ЛОГОТЕКА
подвижных игр
на прогулке
для дошкольников
с нарушением
звукопроизношения

Составили: Храмцова Е.Ю.,
Раджабова Т.В.,
Гусева Т.В.,
учителя-логопеды
МАДОУ «Детский сад №11»

Игры на автоматизацию свистящих звуков С, СЬ, З, ЗЬ.

Игра «Насос»

Цель: автоматизация звука С изолированного при проведении наблюдения на прогулке.

Описание игры.

Дети сидят на скамейке. Педагог говорит им: «Мы собираемся поехать на велосипедах. Надо проверить, хорошо ли надуты шины. Пока велосипеды стояли, шины немного спустили, надо их накачать. Возьмем насос и будем накачивать шину: С-С-С…». Дети встают и по очереди, а потом все вместе, накачивают шины, произнося звук С, подражая действию насоса.

Если у ребенка звук С не получается, значит он неточно выполняет движения. Насос ремонтируется.

Игра «Мяч»

Цель: автоматизация звука С в тексте при проведении подвижной игры на прогулке.

Описание игры.

Дети стоят по кругу. Играют в мяч.

Мячик мой лети высоко *(бросок вверх)*,
По полу беги скорей *(катит мяч по полу)*,
Скок об пол, смелей, смелей *(бросок 4 раза об пол)*.

Игра «Лиса»

Цель: автоматизация звуков С, С’ в тексте при проведении подвижной игры на прогулке.

Описание игры.

Ребенок *(лиса)* садится за кустом. Остальные дети куры. Куры гуляют по полю, клюют зерна и червяков. Куры приговаривают:

Лиса близко притаилась –
Лиса кустиком прикрылась.
Лиса носом повела –
Разбегайтесь кто куда.
При слове *«разбегайтесь»*
лиса выбегает и ловит кур.
Тот, кого поймает, становится лисой.

Игра «Сова»

Цель: автоматизация звуков С, С’ в тексте при проведении подвижной игры на прогулке.

Описание игры.

Прежде, чем проводить игру, детям рассказывают про эту птицу.

Игра проводится следующим образом. Выбирается один из детей, он – сова. Остальные дети – птички. Сова сидит на дереве. Дети бегают вокруг нее, затем осторожно к ней приближаются и говорят:

Сова, сова, сова, совиные глаза,
На суку сидит, во все стороны глядит,
Да вдруг как слетит…
На слове *«слетит»* сова слетает с дерева
и начинает ловить птичек,
которые от нее убегают.
Пойманная птичка становится совой. Игра повторяется.

Игра «Ванька, встань-ка»

Цель: автоматизация звуков С, С’ в тексте при проведении подвижной игры на прогулке.

Описание игры.

Дети делают движения: встают на носки и возвращаются в исходное положение. Затем приседают, опять встают на носки, приседают. Движения сопровождаются словами:

Вань-ка, встань-ка,
Вань-ка, встань-ка,
Приседай-ка, приседай-ка,
Будь послушен, ишь какой,
Нам не справиться с тобой.

Игра «Пильщики»

Цель: автоматизация звука З изолированного при проведении экскурсии на прогулке.

Описание игры.

Дети становятся друг перед другом, соединяют крест – накрест руки и воспроизводят под счет педагога движения пилы по бревну, произнося длительно звук З.

Тому, кто неправильно произносит звук,
педагог напоминает, как нужно держать язычок
при произнесении этого звука.

Игра «Вьюга»

Цель: автоматизация звука З изолированного при проведении подвижной игры на прогулке.

Описание игры.

Дети изображают вьюгу. По сигналу педагога они начинают тихо произносить звук З, затем постепенно усиливают его, а потом постепенно ослабляют.

Игра «Цветы и пчелки»

Цель: автоматизация звука З изолированного при проведении подвижной игры на прогулке.

Описание игры.

Перед началом игры уславливаются, кто будет пчелками, а кто – цветами *(например, мальчики – цветы, а девочки – пчелки)*. Затем все разбегаются по площадке. Как только раздается сигнал педагога (удар в бубен или хлопок в ладоши, дети, изображающие цветы встают на колено.

Пчелки машут крыльями и перелетают с цветка на цветок, при этом они подражают кружению пчел: в-з-з-з-з. При новом ударе бубна дети меняются ролями, разбегаются по площадке, и уже другие пчелки упражняются в произношении звука З.

Игра «Коза рогатая»

Цель: автоматизация звука З в тексте при проведении подвижной игры на прогулке.

Описание игры.

Чертой отгораживают дом. По площадке гуляет коза. Дети хором говорят:

Идет коза рогатая,
Идет коза бодатая,
Ножками топ-топ,
Глазками хлоп-хлоп!
Ой, забодает, забодает!

Коза делает из пальцев рога и бежит за детьми, говоря: *«Забодаю, забодаю!»*

Дети прячутся в дом, коза их ловит. Пойманные становятся помощниками козы.

Игра «Зайцы и лиса»

Цель: автоматизация звуков С, СЬ, З, ЗЬ в тексте при проведении подвижной игры на прогулке.

Описание игры.

По числу играющих по краям площадки чертятся норки и что-нибудь ставится. Дети *(зайчики)* стоят у своих норок. Один из играющих – лиса. Зайчики произносят текст:

Серый зайка прыгает
Возле мокрых сосен,
Страшно в лапы лисоньки,
Лисоньки попасть…

Зайки выбегают из норок и скачут на обеих ногах, затем они образуют хоровод и прыгают по кругу. Раздаются слова педагога:

Зайки ушки навострите,
Влево, вправо поглядите,
Не идет ли кто?

Зайцы оглядываются по сторонам, увидев лису, которая потихоньку пробирается к ним, кричат: *«Лиса!»* - и разбегаются по норкам.

Лиса ловит зайцев. Игра повторяется.

Игра «Зайка»

Цель: автоматизация звуков С, СЬ, З, ЗЬ в тексте при проведении подвижной игры на прогулке.

Описание игры.

Вариант 1. Дети становятся в круг, держась за руки. Посредине круга сидит грустный зайка. Дети поют:

Зайка! Зайка! Что с тобой?
Ты сидишь совсем большой.
Ты не можешь даже встать,
С нами вместе поплясать.
Ты вставай, вставай, скачи!
Вот морковку получи,
Получи и попляши!

Все дети подходят к зайке и дают ему морковку. Зайчик берет морковку и начинает плясать. А дети хлопают в ладоши. Потом выбирается другой зайка.

Вариант 2. Дети образуют круг. Один из играющих – заинька. Он стоит вне круга. Дети поют песенку и хлопают в ладоши:

Заинька, прыгни в садик,
Серенький, прыгни в садик.
Вот так прыгни в садик.
Вот так прыгни в садик. *(Дети прыгают)*
(Заинька прыгает в круг).
Заинька поскачи.
Серенький, поскачи.
Вот так поскачи.
Вот так поскачи. *(Делают поскоки)*
(Заинька скачет).
Заинька попляши.
Серенький, попляши.
Вот так попляши.
Вот так попляши. *(Кружатся)*
(Заинька пляшет)
Заинька уходи.
Серенький, уходи.
Вот так уходи.
Вот так уходи. *(Спокойно идут по кругу)*
Заинька уходит из круга.
Игра повторяется. Выбирается другой заинька.

Игры на автоматизацию шипящих звуков Ж, Ш, Щ и Ч.

Игра «Пчелы и медвежата»

Цель: автоматизация звука Ж изолированного при проведении подвижной игры на прогулке.

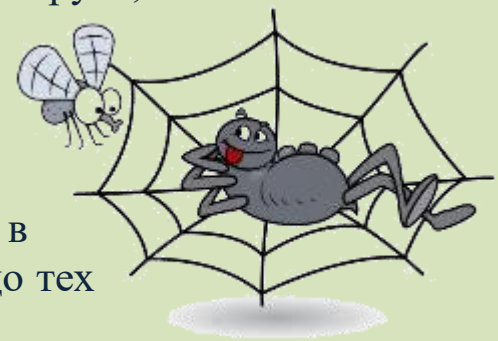
Описание игры.

Играющие дети делятся на две группы: одна группа – пчелы, другая – медвежата. Пчелы влезают на бревнышко *(или что-то другое)*. Это улей. Медвежата прячутся за деревом. Услышав сигнал *«Пчелы, за медом!»*, дети опускаются на землю, убегают в сторону и, как пчелы, перелетают с цветка на цветок. Медвежата в это время перелезают через препятствия и идут к цели. На сигнал *«Пчелы идут!»* пчелы возвращаются со звуком Ж – Ж – Ж – Ж. А медвежата быстро убегают. При повторении игры дети меняются ролями.

Игра «Мухи в паутине»

Цель: автоматизация звука Ж изолированного при проведении наблюдения на прогулке.

Описание игры.



Часть детей изображают паутину. Одни образуют круги, 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.

Игра «Точильщики»

Цель: автоматизация звука Ж изолированного при проведении экскурсии на прогулке.

Описание игры.

Одна группа детей – точильщики. Они стоят на выбранном педагогом и указанном месте и говорят: *«Точим ножи! Точим ножи!»*. К точильщикам подходят дети: «Поточите ножик *(или ножницы)*». Точильщики делают движения, как будто точат и приговаривают: ЖЖЖ…Ж…Ж!

Игра «Пчелки собирают мед»

Цель: автоматизация звука Ж изолированного при проведении подвижной игры на прогулке.

Описание игры.

Одна группа детей изображает цветы. Им педагог одевает на голову веночек из цветов *(ромашки, васильки и т. п.)*. Другая группа – 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.

Игра «Пирожок»

Цель: автоматизация звука Ж в предложениях при проведении экскурсии на прогулке.

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, стараясь 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 убегать далеко от цепи.

Игра «Жуки»

Цель: автоматизация звука Ж в связном тексте при проведении наблюдения на прогулке.

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)*.

Игра «Тишина»

Цель: автоматизация звука Ш изолированного при проведении наблюдения на прогулке.

Описание игры.

Водящий стоит у одой 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.

Игра «Лес шумит»

Цель: автоматизация звука Ш изолированного при проведении наблюдения на прогулке.

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 колышет 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 произносят Ш – Ш – Ш. Если педагог скажет *«ветер веет»*, дети подражают шелесту ветра звуками Ф – Ф – Ф – Ф и еще быстрее машут руками.

Игра «Поезд»

Цель: автоматизация звука Ш в слогах при проведении наблюдения и подвижной игры на прогулке.

Описание игры.

Дети становятся друг за другом, изображая поезд. Впереди поезда паровоз *(кто-либо из детей)*. Поезд отправляется по команде «По-шел, По-шел, по-шел! Темп постепенно ускоряется. Подъезжают к станции *(условленное место или постройка из кубиков)* и говорят: *«При-шел, при-шел, при-шел!» (замедленно:Ш – Ш – Ш – выпустили пар)*.

Затем дается свисток и движение возобновляется.

Примечание: можно ввести в игру светофор, продажу билетов. Можно усложнить игру – дети будут изображать разные поезда, например, скорый и товарный. Скорый движется под звуки ШУ – ШУ – ШУ (быстро, товарный – ШШШШУ – ШШШШУ *(медленно)*.

Игра «Тише, тише: Маша пишет!»

Цель: автоматизация звука Ш в предложениях при проведении подвижной игры на прогулке.

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 поймает, должен придумать и сказать слово со звуком Ш. Потом выбирают новую Машу *(или Мишу)*.

Примечание: педагогу необходимо 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.

Игра «Маленькие ножки бежали по дорожке»

Цель: автоматизация звука Ш в связном тексте при проведении подвижной игры на прогулке.

Описание игры.

Дети строятся в колонну. Педагог предлагает всем показать свои ноги. Дети показывают 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 и подражательные движения, то быстрые и легкие, то медленные и тяжелые.

Игра «Кот на крыше»

Цель: автоматизация звука Ш в связном тексте при проведении наблюдения на прогулке.

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.
Мышки, мышки, 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 право 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 начнется сначала. Все мышки, которых поймали должны произнести два – три слова со звуком Ш.

Игра «По ровненькой дорожке»

Цель: автоматизация звука Ш в связном тексте при проведении подвижной игры на прогулке.

Описание игры.

Дети сидят на скамейках или траве. Педагог зовет их погулять. Дети идут шеренгой или свободно группируются около педагога. Ритмично шагают со словами:

По ровненькой дорожке,
По ровненькой дорожке…
Шагаю 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 три – четыре раза.

Игра «Поезд»

Цель: автоматизация звука Ч в слогах при проведении подвижной игры на прогулке.

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 – 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.

Игра «Воробушки»

Цель: автоматизация звука Ч в звукоподражаниях при проведении наблюдений и экскурсий на прогулке.

Описание игры.

Дети *(воробушки)* сидят в гнездышках и спят. На слова педагога:
В гнезде воробушки живут
И утром рано все встают
Дети раскрывают глаза и громко поют:
Чирик – чик – чик, чирик – чик – чик!
Так весело поют. *(Заканчивает педагог)*.
После этих слов дети разбегаются. Н слова педагога *«В гнездышко полетели!»* возвращаются на свои места.

Игра «Колечко»

Цель: автоматизация звука Ч во фразах при проведении подвижной игры на прогулке.

Оборудование: колечко.

Описание игры.

Дети сидят, сложив руки лодочкой. У водящего в руках колечко. Он подходит к каждому и как будто выкладывает 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 удается выбежать, он становится водящим.

Игры на автоматизацию сонорных звуков Р, РЬ.

Игра «Цветные автомобили»

Цель: автоматизация звука Р изолированного при проведении подвижной игры на прогулке.

Оборудование:

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

Описание игры.

Дети сидят на скамейке. Они – автомобили. Каждому из играющих дается обруч какого-либо цвета. Это руль. Перед педагогом *(или ведущим)* лежит несколько цветных флажков. Он поднимает один из них. Дети, у которых руль такого же цвета, как и флажок педагога, бегут по площадке, подражая звуку мотора автомобиля: Р – Р – Р. Когда педагог отпустит флажок, дети останавливаются и по сигналу *«Автомобили возвращаются»* направляются шагом каждый в свой гараж *(к своему месту)*. 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.

Игра «Лошадка»

Цель: автоматизация звука Р при проведении подвижной игры на прогулке.

Описание игры.

Педагог распределяет детей 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.

Игра «Воробушки и автомобиль»

Цель: автоматизация звука Р, Р’ в звукоподражаниях при проведении наблюдения на прогулке.

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 Р – Р – Р слышен

слабо, затем все сильнее и сильнее. Когда машина приближается к воробьям, они издают звук ФРР, расправляют крылья и разлетаются.

Игра «Оркестр»

Цель: автоматизация звуков Р, Р’ в слогах при проведении экскурсии на прогулке.

Описание игры.

Дети встают 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. 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.

Игра «Знаешь ли ты эти слова?»

Цель: автоматизация звуков Р, Р’ в слогах при проведении труда на прогулке.

Описание игры.

Педагог произносит фразу, не договаривая в словах слоги. Кто из ребят первый правильно произносит 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 мет *(ро)*; 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.

Игра «Солдаты»

Цель: автоматизация звука Р в слогах при проведении подвижной игры на прогулке.

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)*.

Игра «Помнишь ли ты эти стихи?»

Цель: автоматизация звуков Р, Р’ в звукопроизношениях и фразах при проведении наблюдения на прогулке.

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… Вот собаки прибегают и вороны улетают.

В круг вбегает третья группа детей, изображающая собак, и с рычанием р - р – р… гонится за воронами, которые улетают в свое гнездо *(заранее отведенное место)*. Пойманные становятся собаками. Игра повторяется до тех пор, пока не остаются две – три самые ловкие вороны. Потом дети меняются ролями и продолжают игру.

Игра «Барашек»

Цель: автоматизация звука Р в тексте при проведении подвижной игры на прогулке.

Описание игры.

Водящий стоит спиной к детям, 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?

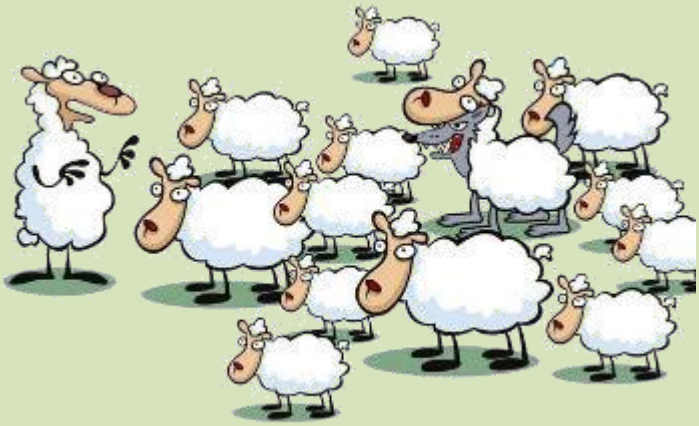
Игра «Бараны»

Цель: автоматизация звука Р в тексте при проведении подвижной игры на прогулке.

Ход игры

Несколько пар детей стоят 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 приедем, когда высохнет трава. *(Уходят)*



Игры на автоматизацию сонорных звуков Л, ЛЬ.

Игра «Знаешь ли ты эти слова?»

Цель: автоматизация звуков Л, Л’ в слогах и словах при проведении труда детей на прогулке.

Описание игры.

Педагог произносит фразу, кто 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)*.

Игра «Помнишь ли ты эти стихи?»

Цель: автоматизация звуков Л, Л’ в словах и фразах при проведении наблюдения на прогулке.

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

Игра «Пила»

Цель: автоматизация звука Л, Л’ в тексте при проведении экскурсии на прогулке.

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.

Игра «Лошадки»

Цель: автоматизация звука Л в тексте при проведении подвижной игры на прогулке.

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.