***ИГРЫ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ***

***ПРАВИЛЬНОГО ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЯ***

***ФОРМИРОВАНИЕ ЗВУКОВ***

***К, Г, X, Й.***

**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.

**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 поспевать, капля каплю подгонять —

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

Зонтик поскорей раскроем, от дождя себя укроем.

(Дети поднимают руки над головой, имитируя зонтик.)

**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».

**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.

**Гуси-гуси.** Цель. Автоматизация звука г в слогах и предложениях.

Оборудование. Картина, на ней изображена девочка, которая гонит гусей.

Описание игры. Вариант 1, Педагог показывает картинку, Гуси идут домой и гогочут: га-га-га.., Дети: га-га-га... — «По пути попалась канава, стали гуся прыгать через нее гоп-гоп-гоп...» Дети: гоп-гоп-гоп...

Вариант 2. В одном месте площадки птичий двор, в другом — пастбище (с обеих сторон начертить линии). Выбираются пастух и лиса. Остальные дети — гуси.

В начале игры пастух с хворостиной в руке отводит гусей на пастбище, а сам возвращается обратно на птичий двор. Гуси в это время пасутся. Через некоторое время пастух зовет гусей: «Гуси, гуси!» Услышав голос пастуха, гуси кричат: «Га, га, га!» Пастух: «Ну летите!» Гуси расправляют крылышки и, размахивая руками, летят через поле на птичий двор, а лисица их ловит. Пойманных она уводит в норку. Если лиса поймает пять гусей, педагог выбирает новую лисицу и нового пастуха.

**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 какого-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!».

**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 угадаете 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 бегает с ними. По сигналу педагога с лаем выбегает собака и бежит за цыплятами, цыплята убегают в курятник.

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

Описание игры. По краям площадки стоят низенькие скамейки или доски, положенные на подставка (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 бегает с ними. По сигналу «Цып-цып» дети возвращаются на свои места. Затем выбирается новый петушок, и игра повторяется.

**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.

**Куры и петух.** Цель. Та же, что и в предыдущей игре. Описание игры. У одной из стен (на стульчиках) сидят куры, на небольшом расстоянии от них гуляет петух. В одном из углов комнаты кошкин дом, в нем сидит кошка. Ведущий сидит с курами. Показывая на гуляющего петуха, он говорит: Петя в желтых сапогах Ходит по песку,

А потом как закричит: Петух кричит:

«Ку-ка-ре-ку!» Выходите, курочки, Собирайте крошки, Много здесь есть крошек На моей дорожке.

Куры выбегают, машут крыльями {возле петуха стучат пальцами по полу) и говорят:

Куры крыльями махали: «Ко-ко-ко-ко-ко!» Куры клювами стучали: «Ко-ко-ко-ко-ко!» Дай нам, Петя, крошки, Крошек не жалей, Дай еще немножко,

Будет веселей: «Ко-ко-ко-ко-ко!»

Выходит кошка, крадется к петуху и поет: Выйду, выйду на дорожку: «Мяу-мяу-мяу», Там, где куры ищут крошки «Мяу-мяу-мяу!» К петушку поближе подойду И с собою в домик Петю уведу. Хватает петуха, уводит его в домик. Куры убегают к себе (на стульчики).

Ведущий. Кошка ушла, пойдемте Петю спасем. Куры громко закричали. Куры. «Ко-ко-ко-ко» И за Петей побежали: «Ко-ко-ко, ко-ко-ко!» Выходи к нам, Петя, Собирай здесь крошки, Много здесь есть крошек На нашей дорожке. Выходит петух, ведущий говорит: «Вот все и собрались, а теперь попляшем». Становятся в круг. Петух в середине. Все. Мы покушали все, Петя, А теперь, дружок, Соберем скорее вместе Мы большой кружок. Покажи нам ножку, Петя, поскорей, Покружись ты с нами, Петя, веселей!

**Охота на зайцев.** Цель. Дифференциация звуков к—г—х в тексте.

Описание игры. Все ребята — зайцы и два-три охотника.

На одной стороне площадки по числу зайцев педагог рисует небольшие кружки (заячьи норки), в которых размещаются зайцы.

Охотники находятся на противоположной стороне, где для них нарисован домик. У каждого охотника мячик, сшитый из материи.

Ведущий. Никого нет на лужайке, Выходите, братцы-зайки, Прыгать, кувыркаться, По снегу кататься!..

Зайцы выбегают из норок, разбегаются по всей площадке и прыгают. Педагог неожиданно ударяет в барабан или бубен или хлопает в ладоши и говорит: «Охотники!»

Охотники выбегают из домика и охотятся на зайцев, а зайцы должны вовремя занять свои домики. Охота заключается в том, что каждый охотник должен попасть в зайца мячиком до того, как он забежит в норку. Пойманных зайцев охотники забирают к себе в дом, и игра повторяется.

Одни и те же охотники идут на охоту не более 3 раз, а затем выбирают новых охотников.

**Поезд.** Цель. Дифференциация звуков к—г—х в тексте.

Описание игры. Педагог или кто-нибудь из детей — паровоз. Все дети — вагоны. Дети сидят на стульчиках друг за другом. Паровоз гудит, и поезд трогается. Дети могут двигать руками и произносить: гу-гу-гу или:

Вот поезд наш едет, Колеса стучат, А в поезде этом Ребята сидят. «Гу-гу-гу, гу-гу-гу», Пыхтит паровоз. Далеко, далеко Ребят он повез.

Затем водящий говорит: «Стоп! Остановка! Кто хочет слезать, скорей выходите, пойдемте гулять». Дети встают со стульчиков и гуляют по комнате.

В этой игре может быть дан другой текст песни:

Деток поезд наш везет В лес и на полянку. Будут дети там гулять, Повстречают зайку.

«Так-так-так, так-так-так», Все колесики стучат, «Гу-гу-гу», белку встретим и лису. Едем-едем мы быстрей, Не боимся мы зверей. Паровоз идет потише. Остановка близко. «Гу-гу-гу, стоп!»

Поезд останавливается, дети разбегаются по комнате, гуляют, собирают цветы, и по сигналу педагога игра снова возобновляется.

**Веселые гуси.** Цель. Дифференциация звуков к—г в тексте.

Описание игры. Дети изображают гусей. Педагог или один из детей изображает бабушку. Он выгоняет гусей на площадку.

Дети кричат: га-га-га, и гуляют по площадке,

*Бабушка* (зовет гусей). Гуси, гуси! *Гуси.* Га-га-га!

*Бабушка*. Есть хотите? *Гуси.* Да, да, да!

*Бабушка*. Бегите домой! Гуси бегут к бабушке.

Она кормит их (подносит каждому ребенку воображаемую мисочку),

**Кубики с картинками.** Цель. Автоматизация звуков я, е, ё, ю (й) в словах.

Оборудование. Несколько кубиков с наклеенными картинками: яблоко, ежик, елка, вьюнок, маяк, юбка, чайник, лейка, майка, воробей, муравей, сарай, трамвай, ягода, якорь, одеяло, листья, змея, ежи, ежевика, поезд, платье, ружье, приемник, юла.

Описание игры. Дети сидят за одним столом и по очереди бросают любой кубик на стол. Ту картинку, которая окажется наверху, ребенок должен правильна произнести. За правильное произношение засчитывается очко. В конце игры педагог подсчитывает очки. У кого очков больше, тот победитель.

**А что там?** Цель. Автоматизация звуков я, е, ё, ю (й) ь словах и фразах.

Оборудование. Широкая коробка, шарик или пуговица, сюжетные картинки: мальчик пьет, мама шьет, дети поют, птица вьет гнездо, собака лает, дети купаются, мама моет дочку, мальчики копают ямку, дети сажают дерево и т.п.

Описание игры. Сюжетные картинки укладывают в коробку изображением вниз. Ребенок осторожно бросает пуговицу в коробку и открывает ту картинку, на которую упала пуговица. По этой картинке он составляет предложение. За правильный ответ засчитывается очко. Победителем считается тот, у кого к концу игры очков будет больше.

**Скажи, что ему делать.** Цель. Автоматизация звука и в словах и фразах.

Оборудование. Куклы, игрушечные машины, мяч, прыгалки, обруч.

Описание игры. Вариант 1. На полке разложены игрушки. Каждый ребенок по очереди подходит к полке, берет любую игрушку и предлагает кому-нибудь из детей поиграть с ней. Дети должны произносить примерно такие фразы: Лена, покачай куклу; Вася, попрыгай через веревочку; Сережа, покатай обруч и т.п. После выполнения просьбы ведущего игрушка возвращается, и игра продолжается.

**Разноцветные фигурки.** Цель. Автоматизация звуков я, е, ё, ю(й) в словах и фразах.

Оборудование. Кружки, треугольники, квадратики, прямоугольники, овалы, окрашенные с одной стороны в определенный цвет.

Описание игры. Фигурки укладываются на середину стола или в коробку цветной стороной вниз. Дети сидят вокруг стола. Каждый из детей, закрыв глаза, по очереди вытаскивает фигурку, открывает глаза и называет ее цвет, например: «Я взял синий треугольник». Если слово синий произнесено правильно, ребенок берет фигурку себе. Если нет — кладет обратно в коробку. Кто больше соберет фигурок, тот выиграл.

**Что мы делаем?** Цель. Автоматизация звуков я, е, ё, ю(й) во фразах.

Оборудование. Сюжетные картинки, например: мальчик играет с юлой, девочка стирает белье куклы, мальчик поливает цветы, малыш ест кашу и т.п.

Описание игры. Детям раздают по одной картинке. Педагог говорит им: «Представьте себе, что это вы изображены на картинках. Вот и скажите, что вы делаете».

Вызванный подходит к столу, показывает всем картинку и говорит, например: «Я играю с юлой».

За правильно произнесенную фразу ребенку засчитывается очко. Выигрывает тот, кто наберет больше очков.

**Зайка.** Цель. Автоматизация звука и в тексте.

Описание игры. Выбираются два ребенка: зайчик и волк. Дети образуют круг, взявшись за руки. За кругом зайчик, в кругу волк. Дети ведут хоровод и говорят стихотворение, а зайчик прыгает за кругом;

Скачет зайка маленький около завалинки.

Быстро скачет зайка, Ты его поймай-ка!

Волк старается выбежать из круга и поймать зайчика. Когда зайчика поймают, игра повторяется. Но уже роли зайчика и волка исполняют другие дети.

**Чей ты, чей?** Цель. Автоматизация йотированных звуков в тексте.

Описание игры. Выбирается ведущий. Он подходит то к одному, то к другому ребенку и задает вопросы, а дети ему отвечают.

Ведущий. Чей ты, чей, Лесной ручей? Ручей. Ничей!

Ведущий. Но откуда ж ты, ручей? Ручей. Из ключей!

Ведущий. Ну, а чьи же те ключи? Ручей. Ничьи!

Ведущий. Чья березка у ручья? Ручей. Ничья.

Ведущий. А ты, девочка-лапушка? Девочка. Я мамина, папина и бабушкина!