

Картотека дидактических игр по автоматизации звуков в словах

«Подбери слово» (на примере звука [с])

Ход игры: инструкция педагога: 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 привез ... (посуду, постели, косынки и т.д.)

«Свистляндия» (на примере звука [с])

Ход игры: инструкция педагога: сегодня мы с тобой отправляемся в необычную страну – «Свистляндию». Чтобы чувствовать себя там комфортно, мы должны выучить её язык. Он очень похож на наш, только в нём в начале (или конце) слова добавляется «свист». Смотри: слово стекло у них звучит как «свистстекло». Давай поучимся их языку. После можно закрыть глаза, произнести волшебное слово «Сусапус», и произойдет чудо: мы окажемся в «Свистляндии». Можно назвать то, что мы увидим в их стране.

«Лабиринт»

Ход игры: для этой игры используется обычный лабиринт. Путешествуя по нему, ребёнок находит слова на тот звук, который автоматизируется. После прохождения лабиринта, дается задание вспомнить как можно больше слов, встретившихся на пути.

«Вагоновожатый» (на примере звука [с])

Ход игры: слова педагога: «Ты знаешь, как называется человек, проверяющий билеты пассажиров в вагоне поезда? Он называется вагоновожатый. Сегодня и ты им будешь». На столе разложены картинки, в названии которых есть, либо нет звука [с]. «Сейчас ты будешь рассаживать пассажиров в зависимости от их билетов. В первый вагон сядут те, в названии которых есть звук [с]. Остальные должны быть во втором вагоне»

(В этой игре к автоматизации звука добавляется и развитие фонематического слуха). В дальнейшем число вагонов может увеличиваться за счёт добавления новых звуков, либо усложнения задания: в 1-ом вагоне звук [с] в начале, во 2-ом – в середине, в 3-ем – в конце.

«Построй домик» (на примере звука [л])

Материал: предметные картинки на прямоугольниках (кирпичиках) - 7-14 штук, и на большом треугольнике (крыша). Ход игры: построить домик для какого-нибудь героя (на звук, который автоматизировался), например: “Л” - построить домик для куклы Ларисы, выбирая только кирпичики, в названии картинок которых слышится звук “Л”.

«Собери цветочек»

Материал: предметные картинки на цветных лепестках и на круглой сердцевине цветка. Ход игры: собрать цветочек, выбирая лепестки на заданный звук. После того как ребенок собрал цветок, педагог предлагает ребенку закрыть глаза и переворачивает несколько лепестков лицевой стороной вниз. Открыв глаза, ребенок должен вспомнить и назвать, какие картинки были на перевернутых лепестках.

«Солнышко»

Материал: предметные картинки на прямоугольниках желтого цвета (лучи) и на круге (солнце). Ход игры: педагог предлагает ребенку собрать лучи для солнышка, выбирая только те, в названии которых слышится заданный звук. Когда задание выполнено, педагог просит ребенка определить позицию звука в понравившихся картинках.

«Украсим комнату флажками»

Материал: натянутая веревочка, предметные картинки, наклеенные на разноцветные флажки. Ход игры: педагог сообщает ребенку, что скоро праздник. В честь праздника логопед предлагает украсить кабинет флажками

с картинками, выбирая только флажки с картинками на заданный звук. Когда задание выполнено, педагог просит ребенка отвернуться и по памяти назвать картинки на флажках.

«Собери бусы»

Эту игру лучше всего проводить с двумя детьми - один ребенок собирает бусы с одного конца, другой - с другого. Материал: длинный шнурок, предметные картинки, наклеенные на небольшие разноцветные круги, по краям которых с помощью дырокола проделаны два отверстия. Ход игры: педагог предлагает детям собрать бусы, выбирая только такие, на которых наклеена картинка с заданным звуком.

«Отгадай загадку – назови отгадку»

Ход игры: педагог загадывает ребенку такие загадки, отгадки которых имеют в наличии заданный звук. Можно облегчить задание, предложив ребенку выбрать из предложенных картинок, картинку-отгадку и назвать ее.