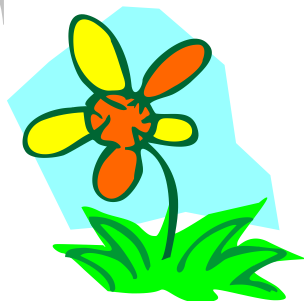
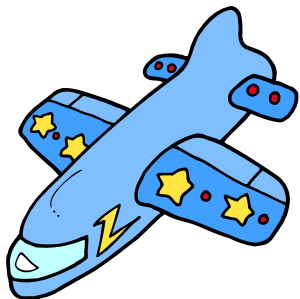


Игры для формирования свистящих звуков

С, С', З, З', Ц



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.

Если у ребенка звук с не получается, значит, он неточно выполняет движения. Насос ремонтируется.

Мяч

Цель: Автоматизация звука С в словах и предложениях.

Описание игры: Дети стоят по кругу. Играют в мяч.

Мячик мой, лети высоко (бросок вверх),

По полу беги скорей (катит мяч по полу),

Скок об пол, смелей, смелей (бросок 4 раза об пол).

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.

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.

Ванька, встань-ка

Цель: Автоматизация звуков с, с' в тексте.

Описание игры: Дети делают движения: встают на носки и возвращаются в исходное положение. Затем приседают, опять встают на носки, приседают. Движения сопровождаются словами:

Ванька, встань-ка,

Ванька, встань-ка,

Приседай-ка, приседай-ка.

Будь послушен, ишь какой,

Нам не справиться с тобой.

Пильщики

Цель: Автоматизация звука з.

Описание игры: Дети становятся друг перед другом, соединяют крест накрест руки и воспроизводят под счет педагога движения пилы по бревну, произнося длительно звук з. Того, кто неправильно произносит звук, выводят из игры и просят произнести правильно звук з. Педагог напоминает ребенку, как нужно держать язычок при произнесении этого звука.

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 раздастся сигнал педагога (удар в бубен или хлопок в ладоши), дети, изображающие цветы, встают на колени. 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.

Зина и изюм

Цель: Автоматизация звуков з, з в словах и предложениях.

Оборудование: Резиновая кукла.

Описание игры: Педагог вносит нарядную резиновую куклу и говорит: «Ребята, это кукла Зина. Ее купили в магазине. Она резиновая. Ножки у Зины резиновые, ручки у Зины резиновые. Щечки резиновые, носик резиновый». А затем спрашивает у ребят: «Как зовут куклу? Где ее купили? Из чего у нее сделаны руки, ноги, щеки, нос?» Дети отвечают. Педагог продолжает: «Зина любит изюм. Лена, иди угости Зину изюмом». Выходит Лена и говорит: «Возьми, Зина, изюм». Так дети по очереди, угощая Зину изюмом, проговаривают эту фразу.

Назови картинку

Цель: Автоматизация звуков з, з в словах и предложениях.

Оборудование: Картинки на звук з, например: заяка, замок, глаза, завод, забор.

Описание игры: Дети сидят за столами. На столе у педагога лежит стопка картинок рисунками вниз. У каждого ребенка такие же парные картинки. Педагог вызывает кого-нибудь из детей и просит его взять из его стопки верхнюю картинку, показать ребятам и сказать, какую картинку он взял. Тот, у кого есть такая же картинка, встает, показывает ее ребятам и говорит: «И у меня на картинке заяка». Дети кладут обе картинки на стол. Игра продолжается до тех пор, пока не будут разобраны все картинки со стола

педагога. (По аналогии игру можно проводить, используя другие звуки.)

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.

Кто внимательней?

Цель: Дифференциация звуков с—з.

Оборудование: Картинки «Свисток» и «Звонок».

Описание игры: Педагог показывает детям картинки и спрашивает: «Кто знает, как свистит свисток?» (Дети отвечают: с-с-с...) А как звенит звонок? (Дети з-з-з...) А сейчас я посмотрю, кто из вас более внимательный. Я буду показывать то одну, то другую картинку, а вы произносите то звук с, то звук з».

Испорченный телефон

Цель: Дифференциация звуков с—з.

Описание игры: Дети садятся в один ряд и друг другу передают звуки, то з, то с. Тот, кто услышал звук з, передает

соседу с и т.д. Кто собьется, тот 5 раз произносит любой звук.

Не ошибись

Цель: Дифференциация звуков с—з.

Оборудование: Картинки «Свисток» и «Звонок».

Описание игры: Детям дают по две картинки. На одной нарисован свисток, на другой — звонок. Картинку со свистком дети берут в левую руку, со звонком — в правую. Педагог показывает им и называет картинки, в названии которых есть звук с или з, немного выделяя голосом эти звуки. Если в слове есть звук с, то дети поднимают картинку со свистком и говорят: с-с-с, а если есть звук з, то — со звонком и говорят: з-з-з.... Повторяя игру, можно вводить картинки, в названии которых нет ни того, ни другого звука. В таком случае дети не должны поднимать свои картинки.

Зайцы и лиса

Цель: Автоматизация звуков с—з в тексте.

Описание игры: По числу играющих по краям площадки чертятся норки или ставятся стулья. Дети (зайчики) стоят у своих норок. Один из играющих — лиса. Зайчики произносят текст: Серый зайка прыгает возле мокрых сосен, Страшно в лапы лисоньки, Лисоньки попасть...

Зайки выбегают из норок и скачут на обеих ногах. Затем они образуют хоровод и прыгают по кругу. Раздаются слова педагога:

Зайки, ушки наострите, влево, вправо поглядите, Не идет ли кто?

Зайцы оглядываются по сторонам, увидев лису, которая потихоньку пробирается к ним, кричат: «Лиса!»— и разбегаются по норкам. Лиса ловит зайцев. Игра повторяется.

Зайка

Цель: Автоматизация звуков с—з в тексте.

Описание игры: Вариант 1. Дети становятся в круг, держась за руки. Посередине круга сидит грустный зайка. Дети поют: Зайка! Зайка! Что с тобой? Ты сидишь совсем больной. Ты не можешь даже встать, С нами вместе поплясать. Ты вставай, вставай, скачи! Вот морковку получи, Получи и попляши!

Все дети подходят к зайке и дают ему морковку.

Зайчик берет морковку и начинает плясать. А дети хлопают в ладоши. Потом выбирается другой зайка.

Вариант 2. Дети образуют круг. Один из играющих— заинька. Он стоит вне круга. Дети поют песенку и хлопают в ладоши:

Заинька, прыгни в садик.

Серенький, прыгни в садик.

Вот так прыгни в садик.

Вот так прыгни в садик.

Дети прыгают. (Заинька прыгает в круг.)

Заинька, поскачи. Серенький, поскачи. Вот так поскачи. Вот так поскачи.

Делают подскоки. (Заинька скачет.)

Заинька, попляши. Серенький, попляши. Вот так попляши.

Вот так попляши.

Кружатся, (Заинька пляшет.)

Заинька, уходи. Серенький, уходи, вот так уходи. Вот так уходи. Спокойно идут по кругу.

Заинька уходит из круга. Игра повторяется, выбирается другой зайныка.

Что кому?

Цель: Автоматизация звука ц в словах.

Оборудование: Предметы, в названии которых есть звук ц (огурец, пуговица, сахарница, ножницы, чернильница, яйцо, блюдце и т.п.).

Описание игры: Педагог раскладывает на столе предметы, в названии которых встречается звук ц, и говорит: «Сейчас, ребята, вы должны отгадать, кому какой предмет нужен». Вызывая детей по очереди, он говорит: «Мальчику-школьнику подарим... (чернильницу)» или «Портнихе для работы нужны... (ножницы)». Вызванный ребенок угадывает, показывает и называет подходящий предмет. (Аналогично игра может проводиться и на другие звуки.)

Что пропало?

Цель: Дифференциация звуков с, с', з, з', ц в словах.

Оборудование: Несколько предметов, в названии которых содержатся звуки с, с', з, з', ц (зонт, зебра, собака, гусь, сумка, замок, цапля, кольцо).

Описание игры: Педагог кладет предметы на стол. Ребенок запоминает их, потом ему предлагают отвернуться или закрыть глаза. В это время педагог убирает один из показанных предметов. Ребенок должен угадать, что пропало.