

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ПРАВИЛЬНОГО

ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЯ

ФОРМИРОВАНИЕ ШИПЯЩИХ ЗВУКОВ *Ш,Ж,Ч,Щ*

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 колыхнет 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.

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 «Пошел, пошел, пошел». Темп постепенно ускоряется. Подъезжают к станции (*условленное место или постройка из кубиков*) и говорят: «Пришел, пришел, пришел» (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).

Тише, тише: Маша 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 осалит, 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.

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 поднимают 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.

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.

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 с звуком *ш*. (Игру можно провести и для дифференциации звуков *ш—с*.)

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.

Пчелы и медвежата

Цель. Автоматизация звука *ж*.

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

При повторении игры дети меняются ролями.

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-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.

Пчелки собирают мед

Цель. Автоматизация звука *жс*.

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

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

Жуки

Цель. Автоматизация звука *жс* в связном тексте.

Описание игры. Дети (жуки) сидят в своих домиках (на стульях) и говорят:

Я жук, я жук,

Я тут живу

Жужжу, жужжу: *жс-жс-жс-жс*.

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

Точильщики

Цель. Автоматизация звука *жс* 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:

жсжсжс...жс...жс...

Пирожок

Цель. Автоматизация звука *ж* в предложениях.

Описание игры. Игравшие 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.

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 *чв* 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 *чв* 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.

Колечко

Цель. Автоматизация звука *чво* в 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.

Чай Танечке

Цель. Автоматизация звука *чв* в предложениях.

Оборудование. Кукольный чайный сервиз, четыре куклы, печенье, булочки, калачи из пластилина.

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. Затем вызывается другой ребенок, и ему педагог предлагает выполнить задание.

Чижик

Цель. Автоматизация звука *ч* и дифференциация звуков *ч—ж*.

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

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

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

Чу-чу-чу, чу-чу-чу, Я на волю улечу.

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

Спрячу куклу Машу

Цель. Дифференциация звуков *ш—ч* в тексте.

Оборудование. Кукла.

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, пляшет с ней, остальные дети хлопают в ладоши.

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.

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 мошкою вприскочку». 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.

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 си 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*).

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 салит жгутом. Тот, кого осалит, становится лисой.

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.

Ванька, встань-ка

Цель. Автоматизация звуков *с, с'* в тексте.

Описание игры. Дети делают движения: 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.

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.

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*).

Цветы и пчелки

Цель. Автоматизация звука з.

Описание игры. Перед началом игры условливаются, кто будет пчелками, а кто — цветами (*например, мальчики — цветы, а девочки — пчелки*). Затем все разбегаются по комнате или площадке. Как только раздается сигнал педагога (*удар в бубен или хлопок в ладоши*), дети, изображающие цветы, встают на колени. Пчелки машут крыльями и перелетают с цветка на цветок, при этом они подражают жужжанию пчел: в-з-з-з-з. При новом ударе *бубна* дети меняются ролями, разбегаются по площадке, и уже другие пчелки упражняются в произношении звука з.

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.

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.*)

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.

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».

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 си т.д. Кто собьется, тот 5 раз произносит любой звук.

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.

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 зайка прыгает Возле мокрых сосен, Страшно в лапы лисоньки, Лисоньки попасть...

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

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

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

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 сидишь 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.

Вот так прыгни в садик.

Вот так прыгни в садик.

Дети прыгают. (Зайка прыгает в круг.)

Зайка, поскачи. Серенький, поскачи. Вот так поскачи. Вот так поскачи.

Делают поскоки. (Зайка скачет.)

Зайка, попляши. Серенький, попляши. Вот так попляши. Вот так попляши.

Кружатся, (Зайка пляшет.)

Зайка, уходи. Серенький, уходи, Вот так уходи. Вот так уходи. *Спокойно идут по кругу.*

Зайка уходит из круга. Игра повторяется, выбирается другой зайка.

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.

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.

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 — Красным нос, и 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 команды. Замороженные останавливаются там, где их захватил Мороз. Выигрывает тот Мороз, кто больше заморозил детей. Потом Морозы становятся лицом к своей команде, и игра продолжается.

**ДИФФЕРЕНЦИАЦИЯ
ШИПЯЩИХ И СВИСТЯЩИХ ЗВУКОВ**

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* – вверху.

Прогулка на велосипедах

Цель. Дифференциация звуков *с—ш*.

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

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

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

Мышеловка

Цель. Дифференциация звуков *с—ш* в тексте.

Описание игры. Вариант 1. Часть детей составляет круг (мышеловку). Они стоят, держась за руки, высоко подняв их. Остальные дети — мыши. Дети, стоящие в кругу, тихо говорят;

Все спят — Детки спят. Волк в лесу спит. Кукла Настя спит. Только мышки не спят, Они кушать хотят, В мышеловку глядят.

После этих слов мышки начинают бегать, тихо пищать: *сс... ссс*, вбегать в круг и выбегать из круга. По сигналу педагога (*удар барабана, аккорд на рояле, колокольчик*) мышеловка захлопывается — дети опускают руки. Часть мышей оказывается пойманной. Дети меняются ролями или играют до тех пор, пока все мышки не будут переловлены.

Вариант 2. Дети ходят по кругу, взявшись за руки, и говорят:

Ах, как мыши надоели, Развелось их просто страсть, Все погрызли и поели, Всюду лезут, вот напасть, Берегитесь же, плутовки, Доберемся мы до вас, Вот построим мышеловку И поймаем всех сейчас.

Когда слова кончаются, круг останавливается и дети поднимают руки. Мыши начинают пробегать через мышеловку (через круг). Когда педагог скажет: «Хлоп», дети опускают руки и мышеловка захлопывается. Кто не успел убежать из круга, считается пойманным и выходит из игры.

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...»

Солнышко и дождик

Цель. Дифференциация звуков с – ш –жв словах и тексте.

Описание игры. Дети присаживаются за спинками стульев и смотрят в окошко (*в отверстие спинки стула*).

Воспитатель говорит: «На небе солнышко! Можно идти гулять» (*показывает солнце, вырезанное из картона и раскрашенное*). Дети свободно ходят по комнате, выполняя движения со словами:

Солнышко светит (*обводят руками круг*), Птицы поют (*подражают полету птиц*), С песнею дети по саду идут.

На сигнал «Дождик! Скорее домой» все стараются занять свой домик и присаживаются за стульями; подымая и опуская руки, говорят: «Дождик, дождик, что ты льешь? Погулять нам не даешь».

Педагог снова показывает солнышко и говорит: «Солнышко! Идите гулять», и игра повторяется.

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 ускользящего 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.

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.)

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.

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.

Наседку. Зачем тебе носик точить?

Коршун. Чтобы твоих детушек клевать.

После этих слов коршун бросается на цыплят. Они убегают в курятник (место, отгороженное чертой или стульями), коршун пытается их поймать.

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».

Пила

Цель. Дифференциация свистящих и шипящих звуков.

Оборудование. Строительный материал.

Описание игры. Дети строятся парами друг против друга, и потом каждые двое детей подают друг другу правую руку и начинают пилить, произнося при этом:

Завизжала пила, Зажужжала, как пчела: Треснула и стала, Начинай сначала!

После слов «треснула и стала» дети разрывают руки, изображая сломанную пилу.

Игру можно усложнить, выбрав мастера, который должен починить пилы (*он соединяет руки каждой пары вместе*).

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*).

Хозяйка, волк и гуси

Цель. Дифференциация свистящих и шипящих звуков.

Описание игры. Один ребенок — волк, другой — хозяин или хозяйка, все остальные дети — гуси. Для гусей отводится дом, а для волка рисуют в стороне кружок. Это гора, за которой волк подстерегает гусей. Хозяйка гонит гусей пастись, затем возвращается домой и говорит:

— Гуси-гуси, домой!

— Зачем? — спрашивают гуси.

— Серый волк под горой!

— Что он делает?

— Гусей щиплет.

— Каких?

— Серых да белых — все домой!

И гуси бегут домой, а волк их ловит. Пойманных гусей волк отводит к себе в дом.

Хозяйка снова гонит гусей пастись, и снова волк их ловит по дороге домой.

Так продолжается до тех пор, пока все гуси не попадают к волку. Тогда хозяйка отправляется разыскивать своих гусей.

— Волк, ты видел моих гусей? — спрашивает она.

— А какие были гуси? — спрашивает волк.

— Серые, да белые, да пестрые, — отвечает хозяйка.

Волк указывает дорожку, по которой побежали гуси (показывает любое направление). В это время дети, изображающие гусей, начинают хлопать в ладоши, словно гуси крыльями.

— Что это такое? — спрашивает хозяйка.

— Ложки падают с полки, — объясняет волк. Хозяйка уходит по указанной дороге и снова возвращается к волку и повторяет те же вопросы. Во второй раз гуси топают ногами.

— Что это такое? — спрашивает хозяйка.

— Это лошади на конюшне топают, — объясняет волк.

Хозяйка опять уходит и возвращается с прежними расспросами. На третий раз гуси начинают шипеть.

— Что это такое? — спрашивает хозяйка.

— Это щи кипят, — отвечает волк.

Хозяйка собирается уходить, а гуси начинают громко кричать: «Га, га, га...» Она идет отбирать своих гусей. Тогда волк приказывает гусям крепко сцепить руки. Хозяйка пытается разнять руки. Тот, у кого это ей удастся сделать, ее гусь. Тот, у кого она не может их разнять, остается у волка.

Затем назначаются новый волк и новая хозяйка, и игра повторяется.

Отбор гусей производится таким образом: на землю кладут доску или рисуют линию. Хозяйка проходит по ней медленно, приставляя пятку одной ноги к носку другой, и говорит: «Вот так, мои гуси!» Следом за нею идет волк быстрыми шагами, бегом, не считаясь с линией. Затем по очереди проходят гуси: кто сумеет пройти, как хозяйка, идет к ней, кто побежит, как волк, или оступится, идет к волку. Затем считают, у кого больше осталось гусей: у волка или у хозяйки. Тот, у кого больше, выиграл.

Лиса и волк

Цель. Дифференциация свистящих и шипящих звуков.

Оборудование. Два костюма (волка и лисы). У лисы рыжий комбинезон, у волка серый.

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 клочок — 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.

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, пойдете 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.

Выпал беленький снежок

Цель. Дифференциация свистящих и шипящих звуков в тексте.

Описание игры. Дети 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.*)

Дети к вечеру устали, Все в кроватках задремали. Снег, снег, белый снег, Спят ребятки крепче всех. (*Садятся на корточки, руки под щечку — спят.*)

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