

**Учитель-логопед Васильева Т. П.**

**Ноябрь 2017**

**«Играем с детьми»**

**Автоматизация звуков р, р', л, л'.**

### **Лошадка**

Цель. Постановка и автоматизация отдельного звука р. Описание игры. Педагог распределяет детей на три группы, одна группа изображает наездников, две другие - лошадок. Дети, изображающие лошадок, берутся попарно за руки и с цоканьем ездят, управляемые наездником. По сигналу педагога наездник останавливает лошадок, говоря: тр-тр-тр... Потом дети меняются ролями.

### **Самолеты**

Цель. Постановка и автоматизация звука р. Оборудование. Гирлянда с флажками. Три флажка (красный, синий, зеленый). Описание игры.

Вариант 1. На одной стороне комнаты стоят стульчики. Впереди натянута гирлянда с флажками и устроена арка. Это аэродром. Летчики сидят на стульчиках, ожидая приказа. "Летчики к полету готовы?" – спрашивает педагог. Ребята отвечают: "Готовы – Заводите моторы!" – говорит педагог. Д-д-д-дрр- рррр, – подражают дети звуку мотора и вертя правой рукой, будто заводят мотор, летают по комнате. "Летчики, летите назад!" – зовет педагог. Постепенно замедляя бег и умолкая, все возвращаются на аэродром и садятся на стульчики.

Вариант 2. Дети сидят на коврик (на аэродроме). Все они пилоты, и у всех самолеты приготовлены к старту. Один ребенок (регулировщик) держит в руке флажки: красный, синий, зеленый. Он руководит движением. По взмаху зеленого флажка взлетает первый самолет. При этом ребенок, изображающий самолет, издает сначала звуки тдд, а затем ддр до тех пор, пока регулировщик держит зеленый флажок, самолет приземляется со звуком тдд. Игра продолжается. Если ребенок после звука тдд не сумеет перейти на звук ддр, то его отправляют в ремонт к механику (педагогу), который с ним занимается индивидуально.

### **Цветные автомобили**

Цель. Автоматизация звука р в звукоподражаниях и фразах. Описание игры. Педагог делит детей на три группы. Первая группа изображает елочку. Дети становятся в круг и опустив руки говорят: "Как под елочкой зеленой скачут, каркают вороны". Вторая - вороны, которые прыгают в кругу и каркают: кар-кар- кар... Первая группа детей говорит: "Из-за корочки подрались, во все горло разорались". Вторая группа детей в кругу: кар-кар-кар... Первая группа: "Вот собаки прибегают, и вороны улетают". В круг вбегает третья группа детей, изображающая собак, и с рычанием р-р-р..., гонится за воронами, которые улетают в гнездо (заранее отведенное место). Пойманные становятся собаками. Игра повторяется до тех пор, пока не останутся две-три самые ловкие вороны. Потом дети меняются ролями. И продолжают игру.

### **Цветные автомобили**

Цель. Автоматизация звука р. Оборудование. Цветные обручи или бумажные кольца по числу играющих, несколько цветных флажков. Описание игры. Вдоль стены на стульчиках сидят дети. Каждому из играющих дается обруч какого-либо цвета или бумажное кольцо. Это руль. Перед педагогом на столе несколько цветных флажков. Он поднимает один из них. Дети, у которых руль такого же цвета, как и флажок педагога, бегут по комнате, подражая звуку мотора автомобиля р-р-р. Когда педагог опустит флажок, дети останавливаются и по сигналу "Автомобили возвращаются" направляются шагом в свой гараж (к

своему стулу). Затем педагог поднимает флажок другого цвета, и игра возобновляется. Педагог может поднимать один, два или три флажка вместе, и тогда все автомобили выезжают из своих гаражей.

### **Будильник**

Цель. Автоматизация звука р. Описание игры. Все дети ложатся спать (салятся на стульчики). Один ребенок - будильник. Педагог говорит, в котором часу надо разбудить детей, и начинает медленно считать. Когда он произносит назначенное время для подъема, будильник начинает трещать р-р-ррр... Все дети встают.

### **Воробушки и автомобиль**

Цель. Автоматизация звуков р, р' в звукоподражаниях. Описание игры. Несколько детей - воробушки, скачут по дороге и чирикают: чик-чирик, чик- чирик. Вдруг на дороге показывается автомобиль - ребенок, изображающий автомобиль. Сначала звук мотора р-р-р слышен слабо, затем все сильнее и сильнее. Когда машина приближается к воробьям, они издают звук фрру расправляют крылья и разлетаются.

### **Солдаты**

Цель. Автоматизация звука р в слогах. Описание игры. Дети ходят в строю. При движении издают звуки трубы: трам-та-ра-ра, трам-та-ра-ра. Педагог может выбрать кого-нибудь из детей и поручить ему роль трубача, а остальные дети оценивают правильность звучания трубы (громкость, четкость).

### **Оркестр**

Цель. Автоматизация звуков р, р' в слогах. Описание игры. Дети садятся полукругом. Одна группа детей - трубачи, другая - скрипачи, третья - ударники. Педагог - дирижер. Он показывает каждой группе, как нужно подражать движениям трубачей, скрипачей и ударников. Потом предлагает спеть какой-нибудь знакомый мотив. Трубачи поют слог - ру-ру-ру, скрипачи - ри-ри-ри, а ударники - ра-ра-ра. После репетиции педагог начинает дирижировать. Поет только одна группа, на которую педагог указывает палочкой. Когда педагог поднимает руки, играют все одновременно. Затем педагог вызывает четырех детей и предлагает им исполнить на любом инструменте какую-нибудь песню. Остальным детям предлагает назвать, какую песню исполняли.

### **Знаешь ли ты эти слова?**

Цель. Автоматизация звуков р, р' в слогах и словах. Описание игры. Педагог произносит фразу, не договаривая в словах слоги. Кто из ребят первый правильно произнесет недостающий слог, тот получает кружок из картона. Набравший большее количество кружков выигрывает. Примерный перечень предложений:

У нас ледяная го(ра); Кто мычит? ко(рова); Вокруг парка за(бор); Под землей у нас ме(тро); В воротах стоит вра(тарь); Утром делают за(рядку); У крота в земле но(ра); С цыплятами ходят ку(ры); Чтобы писать нужна тет(радь); Ребята разожгли в лесу кос(тер); На улице светят фона(ри); Мы любим сладкое ва(ренье) и т. д.

### **Соблюдай порядок**

Цель. Автоматизация звуков р, р' в словах. Описание игры. Дети сидят полукругом. В центре стоит стол педагога, на который положены в ряд несколько предметов, в названии которых встречается звуки р, р'. Педагог вызывает одного ребенка, который должен назвать и показать детям предметы, расположенные на столе педагога. Потом ребенок поворачивается спиной к столу и по памяти называет предметы в том порядке, в котором он их расположил на столе. Если ребенок затрудняется выполнить задание, можно разрешить ему еще раз внимательно рассмотреть предметы.

Затем вызываются другие дети. Педагог по своему усмотрению может менять порядок расположения предметов, заменять их или дополнять новыми. Для игры могут быть подобраны следующие предметы: фонарик, рыбка, пузырек, веревка, резинка, сахар, ракета, пряжка, гриб, варежка и др. Называть предметы дети должны четко, громко. (По аналогии игра может проводиться и с другими звуками).

### **Помнишь ли ты эти стихи?**

Цель. Автоматизация звуков р, р' в словах. Описание игры. Педагог читает отрывки из стихотворений знакомых детям. Ребенок должен произнести пропущенные слова.

Где обедал (воробей)? - В зоопарке у (зверей).

Вы не стойте слишком близко: я (тигренок), а не киска.

В этой речке утром (рано), утонули два (барана).

Бедный маленький верблюд! Есть (ребенку) не дают. Он сегодня съел с (утра), только два таких (ведра).

Золотом буквы на солнце (горят), да здоровствует (дружба) наших (ребят).  
Все ребята со (двора), малярам кричат: (Ура!)

Идет коза (рогатая), за малыши (ребятами).

Молоко свое допей, и пойдём гулять (скорей).

А козлик седую трясёт (бороду).

Здесь метро у нас пройдёт, всех с собою (заберёт).

### **Барашек**

Цель. Автоматизация звук р в тексте, развитие слухового внимания. Описание игры. На стуле спиной к детям сидит водящий, остальные по очереди подходят к нему и произносят стишки. Кто по голосу будет узнан, тот заменит барашка.

"Барашек, барашек, покажи рога, дам тебе я сахару, кусочек пирога! Кто  
я?"

### **Бараны**

Цель. Автоматизация звук р в тексте. Описание игры. Несколько пар детей, стоят друг против друга, взявшись за руки, образуя ворота. Остальные (бараны) подходят к воротам, стучат в них (топают ногами).

Бараны: "Тра-тра-тра, тра-тра-тра, открывайте ворота!" Ворота: "Рано, рано, вы, бараны, застучали в ворота".

Бараны: "Тра-тра-тра, тра-тра-тра, пропустите в ворота!" Ворота: "Вам куда? Вам куда? Не откроем ворота".

Бараны: "На луга, где трава, а на травушке роса". Ворота: "Еще рано вам туда, не откроем ворота". Бараны: "Тра-тра-тра, тра-тра-тра, до свиданья, ворота. Мы придем, когда высохнет трава. (Уходят).

### **Пароход**

Цель. Постановка и автоматизация межзубного звук л. Оборудование. Для игры требуется вода (тазик - в помещении, на улице - ручеек), игрушки: пароход, маленькие куклы, матрешки. Описание игры.

Педагог обращается к детям: "Мы поедем кататься на пароходе. Вы знаете, как гудит пароход? Послушайте: ы-ы-ы...". Повторим все вместе, как гудит пароход. А теперь положите широкий кончик языка между зубами, закусите его слегка и погудите, как пароход: ы-ы-ы... Дети гудят. Педагог продолжает: "Пароход может давать несколько гудков". Затем предлагает детям по очереди прокатить на пароходе зайчика, матрешку и т. д.

### **Ответь на вопросы**

Цель. Автоматизация звуков л, л' в словах и фразах. Оборудование. Картинки, в названии которых имеется звук л: лев, лента, лейка, лампа, лук, лошадка, самолет, лимон, лыжи, павлин, лиса, листья, будильник, туфли и т. д. Описание игры. Педагог раскладывает картинки на столе рисунком вверх. Потом он по очереди вызывает детей, задает им вопросы, а ребенок дает полный ответ, например: "Из чего поливают цветы?" - "Цветы поливают из лейки". Разыскивая при этом соответствующую картинку и показывая ее всем детям громко называет. Педагог следит, чтобы дети давали полные ответы.

### **Помнишь ли ты эти стихи?**

Цель. Автоматизация звуков л, л' в словах и фразах. Описание игры.

Педагог приводит ребенку выдержки из стихотворений, знакомых детям. Ребенок должен произнести пропущенные слова.

Мяч попал под (колесо), лопнул, (хлопнул) - вот и все.

Головой кивает (слон), он слонихе шлет (поклон).

Я привык свои ботинки чистить щеткой каждый день. Из костюма все (пылинки) мне вытряхивать (не лень).

Пальчик, пальчик, где ты (был)? С этим братцем в лес (ходил), с этим братцем кашу (ел), с этим братцем песни (пел).

Телефон уже устал, разговаривать (не стал).

### **Лошадки**

Цель. Автоматизация звука л в тексте. Описание игры. Одна половина детей изображает лошадок, другая кучеров. Кучера подходят к стоящим в ряд лошадкам. Поглаживая их по спине, они говорят: "Ну и лошадка - шерстка гладка. Чисто умыта с головы до копыта, овса поела и снова - за дело". Кучера запрягают лошадок, говорят: "Но-но-но...и уезжают". Лошадки цокают языком. Затем дети меняются ролями.

### **Пила**

Цель. Автоматизация звуков л, л' в тексте. Описание игры. Дети парами, взявшись руками крест-накрест, пилят дрова и говорят: "Запилила пила, зажжужала, как пчела, отпилила кусок, наскочила на сучок, лопнула и стала, начинай сначала". Образовав новые пары, дети продолжают игру.