры. На разных концах комнаты ставят два дома (стульчики). Дети располагаются возле обозначенных домов.

Педагог выделяет двух водящих, которые становятся посередине комнаты, каждый лицом к своей команде.

Педагог говорит: «Это Мороз — Красный нос, а это Мороз — Синий нос». Оба Мороза говорят:

Мы два братца молодые, Два Мороза удалые:

Я Мороз — Красный нос, Я Мороз — Синий нос.

Кто из вас решится В путь-дороженьку пуститься?

Все дети хором отвечают Морозам:

Не боимся мы угроз, И не страшен нам мороз.

Все играющие перебегают в дом на противоположный конец комнаты, а Морозы стараются заморозить детей, т.е. коснуться рукой, причем каждый Мороз должен заморозить детей из противоположной комнаты. Замороженные останавливаются там, где их захватил Мороз. Выигрывает тот Мороз, кто больше заморозил детей. Потом Морозы становятся лицом к своей команде, и игра продолжается.

30. «Мяч»

Цель. Автоматизация звука с в предложениях.

Оборудование. Мяч.

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)

31. «Гуси»

Цель: автоматизация звуков с, с' во фразе.

Описание игры. Необходимо подготовить площадку. На полу обозначаются горы, озера, леса. Маршрут следования птиц может быть объяснен заранее. Участники игры выстраиваются друг за другом. Ведется диалог с ведущим: - Гуси! Гуси! -Га! Га! Га!

-Вы откуда и куда?

-Гусь! Гусь! Гусь! Летим с юга на Русь!

После этих слов играющие летят по заранее намеченному маршруту или по маршруту, который объявляет ведущий.

35. «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).

36. "Перемени предмет"

Цель. Автоматизация звука ш в словах.

Описание игры. На одной стороне площадки за линией становятся играющие, образующие 3 колонны. На противоположной стороне площадки, напротив каждой колонны очерчены круги диаметром 60-80 см. Каждый первый в колонне держит в руках мешочек с песком (крупой). В центр каждого кружка кладется такой же мешочек, с картинками, маленькие игрушки, в названии которых есть шипящие звуки. По сигналу играющие бегут к кружкам, кладут предмет и берут другой, затем возвращаются бегом на свое место. Прибежавшие передают предмет стоящим сзади, сами бегут в конец колонны. Выигрывает та колонна, игроки которой прибежали быстрее. В конце игры воспитатель открывает с командирами мешочки и показывают остальным детям, что в них лежит.

37. «Ловишка, бери ленту»

Цель. Автоматизация звука ш в словах, обогащение словаря.

Описание игры. Играющие стоят по кругу. У каждого из них цветная ленточка, которая закладывается сзади за пояс или ворот (каждому цвету соответствует картинка, в названии которой есть шипящий звук). В центре круга стоит ловишка. По сигналу воспитателя «беги» дети разбегаются по площадке. Ловишка бежит за играющими, стремясь взять у кого-нибудь ленточку. Лишившийся ленточки временно отходит в сторону. На слова воспитателя «Раз, два, три – в круг скорей беги!» дети строятся в круг. Ловишка подсчитывает количество взятых лент, воспитатель показывает картинки, дети называют, ленточки и возвращает их детям. Игра продолжается с новым ловишкой. Один и тот же ловишка может водить 2-3 раза.

38. «Тише, тише: Маша (Миша) пишет!»

Цель. Автоматизация звука ш в предложениях.

Описание игры. Дети, взявшись за руки, ходят вокруг Маши или Миши (такое имя дается любому выбранному ребенку) и тихо говорят: «Тише, тише: Маша пишет, наша Маша долго пишет, а кто Маше помешает, того Маша догоняет».

После этих слов дети бегут в домик (отведенное педагогом место), а тот, кого Маша поймает, должен придумать и сказать слово со звуком ш. Потом выбирают новую Машу (или Мишу).

Примечание. Педагогу нужно следить за тем, чтобы дети говорили неторопливо, четко, вполголоса. Если ребенок затрудняется придумать слово со звуком ш, ему помогают дети или педагог, задав наводящий вопрос («Что ты надеваешь на голову, когда идешь гулять?»).

Машей или Мишей выбираются самые ловкие дети.

39. «Маленькие ножки бежали по дорожке»

Цель. Автоматизация звука ш в связном тексте.

Описание игры.

Дети строятся в колонну. Педагог предлагает всем показать свои ноги. Дети показывают их. Педагог говорит, что ножки у них маленькие, но бегают быстро. Дети бегут и приговаривают: Маленькие ножки бежали по дорожке, Маленькие ножки бежали по дорожке.

Затем воспитатель говорит, что у медведя ноги большие и идет он медленно: Большие ноги шли по дороге, Большие ноги шли по дороге.

Дети несколько раз выполняют со словами ритмичные подражательные движения, то быстрые и легкие, то медленные и тяжелые.

40. «По ровненькой дорожке»

Цель. Автоматизация звука ш в связном тексте.

Описание игры. Дети сидят на скамейках или траве. Педагог зовет их погулять. Дети идут шеренгой или свободно группируются около педагога. Ритмично шагают под слова: По ровненькой дорожке, По ровненькой дорожке Шагают наши ножки, Раз, два, раз два... Затем педагог и дети начинают прыгать на двух ногах, слегка продвигаясь вперед и приговаривая при этом: По камешкам, по камешкам, По камешкам, по камешкам. Затем педагог произносит: «В яму бух!» Дети присаживаются на корточки. «Вышли из ямы», — говорит педагог. Дети поднимаются и идут, весело приговаривая вместе с педагогом: «По ровненькой дорожке...» Движения повторяются.

Затем текст изменяется: По ровненькой дорожке, По ровненькой дорожке... Устали наши ножки, Устали наши ножки. Вот наш дом, Там мы живем. На слова «устали наши ножки» педагог, а за ним и дети слегка замедляют движения и с окончанием текста останавливаются. Затем бегут к скамейкам домой и садятся на них.

Игру можно повторить 3—4 раза.

41. «Кот на крыше»

Цель. Автоматизация звука ш в связном тексте.

Описание игры. На стуле или скамеечке сидит с закрытыми глазами один из играющих. Он кот. Остальные дети — мышки. Они тихо подходят к коту и, грозя друг другу пальцем, говорят хором вполголоса:

Тише, мыши... Тише, мыши... Кот сидит На нашей крыше.

Мышка, мышка, берегись И коту не попадись...

После этих слов кот просыпается, говорит «мяу», вскакивает и гонится за мышками. Мышки убегают. Нужно отметить чертой мышкин дом — норку, куда кот не имеет права забегать. Игру можно проводить, пока все мышки, кроме одной, не будут пойманы. Мышка, которую кот не поймал, будет водить, т.е. она будет котом, и игра начинается сначала. Все мышки, которых поймали, должны произнести два-три слова со звуком ш. (Игру можно провести и для дифференциации звуков ш—с).

42. «Мухи в паутине»

Цель. Автоматизация звука ж.

Описание игры. Часть детей изображает паутину. Они образуют круг и опускают руки. Другие дети изображают мух. Они жужжат: ж-ж-ж..., влетая в круг и вылетая из него. По сигналу воспитателя дети, изображающие паутину, берутся за руки. Те, которые не успели выбежать из круга, попадают в паутину и выбывают из игры. Игра продолжается до тех пор, пока все мухи не будут пойманы.

43. «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.

44. «Пчелы»

Цель. Автоматизация звука ж.

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 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.

45. «Пчелки собирают мед»

Цель. Автоматизация звука ж.

Описание игры. Одна группа детей изображает цветы. Им педагог надевает на голову веночек из цветов (ромашки, васильки ит.п.). Другая группа детей — пчелы, которые собирают с цветов мед. Пчелки летают вокруг цветка и жужжат: ж-ж-ж..

По сигналу педагога они летят в улей. Затем дети меняются ролями.

46. «Жуки»

Цель. Автоматизация звука ж в связном тексте.

Описание игры. Дети (жуки) сидят в своих домиках (на стульях) и говорят: Я жук, я жук, Я тут живу, Жужжу, жужжу: Ж-ж-ж-ж.

По сигналу педагога жуки летят на поляну. Там они летают, греются на солнышке и жужжат: ж-ж-ж... По сигналу «Дождь» жуки летят в домики (стулья).

47. «Точильщики»

Цель. Автоматизация звука ж отдельно и в словах.

Описание игры. Одна группа детей — точильщики. Они стоят у стульчика и говорят: «Точим ножи! Точим ножи!». К точильщикам подходят дети: «Поточите ножик (или ножницы)». Точильщики делают движения, как будто точат, и приговаривают: ж ж ж...ж...ж

48. «Пирожок»

Цель. Автоматизация звука ж в предложениях.

Описание игры.

Играющие встают друг за другом в один ряд, обхватив друг друга. Передний — булочник, все стоящие за ним — печь, кроме последнего, он пирожок. Подходит водящий (покупатель) и спрашивает: «Где мой пирожок?» Булочник отвечает: «Он за печкой лежит». А пирожок кричит: «И бежит, и бежит!». С этими словами пирожок отрывается от общей цепи и бежит, старается встать перед булочником так, чтобы покупатель не успел его поймать. Булочник тоже старается помочь пирожку. Если пирожок успеет встать в начале цепи, он становится булочником, а если его поймают — покупателем, а покупатель — булочником.

Покупатель снова приходит за пирожком, а пирожком будет тот, кто оказался в цепи последним. Задерживать покупателя нельзя, и пирожку не разрешается убежать далеко от цепи.

49. «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...

50. «Испорченный телефон»

Цель. Дифференциация звуков ш—ж.

Описание игры. Дети садятся в один ряд и друг другу передают звуки, то з, то с. Тот, кто услышал звук ж, передает соседу ш и т.д. Кто собьется, тот 5 раз произносит любой звук.

51. «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 кивает и ловит мышей. Кто попался коту в лапы, должен произнести 5—10 раз слова «тише» и «ближе». Затем роль кота передается другому ребенку.

52. «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.

53. «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.

54. «Колечко»

Цель. Автоматизация звука ч во фразах.

Оборудование. Колечко.

Описание игры. Дети сидят, сложив руки лодочкой. У водящего в руках колечко. Он подходит к каждому и как будто вкладывает колечко в руки. При этом он неторопливо рассказывает любой стишок. Когда водящий всех детей обойдет, он должен сказать: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» Тот, у кого колечко, должен быстро встать и отбежать от своего места. Все дети внимательно следят за действиями водящего и после его конечных слов должны удержать обладателя колечка. Если ребенку с колечком удастся выбежать, он становится водящим.

55. «Чай Танечке»

Цель. Автоматизация звука ч в предложениях.

Описание игры. Дети сидят перед столом педагога. На нем стоит кукольный стол с чайным сервизом, вокруг которого на стульчиках сидят четыре куклы. Педагог говорит: «Дети, давайте дадим куклам ласковые имена». Дети их называют: «Танечка, Валечка, Анечка, Манечка». Затем педагог вызывает одного ребенка и предлагает ему налить чай из чайника в чашку Танечке. Ребенок свои действия сопровождает словами: «Я беру чайник и наливаю чай в чашку Танечке. Даю Танечке печенье». Посадив ребенка на место, педагог спрашивает других детей: «Что делал Петя?» дети отвечают.

56. «Огуречик».

Цель: упражнять в умении прыгать на одной ноге, действовать в соответствии с текстом, развитие речи в движении. Автоматизация звука «Ч».

Ход игры: Выбирается «мышка» и место где она «живет». На определенном расстоянии фиксируется место – «домик» для детей. Дети выходят из домика и произносят, прыгая на одной ноге:

- Огуречик, огуречик, не ходи на тот кончик.

Там мышка живет, тебе хвостик отгрызет!

По сигналу: «Мышка!», дети убегают в свой домик, а мышка догоняет.

57. «Молчанка»

Цель: автоматизация звука ч в тексте.

Описание игры: перед началом игры все участники произносят приговорку:

Чок, чок. Зубы на крючок,

А язык на полочку, Молчок!

Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Водящий, выбранный по считалке, старается рассмешить играющих мимикой, жестами, смешными словами, прибаутками. Водящему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Если кто-то рассмеется или произнесет слово, выбывает из игры.

58. «Чижик»

Цель. Автоматизация звука ч и дифф. 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 чижиков.

59. «Спрячу куклу Машу»

Цель. Дифференциация звуков ш—ч в тексте.

Описание игры. Дети сидят на стульчиках полукругом. Ведущий держит в руках куклу и говорит, что кукла Маша сейчас спрячется, а кто-нибудь один из детей будет ее искать. Ребенка, желающего искать куклу, отправляют в другую комнату, а куклу прячут. Ребенок возвращается, дети говорят: Спрячем куклу Машу, Спрячем куклу нашу.

Валя к кукле подойдет, Валя куколку возьмет.

С куклой Машей Валечка попляшет.

Хлопнем в ладошки, Пусть попляшут ножки.

Ребенок находит куклу и пляшет с ней, остальные дети хлопают в ладоши.

60. «Палочка»

Цель. Дифференциация звуков ш—ч в тексте.

Оборудование. Гимнастическая палка.

Описание игры. Ребенок должен держать в горизонтальном положении палку обеими руками перед собой и переступать то правой, то левой ногой, не выпуская палку из рук, движения выполняются в сопровождении слов, которые произносит ведущий ребенок:

Ножку выше поднимай, Через палочку шагай.

61. «Лягушки»

Цель. Дифференциация звуков ш—ч в тексте.

Описание игры. Дети делятся на две группы. Одна из них — кочки на болоте, другая — лягушки. Кочки стоят большим кругом. За каждой кочкой спряталась лягушка. Одна лягушка (водящий) стоит в середине круга, у нее нет своего домика.

Водящий говорит: «Вот лягушки по дорожке скачут, вытянувши ножки». Все дети скачут внутри круга и говорят: «Ква, ква, ква, ква, скачут, вытянувши ножки».

Дети (кочки) говорят: «Вот из лужицы на кочку да за мошкой вприскок». После этих слов все лягушки и водящий прячутся за кочки. Тот, кому не хватило кочки, становится водящим. Он говорит: «Есть им больше неохота, прыг опять в свое болото». Лягушки снова прыгают внутрь круга, и игра начинается сначала. Только дети меняются ролями.

62. «Дворники»

Цель: автоматизация изолированного звука Щ.

Описание игры: дети стоят в ряд. Они - дворники. По сигналу педагога друг за другом, начиная с первого, делают шаг вперед и имитирующее движение дворника метлой, произнося при этом звук Щ-Щ-Щ. Если ребенок неправильно произносит звук, он остается на месте. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся, а значит, вовремя успел убрать двор

63. «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).

64. «Щука»

Цель: Автоматизация звука «Щ».

Ход игры: Выбирается «щука». Определяется территория, на которой щука может ловить пескарей. Например, ковер, если это зал. «Пескари» «плавают» вокруг щуки и произносят следующие слова:

- Щука в озере жила, щеткой воду мела.

Щи варила для гостей, угощала пескарей.

С окончанием слов щука начинает ловить «пескарей», которые «заплывают» на опасную территорию.

65. «Медведи и пчелы»

Цель. Автоматизация звука ж.

Описание игры.

Улей (гимнастическая стенка или вышка) находится на одной стороне площадки. На противоположной стороне – луг. В стороне – медвежья берлога. Играющие делятся на две неравные группы. Большинство из них пчелы, которые живут в улье. Медведи в берлоге. По условному сигналу пчелы вылетают из улья (слезают с гимнастической, летят на луг за медом и жужжат. Как только пчелы улетят, медведи выбегают из берлоги и забираются в улей (влезают на стенку) и лакомятся медом. Как только водящий подает сигнал «медведи», пчелы летят к ульям, а медведи убегают в берлогу. Не успевших спрятаться пчелы жалят (дотрагиваются рукой). Потом игра возобновляется.

Ужаленные медведи не участвуют в очередной игре. После двух повторений дети меняются ролями, учитель-логопед следит, чтобы дети не спрыгивали, а слезали с лестницы; если нужно, оказывают помощь.

66. «Самый быстрый»

Цель. Автоматизация звуков Ш, Ж, Ч, Щ в словах.

Описание игры. Играющие становятся в две или три колонны по одному. Перед носками первых чертится общая черта. В 10—15 шагах от черты обозначаются два или три (по числу колонн) кружочка. В каждый кружочек кладутся различные картинки. По сигналу воспитателя ("Внимание! Марш!") головные игроки в колоннах бегут до своих кружочков, находят картинку в названии которой есть звук [Ш] ([Ч], [Щ], [Ж]) и возвращаются обратно, стараясь быстрее занять свои места в колоннах. Выбегая из колонны и спокойно вставая на свое место, нельзя задевать других игроков. Ребята говорят, что нарисовано на картинках и становятся в круг.

67. «Жуки».

Цель: Автоматизация звука «Ж» во фразовой речи.

Описание игры Дети – «жуки» «летают» по залу и жужжат: «ЖЖЖЖЖ». Останавливаются, приседают:

- Жу - жу, жу – жу – я на ветке сижу.

Я на ветке сижу, звук «Ж» все твержу.

Ложатся на спину, руки и ноги поднимают вверх.

- Жук упал, и встать не может,

ждет он, кто ему поможет: «ЖЖЖЖЖЖ».

Встают и игра продолжается.

68. «Совушка»

Цель. Автоматизация звука ж.

Описание игры.

В одном из углов площадки обозначается гнездо совы. В гнезде находится водящий – сова. Остальные играющие бегают по площадке, изображая жуков, светлячков и жужжат. Через некоторое время воспитатель говорит: «ночь!». Играющие замирают на месте в той позе, в какой их застала ночь. Сова вылетает из своего гнезда. Медленно летит, машет крыльями и смотрит, не пошевелится ли кто. Того, кто пошевелится, сова уводит к себе в гнездо. Водящий говорит: «День!» Светлячки, жуки опять начинают летать, кружиться и жужжать. После 2-3 вылетов совы на охоту подсчитывается число пойманных. Выбирается другая сова.

69. Шишки, желуди, каштаны

Цель. Дифференциация звуков ш-ж.

Описание игры.

В середине круга водящий, а остальные, разбившись по тройкам, становятся один за другим лицом к центру. Водящий дает всем играющим названия: первые в тройках – шишки, вторые – желуди, третьи – каштаны. По сигналу, водящий громко говорит, например: «Шишки!» Все играющие, названные шишками, должны поменяться местами, а водящий стремится стать на любое освободившееся место. Если ему это удастся, то игрок, оставшийся без места, придумывает слова на заданный звук и становится водящим. Если водящий скажет: «Желуди!» - меняются местами стоящие вторыми в тройках. Побеждают игроки, которые ни разу не были водящими. Правила игры запрещают вызванным оставаться на месте, не перебегая в какую-нибудь другую тройку. Такой игрок идет водить. При повторении игры каждую тройку можно построить не в колонну, а в кружок.

70. «Передал - садись»

Цель: автоматизация шипящих звуков в словах

Оборудование. Мяч.

Описание игры. Дети делятся на две команды и выстраиваются в колонны одна параллельно другой. Каждая команда выбирает капитана, который встает напротив своей команды на расстоянии 3-4 метров. У капитанов в руках по мячу. По сигналу ведущего капитан бросает мяч любым заранее установленным способом – от груди, от плеча, снизу, двумя руками и т. п. первому игроку в своей команде. Тот ловит, говорит слово, в названии которого есть шипящий звук, возвращает капитану и сразу приседает. Затем капитан обменивается передачами со вторым, третьим и остальными игроками команды. Когда последний в колонне игрок отдает мяч капитану, тот поднимает его вверх, и вся команда быстро встает.

Чья команда быстрее и точнее выполнит передачи мяча от капитана к игрокам и обратно, та и считается победительницей.

ДИФФЕРЕНЦИАЦИЯ ШИПЯЩИХ И СВИСТЯЩИХ ЗВУКОВ

71. «Свистит — шипит»

Цель. Дифференциация звуков с — ш.

Описание игры. Педагог кладет перед собой картинки 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 внизу, а при произнесении ш — вверх.

72. «Прогулка на велосипедах»

Цель. Дифференциация звуков с — ш.

Описание игры. Педагог говорит: «Сейчас мы поедem кататься на велосипедах. Проверим, хорошо ли надуты шины. Описание игры. Один из детей пускает небольшим зеркалом солнечный зайчик на стене, и все говорят:

Солнечные зайчики Игруют 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.

73. "Мишка косолапый"

Цель. Дифференциация звуков с — ш.

Описание игры. Поставьте ноги врозь, руки разведите в стороны в согнутом положении. Сделайте два шага на месте, обопритесь с небольшим наклоном на левую ногу, согнутую правую ногу поднимите в сторону. То же самое выполните с другой ноги. Повторите 16-32 раза.

Можно при выполнении движений произносить текст:

Мишка косолапый По лесу идет.

Шишки собирает, В сумочку кладёт.

Вдруг упала шишка Мишке прямо в лоб.

Мишка рассердился И ногою топ.

74. "Листопад"

Цель. Дифференциация звуков с — ш.

Описание игры. Встаньте лицом друг к другу в стойку ноги вместе, руки вверх. На счет "раз-шесть", медленно приседая, опустите руки дугами в стороны-вниз, потряхивая кистями рук, - выдох; на "семь", "восемь" встаньте, поднимая руки вверх, - вдох. Повторите 4 раза.

75. «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.

76. «Кино»

Цель. Дифференциация свистящих и шипящих звуков.

Оборудование. Кусок картона, на котором вырезано квадратное окошечко. Полоска бумаги с наклеенными на нее картинками. На картинках изображены предметы, в названии которых есть звуки с, з или ж, ш (например, сумка, лиса, весы, катушка, рубашка, мост, вишни, посуда, подушка, зонт, жук, еж).

Описание игры. Дети сидят за столиками. Педагог обращается к ним: «Сейчас я вам буду показывать кино, а вы внимательно смотрите и говорите, что видите». Педагог передвигает через окошечко полоску бумаги с наклеенными на нее картинками. Дети называют изображенные предметы. (По аналогии игра может проводиться с разными звуками).

77. «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.

78. «Коршун»

Цель. Дифференциация свистящих и шипящих звуков.

Описание игры. Один из играющих — коршун, он, наклонившись к земле, роет ямочку. К коршуну подходит наседка с цыплятами, которые держат друг друга за талию или платье.

Наседка. Коршун, коршун, что ты делаешь?

Коршун. Ямочку копаю.

Наседка. Что в ней ищешь?

Коршун. Камешек.

Наседка. Зачем тебе камешек?

Коршун. Чтобы носик точить.

Наседка. Зачем тебе носик точить?

Коршун. Чтобы твоих детушек клевать.

После этих слов коршун бросается на цыплят. Они убегают.

79. «Поезда»

Цель. Дифференциация свистящих и шипящих звуков.

Описание игры. Вариант 1. Все дети становятся друг за другом в шеренгу и, вращая согнутыми в локтях руками, двигаются по комнате, произнося определенные звуки: для скорого поезда — ш-ш-ш, почтового — ч-ч-ч, товарного — ж-ж-ж, смешанного — щ-щ-щ.

На остановке паровоз выпускает пар (дети произносят звук с) и тормозит (звук з). Сигналы для остановок подает педагог или кто-либо из детей.

Вариант 2. Паровоз, начиная медленно двигаться, говорит вагонам: «Ух, тяжело, ух тяжело». А вагоны, двигаясь за ним, отвечают: «Ну так что ж? Ну так что ж? Ну так что ж?» Паровоз набирает скорость и говорит: «Ух, жарко стало, ух, жарко стало», а вагоны бегут за ним и постукивают: «А нам какое дело, а нам какое дело, а нам какое дело».

Поезд въезжает на мост (доска или ковер) и говорит: «Ох, как страшно, ох, как страшно». Пройдя мост, все вместе говорят: «Теперь прошло, теперь прошло, теперь прошло».

80. «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).

81. «Лиса и волк»

Цель. Дифференциация свистящих и шипящих звуков.

Описание игры. Один ребенок изображает лису, другой — волка. Серый волк в густом лесу Встретил рыжую лису.

Волк. Лизавета, здравствуй!

лиса. Как дела, зубастый?

волк. Ничего идут дела. Голова еще цела.

лиса. Где ты был?

волк. На рынке.

лиса. Что купил?

волк. Свининки.

лиса. Сколько взяли?

волк. Шерсти клоч — Ободрали правый бок.

Хвост отгрызли в драке.

лиса. Кто отгрыз?

волк. Собаки.

лиса. Жив ли, милый куманек?

волк. Еле ноги уволок.

Как, кума, твои дела?

лиса. На базаре я была.

волк. Что ты так устала?

лиса. Уток я считала.

волк. Сколько было?

лиса. Семь с восьмой.

волк. Сколько стало?

лиса. Ни одной.

волк. Где же эти утки?

лиса. У меня в желудке.

82. «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 зайка выбежал, он по лесу бежал,
Лапочкой в окошечко ко всем, ко всем стучал.
Выходите, зайчики, пойдёмте 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.

83. Выпал беленький снежок

Цель. Дифференциация свистящих и шипящих звуков в тексте.

Описание игры. Дети вслед за педагогом говорят хором стихотворение, сопровождая слова движениями:

Выпал беленький снежок, Соберемся мы в кружок.
Снег, снег, белый снег, Засыпает он нас всех. (Дети, стоя кружком, поднимают руки и медленно опускают их, подражая падающему снегу).

Мы на саночки садимся И под горку быстро мчимся.
Снег, снег, белый снег, Мчимся мы быстрее всех.
(Становятся друг за другом и бегут по кругу, руки сзади).

Дети все на лыжи встали, Друг за другом побежали.
Снег, снег, белый снег, Кружит, падает на всех.
(Идут медленно по кругу, руки согнуты в локтях и сжаты в кулачки, как будто держат палки от лыж).

Мы из снега ком слепили, Потом куклу смастерили.
Снег, снег, белый снег, Кукла вышла лучше всех.
(Наклоняются и показывают, как лепят куклу).

84. «Теремок»

Цель. Автоматизация свистящих и шипящих звуков.

Оборудование. Шапочки или маски для зверей.

Описание игры. Дети становятся в круг. В середине круга стоят стулья. Это теремок. К теремку по очереди подбегают звери. Первой подбегает мышка-норушка и спрашивает: «Терем - теремок, кто в тереме живет?» Никто ей не отвечает, мышка-норушка влезает в теремок и остается в нем жить. Второй скачет лягушка-квакушка и спрашивает: «Терем-теремок, кто в тереме живет»? Ей отвечает мышка-норушка: «Я мышка-норушка, а ты кто?» — «Я лягушка-квакушка». — «Иди ко мне жить».

Бежит заяка-трусишка и спрашивает: «Терем-теремок, кто в тереме живет?» — «Я мышка-норушка, я лягушка-квакушка, а ты кто?» — «Я заяка-трусишка». — «Иди к нам жить».

Бежит лисичка-сестричка. Подбегает к теремку и спрашивает: «Терем-теремок, кто в тереме живет?» Ей отвечают: «Я мышка-норушка, я лягушка-квакушка, я заяка-трусишка, а ты кто?» — «Я лисичка-сестричка». — «Иди к нам жить».

Появляется медведь, подходит к теремку и спрашивает: «Терем-теремок, кто в тереме живет?» — «Я мышка-норушка, я лягушка-квакушка, я заяка-трусишка, я лисичка-сестричка, а ты кто?» — «Я медведь, всех вас раздавлю».

При этих словах он обхватывает руками теремок, а все звери разбегаются в разные стороны. На этом игра кончается.

АВТОМАТИЗАЦИЯ И ДИФФЕРЕНЦИАЦИЯ ЗВУКОВ Р, Р', Л, Л'

85. «Ловишка, бери ленту»

Цель. Автоматизация звуков р, р', л, л' в словах.

Описание игры. Играющие стоят по кругу. У каждого из них цветная ленточка, которая закладывается сзади за пояс или ворот (каждому цвету соответствует картинка, в названии которой есть звук [р][р'][л][л']). В центре круга стоит ловишка. По сигналу учителя-логопеда «беги» дети разбегаются по площадке. Ловишка бежит за играющими, стремясь взять у кого-нибудь ленточку. Лишившийся ленточки временно отходит в сторону. На слова учителя-логопеда «Раз, два, три – в круг скорей беги!» дети строятся в круг. Ловишка подсчитывает количество взятых лент, учитель-логопед показывает картинки, которые «поймал» ловишка, ленточки возвращает детям. Игра продолжается с новым ловишкой. Один и тот же ловишка может водить 2-3 раза.

86. «Кто быстрее»

Цель. Автоматизация звуков р, л в словах.

Оборудование. Обруч.

Описание игры. Играющие становятся в две или три колонны по одному. Перед носками первых чертится общая черта. В 10—15 шагах от черты обозначаются два или три (по числу колонн) кружочка. В каждый кружочек кладутся различные картинки. По команде учителя-логопеда ("Внимание! Марш!") головные игроки в колоннах бегут до своих кружочков, находят картинку в названии которой есть звук [Р] или [Л] и возвращаются обратно, стараясь быстрее занять свои места в колоннах.

Выбегая из колонны и спокойно вставая на свое место, нельзя задевать других игроков.

Ребята говорят, что нарисовано на картинках и становятся в круг.

87. «Лошадки»

Цель. Автоматизация звука л в тексте.

Описание игры. Одна половина детей изображает лошадок, другая кучеров. Кучера подходят к стоящим в ряд лошадкам. Поглаживая их по спине, они говорят:

Ну и лошадка Шерстка гладка,

Чисто умыта С головы до копыта,

Овса поела И снова за дело.

Кучера запрягают лошадок, говорят: но-ноно... и уезжают. Лошадки цокают языком. Затем дети меняются ролями. Л, Л

88. «Пила»

Цель. Автоматизация звуков л, л в тексте.

Описание игры. Дети парами, взявшись руками крест-накрест, пилят дрова и говорят:

Запилила пила, Зажужжала, как пчела,

Отпилила кусок, Наскочила на сучок,

Лопнула и стала, Начинай сначала.
Образовав новые пары, дети продолжают игру.

89. «Как у дедушки Лиона (Трифона)»

Цель. Автоматизация звука ль (рь) в стихах .

Описание игры.

Все играющие становятся в круг и берутся за руки.
Водящий выходит в круг и говорит: «Ну, дорогие мои, я – дедушка Лион. Что я буду делать, то и вы повторяйте».
После этого водящий запекает.
Дети ведут хоровод по кругу, и все поют:
«У дедушки Лиона
Было семеро детей.
Семь сыновей.
Они не пили, не ели,
Все на дедушки глядели
И все делали вот так!
И все делали вот так! ».
С последними словами дедушка Лион (Трифон) предлагает разные движения и показывает – то руками в бока упрется и подпрыгнет, то потянет себя за нос, то подпрыгнет на одной ноге, то поднимет себя за волосы.
Дети должны проворно и быстро повторять все движения.
Затем дедушка Лион (Трифон) выбирает из них лучшего исполнителя, который становится водящим.

Игра повторяется несколько раз.

90.«Апельсин».

Цель: Автоматизация в речи звука «Ль».

Ход игры: Выбирается «волк», который садится на пол в центре круга. Дети стоят во круг него, произносят текст и выполняют пальчиковую гимнастику, выпрямляя из кулака по одному пальцу на каждой руке.

Мы делили апельсин,
Много нас, а он один.
Это долька для ежа,
Это долька для чижа,
Это долька для утят,
Это долька для котят.
Это долька для бобра,
Ну, а волку – кожура!

- Он сердит на нас, беда! Разбегайтесь, кто куда!

Дети разбегаются, а «волк» их догоняет.

91. Лошадка

Цель. автоматизация отдельного звука р.

Описание игры. Педагог распределяет детей 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.

92. «Будильник»

Цель. Автоматизация звука р.

Описание игры. Все дети ложатся спать (салятся на стульчики). Один ребенок будильник. Педагог говорит, в котором часу надо детей разбудить, и начинает медленно считать. Когда он произносит назначенное для подъема время, будильник начинает трещать: тр-р-ррр... Все дети встают.

93. «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: тр-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.

94. «Самолеты»

Цель. автоматизация звука р.

Оборудование. Гирлянда с флажками. Три флажка (красный, синий и зеленый).

Описание игры. Вариант 1. На одной стороне комнаты стоят стульчики. Впереди натянута гирлянда с флажками и устроена арка. Это аэродром. Летчики сидят на стульчиках, ожидая приказа. «Летчики к полету готовы?» — спрашивает педагог. Ребята отвечают: «Готовы!» — «Заводите моторы!» — говорит педагог. Д-д-д-дрр-рррр, — подражают дети звуку мотора и, вертя правой рукой, будто заводят мотор, летают по комнате. «Летчики, летите назад!» — зовет педагог. Постепенно замедляя бег и умолкая, все возвращаются на аэродром и садятся на стульчики.

Вариант 2. Дети сидят на коврике (на аэродроме). Все они пилоты, и у всех самолеты приготовлены к старту. Один ребенок (регулировщик) держит в руке флажки: красный, синий, зеленый. Он руководит движением. По взмаху зеленого флажка взлетает первый самолет. При этом ребенок, изображающий самолет, издает сначала звуки тдд, а затем ддр тех пор, пока регулировщик держит зеленый флажок. Когда он опускает зеленый флажок, самолет приземляется со звуком тдд. Игра продолжается. Если ребенок после звука тдд не сумеет перейти на звук ддр, то его отправляют в ремонт к механику (педагогу), который с ним индивидуально занимается.

95. «Воробушки и автомобиль»

Цель. Автоматизация звуков р, р' в звукоподражаниях.

Описание игры. Несколько детей (воробушки) скачут по дороге и чирикают: чик-чирик, чик-чирик. Вдруг на дороге показывается автомобиль (ребенок, изображающий автомобиль). Сначала звук мотора тр-р-р слышен слабо, затем все сильнее и сильнее. Когда машина приближается к воробьям, они издают звук ф-р-р, расправляют крылья и разлетаются.

96. «Солдаты»

Цель. Автоматизация звука в слогах.

Описание игры. Дети ходят в строю. При движении издают звуки барабана: трам - трам - трам, трам - трам - трам. Педагог может выбрать кого-нибудь из детей и поручить ему роль барабанщика, а остальные дети оценивают правильность звучания барабана (громкость, четкость).

101. «Веревочка с кольцом»

Цель. Автоматизация звуков р, р', л' во фразах.

Оборудование. Верёвка и кольцо.

Описание игры. Все играющие, кроме водящего, становятся в круг и держатся обеими руками за веревку, на которую надето кольцо. Участники незаметно передвигают кольцо от одного к другому. Водящий кружится на месте с закрытыми глазами три раза, все остальные при этом приговаривают:

Мы играли у крылечка,

Потеряли там колечко.

Ты колечко отыщи,

И из круга выходи.

Стоящий в середине должен поймать кольцо. Тот, возле кого оно нашлось, меняется с ним местами и становится водящим. Повторять 4 раза.

102. «Вороны»

Цель. Автоматизация звука р 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 вбегает третья группа детей, изображающая собак, и с рычанием р-р-р... 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.

103. «Бараны»

Цель. Автоматизация звука р в тексте.

Ход игры. Несколько пар детей, стоя друг против друга, взявшись за руки, образуют ворота. Остальные (бараны) подходят к воротам, стучат в них {топают ногами).
Бараны. Тра-тра-тра, тра-тра-тра, Открывайте ворота!
Ворота. Рано, рано, вы, бараны, Застучали в ворота.
Бараны. Тра-тра-тра, тра-тра-тра, Пропустите в ворота!
Ворота. Вам куда? Вам куда? Не откроем ворота.
Бараны. На луга, где трава, а на травушке роса.
Ворота. Еще рано вам туда, не откроем ворота.
Бараны. Тра-тра-тра, тра-тра-тра, До свиданья, ворота.
Мы придем, когда высохнет трава. (Уходят.)

104. «Затейники»

Цель. Автоматизация звука р в стихах.

Описание игры. Одного из играющих выбирают затейником, он становится в середину круга. Остальные дети, взявшись за руки, идут по кругу (вправо или влево) и произносят:

Ровным кругом

Друг за другом

Мы идем за шагом шаг.

Стой на месте

Дружно вместе

Сделаем... вот так.

Дети останавливаются, опускают руки. Затейник показывает какое-нибудь движение, а все дети повторяют его. После 2-3 повторений игры затейник выбирает кого-нибудь из играющих на свое место, и игра продолжается. Повторяется игра 3-4 раза.

Затейники придумывают разнообразные движения, не повторяя показанных.

АВТОМАТИЗАЦИЯ И

ДИФФЕРЕНЦИАЦИЯ ЗВУКОВ

«Испорченный телефон»

Цель. Дифференциация звуков с—ш, з-ж и других.

Описание игры. Дети садятся в один ряд и друг другу передают звуки, то с, то ш (з-ж). Тот, кто услышал звук с, передает соседу ш и т.д. Кто собьется, тот 5 раз произносит любой звук.

«Ловишки в звеньях»

Цель. Автоматизация звуков в слогах.

Описание игры. Дети делятся на два звена. Звенья становятся друг против друга. Запоминают каждый свой номер. Первое звено держит руки ладошками вверх. У второго звена руки опущены. По сигналу водящего: первый номер из второго звена бежит к первому номеру первого звена, хлопает в ладоши его три раза, приговаривая слоговой ряд (Шо-шо-шо, ши-ши-ши, ша-ша-ша или Ло-ло-ло, лы-лы-лы, ла-ла-ла) и быстро бежит обратно на свое место, его старается догнать первый номер, если догоняет, то идет в его звено. Если не догоняет, тот переманит к себе. Выигрывает то звено, дети которого засалили больше игроков из другого звена.

«Кто шустрее»

Цель. Автоматизация звуков в словах.

Описание игры. Дети делятся на две-три команды, строятся в колонны параллельно друг другу. Напротив команд стоят магнитные доски. Каждому участнику дается фрагмент паззла. Дети бегут по одному до доски и крепят фрагменты рисунка. Выигрывает та команда, которая соберет быстрее паззл.

«Разведчики»

Цель. Автоматизация звуков в словах и фразах.

Оборудование. Игрушки или картинки с нужным звуком и без него.

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.

«Ловишка, бери ленту»

Цель. Автоматизация свистящих звуков в словах.

Описание игры. Играющие стоят по кругу. У каждого из них цветная ленточка, которая закладывается сзади за пояс или ворот (каждому цвету соответствует картинка, в названии которой есть звук [с][с'] [з][з'] [ц] или [л][л'] [р][р'], [ш][ж] [ч][щ]). В центре круга стоит ловишка. По сигналу педагога «беги» дети разбегаются по площадке. Ловишка бежит за играющими, стремясь взять у кого-нибудь ленточку. Лишившийся ленточки временно отходит в сторону. На слова педагога «Раз, два, три – в круг скорей беги!» дети строятся в круг. Ловишка подсчитывает количество взятых лент, педагог показывает картинки и дети называют их.

«Назови картинку»

Цель. Автоматизация звуков в словах и предложениях.

Оборудование. Картинки на заданный звук.

Описание игры. Дети сидят за столами. На столе у педагога лежит стопка картинок рисунками вниз. У каждого ребенка такие же парные картинки. Педагог вызывает кого-нибудь из детей и просит его взять из его стопки верхнюю картинку, показать ребятам и сказать, какую картинку он взял. Тот, у кого есть такая же картинка, встает, показывает ее ребятам и говорит: «И у меня на картинке зайка». Дети кладут обе картинки на стол. Игра продолжается до тех пор, пока не будут разобраны все картинки со стола педагога. (По аналогии игру можно проводить, используя другие звуки).

«Передал - садись»

Цель. Автоматизация звуков в словах.

Описание игры.

Дети делятся на две команды и выстраиваются в колонны одна параллельно другой. Каждая команда выбирает капитана, который встает напротив своей команды на расстоянии 3-4 метров. У капитанов в руках по мячу. По сигналу ведущего капитан бросает мяч (любым или заранее установленным способом – от груди, от плеча, снизу, двумя руками и т. п.) первому игроку в своей команде. Тот ловит, говорит слово, в названии которого есть нужный звук, возвращает капитану и сразу приседает. Затем капитан обменивается передачами со вторым, третьим и остальными игроками команды. Когда последний в колонне игрок отдает мяч капитану, тот поднимает его вверх, и вся команда быстро встает. Чья команда быстрее и точнее выполнит передачи мяча от капитана к игрокам и обратно, та и считается победительницей.

«Доскажи словечко»

Цель. Автоматизация звуков в словах.

Оборудование. Мяч.

Описание игры: дети стоят в ряд или в кругу. Педагог бросает мяч ребенку, произнося слово не до конца (без последнего слога с заданным звуком). Ребенок ловит мяч, договаривая последний слог.

Ко-са, кас-са, коле-со, ли-са, плак-са,

ве-сы, но-сы

Ва-за, ро-за, ко-за, мимо-за, бере-за...

Коль-цо, яй-цо, письме-цо,

жиль-цы, пев-цы, сквор-цы

Ма-ша, ка-ша, но-ша

са-жа, лу-жа...

лы-жи, но-жи

Го-ра, но-ра,

сы-ро, ут-ро, мет-ро, вед-ро

Ска-ла, ма-ла, си-ла, шко-ла...

«Загадай словечко»

Цель. Автоматизация звуков в словах.

Оборудование. Мяч.

Описание игры: дети стоят в парах напротив друг друга. Один ребенок держит в руках мяч, загадывает слово произносит первый слог слова (с автоматизируемым звуком), кидает мяч ребенку, стоящему напротив. Он ловит мяч, договаривает слово и бросает мяч обратно. (Педагог может показывать символ гласного звука, с которым нужно произнести слог ребенку, который загадывает слово).

СА- ни, ды, ми, пог

СО- ня, да, ки

СЫ- нок, рок, пать

ЗА- яц, ря, мок

ЦА- пля, ри,

ЦО- кот,

ЦЫ- пленок

ЛА-па, ма

РЕ-ка, монт

ША-рик, лун...

«Кто быстрее»

Цель. Автоматизация звуков в словах.

Описание игры. Играющие становятся в две или три колонны по одному. Перед носками первых чертится общая черта. В 10—15 шагах от черты обозначаются два или три (по числу колонн) кружочка. В каждый кружочек кладутся различные картинки. По команде учителя-логопеда ("Внимание! Марш!") головные игроки в колоннах бегут до своих кружочков, находят картинку в названии которой есть звук [С] или другой нужный звук и возвращаются обратно, стараясь быстрее занять свои места в колоннах. Выбегая из колонны и спокойно вставая на свое место, нельзя задевать других игроков. Ребята говорят, что нарисовано на картинках.

«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;

л, л', р, р';

ш, ж, ч, щ.

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.

"Перемени предмет"

Цель. Автоматизация звуков в словах.

Описание игры. На одной стороне площадки за линией становятся играющие, образующие 3 колонны. На противоположной стороне площадки, напротив каждой колонны очерчены круги диаметром 60-80 см. Каждый первый в колонне держит в руках мешочек с песком (крупой). В центр каждого кружка кладется такой же мешочек с картинками, маленькие игрушки, в названии которых есть нужные звуки. По сигналу играющие бегут к кружкам, кладут предмет и берут другой, затем возвращаются бегом на свое место. Прибежавшие передают предмет стоящим сзади, сами бегут в конец колонны. Выигрывает та колонна, игроки которой прибежали быстрее. В конце игры воспитатель открывает с командирами мешочки и показывают остальным детям, что в них лежит.

«Последний выбывает»

Цель. Автоматизация звуков в словах.

Описание игры. Несколько игроков (6-8) бежит по кругу мимо положенных на землю предметов (в названии которых есть нужный звук). Предметов должно быть меньше на один, чем игроков. По сигналу каждый старается схватить находящийся ближе к нему предмет. Кто не успел этого сделать – выбывает из игры. Дети говорят какие игрушки взяли. Из круга убирается один из предметов. Игроки бегут в другую сторону и по сигналу стараются овладеть предметами. Называют, кто что взял. Наконец, остаются два самых ловких игрока, которые встают в 10 шагах от лежащего предмета и выполняют по указанию взрослого различные движения. По сигналу они устремляются к предмету, а через несколько секунд определяется победитель.

«Выручай»

Цель. Автоматизация звуков в чистоговорках.

Описание игры. Число игроков не ограничено. Выбирают 2-3 водящих, которые, бегая, стараются осалить всех игроков. Осаленные игроки останавливаются на месте, держа руки в стороны. Остальные игроки могут выручить «заколдованных» игроков сказав чистоговорку, которую произносят вместе с «заколдованными».

Источники:

- 1) <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2018/01/15/kartoteka-logopedicheskikh-podvizhnyh-igr-ispolzuemyh-na-etape>

Капранова Н.П. Картотека логопедических подвижных игр, используемых на этапе автоматизации звуков.

- 2) <https://www.maam.ru/detskijsad/kartoteka-podvizhnyh-igr-ispolzuemyh-na-yetape-avtomatizaci-zvukov.html>

Ефимова Л. Картотека подвижных игр, используемых на этапе автоматизации звуков.

- 3) Игры в логопедической работе с детьми: Пособие для логопедов и воспитателей детсадов / Под ред. В.И. Селиверстова. - М.: Просвещение.

- 4) Подвижные и речевые игры для детей 5-7 лет: развитие моторики, коррекция координации движений и речи/ сост. А.А. Гуськова. Волгоград: Учитель.

- 5) Лопухина И.С. Логопедия. 550 занимательных упражнений для развития речи. Пособие для логопедов и родителей. М., Аквариум.