

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 70 «Голубок»

«Картотека подвижных игр для автоматизации и дифференциации свистящих звуков»



Разработала: Каркачева М.Н., учитель-логопед

г. Сургут, 2024

«Я принес слону Самсон у...» (от 4 лет)

Цель игры — автоматизация звука [с] в предложениях.

Задачи:

1. Добиваться правильного произношения звука [с] в словах и предложениях.
2. Закреплять навык правильного употребления окончаний винительного падежа существительных.
3. Развивать навыки фонематического анализа.
4. Обогащать словарный запас детей.

Оборудование: предметные картинки, мягкая игрушка — слон.

Ход игры

Логопед раскладывает по всей группе предметные картинки. Собирает детей и говорит: «Посмотрите, сегодня к нам в гости пришел слон Самсон. На какой звук начинается его имя? Правильно, на звук [с]. Слон Самсон хотел поиграть с нами и, для этого он принес картинки, в названиях которых есть звук [с]. Но когда Самсон достал картинки, в окно дунул ветер, картинки разлетелись по группе и к тому же перепутались с другими картинками. Давайте поможем Самсону, поищем картинки, в названиях которых есть звук [с]».

Дети расходятся по группе, ищут картинки, приносят и говорят: «Я принес(ла) слону Самсону санки, сахар и т. д.» Когда Все картинки будут найдены, можно предложить детям определить место звука [с] в названиях этих картинок или составить предложения с данными словами.

«Подарки для Дениса» (от 5 лет)

Цель игры — автоматизация звука [с] в предложениях.

Задачи

1. Добиваться правильного произношения звука [с] в предложениях.
2. Обогащать словарный запас детей.
3. Развивать навыки фонематического анализа.
4. Развивать слуховое внимание.

Оборудование: мяч, картинки с изображениями мальчика и женщины.

Ход игры

Дети стоят в кругу вместе с логопедом. Логопед показывает картинки, говорит, что это мальчик Денис и его тетя Соня, просит назвать первый звук в имени Соня и последний звук в имени Денис. Затем рассказывает, что тетя Соня очень любит покупать Денису угощение или подарки, но выбирает только те продукты или вещи, в названиях которых есть звук [с].

Логопед бросает ребенку мяч и спрашивает: «Тетя Соня купит Денису сок (конфету)?» Если в слове есть звук [с], ребенок, поймавший мяч, отвечает: «Тетя Соня купит Денису сок», если звука [с] нет: «Тетя Соня не купит Денису конфету». Примерный перечень слов: санки, собака, сок, маска, самолет, сушки, пастила, самокат, глобус, кактус, ананас.

«Пес Кокос» (от 5 лет)

Цель игры — автоматизация звука [с] в предложениях.

Задачи

1. Добиваться правильного произношения звука [с] в предложениях.
2. Обогащать словарный запас детей.
3. Развивать навыки фонематического анализа.
4. Развивать зрительное и слуховое внимание.

Оборудование: предметы или картинки, в названиях которых звук [с] находится в конце слова (поднос, насос, глобус, кактус, автобус), кукла-перчатка или мягкая игрушка-собачка.

Ход игры

Логопед показывает детям собачку, говорит, что это пес по имени Кокос. Просит детей по очереди повторить это имя и определить, есть ли в этом слове звук [с] и где он находится. Затем предлагает детям посмотреть, есть ли в группе предметы (картинки), в названиях которых последний звук [с], и если такие предметы (картинки) найдутся, принести их Кокосу.

Дети расходятся по группе, ищут предметы (картинки), приносят их логопеду, который держит в руках собачку, и говорят: «Пес Кокос, вот поднос» и т. п. Предметы выставляют на столик. В заключение каждый ребенок называет все найденные предметы: «Пес Кокос, вот поднос, вот насос, вот кактус, вот глобус» и т.

«Пес Кокос унес...» (от 5 лет)

Цель игры — автоматизация звука [с] в предложениях.

Задачи:

1. Добиваться правильного произношения звука [с] в предложениях.
2. Обогащать словарный запас детей.
3. Развивать зрительное и слуховое внимание.

Оборудование: предметы или картинки, в названиях которых звук [с] находится в конце слова (поднос, насос, глобус, кактус, автобус); кукла-перчатка или мягкая игрушка-собачка.

Ход игры

Логопед показывает детям собачку, говорит, что пес по имени Кокос опять хочет с ними поиграть. Он очень любит что-нибудь прятать. На стол выставляются предметы, в названиях которых звук [с] находится в конце слова. Логопед предлагает детям внимательно посмотреть на них, назвать и запомнить. Затем просит детей закрыть глаза. В это время кто-либо из взрослых берет собачку и один предмет со стола, прячет. Когда дети открывают глаза, логопед спрашивает, что унес пес Кокос. Догадавшийся ребенок должен сказать: «Пес Кокос унес глобус». Если ответ верный, «пес возвращает» названный предмет. Дети опять закрывают глаза, игра продолжается.

«Фокусник Покус» (от 5 лет)

Цель игры — автоматизация звука [с] в предложениях

Задачи:

1. Добиваться правильного произношения звука [с] в предложениях.
2. Обогащать словарный запас детей.
3. Развивать фантазию и творческие возможности.
4. Развивать зрительное и слуховое внимание.

Оборудование: кукла-перчатка в шляпе и плаще фокусника; небольшие предметы, в названиях которых есть звук [с] (кокос, компас, поднос, кактус, глобус).

Ход игры

Логопед раскладывает на небольшом столе предметы, в названиях которых последний звук — [с], предлагает детям внимательно посмотреть на них, назвать и запомнить. Затем логопед надевает на руку куклу-перчатку и говорит, что это фокусник Покус, он будет показывать фокусы, удерживать на носу разные предметы. Фокусник просит детей помогать ему, подсказывать, какой предмет он поставил на свой нос.

Дети закрывают глаза. Логопед ставит на нос куклы какой-либо из выставленных на столе предметов, закрывает его платком. Просит детей открыть глаза и сказать, что фокусник Покус поставил на свой нос (этот предмет отсутствует на столе). Ребенок, который первым догадался, что под платком, должен сказать: «Фокусник Покус показал фокус, на свой нос поставил (слово)». После этого платок убирают. Игру повторяют несколько раз.

«Саня искал...» (от 5 лет)

Цель игры — автоматизация звука [с] в предложениях.

Задачи:

1. Добиваться правильного произношения звука [с] в предложениях.
2. Обогащать словарный запас детей.

3. Развивать навыки фонематического анализа.
4. Развивать зрительное и слуховое внимание.
5. Воспитывать привычку убирать на место вещи и игрушки.

Оборудование: детская или игрушечная мебель (кровать, стул, стол); предметы, в названиях которых есть звук [с] (сапоги, сандалии, сумка, стакан, совок, салфетка, носки, маска, ласты, паста, глобус и т. п.).

Ход игры

Логопед приглашает детей в заранее подготовленный уголок, где находятся стол, стул, кровать, а вокруг разбросанные разные вещи (среди них те, в названиях которых есть звук [с]). Рассказывает, что это комната мальчика Сани. Саня никогда не убирает свои вещи на место, и однажды с ним случилась большая неприятность. Саня собрался навестить свою бабушку, которая живет в другом городе, но никак не мог собраться в дорогу. Пока он искал нужные вещи, опоздал на автобус. Логопед предлагает детям подумать, какие вещи искал Саня, в их названии обязательно должен быть звук [с].

Дети ходят по комнате и, найдя нужную вещь, отдают ее логопеду, произнося фразу: «Саня искал носки и не успел на автобус». В заключение можно спросить детей о том, как они относятся к своим вещам, поговорить о необходимости убирать вещи и игрушки на место и попросить помочь Сани навести порядок в комнате.

«Сорока Хваста» (от 5 лет)

Цель игры — автоматизация звука [с] (в стечении согласных) в предложениях.

Задачи:

1. Добиваться правильного произношения звука [с] в предложениях.
2. Обогащать словарный запас детей.
3. Развивать навыки фонематического анализа.
4. Развивать зрительное и слуховое внимание.

Оборудование: кукла-перчатка или картинка с изображением сороки; предметы или игрушки, в названиях которых есть звук [с] (стол, стул, скалка, скакалка, маска, миски, ласты, паста, капуста).

Игру лучше проводить на прогулке. Логопед прячет в кусты предмет, в названии которого есть звук [с] (желательно, чтобы он находился в стечении согласных). Показывает детям куклу-перчатку или картинку с изображением сороки, говорит, что это сорока Хваста, она отовсюду тащит разные вещи и прячет их в кустах, а затем про них забывает. После этого логопед просит одного ребенка посмотреть, не оставила ли Хваста что-нибудь в кустах.

Ребенок находит предмет, подходит к логопеду и другим участникам игры и говорит: «Сорока Хваста оставила в кустах столик». Логопед ставит этот предмет на стол или скамейку. Дети отправляются играть.

Через какое-то время логопед просит другого ребенка посмотреть, нет ли чего-нибудь в кустах. Все участники игры подходят к столу, и ребенок, принесший предмет, говорит:

«Сорока Хваста оставила в кустах маску». Так повторяется несколько раз.

В конце прогулки логопед предлагает детям убедиться, что в кустах ничего не осталось, и еще раз вспомнить, что оставляла вам сорока Хваста (можно называть предметы, выставленные на столе, а можно усложнять задание, попросив детей припомнить все предметы самостоятельно).

«Что у Сони в сумке?» (от 6 лет)

Цель игры: автоматизация звука [с] в предложениях.

Задачи:

1. Добиваться правильного произношения звука [с] в предложениях.
2. Обогащать словарный запас детей.
3. Развивать фонематическое представление.
4. Развивать слуховое внимание, память.
5. Развивать логическое мышление.

Оборудование: дорожная сумка с предметами, в названиях которых есть звук [с] (бусы, ласты, маска, сарафан, сандали, сапоги, кроссовки, салфетки, сувенир, диски, паста, косынка, скакалка, компас), фишки.

Одна из девочек назначается на роль Сони. Логопед говорит, что Соня собралась в поездку, но не уверена, положила ли она в сумку все, необходимые вещи. Просит детей подумать, что может быть в Сониной сумке (в названиях предметов обязательно должен быть звук [с]), и посоветовать взять что-то еще.

Участники игры некоторое время припоминают предметы, в названиях которых есть звук [с], и думают, может ли этот предмет пригодиться в поездке (если дети затрудняются, этот вопрос можно обсудить вместе с логопедом). Затем ребята по очереди задают вопрос: «В Сониной сумке есть сарафан?» Соня смотрит в свою сумку: если названная вещь там смеется, достает ее и отдает игроку, задавшему вопрос. Если ребенок называет предмет, которого нет в сумке, но в его названии есть звук [с], и все решают, что он пригодится в поездке, то ему вручается фишка. Если игрок ошибается, он не получает ничего.

В конце игры определяется игрок, который угадал больше всего предметов, находящихся в Сониной сумке, и игрок, который дал больше всего правильных советов. Участники игры еще раз вспоминают, что у Сони в сумке (складывают в сумку вещи), и напоминают Соне, что еще она может взять с собой.

«Что делает Соня?» (от 6 лет)

Цель игры: автоматизация звука [с] в предложениях.

Задачи:

- 1 Добиваться правильного произношения звука [с] в предложениях.
- 2 Обогащать словарный запас детей.
- 3 Тренировать детей в составлении предложений.
- 4 Развивать воображение и творческие способности.
- 5 Развивать слуховое внимание.

Оборудование: предметы и игрушки, в названиях которых есть звук [с], музыкальный инструмент или музыкальный центр.

Ход игры

Предварительно по кругу попарно раскладывают предметы и игрушки, в названиях которых есть звук [с], например: сапоги и собака; коробка из-под сока и стакан; стул и стол, сумка и бусы, ананас и поднос.

Дети встают в круг: Пока звучит музыка, они двигаются по кругу в произвольном порядке. Как только музыка смолкнет, дети должны остановиться или подбежать к какой-либо паре предметов. Затем логопед предлагает подумать, что с этими предметами может сделать девочка Соня. Каждый ребенок составляет предложение, используя названия предметов, Рядом с которыми он остановился, например: «Соня наденет сапоги и пойдет гулять с собакой». Затем состав пар предметов изменяется, и игра продолжается.

Игру можно усложнить, добавив третий предмет.

«Что возьмем, а что оставим» (от 5 лет)

Цель игры: автоматизация и дифференциация звуков [с - ц] в предложениях.

Задачи:

1. Добиваться правильного произношения звуков [с, ц] в предложениях.
2. Обогащать словарный запас детей.
3. Развивать навыки фонематического анализа.
4. Развивать слуховое внимание, память.
5. Тренировать правильное употребление падежных окончаний.

Оборудование: муляжи продуктов, упаковки от продуктов, хозяйственные сумки.

Ход игры

На столе («прилавке») выкладываются муляжи продуктов, в названиях которых есть звук [с] или [ц], а также баночки, коробки, обертки от таких продуктов.

Логопед или один из детей – продавец, остальные дети - покупатели. Покупатели по очереди заходят в магазин. Продавец предлагает: «Хотите купить колбасу (перец?)». Если покупатель слышит в слове звук [с], он говорит: «Да, спасибо. Я положу

колбасу в сумку» - и уходит. Если в слове звук [ц], ребенок должен сказать: «Спасибо, нет. Я оставляю перец продавцу». Во втором случае продавец повторно предлагает товар покупателю, пока тот не уйдет с покупкой». В конце игры, дети показывают друг другу покупки и вспоминают, что они купили, а что оставили продавцу: «Я положил в сумку сметану, а леденцы оставил продавцу».

Список литературы:

1. Выгодская В.Г., Пеллингер Е.Л., Успенская Л.П. Устранение заикания у дошкольников в игровых ситуациях. – М.: Просвещение, 1993
2. Игра дошкольника/ Под ред. С.Л. Новоселовой. – М.: Просвещение, 1989.
3. Нищева Н.В. Система коррекционной работы в логопедической группе детского сада с ОНР. – СПб.: ДЕТСТВО –ПРЕСС, 2001.