



Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение
«Детский сад № 234»

Автоматизация звуков

Окошки

Цель. Автоматизация звуков во фразе
Описание игры: ребёнок берёт в руки определённого героя игры, проводит по картинкам при этом проговаривает определённые предложения с автоматизированным звуком.

- у носорога на картине;
- у рыбки в ракушке;
- у принца в карете;
- у ящерицы на кресле;
- у зайца в телевизоре;
- у зебры в корзине;
- у Сани на санках;
- у мышки на книжке;
- у белки на платье.



С (конец слова)



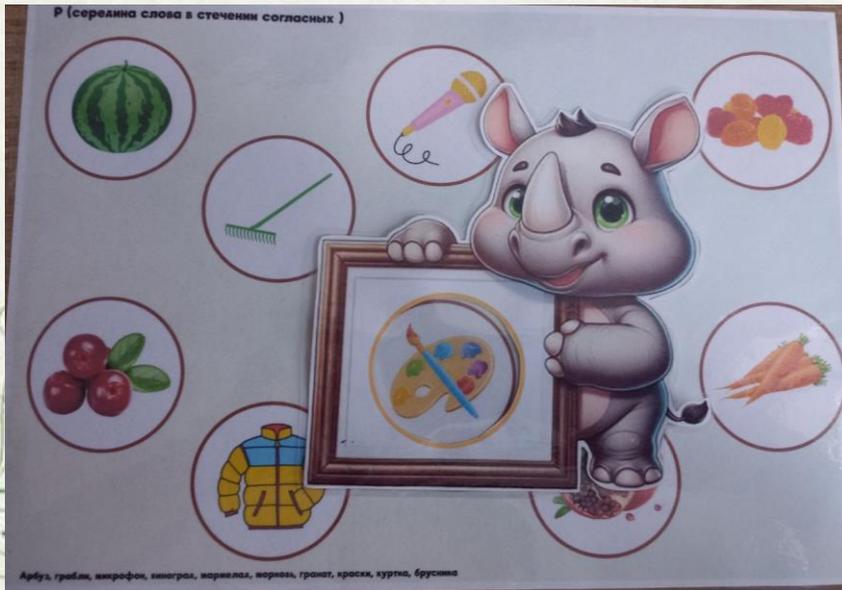
лес, ананас, кактус, пылесос, глобус, клас, рис, полено, нарцисс, фikus

Р (конец слова)



Снегирь, булавка, колесо, дверь, ларь, узор, гусляры, сахар, джипси, фонарь

Р (середина слова в стечении согласных)



Арбуз, грабли, шифрфон, зинаграл, жармалл, жарнол, гранат, краски, куртка, брусника



Кармашки

Цель. Автоматизация звуков в словах и фразах

Описание: ребёнку предлагаю рассмотреть рабочий лист с сюжетным изображением и предлагают помочь герою собрать какие либо предметы, проговаривая слова или составить предложение проговаривая автоматизированный звук.



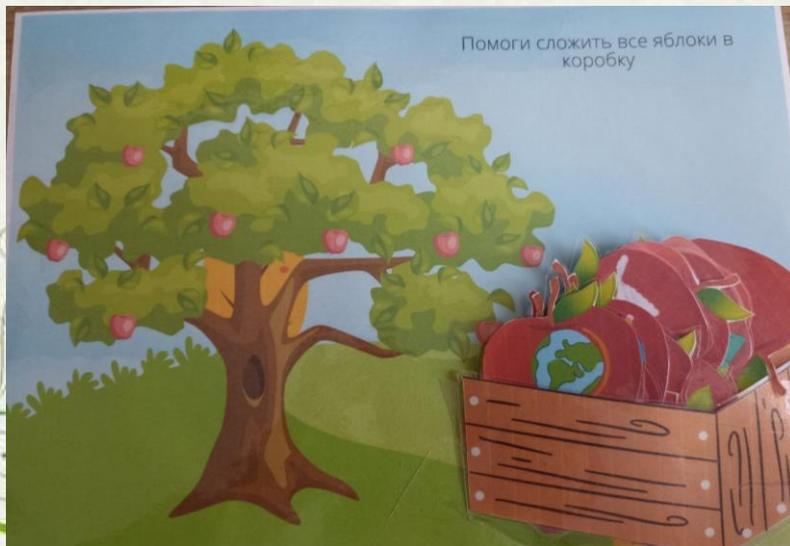
Помоги белочке сложить жёлуди в лукошко
Расскажи, что нарисовано на желудях



БОЛЬШОЙ-МАЛЕНЬКИЙ



Помоги сложить все яблоки в
коробку



Кубики-помощники

Цель: автоматизация звука в начале, середине, конце слов

Задачи:

- ❖ Развитие внимания, памяти, логического мышления, быстроты реакции;
- ❖ Формирование умения соотносить изображение с цветом;
- ❖ Формирование пространственного ориентирования.

- **Вариант 1 «Выложи. Соотнеси. Назови»**
- **Ход игры:** по заданной схеме (карточка) с изображениями, ребенок выкладывает на столе кубики, сохраняя соответствие цветам силуэтов. Затем по заданию учителя-логопеда называет изображение, запрашиваемого цвета, правильно произнося, автоматизируемый звук.



Цель: автоматизация звука в начале, середине, конце слов

Задачи:

- ❖ Развитие внимания, памяти, мышления;
- ❖ Тренировка конструктивного праксиса.

Вариант 2.

«Собери по схеме и «озвучь»

Ход игры: дети создают различные фигуры из кубиков и правильно проговаривают звуки, в соответствующих кубикам слова. Важно соблюдать определенную последовательность расположения кубиков, а еще правильно произносить слова. Каждый цвет кубика - это слово с нужным звуком.

Правила игры:

- кубик кладем - слово называем
 - за игру слова меняем 2-3 раза
- При этом следим за правильностью постройки и произношения.



Фразовый конструктор

Цель. Автоматизация звуков во фразе

Описание: ребенку предлагается выбрать картинки со звуком Р, в названии, проговаривать: это Раин сарафан,... и т.п. ; составить предложение: "Что покупает сестра? "



Модельер

Цель: автоматизация и дифференциация звуков [Л-Р] в словах, фразе;

Оборудование: плоскостная кукла, два наборных полотна с платьями и элементами одежды разных цветов, в названии которых встречаются звуки [Л, Р]

Описание: ребенку предлагается выбрать платье для куклы, затем выбрать для платья рукава, воротник, карманы и оборку. Каждое действие ребёнком проговаривается, наращивая фразу



В ванне

Цель: автоматизация и дифференциация звуков [В-В'] в словах, фразе;

Оборудование: плоскостная картинка ванной комнаты, восемь плоскостных кукол с именами на звуки [В, В'], изображенными предметами на кругах с этими же звуками.

Описание:

ребенку предлагается назвать ребенка по имени (это Вика)

Назвать какой предмет на круге (-У Вики киви)

Поместить куклу в ванну с фразой (Вика и киви в ванне). И так поместить всех кукол в ванну.



Благодарим за внимание!

