

# Игры для автоматизации и дифференциации звуков

Составитель:  
Учитель-логопед  
Гильфанова Е.А.



*Картотека включает в себя игры, которые позволяют практически овладеть навыками работы по автоматизации и дифференциации звуков у детей дошкольного возраста в процессе игры.*



Цель картотеки – помочь логопедам практически овладеть навыками работы по автоматизации и дифференциации звуков у детей дошкольного возраста в играх.

### Источники

Шинкарёва, Л. Н. Игры для автоматизации и дифференциации звуков у детей дошкольного возраста

Левина Е.В, Логопедические игры по автоматизации и дифференциации звуков. Фестиваль педагогических идей «Открытый урок». [festival.1september.ru](http://festival.1september.ru)

Утенова Т.В. Пособия своими руками. Фестиваль педагогических идей «Открытый урок». [festival.1september.ru](http://festival.1september.ru)

# **Игры для автоматизации звука «С»**

## *Поможем слону*

Цель: автоматизация звука "с" в словах (цель во всех играх одинакова, поэтому в дальнейшем указываться не будет).

Материал: сюжетная картинка с изображением слона, поливающего из лейки клумбу с цветами размером 30 x 20; 10-15 ведерок, вырезанных из цветного картона, на обратной стороне их наклеены или нарисованы предметные картинки, в названии которых есть звук "с" в определенной позиции или в разных позициях.

### *Ход игры*

Предлагаем ребенку рассмотреть сюжетную картинку. Обращаем его внимание на то, что слону нужно помочь. Клумба большая, много цветов, и потребуется много воды, чтобы ее полить. Пусть слон поливает цветы, я мы ему будем помогать. Будем подносить ведерки с водой. Далее обращаем внимание ребенка на то, что в ведерках спрятаны картинки. Если он назовет картинку правильно, то относит ведерко с водой к слону, а если нет – ведерко откладывается в сторону.

В конце занятия подводится итог: много ли воды принесли слону? Помогли ли мы ему?



## *Кто летит в самолете?*

Материал: плоскостной самолет из картона с вырезанными окошками-иллюминаторами и вырезанные фигурки животных

### *Ход игры*

Предлагаем малышу рассмотреть животных (птиц), назвать их. Объясняем, что животным очень хотелось бы полететь на самолете. Ребенок берет фигурку животного, называет его, четко артикулируя звук "с", и помещает ее в окошко (как будто животное выглядывает в иллюминатор). Так рассматриваются все животные, и малышу предлагается покатать их ( побегать по группе) в самолете. Затем самолет "идет на посадку", звери выходят, и их еще раз называют.



## *Соня едет в отпуск*

*Материал:* плоскостная кукла большого размера и маленькие плоскостные сумочки из цветного картона с предметными картинками на обратной стороне.

### *Ход игры*

Рассматриваем куклу, придумываем ей имя, в названии которого есть звук «с» Обращаем внимание на большое количество дорожных сумок рядом с ней. Уточняем: для чего нужны такие сумки? Куда можно поехать с такими сумками?

Предлагаем ребенку перевернуть сумку, посмотреть, что в ней лежит, и назвать предмет.

В конце занятия — вспомнить и назвать, какие предметы взяла с собой кукла Соня в отпуск.



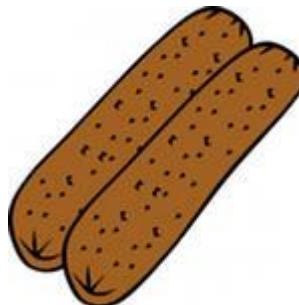
## *Отнимем у мышки сосиски*

Материал: красочная сюжетная картинка с изображением мышки, проникшей на кухню, и вырезанные из картона сосиски, на обратной стороне которых есть предметные картинки.

### *Ход игры*

Рассматриваем картинку, называем предметы и продукты, имеющиеся на кухне. Обращаем внимание ребенка на мышку, за которой тянется вереница сосисок (выкладываем заранее сосиски за мышкой так, будто она их тащит). Мышка стащила сосиски, и надо их у нее отнять.

Ребенку предлагается перевернуть сосиску и назвать изображенный на ее обороте предмет. Назвал правильно — сосиска отнята, сделал ошибку — сосиску съест мышка.



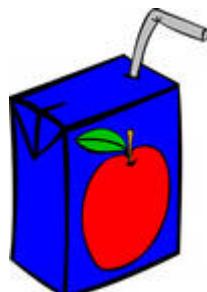
## *Угостим зверей соком*

*Материал:* сюжетная картинка с изображением зверюшек или отдельные плоскостные фигурки животных и вырезанные из картона стаканчики с соком, на обратной стороне которых изображены овощи и фрукты.

### *Ход игры*

Рассматриваем изображенных животных. Ребенку предлагается угостить их соком. Для этого надо перевернуть стаканчик и правильно назвать изображенный там предмет. Если предмет назван неправильно – стаканчик убирается, и кто-то из зверей остается без сока.

Для более старших детей эту игру можно усложнить. Им можно предложить не только назвать овощ или фрукт, но и образовать соответствующие прилагательные. Например: слива – сливовый, абрикос – абрикосовый, капуста – капустный и т. п.



## *Слон-циркач*

*Материал:* картинка с изображением слона, жонглирующего цветными шариками – кружочками из цветного картона с предметными картинками на обороте.

### *Ход игры*

Предлагаем ребенку рассмотреть волшебные кружочки, которые подбросил вверх слон, и назвать, что нарисовано на их обратной стороне.

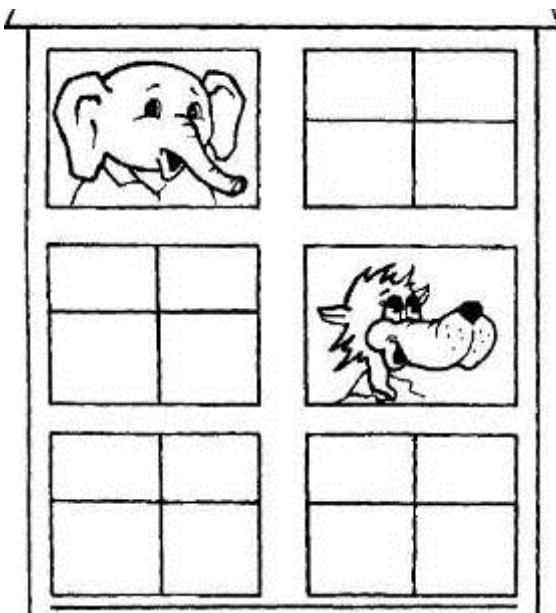


## *Кого мы видим в окошках?*

*Материал:* многоэтажный дом из картона с вырезанными окошками; карточки из синего картона по величине окошек с предметными картинками на одной стороне.

### *Ход игры*

В окошки-прорези вставляются синие карточки. Объясняем ребенку, что в домике еще все жители спят, поэтому и окошки темные. Сейчас наступило утро, жильцы просыпаются и выглядывают каждый в свое окошко. Ребенку предлагается открыть по очереди окошки, т. е. перевернуть синюю карточку и назвать, кто на ней нарисован.



# Игры для автоматизации звука «Э»

## Поставим в вазу букет

Материал: плоскостная вазочка крупного размера и небольшие цветочки разного или одинакового цвета (из картона), на обратной стороне которых есть изображения различных предметов.

### Ход игры

Малыш берет цветок, переворачивает его, правильно называет предмет и только тогда ставит его в вазу. Чем больше правильно названных слов, тем пышнее букет.

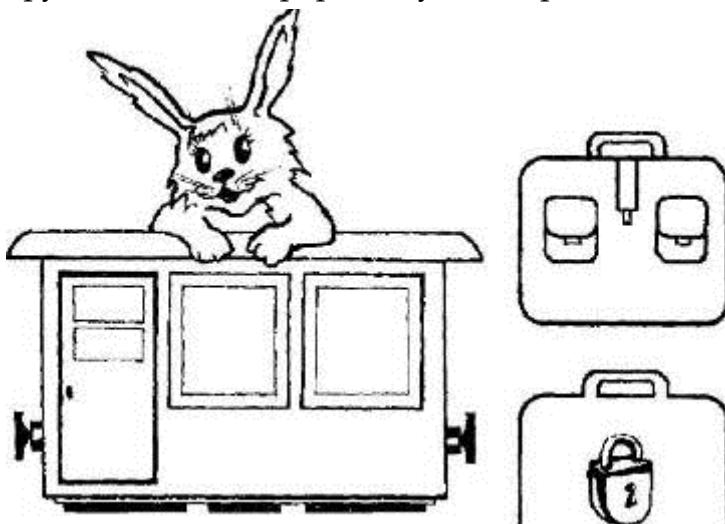


## *Поможем зайчику погрузить чемоданы*

Встретилась сюжетная картинка с изображением зайчика, сидящего на вагоне (пособие по развитию речи для 1-го класса, 1999 года издания). Вырезали из цветного картона маленькие чемоданчики, дорисовали необходимые детали, наклеили на обратной стороне предметные картинки, и получилась игра.

Ребенок рассматривает и называет предмет, лежащий в чемодане. Называет правильно — чемодан грузится в вагон. Если в названии картинки звук "з" произнесен искаженно — чемодан остается на перроне.

Игра проходит интереснее, если чемоданы "грузятся" в щель, прорезанную в двери вагона.



## *Накорми зайчика*

Материал: сюжетная картинка с изображением зайчика, грызущего морковь, и нужное количество картонных кочанчиков капусты или морковок (или того и другого).

### *Ход игры*

На столе раскладываются морковки. Ребенок называет картинки, изображенные на обороте морковок (кочанчиков), и угощает ими зайчика.



## *Соберем бусы*

*Материал:* разноцветные кружочки из картона с картинками на обратной стороне и толстая нитка.

### *Ход игры*

Рассказываем малышу, что у куклы Зои случилась беда – рассыпались бусы, и сейчас мы их будем собирать.

Ребенок берет любой кружочек, называет картинку на его обороте и накладывает кружочек на нить, лежащую на столе. Чем больше правильных ответов, тем длиннее бусы.



## *Подарим обезьянке краски*

На сюжетной картинке изображена обезьянка с кисточкой. Малышу предлагается подарить ей краски. Для этого он должен правильно назвать картинку, изображенную с обратной стороны "краски" – картонного прямоугольничка. Ребенок называет предметы и укладывает прямоугольнички-краски возле обезьянки

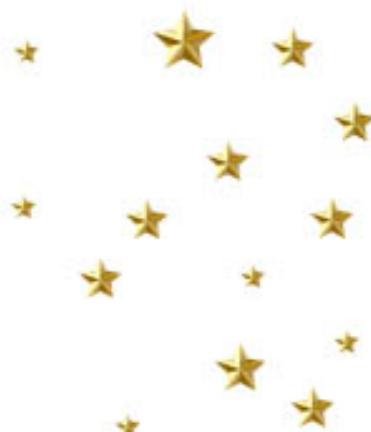


## *Зажжем на небе звездочки*

*Материал:* лист картона темно-синего цвета и небольшие звездочки из желтого картона с предметными картинками на обороте.

### *Ход игры*

Уточняем, какое время суток наступило (во время игры), объясняем почему. Вспоминаем, какое небо бывает днем, ночью? Что светит ночью на небе? Ребенку предлагается зажечь на небе звездочки. Звездочки волшебные — с картинками на обратной стороне. Малыш называет картинку, в названии которой есть звук "з", и располагает ее на "ночном небе" — листе синего картона



## Чья картинка?

*Материал:* карточки с изображением членов семьи (мама, папа, Бабушка и т. д.) и карточки поменьше с картинками, в названии которых есть звук "з".

### Ход игры

Предлагаем ребенку рассмотреть и назвать предметы, изображенные на карточках: арбузы, тазы, розы, ваза, зонт, коза, замок, зубило, забор, блузка, береза и др. Далее ребенку предлагается подумать, кому из членов семьи какой предмет нужен и положить рядом с ним соответствующую картинку.

*Например:* маме — розы,  
зонтик; папе —  
замок, зубило;  
бабушке — козы и  
т. д.

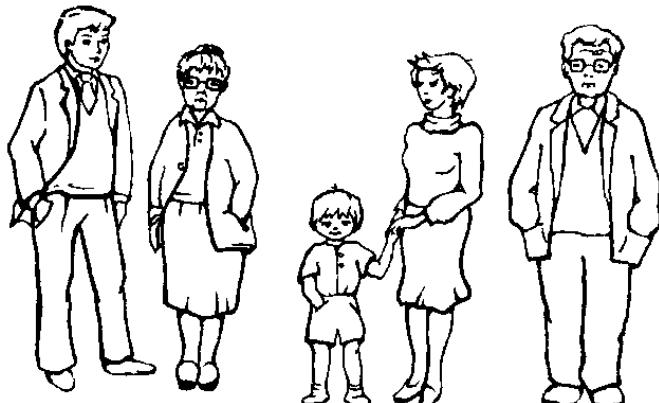


## *Заполним квадратики картинками*

*Материал:* нарисованная на листе картона пирамидка из пустых квадратов; предметные картинки на карточках, соответствующие квадратам пирамидки.

### *Ход игры*

Обращаем внимание ребенка на то, что пирамидка совсем не яркая, ее клеточки пустые, и предлагаем поместить в них картинки. Малыш называет картинку и помещает ее в пустой квадратик пирамидки.



## **ИГРЫ ДЛЯ АВТОМАТИЗАЦИИ ЗВУКА "Ц"**

### ***Соберем пуговицы в сумочку***

*Материал:* сумочка, сшитая из картона швом "за иголку"; "пуговицы" – вырезанные из цветного картона и раскрашенные соответствующим образом кружочки.

#### *Ход игры*

На столе раскладываются "пуговицы". Ребенку предлагается собрать их в сумочку. Пуговица опускается в сумочку лишь после того, как будет правильно названа картинка на ее обороте.



## *Волшебные яйца*

На сюжетной картинке изображена курица, стоящая возле гнезда полного яиц. Рядом с картинкой сложены стопочкой "яйца" из белого картона с предметными картинками на обратной стороне. Обращаем внимание ребенка на то, что эти яйца волшебные, так как у них внутри картинки.

Малыш берет "яйцо", называет картинку и подкладывает его в гнездышко. Эту же сюжетную картинку с изображением курицы можно использовать для игры "Вывелись у курицы цыплята".

Уточняем, кто выводится из яиц у мамы курицы? Какие бывают цыплята? Достаются плоскостные фигурки цыплят (по одному). Причем "выводится" цыпленок только в том случае, если правильно названа картинка на его обороте



## *Соберем огурцы в корзиночку*

Красивая корзиночка из картона с прорезью посередине. На столе разложены огурцы из того же цветного картона с предметными картинками на обороте.

Малышу предлагается собрать огурцы в корзиночку. Он берет огурец, называет картинку, четко артикулируя звук "ц", и опускает ее в прорезь.



## *Подарок Деду Морозу*

Материал: вырезанные из картона и красиво раскрашенные рукавицы с картинками на обратной стороне.

### *Ход игры*

Подарок — пара рукавиц высыпается Деду Морозу в том случае, если ребенок правильно назовет картинку, спрятавшуюся внутри рукавицы.



# ИГРЫ ДЛЯ АВТОМАТИЗАЦИИ ШИПЯЩИХ ЗВУКОВ

## Котенок – шалун

Материал: кружочки из цветного картона, раскрашенные "под клубочки".

### Ход игры

Клубочки раскладываются на столе. Ребенку объясняем, что котенок разбросал бабушкины клубочки. Чтобы бабушка не огорчилась, их надо собрать.

Собираем клубочки или в картонную сумочку, которую использовали в игре "Соберем пуговицы в сумочку", или в любую красивую коробочку, или просто складываем стопочкой возле спящей в кресле бабушки, изображенной на сюжетной картинке.

Естественно, на обратной стороне клубочков имеются предметные картинки, которые ребенок должен правильно назвать.



## *Угостим мышат*

Встретилась яркая, привлекательная картинка с изображением грустных, нахохлившихся мышат. Ее можно использовать в одной игре.

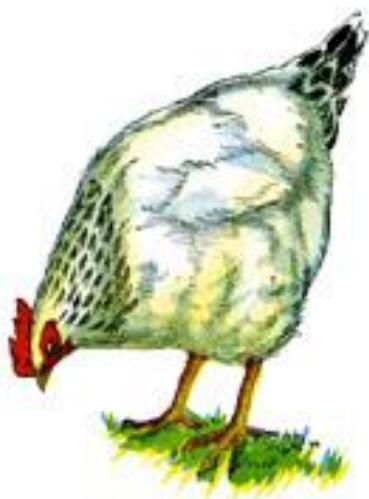
Предложили детям объяснить, почему это мышки такие невеселье? Дети предположили, что они голодны. Тогда достали вырезанные из картона и раскрашенные соответствующим образом "кусочки сыра" с наклеенными на обороте предметными картинками, в названии которых есть звук "ш" и стали кормить мышат.

Если ребенок называет картинку, четко артикулируя звук "ш", — мышата получают угощение, если нет — "кусочки сыра" откладываются в сторону.



## *Зернышки для курочки*

Совсем нетрудно найти красочную картинку с изображением петуха. Если из желтого картона вырезать зернышки (чтобы на обратной стороне уместились маленькие предметные картинки), то получится данная игра. Курочке достанется зернышко лишь в том случае, если ребенок правильно назовет картинку, в названии которой есть звук "ш".



## *Белкины запасы*

*Материал:* сюжетная картинки с изображением белки, сидящей возле дупла; плоскостные изображения шишек, грибов, орехов с подметными картинками на обратной стороне.

### *Ход игры*

Предлагаем ребенку вспомнить, где спит белка? Как она готовится к зиме? Какие запасы делает на зиму? Где белочка складывает свои запасы?

Достаем "из дупла" спрятанные запасы, раскладываем их на столе. Уточняем, какие слова спрятались в белкиных запасах. Ребенок должен правильно назвать слова, в данном случае, в названии которых есть звук.



## *Что любит медведь?*

Игра аналогичная предыдущей?

Уточняем, что любит медведь? Выкладываем на стол ряд бочонков с нарисованными на обратной стороне предметными картинками. Ребенок предполагает, что в этих бочонках мед для медведя. Предлагаем ему перевернуть бочонки и назвать предметы, "спрятавшиеся" в них.

В названии картинок могут быть любые звуки, требующие их автоматизации.



## *Хрюша – художник*

*Материал:* сюжетная картинка, на которой изображен поросенок с палитрой и кистями в руках перед пустым мольбертом; белые картонные прямоугольники (обведенные рамочками) с изображением предметов, в названии которых имеются шипящие звуки, в произношении которых мы хотели бы тренировать детей.

### *Ход игры*

"Картины" выставляются на мольберт, ребенок их называет, четко артикулируя нужный звук.



## *Грибы для ежика*

*Материал:* сюжетная картинка с изображением ежика, несущего корзинку; плоскостные грибочки с предметными картинками на обратной стороне, в названии которых есть звук "ж".

### *Ход игры*

Рассматривается сюжетная картинка.

Уточняется, куда направляется ежик. (*Дети обычно с уверенностью отвечают, что в лес за грибами.*)

Предлагается помочь ежику поскорее собрать полную корзину грибов. Для этого надо правильно назвать слова, спрятанные в грибочках. Ребенок берет грибок, называет слово и складывает его в корзинку.

(*Для большего интереса вырезаются разные грибочки — лисички, боровики и т. д.*)



## *Ежата заблудились*

*Материал:* на лист картона наклеены полоски нарезанной зеленой бумаги "под травку"; плоскостные фигурки ежиков с картинками, в названии которых есть автоматизируемый звук.

### *Ход игры*

Перед игрой ежиков прячут в "травку" (засовывают в полоски бумаги).

Ребенку объясняется, что у ежихи маленькие детки (ребенок должен сам назвать детенышней), и они заблудились в травке. Предлагается помочь ежихе-маме. Ребенок "находит" ежонка, правильно называет картинку и возвращает его маме.



## *Кто в избушке живет?*

*Материал:* красиво разрисованная избушка из картона с прорезями вместо окон; плоскостные фигурки животных, птиц, насекомых (жаба, жираф, журавль, жук и т. д.).

### *Ход игры*

Рассматривается избушка. Детям дается возможность предположить, почему в окошки никто не выглядывает. Куда подевались жильцы?

Детям предлагается закрыть глазки. Учитель быстро заполняет фигурками окошки. Ребенок открывает глаза, рассматривает жильцов, называет их.



## *Будем чай пить*

*Материал:* плоскостной самовар или картинка с его изображением; красиво разрисованная плоскостная чашка; предметные картинки, наклеенные на кусочки картона в виде капель.

### *Ход игры*

Рассматривается картинка с изображением самовара. Уточняется, для чего он нужен? Далее начинается "чаепитие" — картинки-капельки капают из самовара в чашку. Чем больше правильно названных картинок, тем полнее чашка.



## *Поможем Чебурашке поймать бабочку*

*Материал:* картинка, где нарисован Чебурашка с сачком; разноцветные бабочки с картинками на обороте.

### *Ход игры*

Рассматриваем картинку. Уточняем, что собрался делать Чебурашка? (Бабочки заранее раскладываются на столе недалеко от Чебурашки.)

Предлагается помочь Чебурашке в ловле бабочек. Ребенок выбирает любую бабочку, называет картинку, и тогда она поймана. (В конце занятия все бабочки "отпускаются" на волю.)



## *Украсим елку игрушками*

*Материал:* елка, вырезанная из бархатной бумаги; мелкие игрушки из картона, наклеенные на бархатную бумагу или фланель.

### *Ход игры*

Игрушки называются и крепятся на елку.



# **Игры для автоматизации звука "р"**

2

## ***Разгрузим машину***

*Материал:* картинка с изображением большой грузовой машины; картонные цветные прямоугольники с предметными картинками с одной стороны.

### *Ход игры*

В кузов машины друг на друга (в виде коробок с грузом) сложены картонные прямоугольники.

Ребенку предлагается разгрузить машину с игрушками для детского сада. Малыш берет "коробку", называет игрушку, лежащую в ней, и ставит в стопочку.



## *Запустим рыбок в аквариум*

Материал: просторный аквариум из картона; яркие рыбки с картинками на другой стороне.

### *Ход игры*

Для детского сада привезли рыбок. Чтобы они не погибли, их надо быстро выпустить в воду. Для этого надо четко назвать картинку и поместить "рыбку" в аквариум.



## *Дед Мороз принес подарки*

Материал: Дед Мороз, вырезанный из картона;  
мешочки разноцветные картонные.

### *Ход игры*

Ребенку предлагается рассмотреть и назвать предметы "лежащие" в мешках, которые Дед Мороз приготовил в подарок детям.



## *Соберем урожай*

*Материал:* красивая плоскостная вазочка или мисочка; плоскостные изображения овощей или фруктов (или того и другого).

### *Ход игры*

Уточняем, когда созревает урожай овощей (фруктов)? Где они растут? Предлагаем ребенку выбрать овощи (фрукты), назвать их и поместить в вазу.



## *Отцепим вагон*

*Материал:* паровоз из картона; вагончики из картона с предметными картинками на одной стороне.

### *Ход игры*

На столе, а еще лучше — на полу, разложены паровоз и за ним вагончики. Ребенку предлагается рассмотреть и назвать, какой груз находится в вагонах. Затем можно "отцепить" вагоны с тем грузом, который необходим для детского сада. Ребенок отбирает нужный груз и еще раз его называет



# автоматизация звука "л."

## *Будем, есть пельмени*

*Материал:* большая плоскостная ложка (можно вырезать из пачки с настоящими пельменями); пельмени из картона с картинками.

### *Ход игры*

Уточняем, знает ли ребенок, что такое пельмени, из чего сделаны?

Рассматриваем пельмени из картона и картинки на их обороте. Считается, что съел "пельмешку", если правильно назвал картинку. Пельмени-картинки укладываются на ложку



## **Осенние листья**

**Материал:** ствол дерева из картона; разноцветные листья из картона с картинками на обратной сторнице.

### **Ход игры**

Перед ребенком на столе лежит дерево с красными, желтыми, оранжевыми и другого цвета листочками.

Уточняем, когда на деревьях бывают листья таких цветов? (Уточняем приметы осени.) Что происходит с листьями осенью? Предлагаем игру: назвал на обороте картинку правильно – листочек срывается с дерева и падает на землю.



## *Отнимем у лисы колобки*

**Материал:** желтые кружочки из картона, раскрашенные "под колобки"; картинка лисы.

### *Ход игры*

Можно вспомнить сказку "Колобок" (напомнить ее содержание несколькими вопросами). Рассмотреть лежащие на столе "колобки". Обратить внимание ребенка на то, что они особенные, потому что в них спрятаны картинки. Эти колобки нашла лиса и хочет их съесть. Чтобы этого не произошло, надо правильно назвать каждую картинку



## *Что у Луши в лукошке?*

*Материал:* лукошко из картона; маленькие плоскостные предметы, в названии которых есть звук "л".

*Ход игры*

Ребенок вытаскивает из лукошка картинки и называет их, четко артикулируя звук "л".



# Игры на все звуки

## «Строим домики»

**Цель игры:** закреплять правильное произношение звука в словах, развивать фонематическое восприятие, мелкую моторику.

**Материал:** предметные картинки на прямоугольниках или квадратах (кирпичиках), и на большом треугольнике (крыша).

**Ход игры:** построить домик для какого-нибудь героя (на звук, который автоматизировался), например: «Р» - построить домик для Тигра, выбирая только кирпичики, в названии картинок которых слышится звук «Р».



## **«Волшебный цветочек»**

**Цель игры:** закреплять правильное произношение звука в словах, развивать фонематическое восприятие, мелкую моторику, зрительную память.

**Материал:** предметные картинки на цветных лепестках и на круглой сердцевине цветка.

**Ход игры:** собрать цветочек, выбирая лепестки на заданный звук. После того как ребенок собрал цветок, логопед предлагает ребенку закрыть глаза и переворачивает несколько лепестков лицевой стороной вниз. Открыв глаза, ребенок должен вспомнить и назвать, какие картинки были на перевернутых лепестках.



## *«Кукла наряжается»*

**Цель игры:** автоматизация поставленных звуков в словах, фразах, развитие фонематического слуха, мелкой моторики.

**Материал:** бумажная кукла, предметные картинки, наклеенные на силуэт платья.

**Ход игры:** перед ребенком раскладываются платья, логопед предлагает детям нарядить куклу только в платья, на которых есть картинка с заданным звуком.



## *«Подарки»*

**Цель игры:** закреплять правильное произношение звука в словах, развивать фонематическое восприятие, мелкую моторику.

**Материал:** Картинки, изображающие животных, в названии которых есть заданный звук (к каждой картинке крепится разноцветный шнурок). Предметные картинки с отверстиями.

**Ход игры:** Например, «У Слоненка День Рождения. Давай подарим ему подарки, но только те, в названии которых есть звук «С».

Ребенок нанизывает предметную картинку на шнурок



## **«Напои куклу чаем»**

**Цель игры:** автоматизация поставленного звука в словах, фразах; развитие фонематического восприятия, мелкой моторики.

**Материал:** предметные картинки, наклеенные на чашки из цветного картона (с отверстием), кукла с прикрепленным шнурком.

**Ход игры:** логопед знакомит ребенка с куклой Женей и рассказывает, что Женя очень капризная – она любит пить чай только из таких чашек, на которых нарисованы картинки с её любимым звуком «Ж». Среди множества чашек учитель-логопед просит найти те, на которых есть такие картинки и нанизать их на шнурок.



## **«Гномики»**

**Цель игры:** автоматизация поставленного звука в словах, фразах; развитие мелкой моторики, образование существительных с суффиксами уменьшительно-ласкательного значения.

**Материал:** Картинки с изображением большого и маленького гномика (к каждой крепится шнурок); парные картинки с изображением большого и маленького предмета с отверстием.

**Ход игры:** «Большие предметы отдай большому гному, маленькие – маленькому». Ребенок нанизывает предметы на шнурок. Например, у большого гнома гриб, а у гномика – грибочек.



## **«Прожорливый мячик»**

**Цель игры:** автоматизация поставленного звука в словах, фразах; развитие фонематического восприятия, мелкой моторики.

**Материал:** Теннисный мячик с разрезом посередине (это рот).

Ход игры: «Мячик очень любит покушать, но ест он только те картинки, в названии которых есть заданный звук».

Ребенок в одну руку берет мячик, другой – картинки со стола. Надавив на мячик, ребенок кладет картинки ему в рот.



# **Игры для дифференциации звуков**

## **Зонтики для ежам**

*Материал:* сюжетная картинка, на которой нарисованы 2 ежа, держащие ручки от зонтиков (бяя верха); из цветного картона верх от зонтиков с картинками на дифференцируемые звуки.

### *Ход игры*

Ребенку предлагается: одному ежику отобрать зонтики с одним звуком, а другому — с другим (зонтики разложены вперемешку на столе).



## *Помирим лисят*

*Материал:* картинка с изображением дерущихся из-за картинки лисят; предметные картинки с дифференцируемыми звуками.

### *Ход игры*

Рассмотреть картинку. Обратить внимание, что лисята дерутся из-за картинки. Предложить ребенку помирить лисят. Для этого надо дать картинки каждому. Картинки распределяются между лисятами (одному — со звуком..., другому — со звуком...).

Если ребенок еще мал, картинки можно взять двух цветов.



## **Футболисты**

*Материал:* картонные фигурки футболистов, одетых в форму разных цветов, с картинками на обороте.

### **Ход игры**

Ребенку предлагается разбить игроков на две команды. В одну команду подбираются игроки с картинками, в названии которых есть один звук, а в другую — с другим звуком.

Для более младших детей можно использовать не фигурки футболистов с картинками, а фигурки животных, в названии которых есть дифференцируемые звуки.

*Например:* 1 команда — слон, собака, лиса..., 2 команда — лягушка, мышка...



## *Подарки для зверей*

Из обложки тетради по рисованию вырезаем картинку с изображением зайчика и белочки, грызущих капусту и орешки. Раскрашиваем их. Наклеиваем картинки, в названии которых есть смешиваемые детьми звуки. И остается предложить игру ребенку.

Можно найти неисчислимое множество сюжетных и предметных картинок и применить их для автоматизации и дифференциации звуков. Надо только всегда учитывать доступность материала для детей, как смысловую, так и слоговую



## *Мышонок Пик*

Цели:

- Развивать фонематическое восприятие – дифференциацию звуков ш – с на материале слов.
- Развивать зрительную память, внимание.
- Формировать умение согласовывать имена числительные и имена существительные.

Пособие представляет собой вырезанное по контуру изображение мышонка и силуэты воздушных шариков с изображением разных предметов, в названии которых есть звуки ш, с. Воздушные шары прикрепляются к мышонку с помощью магнитов. Ребёнок берёт шарик, называет изображённую на нём картинку, определяет, наличие звука ш в слове и самостоятельно либо прикрепляет шарик, либо откладывает в сторону.

