Подвижные игры

способствующие автоматизации звуков.

Подвижные игры, способствующие автоматизации изолированных звуков.

- **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.

- **Вьюга**

Цель. Автоматизация звука «з».

Описание игры. Дети изображают вьюгу. По сигналу педагога они начинают тихо произносить звук з, затем постепенно усиливают его, а потом постепенно ослабляют. На начальных стадиях можно проводить

эту игру перед зеркалом (продолжительность произнесения звука для каждого ребенка должна быть ограничена 5—10 секундами).

- **Цветы и пчелки**

Цель. Автоматизация звука «з».

Описание игры. Перед началом игры условливаются, кто будет пчелками, а кто — цветами (например, мальчики — цветы, а девочки — пчелки). Затем все разбегаются по комнате или площадке. Как только раздается сигнал педагога (удар в бубен или хлопок в ладоши), дети, изображающие цветы, встают на колено. Пчелки машут крыльями и перелетают с цветка на цветок, при этом они подражают жужжанию пчел: в-з-з-з-з. При новом ударе бубна дети меняются ролями, разбегаются по площадке, и уже другие пчелки упражняются в произношении звука з.

- **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 напоминает детям, как летом хорошо в лесу. Кругом высокие деревья, у них много веточек и листьев. 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.

- **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.

- **Лошадка**

Цель. Постановка и автоматизация отдельного звука «р».

Описание игры. Детей воспитатель распределяет 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. Красный, синий и зеленый флажки.

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 коврике (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 дрр до тех пор, пока регулировщик держит зеленый флажок. Когда он опускает зеленый флажок, самолет приземляется со звуком тдд. Игра продолжается. Если ребенок после звука тдд не сумеет перейти на звук дрр, то его отправляют в ремонт к механику (педагогу), который с ним индивидуально занимается.

- **Цветные автомобили**

Цель. Автоматизация звука «р».

Оборудование. Цветные обручи или бумажные кольца по числу играющих, несколько цветных флажков.

Описание игры. Вдоль стены на стульях сидят дети. Они автомобили. Каждому из играющих дается обруч какого-либо цвета или бумажное кольцо. Это руль. Перед педагогом (или ведущим) 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 каждый 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 (садятся на стульчики). Один ребенок — будильник. Педагог говорит, в котором часу надо детей разбудить, и начинает медленно считать. Когда он произносит назначенное для подъема время, будильник начинает трещать: р-р-ррр... Все дети встают.

Подвижные игры, способствующие автоматизации звуков в слогах.

- **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 та группа, на которую педагог указывает палочкой. Когда педагог поднимает обе руки, играют все одновременно. Затем педагог вызывает трех-четырех детей и предлагает им исполнить на любом инструменте какую-нибудь песню. Остальным детям предлагает угадать, какую песню исполняли.

- **Вороны**

Цель. Автоматизация звука «р» в звукоподражаниях.

Описание игры. Педагог делит детей на три группы: первая группа изображает елочку, дети становятся по кругу и, опустив руки, говорят: «Как под елочкой зеленой скачут, каркают вороны»; вторая — вороны, которые прыгают в круг и каркают: кар-кар-кар... Первая группа детей говорит: «Из-за корочки подрались, во все горло разорались». Вторая группа (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 свое 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.

- **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.

Подвижные игры, способствующие автоматизации звуков в словах.

- **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).

- **Разведчики**

Цель. Автоматизация звука «щ» в словах.

Оборудование. Щетка, игрушечный щенок, щепка, ящик, плащ, клещи.

Описание игры. Педагог усаживает детей полукругом и говорит, что они будут играть в «разведчиков». Детям показывают предметы, которые будут спрятаны. Их нужно найти. Для поисков выделяют группу разведчиков, которые должны найти предмет, принести его и назвать. Тот, кто отыскал и назвал предмет правильно, получает значок разведчика. (По аналогии игра может быть, организована для автоматизации любого звука.)

Подвижные игры, способствующие автоматизации звуков в предложении.

- **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).

- **Пирожок**

Цель. Автоматизация звука «ж» в предложениях.

Описание игры. Играющие встают друг за другом в один ряд, обхватив друг друга. Передний — булочник, все стоящие за ним — печь, кроме последнего, он пирожок.

Подходит водящий (покупатель) и спрашивает: «Где мой пирожок?» Булочник отвечает: «Он за печкой лежит». А пирожок кричит: «И бежит, и бежит!» С этими словами пирожок отрывается от общей цепи и бежит, старается встать перед булочником так, чтобы покупатель не успел его поймать. Булочник тоже старается помочь пирожку. Если пирожок успеет встать в начале цепи, он становится булочником, а если его поймают — покупателем, а покупатель — булочником.

Покупатель снова приходит за пирожком, а пирожком будет тот, кто оказался в цепи последним. Задерживать покупателя нельзя, и пирожку не разрешается убегать далеко от цепи.

- **Колечко**

Цель. Автоматизация звука «ч» в предложениях.

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.

Подвижные игры, способствующие автоматизации звуков в связном тексте.

- **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.

- **Маленькие ножки бежали по дорожке**

Цель. Автоматизация звука «ш» в связном тексте.

Описание игры. Дети строятся в колонну. Педагог предлагает всем показать свои ноги. Дети поднимают их. Педагог говорит, что ножки у них маленькие, но бегают быстро. Дети бегут и приговаривают;

Маленькие ножки бежали по дорожке,

Маленькие ножки бежали по дорожке.

Затем воспитатель говорит, что у медведя ноги большие и идет он медленно:

Большие ноги шли по дороге,

Большие ноги шли по дороге.

Дети несколько раз выполняют со словами ритмичные подражательные движения, то быстрые и легкие, то медленные и тяжелые.

- **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.

- **Коза рогатая**

Цель. Автоматизация звука «з» в тексте.

Описание игры. Чертой (стульчиками) отгораживается дом. По площадке гуляет коза. Дети хором говорят!

Идет коза рогатая,

Идет коза бодатая,

Ножками топ-топ,

Глазками хлоп-хлоп!

Ой, забодает, забодает!

Коза делает из пальцев рога и бежит за детьми, говоря: «Забодаю, забодаю!»

Дети прячутся в дом, коза их ловит. Пойманные становятся помощниками козы.

- **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, Зажужжала, как пчела, Отпилила кусок, Наскочила на сучок, Лопнула и стала, Начинай сначала.

Образовав новые пары, дети продолжают игру

- **По ровненькой дорожке**

Цель. Автоматизация звука «ш» в связном тексте.

Описание игры. Дети сидят на скамейках или траве. Педагог зовет их погулять. Дети идут шеренгой или свободно группируются около педагога. Ритмично шагают под слова:

По ровненькой дорожке,

По ровненькой дорожке

Шагают наши ножки,

Раз, два, раз, два...

Затем педагог и дети начинают прыгать на двух ногах, слегка продвигаясь вперед и приговаривая при этом:

По камешкам, по камешкам,

По камешкам, по камешкам.

Затем педагог произносит: «В яму бух!» Дети присаживаются на корточки. «Вышли из ямы», — говорит педагог. Дети поднимаются и идут, весело приговаривая вместе с педагогом: «По ровненькой дорожке…» Движения повторяются.

Затем текст изменяется

По ровненькой дорожке,

По ровненькой дорожке,

Устали наши ножки,

Устали наши ножки.

Вот наш дом,

Там мы живем.

На слова «устали наши ножки» педагог, а за ним и дети слегка замедляют движения и с окончанием текста останавливаются. Затем бегут к скамейкам домой и садятся на них.

Игру можно повторить 3—4 раза.

- **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).