

Игры на автоматизацию звуков

«Морские истории»



Цель: автоматизация звука «Р».

Педагог создаёт макет «Море и морское дно».

Для этого используются следующие фигурки (игрушки из киндер сюрпризов, камешки марблс, ламинированные картинки, мелкие предметы).

Примерный словарь: Рыбы, Ракушки, моРской конёк, кРаб, Рак, кальмаР, моРская звезда, коРаллы, водоРосли, омаР, коРабль, паРоход, катеР, катамаРан, ведРо, пиРат, матРос и т. д.

«Подбери предмет»

Цель: развитие фонематического слуха.

1 вариант. Ребёнку предлагается выбрать транспорт, в названии которого есть звук «Р» и отправиться на этом транспорте в плавание.

2 вариант. Педагог предлагает ребёнку найти предметы, в названиях которых есть звук «Р» для создания сюжетной картины.

«Пароход»

Цель: автоматизация изолированного звука «Р».

Ребенку предлагается найти игрушку пароход или карточку-символ звука «Р» и произнести изолированно звук «Р». Пароход даёт сигнал «Р-Р-Р».

«Мотор»

Цель: автоматизация звука «Р» в слогах, развитие фонематического слуха.

Ребенку предлагается нарисовать в песке морские волны и завести мотор катера. Педагог дает инструкцию. Послушай и повтори, как работает мотор. Мотор работает «бра-бро-бру» и т. д.

«Кораблекрушение»



Цель: развитие фонематического восприятия, автоматизация звука «Р» в словах и словосочетаниях.

1 вариант. Педагог рассказывает детям историю о кораблекрушении и просит помочь спасти пострадавших и навести порядок. Дети распределяют предметы на три корабля. Если в названии предмета звук «Р» стоит в начале слова, фигурка помещается в первый корабль, если в середине - во второй корабль, в конце – в третий корабль. Фигурки могут находиться как на поверхности, так и в песке («на корабле робот», «на корабле тигр», «на корабле корона» и т. д.)

2 вариант.

Данный вариант игры можно провести с двумя кораблями на дифференциацию звуков «Р» и «Л».