***ИГРЫ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ПРАВИЛЬНОГО ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЯ***

**СЕНТЯБРЬ**

***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 колышет 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 «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).

***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.

**ОКТЯБРЬ**

***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 удается, 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 *ж.*

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: *ж-ж-ж...*

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

***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).

***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: *жжж…ж….ж…*

**НОЯБРЬ**

***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.

***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.

**ДЕКАБРЬ**

***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.

***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.

***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.

***Чай Танечке***

***Цель***. Автоматизация звука *ч*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.