

## «Логопедические лабиринты для автоматизации звуков»

Автоматизация звука – это выработка нового навыка, требующая длительной систематической тренировки. Поскольку недостатки звукопроизношения иногда являются не самостоятельным дефектом, а частью другого, более сложного, нарушения речи, при автоматизации звуков одновременно работают над уточнением и расширением словаря, над слоговой структурой слова

Для автоматизации звуков используются различные игры, упражнения, задания. Предлагаемый материал способствует более быстрой автоматизации звуков в спонтанной речи; развитию фонематического слуха, совершенствованию слоговой структуры слова, коррекции лексико-грамматического строя речи, закреплению знаний об автоматизируемых звуках и соответствующих буквах, формированию навыка звукобуквенного анализа слогов и слов. Одновременно с этим происходит развитие мелкой моторики пальцев рук; активизация памяти, внимания, мышления. Все это является, в свою очередь, своевременной профилактикой дисграфии (нарушение письменной речи) и дислексии (нарушение чтения). В зависимости от сложности речевого дефекта ребенка и этапа коррекционной работы игры и задания могут использоваться комбинированно.

Для автоматизации звуков представлены основные игры и упражнения с наглядным, дидактическим материалом. Например, логопедические лабиринты, которые можно использовать из приложения (см. *Приложение 1*) или изготовить самостоятельно из ткани с цветными липучками. На каждый автоматизированный звук подобраны картинки (см. *Приложение 2*), которые можно вырезать и прикреплять к лабиринту, выполняя интересные задания. Для того чтобы сделать процесс автоматизации звуков более увлекательным и эффективным, предлагается использование в работе плоских игрушек (волшебная палочка, фотоаппарат, экран) из *Приложения 3*, фишек-жетонов (*Приложение 4*).

Представленный материал превращает однообразную и монотонную работу по закреплению произношения звуков в интересную игру.

## **Игры, задания и упражнения по автоматизации звуков**

### ***Игра «Лабиринт»***

**Материал:** лабиринт, картинки.

**Ход игры:** дети, четко произнося изучаемый звук, называют и прикрепляют картинки в заданном порядке по лабиринту. Движение начинается со старта. Если слово начинается неправильно, то следующий ход делать нельзя до тех пор, пока слово не будет названо правильно.

### ***Игра «Лабиринт с проговариванием»***

**Материал:** лабиринт, картинки.

**Ход игры:** дети при движении по лабиринту не только называют картинки, но и указывают направление следующего хода. Например, шапка – направо, шахта – вниз.

### ***Игра «Лабиринт наоборот»***

**Материал:** мелкая объемная или плоская игрушка (*Приложение 3*) с изучаемым звуком, картинки, лабиринт.

**Ход игры:** сначала дети проговаривают все слова – названия картинок разложенных на лабиринте. Затем ставят игрушку на последнюю картинку лабиринта и двигается в обратном направлении, называя слова.

### ***Игра «Цветной лабиринт»***

**Материал:** лабиринт, картинки.

**Ход игры:** дети называют картинки. Определяют гласный (красный) или согласный звук, твердый (синий) или мягкий (зеленый). Прикрепляют картинки только на красный цвет (синий, зеленый) на игровом поле, объясняя свой выбор.

### ***Игра «Что пропало?»***

**Материал:** лабиринт, картинки.

**Ход игры:** детям предлагается запомнить картинки на лабиринте. Взрослый закрывает с помощью волшебного экрана или прячет одну картинку, а дети отгадывают. Обращается внимание на правильное произношение звуков.

### ***Игра «Волшебная палочка»***

**Материал:** лабиринт, картинки.

**Ход игры:** дотрагиваясь «волшебной палочкой» до каждой картинки на лабиринте, детям предлагается сосчитать их до пяти по образцу. Образец: шина – одна шина, две шины, три шины, четыре шины, пять шин.

### ***Игра «Где спрятался звук?»***

**Материал:** карточки с картинками, игровое поле, жетоны.

**Ход игры:** взрослый детям рассказывает, что в разных словах звук может находиться и вначале, и в середине, и в конце слова. Показывает картинки. Затем перемешивает карточки и просит каждого ребенка по очереди называть картинки, определять место звука.

Дети по очереди каждый отбирают по одной карточке и показывают, что у них изображено. Если ребенок отобрал правильно, правильно, ему вручают жетон. Затем дети отбирают карточки, где звуки находятся в конце слов и т.д.

После того, как каждый ребенок научился определять местонахождение звука, взрослый перемешиваем карточки, и раздает детям по равному количеству различных карточек и просит их разложить на три части. Слева на право, где – все карточки со звуком в начале слова положить одну сторону, во вторую сторону – в середине слова, в третью – в конце слова.

За правильный ответ каждому вручается жетон. В конце игры дети считают свои жетоны. Выигрывает тот игрок, который набрал больше всех жетонов.

### ***Игра «Один-много»***

**Материал:** картинки, жетоны, игровое поле.

**Ход игры:** взрослый показывает карточку и говорит, например, один чемодан, много чемоданов. Показывает на рисунок чемодана на игровом поле, прикладывает картинку и говорит – два чемодана. Дети повторяют по очереди за взрослым. За правильный ответ и правильное произношение звуков вручается жетон.

### ***Игра «Сыщики»***

**Материалы:** жетоны, карточки.

**Ход игры:** взрослый рассказывает игрокам кто такие сыщики и предлагает поиграть в самого внимательного сыщика. Для этого выбирает с помощью считалки (дети повторяют считалку). После чего раскладывают перед ним 3 и более карточек. Он должен внимательно посмотреть на них 20-30 секунд и запомнить их. Затем закрывает глаза, а другие игроки прячут или меняют, или добавляют 1 карточку. Побеждает тот, кто наберет больше всех жетонов.

Взрослому следует обратить внимание на произношение и чтобы игроки правильно выполняли задания.

### ***Игра «Подбери себе команду»***

**Материал:** жетоны, картинки.

**Ход игры:** взрослый показывает картинки (птиц, зверей и др.). Затем по команде педагога за определенное время игроки должны набрать, например, только карточки с птицами или животными. Можно разделить на команды. За правильный ответ игрокам вручаются жетоны.

### ***Игра «Волшебная дорожка»***

**Материал:** игровое поле, кубик, карточки.

**Ход игры:** взрослый выдает игрокам фишки и объясняет правила игры: «Кто быстрее пройдет по дорожке? Бросайте кубик, продвигайтесь на столько ходов вперед, сколько выпало на кубике, называя картинки».

### ***Игра «Придумай словосочетания, предложения, чистоговорку, рассказ»***

**Материал:** карточки со слогами, картинки, жетоны.

**Ход игры:** взрослый показывает картинку, или слог с определенным звуком. Просит придумать словосочетание, предложение, чистоговорку или рассказ. За правильно выполненное задание ребенок получает жетон.

### ***Игра «Кто самый догадливый»***

**Материал:** загадки, картинки, жетоны.

**Ход игры:** взрослый загадывает загадку, то кто первый нашел картинку и правильно назвал ее, получает жетон.

### ***«Конкурс чтецов»***

**Материал:** стихотворения, картинки.

**Ход игры:** найти картинку и рассказать стихотворение.

### ***«Конкурс скороговорок»***

**Материал:** жетоны с соответствующими слогами, чистоговорками, скороговорками.

**Ход игры:** взрослый с помощью считалки определяет очередность игроков (дети повторяют вслух). После чего игроки повторяют чистоговорку, скороговорку с определенным звуком, или различными звуками. Тот, кто справится – получает жетон.

После того, как дети начнут запоминать скороговорки, можно поиграть «Кто больше всех знает скороговорок».

### ***«Расскажи историю»***

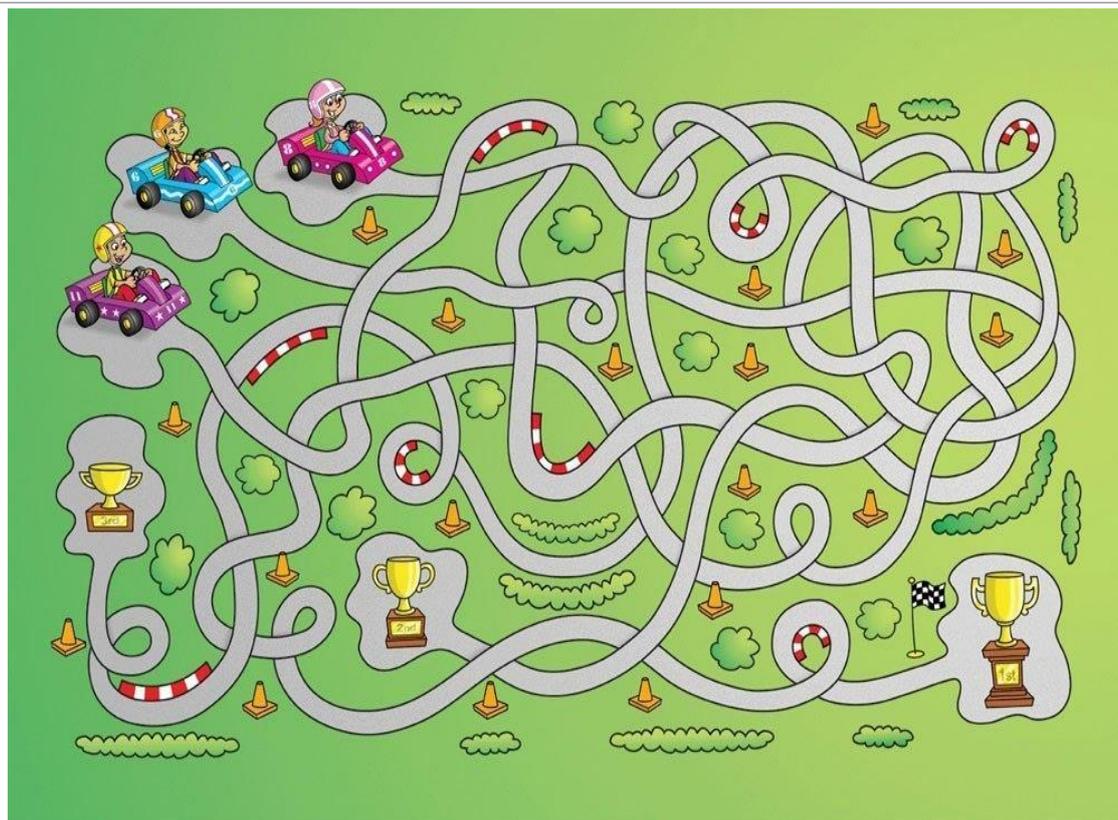
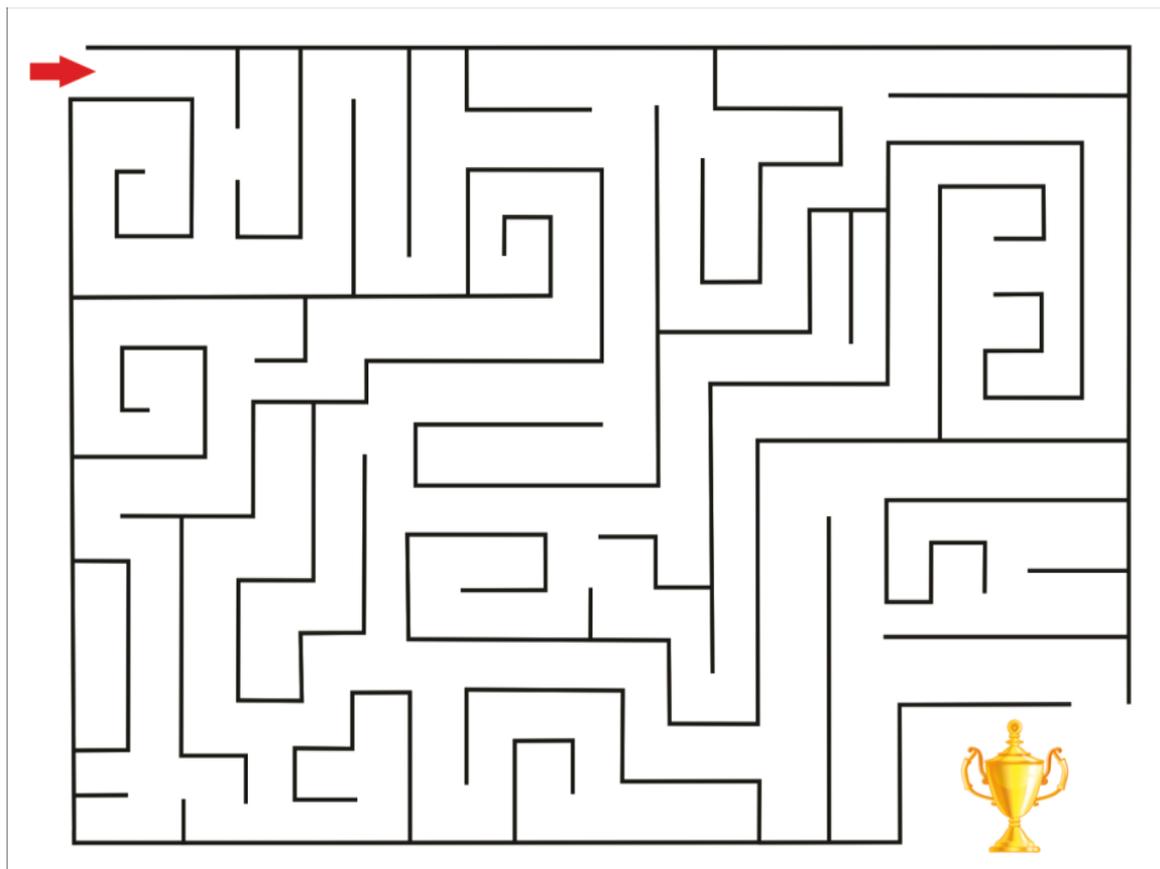
**Материал:** жетоны, картинки.

**Ход игры:** взрослый вручает каждому игроку по 2 и более картинок. И предлагает сочинить историю, рассказ по картинкам. За правильное выполнение задания каждый ребенок получает жетон.

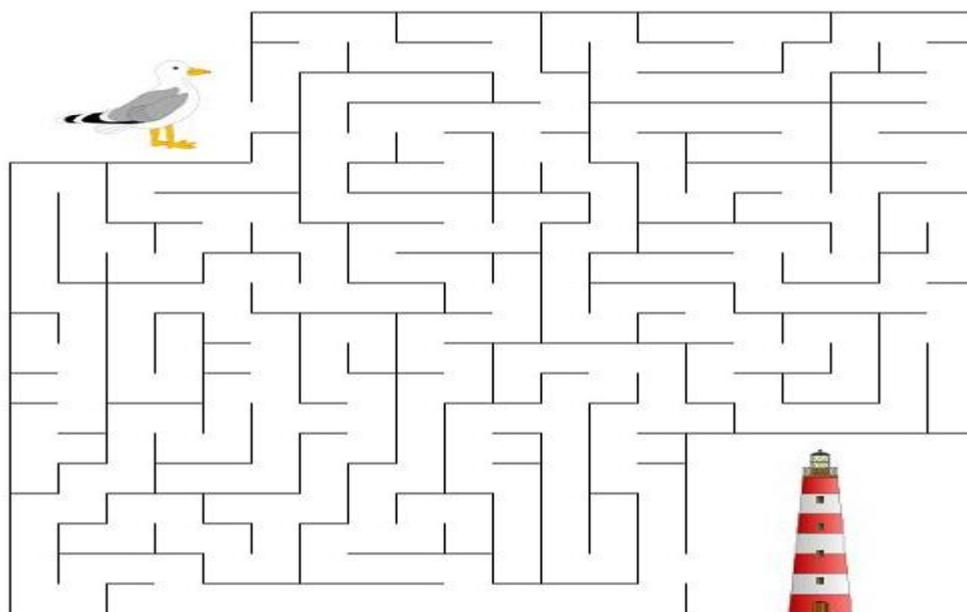
**Такие игры и задания можно проводить с помощью дидактического пособия сшитого из ткани с липучками «Логопедический лабиринт».**

**Способ изготовления пособия.** Сшить из ткани квадрат, нашить ленту в виде лабиринта. Сверху ленты нашить разного цвета липучки. Вырезать картинки, фишки, плоские игрушки. К картинкам для закрепления звуков на обратной стороне приклеить оставшиеся части липучек. Применять те же игры и задания.

Примерные лабиринты



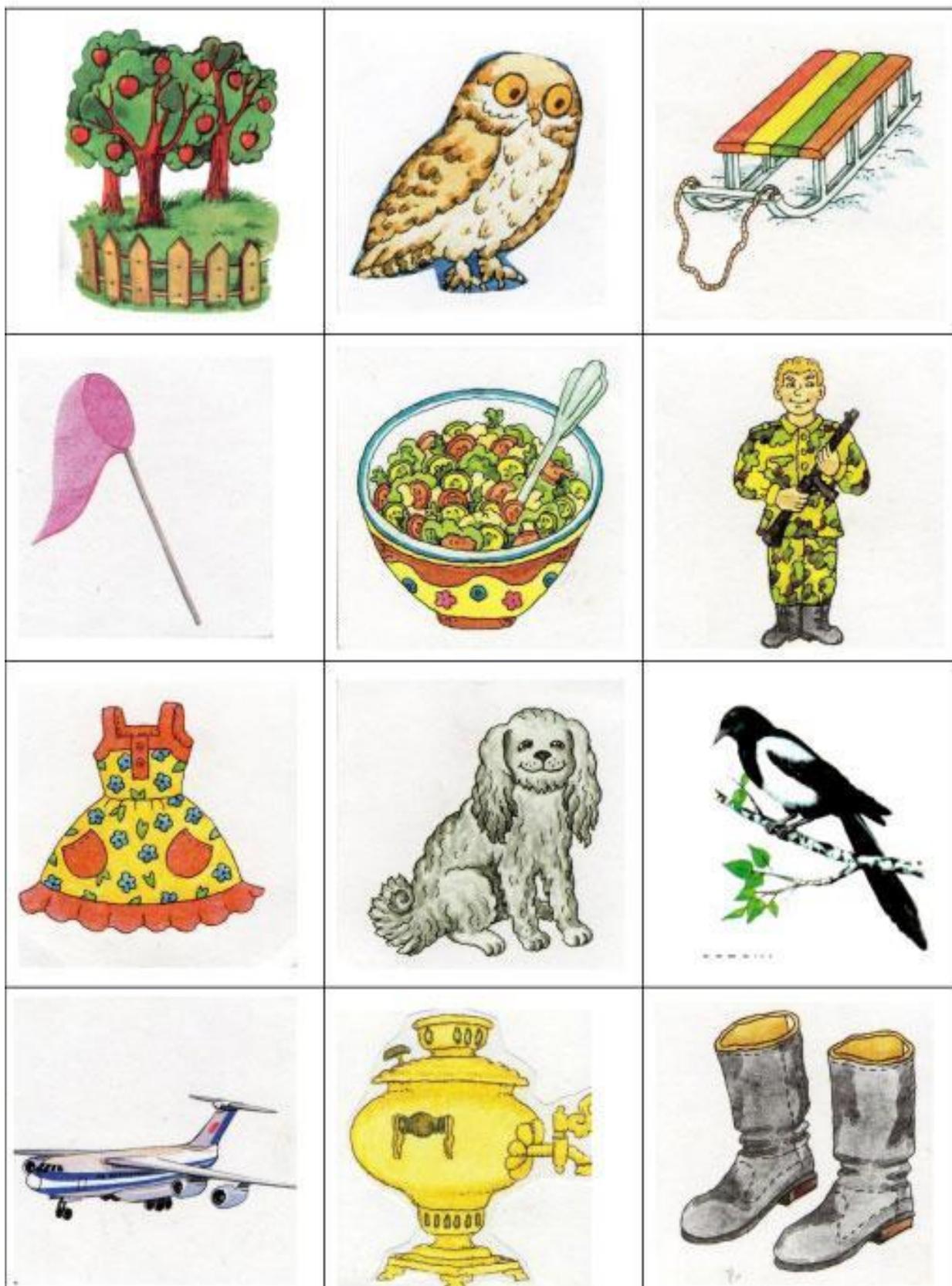
ПОМОГИ ЧАЙКЕ ДОБРАТЬСЯ ДО МАЯКА.



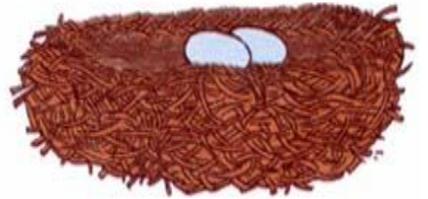
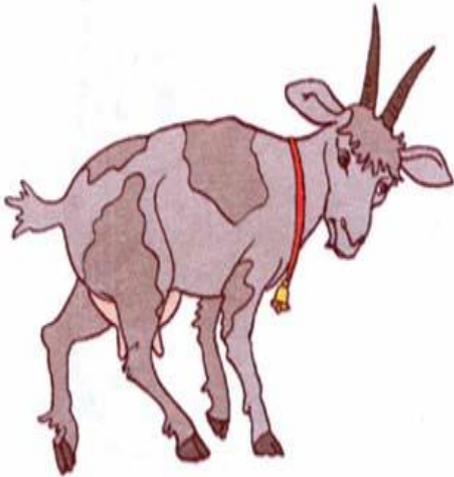
### Лабиринт своими руками

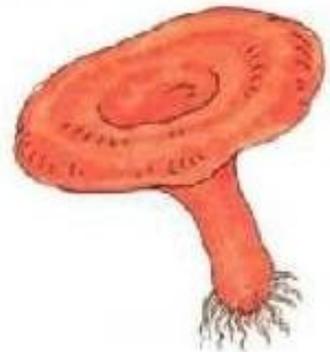
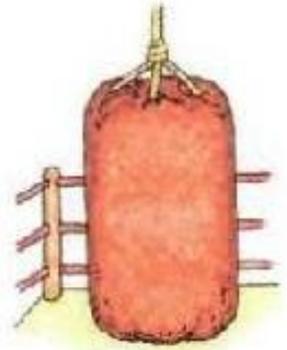


Примерные картинки для автоматизации звуков



3







.. ба



.. К



.. СМИН



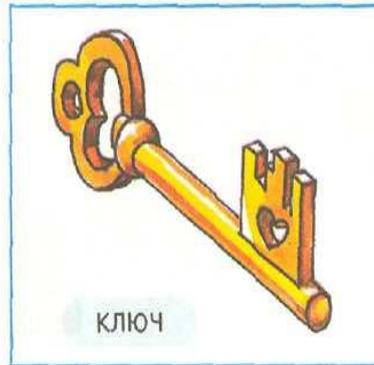
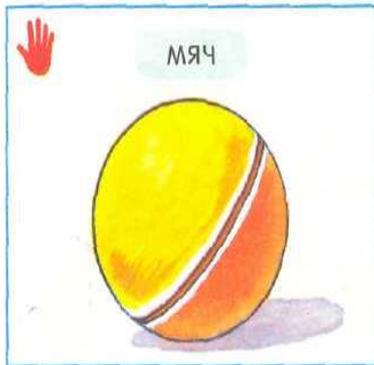
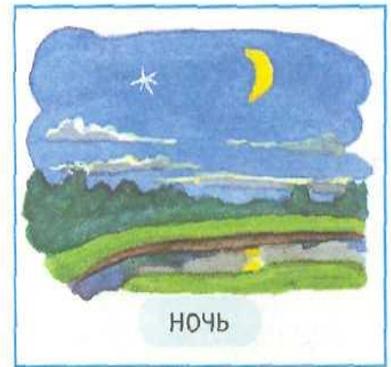
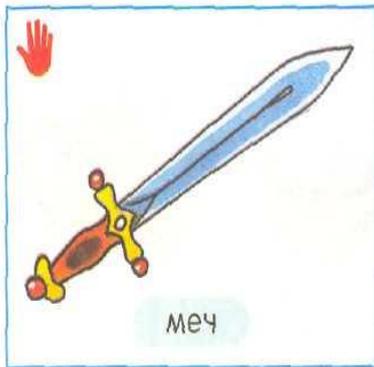
пи .. ма



.. кет



пид .. К





ЩИТ



ЩИПЦЫ



ЩАВЕЛЬ



ЩЁТКА



ЩЁКИ



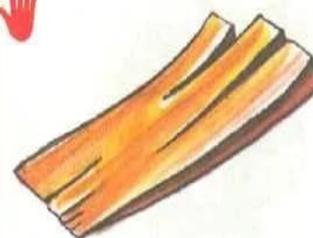
ЩУКА



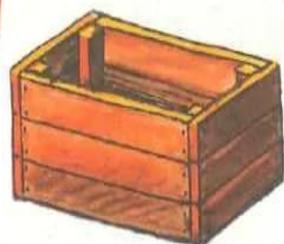
ЩЕНОК



ЩЕГОЛ



ЩЕПКА



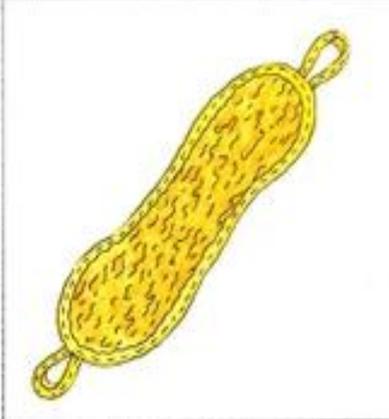
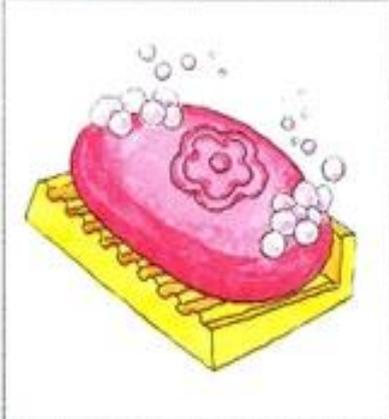
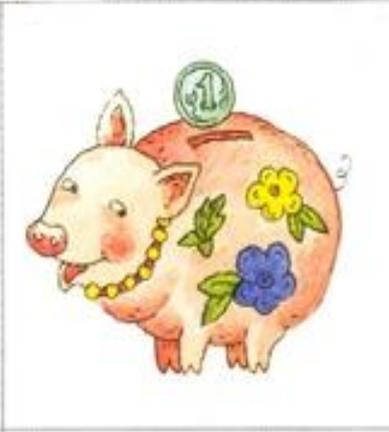
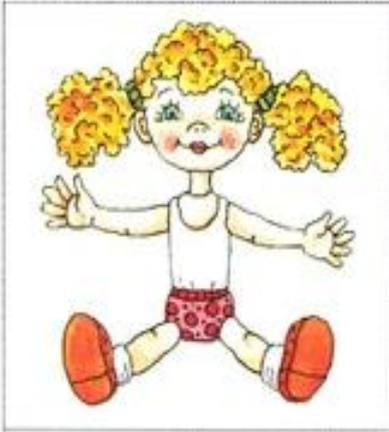
ЯЩИК

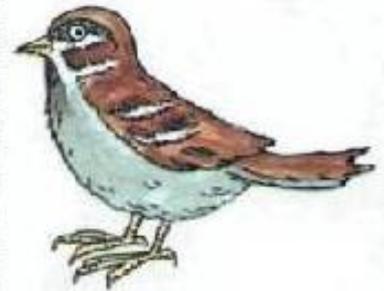
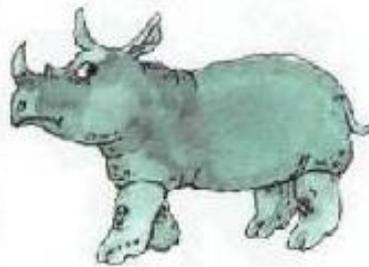
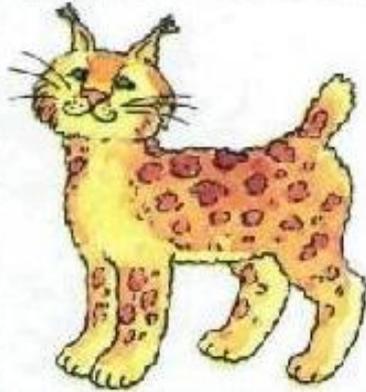


КЛЕЩИ



ОВОЩИ





Примерные плоские игрушки



Плоские игрушки для проведения игр с лабиринтами

В комплект входят игрушки: мышонки, мишка, петушок, волшебная палочка, волшебный фотоаппарат, волшебный экран.

Прежде чем начать играть, картинки необходимо вырезать, сложить по пунктирной линии и склеить. У мышонка, мышки и петушка предварительно необходимо отогнуть в стороны белые клапаны-подставки (для придания игрушкам устойчивости).

Примерные фишки-жетоны

