



Занимаемся
с логопедом



И.Л. Лебедева
Трудный звук,
ты наш друг!
Звуки Ш, Ж, Щ

Практическое
пособие
для
логопедов,
воспитателей,
родителей



Вентана-Граф



Лебедева И.Л.

Л33 Трудный звук, ты наш друг! Звуки Ш, Ж, Щ: Практическое пособие для логопедов, воспитателей, родителей. – М.: Вентана-Граф, 2005. – 32 с., вкл.: ил. – (Занимаемся с логопедом).

ISBN 5-88717-606-7

Это пособие содержит разнообразные коррекционно-развивающие игры и упражнения, а также логопедические фокусы. Увлекательные игровые занятия помогут не только автоматизировать произношение звуков Ш, Ж, Щ, но и развить навыки звукобуквенного анализа, обогатить связную речь; дадут возможность раскрыть и реализовать творческие способности детей.

Для логопедов, воспитателей, учителей, родителей.

ББК 74.3

Уважаемые логопеды, воспитатели, учителя, родители!

Данное практическое пособие станет для вас бесценным помощником в сложной и кропотливой работе по исправлению дефектов звукопроизношения. Занимательный игровой материал сделает ваши занятия увлекательными, веселыми, высокоэффективными.

Комплексный характер предлагаемых игр позволит в процессе коррекции звуков развить навыки фонематического анализа и синтеза, укрепить психологическую базу речи (память, восприятие, внимание, мышление), воспитать интерес, уважение и любовь к живому русскому слову.

Компактность и мобильность игр заметно облегчит подготовку к занятиям, даст возможность чутко и своевременно реагировать на любые изменения возможностей, потребностей и личностных предпочтений ребенка, что, в свою очередь, поможет актуализировать его внутренние ресурсы, включить механизмы самокоррекции.

Лексический материал, задействованный в пособии, оптимален по объему и звуковому составу и в то же время позволяет подготовить детей к восприятию таких понятий, как многозначность слова, омофония, антонимия и паронимия.

С помощью представленной системы комплексных игр и развивающих упражнений воспитатели и родители, не имеющие специальной подготовки, могут овладеть методами и приемами коррекции произношения.

Используя все пять пособий комплекта «Трудный звук, ты наш друг!», вы сможете проводить различные игры на дифференциацию оппозиционных звуков. Универсальность иллюстративного материала пособий значительно расширит ваши возможности и повысит эффективность корригирующего воздействия.

Желаем успехов!



Коррекционные игры

Кошки-мышки

Для игры необходимы 24 карты четырех мастей: 6 карт с изображением *мошек*, 6 «*мышек*», 6 «*мишек*» и 6 «*кошек*». До начала игры ее участники выясняют отношения между мастями:

- мышка боится кошки и мишки;
- кошка боится только мишки;
- мошка боится кошки и мышки — они ее могут поймать или хвостом прихлопнуть, но не боится мишки — он неуклюж и плохо видит, поэтому не может поймать мошку, которая к тому же имеет вредную привычку забираться мишке в шерсть;
- мишка боится только мошки.

Ход игры

Все карты поровну делятся между участниками игры. Одна (любая) карта выкладывается на середину стола, предположим, это «*мышка*». Первый игрок накрывает «*мышку*» картой более сильной масти, например «*кошкой*», и, четко выговаривая шипящие звуки, поясняет:

- *Мышка боится кошки.*

Следующий игрок кладет на «*кошку*» карту «старшей» масти и комментирует:

- *Кошка боится мишки.*

— *Мишка боится мошки*, — говорит следующий участник игры, и т. д.

Если у игрока не находится карты нужной масти, он пропускает ход. Выигрывает тот, кто первым избавляется от всех своих карт.

Бабушка и внук

Логопед раскладывает перед игроками ровный ряд из шести картинок в строго определенной последовательности: *ложка, кошка, шапка, лошадка, лягушка, Петрушка*. Эти картинки логопед больше не будет трогать до конца игры.

Следующие шесть картинок (*каша, подушка, макушка — головка малыша, конюшня, лужа и ширма*) логопед по одной выкладывает над первым рядом, поясняя свои действия, например: «В кашу...» «*Ложку*», — договаривают дети, глядя на картинку, к которой логопед прикладывает картинку с «*кашей*», и т. д. В целом комментарий к началу игры выглядит так:

- Бабушка Алла весь день прибирала:
- В кашу — ... (*ложку*),
- На подушку — ... (*кошку*),
- На макушку — ... (*шапку*),

В конюшню — ... (лошадку),
В лужу — ... (лягушку),
На ширму — ... (Петрушку).

Затем логопед собирает верхний ряд картинок, тасует их и снова выкладывает на прежнее место. При этом комбинация картинок получается самой неожиданной, например:

Внук прибежал — всё разбросал:
На макушку — ... (ложку),
В конюшню — ... (кошку),
В кашу — ... (шапку),
На ширму — ... (лошадку),
На подушку — ... (лягушку),
В лужу — ... (Петрушку).

Игра повторяется несколько раз подряд:
Потом внук Егорка
Сам делал приборку...

Картинки верхнего ряда снова раскладываются в непредсказуемой последовательности, что вызывает смех детей.

Шел я, шел...

На столе длинной дорожкой или П-образно раскладываются 25–30 картинок. Первый игрок бросает кубик, смотрит на выпавшее на нем число и передвигает свою фишку (игрушку из шоколадного яйца с сюрпризом) на соответствующее количество картинок, четко произнося название каждой из них. Если фишка останавливается, предположим, на картинке «мышка», игрок говорит:

— Шел я, шел, мышку нашел.

— Что ты будешь делать с этой мышкой? — спрашивает логопед.

Ребенок составляет предложение с «найденным» словом, например: «Брошу мышку», «Подарю мышку белочке», «Сделаю из мышки сувенир» и т. д.

Затем в игру вступает следующий игрок. Если играет девочка, она говорит:

— Шла я, шла, книжку нашла.

Побеждает тот, кто первым дойдет до финиша.

По окончании игры каждый ее участник вспоминает и называет всё, что он находил за время прохождения маршрута, например:

— Я нашел шапку, шарик, крошку, шайбу и брошку.

Игрок, последним дошедший до финиша, тоже считается победителем, но не в «скоростной», а в «розыскной» номинации, так как у него самое большое количество находок.

Языколомки

Первый вариант

Логопед раскладывает на столе длинной дорожкой 12 картинок: «мышка», «мышка», «мышка», «мышка», «мышка», «мышка», «мышка», «мышка»... — одним словом, по 6 картинок с изображением *мышек* и *мишек* вразнобой.

Дети поочередно наперегонки (логопед делает вид, что засекает время) «пробегают» по этой дорожке туда и обратно, т. е. быстро и без ошибок произносят названия картинок. Если «бегун» спотыкается на каком-нибудь слове, он сходит с дистанции.

Второй вариант

Соревнующиеся поочередно передвигают картинку с изображением *мошки* над дорожкой с *мышками* и *мишками* и комментируют, на кого из них она «села»:

— Мошка на мышке, мошка на мишке, мошка на мышке, мошка на мышке и т. д.

Третий вариант

Этот вариант используется на стадии дифференциации свистящих и шипящих звуков.

Каждый «бегун» проносит по дорожке «миску», передвигая картинку с ее изображением под картинками с *мышками* и *мышками*, и быстро говорит при этом:

— Миска у мышки, миска у мышки, миска у мышки, миска у мышки и т. д.

Можно предложить детям «пробежать» по дорожке, разыскивая хозяина найденной *миски*:

— Мышкина миска? Мышкина миска? Мышкина миска? Мышкина миска? И т. д.

Примечание

Картинка с изображением *миски* — в пособии «Трудный звук, ты наш друг! Звуки С, Сь — З, Зь».

Лягушка и мушки*

Разминка

На столе располагается игровое поле, разделенное на 24 (4×6) клетки, с изображением лесной опушки, окруженной елками.

Логопед предлагает детям послушать «уж-ж-жасно страш-ш-шную» историю! Настолько «страш-ш-шную», что в конце каждой фразы он «теряет дар речи» и не может произносить окончания слов. Логопед сопровождает свой рассказ передвижением по игровому полю картинок, изображающих *мушек* и *лягушку*, и просит детей договаривать за него незаконченные слова:

На елке три му... (*шки*)
Сидят на верху... (*ше*).
Вдруг видят — горбу... (*шка*)
Лежит на опу... (*ше*).
Садятся три му... (*шки*)
На эту горбу... (*шку*),
Берут по две кро... (*шки*),
Едят понемно... (*жку*).
Но вот по доро... (*жке*)
На эту опу... (*шку*)
На тоненьких но... (*жках*)
Шагает лягу... (*шка*).
Сказала лягу... (*шка*):
— Отличные му... (*шки*)!
Погладила брю... (*шко*),
И нет одной му... (*шки*).
На елке две му... (*шки*)
Сидят на верху... (*ше*)

и т. д.

После того как Лягушка вновь «появится на опушке», логопед спрашивает детей, как, по их мнению, закончится эта история.

— Вы знаете, ребята, мушки решили прогнать лягушку с опушки. Но удастся ли им это сделать?

Ход игры

На угловые клетки игрового поля логопед раскладывает 3 картинки: одну *лягушку* и двух *мушек*. В игре принимают участие трое детей. Игроков может быть и четверо, тогда играют *лягушка* и три *мушки* (они позвали

свою подружку). Каждый игрок за один ход может передвинуть свою карточку только на одну клетку по вертикали или по горизонтали. «Нападать» же можно только по диагонали. Чтобы «съесть» мушку, лягушке достаточно один раз напасть на нее. Чтобы прогнать лягушку, необходимы два «укуса» одной и той же или двух разных мушек.

Найди шишку

На столе лежат 6 картинок с изображениями *кошек* и 6 картинок с изображениями *мышек*. Каждая картинка чем-нибудь отличается от остальных. Дети закрывают глаза, а водящий в это время прячет маленькую вырезанную из бумаги шишку под любой карточкой. Открыв глаза по сигналу логопеда, игроки поочередно задают водящему вопросы:

— *Шишка у кошки или у мышки?* (Предположим, у *кошки*.)

— *Ваша кошка в шубке?*

— *Ваша кошка в шапке?*

— *Ваша кошка в шарфике?*

Проанализировав в уме все названные водящим признаки, каждый старается как можно быстрее найти описанную картинку и поставить на нее свой указательный пальчик. Тот, кому удастся правильно сделать это раньше других, становится водящим. Игра повторяется.

Поэты

Первый тур

В центре стола рисунками вверх вверх вверх вперемешку разложены картинки. Название каждой из них рифмуется с каким-либо звуко-сочетанием: «ушка», «ашка», «ошка» или «ишка (ышка)». В игре принимают участие от двух до пяти детей, каждый из которых запоминает одну из этих рифм. Причем рифму «ушка» берут себе два игрока, поскольку слов с этой рифмой в два раза больше.

* Сюжет игры взят из стихотворения В. Сорокиной.

Первый игрок трижды четко произносит свою рифму и выбирает среди множества картинок ту, название которой созвучно именно с этой рифмой, например:

Ашка, ашка, ашка,
У меня *рубашка*.

Если рифма подобрана верно, «поэт» забирает карточку себе. Затем следующий участник игры сочиняет чистоговорку со своей рифмой, предположим:

Ошка, ошка, ошка,
У меня есть *кошка*.

Если игрок допускает ошибку и называет нерифмующееся слово, он не получает карточки.

Второй тур

Соединяя попарно свои картинки, игроки сочиняют по ним двустипия, например:

У нашего Петрушки
В кармане погремушки.

Слушает старушка,
Как поет кукушка.

Подготовить к игре картинки

«УШКА»: *Петрушка (кукла), петрушка (растение), погремушка, клошка, пушка, кофмушка, кружка, подушка, старушка, лягушка, мушка, кукушка.*

«АШКА»: *рубашка, ромашка, кашка, чашка, шапка, фуражка.*

«ОШКА»: *кошка, гармошка, крошка, матрешки, брюшка, ложка.*

«ИШКА (ЬШКА)»: *мышка, мишка, маляшка, мартышка, книжка, шишка.*

И в шутку, и всерьез

В игре принимают участие от двух до четырех детей, каждый из которых запоминает по одной «своей» рифме: «ушка», «ашка», «ошка» или «ишка (ышка)». В центре стола рисунками вниз разложены картинки, названия которых созвучны с этими рифмами.

Поочередно каждый игрок трижды четко произносит свою рифму, например: «Ашка, ашка, ашка», берет со стола любую картин-

ку, договаривает: «У меня *рубашка*» — и забирает ее себе. Если вместо картинки с рифмующимся названием попадает другая картинка, предположим, «лягушка», то игрок произносит: «Ашка, ашка, ашка, у меня лягашка», и (поскольку слова «лягашка» не существует) оставляет картинку перевернутой на столе.

Примечание

Если картинка «чашка» у игрока с рифмой «ушка» превращается в «кружку» (или наоборот), то ход засчитывается как результативный.

Рифмы

В центре стола рисунками вверх разложены карточки к словам, рифмующимся со звукосокращениями «ушка», «ашка», «ошка» или «ишка (ышка)». В игре принимают участие от двух до пяти детей. Для игры логопеду необходимо приготовить игральный кубик, на котором вместо точек наклеены буквы: А, О, У, У, И (Ы). Каждая буква соответствует определенной рифме: «ушка», «ашка», «ошка» или «ишка (ышка)». Шестая грань кубика — без буквы.

Участники игры поочередно бросают кубик и выбирают картинку к слову с выпавшей рифмой.

Если игрок не находит нужного слова (предположим, слов с нужной рифмой больше нет), он пропускает ход. Если же игральный кубик ложится шестой (без буквы) гранью вверх, ребенок получает право выбрать слово с любой рифмой.

Победителем становится обладатель наибольшего количества картинок.

День и ночь

На столе беспорядочно разложены картинки: *ромашка, кукушка, шалаш, шишка, букашка* (картинка «мошка»), *лягушка, камыши, мышка.*

Логопед одну за другой убирает картинки, поясняя при этом:

Ночь настала — сразу всё пропало:
Белая ромашка, смелая букашка,
Спелая шишка, серая мышка,
Скользкая лягушка, звонкая кукушка,
На болоте камыши, возле речки
шалаш.

Затем логопед продолжает рассказ, а дети сами договаривают словосочетания, глядя на картинки, которые вновь хаотично выкладываются на стол.

День пришел — сразу всё нашел:
Белую ..., смелую ...,
Спелую ..., серую ...,
Скользкую ..., звонкую ...,
На болоте ..., возле речки

Снова «паступает ночь», и детям нужно еще раз самостоятельно закончить словосочетания, но, поскольку картинки разложены на столе не по порядку, задача усложняется.

Ночь настала — и опять не стало
Белой ..., смелой ...,
Спелой ..., серой ...,
Скользкой ..., звонкой ...,
На болоте ..., возле речки

День придет — красоту вернет ...
(чему?).

По памяти, без опоры на картинки дети самостоятельно восстанавливают последовательность словосочетаний, изменяя их падеж: «Белой ромашке, смелой букашке», и т. д.

Эхо

Первый тур

Логопед рассказывает о том, что Эхо любит шутить с людьми, повторяя обрывки их слов. Но сегодня Эхо простудилось и потеряло голос. Поэтому оно просит детей повеселить всех вместо него.

Логопед читает рифмованный текст и последовательно выкладывает на стол картинки, помогающие детям догадаться, что нужно говорить голосом Эха.

Есть в лесу опушка — ... пушка, пушка, пушка,
Где растет ромашка — ... Машка, Машка,
Машка,
Квакают лягушки — ... ушки, ушки, ушки,

Ползает букашка — ... кашка, кашка, кашка.
Там стоит домишко — ... мишка, мишка,
мишка.
В доме два окошка — ... кошка, кошка, кошка.
На крыльце Аркаша — ... каша, каша, каша.
У него гармошка — ... мошка, мошка, мошка.

Второй тур

Логопед произносит длинные слова, внутри которых «спрятались» короткие слова — названия картинок, разложенных на столе: обЛОЖКА, оПУШКА, оКРОШКА, погрЕМУШКА, подМЫШКА, игРУШКА, корМУШКА, АрКАША, хлоПУШКА. Дети наперегонки ставят свои указательные пальчики на соответствующие картинки и, изображая Эхо, трижды повторяют их названия.

Подготовить для игры картинки: мишка, мышка, ложка, кошка, мушка (мошка), кашка (каша), пушка, ушки, крошка, Машка («малышка»), грушка (груша).

Слова с начинкой

Первый тур

На столе разложены картинки: шар, душ, мышка, нож, ложка, мушка, кашка, пушка, крошка.

Логопед называет длинные слова, внутри которых «спрятались» короткие слова — названия картинок. Например, он говорит слово «ШАРфик». Дети быстро произносят слово «шар» и ставят свои указательные пальчики на соответствующую картинку. Самый сообразительный и ловкий игрок (или все угадавшие) получает призовую фишку. Победителем становится обладатель наибольшего количества фишек.

Логопед может предложить детям для анализа следующие слова: обЛОЖКА, оПУШКА, оКРОШКА, ноЖницы, промоКАШКА, подДУШка, отДУШина, сорокоНОЖка, погрЕМУШКА, подМЫШКА, расклаДУШка, буКАШКА, корМУШКА, подНОЖка, ШАРфик, хлоПУШКА.

Второй тур

Логопед собирает со стола картинки и, выкладывая их по одной, предлагает детям «спрятать» короткие слова в длинные. Например, он называет слово «душ».

Участники игры подбирают слова: «поДУшка», «ДУШа», «расклаДУшка», «деДУшка», «ДУШистый» — и за каждое слово получают призовую фишку.

Важный звук

Фонематическая разминка

Зашипел звук Ш однажды:

— Я из звуков самый важный!
Самый главный! Без меня
Не прожить словам ни дня!
Все слова пропадут,
Если я уйду!
Он ушел из слова «шутка» —
Поплыла по речке ... (утка).

(Далее дети сами договаривают слова.)

Он покинул слово «штучка» —
Поплыла по небу ... (тучка).
Он сбежал из слова «шум» —
Появилось слово ... (ум).
Не пропало слово «шесть»,
Ш ушел, а слово ... (есть)!
Звук Ш с грустью прошипел:
— Наказать я вас хотел.
Вы, слова, меня простите,
Вы назад меня впустите.
Пожалел его «комар» —
Ш впустил, и стал ... (кошмар).
Влез звук Ш и в слово «рамы» —
Появились сразу ... (шрамы).
Вполз звук Ш в цветок «пион» —
Там теперь сидит ... (шпион).
Осторожней будьте «вы»,
Превратит звук Ш вас в ... (швы)!

Ребята, помогите звуку Ш найти свое место в словах!

Ход игры

На столе разложены 20–30 картинок. Первый игрок, не показывая ни пальцем, ни взглядом на выбранную им картинку, произносит ее название, пропуская звук Ш, напри-

мер «арфик» вместо «шарфик». Остальные участники игры стараются как можно быстрее догадаться, что это за слово, и поставить на соответствующую картинку свои указательные пальчики. Тот, кому удастся сделать это раньше других, получает картинку и право загадать следующее слово.

Подготовить к игре картинки

Звук Ш в начале слова: шапка, шуба, шарфик, шоколад, шампунь, шарфик, шкаф.

Звук Ш в конце слова: душ, ландыш, малыш, карандаш.

Звук Ш в звукосочетании ШК: кошка, мушка, пушка, мышка, гармошка, рубашка, ромашка, мартышка, кукушка.

Примечание

Если дети затрудняются произносить слова без звука Ш, это делает сам логопед.

Мыши под крышей

Разминка

Логопед держит кисть руки горизонтально ладонью вниз — это «крыша». Дети подставляют под эту «крышу» свои указательные пальчики — это «мышки». Все повторяют хором:

Как под нашей крышей
Запурпали мыши.
Тише... Кошка слышит...

Логопед быстро говорит:

— Разбегайтесь, мыши!

Логопед сжимает кисть руки и ловит зазевавшихся «мышек». Разминка повторяется 2–3 раза. Затем логопед говорит, что мышкам нужно поскорее унести свои вещи в норки.

Ход игры

На столе в два ряда разложены картинки к парам рифмующихся слов, например: в верхнем ряду «брошка» — под ней «крошка», и т. д.

Логопед — «Кошка» — кладет свои «когтистые лапы» справа и слева от картинок, чтобы, услышав ошибку игрока, мгновенно поймать его ладошку — «Мышку».

Каждый игрок складывает пальцы обеих рук щепотками и водит ими по столу, изображая двух Мышек. Первый игрок четко и быстро произносит текст языколомки:

Мышки бегают от Кошки:

Мышка с брошкой,

(ребенок берет картинку из нижнего ряда одной рукой)

Мышка с крошкой,

(другой рукой игрок берет картинку, лежащую над ней)

Мышка с шишкой,

(ребенок берет следующую нижнюю картинку одной рукой)

Мышка с книжкой...

(другой рукой игрок берет картинку, лежащую над ней) и т. д.

Если игрок допустит ошибку в произношении, то Кошка проснется, отнимет у Мышки все картинки и положит их на прежнее место. В игру вступит следующий участник.

Подготовить к игре пары картинок

Чашка – шашка, кружка – клюшка, пушка – подушка, ложка – гармошка, шишка – книжка, брошка – крошка.

Хоккей

На столе ровным прямоугольником (5×7) раскладываются 35 картинок – это игровое поле. Причем первая и последняя картинки третьего ряда переворачиваются рисунками вниз (или совсем убираются) – это хоккейные ворота. В центр игрового поля, т. е. на четвертую картинку третьего ряда, ставится «шайба». Ее может заменить обычная черная шашка.

Играют двое детей. Каждый выбирает себе ворота. Первый игрок может передвигать шайбу только в горизонтальном направлении, а второй – только в вертикальном.

Первый «хоккеист» бросает игральный кубик. Предположим, на нем выпадает «пятерка».

Игрок называет картинки, а логопед передвигает по ним «шайбу» (по горизонтали). Комментарий игрока звучит примерно так:

– Шайбу отбивает «Мышка», «Шкаф» бьет по воротам, но шайба выкатывается из ворот, вновь попадает к «Шкафу» и останавливается у «Мышки».

Комментарий может быть и проще:

– Шайба летит к «Мышке», к «Шкафу», в ворота, к «Шкафу» и опять к «Мышке».

Гол не засчитывается – «штанга», так как «шайба» не остановилась в воротах.

В игру вступает второй игрок. Он тоже бросает игральный кубик и получает возможность передвинуть «шайбу» в вертикальном направлении на определенное количество клеток, четко называя картинки. «Докатившись» до края игрового поля, «шайба» разворачивается и «летит» в обратном направлении.

Логопед может изменять продолжительность каждого «тайма» игры в зависимости от конкретных коррекционных задач занятия.

Слова-«однофамильцы»

Первый тур

Картинки к словам-омонимам и многозначным словам поровну делятся между всеми игроками. Логопед говорит, например:

Ну-ка, «шляпка», отзовись,

На картинке покажись!

Игроки, у которых есть картинки с изображением предметов, имеющих «шляпки», поочередно отдают эти карточки логопеду, отвечая при этом:

– Ау! Я – шляпка шурупа.

– Ау! Я – шляпка рыжика.

– Ау! Я – женская шляпка.

Таким же образом разыгрываются остальные картинки. Побеждает тот участник игры, который первым отдаст все свои картинки.

Подготовить к игре картинки

Шляпка – рыжика, шурупа, женская.

Петрушка – растение, игрушка.

Груша – фрукт, спортивный снаряд.

Мышь – летучая, полевая, компьютерная.

Шарик — воздушный, елочный.

Машина — пожарная, швейная, игрушечная.

Шашка — на лбу, на елке.

Сережки — цветы березы, украшение.

Шипы — на шиповнике, на шинах.

Второй тур

Этот тур проводится без картинок. Логопед говорит:

Слово «*шар*», ау!

Я тебя зову!

Игроки поочередно называют все известные им виды шаров и за каждый правильный ответ получают призовую фишку.

— Я *шар* земной.

— Я *шар* воздушный.

— Я *шар* бильярдный и т. д.

Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество фишек.

Классическое лото

Первый вариант. Тематическое лото

Перед началом игры каждому из игроков логопед дает задание собрать по 6 картинок к словам какой-либо тематической группы: одежда, посуда и т. п.

Логопед спрашивает у детей, умеют ли они прибирать свои вещи и смогут ли помочь в этом малышам: Андрюше, Наташе, Наде и Алеше. Затем логопед обращается к каждому из участников игры:

Помоги Андрюшке

Прибирать **игрушки**.

Ты Наташе помогай —

Всю **посуду** убирай.

Помоги Надежде

Складывать **одежду**.

Ты Алеше помогай —

Всех **животных** собирай.

Для удобства игрокам можно раздать листы бумаги или картона с шестью пустыми клеточками, на которые в ходе игры они будут накладывать свои картинки. Логопед перетасовывает картинки и, показывая их по одной, спрашивает, например: «Кому *лошадь*?»

В ответах детей обязательно должно звучать ключевое слово, например: «Мне — *лошадь*».

Побеждает игрок, первым собравший 6 картинок заданной тематической группы. По окончании игры логопед собирает все карточки и предлагает детям вспомнить, какие картинки они собрали.

Подготовить к игре картинки

Животные: *лошадь, кошка, мышь, шакал, мартышка, летучая мышь*.

Одежда: *шуба, рубашка, шарф, шорты, шапка, шаль*.

Игрушки: *воздушный шарик, машинка, пушка, Петрушка, матрешка, погремушка*.

Посуда: *чашка, кувшин, ковш, кружка, нож, ложка*.

Второй вариант. Слоговое лото

Первый игрок собирает картинки к словам, состоящим из одного слога, второй — из двух слогов, третий — картинки к словам, состоящим из трех слогов.

Подготовить к игре картинки

Один слог: *шкаф, шар, шарф, ковш, мышь, шаль*.

Два слога: *шуба, чашка, лошадь, каша, кувшин, кошка*.

Три слога: *ромашка, шоколад, камыши, рубашка, машина, матрешка*.

Третий вариант. Позиционное лото

В игре принимают участие не более трех детей.

Первый игрок выбирает картинки к словам, начинающимся со звука Ш, второй игрок — к словам со звуком Ш в середине, а третий игрок — со звуком Ш в конце.

Подготовить к игре картинки

Звук Ш в начале слов: *шкаф, шуба, шапка, шарик, шоколад, шорты*.

Звук Ш в середине слов: *кошка, машина, рубашка, ромашка, дедушка, погремушка*.

Звук Ш в конце слов: *мышь, ландыш, малыш, душ, карандаш, ковш*.

Четвертый вариант. Звуковое лото

Логопед дает задание собрать картинки к словам со звуком Ш — первому игроку, со звуком Ж — второму игроку и со звуком Щ — третьему игроку.

Подготовить к игре картинки

Со звуком Ш: *шапка, шарик, ромашка, лошадь, карандаш, ландыш.*

Со звуком Ж: *жук, лужа, лыжи, рыжик, пожарный, жираф.*

Со звуком Щ: *ящик, щетка, плащ, прищипка, щенок, клещи.*

Логическое лото

К игре нужно подготовить две стопки карточек. Названия картинок первой стопки составляют тематические пары с названиями картинок второй стопки.

15 картинок первой стопки поровну делятся между участниками игры.

Первый тур

Каждый игрок раскладывает полученные картинки в ряд перед собой. Логопед перетасовывает картинки второй стопки и начинает игру:

— Кому *шину*?

— Мне *шину*, потому что у меня есть *машина*, — отвечает один из игроков и накладывает «шину» на «машину».

— Кому *Петрушку*?

— Мне *Петрушку*, потому что у меня есть *шурма*. И т. д.

Подготовить к игре картинки

1 стопка	2 стопка
<i>машина</i>	<i>шина</i>
<i>дедушка</i>	<i>бабушка</i>
<i>шайба</i>	<i>клюшка</i>
<i>шахматная доска</i>	<i>шашки</i>
<i>пожарный</i>	<i>пожарная машина</i>
<i>вешалка</i>	<i>шуба</i>
<i>кормушка</i>	<i>крошки</i>
<i>матрешка</i>	<i>матрешка</i>
<i>шурма</i>	<i>Петрушка</i>

1 стопка	2 стопка
<i>швейная машина</i>	<i>катушка</i>
<i>душ</i>	<i>шампунь</i>
<i>шкаф</i>	<i>книжка</i>
<i>лужа</i>	<i>лягушка</i>
<i>мальши</i>	<i>погремушка</i>
<i>брошка</i>	<i>серезки</i>

Второй тур

К концу первого тура каждый участник игры закрывает все имевшиеся у него картинки парными картинками второй стопки. Логопед предлагает игрокам поочередно восстанавливать в памяти логические связи и назвать нижние картинки.

Антилогическое лото

Можно воспользоваться картинками, рекомендованными для «Логического лото». Логопед поровну делит между игроками картинки первой стопки. Они раскладываются рисунками вверх. Картинки второй стопки логопед перетасовывает и раздает, перевернув их рисунками вниз. А дети, не глядя на картинки, накладывают их на свои карточки. Затем игроки поочередно открывают по одной перевернутой картинке. Предположим, на «шайбе» оказалась карточка с изображением *шашек*. Игрок отвечает на вопрос логопеда:

— Зачем *шкафу* *клюшка*?

Дети придумывают множество самых неожиданных и забавных связей между парами картинок и за каждую интересную «изобретательскую идею» получают очко.

— Зачем *машине* *погремушка*? Зачем *ромашке* *душ*? И т. д.

Артисты

Первый вариант

Играют двое детей. Для игры необходимы 15–20 картинок к словам со звуком Ш и три картинки-символа:

«Мышка» — означает, что говорить нужно высоким, писклявым голосом;

«Мишка» — говорить надо низким, «страшным» голосом;

«Кошка» — голос должен быть ласковым, протяжным.

Первый игрок выкладывает на стол три любые карточки рисунками вверх и сразу же закрывает каждую из них любой картинкой-символом. Второму игроку нужно вспомнить и назвать спрятанные картинки, имитируя голос и характер персонажа, изображенного на картинке-символе.

Второй вариант

Наоборот. Картинки к словам со звуком Ш накладываются на картинки-символы, которые логопед каждый раз меняет местами. Причем к символам «мышка», «мишка» и «кошка» добавляется еще и символ «подушка». Картинку, лежащую на «подушке», игроку называть нельзя, вместо этого он должен на секунду «уснуть».

В этой игре главное не победа, а участие. Каждый «артист» награждается аплодисментами.

Шифровальщики

Дети сидят за столом, на котором беспорядочно разложены картинки.

Первый тур

Дети мысленно заменяют первый звук в «зашифрованных» словах, названных логопедом, звуком Ш, находят соответствующие им картинки и ставят на них свои указательные пальчики. Тот, кто находит нужную картинку раньше остальных, получает призовую фишку. Победителем становится обладатель наибольшего количества фишек.

Варианты слов и картинки

Пар — шар. Мила — шина. Лапка — шапка. Накал — шакал. Кашка — шашка. Мышка — шишка. Куба — шуба. Дар — шар. Торт — шорты. Даль — шаль.

Второй тур

Теперь, для того чтобы расшифровать слова, игрокам необходимо заменить звуком Ш согласный звук в середине каждого слова.

Варианты слов и картинки

Чайка — чашка. Лодка — ложка. Корка — кошка. Миска — мишка. Качка — кашка. Койка — кошка. Мойка — мошка. Пулька — пушка. Шапка — шашка. Кромка — крошка.

Выше — ниже

Логопед показывает детям картинки и объясняет:

— Здесь все животные нарисованы примерно одинаковыми по размерам. Но в действительности все они разной высоты.

Затем логопед дает первому игроку две картинки, например «мышку» и «лошадку», предлагая разложить их слева направо по высоте.

— *Лошадка выше мышки*, — четко проговаривает ребенок.

Логопед дает ему еще одну картинку, например «лягушку».

— *Лягушка ниже лошадки, но выше мышки*, — говорит игрок.

Затем логопед усложняет задание, постепенно добавляя «мошку», «мишку», «кошку», «мартышку» и «жука».

В итоге получается длинное предложение: «*Кошка выше лягушки, мышки, жука и мошки, но ниже лошадки, мишки и мартышки*».

Примечание

Подобным образом можно произвести сравнение живых и неживых объектов по величине (больше — меньше) и по ширине (шире — уже).

Кто хочет стать миллионером?

Если игра проводится с одним ребенком, сохраняется вся атрибутика одноименной телеигры. Но если в ней принимают участие одновременно 2–4 игрока, то правила несколько меняются.

В центр стола, вокруг которого сидят игроки, выкладываются 4 картинки. Логопед называет любую из этих картинок, произносятся только гласные звуки и выделяя голосом ударный звук. Игрок, который первым понял

слово, четко произнес его и раньше других поставил свой указательный пальчик на соответствующую картинку, забирает эту картинку себе. Логопед кладет на место выбывшей новую картинку, и игра продолжается. Владелец наибольшего числа угаданных картинок становится «миллионером» и получает приз.

Примечание

1. Во избежание смешивания детьми понятий «звук» и «буква» не рекомендуется использовать в игре слова с безударным гласным О, слова с сочетаниями «ши», «жи», а также с буквами Е, Ё, Ю, Я.
2. Среди четырех названий картинок не должно быть слов, которые без согласных звучат одинаково, например: «уа» — *кружка, пушка и груша*.

Варианты слов:

уа — *кружка, пушка, груша*
аи — *шарик*
ыа — *мышка, крыша*
аа — *каша, чашка, шайба*
аы — *ландыш*
иа — *мышка, книжка*
уаа — *рубашка, фуражка*
ауа — *бабушка*
оа — *кошка, ложка, мошка, крошка, брошка*
уу — *шурш*
ау — *шампунь*
аа — *шакал*
оы — *шорты*
аыа — *мартышка*
ааа — *карандаш*
ууа — *кукушка*
аба — *гармошка*

По кругу

Дети сидят вокруг стола. В руках логопеда стопка перевернутых карточек. Первый игрок вынимает из этой стопки любую картинку, например «шубу», и придумывает какое-нибудь словосочетание, предположим: «Шуба пушистая». Картинка передвигается к следующему игроку. «Шуба теплая», «Шуба новая», «Шуба бабушкина» и пр., — поочередно говорят участники игры, передвигая картинку по кругу. Игрок, назвавший последнее

словосочетание, оставляет картинку «шуба» у себя и получает право вынуть из стопки следующую картинку. Победителем становится обладатель наибольшего количества картинок.

Ним

По мотивам старинной китайской игры

Для игры используется не менее пятнадцати картинок, выбор которых зависит от коррекционной цели данного занятия. Каждую партию можно разыгрывать с разным числом картинок, но, если их слишком много, игра затягивается.

Все картинки раскладываются на столе в три ряда с произвольным (неравным) количеством их в каждом. Игроки поочередно берут из любого ряда одну или несколько картинок одной тематической группы (например, «шарф», «рубашка» и «шапка»). Причем участники игры могут взять только те картинки, в названиях которых они правильно произнесли звук Ш. Нельзя брать картинки из разных рядов за один ход. Проигрывает тот, кто берет последнюю картинку.

Урок

Первый вариант

В игре принимает участие не более трех-четырёх детей. Логопед раскладывает на столе несколько картинок и называет их, произнося одно из слов с ошибкой:

«Шишка, шашки, камыши» —

Где ошибка? Покажи.

Логопед воспроизводит дефекты речи, имеющиеся у этих детей. Например, вместо слова «шишка» он говорит «жишка» или вместо «шашки» — «Сашки».

Где ошибка? Ну-ка, слушай:

«Пешка, ландыш, крыша, груша».

Детям необходимо молча указать на картинку, соответствующую неправильно произнесенному логопедом слову.

«Чашка, коврик, ложка, нож» —

Здесь ошибку ты найдешь?

Это упражнение наиболее эффективно на первом этапе коррекционного процесса, поскольку позволяет развивать фонематическое восприятие детей и в то же время исключает необходимость произношения слов со звуками, которые дети еще не научились говорить правильно.

«Шубка, шапка, шарфик, шаль» —

Вновь ошибка? Очень жаль!

Если же данное упражнение используется на этапе закрепления навыков правильного произношения шипящих звуков, дети вслух исправляют ошибку логопеда.

Второй вариант

Ребенок-«учитель» указывает на ту или иную картинку, а логопед, изображая голоса сидящих на столе игрушек, называет слова либо верно, либо с искажением. «Учитель» внимательно слушает и ставит оценку за каждый ответ.

Путаница

Чистоговорка

Ши — ши. Ши — ши.

Не грустите, малыши!

Ша — ша. Ша — ша.

Жизнь, поверьте, хороша!

Ше — ше. Ше — ше.

Если грустно на душе,

Шу — шу. Шу — шу.

Всех сейчас я рассмешу!

Ход игры

Логопед выкладывает перед детьми две картинки: «мышку» и «кошку» — и говорит:

— Мышка ловит кошку.

Первый игрок находит логическую ошибку и, поменяв картинки местами, составляет правильное предложение:

— Кошка ловит мышку.

Затем первый игрок по предложенной логопедом паре картинок составляет свою «путаницу», например:

— Воздушный шар надувает дедушку.

Второй игрок меняет картинки местами, восстанавливая смысл предложения. Затем

он составляет свою «путаницу» для третьего игрока. Игра продолжается:

— Пшеничная каша кушает малыша.

— Карандаш рисует Матрешкой.

— Пожарная машина едет на пожарном.

— Ландыш поливает бабушку.

— Гармошка играет на Петрушке.

— Кормушка села на кукушку.

— Шкаф залез под мышку.

— Вешалка висит на шубе.

— Конюшня зашла в лошадь.

Ушки-неслушки

Игра-инсценировка

Сначала логопед выразительно читает текст сценки, не проговаривая только отдельных слов — названий заранее подготовленных картинок, которые он показывает зрителям в нужный момент. Эти слова четко произносят сами дети.

Дедушка. Миша, не шуми, пожалуйста. Не мешай мне книжку читать.

Миша (*катает машинку*). Что-что? Не слышу!

Бабушка. Миша, поешь, пожалуйста, пшеничной каши!

Миша. Что-что? Не слышу!

Наташа. Миша, прибери, пожалуйста, мяшку и шайбу!

Миша. Что-что? Не слышу!

Рассказчик (логопед). Обиделись на Мишу дедушка, бабушка и сестренка Наташа и решили его проучить.

Миша. Дедушка, почини мне пожарную машинку, пожалуйста!

Дедушка. Что-что? Не слышу!

Миша. Бабушка, заштопай, пожалуйста, мою рубашку!

Бабушка. Что-что? Не слышу!

Миша. Наташа, пошли в шапки играть!

Наташа. Что-что? Не слышу!

Затем логопед распределяет роли и раздает героям сценки необходимые картинки:

Дедушке — книжку,

Бабушке — кашу,

Наташе — *ключку и шайбу*,
Мише — *пожарную машинку, рубашку, шашки*.

Дети разыгрывают сценку, используя свои картинки как реквизит.

Сказка про Иванушку

Игра-инсценировка

Сначала логопед выразительно читает текст сценки, не проговаривая только отдельных слов — названий заранее подготовленных картинок, которые он показывает зрителям в нужный момент. Эти слова четко произносят сами дети.

Сказочница. Жил да был Иванушка. И была у него *лошадка*.

Логопед выкладывает на стол картинку *«лошадка»*.

Иванушка ее жалел и никогда не обижал. Однажды купил Иванушка на рынке много товаров и принялся на телегу их складывать. Положил *шкаф* и спрашивает...

Логопед кладет карточку со *шкафом* рядом с *лошадкой*, как бы на телегу.

Иванушка. Не тяжело ли, лошадка?

Лошадка. Не тяжело, Иванушка! Выдюжу!

Сказочница. Положил Иванушка *швейную машинку* и спрашивает...

Иванушка. Не тяжело ли, лошадка?

Лошадка. Не тяжело, Иванушка! Выдюжу!

Аналогично обыгрываются и другие товары, например: *ширма, вешалка, шашки*...

Сказочница. Положил Иванушка *воздушный шарик* и спрашивает...

Иванушка. Не тяжело ли, лошадка?

Лошадка. Ох, тяжело, Иванушка! Может, и не выдюжу!

Сказочница. Удивился Иванушка...

Иванушка. Надо же! Воздушный шарик самым тяжелым оказался!

Затем логопед распределяет роли (роль Сказочницы тоже играет кто-то из детей) и дает Иванушке необходимые картинки: *лошадка, воздушный шарик, шкаф, швейная ма-*

шинка, ширма, вешалка, шашки и др. Дети разыгрывают сценку, четко произнося слова со звуками Ш и Ж.

Предложения по цепочке

Логопед поровну делит картинки между всеми участниками игры. Каждый игрок складывает свои картинки в стопочку.

Логопед выкладывает на середину стола любую картинку, например *«кошку»*. Первый игрок должен составить простое предложение, используя слово *«кошка»* и слово, проиллюстрированное верхней картинкой в его стопке (допустим, это слово *«шубка»*): *«У кошки пушистая шубка»*. Наложив *«шубку»* на *«кошку»*, первый игрок передвигает обе картинки ко второму участнику игры, которому необходимо соединить слово *«шубка»* с первым словом в своей стопке, и т. д. Если игрок не справляется с заданием, то забирает себе все передвигаемые картинки и кладет их в свою стопку снизу, а следующему игроку передает только одну верхнюю картинку. Победителем становится тот, кто первым избавляется от всех своих картинок.

Щенок-озорник

Игра на автоматизацию звука Щ

Разминка

Логопед читает текст, а дети четко договаривают слова, вместо которых логопед показывает картинки.

У собаки есть сынок —

Серый маленький ... (*щенок*).

Разбросал щенок все вещи:

Спрягал в ... (*ящик*) наши ... (*клещи*),

Бросил ... (*щетку*) прямо в щи,

... (*плац*) на кухню утащил,

Утопил ... (*прищепку*) в ванне

И разлегся на диване.

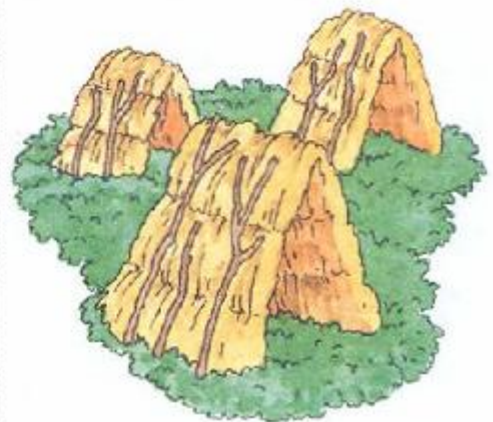
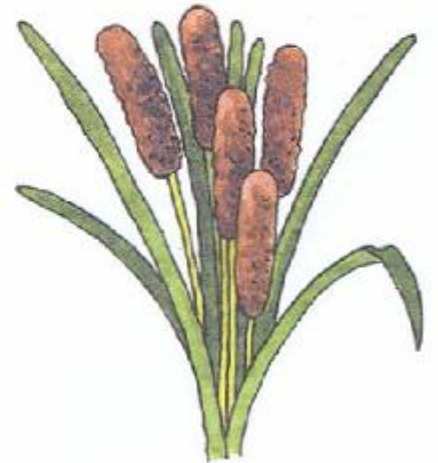
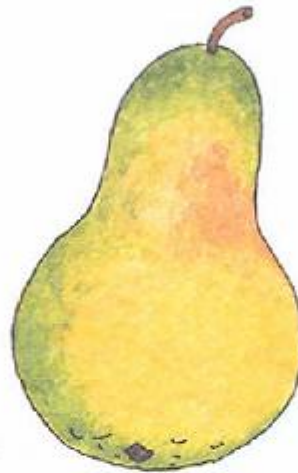
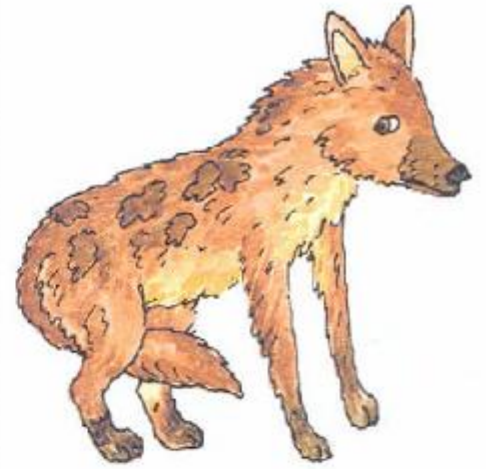
Логопед предлагает детям, посмотрев на картинки, вспомнить все проделки щенка.

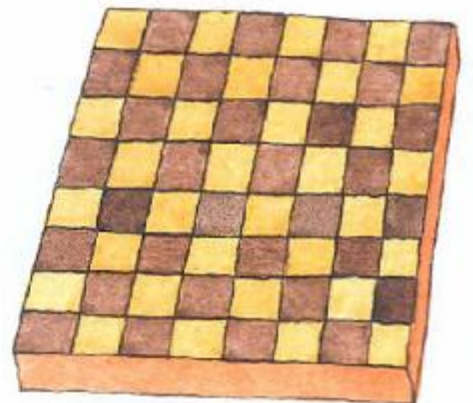
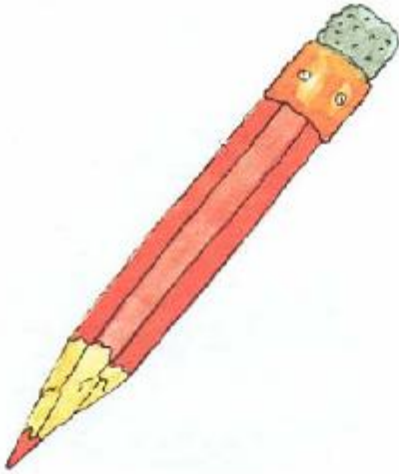
Не накажем мы ... (*щенка*),

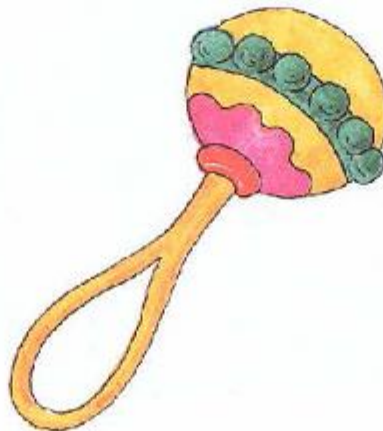
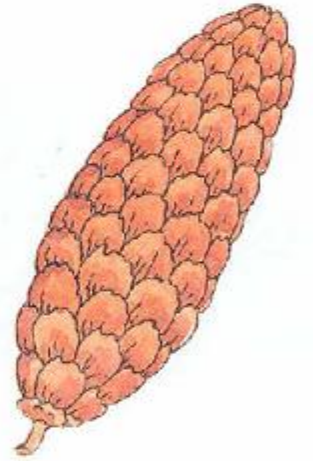
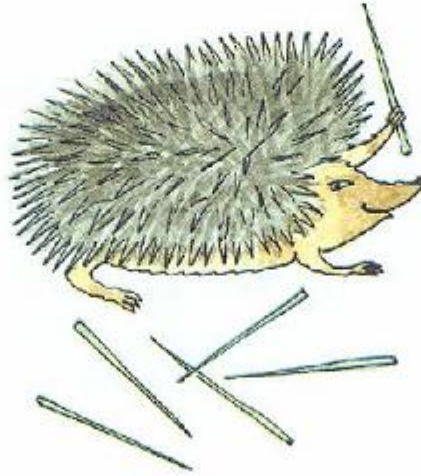
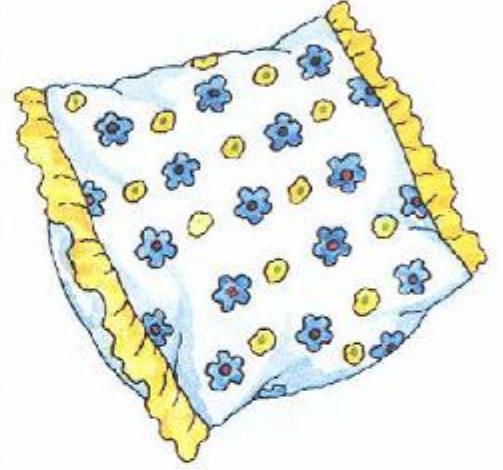
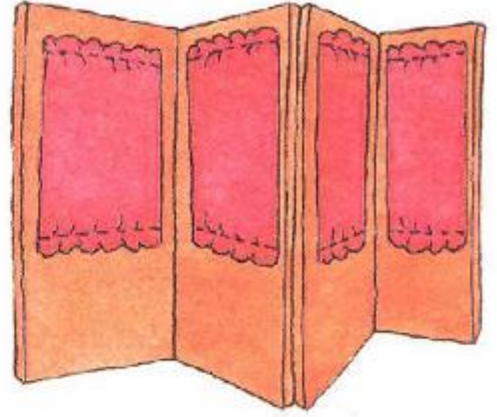
Несмышленный он пока.

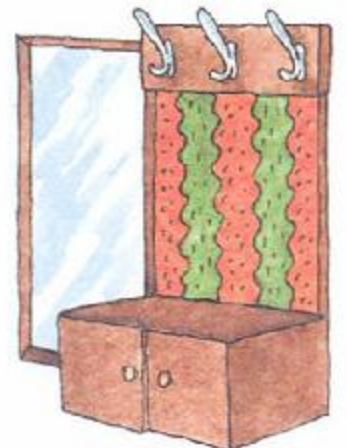


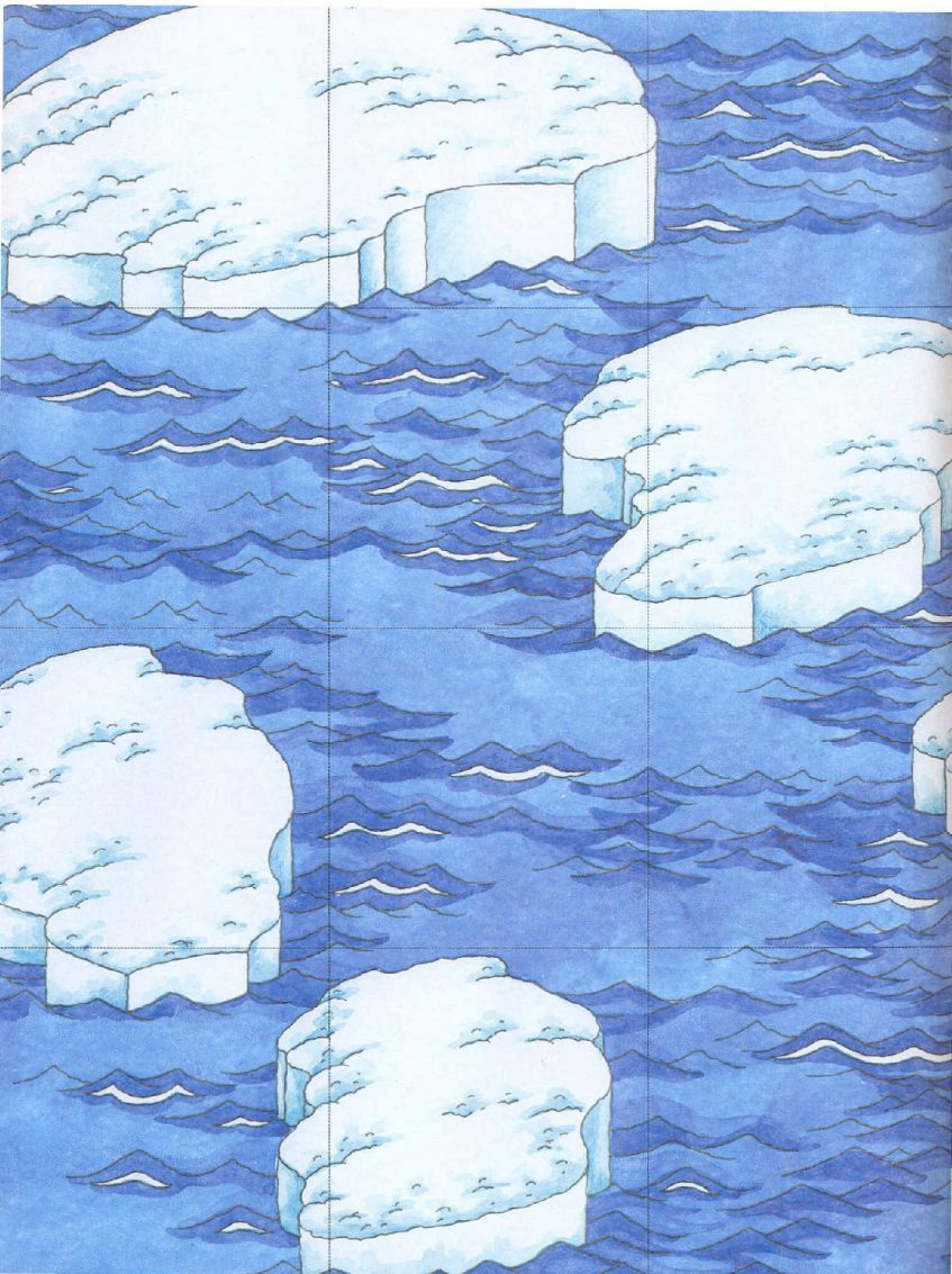






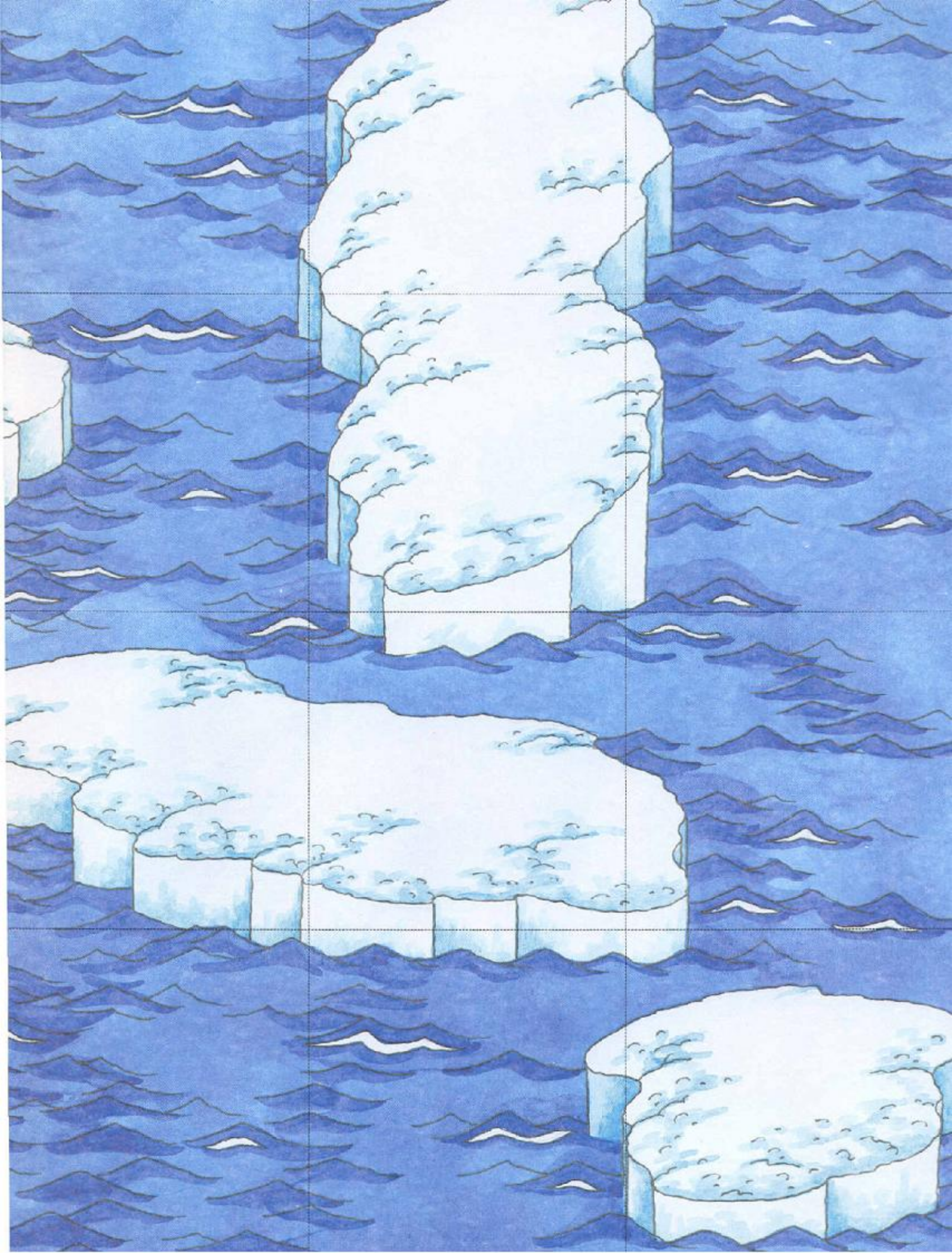


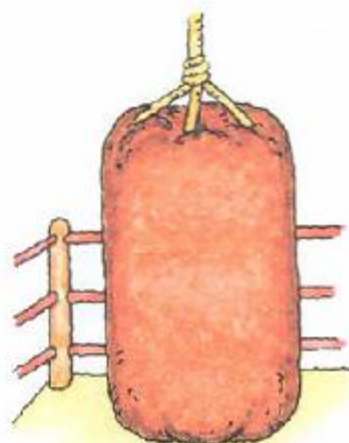
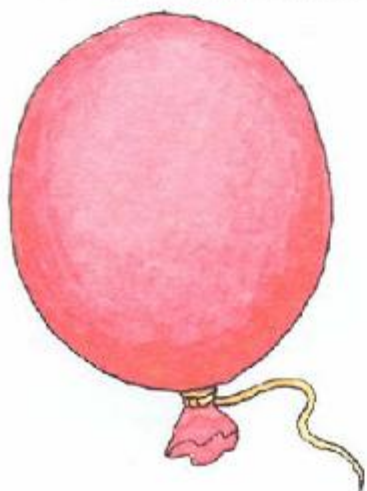


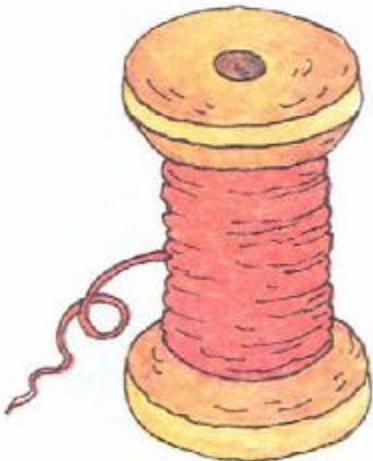
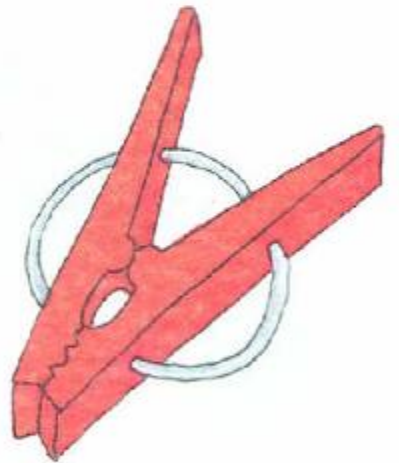
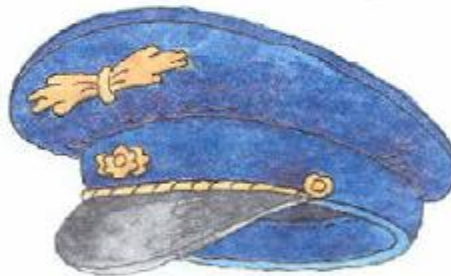
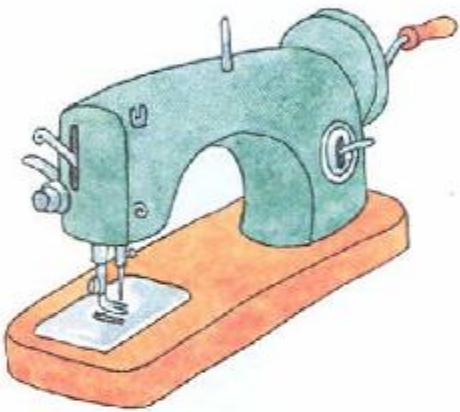


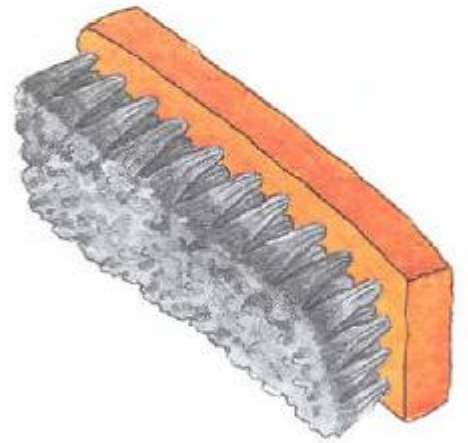
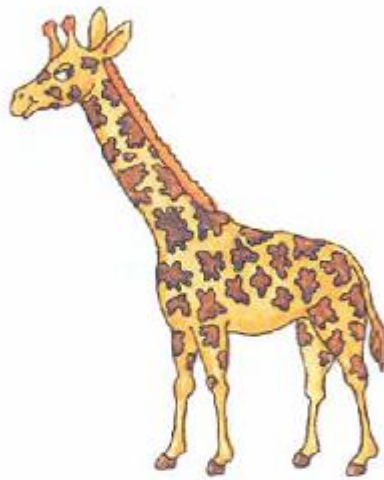
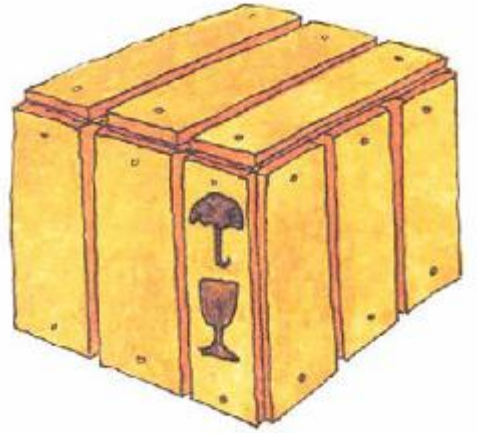
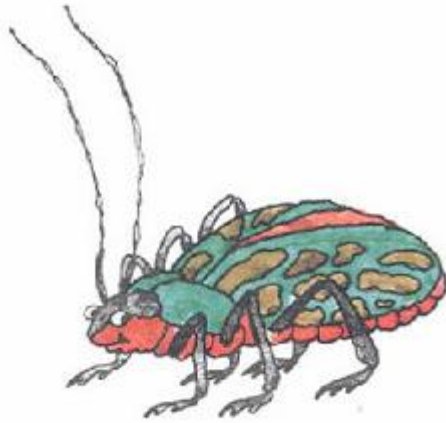














СА

СУ



АС



ША

ШУ

АШ



СО

УС

ОС



ШО

УШ

ОШ

АШКА



ОШКА



УШКА



УШКА



ИШКА
(ЫШКА)

2

Чистоговорка

Щу — щу. Щу — щу.

Я щенка ищу.

Щи — щи. Щи — щи.

Где же он пищит?

Ход игры

На столе ровным прямоугольником раскладываются 20–30 картинок к словам со звуком Ш. Под некоторые из них до начала игры подкладываются картинки на звук Щ. Игровое поле готово.

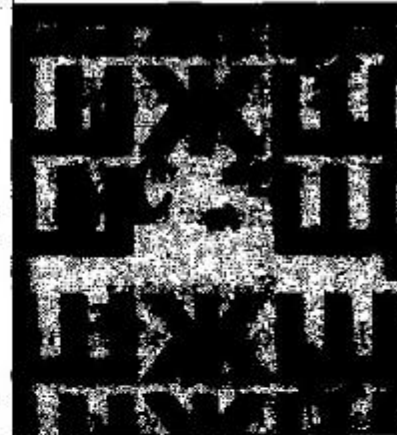
Дети поочередно бросают кубик и переставляют свои фишки по игровому полю на определенное число «шагов». При этом каждый игрок четко проговаривает названия картинок, по которым передвигается его фишка. Логопед приподнимает картинку, на которой останавливается фишка, и игрок составляет предложение, например:

— Под *шкафом* — *клещи*.

— В *шалаше* — никаких вещей нет.

— В *камышках* — *щенок!*

Побеждает тот, кто найдет *щенка*.



Игры на дифференциацию свистящих и шипящих звуков



Внимание!

В играх на дифференциацию свистящих и шипящих звуков, кроме карточек на звуки Ш и Ж, используются карточки из пособия «Трудный звук, ты наш друг! Звуки С, Сь — З, Зь».

Два Ветра

Артикуляционная разминка

Мой язык похож на лист,
Что слетел с березы вниз, —
Широкий, мягкий, плоский...
Совсем как лист березки.

Широкий расслабленный язык удерживать неподвижно на нижней губе на счет до 10.

Прыгают по мягким листьям
Зайцы, белочки и лисы.

Постучать верхними зубами по широкому расслабленному языку.

Листья высохли, свернулись.
Краешки их вверх загнулись.

«Чашечка»: поднять боковые края и кончик расслабленного языка.

В лужах листья там и тут,
Словно лодочки, плывут.

«Чашечка» вперед — назад.

Ветер листья подхватил,
Поднял вверх, подул, завыл:

«Чашечка» вверх: «Ш-ш-ш...»

В листьях ветер шелестит:

То свистит он, то шуршит.

Шуршит: Свистит:

Свистит: Шуршит:

Повторять опорные звуки «шши» и «ссс».

Логопед рассказывает о том, как два осенних Ветра, наигравшись березовыми листьями, принялись шуршать бумажными листочками. Решили они помериться силами: кто сможет больше листочков поднять. Логопед распределяет роли, назначая одного из игроков Южным Ветром, а другого — Северным.

Ход игры

Соперники садятся за стол лицом друг к другу. Каждый участник игры раскладывает вдоль своего края стола по 10 картинок к словам со звуками С и Ш. Южный Ветер бросает игральный кубик, чтобы определить, сколько листочков-картинок, принадлежащих Северному Ветру, он может унести. Предположим, выпала «двойка», и он говорит:

— Я листочками шуршу, два рисунка унесу: стакан и шапку.

Затем в игру вступает Северный Ветер. Он также бросает игральный кубик (желательно научить детей круговыми движениями, массируя ладони, «растирать» кубик в руках и затем не бросать его на стол, а осторожно раскрывать ладони, чтобы кубик не укатился).

— Я листочками шуршу, ... рисунков унесу: ...

Выигрывает самый сильный Ветер, который унесет к себе все листочки с рисунками.

Свистяще-шипящая сказка

Две сказки в одной

Логопед читает по две строчки текста сказки и молча выкладывает перед игроками картинки. Первый игрок договаривает слова со звуком С, а второй игрок — со звуком Ш. При этом каждый из участников игры раскладывает выбранные им картинки перед собой в ряд слева направо.

Логопед.

Жили-были, поживали,
Никаких забот не знали ...

(выкладывает картинки: собака, кошка, мышка, свинья)

Первый игрок. ... собака и свинья.

Второй игрок. ... кошка и мышка.

Логопед.

Скучно было им без дела.
Тут-то к ним и прилетела ...

(выкладывает картинки: кукушка, сойка)

Первый игрок. ... сойка.

Второй игрок. ... кукушка.

Логопед.

Принесла им приглашенье
На веселый День рожденья ... (кого?)

(выкладывает картинки: лиса, лягушка)

Первый игрок. ... лисы.

Второй игрок. ... лягушки.

Логопед.

Как подружки были рады!
Стали примерять наряды ...

(выкладывает картинки: шапка, сарафан, шарф, сапоги)

Первый игрок. ... сарафан и сапоги.

Второй игрок. ... шарф и шапку.

Логопед.

Быстро по коробкам ярким
Разложили все подарки ...

(выкладывает картинки: шарик, сумка, самовар, шуба)

Первый игрок. ... сумку и самовар.

Второй игрок. ... шарик и шубку.

Логопед.

Две подружки так спешили,
Что отправиться решили ...

(выкладывает картинки: самокат, машина)

Первый игрок. ... на самокате.

Второй игрок. ... на машине.

Логопед.

Именинница встречала
И подружек угощала ...

(выкладывает картинки: сыр, салат, шоколад, сок, сахар, груша, каша, петрушка)

Первый игрок. ... салатом, соком, сахаром, сыром.

Второй игрок. ... кашей, шоколадом, петрушкой, грушей.

Логопед.

А потом все гости встали,
Инструменты в лапки взяли ...

(выкладывает картинки: скрипка и гармошка)

Первый игрок. ... скрипочки.

Второй игрок. ... гармошки.

Логопед.

Начались тут песни, пляски...
Жаль, пришел конец всей сказке.
Мы расскажем всё сначала,
Чтоб еще две сказки стало.

Используя в качестве опорного плана выбранные в ходе игры картинки, первый игрок своими словами пересказывает «Свистящую сказку», затем второй игрок — «Шипящую сказку».

Спасатели

На столе располагается разделенное на 24 клетки игровое поле, изображающее синее озеро с большими тающими льдинами.

Для игры понадобится либо маленькая игрушечная машинка — вездеход, либо ее заме-

нитель (спичечный коробок, например). На льдинах игрового поля раскладывается несколько картинок с изображениями *мышек*, *лис* и *зайцев*.

Первый игрок выбирает, кого он будет спасать, и говорит, предположим:

— Я спасу *мышонка*.

Логопед не самым коротким путем (петля) передвигает вездеход по игровому полю.

Игрок-«спасатель» озвучивает его движение:

— когда вездеход плывет — звучит песенка водички: «С-с-с...»;

— когда вездеход идет по льдине, гусеницы шуршат: «Ш-ш-ш...»

Спасенная *мышка* садится на вездеход и возвращается на берег, а игрок вновь озвучивает это движение:

— СссШшшшшСссссШшшшшшСсссс...

Затем в игру вступает следующий участник.

Если «спасатель» ошибается и вместо звука С произносит звук Ш или наоборот, вездеход переворачивается и в «спасательную экспедицию» отправляется другой игрок.

По окончании игры «Ордена героев» I, II и III степени (в зависимости от количества спасенных животных) получают все «спасатели».

Магазин

На импровизированной «витрине магазина» выставлены различные «товары». Рядом на столе разложены картинки с изображениями животных, для которых предназначены «подарки», купленные в магазине. Читая по одной строчке рифмованного текста, логопед не договаривает последнее слово. Вместо этого он снимает с витрины или берет со стола соответствующие картинки и предлагает детям четко произнести их названия. Ускоряя темп игры, логопед провоцирует фонетические ошибки детей, что, как правило, вызывает их смех.

Купим мы для Мишки вкусные ...
(сосиски),

Килограмма два лапши и кусочек ...
(кабасы).

Для художницы-Лисы купим мы ...
(карандаши).

Два пучка редиски мы подарим ...
(Мышке).

Будут рады Петушки, если купим им ...
(носки).

А для нашей Киски купим мы две ...
(книжки).

Купим для Лягушки две больших ...
(подушки).

Сладкие ириски купим для ...
(Мартышки).

Парочку галош заказал нам ...
(Лось).

Пару новых лыж заказала ...
(Рысь).

Пексесо

До начала игры на столе беспорядочно раскладываются шесть пар картинок к словам-омонимам и многозначным словам со звуками С и Ш. Сверху картинки закрываются двенадцатью карточками со слогами.

Игроки поочередно просят логопеда показать две любые картинки, например:

— Откройте, пожалуйста, слоги «СА», «УШ».

Логопед выполняет просьбу, и игрок четко называет картинки, которые видит под карточками с этими слогами.

Если открылись непарные картинки, логопед снова закрывает их, а ход передает следующему игроку. Если же картинки парные, например, «*шарик воздушный*» и «*шарик елочный*», то логопед убирает их со стола, а удачливому игроку предоставляется право сделать еще один ход. Выигрывает тот, кто открывает последнюю пару картинок.

Примерный набор картинок к игре

Петрушка — кукла и растение.

Груша — фрукт и спортивный снаряд.

Шарик — воздушный и елочный.

Коса — прическа и инструмент.

Соль — приправа и нота.

Салат — растение и блюдо.

Викторина

В викторине участвуют два игрока (или две команды игроков). Логопед поочередно читает двестиштыри то одному, то другому участнику игры, предлагая угадать и четко произнести последнее слово. За правильные ответы дети получают картинки-отгадки. Если же игрок не справляется с заданием, его соперник получает возможность заработать дополнительную картинку. Выигрывает самый догадливый игрок (или команда), собравший наибольшее количество картинок.

Логопед отбирает загадки и устанавливает порядок их чтения во время викторины в соответствии с коррекционными целями данного занятия.

Загадки

На звук Ш

Вместо обуви машины
На колесах носят ... (шины).

Четыре ушка и два брюшка
Имеет мягкая ... (подушка).

Ртом большим поймала мушку
И заквакала ... (лягушка).

С дерева сорви и кушай
Сочную, большую ... (грушу).

Чтоб нарисовать пейзаж,
Поточу я ... (карандаш).

Сладкой плитке каждый рад!
Кто ж не любит ... (шоколад)?

С дерева свалился мишка.
Что на лбу у мишки? ... (Шишка).

Лучший хоккеист – Андрюшка!
Чем забил он шайбу? ... (Клюшкой).

На звук Ж

Издает жужжащий звук
Маленький усатый ... (жук).

Как медведь, зимою тоже
Спит в норе колючий ... (ежик).

В чашку с чаем понемножечку
Сыплю сахар чайной ... (ложечкой).

Выбрал горку я повыше,
Смело съехал вниз на ... (лыжах).

Ходит по Африке, нос свой задрал,
С длиною шеей пятнистый ...
(жираф).

На звук С

Дает концерт среди ветвей
Певец весенний – ... (соловей).

Кто протянет к нам в оконце
Теплый лучик? Это ... (солнце).

Слетает плавно с ветки вниз
Осенний, красный, легкий ... (лист).

Стрекотунья-белобока,
На плетне сидит ... (сорока).

Ущипнет меня, боюсь,
С длинной шеей серый ... (гусь).

На звук Щ

У собаки есть сынок –
Серый маленький ... (щенок).

Дождь не страшен вообще,
Если я хожу в ... (плаще).

Чем же выдернем мы с вами
Гвоздик из доски? ... (Клецами).

Платьс повесим сушиться, и крепко
Его на веревке удержит ... (прищепка).

На звук Ч

Показался из-за туч
Солнечный веселый ... (луч).

Прыгнув вверх, пустился вскачь
Наш красивый круглый ... (мяч).

Прячет голову от страха
В крепкий панцирь ... (*черепаха*).

Шубка теплая в колечках
У красавицы ... (*овечки*).

Много меду нам дала
Полосатая ... (*пчела*).

В землю прячется чудак,
Длинный дождевой ... (*червяк*).

Примечание

Картинки к словам со звуком Ч – в пособии «Трудный звук, ты наш друг! Звуки Ц, Ч».

Логопедические фокусы с картинками



Фокус с мышками, мишками и кошками

Фокусник-логопед беспорядочно раскладывает на столе перед зрителями 12 карточек с изображением четырех *мышек*, четырех *кошек* и четырех *мишек*. Дети четко называют их:

— *Мишка, кошка, кошка, мышка...*

Затем фокусник небрежно собирает карточки в стопку, делая вид, что складывает их без всякой последовательности. Это, разумеется, не соответствует действительности!

Он собирает (изображениями вниз):

— сначала *мышку, кошку и мишку* в шубках, шапках и шарфиках,

— затем *мышку, кошку и мишку* в шапках и шарфиках,

— потом *мышку, кошку и мишку* только в шапках

— и, наконец, *мышку, кошку и мишку* только в шарфиках.

Дети четко произносят звук Ш в волшебном заклинании:

— *Мышки, мишки, кошки*, — на свои дорожки!

Фокусник-логопед по одной раскладывает перевернутые рисунками вниз карточки на три «дорожки».

Когда каждая «дорожка» карточек раскрывается, дети с удивлением обнаруживают:

— На этой дорожке — *мышки*.

— На этой дорожке — *кошки*.

— На этой дорожке — *мишки*.

Теперь собирать карточки следует по четырем, т. е. накладывать одну стопочку на другую.

Дети еще раз четко произносят:

— *Мышки, мишки, кошки*, — на свои дорожки!

— Теперь это волшебное заклинание поможет нам развести зверушек на разные дорожки в зависимости от того, во что они одеты, — продолжает фокусник-логопед и раскладывает карточки на **четыре** «дорожки». Раскрывая их, дети удивляются:

— На этой дорожке — и *мышка*, и *мишка*, и *кошка* в шапках.

— На этой дорожке — и *мышка*, и *мишка*, и *кошка* в шарфиках и т. д.

Назойливые мошки

Демонстрация фокуса

Фокусник-логопед показывает зрителям небольшую стопку картинок и перелистыва-

ет ее, предлагая зрителям четко произнести название каждой картинки.

— Узнав о том, что среди наших картинок есть «шоколадка», хитрая «мартышка» прокралась в эту стопку!

Логопед просит кого-нибудь из детей вложить карточку с изображением *мартышки* в стопку.

— Ой! Я слышу там какой-то шорох и странное жужжание! — говорит логопед, поднося стопку с картинками то к своему уху, то к ушкам маленьких зрителей. — Давайте посмотрим, что же там происходит.

Напомнив детям о необходимости четко называть все картинки, фокусник перелистывает их и с удивлением обнаруживает, что «мартышку» со всех сторон окружили «мошки». Их так много, что, кроме них, ничего больше не видно! Логопед вынимает из стопки «мартышку» и просит зрителей вложить туда «лягушку». Поднося стопку картинок к ушкам детей, логопед спрашивает, что, по их мнению, там происходит. Затем он снова перелистывает картинки, а дети называют их.

— Смотрите-ка, «мошки» испугались «лягушки» и улетели — среди картинок в стопке нет ни одной «мошки»!

Секрет фокуса

Секрет в предварительно подготовленной стопке картинок. На столе раскладываются в ряд шесть карточек с изображением *мошек* рисунками вниз. Между ними, уже рисунками вверх, кладутся пять любых карточек, среди которых обязательно должна быть «шоколадка». Две «матрешки» выкладываются по краям этого ряда. Причем первая «матрешка» — в самом начале ряда, рисунком вверх, а вторая «матрешка» — в конце ряда, рисунком вниз. Все карточки склеиваются между собой по бокам узкими полосками скотча и складываются гармошкой. Получается стопка, в которой, как ни поворачивай, первой картинкой будет «матрешка». Но, если листать ее с одного бока, будут видны одни картинки, а если повернуть стопку вокруг своей оси на 180 градусов (что и делает фокусник-логопед, поднося стопку к ушкам зрителей) и снова

пролистать с другого бока — будут видны совсем другие картинки.

Примечание

Если все картинки были полностью обклеены с обеих сторон широким скотчем, а перед демонстрацией фокуса скреплены между собой еще и узкими полосками скотча, то после окончания фокуса логопеду не составит труда снять узкие полоски скотча, не повредив картинок, которые можно использовать в других логопедических играх.

Где картинка?

Демонстрация фокуса

Фокусник-логопед отворачивается или выходит из кабинета, предварительно попросив кого-нибудь из детей молча указать на одну из 16 разложенных на столе картинок, которую должны запомнить все зрители. Затем логопед слева направо раскладывает перед четырьмя зрителями, сидящими рядом, по четыре картинки. Каждый из них четко называет свои картинки, не трогая их руками, чтобы не перепутать последовательность. Фокусник просит детей ответить, у кого из них находится загаданная картинка. После этого он, двигаясь слева направо, забирает сначала четыре картинки у первого зрителя, затем — у второго, третьего и четвертого. Собрав все картинки в стопку, логопед вновь раздает их тем же самым четверым зрителям сначала по одной, потом справа от первых раскладывает еще по одной картинке и т. д., пока не раздаст все 16 штук. Получая картинки, дети четко произносят их названия. Фокусник вновь задает вопрос: «У кого из вас загаданная картинка?» — и безошибочно называет ее.

Секрет фокуса

Логопед смотрит, каким по счету (если считать слева направо) является зритель, в первый раз ответивший, что загаданная картинка у него. Именно такой же по счету при втором раскладе будет лежать загаданная картинка у отозвавшегося зрителя.

Волшебный шоколад

Демонстрация фокуса

Фокусник-логопед показывает детям картинку: *крыса, миска, каска и нос*.

— Какой звук есть во всех этих словах? — спрашивает он зрителей и, выслушав их ответы, продолжает. — А если все эти слова угостить *ш-ш-шоколадом*, вместо звука *С* в них появится «*ш-ш-шоколадный*» звук *Ш*.

Фокусник вкладывает картинку «*миска*» под обертку плитки шоколада, и она на глазах у восхищенных зрителей превращается в «*мишку*». Такую же процедуру фокусник-логопед производит и с остальными картинками, превращая «*каска*» в «*кашку*», «*крысу*» в «*крышу*», а «*нос*» в «*нож*».

По окончании демонстрации фокуса логопед и зрителей угощает «волшебным шоколадом».

Реквизит

Для фокуса нужна плитка шоколада весом 200 г в обертке из тонкого картона. Открывающиеся клапаны картонной обертки необходимо аккуратно обрезать, придав ей вид обычной обертки от шоколадной плитки. Затем обертку необходимо расклеить по шву и скотчем прикрепить к ее верхней плоскости изнутри кусочек тонкого картона, совпадающий по ширине с верхней плоскостью обертки, но короче ее примерно на 1 см. Таким образом, у верхней плоскости обертки появится «потайной карман», который слева (где будет «дно» кармана) нужно скрепить клеем. Кстати, именно со стороны «дна» прикрепляемая картонка должна быть короче на 1 см, а со стороны «входа» край кармана должен точно совпадать с краем обертки.

Далее обертку нужно снова склеить по шву, предварительно слегка раздвинув, для того чтобы плитка шоколада в фольге свободно выдвигалась из обертки.

Подготовка к демонстрации фокуса

В строго определенной последовательности картинки: *нож, крыша, кашка и миш-*

ка — накладываются на плитку шоколада в фольге так, чтобы из-под «*мишки*» с левого края на 1 см выставлялась «*кашка*», из-под нее тоже на 1 см выглядывала «*крыша*», а из-под «*крыши*» — «*нож*». Последняя картинка — «*нож*» — должна лежать на расстоянии 1 см от левого края шоколадной плитки. Всё это аккуратно (чтобы не сдвинулись картинки) задвигается в обертку. Во время демонстрации фокуса логопед поочередно вставляет картинки к словам со звуком *С* якобы под обертку, но на самом деле в «потайной карман». Затем он, делая вид, что пропускает картинки под оберткой, слегка выдвигает из обертки шоколадку до тех пор, пока не покажется край нужной картинки. Тогда фокусник вынимает картинку и показывает ее зрителям.

Угадывание картинок в квадрате

Фокусник-логопед просит детей четко назвать 16 картинок, которые он раскладывает на столе ровным квадратом (4×4). Затем логопед предлагает запомнить по одной картинке четверым зрителям, каждому в своем, строго определенном, горизонтальном ряду, и последовательно собирает картинки по горизонтальным рядам. После второй раскладки (при которой дети вновь четко называют картинки) зрители по просьбе фокусника сообщают, в каких горизонтальных рядах теперь оказались замеченные ими картинки. Горизонтальный ряд, из которого первый зритель загадывал картинку, стал первым вертикальным столбиком, горизонтальный ряд с картинкой второго зрителя стал вторым вертикальным столбиком, и т. д.

Теперь фокуснику-логопеду нетрудно будет назвать каждому из четырех зрителей загаданную им картинку. Ведь она находится на пересечении соответствующего вертикального столбика и названного зрителем во второй раз горизонтального ряда.

Гадание на ромашке

Реквизит

Вырежьте из картона круг радиусом 8 см. Расчертите его на 8 секторов и напишите на каждом секторе его номер (по часовой стрелке): 1, 2, 3 и т. д. Положите круг в центре стола, а напротив каждого сектора картинку — получится подобие ромашки.

Демонстрация фокуса

Фокуснику (с этой ролью может справиться кто-то из детей) завязывают глаза или надевают на голову большой, до самых плеч, колпак. В это время один из зрителей молча выбирает любую картинку-лепесток и показывает ее всем присутствующим. Затем зритель смотрит, какое число написано напротив загаданной картинке, и поворачивает круг по часовой стрелке на столько же лепестков. Фокуснику развязывают глаза (или снимают колпак). Один из зрителей спрашивает:

— Что я загадал: *шапку?* *шарф?* *кошку?*

Ребенок вразнобой перечисляет все картинки. К удивлению зрителей, фокусник без труда называет загаданную картинку-лепесток.

Секрет фокуса заключается в том, что, независимо от того, какое положение занимал круг и на сколько делений он был повернут, напротив загаданной картинке всегда окажется сектор номер 8.

«Ясновидение»

Демонстрация фокуса

Фокусник-логопед показывает зрителям стопку картинок, несколько раз снимает сверху любое количество картинок (это могут сделать сами зрители) и каждый раз кладет снятые картинки в низ стопки. Затем фокусник выкладывает на стол стопку карточек рисунками вверх и таинственным голосом сообщает, что ему одному известно волшебное заклинание, способное сделать любую карточку

прозрачной. Он предлагает и зрителям произнести вместе с ним это заклинание:

Ша — са! Ша — са!

Совершайтесь, чудеса!

Если дети произносят все звуки правильно, фокусник приобретает возможность «видеть картинки насквозь»:

— Вижу что-то острое, — он снимает верхнюю карточку, и удивленные зрители, глядя на открывшуюся картинку, подтверждают его догадку:

— Это *нож!*

Убрав в сторону карточку с изображением *ножа*, фокусник-логопед повторяет вместе с детьми волшебное заклинание и угадывает следующую картинку:

— Вижу кого-то косолапого...

— Это *мишка!*

Секрет фокуса

Заранее подготовленная стопка составлена из сложенных попарно карточек. Названия картинок каждой пары — слова-паронимы. Например: на *крыше* — *крыса*, на *кашке* — *каски*, на *мишке* — *миски*, на картинке «*нож*» лежит «*нос*». Причем сверху в парах всегда следует класть картинку на звук С. Если после снятия карточек сверху окажется картинка к слову со звуком Ш, ее тоже нужно снять, чтобы упорядочить пары.

Фокус-шутка

— Сможет ли кто-нибудь из вас сдунуть с места картинку, лежащую на столе? — спрашивает логопед детей. Они, безусловно, без труда справляются с заданием.

— А теперь подуйте на картинку так, чтобы она полетела не от вас, а в вашу сторону!

— Это невозможно! — уверяют дети, но фокусник-логопед показывает, как это можно сделать.

Секрет фокуса-шутки: достаточно поставить за картинкой ладонь на ребро и подуть на картинку.

Щ

Ш

Ж

Щ

Ж

Ж



Ж

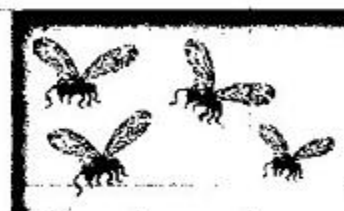


Ш

Ж



Ж



Настольно-печатный материал для коррекционных игр и логопедических фокусов

Лист 1

Шесть кошек,
шесть мышек.

Лист 2

Шесть мошек (мушек),
шесть мишек.

Лист 3

Лошадь, крыша, шакал,
машинка, груша, мартышка,
шоколад, пешка, камыши,
пшеничная каша (кашка), гармошка, шалаши.

Лист 4

Кукушка, лягушка, шампунь,
карандаш, бабушка (старушка), шайба,
шляпка, ландыш, клюшка,
дедушка, душ, шахматная доска.

Лист 5

Шуба, спорты, ширма,
шапка, рубашка, подушка,
шаль, ежик, еловая шишка,
шарф, погремушка, ромашка.

Лист 6

Конюшня, ложка, книжка,
ковшик, кружка, пашки (пашка),
кувшин, чашка, пушка,
нож, кормушка, вешалка.

Листы 7 и 10

Игровое поле для игры «Спасатели»*.

Листы 8 и 9

Игровое поле для игры «Лягушка и мушки»*.

Лист 11

Шарик, Петрушка (кукла), компьютерная мышка, елочный шар, петрушка, боксерская груша, заячьи ушки, летучая мышь, шиповник (шипы), шина (с шипами), шуруп, рыжик.

Лист 12

Малыш (макушка), книжный шкаф, крошка (горбушка), швейная машинка, большая матрешка, маленькая матрешка, шипка на лбу, фуражка, прищепка, катушка, сережки березы, плащ.

Лист 13

Лужа, жук, ящик, пожарный, жираф, клещи, пожарная машина, лыжи, щетка, сережки, брошка, щенок.

Лист 14

Слоги для игры «Пексесо».

Лист 15

«Рифмы» для игр «Поэты», «И в шутку, и всерьез».

Лист 16

Карточки для игры в лото.

* Отогнув скрепки, аккуратно выньте два внутренних листа – у вас получатся два игровых поля.

Коррекционные игры

Кошки-мышки	4
Бабушка и внук	4
Шел я, шел... ..	5
Языколомки	5
Лягушка и мушки	6
Найди шишку	6
Поэты	6
И в шутку, и всерьез	7
Рифмы	7
День и ночь	7
Эхо	8
Слова с начинкой	8
Важный звук	9
Мыши под крышей	9
Хоккей	10
Слова-«однофамильцы»	10
Классическое лото	11
Логическое лото	12
Антилогическое лото	12
Артисты	12
Шифровальщики	13
Выше – ниже	13
Кто хочет стать миллионером?	13
По кругу	14
Ним	14
Урок	14
Путаница	15
Ушки-неслушки	15
Сказка про Иванушку	16
Предложения по цепочке	16
Щенок-озорник	16

Игры на дифференциацию свистящих и шипящих звуков

Два ветра	18
Свистяще-шипящая сказка	19
Спасатели	19
Магазин	20
Пексесо	20
Викторина	21

Логопедические фокусы с картинками

Фокус с мышками, мишками и кошками	23
Назойливые мошки	23
Где картинка?	24
Волшебный шоколад	25
Угадывание картинок в квадрате	25
Гадание на ромашке	26
«Ясновидение»	26
Фокус-шутка	26
Настольно-печатный материал для коррекционных игр и логопедических фокусов	27