**Картотека дидактических игр, направленных на автоматизацию поставленных звуков у детей дошкольного возраста**

Чтобы маленькие дети овладели необходимыми умениями и навыками, их надо этому научить.

Для обучения детей и созданы дидактические игры. Главное их отличие состоит в том, что упражнения ребёнку предлагаются в игровой форме.

Многие специалисты знают, что этап автоматизации звука является очень ответственным и трудоёмким этапом в коррекционной работе. Звук, который только что поставили, является хрупким, без обязательных подкреплений может быстро потеряться.

Цель данного этапа – добиться правильного произношения звука во фразовой речи, то есть в свободной, обычной.

Мы хотим представить дидактические игры из своего опыта, которые используем для автоматизации звуков. Все они проводятся на основе игрового поля, разделённое на четыре сектора разного цвета. Это дидактическое пособие легко сделать самим. Нами была разработана система дидактических игр, направленных на коррекцию звукопроизношения, соответствующая этапу автоматизации поставленных логопедом звуков. Как известно, сначала произношение закрепляется изолированно, затем в слогах, словах, фразах.

С каждым ребёнком проводятся занятия, где в ходе игр и игровых упражнений автоматизируются поставленные звуки. Параллельно продолжается работа, начатая в подготовительном периоде, по развитию фонематического слуха, помогающего детям отличать правильное произношение автоматизируемых звуков от неверного, навыков звукового анализа, умения определять позицию звука в слове, подбирать слова с заданным звуком.

**Игры и игровые приёмы, применяемые при автоматизации звука в слогах.**

*Игра «Волшебная стрелка»*

ребёнок крутит стрелку на игровом поле, по краю которого разложены цифры 3,5,7,9, проговаривает нужный слог столько раз, сколько показывает стрелка на поле.

*Игра «Угадай по схеме»*

На поле раскладываются схематические изображения гласных звуков, ребёнок крутит стрелку и произносит слог с той гласной, на схему которой указала стрелка.

**Игры и игровые приёмы, применяемые при автоматизации звука в словах.**

*Игра «Вертушка».*

Картинки, на которых изображён предмет, содержащий автоматизируемый звук, раскладываются по игровому полю. Ребёнок вращает стрелку. После остановки стрелки ребёнок называет предмет, изображённый на картинке. Усложнение игры: разделить слова на слоги, определить место звука в слове, назвать ударный слог.

*Игра «Назови правильно»*

Игра усложнена заданием на словообразование.

1 вариант: Назвать предмет, на который указала стрелка, и образовать форму множественного числа (сказать так, что их много). Слова для игры подбирать на автоматизируемый звук. Образец:

Жук – жуки – много жуков;

груша — груши — груш;

яблоко — яблоки — яблок.

Наоборот: калоши — калоша — много калош;

фрукты — фрукт — много фруктов.

2 вариант: «назови ласково» – упражнение в образовании уменьшительно-ласкательной формы слова, например: рука – ручка, пирог – пирожок.

3 вариант: «сосчитай» – считать предмет с выпавшей картинки: 1 шишка, 2 шишки, 3 шишки, 4 шишки, 5 шишек.

*Игра «Подружи картинки»*

Подобрать картинки на автоматизируемый звук парами, имеющими смысловую связь. Например на звук «Ш»: лягушка – камыши, бабушка – дедушка, шайба – клюшка, кошка – мышка, ромашка –шмель, шапка – шуба и т. п. Картинки с первыми словами раскладываем на поле, пары картинок отдаём ребёнку. Стрелка выбирает слово, а ребёнок ищет ему «друга». Парные картинки кладём вместе, чтобы не повторяться.

По этому принципу можно подбирать пары по разным признакам:

- животное – детёныш;

- найти картинку на последний звук, на первый звук: ракета – арбуз, сыр – роза, рак – комар… или рак – ракета, комар – крот, морковь – матрос.

- кто, что любит есть (кролик – морковь, курица – зерно, корова – трава, грач – червяк, воробей – крошки и т. п.)

- подобрать слова, которые сходны по звучанию: грач – врач, галка – палка, мышка – мишка – шишка и т. п.

*Игра «Разложи правильно»*

Эта игра помимо автоматизации звуков закрепляет умение делить слова на слоги. На секторы игрового поля положить цифры от 1 до 4. Ребёнку нужно разложить предложенные картинки в зависимости от количества слогов в слове на нужный сектор.

*Игра «Найди и назови»*

Разложить по кругу картинки, из которых не во всех словах имеется нужный звук. Ребёнок должен найти только нужные картинки и назвать их. Либо найти картинку, где звук в определённом месте: в начале слова, в середине или в конце.

*Игра «Скажи какой?»*

Ребёнок называет выбранный стрелкой предмет и подбирает к нему подходящее прилагательное: мяч – резиновый, часы – настольные, чайка – белая, и закрывает картинку фишкой. Снова крутит стрелку и называет новое слово.

*Игра «Противоположности»*

Ребёнок должен подобрать картинку или слово к изображённому предмету с противоположным значением, то есть слова – антонимы.

*Игра «Четвёртый лишний»*

Положить на секторы игрового поля четыре картинки. Ребёнок должен найти лишнюю и объяснить, в чём отличие. Признаки могут быть разными: по звуку, по месту звука в слове, по количеству слогов, на классификацию.

*Игра «Синий – зелёный»*

У ребёнка карточки с картинками, названия которых начинаются на твёрдые и мягкие согласные. Ребёнок раскладывает их на зелёный или синий сектор поля, определяя выбор по первому звуку.

*«Таинственная картинка»*

По кругу разложить картинки на нужный нам звук. Логопед произносит три прилагательных, описывающих предмет. Ребёнку нужно догадаться, что стоит за тремя прилагательными, и назвать слово.

*Игра «Назови соседей»*

На игровом поле раскладываются картинки на автоматизируемый звук. Ребёнок крутит стрелку и называет «соседей» того слова, на который она указала.

*Игра «Выполни задание»*

Для игры приготовить карточки с картинками на автоматизируемый звук. Ребёнок берёт карточку, произносит слово и крутит стрелку. Если стрелка указала на жёлтый сектор, то надо разделить слово на слоги, если на красный – назвать ударный слог, если на синий – определить место звука в слове, если на зелёный – определить первый и последний звуки в слове.

**Игры и игровые приёмы, применяемые при автоматизации звука во фразах, предложениях.**

*Игра «Придумай предложение»*

Разложить на поле картинки с изображёнными на них предметами, в названиях которых имеется нужный звук. Ребёнок должен отчётливо назвать предмет и составить с данным словом предложение.

*Игра «Закончи предложение»*

На игровое поле разложить 4 картинки (по одной на каждый сектор). Логопед начинает предложение, а ребёнок ищет среди предложенных картинок подходящее по смыслу слово и повторяет всё предложение. Конечно, в предложении должны преобладать слова на нужный звук.

*Игра «Составь рассказ»*

Картинки для игры логопед подбирает таким образом, чтобы их можно было связать единым сюжетом, например:

звук Р в начале слов – ручей, рыбак, рак, ракушка, рыба;

звук Р в середине слов – крот, огород, картошка, морковка, горох, нора;

звук Р в конце слов – комар, самовар, пар, сахар, сыр,

раскладывает их по игровому полю. Стрелку надо крутить два раза.

Ребёнок составляет короткие предложения по парам картинок, затем объединяет их в рассказ.

Примечание: можно дифференцировать слова не по позиции звука в слове, а по количеству слогов.

*Игра «Расскажи скороговорку»*

По кругу раскладываются картинки из скороговорок, стрелка указывает на картинку, а ребёнок вспоминает скороговорку, загадку, чистоговорку или стихотворение. Например: Мишка – «шили штанишки плюшевому мишке». Кошка – «кошка на окошке ширинку шьёт, а курица в сапожках избу метёт». Лодка – «ла-ла-ла – Мила в лодочке плыла».

*Игра «Составь предложение по картинке»*

Ребёнок составляет предложение по сюжетной картинке, на которую указала стрелка и которая насыщена предметами на отрабатываемый звук.

*Игра «Угадай по схеме 2»*

На поле раскладываются схематические изображения гласных звуков, ребёнок крутит стрелку и произносит слог с той гласной, на схему которой указала стрелка, затем произносит знакомую чистоговорку с этим слогом.

Задания можно усложнять в зависимости от возраста детей. Например: разделить слова на слоги, определить ударную позицию, придумать односложные, двусложные, трёхсложные слова; пока стрелка крутится, ребёнок произносит изолированный автоматизируемый звук. Ведь когда помимо установки «правильно повторить звук», ребёнок попутно решает и другие задачи, звук входит в речь гораздо быстрее и эффективнее.

*В заключении мы хотим отметить, что игра – это не самоцель, а средство воздействия на ребёнка, звено в общей системе его воспитания. Поэтому игра, проводимая с коррекционной целью, всегда должна сохранять положительно воздействующий заряд на все стороны психофизического развития ребёнка.*