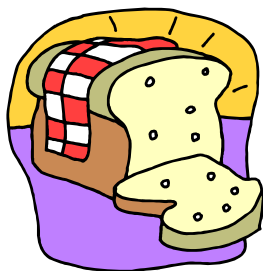
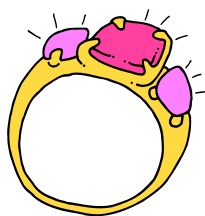


# Игры для формирования звуков К, Г, Х



### **Кто как кричит?**

Цель. Автоматизация звука К в звукоподражаниях.

Оборудование. Картинки: курица, петух, кукушка, лягушка.

Описание игры. Педагог говорит: «Помните, дети, как мы на даче с вами ходили на прогулку в лес? Собрались мы гулять. Вышли во двор, а навстречу идет курица и кричит: ко-ко-ко... (Дети: ко-ко-ко...) Идем мы дальше, а курица кудахчет: куд-куда?.. (Дети: куд-куда?,.) «В лес», — ответили мы ей и пошли дальше. На заборе сидит петух и кричит: ку-ка-ре-ку!.. (Дети: ку-ка-ре-ку!) Пошли дальше по дороге мимо огорода. Смотрим, а воробьи у подсолнуха зерна клюют. Прогнали их дети. (Дети: кыш-кыш...) Пришли мы в лес. Хорошо там. Стали собирать цветочки, вдруг слышим, кукушка кукует: ку-ку... (Дети: ку-ку...) Набрали много цветов, пошли обратно. Слышим, лягушки квакают: ква-ква... (Дети: ква-ква...) Погуляли мы в лесу и вернулись домой».

### **Курочка, петушок и цыплята**

Цель. Автоматизация звука К в звукоподражаниях и предложениях.

Описание игры. Один ребенок — петушок, другой — курочка, остальные дети — цыплята.

Курочка (педагог или ребенок) и цыплята клюют зернышки (стучат пальцами об пол). Появляется петушок, и цыплятки прячутся за занавеску. Петушок спрашивает: «Ку-ка-ре-ку, ку-ка-ре-ку, где маленькие цыплята?» Курочка отвечает: «Ко-ко-ко, убежали цыплятки, ищи их, Петя-петушок». Петушок ходит, ищет цыпляток, находит и предлагает им побегать. Цыплята разбегаются, петушок догоняет их. Затем роли меняются.

## **Дождик**

Цель. Автоматизация звука к в слогах и тексте.

Описание игры. Дети сидят на стульях. Педагог? говорит: «Пошли мы гулять, и вдруг начался дождик, забарабанил по крыше. Как капли закапали? Вспомним стихотворение».

Капля раз, капля два,

Капли медленно сперва—

Кап, кап, кап, кап. (Дети сопровождают эти слова медленными хлопками.)

Стали капли попевать,

Капля каплю подгонять —

Кап, кап, кап, кап. (Хлопки учащаются.)

Зонтик поскорей раскроем,

От дождя себя укроем. (Дети поднимают руки над головой, имитируя зонтик.)

## **Журавль и лягушки**

Цель. Автоматизация звука к.

Описание игры. На земле чертится большой прямоугольник. Это река. На берегах нарисованы кочки (кружочки, начерченные на расстоянии 45—55 см от берега, чтобы нетрудно было с кочки одним прыжком попасть в воду, т.е. в очерченный прямоугольник). Один ребенок — журавль, а остальные — лягушки. Журавль сидит в своем гнезде поблизости, а лягушки усаживаются на кочки и начинают свой концерт.

Вот с насиженной гнилушки. В воду шлепнулась лягушка.

И, надувшись, как пузырь, стала квакать из воды: «Ква, кэ, кэ, ква, кэ, кэ, Будет дождик на реке».

Как только лягушки произнесут последние слова, журавль вылетает из гнезда и ловит их. Лягушки прыгают в воду, где

журавлю ловить их не разрешается. Пойманная лягушка остается на кочке до тех пор, пока журавль не улетит и пока не вылезут снова все лягушки. Лягушки сидят в воде до тех пор, пока не улетит журавль.

После того, как журавль поймает несколько лягушек (например, 3—4), выбирается новый журавль из числа тех детей, которые ни разу не были пойманы. Лягушки на кочках сидят на корточках, а в воде могут плавать (бегать внутри круга). Обратно на кочку можно попадать только прыжком.

### **Узнай по голосу**

Цель. Дифференциация звуков в звукоподражаниях.

Описание игры. Дети садятся на стульчики, которые составлены в кружок (домик). Один ребенок подходит к домику, стучит и спрашивает: «Кто в домике живет?» Дети отвечают голосом ка-кого-нибудь животного или птицы: га-га-га, ква-ква и др. Ребенок должен назвать, кто живет в домике.

### **Запятнай пару!**

Цель. Дифференциация звуков к—г в тексте.

Описание игры. Дети строятся парами друг за другом. В середине стоит водящий, в руках у него мячик, сшитый из материала. Водящий громко говорит: Кинь, кинь, перекинь. Давай вместе побежим через воду и огонь. Не догонит нас и конь. Раз, два, догоняй, Ну, попробуй-ка, поймай!

После слов водящего последняя пара расцепляет руки и бежит вперед до заранее проведенной черты, находящейся в 10—12 шагах от водящего. Водящий

должен попасть мячом в одного из бегущих до того, пока он забежит за черту. Тот, в кого он попал, становится с ним вместе в первую пару, а другой водит. Если водящий не попал, то он снова водит, а добежавшая до черты пара становится вперед, и игра продолжается. Последняя пара может бежать только после слов «ну, попробуй-ка, поймай!».

### **Погреем ручки**

Цель. Постановка и автоматизация отдельного звука х.

Описание игры. Дети сидят на стульях. Педагог показывает картинку, на которой нарисованы дети, лепящие снежную бабу, и говорит: «Лепили дети снежную бабу. Хорошая вышла. Руки у них замерзли. Давайте погреем их, подышим на ручки, чтобы они согрелись. Вот так». (Показывает.) Затем дети греют руки по очереди и все вместе, произнося звук х.

### **Кому что нужно?**

Цель. Автоматизация звука х в словах и предложениях.

Оборудование. Педагог ставит на доске картинки и говорит: «Сейчас вы услышите маленькие рассказы. К каждому рассказу должна подходить одна из этих картинок. Вы угадайте какая и назовете ее».

Стали дети украшать елку. Повесили много игрушек. Осталось повесить что? (Хлопушку.)

Пришел доктор к больному ребенку. Что он надел? (Халат.)» и т.д. Победитель тот, кто больше даст правильных ответов.

### **Курочка, цыплята и собака**

Цель. Дифференциация звуков к—х в тексте.

Описание игры. Дети изображают цыплят, один ребенок — курочку, а другой — собаку. Все цыплята сидят в курятнике (находящемся на одной из сторон площадки). На другой стороне собачья конура, в ней сидит собака. На слова педагога (или водящего)

Вышла курочка-хохлатка, С нею желтые цыплятки, Квохчет курочка: «Ко-ко! Не ходите далеко. Курочка выбегает, оглядывается кругом, хлопает крыльями и кричит: ко-ко-ко! созывая цыплят. На ее зов выбегают из курятника цыплята и начинают бегать, ищут корм, курочка бегаёт с ними. По сигналу педагога с лаем выбегает собака и бежит за цыплятами, цыплята убегают в курятник.

### **Курочка-хохлатка**

Цель. Дифференциация звуков к—х в тексте.

Описание игры. Педагог выбирает из играющих курицу, остальные дети—цыплята. Один ребенок — кошка. Курочка и цыплята ходят по комнате, изображая руками взмахи крыльев, клюют корм и говорят:

Вышла курочка-хохлатка, С нею желтые цыплятки, Квохчет курочка: «Ко-ко! Не ходите далеко».

Ведущий говорит, а кошка его слова сопровождает действиями.

На скамейке у дорожки улеглась и дремлет кошка. ...Кошка глазки открывает и цыпляток догоняет.

На последних словах кошка вскакивает, мяукает и бежит за цыплятами, которые убегают в свой домик, к курице (маме).

Курица защищает цыпляток, разводя руки в стороны, и говорит при этом: «Уходи, кошка, не дам тебе цыпляток!» При повторении игры на роль кошки выбирают другого ребенка.

### **Петушок**

Цель. Дифференциация звуков к, г, х в тексте.

Описание игры. По краям площадки стоят низенькие скамейки или доски, положенные наподставка (высота 10—15 см). Дети становятся на скамейку. Они изображают кур, а один ребенок — петуха. Дети говорят: Петя в желтых сапогах ходит по песку, Постоит да поглядит! А потом как закричит: «Ку-ка-ре-ку!»

Петушок выходит и делает соответствующие движения («Ку-ка-ре-ку», — кричит петушок.) После крика петуха все куры спрыгивают со скамеек и бегут искать корм. Петушок бегаёт с ними. По сигналу «Цып-цып» дети возвращаются на свои места. Затем выбирается новый петушок, и игра повторяется.