

# Игры для закрепления поставленного звука (1 часть)



Цель этапа автоматизации (который следует за этапом постановки) – добиться правильного произношения звука во фразовой (т.е. свободной) речи.

Автоматизация звука включает в себя ввод звука в слоги, слова, предложения, связную речь.

Звук, который только что был поставлен, является хрупким, условно-рефлекторные связи без особых подкреплений могут стремительно разрушиться, и звук пропадёт.

Период автоматизации звука растягивается порой на длительное время и представляет трудность для ребёнка (особенно это касается детей с минимальными дизартрическими расстройствами, так как требуется многократное повторение однотипного лексического материала). Чтобы эти упражнения не вызвали у детей скуку и нежелание работать необходимо создавать условия для успешного решения этой проблемы.

Использование дидактических игр и игровые формы занятия в целом позволяют сохранить интерес ребёнка к занятиям и повысить устойчивость его внимания и самоконтроля за правильностью произношения звука в собственной речи во время занятия.

## *Автоматизация звука в изолированном состоянии*

Для того, чтобы звук автоматизировать, его прежде необходимо научиться произносить изолированно, то есть отдельно от других звуков.

**«Лесенка».** Игрушка поднимается по лесенке. На каждой новой ступеньке чётко произносится обрабатываемый звук.



**«Звуковые дорожки».** Проводим пальчиком по дорожке, произносим отрабатываемый звук.

Использование звукоподражаний.

Спеть «песенку водички» с-с-с. «Накачать насос» с-с-с.

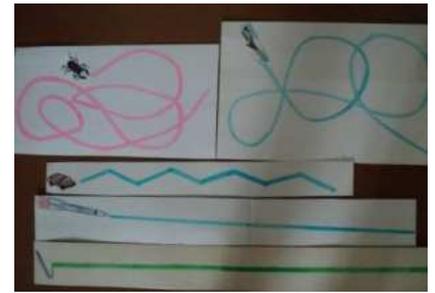
Позвенеть, как «комар» з-з-з; комарик зь-зь-зь.

Пошипеть, как змея ш-ш-ш.

Пожужжать, как жук ж-ж-ж.

Порычать, как тигр р-р-р; тигрёнок рь-рь-рь.

Погудеть, как самолёт л-л-л.



*Автоматизация звука в слогах.*

**«Часы».** Ребёнок проговаривает слог или слово столько раз, сколько показывает стрелка на часах.



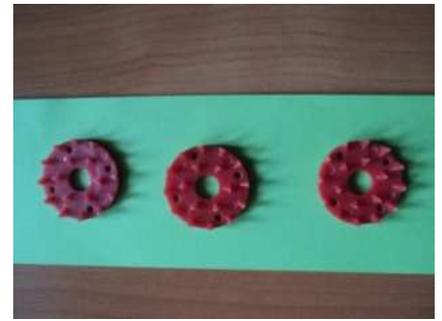
**«Звенящие баночки».** Каждый слог обозначается своим цветом. Ребёнок берёт кружочек и называет слог соответствующий его цвету, после этого опускает в баночку. Когда все слоги будут названы, баночки превращаются в "звенящие".



**«Жучок летит к лепесткам».** Жучок подлетает к каждому лепестку, ребёнок называет слог.



**«Кнопочки».** Проговаривая слог с автоматизированным звуком, ребёнок одновременно нажимает на кнопки (аппликатор Кузнецова). Сколько кнопочек, столько раз нужно повторить слог.



**«Повтори столько раз, сколько...»** (взрослый хлопнет в ладоши, стукнет палочкой, ударит мячом об пол, отложено палочек или косточек на счётах).

**«Игра на пианино».** Имитируя игру на пианино, ребёнок проговаривает заданный слог 5 раз: ра-ра-ра-ра-ра.

**«Бусы».** Ребёнок, нанизывая бусы на верёвочку, проговаривает слог.

**«Пирамидка».** Нанизывая колечки пирамидки на стержень, ребёнок произносит слог.