

**ИГРЫ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ  
ПРАВИЛЬНОГО  
ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЯ**

**ФОРМИРОВАНИЕ  
ШИПЯЩИХ ЗВУКОВ**

**Ш, Ж, Ч, Щ**

**Тишина**

**Цель.** Автоматизация звука *ш*.

**Описание игры.** Водящий стоит у одной стены, а все остальные дети — у противоположной. Дети должны тихо, на цыпочках подойти к водящему; при каждом неосторожном движении водящий издает предостерегающий звук *ш-ш-ш*, и нашумевший должен остановиться. Кто первым тихо дойдет до водящего, сам становится водящим.

**Лес шумит**

**Цель.** Автоматизация звука *ш*.

**Описание игры.** Педагог вспоминает с детьми, как летом они ходили в лес и видели там высокие деревья, у них зеленые верхушки, веточек и листьев много. Набежит ветерок и колыхнет верхушки деревьев, а они качаются и шумят: *ш-ш-ш*...

Педагог предлагает детям поднять руки вверх, как веточки у деревьев, и пошуметь, как деревья, когда на них дует ветер: *ш-ш-ш*...

**Вариант.** Педагог расставляет детей «деревья» так, чтобы они могли свободно двигать руками. На слова «шуми ветерок» дети разводят руки в стороны и равномерно машут ими, одновременно произнося *ш-ш-ш*. Если воспитательница скажет: «Ветер веет», дети подражают шелесту ветра звуками *ф-ф-ф-ф* и еще быстрее машут руками.

**Поезд**

**Цель.** Автоматизация звука *ш* в слогах и словах.

**Описание игры.** Дети становятся друг за другом, изображая поезд. Впереди поезда паровоз (*кто-либо из детей*). Поезд отправляется по команде «Пошел, пошел, пошел». Темп постепенно ускоряется. Подъезжают к станции (*условленное место или постройка из кубиков*) и говорят: «Пришел, пришел, пришел» (замедленно: *ш, ш, ш* — выпустил пар). Затем дается звонок, свисток — и движение возобновляется.

**Примечание.** Можно ввести в игру семафор, продажу билетов. Можно усложнить игру — дети будут изображать разные поезда, например скорый и товарный. Скорый движется под звуки *шу-шу-шу* — (быстро), товарный — *шшшш-шшшш* (медленно).

### *Тише, тише: Маша пишет!*

**Цель.** Автоматизация звука *ш* в предложениях. Описание игры. Дети, взявшись за руки, ходят вокруг Маши или Миши (такое имя дается любому выбранному ребенку) и тихо говорят: «Тише, тише: Маша пишет, наша Маша долго пишет, а кто Маше помешает, того Маша догоняет».

После этих слов дети бегут в домик (отведенное педагогом место), а тот, кого Маша осалит, должен придумать и сказать слово со звуком *ш*. Потом выбирают новую Машу (или Мишу).

**Примечание.** Педагогу нужно следить за тем, чтобы дети говорили неторопливо, четко, вполголоса. Если ребенок затрудняется придумать слово со звуком *ш*, ему помогают дети или педагог, задав наводящий вопрос («Что ты надеваешь на голову, когда идешь гулять?»). Машей или Мишей выбираются самые ловкие дети.

### *Маленькие ножки бежали по дорожке*

**Цель.** Автоматизация звука *ш* в связном тексте.

**Описание игры.** Дети строятся в колонну. Педагог предлагает всем показать свои ноги. Дети поднимают их. Педагог говорит, что ножки у них маленькие, но бегают быстро. Дети бегут и приговаривают;  
Маленькие ножки бежали по дорожке,  
Маленькие ножки бежали по дорожке.  
Затем воспитатель говорит, что у медведя ноги большие и идет он медленно:

Большие ноги шли по дороге,  
Большие ноги шли по дороге.

Дети несколько раз выполняют со словами ритмичные подражательные движения, то быстрые и легкие, то медленные и тяжелые.

### *По ровненькой дорожке*

**Цель.** Автоматизация звука *ш* в связном тексте.

**Описание игры.** Дети сидят на скамейках или траве. Педагог зовет их погулять. Дети идут шеренгой или свободно группируются около педагога. Ритмично шагают под слова:

По ровненькой дорожке,  
По ровненькой дорожке  
Шагают наши ножки,  
Раз, два, раз, два...

Затем педагог и дети начинают прыгать на двух ногах, слегка продвигаясь вперед и приговаривая при этом:

По камешкам, по камешкам,  
По камешкам, по камешкам.

Затем педагог произносит: «В яму бух!» Дети присаживаются на корточки.

«Вышли из ямы», - говорит педагог. Дети поднимаются и идут, весело приговаривая вместе с педагогом: «По ровненькой дорожке...»

Движения повторяются.

Затем текст изменяется

По ровненькой дорожке,  
По ровненькой дорожке,  
Устали наши ножки,  
Устали наши ножки.

Вот наш дом,

Там мы живем.

На слова «устали наши ножки» педагог, а за ним и дети слегка замедляют движения и с окончанием текста останавливаются. Затем бегут к скамейкам домой и садятся на них.

Игру можно повторить 3—4 раза.

### *Кот на крыше*

**Цель.** Автоматизация звука *ш* в связном тексте.

**Описание игры.** На стуле или скамеечке сидит с закрытыми глазами один из играющих. Он кот. Остальные дети — мышки. Они тихо подходят к коту и, грозя друг другу пальцем, говорят хором вполголоса:

Тише, мыши... Тише, мыши...

Кот сидит На нашей крыше.

Мышка, мышка, берегись

И коту не попадись...

После этих слов кот просыпается, говорит «мяу», вскакивает и гонится за мышками. Мышки убегают. Нужно отметить чертой мышкин дом — норку, куда кот не имеет права забегать. Игру можно проводить, пока все мышки, кроме одной, не будут пойманы. Мышка, которую кот не поймал, будет водить, т.е. она будет котом, и игра начинается сначала. Все мышки, которых поймали, должны произнести два-три слова с звуком *ш*. (Игру можно провести и для дифференциации звуков *ш—с*.)

### *Мухи в паутине*

**Цель.** Автоматизация звука *ж*.

**Описание игры.** Часть детей изображает паутину. Они образуют круг и опускают руки. Другие дети изображают мух. Они жужжат: *ж-ж-ж...*, влетая в круг и вылетая из него. По сигналу воспитателя дети, изображающие паутину, берутся за руки. Те, которые не успели выбежать из круга, попадают в паутину и выбывают из игры. Игра продолжается до тех пор, пока все мухи не будут пойманы.

### *Пчелы и медвежата*

**Цель.** Автоматизация звука *ж*.

**Описание игры.** Играющие дети делятся на две группы: одна группа — пчелы, другая — медвежата. Пчелы влезают на гимнастическую стенку (или стульчики). Это улей. Медвежата прячутся за деревом (скамейкой). Услышав сигнал «Пчелы, за медом!», дети спускаются на пол, убегают в сторону и, как пчелы, перелетают с цветка на цветок. Медвежата в это время перелезают через скамейку и на четвереньках идут к улью. На сигнал «Медведи идут пчелы возвращаются со звуком *ж-ж-ж-ж*. А медвежата быстро выпрямляются и убегают. При повторении игры дети меняются ролями.

### *Пчелы*

**Цель.** Автоматизация звука *ж*.

**Описание игры.** Посредине площадки (комнаты) отгораживают чертой или стульями улей. Все дети — пчелы. Один ребенок — медведь. Он прячется от пчел. Пчелы сидят в улье и хором говорят; Пчелы в улье сидят И в окошечко глядят. Полететь все захотели, Друг за дружкой полетели: *Ж-ж-ж-ж-ж-ж*.

С жужжанием они разлетаются по площадке, машут крылышками, подлетают к цветам, пьют сок. Внезапно появляется медведь, он стремится попасть в улей за медом. По сигналу «Медведь» пчелы с жужжанием летят к улью. Хватаются за руки, окружают улей и стараются не пропустить медведя. Если пчелам это удастся, то назначается новый медведь. Если медведь убежал от пчел, он выбирает себе помощника, и игра возобновляется с двумя медведями.

### *Пчелки собирают мед*

**Цель.** Автоматизация звука *ж*.

Описание игры. Одна группа детей изображает цветы. Им педагог надевает на голову веночек из цветов (ромашки, васильки и т.п.).

Другая группа детей — пчелы, которые собирают с цветов мед.

Пчелки летают вокруг цветка и жужжат: *ж-ж-ж...*

По сигналу педагога они летят в улей. Затем дети меняются ролями.

### *Жуки*

**Цель.** Автоматизация звука *ж* в связном тексте.

**Описание игры.** Дети (жуки) сидят в своих домиках (на стульях) и говорят:

Я жук, я жук,

Я тут живу

Жужжу, жужжу: *Ж-ж-ж-ж.*

По сигналу педагога жуки летят на поляну. Там они летают, греются на солнышке и жужжат: *ж-ж-ж...*

По сигналу «Дождь» жуки летят в домики (стулья).

### *Точильщики*

**Цель.** Автоматизация звука *ж* отдельно и в словах.

**Описание игры.** Одна группа детей — точильщики. Они стоят у стульчика и говорят: «Точим ножи!

Точим ножи!»

К точильщикам подходят дети: «Поточите ножик (или ножницы)». Точильщики делают движения, как будто точат, и приговаривают:

*жжжж...жжжж*

### *Пирожок*

**Цель.** Автоматизация звука *ж* в предложениях.

**Описание игры.** Играющие встают друг за другом в один ряд, обхватив друг друга. Передний — булочник, все стоящие за ним — печь, кроме последнего, он пирожок.

Подходит водящий (покупатель) и спрашивает: «Где мой пирожок?» Булочник отвечает: «Он за печкой лежит».

А пирожок кричит: «И бежит, и бежит!» С этими словами пирожок отрывается от общей цепи и бежит, старается встать перед булочником так, чтобы покупатель не успел его поймать. Булочник тоже старается помочь пирожку. Если пирожок успеет встать в начале цепи, он становится булочником, а если его поймают — покупателем, а покупатель — булочником.

Покупатель снова приходит за пирожком, а пирожком будет тот, кто оказался в цепи последним. Задерживать покупателя нельзя, и пирожку не разрешается убежать далеко от цепи.

### *Прогулка в лес*

**Цель.** Дифференциация звуков *ш—ж*.

**Описание игры.** В одном углу комнаты стоят дети, в другом — в два или три ряда стулья, это лес. Педагог говорит: «Дети, сейчас мы пойдем на прогулку в лес. Там посидим, отдохнем и послушаем, что делается в лесу». Дети идут и тихо садятся на стулья. Педагог продолжает: «В лесу тихо. Но вот налетел легкий ветерок и закачал верхушки деревьев». Дети: *ш-ш-ш...* «Пролетел ветерок, и опять в лесу стало тихо. Слышно, как в высокой траве на поляне жужжат жуки: *ж-ж-ж...* Как жужжат жуки?» Дети: *ж-ж-ж*. Отдохнули ребята в лесу, набрали цветов и пошли домой. После прогулки педагог спрашивает: «Кто помнит, как шумели деревья?» Дети: *ш-ш-ш* — «А как жужжали жуки?» Дети: *ж-ж-ж*.

### *Жадный кот*

**Цель.** Дифференциация звуков *ш—ж*.

**Описание игры.** Выбирают водящего. Он кот. Кот садится в угол и говорит: «Я ужасно жадный кот, всех мышей ловлю — и в рот». Остальные дети — мышки. Они проходят мимо кота и испуганно шепчут: «Тише, тише, кот все ближе, ближе». Дети дважды произносят эти слова. С последними словами кот выскакивает и ловит мышей. Кто попался коту в лапы, должен произнести 5—10 раз слова «тише» и «ближе». Затем роль кота передается другому ребенку, и игра продолжается.

### *Поезд*

**Цель.** Автоматизация звука *ч* в слогах.

**Описание игры.** Дети становятся друг за другом — это вагоны. Впереди стоит паровоз. Дежурный (ведущий) дает свисток — поезд трогается. Дети двигаются с согнутыми в локтях руками, делают ими вращательные движения, подражая движению колес, и произносят: *чу-чу-чу...*

Дав поезду немного проехать, ведущий поднимает желтый флажок — поезд замедляет ход. На красный — поезд останавливается. Затем ведущий снова поднимает желтый флажок — машинист дает сигнал. На зеленый — поезд трогается. Игра повторяется несколько раз.

### *Воробушки*

**Цель.** Автоматизация звука *ч* в звукоподражании.

**Описание игры.** Дети (воробушки) сидят на стульчиках (в гнездышках) и спят. На слова педагога «В гнезде воробушки живут И утром рано все встают» дети раскрывают глаза, громко поют:

Чирик-чик-чик, чирик-чик-чик!  
Так весело поют, Заканчивает педагог.

После этих слов дети разбегаются по комнате. На слова педагога «В гнездышко полетели!» возвращаются на свои места.

### Колечко

**Цель.** Автоматизация звука *ч* во фразах.

**Оборудование.** Колечко.

**Описание игры.** Дети сидят, сложив руки лодочкой. У водящего в руках колечко. Он подходит к каждому и как будто вкладывает колечко в руки. При этом он неторопливо рассказывает любой стишок. Когда водящий всех детей обойдет, он должен сказать: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» Тот, у кого колечко, должен быстро встать и отбежать от своего места. Все дети внимательно следят за действиями водящего и после его конечных слов должны удержать обладателя колечка. Если ребенку с колечком удастся выбежать, он становится водящим.

### Чай Танечке

**Цель.** Автоматизация звука *ч* в предложениях.

**Оборудование.** Кукольный чайный сервиз, четыре куклы, печенье, булочки, калачи из пластилина.

**Описание игры.** Дети сидят перед столом педагога. На нем стоит кукольный стол с чайным сервизом, вокруг которого на стульчиках сидят четыре куклы. Педагог говорит: «Дети, давайте дадим куклам ласковые имена». Дети их называют: «Танечка, Валечка, Анечка, Манечка». Затем педагог вызывает одного ребенка и предлагает ему налить чай из чайника в чашку Танечке. Ребенок свои действия сопровождает словами: «Я беру чайник и наливаю чай в чашку Танечке. Даю Танечке печенье». Посадив ребенка на место, педагог спрашивает других детей: «Что делал Петя?» Дети отвечают. Затем вызывается другой ребенок, и ему педагог предлагает выполнить задание.

### Чижик

**Цель.** Автоматизация звука *ч* и дифференциация звуков *ч—ж*.

**Описание игры.** Один ребенок кошка, остальные дети — чижики. Они занимают часть площадки, которая обведена мелом. Это клетка. Другая часть площадки свободна. Педагог (или выбранный ребенок) говорит:

Чижик в клеточке сидел, Чижик в клетке громко пел: «Чу-чу-чу, чу-чу-чу, Я на волю улечу».

После этих слов чижики взмахивают руками и летят к свободной части площадки, произнося слова:

Чу-чу-чу, чу-чу-чу, Я на волю улечу.

Появляется кошка, и чижики снова летят в свою клетку. Кошка ловит чижигов.

### Спрячу куклу Машу

**Цель.** Дифференциация звуков *ш—ч* в тексте.

**Оборудование.** Кукла.

**Описание игры.** Дети сидят на стульчиках полукругом. Ведущий держит в руках куклу и говорит, что кукла Маша сейчас спрячется, а кто-нибудь один из детей — будет ее искать. Ребенка, желающего искать куклу, отправляют в другую комнату, а куклу прячут. Ребенок возвращается, дети говорят:

Спрячем куклу Машу, Спрячем куклу нашу. Валя к кукле подойдет, Валя куколку возьмет. С куклой Машей Валечка попляшет. Хлопнем в ладошки, Пусть попляшут ножки.

Ребенок находит куклу, пляшет с ней, остальные дети хлопают в ладоши.

### **Палочка**

**Цель.** Дифференциация звуков *ш—ч* в тексте.

**Оборудование.** Гимнастическая палка

**Описание игры.** Ребенок должен держать в горизонтальном положении палку обеими руками перед собой и переступать то правой, то левой ногой, не выпуская палку из рук, движения выполняются в сопровождении слов, которые произносит ведущий ребенок:

Ножку выше поднимай, Через палочку шагай.

### **Лягушки**

**Цель.** Дифференциация звуков *ш—ч* в тексте.

**Описание игры.** Дети делятся на две группы. Одна из них — кочки на болоте, другая — лягушки. Кочки стоят большим кругом. За каждой кочкой спряталась лягушка.

Одна лягушка (водящий) стоит в середине круга, у нее нет своего домика. Водящий говорит: «Вот лягушки по дорожке скачут, вытянувши ножки». Все дети скачут внутри круга и говорят: «Ква, ква, ква, ква, скачут, вытянувши ножки».

Дети (кочки) говорят: «Вот из лужицы на кочку да за мошкой вприскок». После этих слов все лягушки и водящий прячутся за кочки. Тот, кому не хватило кочки, становится водящим. Он говорит: «Есть им больше неохота, прыг опять в свое болото». Лягушки снова прыгают внутрь круга, и игра начинается сначала. Только дети меняются ролями.

### **Разведчики**

**Цель.** Автоматизация звука *щ* в словах и фразах.

**Оборудование.** Щетка, игрушечный щенок, щепка, ящик, плащ, клещи.

**Описание игры.** Педагог усаживает детей полукругом и говорит, что они будут играть в «разведчиков». Детям показывают предметы, которые будут спрятаны. Их нужно найти. Для поисков выделяют группу разведчиков, которые должны найти предмет, принести его и назвать. Тот, кто отыскал и назвал предмет правильно, получает значок разведчика. (По аналогии игра может быть, организована для автоматизации любого звука.)

### **Источник:**

Игры в логопедической работе с детьми: Пособие для логопедов и воспитателей детсадов / Под ред. В.И. Селиверстова. - 3-е изд. - М.: Просвещение, 1981. - 192с.