

Автоматизация и дифференциация звуков

Игра "Дружные пингвины"

Цель: *автоматизировать* поставленные звуки, *дифференцировать звуки по твердости-мягкости*.

Материал: фишки (вместо фишек можно использовать фигурки пингвинов, изготовленные детьми или из киндер-сюрприза), игральный кубик.

Игроки по очереди бросают кубик и делают нужное количество ходов. Если ребенок остановился на синем шестиугольнике, то придумывает слово, содержащее твердый звук (например, Р), если на зеленом, то требуется назвать слово, содержащее мягкий звук (например, Рь). Выигрывает тот, кто первым придет к финишу.

Игра "Ежики"

Цель: *дифференциация звуков по твердости-мягкости*.

Перед ребенком картинки, в названии которых есть звуки **С** и **СЬ** (или другие). Логопед просит отдать синему* ежику все картинки со звуком С, а зеленому* - со звуком СЬ.

* Синим цветом традиционно обозначают твердые согласные звуки, а зеленым - мягкие согласные.

Игра "Развяжи узелок"

Цель: *автоматизировать поставленные звуки в слогах и словах*, упражнять в согласовании числительных с существительными, развивать мелкую моторику.

Варианты игры

1.Д.и. «Сосчитай»

-Один узелок, два узелка... (автоматизация звука Л).

2.Правильно повторить цепочку слогов и развязать один узелок.

3.Ребенку разрешается развязать узелок, если он правильно придумает слово с заданным звуком.

Игра "Печати"

Цель: упражнять в согласовании числительных с существительными, *автоматизировать поставленные звуки в словах*, развивать мелкую моторику.

Варианты игры

1.Взрослый предлагает напечатать несколько ежиков и сосчитать их следующим образом: «Один еж, два ежа, ... 5 ежей».

2.Для автоматизации поставленных звуков подбираются изображения, в названии которых есть «трудный» звук.

Игра "Цветущий кактус"

Цель: **автоматизировать и дифференцировать поставленные звуки в словах**, развивать навыки самоконтроля.

Перед ребенком расположить цветы так, чтобы были видны только предметные картинки. Логопед просит ребенка отыскать только те картинки, в названии которых есть звук Ш (С, Р, Л). Если задание выполнено верно, то цветы окажутся одного цвета, если их перевернуть.

Когда все картинку будут перевернуты, ребенка просят вспомнить, что было изображено на картинке.

Ребенка можно попросить определить, где находится заданный звук в слове (в начале, середине или конце).

Игра "Поймай рыбку"

Цель: **автоматизировать звук в словах**, закреплять знание обобщающих понятий, знание основных и оттеночных цветов, развивать фонематический слух, мелкую моторику, зрительное восприятие, память.

Варианты игры

1. В коробку кладутся фигурки тех предметов, в названии которых есть необходимый звук. Ребенок ловит рыбку, говорит, на кого она похожа. Когда все рыбки будут пойманы, нужно отобрать те, которые можно назвать одним словом.
2. В коробку кладутся «рыбки», в названии которых есть звуки, которые нужно отдифференцировать, ребенок ловит «рыбку», говорит, кого она напоминает по очертаниям, определяет наличие того или иного звука, кладет «рыбку» справа или слева от коробки (по предварительной договоренности).
3. Ребенок не только ловит рыбку, называет ее цвет, затем определяет сходство с каким либо предметом по очертаниям.
4. После того как все «рыбы» будут пойманы, они убираются, ребенок должен перечислить весь свой «улов».

Игра "Маски"

Цель: развивать **фонематический слух, интонационную выразительность речи**.

Варианты игры

1. Педагог просит ребенка повторить цепочку слогов (па-по-пу) или слово, в котором содержится два трудно различаемых ребенком звука (сушка), при этом закрывает рот маской (экраном), чтобы исключить опору на зрительный анализатор.
2. Повторение слогов с различной интонацией и тембром.

Игра "Доскажи словечко"

Цель: учить подбирать рифму, **автоматизировать звук в словах, учить дифференцировать звуки**, расширять словарный запас по темам: «Растения», «Птицы», «Животные», «Мебель», «Игрушки», развивать фонематический слух, внимание, память, мышление.

Материал: двусторонние карточки.

Варианты игр

1. В игре используются карточки по одной из тем. Логопед читает стихотворение, ребенок должен правильно досказать слово (без опоры на картинку, в случае затруднений картинка показывается), карточку получает ребенок, который первым правильно произнес слово.
2. В игре используются только те карточки, в названии которых есть необходимый звук. Играть, так же как и в первом варианте.
3. Игра «Четвертый лишний». Сначала дети договаривают слова, затем определяют лишнее слово.
4. Ребенок должен разложить карточки на группы. Затем одна из них используется для игры «Доскажи словечко».
5. У детей по одной (или более) карточек. Логопед зачитывает стихотворение, а тот, у кого карточка с нужным словом называет его и поднимает карточку.

Игра "Пуговицы"

Цель: **автоматизировать звук Ц** на материале слов, закреплять знание основных и оттеночных цветов, умение согласовывать числительные с существительными, закреплять навыки звукового анализа, развивать внимание, мелкую моторику.

Материал: по 8 пуговиц каждого цвета (6 разных, 2 одинаковых), платочек.

Варианты игры

1. Сосчитать пуговицы: "Одна пуговица, две пуговицы..."
2. Отобрать пуговицы определенного цвета.
3. Отыскать одинаковые пуговицы.
4. С помощью пуговиц синего, зеленого и красного цвета выложить звуковую схему одного из слов.

Игра "Кто быстрее?"

Цель: закреплять знание основных цветов и геометрических фигур, **автоматизировать звуки Р и РЬ**.

Материал: фишки для обозначения птиц, кубик, на грани которого приклеены геометрические фигуры (красный квадрат, синий круг, зеленый треугольник, желтый квадрат, красный круг, синий треугольник).

Ход игры

Игроки бросают кубик по очереди. Птичка (фишка) летит на ту фигуру, которая выпала на верхней грани кубика, если выпавшей фигуры нет впереди, следует вернуться назад. Выигрывает тот, кто первым окажется у

кормушки. Каждый раз после бросания кубика ребенок называет фигуру и ее цвет.