

ИГРЫ

ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ЗВУКОВ

Р, Р', Л, Л'

(для детей старших и подготовительных

к школе групп)

Составила: учитель-логопед

Лещинина Ю.Н.

2021г.

«Лошадка»

Цель. Постановка и автоматизация отдельного звука *р*.

Описание игры. Детей воспитатель распределяет на три группы. Одна группа изображает наездников, две другие — лошадок. Дети, изображающие лошадок, берутся попарно за руки и с цоканьем ездят, управляемые наездником. По сигналу педагога наездник останавливает лошадок, говоря: *тр-тр-тр...* Потом дети меняются ролями.

«Цветные автомобили»

Цель. Автоматизация звука *р*.

Оборудование. Цветные обручи или бумажные кольца по числу играющих, несколько цветных флажков.

Описание игры. Вдоль стены на стульях сидят дети. Они автомобили. Каждому из играющих дается обруч какого-либо цвета или бумажное кольцо. Это руль. Перед педагогом (*или ведущим*) на столе несколько цветных флажков. Он поднимает один из них. Дети, у которых руль такого же цвета, как и флажок педагога, бегут по комнате, подражая звуку мотора автомобиля: *р-р-р*. Когда педагог опустит флажок, дети останавливаются и по сигналу «Автомобили возвращаются» направляются шагом каждый в свой гараж (*к своему стулу*). Затем педагог поднимает флажок другого цвета, и игра возобновляется. Педагог может поднимать один, два или три флажка вместе, и тогда все автомобили выезжают из своих гаражей.

«Самолеты»

Цель. Постановка и автоматизация звука *р*.

Оборудование. Гирлянда с флажками. Три флажка (красный, синий и зеленый).

Описание игры. Вариант 1. На одной стороне комнаты стоят стульчики. Впереди натянута гирлянда с флажками и устроена арка. Это аэродром. Летчики сидят на стульчиках, ожидая приказа. «Летчики к полету готовы?» — спрашивает педагог. Ребята отвечают: «Готовы!» — «Запускайте моторы!»

— говорит педагог. *Д-д-д-дрр-рррр*, — подражают дети звуку мотора и, вертя правой рукой, будто заводят мотор, летают по комнате. «Летчики, летите назад!» — зовет педагог. Постепенно, замедляя бег и умолкая, все возвращаются на аэродром и садятся на стульчики.

Вариант 2. Дети сидят на коврике (на аэродроме). Все они пилоты, и у всех самолеты приготовлены к старту. Один ребенок (регулировщик) держит в руке флажки: красный, синий, зеленый. Он руководит движением. По взмаху зеленого флажка взлетает первый самолет. При этом ребенок, изображающий самолет, издает сначала звуки *тдд*, а затем *дрр* до тех пор, пока регулировщик держит зеленый флажок. Когда он опускает зеленый флажок, самолет приземляется со звуком *тдд*. Игра продолжается. Если ребенок после звука *тдд* не сумеет перейти на звук *дрр*, то его отправляют в ремонт к механику (педагогу), который с ним индивидуально занимается.

«Будильник»

Цель. Автоматизация звука *р*.

Описание игры. Все дети ложатся спать (садятся на стульчики). Один ребенок — будильник. Педагог говорит, в котором часу надо детей разбудить, и начинает медленно считать. Когда он произносит назначенное для подъема время, будильник начинает трещать: *р-р-ррр...* Все дети встают.

«Вороны»

Цель. Автоматизация звука *р* в звукоподражаниях и фразах.

Описание игры. Педагог делит детей на три группы: первая группа изображает елочку, дети становятся по кругу и, опустив руки, говорят: «Как под елочкой зеленой скачут, каркают вороны»; вторая — вороны, которые прыгают в круг и каркают: *кар-кар-кар...* Первая группа детей говорит: «Из-за корочки подрались, во все горло разорались». Вторая группа (в кругу): *кар-кар-кар...* Первая группа: «Вот собаки прибегают, и вороны улетают». В круг вбегают третья группа детей, изображающая собак, и с рычанием *р-р-р...* гонится за воронами, которые улетаю в свое гнездо (заранее отведенное место). Пойманные становятся собаками. Игра повторяется до тех пор, пока не останутся две-три самые ловкие вороны. Потом дети меняются ролями и продолжают игру.

«Воробушки и автомобиль»

Цель. Автоматизация звуков *p, p'* в звукоподражаниях.

Описание игры. Несколько детей (*воробушки*) скачут по дороге и чирикают: *чик-чирик, чик-чирик*. Вдруг на дороге показывается автомобиль (ребенок, изображающий автомобиль). Сначала звук мотора *p-p-p* слышен слабо, затем все сильнее и сильнее. Когда машина приближается к воробьям, они издают звук *фррр*, расправляют крылья и разлетаются.

«Соблюдай порядок»

Цель. Автоматизация звуков *p, p'* в словах.

Описание игры. Дети сидят полукругом. В центре стоит стол педагога, на который положены в ряд несколько предметов, в названии которых встречается звук *p, p'*. Педагог вызывает одного ребенка, который должен назвать и показать детям предметы, разложенные на столе преподавателя. Потом ребенок поворачивается спиной к столу и по памяти называет предметы в том порядке, в котором он их разложил на столе. Если ребенок затрудняется выполнить задание, можно разрешить ему еще раз внимательно рассмотреть предметы.

Затем вызываются другие дети. Педагог по своему усмотрению может менять порядок расположения предметов, заменять их или дополнять новыми.

Для игры могут быть подобраны следующие предметы: фонарик, рыбка, пузырек, горошина, веревка, резинка, сахар, ракета, пряжка, гриб, варенье и др. Повторяя игру, можно давать для запоминания пять-шесть предметов. Называть предметы дети должны громко, четко. (По аналогии игра может проводиться и с другими звуками.)

«Солдаты»

Цель. Автоматизация звука в слогах.

Описание игры. Дети ходят в строю. При движении издают звуки трубы: *трам-та-ра-ра, трам-та-ра-ра*. Педагог может выбрать кого-нибудь из детей и поручить ему роль трубача, а остальные дети оценивают правильность звучания трубы (*громкость, четкость*).

«Помнишь ли ты эти стихи?»

Цель. Автоматизация звуков *p, p'* в словах.

Описание игры. Педагог читает отрывки из стихотворений, знакомых детям. Ребенок должен произнести пропущенные слова.

Где обедал (воробей)? В зоопарке у (зверей).

Вы не стойте слишком близко: я (тигренок), а не киска.

В этой речке утром (рано) Утонули два (барана).

Бедный маленький верблюд! Есть (ребенку) не дают. Он сегодня съел с (утра) Только два таких (ведра).

Золотом буквы на солнце (горят): Да здоровствует (дружба) советских (ребят).

Все ребята со двора Малярам кричат: (Ура)!

Идет коза (рогатая) За малыми (ребятами).

Молоко свое допей И пойдем гулять (скорей).

А козлик седую Трясет (бороною).

Здесь метро у нас пройдет, Всех с собою (заберет).

«Оркестр»

Цель. Автоматизация звуков *p, p'* в слогах.

Описание игры. Дети садятся полукругом. Одна группа детей — трубачи, другая — скрипачи, третья — ударники. Педагог — дирижер. Он показывает каждой группе, как нужно подражать движениям трубачей, скрипачей и ударников. Потом предлагает спеть какой-нибудь знакомый мотив. Трубачи поют слог *ру-ру-ру*, скрипачи — *ри-ри-ри*, а ударники — *ра-ра-ра*. После репетиции педагог начинает дирижировать. Поет только та группа, на которую педагог указывает палочкой. Когда педагог поднимает обе руки, играют все одновременно. Затем педагог вызывает трех-четырех детей и предлагает им исполнить на любом инструменте какую-нибудь песню. Остальным детям предлагает угадать, какую песню исполняли.

«Знаешь ли ты эти слова?»

Цель. Автоматизация звуков *p, p'* в слогах и словах.

Описание игры. Педагог произносит фразу, не договаривая в словах слоги. Кто из ребят первый правильно произнесет недостающий слог, тот получит кружок из картона. Набравший большее количество кружков выигрывает. Примерный перечень предложений: *У нас ледяная го(ра); Кто мычит? Ко(рова); Вокруг парка за(бор); Под землей у нас ме(тро); В воротах стоит вра(тарь); Утром дети делают за(рядку); У крота в земле но(ра); С цыплятами ходят ку(ры); Чтоб писать, нужна тет(радь); Ребята разожгли в лесу кос(тер); На улицах светят фона(ри); Мы любим сладкое ва(ренье)* и т.д.

«Барашек»

Цель. Автоматизация звука *p* в тексте, развитие слухового внимания.

Описание игры. На стуле спиной к детям сидит водящий, остальные по очереди подходят к нему и произносят стишки.

Кто по голосу будет узнан, тот заменит барашка,

Барашек, барашек,

Покажи рога,

Дам тебе я сахару,

Кусочек пирога!

Кто я?

«Бараны»

Цель. Автоматизация звука *p* в тексте.

Ход игры. Несколько пар детей, стоя друг против друга, взявшись за руки, образуют ворота. Остальные (бараны) подходят к воротам, стучат в них {топают ногами}.

Бараны. Тра-тра-тра, тра-тра-тра,

Открывайте ворота! *Ворота*. Рано, рано, вы, бараны, Застучали в ворота. *Бараны*. Тра-тра-тра, тра-тра-тра, Пропустите в ворота! *Ворота*. Вам куда? Вам куда? Не откроем ворота. *Бараны*. На луга, где трава, А на травушке роса. *Ворота*. Еще рано вам туда, Не откроем ворота. *Бараны*. Тра-тра-тра, тра-тра-тра, До свиданья, ворота. Мы придем, когда высохнет трава. (*Уходят.*)

«Пароход»

Цель. Постановка и автоматизация межзубного звука л..

Оборудование. Для игры потребуются вода (тазик — в помещении, на улице — ручеек), игрушки; пароход, маленькие куклы, матрешки.

Педагог обращается к детям: «Мы поедем кататься на пароходе. Вы знаете, как гудит пароход? Послушайте: *ы-ы-ы...* Повторим все вместе, как гудит пароход.

А теперь положите широкий кончик языка между зубами, закусите его слегка и погудите, как пароход: *ы-ы-ы...*» Дети гудят. Педагог продолжает: «Пароход может давать несколько гудков». Затем предлагает детям по очереди прокатить на пароходе зайчика, матрешку и т.п. Фиксируется внимание детей на том, что у них получился звук *лл*, когда они прикусили кончик языка.

«Помнишь ли ты эти стихи?»

Цель. Автоматизация звуков л, л' в словах и фразах.

Описание игры. Педагог приводит ребенку выдержки из стихотворений, знакомых детям. Ребенок должен произнести пропущенные слова.

Мяч попал под (колесо), Лопнул (хлопнул)— Вот и все.

Головой кивает (слон), Он слонихе шлет (поклон).

Я привык свои ботинки Чистить щеткой каждый день. Из костюма все (пылинки) Мне вытряхивать (не лень).

Пальчик, пальчик, где ты (был)? С этим братцем (в лес ходил), С этим братцем кашу (ел), С этим братцем песни (пел).

Телефон уже устал, Разговаривать (не стал).

«Знаешь ли ты эти слова?»

Цель. Автоматизация звуков *л, л'* в слогах и словах.

Описание игры. Педагог произносит фразу, не договаривая слоги в словах. Кто из ребят первый правильно произносит недостающий слог, тот получает кружок из картона. Набравший большее количество кружков выигрывает.

Девочка еще ма(ла).

Белка спряталась в ду(пло).

По небу плывут об(лака).

У Лены болит ко(лено).

Корова дает мо(локо).

Мила ела яб(локо).

Лида видела в театре ба(лет).

Вася хотел летать на само(лете).

Мы сидим на сту(ле) за сто (лом),

Мойтесь чисто мы (лом).

Утром будит нас бу(дильник).

«Ответь на вопросы»

Цель. Автоматизация звуков *л, л'* в словах и фразах.

Оборудование. Картинки, в названии которых имеется звук *л*: лев, лента, лампа, лейка, лук, лестница, лошадка, самолет, лимон, лыжи, павлин, лиса, листья, будильник, туфли и т.д.

Описание игры. Педагог раскладывает картинки на столе рисунком вверх. Потом он по очереди вызывает детей, задает им вопросы, а ребенок дает полный ответ (например: «Из чего поливают цветы?» — «Цветы поливают из лейки»). Разыскивая при этом соответствующую картинку и показывая ее всем детям, громко называет.

Педагогу надо следить, чтобы дети давали полные ответы. К одной картинке можно задать различные вопросы. Например: «Что принесли чинить в

мастерскую?» Ответ: «В обувную мастерскую принесли чинить туфли». «Что купила мама в обувном магазине?» Ответ: «Мама купила в магазине туфли».

«Пила»

Цель. Автоматизация звуков *л, л'* в тексте.

Описание игры. Дети парами, взявшись руками крест-накрест, пилят дрова и говорят:

Запилила пила, Зажужжала, как пчела, Отпилила кусок, Наскочила на сучок, Лопнула и стала, Начинай сначала.

Образовав новые пары, дети продолжают игру.

«Лошадки»

Цель. Автоматизация звука *л* в тексте.

Описание игры. Одна половина детей изображает лошадок, другая — кучеров. Кучера подходят к стоящим в ряд лошадкам. Поглаживая их по спине, они говорят:

Ну и лошадка —

Шерстка гладка,

Чисто умыта

С головы до копыта,

Овса поела

И снова — за дело.

Кучера запрягают лошадок, говорят: *но-но-но...* и уезжают. Лошадки цокают языком. Затем дети меняются ролями.

«Самолет»

Цель. Дифференциация звуков *л—р*.

Описание игры. Педагог, обращаясь к детям, говорит: «Сейчас мы будем играть в «самолет». Заведем мотор самолета: р-р-р...» Дети произносят: р-р-р... и воспроизводят руками движения мотора. «Завели мотор, и полетел самолет высоко, не видно его, только гул слышен: л-л-л... Как гудит самолет?» Дети: л-л-л...

«Поймай комара»

Цель. Дифференциация звуков *л, л', р, р'* в тексте.

Оборудование. Тонкий прут длиной 1 м 25 см с привязанным к нему шнурком длиной $\frac{1}{2}$ м, на конце которого комар, сделанный из картона.

Описание игры. Дети становятся в круг, посередине педагог, который обводит (кружит) прutom по воздуху немного выше головы детей. Дети подпрыгивают и стараются поймать комара. Тому, кто поймал комара, дети поют песенку:

Ай, да Коля (Оля) молодец! Комару пришел конец! Тра-ля-ля, тра-ля-ля, Комару пришел конец!

«Найди свою картинку»

Цель. Дифференциация звуков *л—р* в словах.

Оборудование. Картинки, в названии которых есть звук *л* или *р*. На каждый звук подбирают одинаковое количество картинок.

Описание игры. Педагог раскладывает картинки рисунком вверх, затем распределяет детей на две группы и говорит им, что одна группа будет подбирать картинки на звук *л*, а другая — на *р*. По сигналу педагога из каждой группы к столу подходит по одному ребенку. Один берет картинку на звук *л*, другой — на звук *р*. Подойдя к своей группе, ребенок хлопает по ладони впереди стоящего и становится в конце группы, а тот, кто оказывается первым, идет за следующей картинкой и т.д. Когда все дети возьмут картинки, обе группы поворачиваются лицом друг к другу и называют свои картинки. При повторении игры можно немного видоизменить: выигрывает та группа, которая быстрее подберет свои картинки.

«Карусель»

Цель. Дифференциация звуков *л, л', р, р'* в тексте.

Описание игры. Играющие образуют круг. Педагог дает детям шнур, концы которого связаны. Дети берут правой рукой шнур, поворачиваются налево и говорят:

Еле, еле, еле, еле Завертелись карусели, А потом кру-гом, кру-гом Все бегом, бегом, бегом.

В соответствии с текстом стихотворения дети идут по кругу сначала медленно, потом быстрее и наконец бегут.

Во время бега педагог приговаривает

«По-бе-жа-ли, по-бе-жа-ли».

После того как дети пробегут 2 раза по кругу, педагог меняет направление движения, говорит: «Поворот». Играющие должны повернуться, быстро перехватив шнур левой рукой, и бежать в другую сторону.

Затем педагог продолжает вместе с детьми!

Тише, тише, не спешите! Карусель остановите! Раз, два, раз, два! Вот и кончилась игра!

Движение карусели становится постепенно медленнее. При словах «вот и кончилась игра» дети опускают шнур на землю и расходятся по площадке.

После того как дети немного отдохнут, педагог дает три звонка или 3 раза ударяет в бубен. Играющие спешат занять свои места на карусели, т.е. становятся в круг, берут шнур. Игра возобновляется. Не успевший занять место до третьего звонка не катается на карусели, а стоит и ждет, когда будет новая посадка.

Игру можно повторить 3—4 раза. На шнур можно привязать бубенчики, цветные ленточки, чтобы карусель была нарядной.

«Догонялки»

Цель. Дифференциация звуков *л, л', р, р'* в тексте.

Описание игры. Дети берутся за руки (они стоят за чертой) и идут ровной шеренгой к водящему, который сидит на расстоянии 10 м (7 м) на стуле.

Мы, веселые ребята, Любим бегать и играть. Ну, попробуй нас догнать! Ну, попробуй нас догнать!

Сказав последние слова, дети опускают руки и убегают, а водящий ловит кого-нибудь. Пойманный водит, и игра повторяется.

«Спасайся от волка»

Цель. Дифференциация звуков л, л', р, р' в тексте.

Описание игры. На одном конце комнаты стулья, за которые прячутся дети, спасаясь от волка (стулья стоят в одну линейку, на некотором расстоянии друг от друга, чтобы между ними можно было свободно пройти). На другом конце комнаты сидит в логове (на стуле) волк. Дети идут по направлению к волку и говорят, ритмично наклоняясь вниз (собирают в корзину землянику):

Ходили ребятки по бугорочку, Брали, брали ягодку земляничку. Накололи ноженьку на былиночку. Болит, болит ноженька, да не больно.

По окончании слов из логова выскакивает волк, а дети убегают и прячутся от волка, который их ловит. Тот, кого поймает волк, садится в логово и становится волком.

«В лесу родилась елочка»

Цель. Дифференциация звуков л, л', р, р' в тексте.

Описание игры. Дети образуют вокруг елки большой хоровод.

Все поют и сопровождают песню движениями.

В лесу родилась елочка, В лесу она росла, Зимой и летом стройная, Зеленая была. (Хоровод движется вправо, затем влево.)

Метель ей пела песенку; «Спи, елочка, бай-бай!» Мороз снежком укутывал: «Смотри не замерзай!» (Дети присаживаются на корточки, изображают, как спит елочка).

Трусишка зайка серенький Под елочкой скакал, Порою волк, сердитый волк Рысцою пробегал. (Делают подскоки обеими ногами, подражая зайчику, затем бегут назад мелкими шагами, слегка нагнувшись, когда волк пробегает мимо елочки.)

Чу! Снег по лесу чистому Под полозом скрипит: Лошадка мохноногая Торопится, бежит. (Идут вправо, высоко поднимая ноги, друг за другом.)

Везет лошадка дровеньки, А в дровнях старичок; Срубил он нашу елочку Под самый корешок. (Останавливаются, поворачиваются лицом к елке, раздвигают ноги, руки поднимают, опускают и поднимают 2—3 раза, изображая, как рубят елочку.)

Теперь ты здесь, нарядная, На праздник к нам пришла И много, много радости Детишкам принесла. (Слегка приплясывают, стоя на месте. Движения произвольные.)

«Помнишь ли ты эти стихи?»

Цель. Дифференциация звуков *л, л', р, р'* в словах и фразах.

Описание игры. Педагог читает детям отрывки из стихотворений. Ребенок должен произнести пропущенные слова.

Я на солнышке (лежала), Носик кверху (держала), Вот он у меня и (загорел).

Ветер по морю (гуляет) И (кораблик подгоняет), Он бежит себе (в волнах) На раздутых (парусах).

Ты у нас не мастер, Ты у нас (ломастер).

Без окон, без (дверей), Полна горница (людей).

С утра сидит на озере (любитель-рыболов), Сидит (мурлычет песенку), А песенка (без слов). Как песня начинается, Вся рыба (расплывается).

