Авторские игры.

Учитель – логопед Коньякова Н.В.

Я – практикующий учитель – логопед. Часто сталкиваюсь с нехваткой игр, пособий, нужных именно в логопедической работе. Например, нужны картинки для автоматизации звука Ш в обратных слогах, а их мало. Или картинки для автоматизации звука Р со стечением согласных. Тогда я стала создавать свои игры, пособия. И, конечно, у меня много различных дидактических игр на автоматизацию и дифференциацию звуков (наверное, около сотни).

Я представляю вашему вниманию **игры — лабиринты**. Надеюсь, что Вы оцените мой труд.



$[\Gamma]$



[**[**]-[**K**]







Игра – лабиринт «Помоги божьей коровке долететь до тучки».

Цель. Автоматизация звука [і].

Правила игры.

Божья коровка может лететь по трем дорожкам: по зеленой, оранжевой, желтой.

Слова. Зеленая дорожка: йогурт, чайник, муравей, божья коровка, копье, йод;

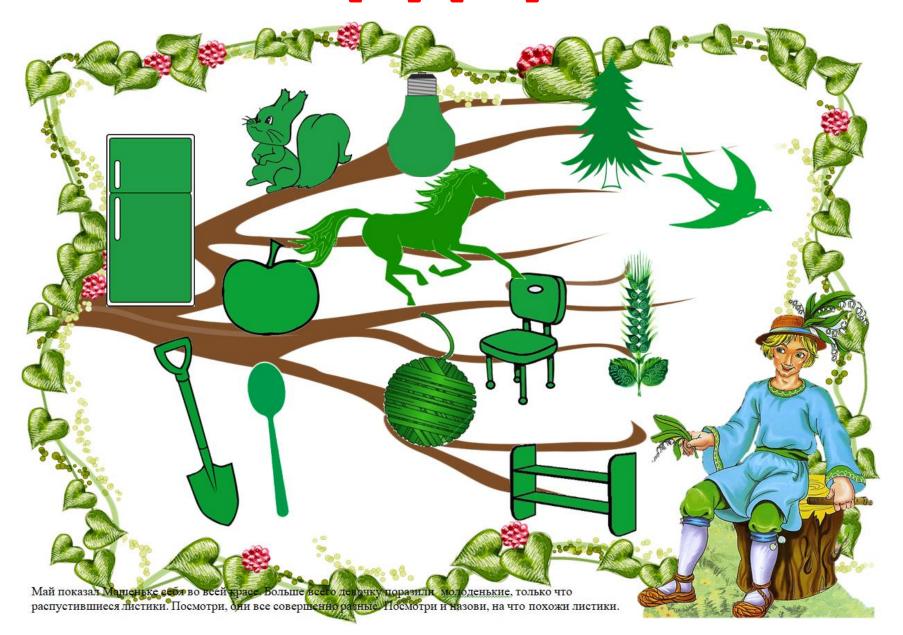
оранжевая дорожка: йог, скамейка, воздушный змей;

желтая дорожка: Мойдодыр, енот, попугай, воробей.

[i]-[Л']



[Л]-[Л']



[Ш] (АШ)



Игра – лабиринт «Змейки».

Цель. Автоматизация звука [<u>Щ</u>] в словах, заканчивающихся на слог – слияние -AIII.

Правила игры.

Педагог спрашивает у ребенка, как шипят змеи. (Ш-ш-ш.) объясняет, что змейки любят слова, в названии которых слышится звук [Ш]. Предлагает ребенку помочь змейкам добраться друг к другу в гости.

Слова. Красные стрелки: мураш, этаж ([эташ]), шалаш, блиндаж ([бл'индаш]), патронташ, лаваш,

Зеленые стрелки: лаваш, экипаж ([эк'нпаш]), гуашь, багаж ([багаш]), гараж ([гараш]), карандаш.

Далее можно попросить ребенка повторить правильно слова, заканчивающиеся на слог – слияние АШ:

<u>Аш-аш-аш</u> — баш, ваш, маш, наш, мажь, вираж, мираж, типаж, монтаж, шантаж, экипаж, гараж, этаж, багаж, лаваш, мураш, шалаш, гуашь, карандаш, патронташ, блиндаж,

Примечание: в конце слов звук [Ж] оглушается.

[Ш] (ЫШ)



[X]-[3]



[P] (KP)

[C] (CT)

