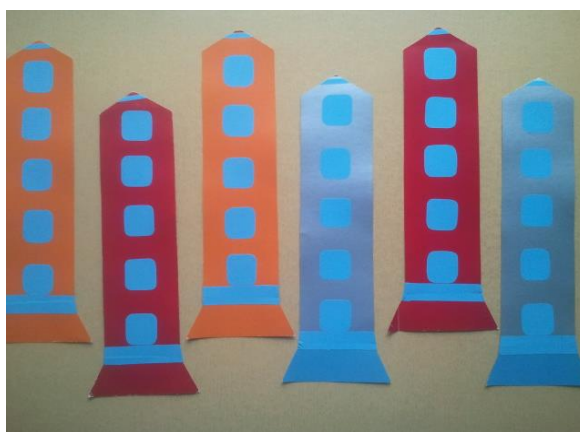
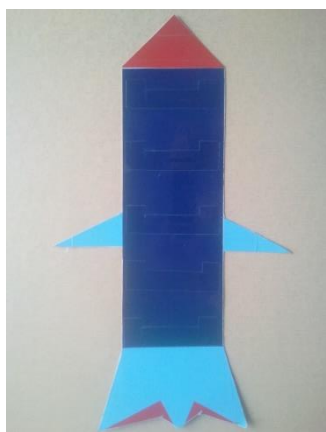


Консультация для педагогов «Дидактические игры для формирования у детей правильного звукопроизношения»

Дидактические игры с пособием «Ракета».



Игра «Запусти ракету»

Цель: развитие умения определять первый звук в слове и соотносить его с буквой, тренировка навыка чтения.

Материалы: пособие «Ракета», карточки с буквами.

Чтобы отправиться в космос на ракете, нам нужно отгадать кодовое слово. Я буду называть вам слова, а вы должны определить первый звук и найти нужную букву. Буквы в отсеки ракеты вставляем, начиная сверху.

Дети вставляют карточки с буквами в отсеки ракеты и читают получившееся слово. Далее дается команда: «Образный отсчет». Дети считают: три, два, один, пуск.

Игра «Кто в космос полетит?»

Цель: развитие фонематического слуха.

Материалы: пособие «Ракета», человечки красного, синего, зеленого цветов.

Данная игра может проводиться на материале отдельных звуков, слогов и слов. Игра «Кто в космос полетит?» может быть направлена на решение следующих задач:

- Развитие умения определять наличие звука,
- Развитие умения дифференцировать звуки: твердые и мягкие парные согласные звуки, звуки разных групп, гласные и согласные звуки.

Пример игры.

Командир космического отряда проводил отбор космонавтов, для путешествия на Луну. Ваша задача определить, кто сегодня полетит на Луну. Я буду называть слова со звуками «Л» и «Ль». Если вы услышите в слове звук «Л», то поселите в отсек ракеты космонавта в синем костюме. Если услышите в слове звук «Ль», то – в зеленом. Дети определяют, какой звук встречается в слове, и заполняют ракету. Далее дается команда: «Обратный отсчет».

Игра «Посылка в космос»

Цель: Дифференциация звуков «С» - «Ш».

Материалы: пособие «Ракета», картинки в названии которых есть звуки «С», «Ш».

Космонавтам на орбитальной станции не хватает нужных вещей. Они просят прислать им эти вещи. Космонавтам подойдут вещи, в названии которых есть звук «Ш». Дети называют слова на картинках и заполняют отсеки ракеты.

Дидактическая игра «Магазин».

Цель: автоматизация звуков в самостоятельной речи.

С помощью этой игры можно проводить работу по автоматизации или дифференциации звуков «Р», «Рь», «С», «Ц».

Материалы: пособие «Магазин», карточки с картинками на отрабатываемый звук, фишки.

В эту игру можно играть как с одним ребенком, так и с подгруппой.

Сегодня открылся наш чудо-магазин. Давай распределим роли: кто будет продавцом, а кто покупателем? Продавец выставляет на витрину карточки с картинками. Покупатель получает фишки-деньги. Дальше ведется диалог:

- Что у вас продается в магазине?
- У нас в магазине продается шарф.
- Сколько стоит шарф?
- Шарф стоит ... рублей.
- Покупаю, (Отдает фишку).
- Продано.

Продавец выставляет взамен проданной картинке – новую картинку и игра продолжается.



Пособие «Занимательный домик»

Игра «Что где находится?»

Цель: автоматизация звуков в самостоятельной речи.

Материалы: пособие «Занимательный домик», карточки с картинками на отработываемый звук.

В окошечки домика ребенок помещает картинки, четко проговаривая заданный звук. Затем логопед задает вопросы, ребенок отвечает. На этапе автоматизации звука в словах, ребенок отвечает на вопрос одним словом. На этапе автоматизации звука в речи, ребенок проговаривает ответ полным предложением. Например: Что находится справа от наСоСа?

Справа от наСоСа- Сапоги, капуСта.

Что находится между калеСом и буСами?

Что находится над Сачком?

Что находится под автобуСом? И т.д.



Игра «Привереда».

Цель: автоматизация звуков в самостоятельной речи.

Игра подходит для автоматизации звуков «Р», «РЬ», «Ц».

Материалы: пособие «Занимательный домик», карточки с картинками на отработываемый звук.

В окошечках домика расположены карточки с картинками, по одной картинке остается у игроков.

Логопед задает вопрос: Нравятся ли вам ваши картинки? Если нет, то их можно заменить. Для замены картинок используется фраза: «Мне не нравится ... (например, арбуз), мне нравится ... (эксковатор)».

Игра «Веселые кубики»

Цель: развитие умения согласовывать в речи имена существительные, числительные и прилагательные, автоматизация звуков в речи.

Материалы: кубики с картинками на гранях.

Первый кубик - на гранях картинки с разным количеством точек или цифрами; на втором – цвет; на третьем – картинки или контурные изображения предметов, в названии которых есть автоматизируемый звук. Ребенок кидает кубики и называет что у него получилось.

Например:

