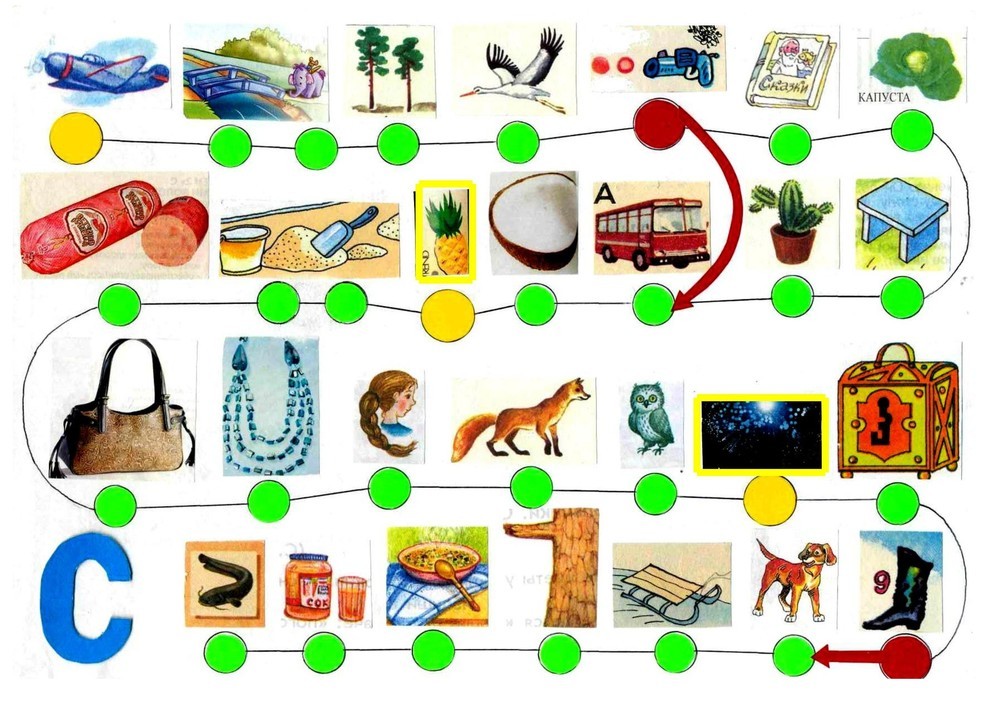
**ИГРЫ ДЛЯ ЗАКРЕПЛЕНИЯ**

**ПОСТАВЛЕННОГО ЗВУКА**



Всем известно, что научить ребёнка тому, что его не интересует, очень сложно. Вывод прост: для достижения результатов нужно ребёнка заинтересовать. Эффективность занятий во многом зависит от того, насколько удастся превратить рутинную и однообразную работу над закреплением звука в совместную и занимательную игру. С помощью игры вы сможете вовлечь ребёнка в занятие незаметно, ненавязчиво. Ребёнок даже не обратит внимания на то, что на протяжении игры решается основная задача – закрепление правильного произношения поставленного звука, его автоматизация в речи. Хочу предложить вам несколько интересных и часто используемых игр, направленных на закрепление звука.

**«Кто дольше?»**

*Материал:* длинный шнурок, фишки (звёздочки, кружочки).

*Ход игры*: ребёнок и логопед соревнуются в правильном и длительном произношении звука (возможно использование длинного шнурка – кто быстрее намотает). Победитель отмечается каким-либо символом (звёздочкой, кружочком и т.д.). Игру можно использовать для автоматизации свистящих, шипящих, сонорных звуков.

**«Кто больше?»**

*Материал:* счётный материал.

*Ход игры*: используется любой счётный материал (собачки, грибочки, квадратики и т.д.). За каждое правильное произнесение звука логопед и ребёнок берут себе по одной фигурке.

Игру можно проводить с двумя-тремя детьми с однотипным нарушением произношения. В этом случае логопед оценивает его правильность и награждает участников.

**«Поедем на машине»**

*Материал:* тетрадь или лист бумаги, карандаш.

*Ход игры*: игра используется для автоматизации изолированного звука [р]. В тетради для индивидуальных занятий ребёнок и логопед рисуют машину, от которой тянется извилистая дорожка к домику (деревцу, гаражу, скамейке и т.д.). Ребенок ставит палец на начало маршрута и, длительно произнося [р], ведёт пальцем по дорожке. В результате он должен «доехать» до интересующего объекта. В первый раз разрешается делать 2-3 остановки в пути.

Для автоматизации звука [л] выбирается образ гудящего парохода или самолёта; для [з] - комарика; для [ж] - жука и т.д.

**«Кубик»**

Нужно бросить кубик, а затем произнести слог или слово столько раз, сколько точек выпало на боковой грани кубика.

**«Бусы»**

Ребёнок проговаривает речевой материал, при этом перетягивает крупные бусины или пластмассовые шарики, которые нанизаны на леску или нитку. 7. «Здравствуй, пальчик» Пальчики поочерёдно здороваются с большим пальцем. При касании нужно произнести слог или слово со звуком. Касания нужно выполнять сначала правой рукой, потом – левой, и затем – обеими руками одновременно

**«Доскажи словечко»**

(на примере автоматизации звука [р]). Инструкция ребёнку: «Я буду придумывать начало предложения, а ты догадайся, какой должен быть конец»:

Во дворе идёт интересная иг...(ра).

Мама купила Юрику воздушные ша...(ры).

Мы залезли на высокую го...(ру).

Петух потерял в драке пе...(ро). И т.

**«Подбери слово»**

(на примере автоматизации звука [с])

Инструкция ребёнку: «В предложении потерялись слова. Я буду начинать предложение, а ты закончи, только твоё слово должно быть со звуком [с]»:

Мама купила … (самовар, санки, сосну и т.д.)

Грузовик привёз … (посуду, постели, косынки и т.д.)

**Упражнение «Заколдованное предложение»**

Сообщите ребенку, что злой волшебник перепутал слова в предложениях, чтобы никто не догадался, что он хотел сказать. Предложите послушать предложения, найти и исправить ошибки.

Пример: Катушка ниток купила бабушку (Бабушка купила катушку ниток).

Камешек нашёл Пашу (Паша нашел камешек).

На шубу вешают вешалку (На вешалку вешают шубу).

**«Звук потерялся»**

Называя слова без последнего (или первого – более сложный вариант) звука, попросите ребёнка вернуть его на место, чтобы слово стало понятным. Например, для звука «Р»: \_ак, \_оза, \_учка, \_ыба, \_олики, \_оща; кома\_, кефи\_, севе\_, бисе\_, мухомо\_. Для звука «Ж»: \_ук, \_ара, \_асмин, \_ареный. Для звука «Ч»: \_ай, \_ашка, \_улан, \_инить, \_айка; клю\_, кала\_, скрипа\_, пе\_ь, бере\_ь, полно\_ ь и др.

**«Назови маленький предмет»**

Предлагая ребёнку слова, где есть нужный звук, попросите изменить его: лодка – лодочка, полка - … , угол - … , лошадь - … , лужа - … (для звука «Л»); шар - … , кошка - … , шкаф - … , шарф - … , ухо - … , карандаш - … , шуба - … , мешок - … и др. (для звука «Ш»).

**«Назови ласково»**

Для звука «Р»: рука - … , сестра - … , брат - … , игрушка - … , курица - … , рябина - … . берёза - … ; для звука «Щ» - щенок - … , щётка - … , вещь - … , плащ - … , угощенье - … и др.

Предложите ребёнку назвать как можно больше предметов со звуком. Который он научился правильно произносить. Это может быть игра

**«Магазин»**

«Представь. Что ты пришёл в волшебный магазин. Там можно купить только предметы, у которых в названиях есть звук «Р» (или другой). Зайди в разные отделы («продуктовый», «игрушки», «одежда», «мебель» и др.) и купи как можно больше.

Можно поиграть в игру

**«Слово – шаг»**

Разрешается делать шаг, называя любое слово с нужным звуком. При этом ставится задача: дойти до конца ковра, до противоположной стены. В случае повторения одного и того же слова (нет звука или неправильное произношение) придётся вернуться на шаг назад.

Полезна игра-соревнование

**«Что вокруг»**

Вы с ребёнком по очереди называете предметы с закрепляемым звуком, которые есть вокруг. Это могут быть и части предметов (крышка, карман, рама, ручка), а также признаки предметов: деревянный, шершавый, красивое, полированный или действия, которые можно совершать с предметами или с их помощью: резать, рисовать, красить, сверлить, вытирать и др. Выигрывает назвавший слово последним. Другие варианты игры: назвать как можно больше (или не меньше 5) слов со звуком «Р» («Л», «С», «Ж» и др.), относящихся к обобщающим понятиям: овощи, фрукты, цветы, деревья, животные, птицы, насекомые, одежда, инструменты, обувь, мебель, геометрические фигуры, цвета. Кроме того, рассматривая иллюстрации в детских книгах или журналах, предложите ребёнку назвать предметы, героев и т.д. с нужным звуком. Предложите ему подумать, есть ли этот звук в именах, фамилиях, отчествах родственников или знакомых, придумать клички животным, имена куклам.

**«Узнай по описанию»**

Игра потребует от вас активизировать словарный запас, а ребенок сможет узнать и научится употреблять в речи новые слова. Скажите, что вы, задумали предмет, но не назовете его, а расскажите о нем. В загаданном слове должен быть закрепляемый звук: Она маленькая, рыжая, пушистая, шустрая. Живет в лесу, умеет прыгать по деревьям. Или: Он зеленый, длинный, растет на грядке. Его солят в банках и едят свежим.

Когда ребенок отгадает, о чем или о ком идет речь, попросите его повторить вашу загадку. Затем он может попробовать с вашей помощью выступать в роли ведущего. Объясните ему, что нужно рассказать о предмете: размеры, форма, цвет, вкус (если это продукт); если это предмет неживой – что им можно делать, на что он похож.

Желаю Вам успехов! Учитель-логопед Воронова Н.Н.

Литература:

1. Н.В. Новоторцева. Развитие речи детей. – Ярославль. – Академия развития, 1996

2. И.С. Лопухина. Логопедия. 550 занимательных упражнений для развития речи. – М. – Аквариум, 1996

3. Л.П. Успенская, М.Б. Успенский. Учитесь правильно говорить. – М.- Просвещение, 1993.

4. В. Волина. Учимся, играя. – М.- Новая школа, 1994.

5. Т.А. Ткаченко. В 1-ый класс без дефектов речи. – С.-П. – Детство – Пресс,1996.

6. О.И. Крупенчук. Стихи для развития речи. – С.-П. – Литера, 2003.