

## Логопедичні ігри для дошкільників 4-7 років

**Мета:** автоматизація та диференціація звуків, розвиток звукового аналізу, розвиток фонематичного слуху.

**Опис ігор:**

### 1. «Снігуронька та Сніговик»



**Мета:** автоматизація та диференціація звуків [С] - [Ш] в словах.

**Обладнання:** картинка із зображенням Снігуроньки і Сніговик, сніжинки, на звороті яких зображені картинки з даними звуками.

**Хід гри:** Снігуронька і Сніговик - це снігові онуки Діда Мороза. Як ти думаєш, що вони їдять? А ще вони люблять «смачні» сніжинки. Давай нагодуємо їх. Але це непросто, подивися, що намальовано на сніжинки. Для Снігуроньки ми будемо вибирати сніжинки з картинками, у яких словах чується звук [Ш], а для Сніговика - картинки зі звуком - [З].

### 2. «Пригости Зою цукерками»



Мета: автоматизація звуку [З] у словах.

Обладнання: картинка із зображенням дівчинки; цукерки, на звороті яких зображені картинки з цим/ звуком.

Хід гри: Дівчинка Зоя дуже любить солодощі. Давай почастуємо Зою. Ти візьмеш цукерку і назвеш картинку.

Якщо ти чітко вимовиш звук [З] у слові - цукерка дістанеться Зої, якщо немає - то цукерка залишиться у мене.

### 3. «Дощик»



Мета: автоматизація звуку [З] у словах.

Обладнання: картинка із зображенням дівчаток під парасолькою; крапельки з картинками, у яких словах чується цей звук.

Хід гри: Дві подружки Зоя і Зуля пішли на прогулянку. Але раптом почався дощик. Подружки не засмутилися, адже у них був з собою... (що?) - парасольку. Дівчатка сховалися під ним. А веселі краплинки дружно стікали з парасольки і перетворювалися в калюжі. Давай подивимося, з яких крапельок вийшла калюжка. Ти бери крапельку і називай картинку, чітко вимовляючи звук [З]. Тільки дуже постарайся, щоб наша калюжка вийшла велика.

#### 4. «Кульки для Жабеня»



Мета: автоматизація звуку [Ш] в словах.

Обладнання: картинка із зображенням жабеня з кульками; різнокольорові кульки, на звороті яких зображені картинки з цим звуком.

Хід гри: Жабеня Кваша отримав на день народження повітряні кульки. Але раптом подув вітерець, і кульки розлетілися. Давай допоможемо Жабеняті зловити кульки і прив'язати їх на ниточку. Називай картинку на звороті кульки, чітко промовляючи звук [Ш].

## 5. «Звукова полянка»



Мета: розвиток звукового аналізу, фонематичного слуху.

Обладнання: три квіточки, що позначають початок, середину і кінець слова; «звукова» бджілка.

Хід гри: Я буду називати тобі слова зі звуком [Р], а ти уважно слухай. Посади Звукову бджілку на ту квіточку, де ти чуєш цей звук.

#### **6. «Їжачкові сняться сни»**



Мета: автоматизація звуку [Л] у словах.

Обладнання: картинка їжачка, сплячого в ліжечку, хмарки-сни з картинками, у яких словах ми чуємо звук [Л].  
Хід гри: Їжачок солодко спить і йому сняться сни. Давай подивимося, що йому приснилося. Бери хмарка і назви, що ти бачиш на картинці, чітко вимовляй звук [Л].

## 7. «День народження Карлсона»



Мета: автоматизація звуку [P] у словах.

Обладнання: картинка із зображенням Карлсона; «коробки з подарунками», на звороті яких зображені картинки з цим звуком.

Хід гри: У Карлсона - День народження. Він запросив багато друзів. Як ти думаєш, хто прийшов на свято до Карлсона? (відповідь дитини). Вони принесли багато подарунків. Давай подивимося, що в цих коробочках. Називай картинки, чітко вимовляючи звук [P].

#### 8. «В якому будиночку живе звук?»»



Обладнання: картинки - три будиночки з звуковими схемами (початок, середина і кінець слова); картинки на автоматизацію звуку.

Мета: розвиток звукового аналізу, фонематичного слуху.

Хід гри: Подивися скільки картинок, давай розселимо їх по будиночках. Поклади картинку в той будиночок, де ти чуєш звук.