

Занимаемся
с логопедом



И.Л. Лебедева

Трудный звук, ты наш друг!

Звуки Ц, Ч





Практическое пособие для логопедов, воспитателей, родителей

Вентана-Граф

ББК 74.3
Л33

Лебедева И.Л.

Л33 Трудный звук, ты наш друг! Звуки Ц, Ч: Практическое пособие для логопедов, воспитателей, родителей. — М.: Вентана-Граф, 2008. — 32 с., вкл.: ил. (Занимаемся с логопедом).

ISBN 978-5-360-00989-4

Это пособие содержит разнообразные коррекционно-развивающие игры и упражнения, а также логопедические фокусы. Увлекательные игровые занятия помогут не только автоматизировать произношение звуков Ц и Ч, но и развить навыки звукобуквенного анализа, обогатить связную речь; дадут возможность раскрыть и реализовать творческие способности детей.

Для логопедов, воспитателей, родителей.

ББК 74.3

Учебное издание

Занимаемся с логопедом

Лебедева Ирина Леонидовна

Трудный звук, ты наш друг!
Звуки Ц, Ч

Практическое пособие
для логопедов, воспитателей, родителей

Редактор *М.В. Аверьева*
Дизайн *С.М. Кочетковой*
Художники *О.В. Барвенко, О.И. Салицкая*
Художественный редактор *С.М. Кочеткова*
Компьютерная верстка *Н.И. Беляевой*
Технический редактор *М.В. Плешакова*
Корректор *О.А. Самусенко*

Подписано в печать 10.11.04. Формат 84×108/16
Гарнитура NewBaskervilleC. Печать офсетная
Бумага офсетная № 1. Печ. л. 2,0 + 2,0 вкл.
Тираж 2000 экз. Заказ № 196.

ООО Издательский центр «Вентана-Граф»
127422, Москва, ул. Тимирязевская, д. 1, корп. 3
Тел./факс: (495) 611-15-74, 611-21-56
E-mail: info@vgf.ru
http://www.vgf.ru

Отпечатано на ОАО «Республиканская типография им. П.Ф. Анохина»
185005, г. Петрозаводск, ул. Правды, 4

ISBN 978-5-360-00989-4

© И.Л. Лебедева, 2005
© Издательский центр «Вентана-Граф», 2005

Уважаемые логопеды, воспитатели, учителя, родители!

Данное практическое пособие станет для вас бесценным помощником в сложной и кропотливой работе по исправлению дефектов звукопроизношения. Занимательный игровой материал сделает ваши занятия увлекательными, веселыми, высокоэффективными.

Комплексный характер предлагаемых игр позволит в процессе коррекции звуков развить навыки фонематического анализа и синтеза, укрепить психологическую базу речи (память, восприятие, внимание, мышление), воспитать интерес, уважение и любовь к живому русскому слову.

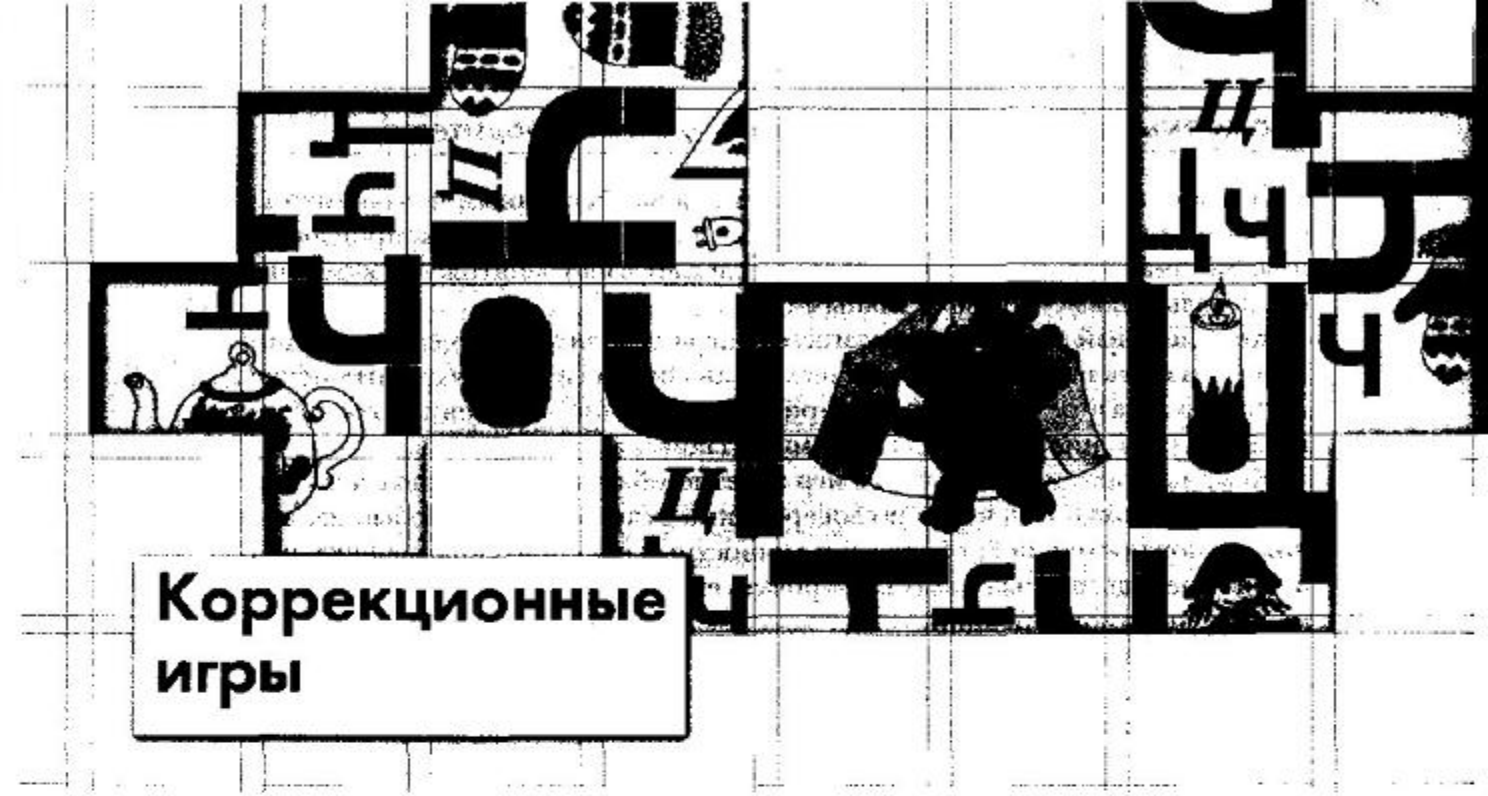
Компактность и мобильность игр заметно облегчит подготовку к занятиям, даст возможность чутко и своевременно реагировать на любые изменения возможностей, потребностей и личностных предпочтений ребенка, что, в свою очередь, поможет актуализировать его внутренние ресурсы, включить механизмы самокоррекции.

Лексический материал, задействованный в пособии, оптимален по объему и звуковому составу и в то же время позволяет подготовить детей к восприятию таких понятий, как многозначность слова, омонимия, антонимия и паронимия.

С помощью представленной системы комплексных игр и развивающих упражнений воспитатели и родители, не имеющие специальной подготовки, могут овладеть методами и приемами коррекции произношения.

Используя все пять пособий комплекта «Трудный звук, ты наш друг!», вы сможете проводить различные игры на дифференциацию оппозиционных звуков. Универсальность иллюстративного материала пособий значительно расширит ваши возможности и повысит эффективность корригирующего воздействия.

Желаем успехов!



Коррекционные игры

Языколомка

Всем известно, где скрыта смерть Кощея Бессмертного, но не каждый знает, где таится его колдовская нечистая сила! Одолеть Кощея сможет только тот добрый молодец (или красна девица), который, ни разу не споткнувшись, быстро-быстро пробежит весь путь от *дворца*, где живет Мудрец, раскрывший тайну Кощеевой нечистой силы, до *кольца*, в котором эта сила скоронена, и обратно:

Крыльцо во *дворце*,
Ларец – на крыльце,
Скворец – в ларце,
Яйцо – в скворце,
Кольцо – в яйце.
Кольцо – в яйце,
Яйцо – в скворце,
Скворец – в ларце,
Ларец – на крыльце,
Крыльцо во *дворце*.

Игроки поочередно пытаются принести Мудрецу (логопеду) Кощееву силу, т. е. четко, без запинок произнести всю языколомку. Картинки облегчают эту непростую задачу. Дети накладывают на *«дворец»* *«крыльцо»*, затем *«ларец»* и т. д.

Отправляясь в обратный путь, игроки разбирают эту стопку картинок. Сложенные в определенной последовательности, они являются своеобразным опорным планом языколомки.

Подготовить к игре картинки: *дворец, крыльцо, ларец, скворец, яйцо, кольцо.*

Кто расколдует царевну?

Чистоговорка

Це – це, це – це,
Целый месяц во дворце –
Цу – цу, цу – цу,
У царевны по лицу –
Ца – ца, ца – ца –
Льются слезы без конца!

Подготовка к игре

На столе длинной дорожкой раскладываются 16 картинок в такой последовательности: *царь, курица, цапля, ножницы, заяц, овца, цепь, рукавица, цирк, пуговица, дворец, крыльцо, ларец, скворец, яйцо, кольцо.*

При желании логопед может добавить еще несколько картинок к словам со звуком Ц в середине дорожки.

Отдельно в центре стола выкладываются 3 картинки: сверху – «плачущая *царевна*», а под ней – «удивленная» и «смеющаяся *царевна*».

В игре принимают участие от двух до четырех детей. Цель каждого из них – принести кольцо Кощея царю, чтобы расколдовать царевну Несмеяну.

Ход игры

Дети поочередно бросают игральный кубик и, в соответствии с выпавшим числом, делают определенное число шагов своей фишкой по дорожке, четко называя каждую картинку.

Если фишка останавливается на картинке *«цепь»*, игрок, «запутавшись в цепях», пропускает ход. Если фишка останавливается на картинке *«ножницы»*, игрок отступает назад на одну картинку – «волшебные ножницы отрезают часть пути».

Тот, кто первым дойдет до *«кольца»*, возвращается обратно, передвигая картинку с изображением *кольца* рядом с дорожкой. Если же кто-нибудь из участников игры перегоняет удачливого игрока, несущего с собой *«кольцо»*, он отнимает это *«кольцо»* и несет его сам. Победитель получит в награду улыбку царевны Несмеяны.

Логопед показывает картинки с разными выражениями лица царевны. Дети договаривают окончания слов и выполняют эмоционально-мимическое упражнение:

Деви... ***ца***-красави... ***ца***
До сих пор печали... ***тся***,
Грустное выражение лица.
Но теперь краса-деви... ***ца***
Непременно удиви... ***тся***,
Удивленное выражение лица.
Чуть заметно улыбне... ***тся***
И, конечно, рассмее... ***тся***!
Веселое выражение лица.

Королевские игры

Первый вариант

На столе лежат 4 картинки с изображениями *принцев*, каждый из которых чем-нибудь отличается от остальных, и 4 картинки с разными *принцессами*. Дети закрывают глаза, а водящий в это время прячет маленькое вырезанное из фольги кольцо под любой картинкой. Открыв глаза по сигналу логопеда, дети поочередно задают водящему вопросы:

– Кольцо у *принца* или у *принцессы*? (Предположим, у *принца*.)

– *Принц* веселится или печалится?

– У *принца* есть цветок?

Проанализировав все названные водящим признаки, каждый старается как можно быстрее найти описанную картинку и поставить на нее свой указательный пальчик. Тот, кому удастся сделать это раньше других, становится водящим. Игра повторяется.

Второй вариант

Первый игрок незаметно прячет кольцо под любой картинкой и сам выбирает «сыщика» – того, кто будет искать это кольцо. Только «сыщик» имеет право задать водящему все три вопроса. Как только «сыщик» найдет кольцо, он становится водящим и сам выбирает из игроков следующего «сыщика».

Сказка о разборчивой невесте

Игра-инсценировка

Предварительно на индивидуальных занятиях логопед читает сказку и отрабатывает с детьми четкое произношение звука Ц в повторяющихся фрагментах.

Если роль Сказочницы исполняет логопед, то он дает детям возможность поупражняться в произношении изолированного звука Ц, не договаривая его в конце каждой фразы. Если же роль Сказочницы исполняет ребенок, то он произносит все слова полностью.

Сказочница.
Это сказочный дворе... (**ц**).
Познакомьтесь:
Царь.
Царь-отец.
Царевна.
Дочь-**царевна**.
Царица.
Мать-**царица**.

Сказочница.
Вот что в сказке говори... (тся):
Раз подумал царь-оте... (ц)...
Царь.
Пора б дочке под венец.
Сказочница.
Царь созвал со всех кон... (цов)
На смотрины удаль... (цов).
День прошел. И во дворе... (ц)
Мчится первый молоде... (ц).
Первый жених.
Раскрасавица-девица,
На тебе хочу жениться.
Я кузнец-удалец,
Накую тебе колец!
(Подает царевне картинку «кольцо».)
Царевна.
Мне не надо ни кольца!
(Отдает картинку «кольцо» царю.)
Выгнать наглеца с крыльца!
Сказочница.
День прошел. И во дворе... (ц)
Мчится новый молоде... (ц)!
Второй жених.
Раскрасавица-девица,
На тебе хочу жениться.
Я купец-удалец,
Вот подарок мой – ларец.
(Подает царевне картинку «ларец».)
Царевна.
Мне не надо ларца!
(Отдает картинку «ларец» царю.)
Выгнать наглеца с крыльца!
Сказочница.
День прошел. И во дворе... (ц)
Мчится новый молоде... (ц)!
Третий жених.
Раскрасавица-девица,
На тебе хочу жениться.
Я мудрец-удалец,
Вот подарок мой – дворец.
(Подает царевне картинку «дворец».)
Царевна.
Мне не надо дворца!
(Отдает картинку «дворец» царю.)
Выгнать наглеца с крыльца!
Сказочница.
Рассердился царь-оте... (ц):
Царь.
Будет этому конец?
С тем, кто подойдет к крыльцу,
Поведу тебя к венцу!
Сказочница.
День прошел. И во дворе... (ц)
Мчится новый молоде... (ц)!
Четвертый жених.
Раскрасавица-девица,
На тебе хочу жениться.
Я глупец и хитрец,
Мой подарок – огурец.
(Подает царевне картинку «огурец».)
Царь.
(Показывает царевне картинки.)
Не взяла ты ни кольца,
Ни ларца и ни дворца,
Ешь, царевна, огурец
И ступай-ка под венец!
Сказочница.
Тут и сказочке ... (конец),
А кто слушал – ... (молодец).

«Загадочная» игра

Логопед выкладывает на стол по одной картинке, давая каждому нарисованному предмету какое-либо характерное определение. Игроки называют сами предметы и стараются запомнить связанное с ними определение. Например, логопед кладет на стол картинку *«чашки»* и говорит: «Чайные ...». Дети произносят название картинки: «... *чашки*».

Логопед выкладывает картинку *«часы»* и говорит: «Наручные ...». Дети: «... *часы*».

Когда логопед разложит все приготовленные картинки (20–25 штук), начинается игра.

Первый тур

Обращаясь к первому игроку, логопед называет любое из звучавших ранее определений. Игрок должен вспомнить и четко произнести относящееся к этому определению слово. Если игрок справляется с заданием, он забирает картинку себе.

Затем в игру вступает следующий участник. Если он не может назвать определяемого прилагательным слова и возникает пауза,

все участники игры хором произносят считалку: «Раз, два, три — говори». Игроку придется вспомнить нужное слово до окончания считалки, иначе он не получит картинку (она достанется тому, кто назовет слово). Победителем первого тура становится тот, у кого наберется больше картинок.

Второй тур

Дети разыгрывают картинки, полученные в ходе первого тура. Каждый участник игры складывает свои картинки в стопочку, не показывая их соперникам. Первый игрок, обращаясь ко второму, называет характерное определение к любой из своих картинок. Если второй игрок правильно определяет загаданный предмет, он забирает картинку с его изображением себе. Все картинки, выигранные во втором туре, дети складывают отдельными «призовыми» стопочками, не смешивая с картинками, полученными в первом туре.

Если же второй игрок не может угадать картинку, то первый игрок кладет «отгадку» в свою «призовую» стопочку. Затем в игру вступает следующий участник. Побеждает тот, у кого к окончанию игры будет самое большое количество картинок в «призовой» стопочке.

Емелина печь

Логопед, играющий роль Емели, напевая, выкладывает кучкой на край стола десяток картинок с изображением любых неодушевленных предметов (в их названиях есть звук Ч), среди которых картинка *«калач»*. Все участники игры эхом повторяют за Емелей последний слог каждой фразы его песенки:

Для волшебной печи
(ЧИ – ЧИ – ЧИ – ЧИ)
Я возьму кирпичи
(ЧИ – ЧИ – ЧИ – ЧИ).
Я сложу из них печь
(ЭЧ – ЭЧ – ЭЧ – ЭЧ),
Калачи буду печь
(ЭЧ – ЭЧ – ЭЧ – ЭЧ).
Полежу на печи
(ЧИ – ЧИ – ЧИ – ЧИ),
Пожую калачи
(ЧИ – ЧИ – ЧИ – ЧИ)
И, куда захочу
(ЧУ – ЧУ – ЧУ – ЧУ),
На печи покачу
(ЧУ – ЧУ – ЧУ – ЧУ).

Участники игры — «печники» — поочередно бросают кубик. Если выпадает «чёт», игрок берет из кучки на краю стола указанное количество картинок-«кирпичей» (две, четыре или шесть штук), четко называет их и начинает «складывать из них печь». При этом игрок переворачивает картинки рисунками вниз, чтобы «печь» получилась белой.

Если же выпадает «нечет», от «печи» отваливается указанное количество картинок-«кирпичей». Если используется готовое игровое поле (см. цветную вкладку), то «печь» должна состоять из девяти картинок:

в нижнем ряду — три «кирпича»;

в среднем ряду — два «кирпича» с промежутком посредине (сюда в финале игры будет вложен *«калач»*);

в третьем ряду — три «кирпича»;

в четвертом ряду — одна картинка с краю — «печная труба».

Примечания

1. Если дети не знают четных и нечетных чисел, логопед может раскрасить точки игрального кубика двумя разными цветами.
2. Если «печь» выкладывается на столе без игрового поля, «кирпичей» может быть и больше. В этом случае продолжительность игры увеличится.

«Ласковое слово»

Логопед вынимает из большой стопки по одной картинке, четко произносит ее название и предлагает поочередно каждому участнику игры подобрать к картинке «ласковое слово». Например, он дает первому игроку картинку и говорит: *«Палка»*. Если ребенок быстро и правильно образует слово с уменьшительно-ласкательным суффиксом — *«палочка»*, то картинка возвращается логопеду и выходит из игры. Если же слово подобрано или произнесено неверно, картинка остается у игрока.

Побеждает тот, кто к окончанию игры имеет наименьшее количество картинок.

Примечание

Можно создать проблемную ситуацию, задав детям вопросы:

– Как ласково назвать *«ласточку»*, *«бабочку»* или *«колокольчик»*?

Дискотека

Для игры потребуется 10 пар картинок к рифмующимся словам. Одна картинка из каждой пары кладется в первую стопку, другая – во вторую. Первая стопка раскладывается на столе ровным кольцом. Затем с внешней стороны к каждой картинке прикладывается любая (но не парная) картинка из второй стопки. Кроме того, во внутреннее кольцо необходимо поместить одну непарную картинку, предположим, *«чайник»*. А картинку с изображением *птички* отложить в сторону.

Логопед произносит стихотворное вступление к игре:

На дискотеке музыка играет,
Слова танцуют, парами кружась.
Лишь слово *«птичка»* в уголке
скучает –
Для слова *«птичка»* пара не нашлась.
Устала *«птичка»* в уголке стоять –
Сама решила пару поискать.

Ход игры

Первый игрок передвигает картинку с *«птичкой»* по часовой стрелке от одной картинки внешнего круга к другой, например, от *«врача»* к *«свечке»* и т. д. При этом игрок как бы «примеряет» слова друг к другу, говоря: *«Птичка – врач, птичка – свечка»* и т. д., пока не прозвучит рифма: *«Птичка – рукавичка»*. Эту пару картинок игрок забирает себе. А оставшуюся от «разбитой» пары картинку берет второй участник, и игра продолжается по тем же правилам. Если же картинка, «обежав» весь круг, не находит себе подходящей пары, то она прикладывается к ближайшей паре, вытесняя новую картинку, которая и будет разыгрываться следующим игроком. К концу игры должна остаться только одна картинка – *«чайник»*.

Цель игроков – поскорее соединить и убрать со стола все пары картинок, чтобы *«чайник»* остался один. Тот, кто сделает последний, решающий ход, и станет победителем.

Подготовить к игре картинки

Чайник. Овечка – свечка. Крылечко – колечко. Врач – грач. Сачок – светлячок. Ночь – дочь. Ручка – тучка. Лучик – ключик. Птичка – рукавичка. Печь – меч. Пальчик – мальчик.

Рифмы

Для игры необходимы две колоды парных картинок к рифмующимся словам. Логопед и первый игрок перетасовывают каждый свою колоду карточек, держа их рисунками вниз, и приговаривают:

Ча – ча. Чу – чу.
Победить хочу!

Затем оба играющих начинают одновременно раскрывать по одной карточке, при этом ребенок четко называет каждую картинку. Если названия одновременно раскрытых картинок не рифмуются друг с другом, их возвращают обратно, в свою стопочку. Пары картинок к рифмующимся словам «выходят из игры» – откладываются в сторону. Свою колоду с оставшимися карточками первый игрок передает следующему участнику игры, логопед берет свою колоду, и всё повторяется сначала. Побеждает игрок, сумевший выбросить из игры последние парные картинки.

Подготовить к игре картинки

1 колода	**2 колода**
овечка	*свечка*
крылечко	*колечко*
врач	*грач*
сачок	*светлячок*
ручка	*тучка*
лучик	*ключик*
птичка	*рукавичка*
пальчик	*мальчик*
пуговичка	*луковичка*
печь	*меч*

Слова-«однофамильцы»

Первый тур

Картинки к словам-омонимам и многозначным словам поровну делятся между всеми игроками. Логопед говорит, например:

Слово *«ключ»*, отзовись,
На картинках появись!

Игроки, у которых есть картинки с *«ключами»*, поочередно отдают их логопеду, отвечая при этом:

– Ау! Я – *ключ* дверной.
– Ау! Я – *ключ* гаечный.
– Ау! Я – *ключ* скрипичный.

Таким же образом разыгрываются остальные картинки. Побеждает тот участник игры, который первым отдаст все свои картинки.

Подготовить к игре картинки

Ключ – дверной, гаечный, скрипичный.
Ручка – пишущая, от чемодана.
Колокольчик – цветок, музыкальный инструмент.
Бабочка – насекомое, галстук.
Кисточка – для рисования, на шапке.
Палочка – волшебная, дирижерская.
Кирпич – строительный, дорожный знак.
Печь – микроволновая, русская.
Мяч – футбольный, резиновый.
Часы – наручные, башенные.

Второй тур

Этот тур проводится без картинок. Логопед говорит:

Слово *«палочка»*, ау!
Я тебя зову!

Игроки поочередно называют все известные им виды палочек и за каждый правильный ответ получают призовую фишку.

– Я *палочка* эстафетная.
– Я *палочка* счетная.
– Я *палочка* барабанная.
– Я *палочка* кукурузная, и т. д.

Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество фишек.

Шифровальщики

Дети сидят за столом, на котором разложены картинки к словам со звуком Ч.

Первый тур

Дети мысленно заменяют **первый** звук в каждом «зашифрованном» логопедом слове звуком Ч, ищут соответствующую картинку и ставят на нее свои указательные пальчики. Тот, кто находит нужную картинку раньше остальных, получает призовую фишку. Победителем становится обладатель наибольшего количества фишек.

Варианты слов и картинки

Май – чай. Майка – чайка. Шашки – чашки. Гайка – чайка. Весы – часы. Щелка – челка.

Второй тур

Теперь, чтобы расшифровать слова, игрокам необходимо заменить звуком Ч **последний** звук каждого слова.

Варианты слов и картинки

Враг – врач. Лук – луч. Мех – меч. Град – грач. Ноль – ночь. Пень – печь. Клюв – ключ.

Третий тур

Детям нужно заменить звуком Ч согласный звук в **середине** каждого слова.

Варианты слов и картинки

Кошка – кочка. Пенка – печка. Нотка – ночка. Рубка – ручка. Спинки – спички. Светка – свечка. Репка – речка.

В речке плавают словечки...

Считалка

Льется наша речь, как речка,
В ней различные словечки.
Вот вам удочка с крючком.
Будь, Сережа, рыбачком!

Вместо имени «Сережа» надо назвать имя ребенка, на котором «остановится» в этот момент считалка.

Первый вариант

Логопед готовит к игре 20–30 картинок к словам со звуком Ч, выбор которых зависит от коррекционных задач данного занятия.

К разложенным на столе рисунками вниз карточкам прикрепляются металлические канцелярские скрепки. «Рыбаки» поочередно вылавливают по одной картинке удочкой, к которой вместо крючка привязан магнит. Если игроку удается четко произнести название картинки и правильно определить позицию звука Ч в данном слове, он забирает картинку себе, если же нет – слово «срывается с крючка».

Второй вариант

Прикрепить скрепки к картинкам только до половины, чтобы получились петельки. Расставить картинки с петельками вертикально, прислонив каждую из них к низкому бортику широкой коробки, и вылавливать словечки удочкой с крючком, сделанным из разогнутой канцелярской скрепки. Победителем становится тот «рыбак», у которого к концу игры окажется самый богатый «улов».

Каблучок: чок, чок, язычок — молчок!

Игроки вместе с логопедом сидят за столом, на котором разложено 8–10 картинок. Перед началом каждого тура игры дети четко произносят чистоговорку с правилами игры:

Каблучок: чок, чок,
Язычок – молчок!

Затем все хором называют лежащие на столе картинки. Во время проговаривания какого-либо слова водящий (логопед) один раз громко топает под столом.

Первый игрок должен повторить только те слова, которые прозвучали в тишине, пропустив слово, при произнесении которого логопед топнул. Если игрок справляется с заданием, он забирает себе картинку к пропущенному слову. Логопед кладет на ее место другую картинку, и игра продолжается. Теперь роль водящего может выполнять первый игрок.

Постепенно условия игры можно усложнить, отмечая притопом два и даже три слова.

Победителем становится участник игры, собравший наибольшее количество картинок.

Слова с начинкой

На столе раскладываются картинки: *луч, печь, ручка, ночь, очки, тучка, чай, сачок, бочки.*

Логопед называет длинные слова, внутри которых «спрятаны» короткие слова, проиллюстрированные картинками. Например, он говорит слово «сЛУЧай». Дети быстро произносят короткое слово *«луч»* и ставят свои указательные пальчики на соответствующую картинку. Самый сообразительный и ловкий игрок (или все угадавшие) получает призовую фишку. Побеждает обладатель наибольшего количества призовых фишек.

Логопед может предложить детям следующие слова: белоРУЧКА, поЛУЧка, звоНОЧки, шТУЧКА, гриБОЧКИ, слуЧАЙность, ПЕЧень, ЧАЙка, полНОЧный, каблУЧок, клОЧКИ, челнОЧКИ, сЛУЧай, бесПЕЧный, рыСАЧОК.

Примечание

Игроки, услышавшие в длинных словах короткие слова, иллюстраций к которым нет на карточках (не только «каблУЧок», но и «каблУЧОК»; не только «поЛУЧка», но и «ПОЛучка» и т. д.), получают дополнительные призовые фишки.

Урок

Первый вариант

В игре принимает участие не более трех-четырех детей. Логопед раскладывает на столе несколько картинок и называет их, произнося одно из слов с ошибкой:

«Печь, меч, мяч, врач, грач, червяк» –
Что я говорю не так?

Логопед воспроизводит дефекты речи, имеющиеся у этих детей, например, вместо слова *«печь»* он говорит *«петь»* или *«песь»* и т. п.

Детям нужно молча указать на картинку, соответствующую неправильно произнесенному логопедом слову.

«Чемодан, часы, сердечко» —
Где неверное словечко?

Это упражнение наиболее эффективно на первом этапе коррекционного процесса, поскольку позволяет уточнить фонематическое восприятие детей и в то же время исключает необходимость произношения слов со звуками, которые дети еще не научились говорить правильно.

«Перчатка, чучело, качели» —
Ошибку вы найти успели?

Если же данное упражнение используется на этапе закрепления навыков правильного произношения звука Ч, дети вслух исправляют ошибку логопеда:

«Чайка, чашки, чайник, чай» —
Где ошибка? Отвечай!

Второй вариант

На столе разложено множество карточек. Ребенок-«учитель» указывает на ту или иную картинку, а логопед, изображая голоса сидящих на столе игрушек, называет слова либо верно, либо с искажением. «Учитель» ставит оценку за каждый ответ.

Чепуха

Первый тур

Логопед произносит четверостишие, последовательно выкладывая на стол 4 картинки: *«печка»*, *«речка»*, *«чайка»* и *«пчелка»*.

Печка ватрушки печет,
Речка в овражке течет,
Чайка над морем летит,
Пчелка на розе сидит.

Затем логопед собирает картинки в стопку, переворачивает их, перетасовывает и передает первому игроку. Игрок раскрывает по одной картинке, четко называя каждую, а логопед договаривает окончания строчек знакомого стихотворения, например:

Чайка — ватрушки печет,
Пчелка — в овражке течет,
Печка — над морем летит,
Речка — на розе сидит.

Побеждает тот игрок, которому повезет выложить все картинки логически правильно, в первоначальном порядке.

Второй тур игры проводится по тем же правилам, но с другими картинками:

Свечка — горит в темноте,
Чайник — кипит на плите,
Тучка — по небу плывет,
Ключик — нам дверь отопрет.

Путешествие по ЧемоДании

На столе ровным прямоугольником 5×4 (в форме чемодана) рисунками вниз разложены 20 карточек к словам со звуком Ч. Над третьей карточкой верхнего ряда рисунком вверх лежит картинка *«ручка чемодана»*. Это игровое поле — страна ЧемоДания.

Логопед рассказывает:

— В чудесной стране... ЧемоДании случилась беда: где-то затерялся *ключик*, который должен закрывать ее на замок. Теперь эта чудесная страна открыта для любых врагов. Нам нужно поскорее найти *ключик* и крепко-накрепко закрыть ЧемоДанию. Но без знания **чемодатского** языка нам не обойтись!

Научиться говорить **по-чемодатски** очень просто: нужно перед каждым словом произносить **«чемо»**.

Логопед делает вид, что заглядывает под одну из картинок, и восторженно говорит:

— Послушайте, я расскажу вам по-чемодатски о том, что сейчас происходит в ЧемоДании:

С чемоДАМОЙ-чемоМАМОЙ
чемоДЕТОЧКИ:
ЧемоМАЛЬЧИКИ, чемоДЕВОЧКИ.
ЧемоМИШЕНЬКА,
чемоМАШЕНЬКА,
ЧемоДИМОЧКА,
чемоДАШЕНЬКА...
В чемоДОМЕ чемоДОБРЫЙ
чемоДЕДУШКА
ЧемоДАРИТ чемоДЕТЯМ
чемоДЕНЕЖКИ,

Чтоб на эти чемоДЕНЬГИ
чемоДЫНИ
ЧемоДЯДЯ чемоДАЛ
в чеМАГАЗИНЕ.

Первый игрок четко произносит чистоговорку:

Чу – чу. Чу – чу.
ЧемоКЛЮЧ найти хочу!

Логопед в такт чистоговорке передвигает фишку первого игрока по игровому полю – ЧемоДании – на 8 картинок. Затем логопед переворачивает картинку, на которой остановилась фишка, и игрок на «чемодатском» языке четко называет найденный предмет, например: *чемоЧУЧЕЛО* (*чемоЧАШКИ, чемоЧАЙНИК, чемоПЕРЧАТКИ* и т. д.).

«Найденная» картинка остается лежать рисунком вверх, а в игру вступает следующий игрок. Если фишка останавливается на картинке *«чемоЧУДИЩЕ»*, то все ранее «найденные» картинки снова переворачиваются рисунками вниз. Если же фишка останавливается на картинке *«чемоМЕЧ»*, игрок пропускает следующий ход. Побеждает тот, кто найдет *ключ* и «закроет» ЧемоДанию.

Оч-ч-чень страшная игра

На столе ровным кольцом разложены 25–30 картинок к словам со звуком Ч – это заколдованная Черная чаща. В кольце есть зазор размером в одну картинку, слева от которого – вход в чащу, а справа – выход.

Играют двое или трое детей. До начала игры они разыгрывают право первого хода, хором проговаривая слова считалки:

Часто в полночь в Черной чаще
Бродит *Огорчун* ворчащий.
Через час начнется ночь...
Мчись из Черной чащи прочь!

Участники игры поочередно бросают игральный кубик и в соответствии с выпавшим числом передвигают свои фишки на определенное количество «шагов», начиная от входа (по часовой стрелке). При этом каждый игрок четко называет все картинки, по которым передвигается его фишка.

После хода каждого игрока логопед передвигает по внутренней стороне кольца картинку с изображением *чудища* (это и есть *Огорчун*) каждый раз вперед на один «шаг».

Игроки знают, что, добравшись до финиша, *Огорчун* перекроет выход из чащи – зазор в кольце картинок. Поэтому они стараются как можно быстрее выбраться из Черной чащи.

Угадай слово по первому слогу

Логопед раздает детям по 5–10 картинок, при этом каждый игрок четко произносит их названия. В процессе раздачи логопед советует всем участникам игры запоминать слова соперников. Затем дети складывают свои картинки в стопочки и не показывают их друг другу.

Первый игрок называет первый слог слова – названия верхней картинки в своей стопочке, например *«зай»*. Его соперник старается вспомнить или догадаться, что это за слово, и четко проговаривает его целиком: *«Зайчик»*. Если слово названо верно, картинка переходит к угадавшему ее игроку (он кладет ее на стол перед собой). Затем свой слог говорит следующий участник. Игра продолжается.

Победа присуждается игроку, собравшему наибольшее количество картинок.

Кто хочет стать миллионером?

Если игра проводится с одним ребенком, сохраняется вся атрибутика одноименной телеигры. Но если в ней принимают участие одновременно 2–4 игрока, то правила несколько меняются.

В центр стола, вокруг которого сидят игроки, выкладываются 4 картинки. Логопед называет любую из этих картинок, произнося только гласные звуки и выделяя голосом ударный звук. Игрок, который первым понял слово, четко произнес его и раньше других поставил свой указательный пальчик на соответствующую картинку, забирает эту кар-

тинку себе. Логопед кладет на место выбывшей новую картинку, и игра продолжается. Обладатель наибольшего числа угаданных картинок становится «миллионером» и получает приз.

Примечание

1. Во избежание смешивания детьми понятий «звук» и «буква» не рекомендуется использовать в игре слова с безударным гласным О, а также слова с буквами Е, Ё, Ю, Я.

2. Среди четырех названий картинок не должно быть слов, которые без согласных звучат одинаково, например: «а́и» — *чашки, мальчик, пальчик.*

Варианты слов

у́а — *ручка, туча*
и́и — *кирпич*
и́и — *спички*
о́и — *бочки*
а́а — *чайка*
а́о — *сачок*
а́и — *чашки, мальчик, пальчик*
а́а — *калач*
а́а́о — *кабачок*
и́и́и — *лисички*

Бесконечная игра

Логопед последовательно выкладывает перед игроками картинки и четко говорит:

— *Грач* растопил *печь*, испек *калач*, разогрел *чайник*, налил чай в *чашки* и угостил *черепашку.*

Первый игрок должен, используя разложенные логопедом картинки в качестве опорного плана, повторить фразу, добавляя к каждому существительному прилагательное *«чудесный»*:

— Чудесный *грач* растопил чудесную *печь*, испек чудесный *калач*, разогрел чудесный *чайник*, налил чай в чудесные *чашки* и угостил чудесную *черепашку.*

Следующий игрок добавляет числительное *«тысяча»*:

— Тысяча чудесных *грачей* растопили тысячу чудесных *печей*, испекли тысячу чудесных *калачей*, разогрели тысячу чудесных *чайников*, налили чай в тысячу чудесных *чашек* и угостили тысячу чудесных *черепашек.*

Следующий игрок добавляет числительное *«четыре»*:

— Четыре тысячи чудесных *грачей* растопили четыре тысячи чудесных *печей*, испекли четыре тысячи чудесных *калачей*, разогрели четыре тысячи чудесных *чайников*, налили чай в четыре тысячи чудесных *чашек* и угостили четыре тысячи чудесных *черепашек.*

Следующий игрок добавляет прилагательное *«черненький»*:

— Четыре тысячи чудесных черненьких *грачей* растопили четыре тысячи чудесных черненьких *печей*, испекли четыре тысячи чудесных черненьких *калачей*, разогрели четыре тысячи чудесных черненьких *чайников*, налили чай в четыре тысячи чудесных черненьких *чашек* и угостили четыре тысячи чудесных черненьких *черепашек.*

Следующий игрок добавляет вводное словосочетание *«как обычно»*:

— Как обычно, четыре тысячи чудесных черненьких *грачей*, как обычно, растопили четыре тысячи чудесных черненьких *печей*, как обычно, испекли четыре тысячи чудесных черненьких *калачей*, как обычно, разогрели четыре тысячи чудесных черненьких *чайников*, как обычно, налили чай в четыре тысячи чудесных черненьких *чашек* и, как обычно, угостили четыре тысячи чудесных черненьких *черепашек.*

Подготовить к игре картинки: *грач, печь, калач, чайник, чашки, черепаха.*

Лото «Мой, моя, моё, мои»

Первый вариант

В игре принимают участие трое или четверо детей. Каждый игрок запоминает свое ключевое слово: МОЙ, МОЯ, МОЁ или МОИ. Таким образом, первый игрок должен будет выбирать картинки, иллюстрирующие существительные мужского рода в единственном числе (к каждому из них можно подставить местоимение «МОЙ»). Второй игрок собирает картинки к существительным женско-

го рода, третий — к существительным среднего рода в единственном числе. Четвертому участнику игры достанутся картинки, к названиям которых (существительным во множественном числе) можно подставить слово «МОИ».

Логопед тасует стопку карточек и, показывая их по одной, спрашивает, например:

— Чей *чайник?*

— МОЙ *чайник,* — отвечает первый игрок и забирает картинку себе.

— Чьи *перчатки?*

— МОИ *перчатки,* и т. д.

Победителем становится игрок, первым собравший все пять картинок заданной группы.

Подготовить к игре картинки

МОЙ: *ключ, чайник, мяч, врач, червяк.*

МОЯ: *тучка, бабочка, ручка, кисточка, ласточка.*

МОЁ: *сердечко, чучело, яичко, колечко, блюдечко.*

МОИ: *перчатки, часы, очки, качели, спички.*

Второй вариант

Если коррекционной задачей занятия является автоматизация звука Ц, игра проводится с другими картинками. В этом случае игроков может быть не более трех.

Подготовить к игре картинки

МОЙ: *огурец, цыпленок, принц, заяц, скворец.*

МОЯ: *курица, цапля, рукавица, улица, пуговица.*

МОЁ: *кольцо, крыльцо, блюдце, полотенце, солнце.*

Позиционное лото

Трем игрокам даются следующие задания: первому — собрать 5 картинок к словам, начинающимся звуком Ч (Ц), второму — к словам со звуком Ч (Ц) в середине, третьему — к словам со звуком Ч (Ц) в конце. В остальном игра проводится по тем же правилам, что и лото «Мой, моя, моё, мои».

Картинки к словам со звуком Ч

Звук Ч в начале слов: *чайка, червяк, чашки, часы, чайник.*

Звук Ч в середине слов: *колокольчик, кисточка, бабочка, кузнечик, ручка.*

Звук Ч в конце слов: *грач, врач, мяч, кирпич, ключ.*

Картинки к словам со звуком Ц

Звук Ц в начале слов: *цыпленок, цапля, цветок, цепь, цирк.*

Звук Ц в середине слов: *кольцо, принцесса, блюдце, овца, солнце.*

Звук Ц в конце слов: *скворец, дворец, перец, огурец, заяц.*

Слоговое лото

Логопед готовит к игре картинки на звук Ч или на звук Ц, в зависимости от коррекционных задач занятия. Первый игрок собирает картинки к словам, состоящим из одного слога, второй — из двух слогов, третий — картинки к словам из трех слогов.

Картинки к словам со звуком Ч

Один слог: *мяч, луч, врач, печь, грач, ключ.*

Два слога: *чайка, часы, червяк, очки, чайник, чашки.*

Три слога: *бабочка, кисточка, палочка, кузнечик, светлячок, ласточка.*

Картинки к словам со звуком Ц

Два слога: *цветок, цапля, блюдце, овца, кузнец.*

Три слога: *курица, цыпленок, принцесса, улица, индеец.*

Четыре слога: *гусеница, пуговица, рукавица, полотенце, луковица.*

Альпинисты

На столе перед игроками раскладываются рисунками вверх картинки (к словам со звуком Ч) в форме силуэта крутой горы: по диагонали вверх, до «вершины горы» — и вниз. Логопед тасует перевернутые картинки, изо-

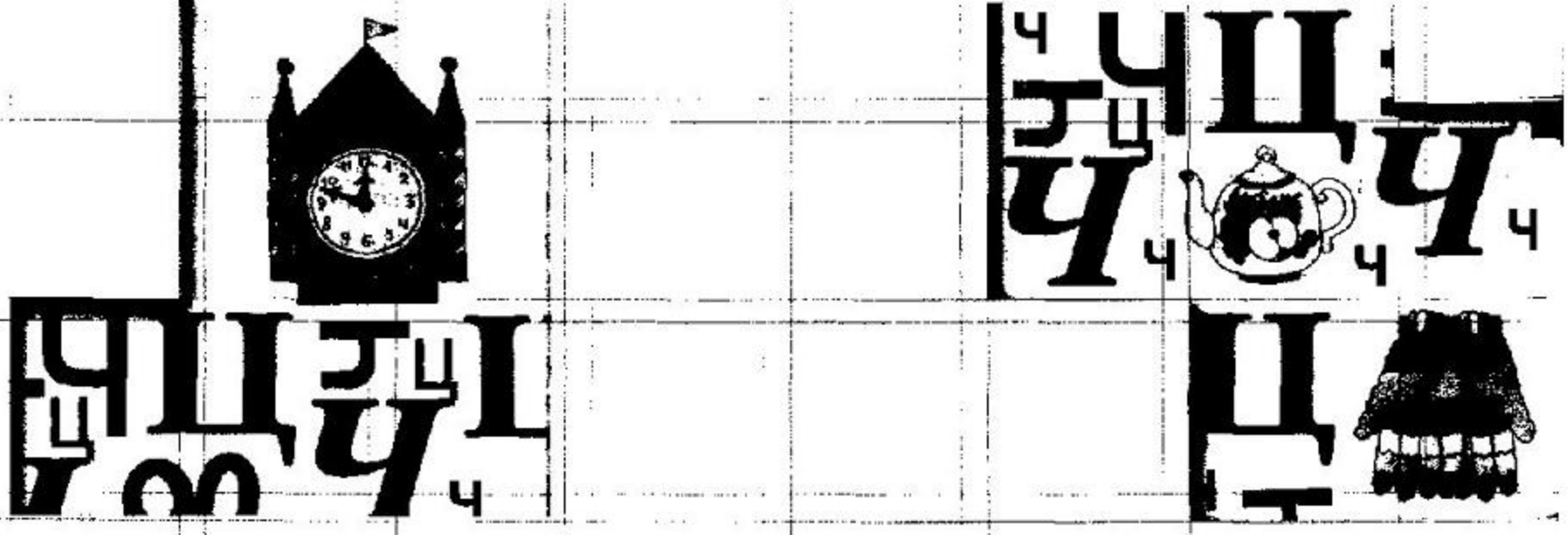
бражающие знаки препинания, до тех пор, пока первый игрок не скажет: «Стоп!» Затем логопед поочередно раскрывает по одной карточке, а «альпинист» передвигает свою фишку вверх по «склону горы», произнося названия картинок с перечислительной, вопросительной и др. интонацией. Например, если знаки препинания выпадут в следующем порядке: «, ! ? .», то игрок передвинется на 4 картинки, говоря при этом:

— *Черешня, черепаха! Чеснок? Удочка.*

Однако игрокам не всегда будет удаваться перемещать свои фишки на 4 картинки, так как после знака «.» (точка) двигаться дальше нельзя. Например, если второму игроку знаки препинания откроются в такой последовательности: «, . ? !», то он передвинет свою фишку всего на две картинки:

— *Одуванчик, черника.*

Победа присуждается тому игроку, который первым спустится с горы.



Игры на дифференциацию оппозиционных звуков

Внимание!

В играх на дифференциацию звуков Ц и Ч со свистящими или шипящими звуками следует дополнительно использовать карточки из пособий «Трудный звук, ты наш друг!» на звуки С, Сь – З, Зь и на звуки Ш, Ж, Щ.

Звуковое лото

В игре могут принимать участие от двух до пяти детей. Перед началом игры логопед дает задание собрать по 6 картинок к словам со звуком Ц – первому игроку, со звуком Ч – второму игроку, со звуком Щ – третьему игроку и т. д. Для удобства участникам игры можно раздать листы бумаги или картона с шестью пустыми клеточками, на которые они будут накладывать свои картинки.

Логопед по одной достает картинки из заранее приготовленной стопки и четко задает вопрос, например:

– Кому *кольцо*?

Игрок дает полный ответ: «Мне *кольцо*».

Победителем становится тот, кто первым соберет 6 картинок к словам с заданным звуком.

Подготовить к игре картинки

На звук Ч: *чайник, чемодан, очки, бабочка, врач, луч.*

На звук Ц: *царь, цепь, яйцо, кольцо, дворец, скворец.*

На звук С: *сорока, собака, лиса, крыса, автобус, нос.*

На звук Ть: *тигр, телефон, телевизор, утюг, полотенце, птенец.*

На звук Щ: *ящик, щетка, плащ, прищепка, щенок, клещи.*

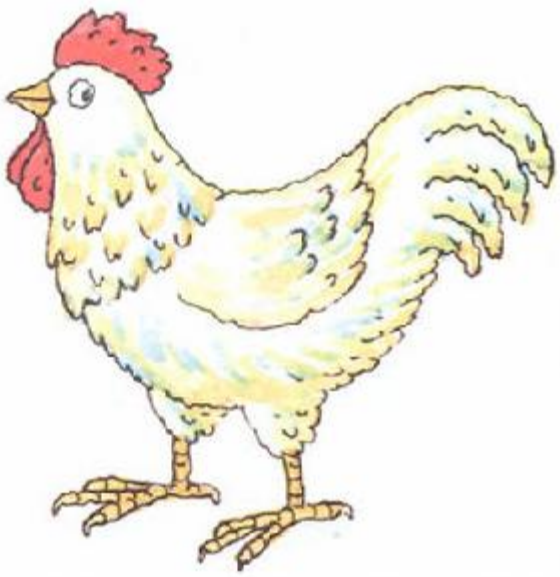
Примечание

Если одновременно разыгрываются и слова со звуком Ц, и слова со звуком Ть, то карточки со словами *«полотенце»* и *«птенец»* получает игрок, собирающий слова со звуком Ть, а игроку, собирающему слова со звуком Ц, логопед вручает призовые фишки.

Логическое лото

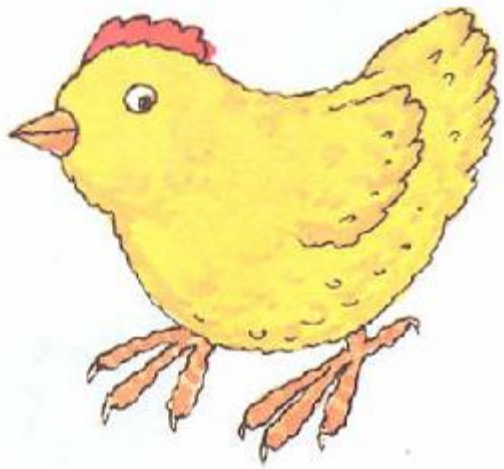
Логопед готовит к игре две стопки карточек. Названия картинок первой стопки должны составлять тематические пары с названиями картинок второй стопки. 12 картинок первой стопки поровну делятся между участниками игры.

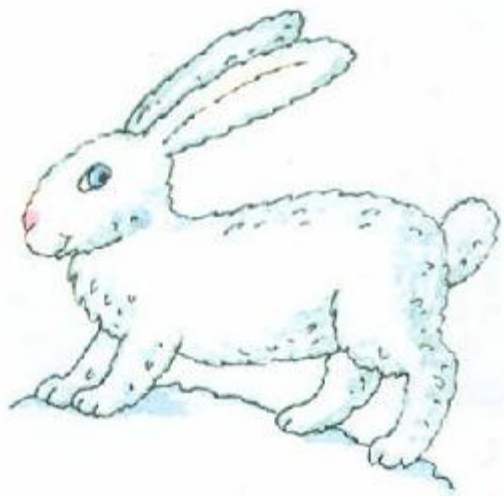




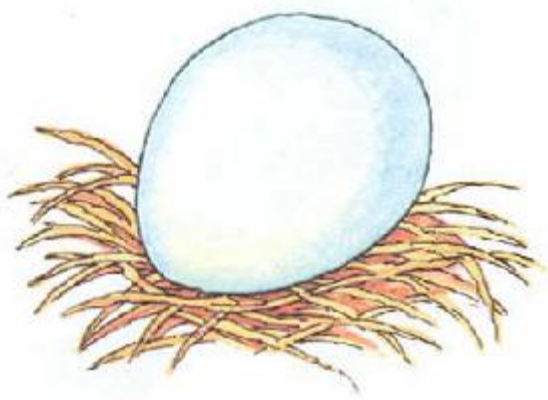






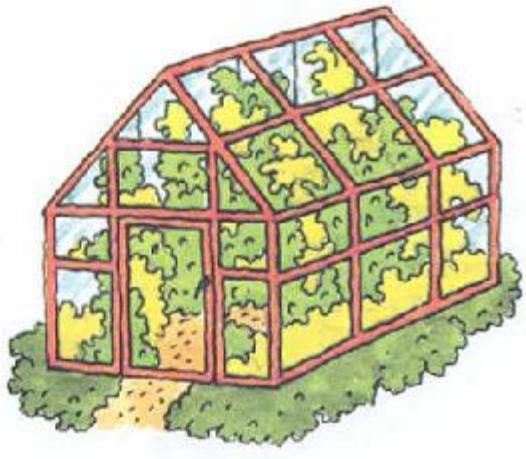






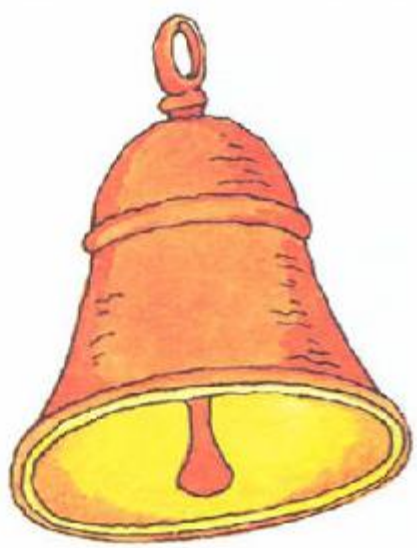


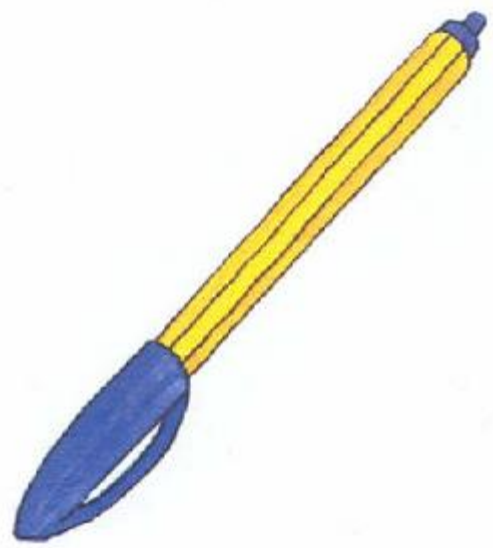


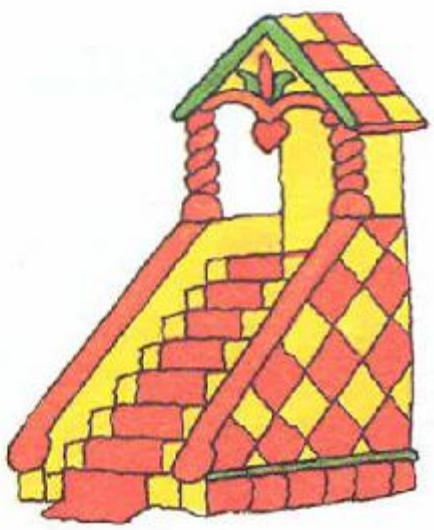




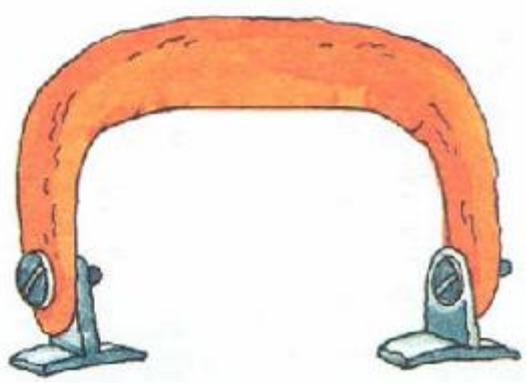










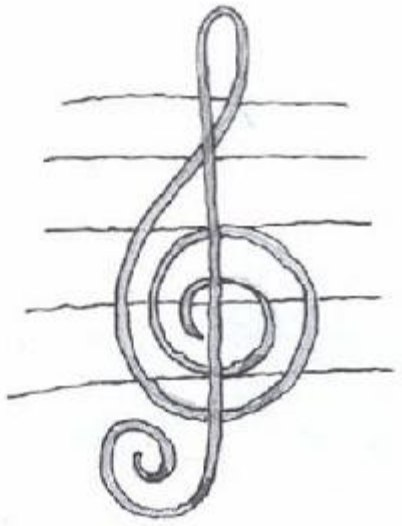


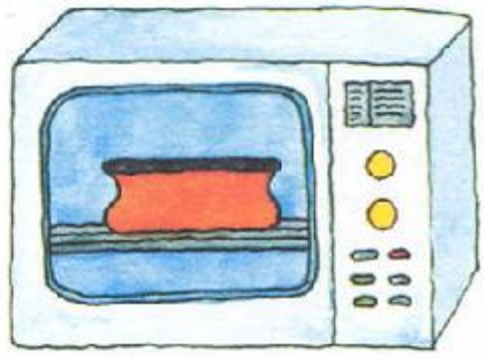




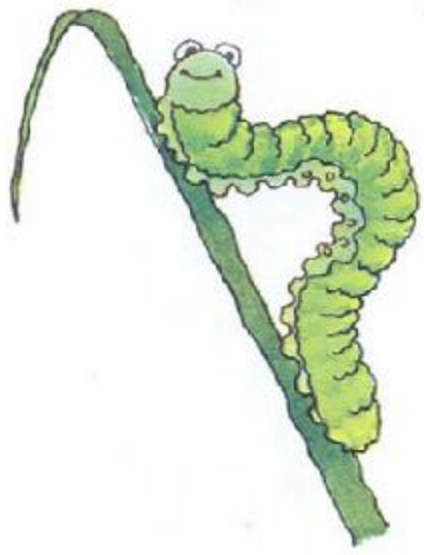


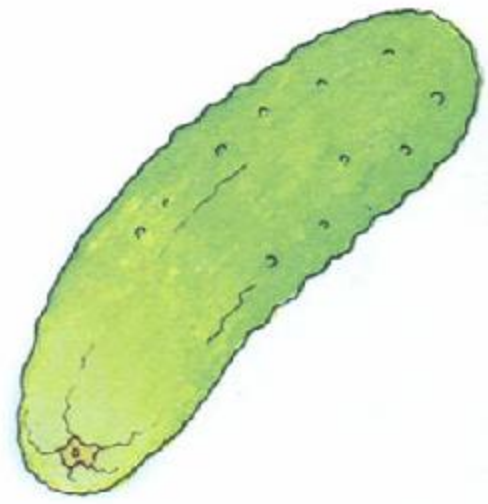


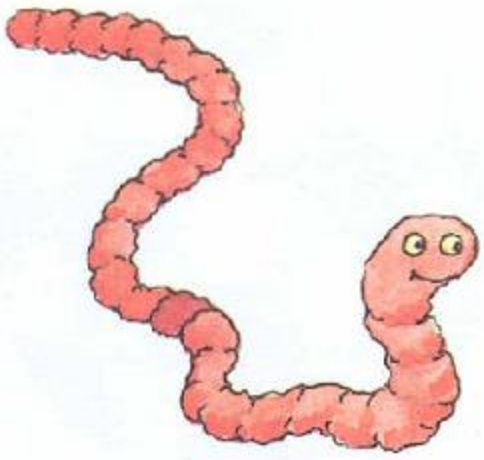




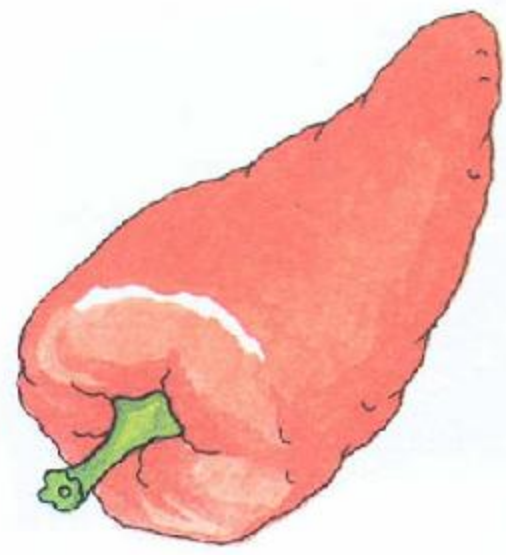




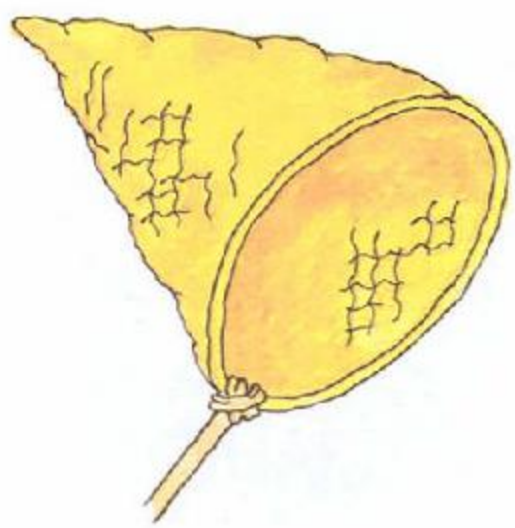




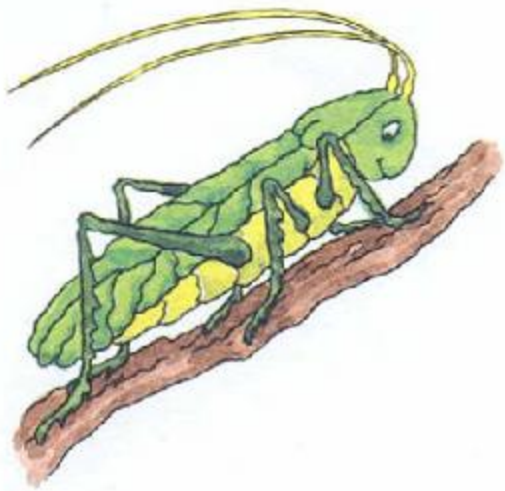


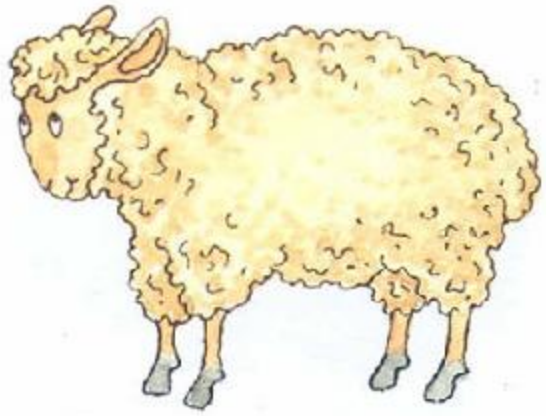


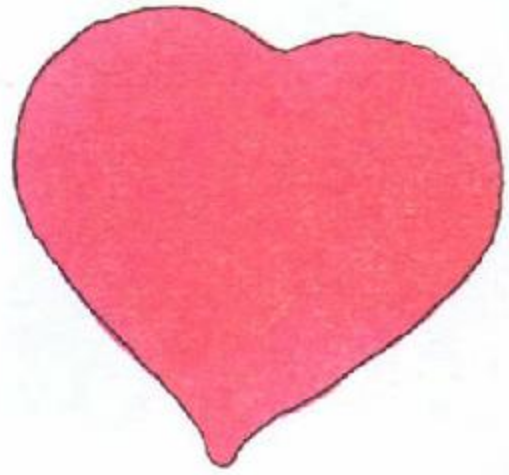








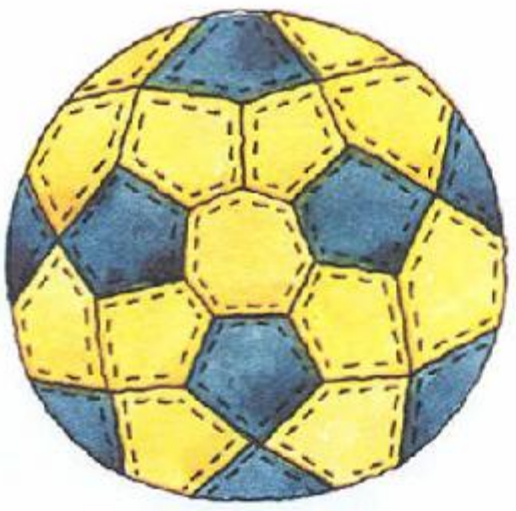


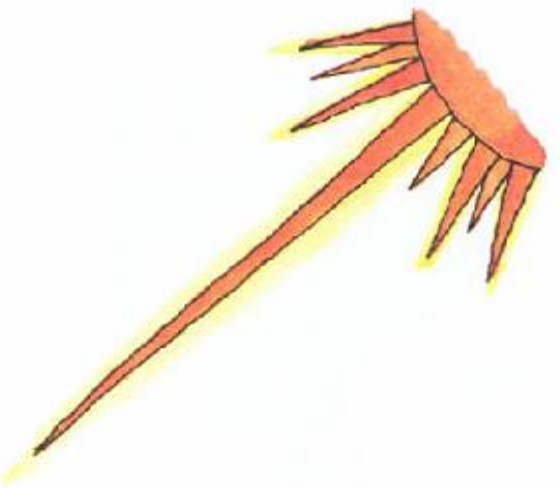






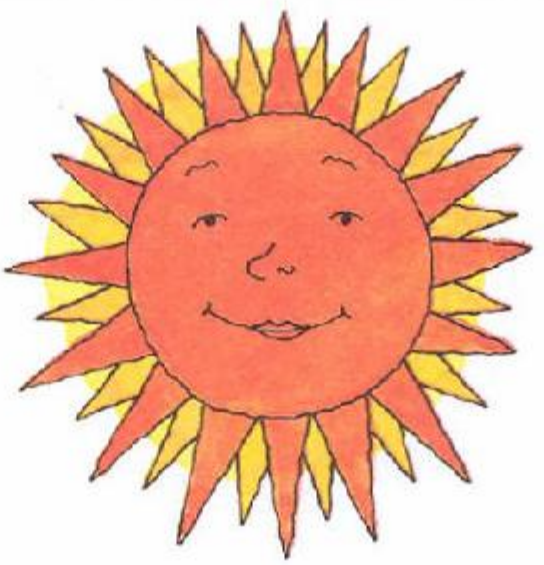






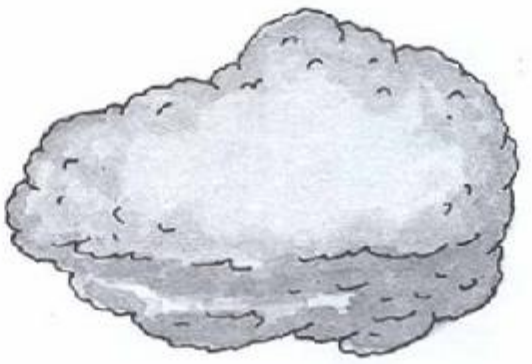












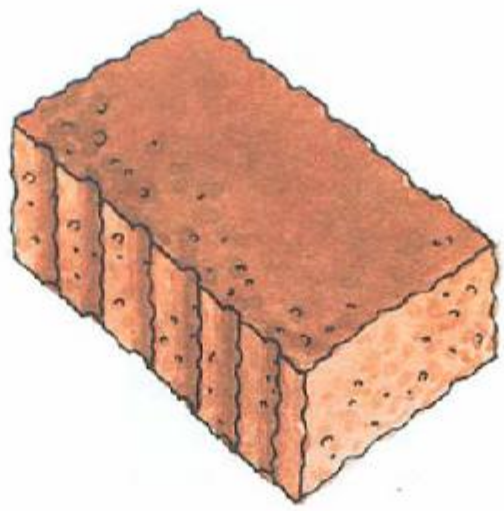


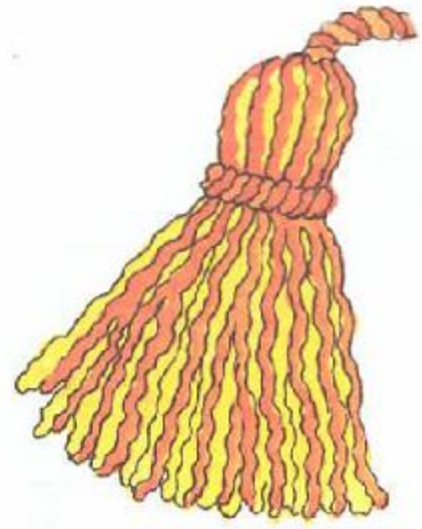




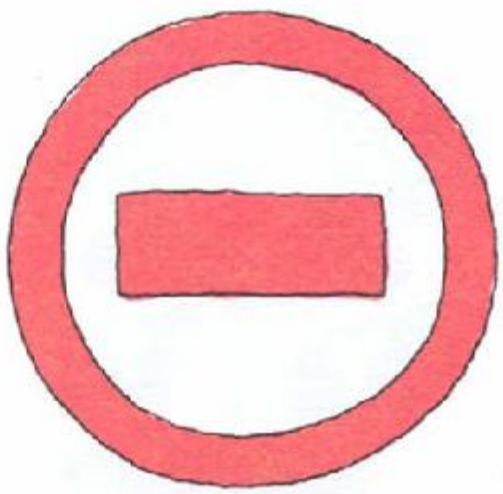



12
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11

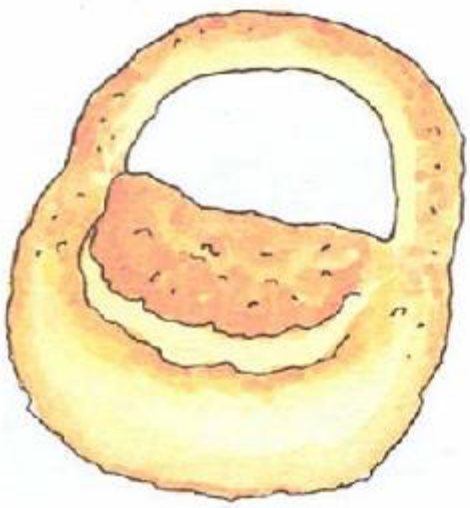





12:09











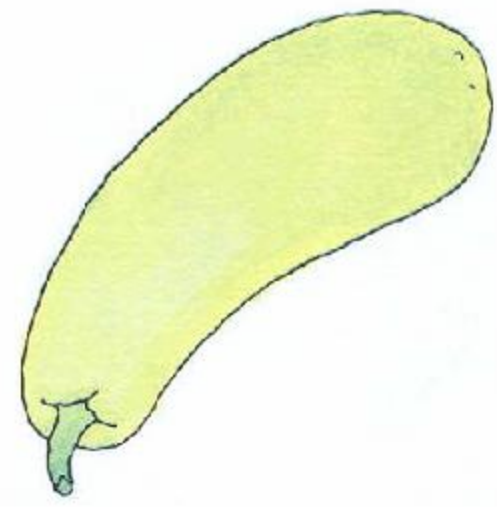


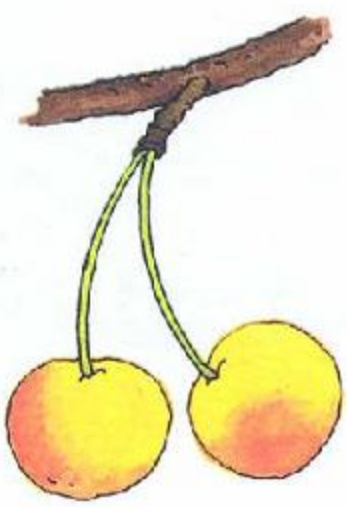


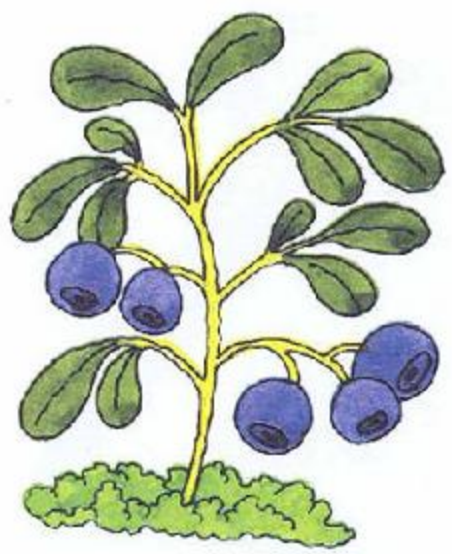


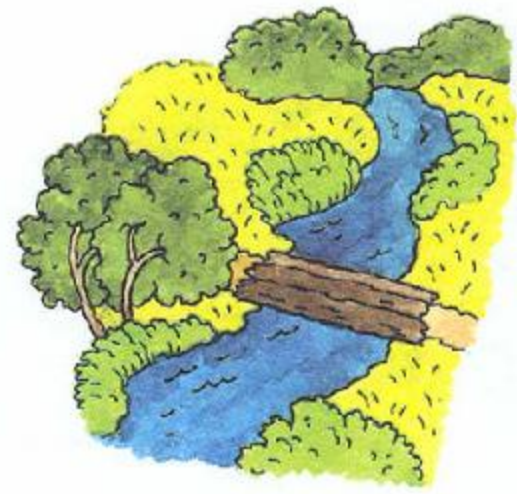


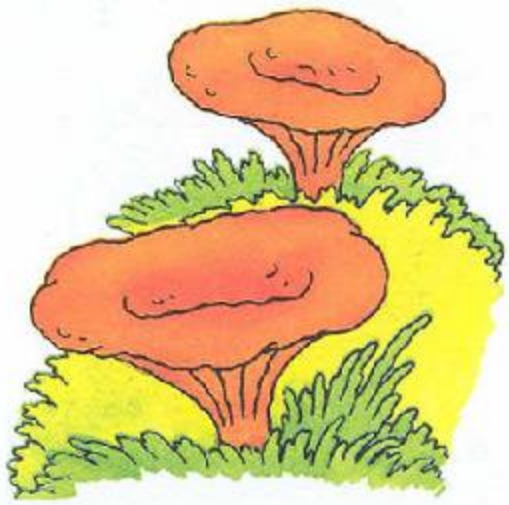


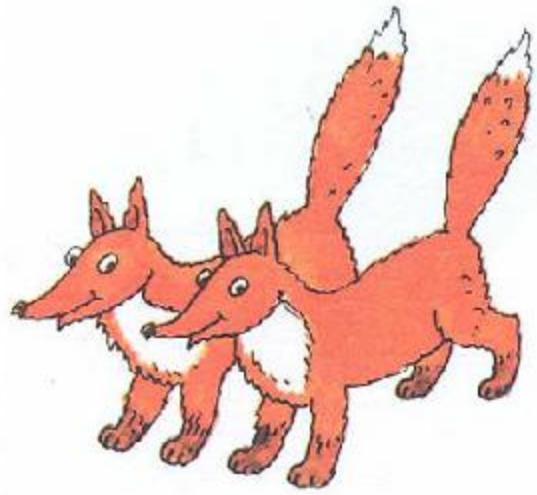












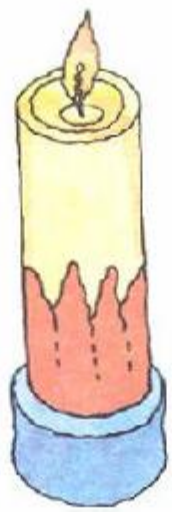




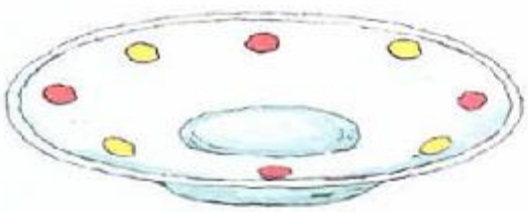

чай



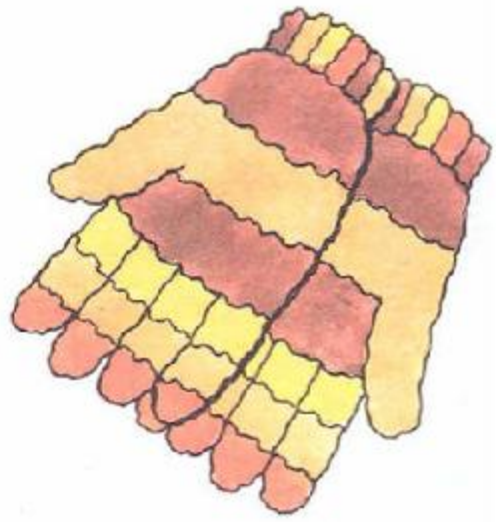


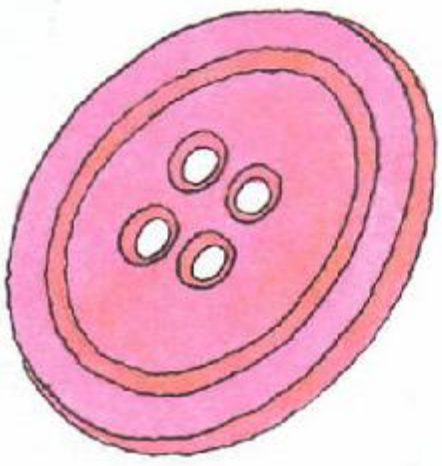


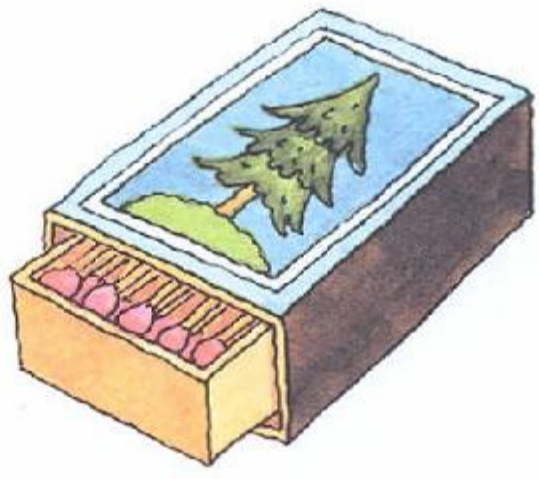




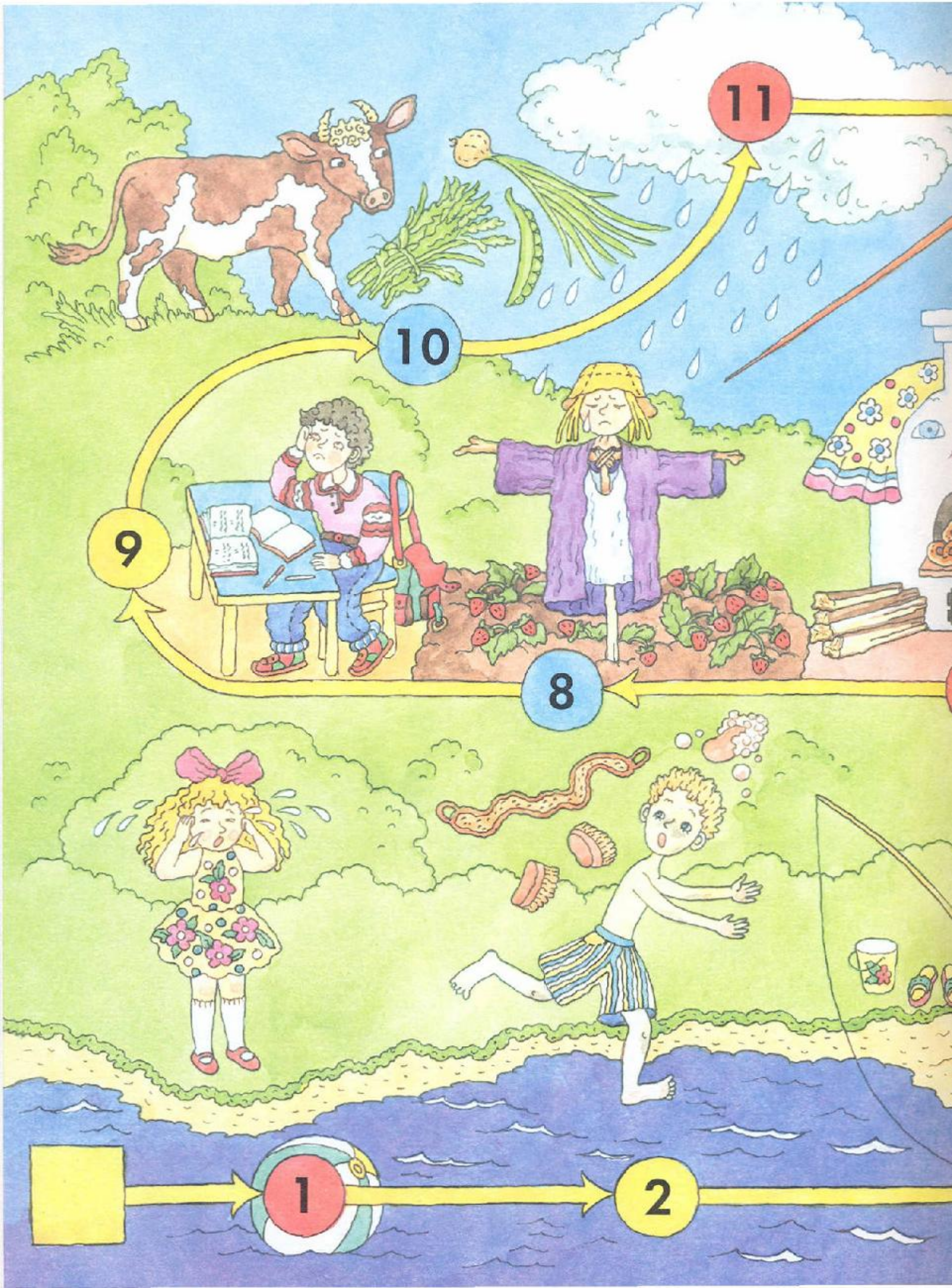


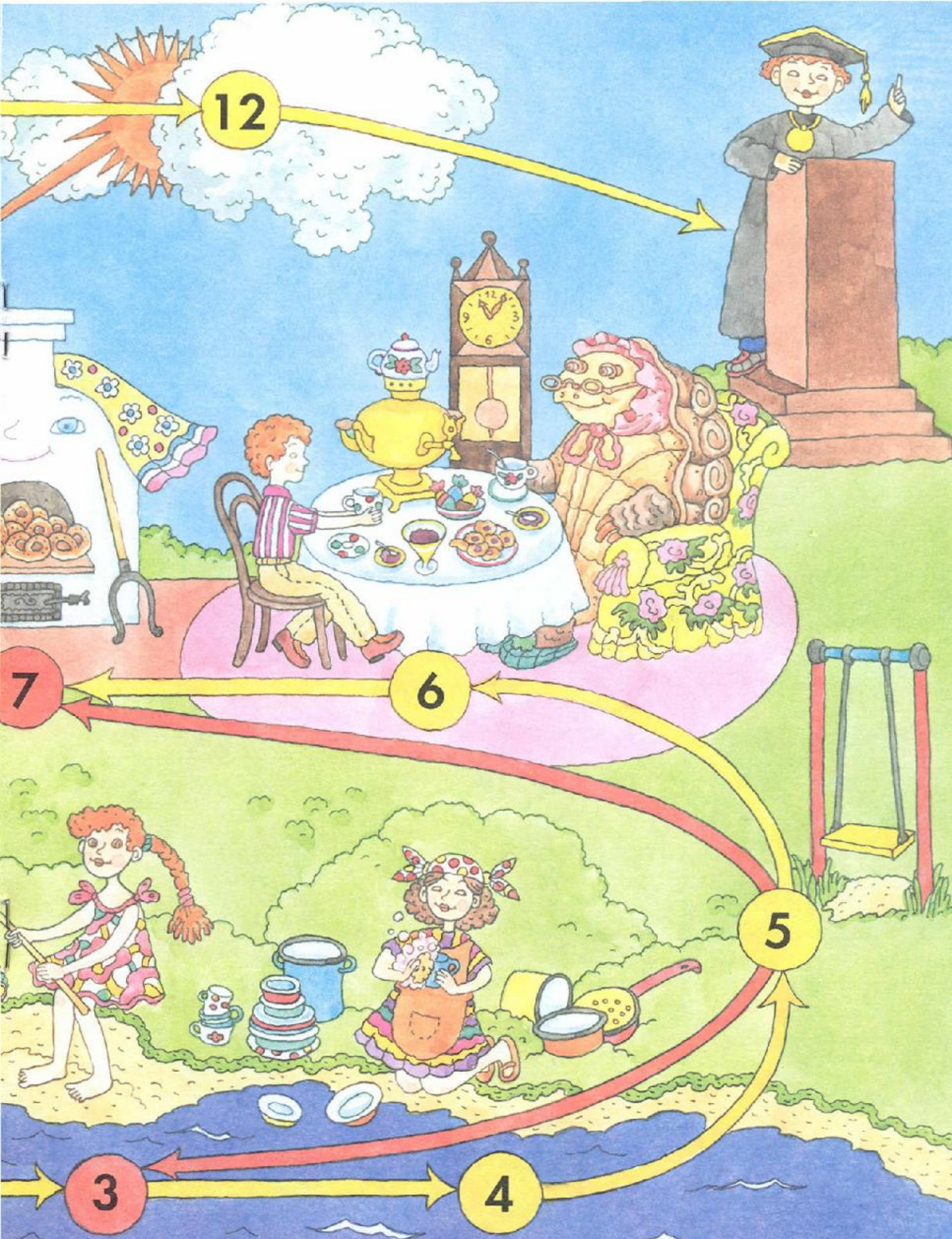









11
10
9
8
1
2


12
7
6
5
3
4



















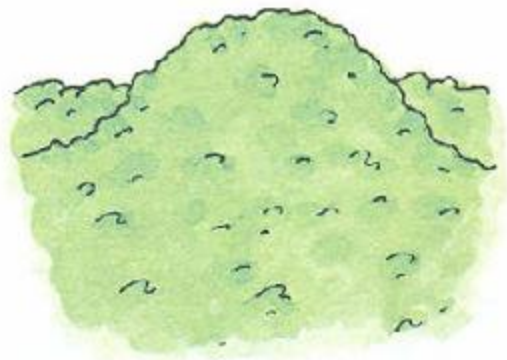






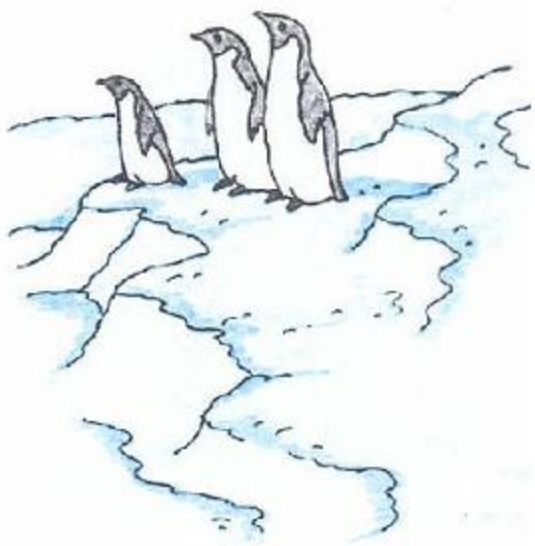




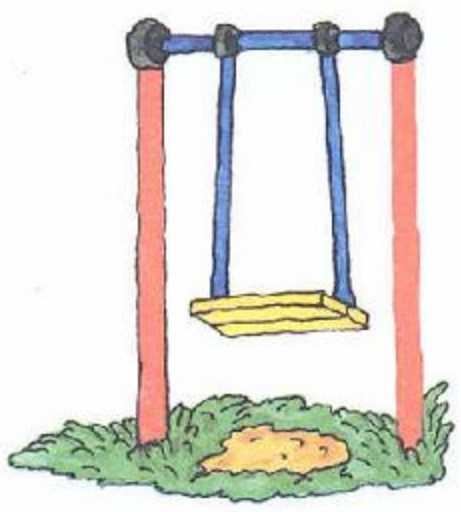














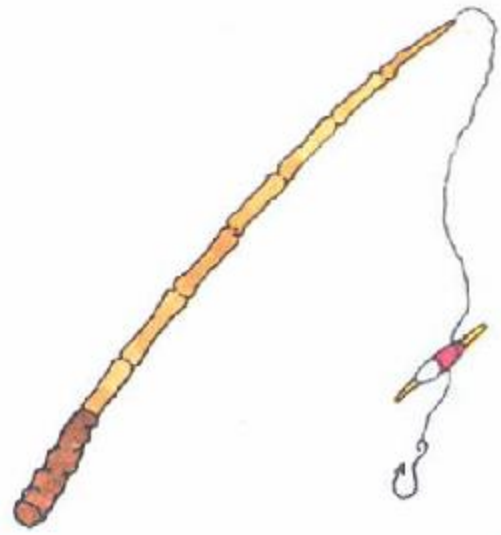


1

















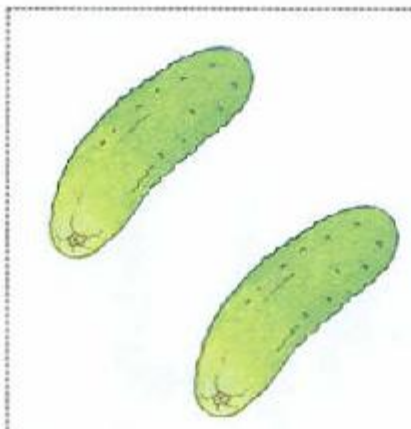
.

,

?

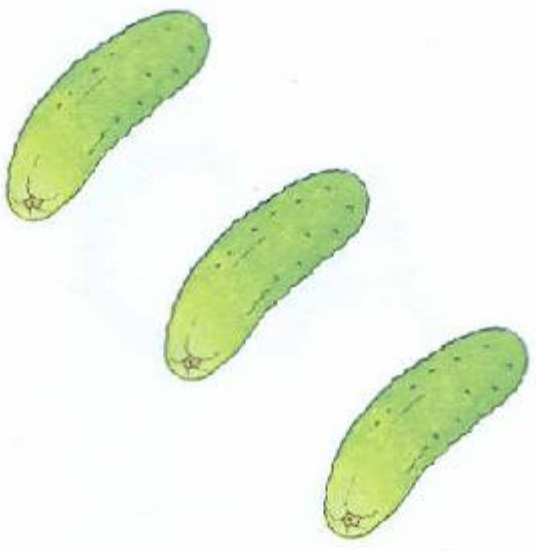
!











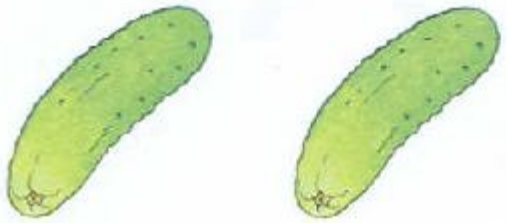






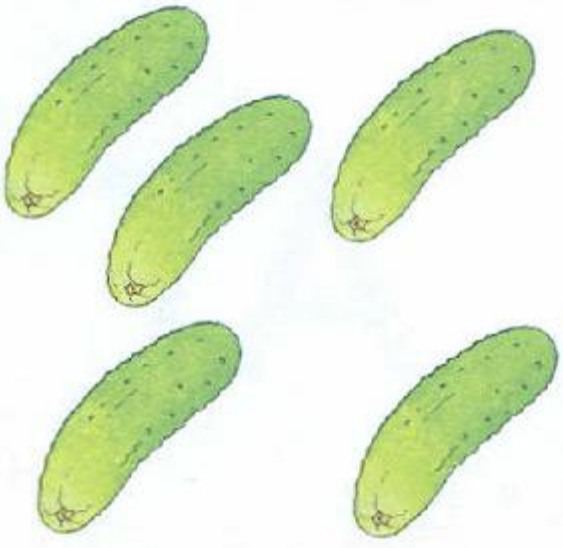








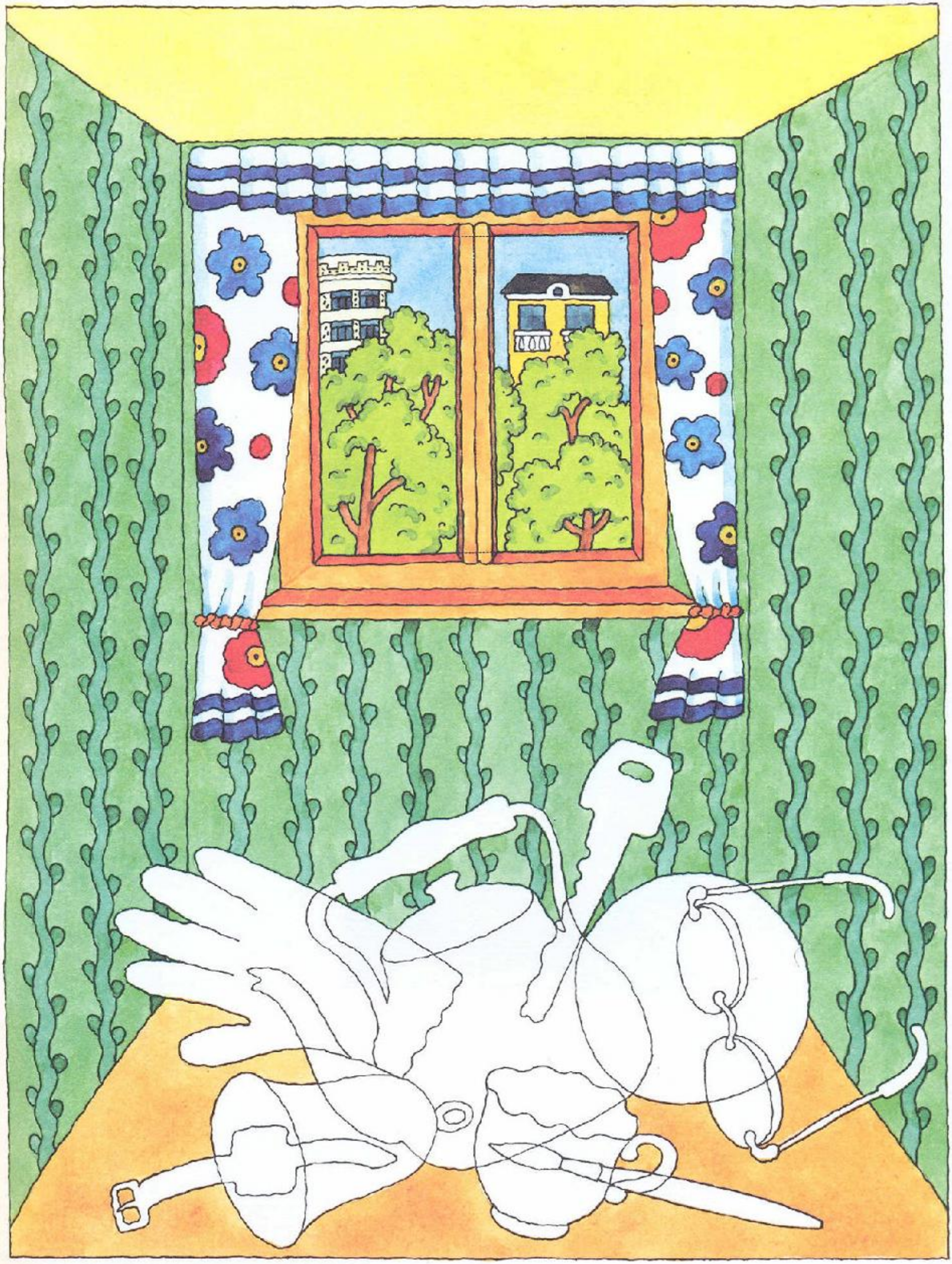


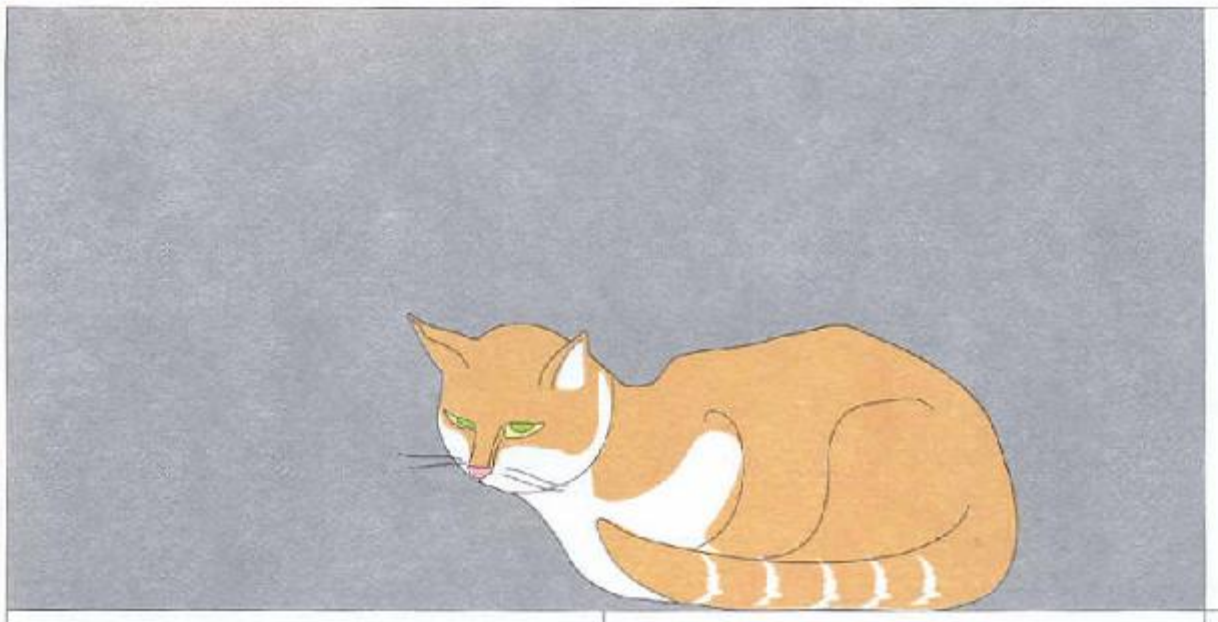




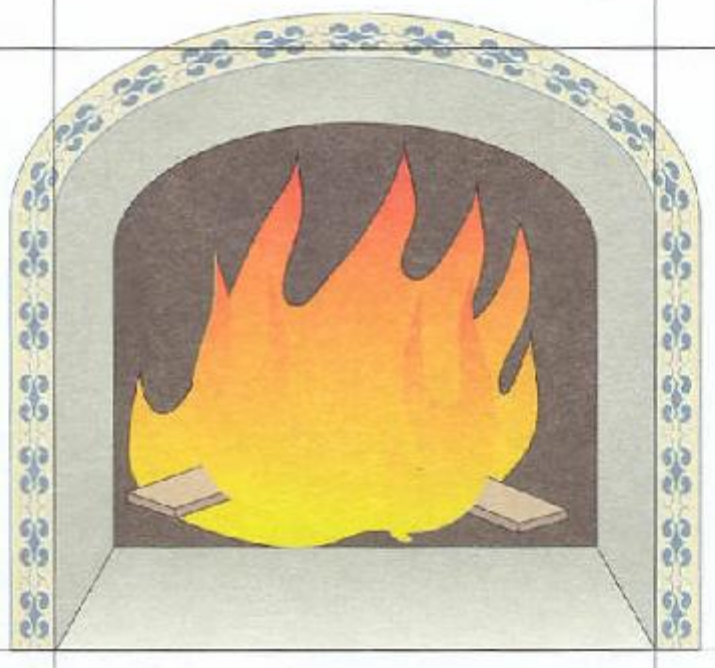


ЦА	ЦИ	СИ
СА	СУ	ЩЕ
ЧА	ЧУ	ЧЕ
ТА	ТУ	ТЕ









Первый тур

Каждый игрок раскладывает полученные картинки в ряд перед собой. Логопед перетасовывает картинки второй стопки и начинает игру, например:

– Кому *цыпленка?*

– Мне *цыпленка*, потому что у меня есть *курочка (курица)*, – отвечает один из игроков и накладывает *«цыпленка»* на *«курицу»*.

– Кому *пчелу?*

– Мне *пчелу*, потому что у меня есть *цветок*.

Подготовить к игре картинки

1 стопка	2 стопка
курица (курочка)	*цыпленок*
рукавица	*рукавица*
солнце	*луч*
чашки	*блюдце*
чемодан	*ручка*
принц	*принцесса*
огурец (огурчик)	*теплица*
чайник	*пачка чая*
цветок	*пчела*
мальчик	*мяч*
свечка	*спички*
палец	*кольцо*

Второй тур

К концу первого тура каждый участник игры закрывает все имевшиеся у него картинки парными картинками второй стопки. Логопед предлагает игрокам поочередно восстановить логические связи, вспомнить и назвать нижние картинки.

Назови правильно

Для игры подбираются картинки, у которых могут быть два варианта названий – однокоренных слов со звуками Ц или Ч. Например, *«заяц»* и *«зайчик»*, *«птица»* и *«птичка»*.

Логопед молча выкладывает перед двумя игроками какую-либо картинку, и один из них произносит слово со звуком Ц, а другой – слово со звуком Ч.

Если оба игрока называют картинку правильно, то она выбывает из игры. Если один из игроков не может подобрать нужного слова, он забирает эту картинку себе. Если оба игрока не справляются с заданием, логопед кладет картинку в свою стопку. Она будет разыграна еще раз. Побеждает обладатель наименьшего количества картинок. По окончании игры каждый ее участник самостоятельно или с помощью логопеда правильно называет имеющиеся у него картинки.

Картинки и варианты их названий

Рукавица – рукавичка
Палец – пальчик
Птица – птичка
Птенец – птенчик
Овца – овечка
Сердце – сердечко
Луковица – луковичка
Курица – курочка
Заяц – зайчик
Синица – синичка
Кольцо – колечко
Улица – улочка
Крыльцо – крылечко
Пуговица – пуговичка
Огурец – огурчик
Перец – перчик
Блюдце – блюдечко
Яйцо – яичко
Полотенце – полотенчико
Ларец – ларчик

Волшебная лупа

Логопед знакомит детей со свойствами увеличительного стекла. Показывает, что, если посмотреть на картинки через лупу с одной стороны, изображение увеличится (*«овца»*, *«перец»*), а если повернуть лупу другой стороной – изображение на картинках станет мельче (*«овечка»*, *«перчик»*).

Начиная игру, логопед в быстром темпе переводит лупу с одной картинки на другую, переворачивая ее при этом разными сторонами. Первый игрок должен четко и безошибочно называть все указанные логопедом картинки, например:

– *Овца, колечко, перчик, заяц, улочка, курица, яйцо, синица, крылечко* и т. д.

Как только первый игрок допускает ошибку, в игру вступает следующий участник. Победителем становится тот, кто безошибочно назовет все картинки.

Подготовить к игре картинки: *курица, овца, заяц, синица, птенец, улица, кольцо, крыльцо, огурец, перец, блюдце, полотенце, яйцо, сердце, луковица, ларец, палец, пуговица, рукавица.*

Части целого

Логопед поровну делит между игроками картинки, среди которых: *стул, часы, самокат, куст сирени, лиса, самолет, грач, косичка, усы, кисточка, скрипка, капуста, автобус, ласточка, сапожки, велосипед, сковородка, черника, чайник, яичко, чашки* и т. д.

Логопед называет любые слова, желательно со звуками С и (или) Ч, обозначающие части данных предметов. Игроки находят указанные детали на своих картинках и возвращают эти картинки логопеду. Побеждает тот участник игры, который первым отдаст все свои картинки. Например:

– Листочек, – произносит логопед.

– Листочек – часть *куста сирени*, – говорит игрок, передавая логопеду картинку с изображением *сирени*.

– Листочек – часть *капусты*, – говорит следующий игрок, возвращая *«капусту»*. Логопед продолжает игру, называя следующее слово:

– Волосок.

– Волосок – часть *кисточки*.

– Волосок – часть *усов*.

– Волосок – часть *косички*.

Логопед может называть различные части предметов, изображенных на картинках игроков, например: *спинка, ручка, хвост, носик, струна, стрелочки, спица, цветочек, листочек, каблучок, колесо, скорлупка, сиденье* и т. д.

Кто кого боится?

Логопед поровну делит между двумя игроками картинки **первой стопки**:

червячок, бабочка, Снегурочка, мяч, ученица (девочка), косичка, заяц, собачка, цветочек, свечка, грач.

Игроки раскладывают их перед собой изображениями вверх.

Затем логопед перетасовывает **вторую стопку картинок**:

синица, сачок, солнце, мальчик, ножницы, единица, лиса, цепь, спички, чучело, коса (инструмент).

Одну за другой логопед показывает карточки второй стопки детям, спрашивая при этом, например:

– Кто боится *солнца?*

Игрок, у которого есть картинка с изображением *Снегурочки*, переворачивает эту карточку рисунком вниз – «прячет Снегурочку» – и отвечает, объясняя свои действия:

– *Снегурочка* боится *солнца*, потому что на *солнце* она растает.

Выигрывает тот участник игры, который первым «спрячет», т. е. перевернет, все свои картинки.

Варианты предложений

Червячок боится *синицы (синички)*, потому что ...

Заяц (зайчик) боится *лисицы (лисички)*, потому что ...

Бабочка боится *сачка*, потому что ...

Мяч боится *мальчишки*, потому что ...

Косичка боится *ножниц*, потому что ...

Ученица боится *единицы*, потому что ...

Собачка боится *цепи*, потому что ...

Цветы боятся *косы*, потому что ...

Свечка боится *спичек*, потому что ...

Грач боится *чучела*, потому что ...

«Пыльная» игра

Первый тур

Логопед читает стихотворное вступление к игре, а дети договаривают подходящие по смыслу (и рифме) слова в конце каждой строчки.

Живут повсюду иностранцы:
В Америке – ... *(американцы)*,
В Корее жители – ... *(корейцы)*.

А кто в Европе? — ... *(Европейцы).*
В Испании живут ... *(испанцы).*
В Италии кто? — ... *(Итальянцы).*

(При необходимости логопед может продолжить данное упражнение.)

Однажды все частицы пыли
На заседании решили:
— Пылинки всюду проживают,
Пусть их как надо называют:
Пылинки на печи — ... *(печинцы),*
Пылинки на свече — ... *(свечинцы),*
Пылинки на мяче — ... *(мячинцы),*
Пылинки на ключе — ... *(ключинцы).*

Логопед поочередно выкладывает перед каждым игроком по одной картинке и проговаривает начала строк. Игрок, придумав удачный «фантазиологизм», забирает картинку себе.

Подготовить для игры картинки: *цепь, меч, мяч, луч, печь, ключ, свеча, сачок, очки, спички, часы, чашки, кольцо, ручка, чай, овца, цапля* и т. д.

Второй тур

Все полученные в первом туре картинки игроки складывают в стопочки и прячут от своих соперников. Логопед продолжает игру.

Тут пылесос включился вдруг,
И стало чистым всё вокруг:
Исчезли ...

Логопед взглядом предлагает одному из игроков закончить начатую фразу. Игрок называет слово, придуманное им во время предыдущего тура:

— *Очкинцы.*

— Где они были? — спрашивает логопед.

Тот, кто догадается, отвечает:

— *На очках.* (Картинка «выходит» из игры.)

Теперь правильно ответивший игрок заканчивает начатую логопедом фразу: «Пропали...»

Игра продолжается. По окончании игры логопед присваивает всем, кто этого заслуживает, почетное звание «Словотворец».

Посуда для термитов

Разминка

Для любого блюда
Есть своя посуда:
Для супа — ... *(супница),*
А для хлеба — ... *(хлебница),*
Для салата — ... *(салатница),*
А для соуса — ... *(соусница),*
Для сахара — ... *(сахарница),*
Для перца — ... *(перечница),*
Для селедки — ... *(селедочница),*
Для сухарей — ... *(сухарница).*
Насекомые термиты
Тем в природе знамениты,
Что едят и едят
Без разбору всё подряд.
Специальную посуду
Для изысканного блюда,
Например для кирпичей,
Назовите поскорей!
Для кирпичей — ... *(кирпичница),*
А для мячей — ... *(мячница).*

Дети вспоминают и в нужный момент произносят слова с суффиксом *-ниц-(а)* — названия посуды, предназначенной для различных продуктов.

Ход игры

Логопед выкладывает на стол перед игроками по одной картинке: *рукавица, перчатка, цепь, ключ, полотенце, спички, свечка, кольцо, ножницы, часы* и т. д.

Участники игры поочередно «изобретают» слова сложной слоговой структуры, пользуясь знакомой словообразовательной моделью:

Для *полотенца* — полотенечница.

Для *ножниц* — ножничница.

Игрок, сумевший придумать, а главное, выговорить изобретенное название посуды, получает призовую фишку. Победителем становится обладатель наибольшего количества фишек.

Пианисты-виртуозы

Первое выступление

Логопед предлагает детям «поиграть на пианино» — для начала всего на двух клавишах. Он выкладывает на стол перед игроком «клавиши» — карточки со слогами «ЦА» и «СА». На какую клавишу нажимать, пианисту подскажут не ноты, а... слова. Если слово, которое не договаривает логопед, должно заканчиваться слогом «ЦА», пианист очень быстро нажимает на карточку «ЦА». А если в конце слова должно быть звукосочетание «СА», игрок тут же прикасается к карточке с этим слогом.

Учени(**ЦА**), актри(**СА**), едини(**ЦА**), кры(**СА**), лиси(**ЦА**), пшени(**ЦА**), так(**СА**), кляк(**СА**), страни(**ЦА**), Жар-пти(**ЦА**), принцес(**СА**), рукави(**ЦА**), грима(**СА**), столи(**ЦА**).

Примечание

Эта игра может проводиться на индивидуальном занятии, с одним ребенком. В этом случае он исполняет всю «концертную программу». Если же «пианистов» несколько, они «выступают» по очереди.

Второе выступление

«Пианист» исполняет «мелодию» на клавишах «ЦА» и «ТА».

Волчи(**ЦА**), волча(**ТА**), тигря(**ТА**), тигри(**ЦА**), пугови(**ЦА**), лопа(**ТА**), лукови(**ЦА**), кури(**ЦА**), рабо(**ТА**), мыльни(**ЦА**), суббо(**ТА**), сахарни(**ЦА**), хлебни(**ЦА**).

Третье выступление

Следующий «этюд» имеет целью дифференциацию слогов «ЦА» — «ЧА».

Два молод(**ЦА**), два удаль(**ЦА**), два сила(**ЧА**), два огур(**ЦА**), два скрипа(**ЧА**), два продав(**ЦА**), два цирка(**ЧА**), два кузне(**ЦА**), два цареви(**ЧА**), два вра(**ЧА**), два сквор(**ЦА**), два птен(**ЦА**).

Четвертое выступление — «на бис»

Логопед выкладывает перед «пианистом-виртуозом» 3–4 «клавиши»-карточки с различными слогами: «ЦА», «СА», «ЧА», «ТА». Затем вразнобой произносятся слова, уже звучавшие в предыдущих «выступлениях».

Пексесо

До начала игры на столе раскладываются 12 парных картинок к словам-омонимам и многозначным словам (т. е. 6 пар, например *«ручка»* чемоданная и *«ручка»* пишущая). Сверху они закрываются двенадцатью карточками со слогами.

Игроки поочередно просят логопеда открыть два любых слога, например:

— Откройте, пожалуйста, слоги «ЦА» и «СУ».

Логопед выполняет просьбу, и игрок четко произносит названия картинок, которые видит под карточками с названными слогами.

Если открылись непарные картинки, логопед снова закрывает их, а ход передает следующему игроку. Если же картинки парные, логопед отдает их удачливому игроку и предоставляет ему право сделать еще один призовой ход. Выигрывает тот, кто соберет у себя больше картинок.

Примечание

Варианты пар картинок к словам-омонимам и многозначным словам — в игре «Слова-однофамильцы».

Словесная карусель

В игре участвуют от трех до пяти игроков. Каждому из них логопед дает по одной карточке с каким-либо слогом. Выбор слогов определяется коррекционными задачами данного занятия. Кроме того, необходимо приготовить достаточное количество счетных палочек (по 5 штук на каждого игрока).

Ход игры

Логопед произносит часть какого-либо слова без первого слога, например «МАН», и подает первому игроку счетную палочку, условно обозначающую звукосочетание «МАН». Все участники игры поочередно (по часовой стрелке) «примеряют» этот кусочек к своему слогу, передавая счетную палочку друг другу: «**чу**-ман», «**ци**-ман» и т. д. Наконец обнаруживается подходящий слог: «**ту**-ман».

В данном случае счетная палочка остается у игрока со слогом «ТУ».

Затем логопед называет часть другого слова, и игра продолжается.

Логопед следит за тем, чтобы счетные палочки у игроков прибавлялись равномерно, и сам решает, кому из участников игры дать возможность раньше других «получить пятерку», т. е. собрать пять счетных палочек.

Варианты слов
(первый слог не произносится)

ЦА — **ца**рапина, **ца**пелька, **ца**ревич, **ца**рица, **ца**ревна.

ЦИ — **ци**фра, **ци**ркач, **ци**клоп, **ци**трон, **ци**линдр.

ЧА — **ча**щоба, **ча**совщик, **ча**стушка, **ча**стица, **ча**родей.

ЧУ — **чу**деса, **чу**дак, **чу**чело, **чу**лан, **чу**лок.

ЧЕ — **че**ловек, **че**пуха, **че**модан, **че**решня, **че**репаха.

СА — **са**хар, **са**лат, **са**мовар, **са**молет, **са**лют.

СУ — **су**харик, **су**матоха, **су**слик, **су**венир, **су**ндук.

СИ — **си**лач, **си**няк, **си**роп, **си**гнал, **си**рень.

ТА — **та**зик, **та**ракан, **та**лия, **та**нец, **та**кси.

ТУ — **ту**ман, **ту**рист, **ту**рник, **ту**шканчик, **ту**пик.

ТЕ — **те**мнота, **те**лефон, **те**левизор, **те**атр, **те**лежка.

ЩЕ — **ще**нок, **ще**гол, **ще**потка, **ще**нята, **ще**котка.

Часы и Ключ

Один из игроков исполняет роль Ключика, другой — роль Часов. Логопед выдает им «паспорта» — картинки *«ключик»* и *«часы»* — и предупреждает:

— Поворачиваясь в замке, Ключик поет: «**Чик**», а Часы тикают: «**Тик**».

Первый тур

Логопед вразнобой произносит: «**Тик, чик, чик, чик, тик, чик, тик...**»

Услышав «песенку» Часов («**Тик**»), один из игроков показывает свою картинку — *«часы»*. А когда звучит «песенка» «**Чик**», другой участник игры поднимает картинку *«ключик»*. За каждый правильный ответ игрок получает призовую фишку (счетную палочку).

Второй тур

Условия игры остаются прежними, но теперь логопед «прячет» «песенки» Часов и Ключика в слова, например: лет**ЧИК**, самолеТИК, колоколь**ЧИК**, одуван**ЧИК**, ко**ТИК**, бегемо**ТИК**, зай**ЧИК**, мя**ЧИК**, маль**ЧИК**, бра**ТИК**, огур**ЧИК**, пер**ЧИК**, тор**ТИК**, блокноТИК, кирпи**ЧИК**, чемодан**ЧИК**, мос**ТИК**, птен**ЧИК**, бан**ТИК**, зон**ТИК**, кузне**ЧИК**.

Третий тур

Логопед выкладывает на стол 10 карточек рисунками вниз.

Участники игры поочередно молча берут по одной картинке. Если название картинки содержит нужную «песенку», игрок оставляет эту картинку у себя, если же нет — возвращает ее на прежнее место, рисунком вниз. Победителем станет тот игрок, который первым соберет пять картинок со «своей» «песенкой».

Подготовить к игре картинки

«Песенка» Ключа — *мячик, мальчик, колокольчик, пальчик, огурчик.*

«Песенка» Часов — *зонтик, самолетик, солдатик, салатик, листик.*

Примечание

Картинки к «песенке» Часов — в пособии «Трудный звук, ты наш друг! Звуки С, Сь — З, Зь». При проведении игры на этапе дифференциации звуков Ть — Ч в звучащей речи игрокам дается задание четко называть картинки.

Путешествие в страну Чистоговорию

В игре принимают участие от двух до шести игроков. Каждый из них старается первым добраться до финиша, чтобы получить почетное звание Великого Чистоговора, взойти на ораторскую трибуну и прочитать доклад о том, какие препятствия ему пришлось преодолеть на своем пути. Иными сло-

вами, каждый из участников игры должен запомнить, сколько раз и на каких картинках он останавливался, чтобы по окончании игры использовать именно эти картинки в качестве опорного плана для составления своего творческого рассказа.

Примечание

Всем игрокам, успешно дошедшим до финиша, присваивается звание «Чистоговор», но с разными эпитетами: Великолепный, Замечательный, Отличный, Прекрасный и т. п.

Ход игры

Каждый игрок поочередно бросает кубик и передвигает свою фишку по дорожке на игровом поле на определеннос количество шагов, в соответствии с выпавшим числом. Остановившись на том или ином кружке с цифрой, игрок вспоминает сам или повторяет за логопедом соответствующую иллюстрации скороговорку или стишок.

Когда кто-либо из участников игры останавливается на кружке с цифрой 5 («качели»), логопед несколько раз подряд вразнобой указывает ему то на печку, то на речку, то снова на печку и т. д. В соответствии с этим игрок произносит либо: «Течет речка», либо: «Печет печка». Если игрок ошибается и говорит, например: «Печет речка», — он возвращается на кружок с цифрой 3. Если жс он успешно справлятся с заданием, то продвигается вперед на кружок с цифрой 7.

Красный кружок указывает на проблемную ситуацию. Для ее решения игрок берет одну из лежащих на краю стола перевернутых картинок и объясняет, как с помощью данного предмета он сможет решить проблему.

Синий кружок означает, что находящаяся рядом с ним картинка иллюстрирует диалог. Игрок, остановившийся на синем кружке, по собственному желанию выбирает себе партнера. После успешного проговаривания диалога партнер в качестве поощрения за поддержку получает право продвинуть свою фишку на один шаг вперед.

Логопед может либо самостоятельно подобрать к рисункам на игровом поле коррекционные тексты на автоматизацию навыков произношения звука Ч (и его дифференциацию с оппозиционными звуками Ш, Щ, Ть, Ц), либо использовать предложенные скороговорки и отрывки из стихотворений А. Усачева, Т. Куликовской, Е. Алифановой, Н. Егоровой, К. Чуковского, А. Барто, И. Лебедевой и др.

1. Наша Таня громко плачет,
Уронила в речку мячик.
Тише, Танечка, не плачь,
Не утонет в речке мяч.
Как успокоить девочку?

2. Моем, моем трубочиста
Чисто, чисто, чисто, чисто!
Будет, будет трубочист
Чист, чист, чист, чист!

3. Что это у Галочки?
Ниточка на палочке.
Палочка — в руке,
Ниточка — в реке.
У Галочки нет рыболовного крючка. Что делать?

4. Чем чаще чищу, тем чашки чище.

5. Течет речка, печет печка.

6. Выпил Яшка чаю чашку,
Мало чашки чаю Яшке.
Или:
Черепаха, не скучая,
Час сидит за чашкой чая.

7. Калачи из печи чересчур горячи.
Как достать калачи из печи?

8. — О чем ты плачешь, Чучело?
— Быть Чучелом наскучило.

9. Ученик задачей очень озадачен.

10. — Хочешь, Бычок, сладкий стручок?
— Нет, не хочу!
— Хочешь, Бычок, горький лучок?
— Нет, не хочу!

– Хочешь, Бычок, травки пучок?
– Дай, проглочу!

11. Чем тучи гуще, тем дождик пуще.
Как не промокнуть под дождем?

12. Солнца лучик, лучик жгучий,
Пробивается сквозь тучи.

Подготовить к игре

Игровое поле, фишки по числу участников, игральный кубик и несколько перевернутых картинок, среди которых могут быть: *волшебная палочка, кисточка для рисования, ключ, мяч, меч, сачок* и др.

Чарли-богач

Для игры потребуется 12 картинок с изображениями *огурцов, птиц* и *колец* (от двух до пяти).

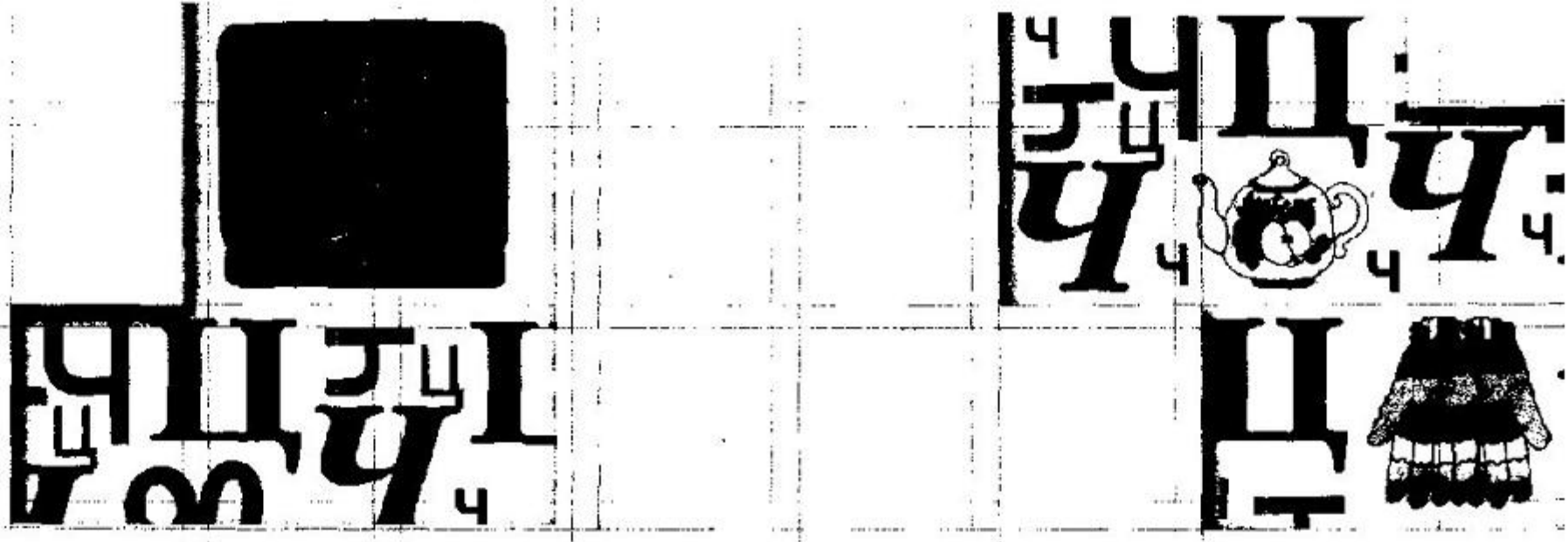
Перетасовав их, логопед переворачивает стопку рисунками вниз и раздает картинки двум-трем игрокам поровну.

Игроки одновременно выкладывают на стол по одной верхней карточке из своих перевернутых стопок, четко произнося при этом, например: *«Два колечка»*, *«Четыре птички»* и т. д. Игрок, на картинке которого оказывается наибольшее количество объектов, забирает все карточки себе и кладет их в низ своей стопки. Если сразу у двух игроков наибольшее количество – между ними проводится переигровка.

Тот, кто сумеет забрать все карточки себе, получает почетный титул «Чарли-богач».

Примечание

Участники игры называют картинки либо словами со звуком Ц *(огурец, птица, кольцо)*, либо словами со звуком Ч *(огурчик, птичка, колечко)*, в зависимости от того, автоматизация какого из этих звуков является целью занятия.



Комплекс коррекционно-развивающих упражнений

В зависимости от коррекционных задач занятия логопед самостоятельно определяет маршрут и количество остановок Путешествующего Дома. Например, Дом может оказаться в ЧемоДании (игра «Путешествие по ЧемоДании»), в Лилипутии (упражнение на образование «ласковых слов» со звуком Ч), в Стране термитов (игра «Посуда для термитов») и т. д.

Подготовить к занятию

1. Лист «Путешествующий Дом» с открывающимся окном, в которое вставлена картинка *«индеец»*.

2. Картинки: *курица, заяц, гусеница, мяч, птица, Антарктида, цирк, зверолов, чемодан.*

3. Картинки для настольных игр «Путешествие по ЧемоДании», «Посуда для термитов» и др.

Путешествующий Дом

Перед сном (от вас не скрою)
Помечтать люблю о том,
Что когда-нибудь построят
Путешествующий Дом.
Ляжешь спать. Поспишь немножко.
Утром выглянешь в окошко...*
Джунгли, горы, города...
Вы хотели бы так?
– Да!

– Каким вы себе представляете этот Путешествующий Дом? Я думаю, эти картинки помогут вам выбрать наилучший способ передвижения, – говорит логопед и выкладывает на стол картинки: *курица, гусеница, птица, заяц, мяч.*

Дети придумывают и обсуждают разные варианты конструкции Дома. Например:

– Дом закроет все свои окна и двери, наполнится воздухом – вот так «щеки» надует и взлетит, как мячик. Но если его рассмешат, он выпустит воздух и свалится с неба.

– Дом пойдет на курьих ножках. Но такой Дом наверняка понравится Бабе-Яге, и она может выгнать нас из него.

* Строки из стихотворения А. Усачева.

Веселый кавардак

Артикуляционная гимнастика

Зашагал, пошел наш Дом –
(*или* «Полетел по небу Дом»,
или «Поскакал по кочкам Дом»)
Всё задребезжало в нем.
«Индюк»: быстро пошлепать широким языком верхнюю губу вперед–назад: бл-бл-бл...
Заподпрыгивал палас –
Пыль такая поднялась!
Пошлепывание языком верхней губы: пя-пя-пя...
А с борщом кастрюли
К потолку вспорхнули.
«Чашечка» (поднятые боковые края и кончик языка) вверх.
Словно люстры, висят,
И кипят, и шипят.
Протяжное произнесение звука Ш-ш-ш.
Наш диван, как будто мяч,
По стене пустился вскачь.
Многократное отрывистое произнесение звука Ть с постепенным продвижением языка вглубь рта.
Веник, как живой, летает,
Потолок он подметает.
Слитное произнесение звуков Ть + Ш.

Логопед показывает детям картинку с окном и говорит:

– Посмотрите, какой кавардак в нашем Доме. Все вещи смешались в кучу. Попробуйте разобраться, что это за предметы.

Дети называют все предметы на картине с контурами, наложенными один на другой.

– Вы обратили внимание, ребята, что во всех названных вами словах есть один и тот же звук? Что это за звук? Где он находится в словах: *чайник, очки, мяч*?

В джунглях Амазонки

Самомассаж лица

Логопед открывает створки окна и спрашивает детей:

– Что же за окном? Куда пришел (прилетел) наш Дом?

Мы в Америке, ребята,
В джунглях Амазонки мы!
И, признаться, очень рады –
Здесь тепло и нет зимы!
А это кто?
(Индеец.)
Как индейцы краснокожие,
Яркой краской красим кожу мы.
Разглаживание мышц лица.
Лоб украсят два кружка,
Три полоски на щеках,
Много точек вокруг рта –
Вот какая красота!
Самомассаж по тексту.
Видим впереди мы
Лес непроходимый.
Круговыми движениями «наводим резкость бинокля».
Всё равно пойдем вперед –
Пусть листва нам лица бьет,
Пошлепывание подушечками пальцев.
Ветки хлещут по щекам,
Похлопывание ладонями.
Жалят пчелы лица нам,
Надавливание ноготками.
Паутинки прилипают
Продольные и поперечные растирания пальцами.
И пиявки нас кусают.
Пощипывание.
Не беда, что мы устали.
Джунгли к нам добрее стали.
Листья гладят наши лица,
Разглаживание мышц лица.
По щекам роса струится,
Волнообразные движения вниз по щекам.
Лепесток прильнул к губам,
Легкие круговые движения возле губ.
И не страшно в джунглях нам.

Антарктида

– Теперь давайте попросим наш Дом отправиться туда, где водится звук Ч.

Отдохните, поспите немножко, но, как только услышите звук Ч, сразу просыпайтесь: Шшшш, Сссссс, Ть ть ть ть, Щщщщ, Ччччч.

Пока дети «спят», логопед вставляет в окно картинку *«Антарктида»*.

Как попали мы сюда –
В Антарктиду, царство льда?
Все слова здесь так дрожат,
Что неправильно звучат.

Логопед делает вид, что у него «зуб на зуб не попадает» от холода, и обращается к детям с просьбой:

– Поставьте, пожалуйста, ударение правильно: *Снегуро́чка, черепаха́, чемо́дан, качели́, чуче́ло, куро́чка, оду́ванчик, ку́знечик, коло́кольчик, девочка, бабо́чка, у́ченик.*

Цирк

– Спите, но, как только услышите звук Ч, сразу просыпайтесь: ас, ась, ат, ать, ац, аш, ащ, ач.

Пока дети «спят», логопед вставляет в окно картинку *«цирк»*.

В бродячем цирке Бегемот
Нам фокусы покажет:
Слова, как два шнурка, возьмет
И ловко вместе свяжет.

Попробуйте и вы превратить два слова в словосочетание:

Горячо, калач – ... *(горячий калач).*
Кирпич, печь – ... *(кирпичная печь).*
Чай, чашка – ... *(чайная чашка).*
Рука, часы – ... *(наручные часы).*
Заяц, уши – ... *(заячьи уши).*
Чернота, грач – ... *(черный грач).*
Ночь, бабочка – ... *(ночная бабочка).*
Сочность, черешня – ... *(сочная черешня).*
Гайка, ключ – ... *(гаечный ключ).*
Птица, гнездо – ... *(птичье гнездо).*

– Спите, но, как только услышите звук Ч, сразу просыпайтесь:

Топ – топ, шлеп – шлеп, скрип – скрип, цок – цок, чок – чок.

Пока дети «спят», логопед вставляет в окно картинку *«зверолов»*.

Зверолов

Динамическая пауза

Коварный Зверолов
Охотится на львов...
Сквозь джунгли пробирается,
Всё время спотыкается.

Повторить ритмические рисунки: ч чч, ччч ч, чч чч...

Десяток шагов
Пройдет Зверолов
Всё медленней и тише,
Чтоб зверь его не слышал.

Считать до 10, говоря всё тише и замедляя темп.

Прицелился, глядите.
Льва скорей будите:
«Лев, проснись», – шепните.

Тихо прошептать: «Лев, проснись...»

«Лев, проснись», – скажите.

Спокойно сказать: «Лев, проснись».

«Лев, проснись!» – кричите.

Громко прокричать: «Лев, проснись!»

Скрыться в джунглях лев успел,
И охотник заревел.

Волнообразное произнесение звука Ы (то выше, то ниже).

Стал, дразня его, медведь
Низким голосом реветь,

Произнесение звука Ы низким голосом.

И комарик дразнит рёву.

Произнесение звука Ы высоким голосом.

Вам не жалко Зверолова?
Почему?

– Спите, но, как только услышите звук Ч, сразу просыпайтесь: «Дом идет, бредет, ковыляет, плетется, шагает, скачет...»

Пока дети «спят», логопед вставляет в окно картинку *«чемодан»* и затем проводит игру «Путешествие по ЧемоДании». (Вместо этой игры можно выбрать другую, тогда меняется и картинка в окне.)

Возвращение домой

– Спите, но, как только услышите звук Ч, сразу просыпайтесь: «Дом идет по лесу, по полю, по болоту, по опушке, вдоль речки...»

Пока дети «спят», логопед убирает картинку из окна, оставляя его пустым.

Что мы видим за окном?
Где сейчас наш Чудо-Дом?
Возвратился он назад
В наш любимый детский сад.
Целый мир он обошел –
Лучше места не нашел!

– Понравилось ли вам путешествие? – спрашивает логопед, подводя итог. – В чем преимущества Путешествующего Дома?

Дети отвечают, например:

– Мир посмотреть. Не тратить денег на билеты. Удобно «ходить» в гости...

– В чем недостатки?

– Дом может заблудиться. Запнется – упадет. Заведет в болото и утонет. Гости придут, а дома нет. В детский сад опоздаешь. В квартире – беспорядок...

Примечание

С обратной стороны «Путешествующего Дома» к окну можно скотчем прикрепить кусочек целлофана. Получится карман, в который будет удобно вставлять картинки.



Логопедические фокусы

Цыплята и лисицы

Фокусник-логопед берет 7 **одинаковых** фишек (или пуговиц) и выкладывает их перед зрителями на стол следующим образом: 5 штук в центр стола — это «цыплята», одну на некотором расстоянии справа — это первая «лисица» и одну слева — это вторая «лисица».

— Мои ладони — это «сараи». Видите: они пусты. Где же «цыплята»? Верно, они вышли погулять на лужок. Вот они. Тем временем в этот «сарай» забралась... лисица. А в этот «сарай» забралась другая лисица, — при этом логопед берет в каждую руку по «лисице». — Начали они цыплят по одному в сараи таскать.

Фокусник-логопед, не выпуская из рук «лисиц», берет по одному «цыпленку» то одной, то другой рукой. Но начинает обязательно с **правой** руки. Дети комментируют его действия:

— Эта лисица цыпленка цап!

— И эта лисица цыпленка цап!

— Эта лисица цыпленка цап! И т. д.

Затем логопед продолжает рассказ:

— Вдруг видят лисицы — птичница идет кормить цыплят. Как она их зовет?

— Цып — цып — цып... — наперебой отвечают дети.

— Испугались лисицы и решили отпустить цыплят.

Фокусник выкладывает по одному «цыпленку», обязательно начиная с левой руки, а дети поясняют:

— Эта лисица отпустила цыпленка.

— И эта лисица отпустила цыпленка. И т. д.

Рассказ продолжается:

— Поели цыплята и в сараи побежали, совсем забыв о том, что в них прячутся лисицы.

Теперь логопед начинает брать «цыплят» снова с **правой** руки. Дети комментируют:

— К этой лисице цыпленок мчится.

— К этой лисице цыпленок мчится. И т. д.

— За ними следом и птичница идет. Как вы думаете, что она сейчас увидит?

К удивлению детей, в одном (правом) «сарае» спокойно сидят все пятеро «цыплят», а в другом — обе «лисицы».

При повторной демонстрации фокуса роль рассказчика берет на себя ребенок, упражняясь тем самым в чстком произнесении звука Ц в контекстной речи.

«Отжимальный аппарат»

Фокусник-логопед показывает картинки, а дети четким **шепотом** произносят их названия: *печка, кочка, чашки, пачка* (картинка *чай*), *ночь*.

— Какой звук есть во всех этих словах? — спрашивает логопед у зрителей. — Теперь я понимаю, почему эти картинки тихие и печальные. Звук Ч — это песенка печали... Давайте выжмем звук Ч из всех этих слов на специальном «отжимальном аппарате»! Может быть, тогда эти слова станут не **печ**-чальными, а **ш**-шумными, **ш**-шаловливыми?

Фокусник пропускает через «отжимальный аппарат» *«печку»*, и она на глазах у восхищенных зрителей превращается в *«пешку»*. Такую же процедуру фокусник-логопед производит и с остальными картинками. Но, прежде чем пропустить очередную картинку через аппарат, фокусник спрашивает у зрителей, во что она превратится.

— *«Кочка»* станет *«кошкой»* и сразу громко замяукает.

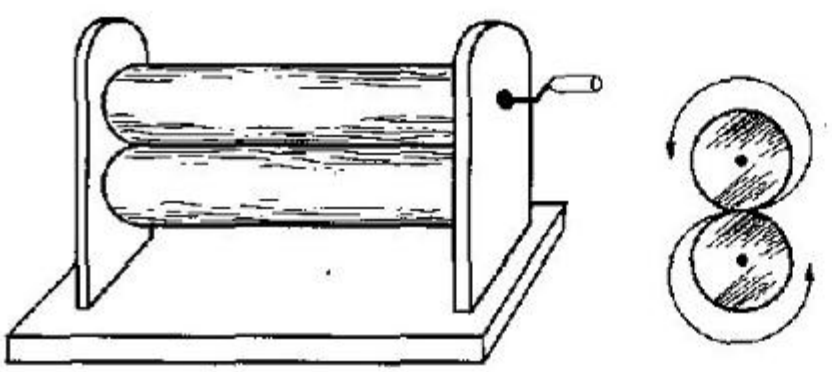
— *«Чашки»* превратятся в интересную игру — *«шашки»*.

— *«Пачка»* станет мальчуганом по имени *«Пашка»*, а тихая *«ночь»* превратится в *«нож»*.

Секрет фокуса

Секрет в конструкции «отжимального аппарата».

На прочной подставке укрепляются два деревянных валика длиной по 10–12 см, как показано на рисунке. Берется отрезок плотной двусторонней несыпучей темной ткани, ширина которого точно соответствует размеру валиков (10–12 см), а длина должна быть как можно больше (1–2 м). Один конец отрезка ткани прибивается к нижнему валику,



и вся ткань плотно накручивается на этот валик по часовой стрелке. Другой конец накрученной ткани пропускается восьмеркой между валиками и прибивается к верхнему валику. Затем, уже против часовой стрелки, на верхний валик откручивается примерно половина отрезка ткани. Очень важно, чтобы валики с накрученной на них тканью плотно примыкали друг к другу и удерживали ткань в натянутом состоянии.

Подготовка к демонстрации фокуса

В строго определенной последовательности картинки: *нож, Пашка* (картинка *«мальчик»*), *шашки, кошка* и *пешка* — закручиваются в «отжимальный аппарат» **против часовой стрелки**. Отдельно складываются картинки: сверху — *печка*, затем *кочка, чашки, пачка* и *ночь*. Именно в такой последовательности они и будут пропускаться якобы через «отжимальный аппарат», когда фокусник-логопед начнет крутить ручку **по часовой стрелке**. В действительности же эти картинки будут просто закручиваться в ткань, в то время как предварительно заправленные внутрь картинки начнут по одной выкручиваться из аппарата.

Примечание

Картинки *нож, шашки, кошка* и *пешка* — в пособии «Трудный звук, ты наш друг! Звуки Ш, Ж, Щ».

Угадывание картинок на ощупь

Фокусник-логопед предлагает маленьким зрителям четко назвать каждую из картинок, которые он на глазах у детей складывает в стопочку, переворачивая их при этом рисунками вниз.

— Сейчас я, даже не глядя на картинки, на ощупь, спрятав руки за спиной, найду любую загаданную вами карточку, — обещает он и показывает, как это будет происходить.

Спрятав во время объяснения руки за спину, фокусник мгновенно перекладывает верхнюю карточку в низ стопки, перевернув ее рисунком вверх. Теперь все карточки, кроме

нижней, лежат рисунками вниз, а нижняя — рисунком вверх; с обеих сторон стопки оказываются обратные (без рисунков) стороны карточек.

Логопед вновь показывает зрителям стопку картинок и предлагает одному из детей снять верхнюю карточку, запомнить ее, никому не показывая, и положить рисунком вниз на свободную ладонь фокусника. Фокусник-логопед накладывает на нее всю стопку картинок и просит детей 2–3 раза снять и переложить в низ стопки любое количество карточек. Затем, как и обещал, логопед заводит руки за спину и делает вид, что ощупывает картинки в стопке:

— Понял! Вот она!

Доставая стопку из-за спины, фокусник быстро перелистывает краешки карточек, как бы спеша вынуть из стопки загаданную картинку, которая всегда будет лежать в стопке после перевернутой карточки.

Примечание

Чтобы еще раз повторить этот фокус, необходимо не просто вынуть из стопки угаданную карточку, а переложить ее вместе со всеми находящимися под ней карточками сверху стопки, тогда контрольная (перевернутая) карточка вновь окажется снизу.

«Ясновидение»

Логопед предварительно договаривается с ассистентом (взрослым) о том, что выбранное детьми слово всегда будет звучать после сигнального слова, например *«чайник»*.

На столе хаотично раскладывается множество картинок к словам со звуком Ч (или Ц). Ассистенту либо завязывают глаза, либо надевают на голову огромный, до самых плеч, колпак. Дети сидят вокруг стола. Один из них молча указывает пальцем на любую картинку.

Логопед вразброс поднимает то одну, то другую картинку и просит детей произнести их названия как можно отчетливее, чтобы ассистент всё понял — ведь он не видит картинок. После того как дети назовут 5–10 слов, логопед указывает на *«чайник»*, затем на загаданное слово и далее на все оставшиеся картинки. Ассистент делает несколько таинственных пассов руками и, к удивлению всех присутствующих, сообщает загаданное слово. Фокус повторяется несколько раз с разными словами, но сигнальное слово *«чайник»* остается неизменным.

Угадывание картинки в квадрате

На столе ровным квадратом (4×4) раскладываются 16 картинок рисунками вверх. Дети четко произносят их названия. Фокусник-логопед предлагает одному из зрителей загадать любую картинку и сообщить, в каком вертикальном столбике она лежит. Затем логопед собирает картинки по вертикальным столбикам и снова раскладывает их, но уже по горизонтальным рядам. Дети вновь четко называют каждую картинку. Загадавший картинку зритель еще раз сообщает логопеду, в каком вертикальном столбике она находится. И тут фокусник-логопед безошибочно называет задуманную картинку.

Секрет фокуса

Картинки, находившиеся в одном вертикальном столбике при первой раскладке, оказываются в одном горизонтальном ряду при второй раскладке. Задуманная картинка будет лежать на пересечении только что указанного вертикального столбика и горизонтального ряда с тем номером, который был назван при первой раскладке.

Фокус с «птичкой»

Логопед на глазах у детей смачивает водой и приклеивает к ногтю указательного пальца своей правой руки маленький (меньше ногтя) кусочек тонкой бумаги с нарисованной на нем птичкой. Убедившись в том, что «птичка» прочно держится на ногте, логопед садится за стол **напротив** детей и начинает демонстрацию фокуса.

Логопед крутит над своей головой указательным пальцем с «птичкой» и произносит «волшебные слова»:

— Птица-синица надо мной кружится.

Затем «птичка» «летает» над головой то одного, то другого сидящего напротив логопеда ребенка, при этом каждый из них четко повторяет:

— Птица-синица надо мной кружится.

Наконец фокусник-логопед опускает «птичку» на стол:

— Птица-синица сесть на стол боится.

Дети видят, что на пальце «птички» нет — улетела. Но фокусник-логопед снова делает несколько пассов над головой одного из детей и опускает палец с «птичкой» на стол:

— Птица-синица на стол садится.

Фокус повторяется вновь и вновь, но дети не могут понять, как «птичка» слетает с ногтя и опять на него садится.

Секрет фокуса

Опуская «птичку» на край стола перед собой, логопед показывает детям только две первые фаланги своего пальца, а всю остальную кисть руки прячет под крышку стола. Дети не видят этого, так как сидят за столом точно напротив фокусника-логопеда. Такой прием дает возможность фокуснику незаметно менять пальцы, опуская на край стола то указательный палец с «птичкой», то средний палец без «птички».

Фокус со спичечным коробком

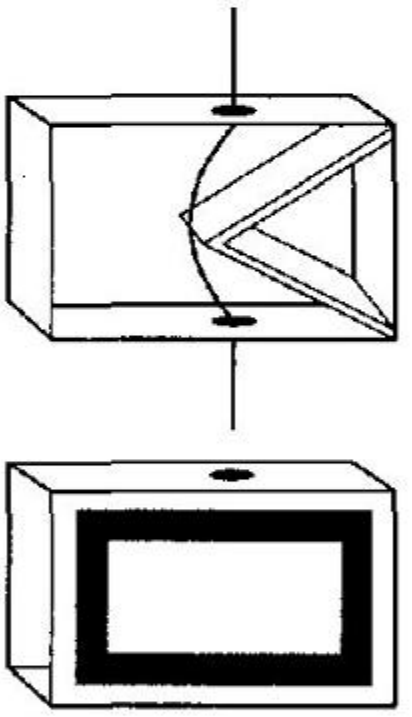
Фокусник-логопед показывает зрителям спичечный коробок, нанизанный на леску. Сквозное отверстие в коробке достаточно для того, чтобы он свободно скользил по леске.

— Я не просто фокусник! Я фокусник-логопед! Я обучаю различать звуки не только детей, но и зверей, и птиц, и даже неживые предметы. Вот этот дрессированный коробок, например, научился находить слова со звуком Ч (или Ц). Не верите? Смотрите сами: если я назову ему слово со звуком Ч (или Ц), он свободно прокатится по моей леске, но, стоит ему услышать слово, в котором нет этого звука, коробок остановится.

Дети поочередно называют слова со звуком Ч (или Ц), а также без этого звука — коробок то скользит по леске, то резко тормозит.

Секрет фокуса

Секрет в конструкции спичечного коробка (см. рисунок). Если держать леску свободно, то препятствий для скольжения коробка не возникнет. Однако движение коробка мгновенно прекратится, как только фокусник незаметно натянет леску.



Содержание

Коррекционные игры

Языколомка ... 4
Кто расколдует царевну? ... 4
Королевские игры ... 5
Сказка о разборчивой невесте ... 5
«Загадочная» игра ... 6
Емелина печь ... 7
«Ласковое слово» ... 7
Дискотека ... 8
Рифмы ... 8
Слова-«однофамильцы» ... 9
Шифровальщики ... 9
В речке плавают словечки... ... 9
Каблучок: чок-чок, язычок – молчок! ... 10
Слова с начинкой ... 10
Урок ... 10
Чепуха ... 11
Путешествие по ЧемоДании ... 11
Оч-ч-чень страшная игра ... 12
Угадай слово по первому слогу ... 12
Кто хочет стать миллионером? ... 12
Бесконечная игра ... 13
Лото «Мой, моя, моё, мои» ... 13
Позиционное лото ... 14
Слоговое лото ... 14
Альпинисты ... 14

Игры на дифференциацию оппозиционных звуков

Звуковое лото ... 16
Логическое лото ... 16
Назови правильно ... 17
Волшебная лупа ... 17
Части целого ... 18
Кто кого боится? ... 18
«Пыльная» игра ... 18
Посуда для термитов ... 19
Пианисты-виртуозы ... 20
Пексесо ... 20
Словесная карусель ... 20
Часы и Ключ ... 21
Путешествие в страну Чистоговорию ... 21
Чарли-богач ... 23

Комплекс коррекционно-развивающих упражнений ... 24

Логопедические фокусы

Цыплята и лисицы ... 28
«Отжимальный аппарат» ... 29
Угадывание картинок на ощупь ... 29
«Ясновидение» ... 30
Угадывание картинки в квадрате ... 30
Фокус с «птичкой» ... 30
Фокус со спичечным коробком ... 31