автоматизация звука [З] в словах.

**Оборудование:** картинка с изображением девочки; конфеты, на обороте которых изображены картинки с автоматизируемым звуком.

**Ход игры:** Девочка Зоя очень любит сладости. Давай угостим Зою. Ты возьмешь конфетку и назовешь картинку. Если ты четко произнесешь звук [З] в слове – конфета достанется Зое, если нет – то конфета останется у меня.

**3. «Дождик»**

**Цель:**автоматизация звука [З] в словах.

**Оборудование**: картинка с изображением девочек под зонтом; капельки с картинками, в словах которых слышится автоматизируемый звук.

**Ход игры**: Две подружки Зоя и Зуля пошли на прогулку. Но вдруг начался дождик. Подружки не расстроились, ведь у них был с собой…(что?) – зонт. Девочки укрылись под ним. А веселые капельки дружно стекали с зонта и превращались в лужицы. Давай посмотрим,  из каких капелек получилась лужица. Ты бери капельку и называй картинку, четко произнося звук  [З]. Только очень постарайся, чтобы наша лужица получилась большая.

**4. «Шарики для Лягушонка»**

**Цель:**  автоматизация звука  [Ш] в словах.

**Оборудование:** картинка с изображением лягушонка с шариками; разноцветные шарики, на обороте которых изображены картинки с автоматизируемым звуком.

**Ход игры:** Лягушонок Кваша получил в день рождения воздушные шарики. Но вдруг подул ветерок,  и шарики разлетелись. Давай поможем Лягушонку поймать шарики и привязать их на ниточку. Называй картинку на обороте шарика, четко проговаривая  звук  [Ш].

**5. «Звуковая полянка»**

**Цель:**развитие звукового анализа, фонематического слуха.

**Оборудование:** три цветочка, обозначающих начало, середину и конец слова; «звуковая» пчелка.

**Ход игры:**  Я буду называть тебе слова со звуком [Р], а ты внимательно слушай. Посади Звуковую пчелку на тот цветочек, где ты слышишь этот  звук.

**6. «Ёжику снятся сны»**

**Цель:** автоматизация звука [Л] в словах.

**Оборудование:** картинка ёжика, спящего в кроватке, облачки – сны с картинками, в словах которых мы слышим звук [Л].

**Ход игры:** Ёжик сладко спит и ему снятся сны. Давай посмотрим, что ему приснилось. Бери облачко и назови, что ты видишь на картинке, четко произноси звук [Л].

**7. «День рождение Карлсона»**

**Цель:** автоматизация звука [Р] в словах.

**Оборудование:** картинка с изображением Карлсона; «коробки с подарками», на обороте которых изображены картинки с автоматизируемым звуком.

**Ход игры:** У  Карлсона - День рождения. Он пригласил много друзей. Как ты думаешь, кто пришел на праздник к Карлсону? (ответ ребенка). Они принесли много подарков. Давай посмотрим, что в этих коробочках. Называй картинки, четко произнося звук [Р].

**8. «В каком домике живёт звук?»**

**Оборудование:**картинки – три домика с звуковыми схемами (начало, середина и конец слова); картинки на автоматизируемый звук.

**Цель**: развитие звукового анализа, фонематического слуха.

**Ход игры:** Посмотри сколько картинок, давай расселим их по домикам. Положи картинку в тот домик, где ты слышишь звук.

Каждую из этих игр можно разнообразить, например,  перевернуть картинки и попросить ребенка назвать, что на них было изображено. С каждой картинкой  можно поиграть в игры «Один - много»,  «Назови ласково», «Мой, моя, мое, мои» и т. д.