

Игры для закрепления поставленного звука

консультация для родителей

Подготовила учитель-логопед

Паторова Ирина Борисовна

После постановки логопедом какого-либо звука важно закрепить его правильное произношение. Добиться этого можно в игре, игровых упражнениях.

Это позволяет решить сразу несколько задач:

- пробудить в ребенке желание самому активно участвовать в процессе исправления звукопроизношения;
- расширить и обогатить диапазон игровых умений и навыков;
- повысить познавательную активность и работоспособность детей;
- активизировать процессы восприятия, внимания, памяти;
- увеличить объем коррекционного воздействия, включив игровые упражнения в различные режимные моменты.

Игра – основной вид деятельности ребенка дошкольного возраста. В ней ребенок естественным образом обучается, решая коррекционные, образовательные и воспитательные задачи. Этому способствует и положительный эмоциональный фон игры.

Ниже приведены примеры игр и игровых упражнений, позволяющих закрепить поставленные звуки изолированно, затем в слогах, словах, фразах. В конце каждой игры можно спрашивать ребенка: Какие слова (слоги) ты произносил? Таким образом идет развитие слухоречевой памяти.

“Помоги Рексу”

Цель: закрепить правильное произношение звука [р] изолированно, развивать зрительное внимание

Оборудование: лист с собакой и извилистой дорогой до конуры

Инструкция: Помоги Рексу добраться до своей конуры. Веди пальцем по дорожке и произноси звук [р].

В первый раз разрешается делать 2-3 остановки в пути.

Для автоматизации звука [л] выбирается образ гудящего парохода, который плывет до пристани; для [з] - комарика, который летит до листка; для [ж] - жука, который летит до цветка и т.д.

“Пальчики здороваются”

Цель: автоматизировать поставленный звук изолированно

Инструкция: Пусть твои пальчики здороваются. Сделай как я и повтори звук(например, [с]).

Ребенок большим пальцем поочередно прикасается к указательному, среднему, безымянному, мизинцу и одновременно произносит заданный звук.

“Построим дом”

Цель: закрепить поставленный звук в слогах

Оборудование: конструктор

Инструкция: Давай построим дом для Стёпы. Бери деталь конструктора, повторяй за мной слог и строй дом.

Слоги (например, для звука [с]): са,со, су, сы, сэ, ас, ос, ус, ыс и т.д.

Дом можно построить для любого героя, в чьем имени есть поставленный звук.

“По кочкам”

Цель: закрепить поставленный звук в слогах

Оборудование: крышки от бутылок (или вырезанные из картона кружочки), расположенные на столе в хаотичном порядке, маленькая игрушка, игрушечный домик.

Инструкция: Давай поможем Нюше добраться до ее домика через болото.

Прыгай на кочку и повторяй за мной слово.

Можно использовать любого героя, в чьем имени есть поставленный звук.

“Собираем игрушки”

Цель: закрепить поставленный звук в середине слова

Оборудование: игрушки, коробка

Инструкция: Давай собирать игрушки. Бери игрушку, повторяй за мной слово и клади ее в коробку.

Слова (например, для автоматизации звука [ш]): каша, Маша, Паша, мышка, мешок, кушать, вешать, машина, ошейник.

Такое игровое упражнение можно использовать для закрепления любых звуков в слогах, словах.

“Лови и кидай”

Цель: закрепить произношение звука [л] в начале слова

Оборудование: мяч

Инструкция: Лови мяч. Снова кидай мне и повтори слово.

Слова: Лак, лук, лапа, лыжи, лужа, лодка, лошадь, локоть, ложка, лампа, ландыш.

Такое игровое упражнение можно использовать для закрепления любых звуков в слогах, словах.

“Кто больше?”

Цель: закрепить поставленный звук во фразе.

Оборудование: любой счетный материал (палочки, фишки, квадратики и .д).

Инструкция: Давай соревноваться: кто больше и правильно произнесет фраз со звуком (например [р]). Кто правильно произнесет, получит фишку. У кого в конце будет больше фишек, победит.

“Шел я, шел...”

Цель: автоматизировать звук [ш] во фразе.

Оборудование: предметные картинки, в названиях которых есть звук [ш], игральный кубик, фишка.

Можно играть двум и более детям, кто закрепляет в речи один и тот же звук. На столе раскладываются картинки, в названии которых есть звук [ш]. Ребенок кидает кубик, смотрит на выпавшее на нем число и передвигает свою фишку на соответствующее количество картинок, четко произнеся название каждой из них. Если фишка останавливается, например, на картинке “мишка”, ребенок говорит “Шел я,шел, мишку нашел”. Затем в игру вступает следующий ребенок.

Инструкция: Давайте отправимся в путешествие. Кидай кубик. Сколько точек выпало? Двигай фишку на 3 картинки вперед. Называй их. На чем остановился? Давай скажем: “Шел я, шел, мишку нашел” (далее со следующим ребенком).