

**Звуки** – основной строительный материал человеческой речи, и только при их чёткой, точной передаче речь может быть понятна правильно, а значит – служить средством общения.

Т.А. Ткаченко

**Автоматизировать звук** – значит ввести его в слоги, слова, предложения, связную речь.

Многократное повторение речевого материала в период работы по автоматизации звуков вызывает неинтерес и утомление ребёнка.

**Причины неинтереса и утомления:**

- отсутствие мотивации;
- однообразие предъявляемых средств.

**ИГРА** – ведущая деятельность ребёнка дошкольного возраста, - естественная среда его развития.

- Обучающий материал, который преподносится ребёнку в игре, усваивается быстрее, легче и даёт более высокие результаты.
- В игровой форме сложные и порой малоинтересные однотипные упражнения становятся для ребёнка увлекательным занятием.

В буклете предложены универсальные игры. Задача педагога подобрать для них картинки в

соответствии с трудным для конкретной группы детей звуком. В данном случае – [Р].

### Ходилки

На столе разложено большое количество картинок (на автоматизируемый звук), у детей фишки и кубик. Дети поочерёдно бросают кубик и делают столько шагов по картинкам, сколько выпало на кубике, называя при этом все встречающиеся картинки. Выигрывает тот, кто назовёт правильно и не ошибётся.

### Цепочка.

У каждого игрока по 4-6 картинок. Первый игрок кладёт одну картинку на стол: «У меня рубашка», второй добавляет свою картинку и называет обе: «У меня рубашка и робот», так игра продолжается до тех пор, пока не закончатся картинки у игроков.

**Усложнение:** называть не только предмет, а придумать слова определения (новая рубашка, железный робот, крупная ромашка)

На этом же материале экспресс - игры:

- «Чего не стало?»
- «Назови слова через картинку»
- «Назови транспорт» (одежду, мебель и т.д.)
- «Назови только те картинки, на которых есть красный цвет» (синий, жёлтый и т.д.)

### Объединялочки.

Ход игры

Все картинки поровну делятся между участниками игры. Первый игрок кладет перед своим ближайшим соседом любую картинку,

четко называл ее. Предположим, это будет роза. Если у второго игрока тоже есть какой-нибудь цветок (ромашка или астра), он накладывает этот цветок (или цветы) на карточку с изображением розы, четко произносит: «Роза и ромашка — это цветы» — и убирает «объединившиеся» картинки из игры. А сам предлагает следующему игроку любую из своих картинок, и игра продолжается. Если же ребёнку не с чем объединить предложенную картинку, он забирает ее себе, а следующему участнику игры предлагает любую из своих картинок. Наблюдательные игроки быстро понимают, что выгоднее предлагать сопернику такие картинки, которые ему придется оставить у себя. Ведь победителем станет тот, кто первым избавится от всех своих картинок. Примерный набор картинок к игре  
Звери: рысь, тигр, зебра, носорог, кенгуру, крот.  
Птицы: ворона, воробей, сорока, грач, дрозд, страус.  
Насекомые: комар, муравей, стрекоза.  
Овощи: горох, помидор, морковь, картошка, петрушка.

### Классическое лото

Перед началом игры каждому из игроков педагог дает задание собрать либо 6 овощей, либо 6 зверей, либо 6 птиц и т. п. для удобства игрокам можно раздать листы бумаги или картона с шестью пустыми клеточками, на которые в ходе игры они будут накладывать свои картинки. Педагог перетасовывает картинки и, показывая их по одной, спрашивает, например: «Кому рысь?»

В ответах детей обязательно должно звучать ключевое слово, например: «Мне — рысь».

Побеждает игрок, первым собравший 6 картинок заданной тематической группы. По окончании игры взрослый собирает все картинки и предлагает детям вспомнить, каких зверей, птиц, какие овощи, посуду или одежду они собрали.

Подготовить к игре картинки

Звери: рысь, крот, тигр, зебра, носорог, кенгуру.

Птицы: ворона, сорока, воробей, гусь, дрозд, страус.

Овощи: помидор, огурцы, горох, морковь, картошка, петрушка.

Одежда: рубашка, куртка, фартук, сарафан, шарф, рукавица.

Посуда: кружка, сковорода, самовар, ведро, мясорубка, терка.

### Сюжетное лото

#### Первый тур

В игре принимают участие не более трех детей. Первый тур разыгрывается по правилам классического лото. Педагог показывает картинки и называет их, например: «Кому рыбака?» или «Чей сыр?» дети поочередно отвечают ведущему обязательно повторяя ключевое слово: «Мне рыбака», «Мой сыр».

При этом первый игрок выбирает слова, начинающиеся со звука Р, второй игрок — слова со звуком Р в середине, а третий игрок — со звуком Р в конце.

#### Второй тур

Картинки для каждого из участников игры педагог подбирает таким образом, чтобы их можно было связать единым сюжетом, например:

звук Р в начале слов — ручей, рыба, рак, ракушка, рыба;

звук Р в середине слов — крот, огород, картошка, морковь, нора;

звук Р в конце слов — комар, самовар, пар, сахар, сыр.

Во втором туре игры дети составляют короткие рассказы по своим картинкам, которые в данном случае играют роль своеобразного плана.

**Таким образом, использование игр и игровых упражнений положительно влияет на результаты по автоматизации звуков и устранение речевых нарушений.**

**Позволяет:**

- ускорить сроки автоматизации звуков;
- снизить утомляемость;
- повысить эмоциональную заинтересованность ребёнка;
- улучшить распределение и устойчивость внимания;
- активизировать мыслительную деятельность.

**А также является отличным средством организации детского коллектива.**

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад №82 «Гусельки» комбинированного вида»

**Игры и упражнения на автоматизацию звуков «Будем в игры мы играть - звуки в речи закреплять»**

Учитель – логопед Лемехова Ольга Владимировна  
Учитель – логопед Димовидова Ольга Алексеевна

г. Северодвинск.  
2016 год