**Универсальные логопедические игры:**

1. **Игра «Путешествие»**

Цель: передвигать игрушку в соответствии с инструкциями.

Перед ребёнком – картинки на автоматизируемый звук, расположенные друг за другом в несколько рядов. По инструкции логопеда передвигать фишку (игрушку, указку) от любой картинки в заданном направлении и произносить название картинки, на которой остановится фишка. Инструкции: *1 клетка вниз; 2 клетки вправо и 3 вверх* и т. д. Затем инструкции 3-ёх ступенчатые.

1. **Игра «Муха»**

Цель: передвигать взгляд по инструкции логопеда.

Перед ребёнком – картинки на автоматизируемый звук, расположенные друг за другом в несколько рядов. По инструкции логопеда ребёнок передвигает **взгляд** от «мухи» в заданном направлении и произносит название картинки по последнему заданию инструкции. Сначала инструкции лёгкие: «*Муха полетела на 2 картинки вверх*». Затем – усложняются: *«Муха полетела на 2 картинки вправо, на 1 вверх, на 3 вправо, на 2 вниз, на 4 влево. Стоп».*

1. **Игра «Половинки»**

Цель: узнать и назвать картинку по фрагменту изображения.

На столе – стопка картинок с автоматизируемым звуком, перевёрнутых изображениями вниз. Логопед берёт по одной картинке, переворачивает её изображением вверх (чтобы ребёнок не видел картинку) и закрывает половину картинки квадратом (можно закрывать правую или левую половину, либо верхнюю или нижнюю, либо закрывать изображение по диагонали). По оставшемуся изображению ребёнок пытается узнать изображение и произносит название картинки.

1. **Игра «Разбитое зеркало»**

Цель: узнать и назвать картинку по фрагменту изображения.

Изготовить «разбитое зеркало» – изображение зеркала с узкими и длинными прорезями – «трещинами» (размер зеркала больше, чем размер картинки).

На столе – стопка картинок с автоматизируемым звуком, перевёрнутых изображениями вниз. Логопед берёт по одной картинке, переворачивает её изображением вверх (чтобы ребёнок не видел картинку) и накладывает «зеркало» на картинку, а ребёнок, передвигая «зеркало» по картинке, узнаёт её и называет.

Второй вариант – «Замочная скважина».

**5. Игра «Вспомнить всё»**

Цель: запомнить все картинки.

Перед ребёнком – 5-7 картинок с автоматизируемым звуком, ребёнок их называет и запоминает. После этого перемешать эти картинки с другими 8-10 картинками; ребёнок находит те, которые запомнил, выкладывает по порядку и называет. Постепенно увеличивать количество картинок до 8-10.

1. **Игра «Башня»**

**Цель:** запомнить порядок расположения картинок.

На столе картинки (5-8), расположенные в виде башни (друг над другом). Ребёнок их называет по порядку и запоминает. Затем ребёнок закрывает глаза, а логопед перемешивает эти картинки. Ребёнок открывает глаза и собирает «разрушенную» башню, называя все картинки по порядку.

1. **Игра «Сражение»**

Цель: набрать как можно больше картинок соперника.

В игре принимают участие 2-3 игрока. Перед каждым – картинки с автоматизируемым звуком (15-20). Первый игрок бросает игральный кубик, чтобы определить, сколько картинок соперника он может захватить. Например, выпала цифра 2 – ребёнок правильно называет любые 2 картинки соперника и забирает их (если ошибается в произношении, то картинку берёт себе другой игрок, исправив неверный ответ). В конце игры каждый игрок называет все «трофеи». Игрок, оставшийся с меньшим количеством картинок, проигрывает.

1. **Игра «Рифмы»**

Цель: подобрать к заданному слову похожее по звучанию, чтобы получилась рифма.

Подготовить 2 стопки картинок. Названия картинок одной стопки рифмуются с названиями картинок другой стопки. Первая стопка – в центре стола рисунками вниз. Остальные картинки по всему столу изображениями вверх. Ребёнок берёт из первой стопки по одной картинке, называет её, подбирает рифму среди картинок, лежащих на столе, называет обе картинки.

1. **Игра «Артист»**

Цель: изобразить голосом различные эмоции (радость, печаль, удивление…)

а). Перед ребёнком – 3 картинки, разложенные друг за другом. Ещё необходимы 3 карточки с изображением знаков препинания (***, ? !***).

Эти 3 карточки тасуются изображением вниз, а затем выкладываются в ряд и переворачиваются. Ребёнок называет 3 картинки с различной интонацией. Если знаки препинания выпали так: ***! , ?*** *–*  названия картинок произносятся с восклицательной, перечислительной и вопросительной интонациями («*Рыба! Робот, ранец?»).* Затем карточки опять тасуются, а картинки меняются.

б). Перед ребёнком – 1 картинка с автоматизируемым звуком, вокруг которой по кругу разложены карточки со схематичным изображением эмоций. Ребёнок произносит слово в соответствии с изображёнными эмоциями (радостно, удивлённо, испуганно, сердито, грустно).

в). Ребёнок называет слово с определённой интонацией, а логопед или другой ребёнок указывает на соответствующую карточку (где изображена услышанная эмоция).

**10. Игра «Хлоп!»**

Цель: запомнить картинки, при произнесении которых прозвучал звуковой сигнал (сигналы).

а). На столе – 4-6 картинок. Ребёнок называет картинки по порядку. Во время проговаривания какого-либо слова логопед производит к-л звуковой сигнал (хлопает в ладоши, звенит в колокольчик…), ребёнок продолжает называть картинки. После этого ребёнок называет слово, при произнесении которого прозвучал хлопок. Если ребёнок с этим справился, то он забирает картинку себе, а логопед выкладывает на её место другую. Впоследствии можно хлопать 2-3-4 раза.

б). На столе – 6-10 картинок с автоматизируемым звуком. Ребёнок называет картинки по порядку. Во время проговаривания какого-либо слова логопед хлопает в ладоши, ребёнок продолжает называть картинки. Затем ребёнок должен повторить слова, которые прозвучали в тишине, пропустив слово, при произнесении которого логопед хлопнул. Впоследствии можно хлопать 2-3 раза.

**11. Игра «Разведчик»**

Цель: запомнить расположение 5 картинок, назвать их .

Перед ребёнком – картинки с автоматизируемым звуком, расположенные на листе А4: 4 – по углам, 1 – в центре. Ребёнок называет и запоминает все картинки. Потом он закрывает глаза, а логопед переворачивает рисунком вниз все 5 картинок. Затем ребёнок открывает глаза, логопед спрашивает: «*Что (кто) в правом верхнем углу?», «что (кто) в центре?»* и т. д.

1. **Игра «Цепочка»**

Цель: запомнить порядок расположения картинок.

На столе – картинки, перевёрнутые изображением вниз (10-15). Ребёнок берёт любую картинку, называет её, запоминает и кладёт перед собой изображением вверх. Затем берёт вторую картинку, произносит названия обеих картинок, запоминает их и кладёт вторую справа от первой, переворачивая изображением вниз первую картинку. После этого берёт третью картинку, называет её и предыдущую, запоминает и кладёт рядом со второй. Теперь две последние картинки переворачиваются изображением вниз, а ребёнок по памяти произносит названия 3-х картинок слева направо и т. д. Начинать выкладывать цепочки из 3 и до 5-7 картинок.

1. **Игра «Повторялки»**

Цель – произнести названия картинок в соответствии с цифрами.

На столе – картинки с автоматизируемым звуком. А под каждой картинкой – перевёрнутая изображением вниз карточка с цифрой (от 0 до 5). Ребёнок переворачивает карточку и произносит название картинки в соответствии с цифрой под ней (если под картинкой цифра 3, то нужно произнести слово 3 раза: *сок, сок, сок*). Если ребёнок не знает цифр, то под картинками на карточках – разное количество грибков, кружков…

1. **Игра «Сходим в гости»**

Цель: определить, кто к кому может сходить в гости.

Изготовить силуэт дома: квадрат, разделённый на 4 (6, 8, 10) частей (квартир), сверху крыша. Ребёнок называет картинки с автоматизируемым звуком, изображающие людей, сказочных персонажей, животных и «расселяет их по квартирам». Эти герои будут «ходить» друг к другу в гости. Ходить можно лишь по прямой (вправо, влево, вниз, вверх), по диагонали – нет. Логопед спрашивает: *«К кому в гости может ходить Бу****р****атино». («К Деду Мо****р****озу, к Снегу****р****очке»). «От кого придёт домой Снежная ко****р****олева?» (От Снегу****р****очки, от Деда Мо****р****оза»). «Кто живёт над (под) Снегу****р****очкой? (справа, слева)».* В конце игры логопед переворачивает картинки изображением вниз, ребёнок вспоминает, кто в какой квартире живёт.

1. **Игра «Что на чём?»**

Цель: назвать, что на чём находится.

У ребёнка в руках стопка картинок с автоматизируемым звуком. Ребёнок произносит название верхней картинки, поднимает её, указывает, на чём она находится. Затем то же со следующей картинкой (например, *иголка на полке, полка на скакалке* и т. д.).

**16. «Очередь»**

Цель: правильно произнести названия картинок, начиная с последней.

Перед ребёнком разложены картинки с автоматизируемым звуком в строчку или в несколько строчек. Ребёнок называет картинки, начиная с последней, произнося какая картинка **за** какой находится *(мо****ш****ка за ми****ш****кой, ми****ш****ка за пу****ш****кой…).*

**17. Игра «Письмо»**

Цель: назвать, кому от кого письмо.

Перед ребёнком – конверт. Сверху на нём картинка с изображением человека, животного (птицы, насекомого) – это адресат. Снизу – картинка с изображением другого человека, животного (птицы, насекомого) означает, от кого письмо.

Ребёнок произносит кому от кого письмо. Затем картинки меняются. *(****Ш****мелю от мы****ш****и, куку****ш****ке от лягу****ш****ки, деду****ш****ке от бабу****ш****ки, ко****ш****ке от мо****ш****ки…)*

**18***.* **Игра «Сыщик»**

Цель: найти слова, где «спрятался» звук.

а). Перед ребёнком – 8-10 картинок с автоматизируемым звуком и без него, разложенные в произвольном порядке, а также фишки. Ребёнок выкладывает фишку на картинку, если автоматизируемый звук есть в названии предмета (если 2-3 ребёнка, то у каждого фишки разного цвета и 1-ый выкладывает фишку на картинку со звуком в начале, 2-ой – со звуком в середине, а 3-ий – с заданным звуком в конце).

б). В центре – изображение сыщика или буква, обозначающая автоматизируемый звук. Вокруг него (неё) в виде круга разложены картинки с автоматизируемым звуком и без. Ребёнок произносит название картинки и счётными палочками соединяет сыщика (букву) с картинками, где имеется нужный звук.

в). В центре – изображение сыщика. Вокруг него по кругу – картинки с автоматизируемым звуком. Один ребёнок соединяет жёлтыми палочками сыщика и картинку с заданным звуком в начале слова, а другой – оранжевыми палочками сыщика и картинку, где звук в середине.

**19***.* **Игра «Землетрясение»**

Цель: разложить картинки по этажам в зависимости от количества слогов в словах.

На столе – картинки с автоматизируемым звуком, разложенные хаотично. Логопед сообщает, что в городе произошло землетрясение, и дом разрушился. Нужно построить дом так, чтобы первый этаж «занимали» картинки с тремя слогами, второй – картинки, в названии которых два слога, а третий – картинки, названия которых состоят из 1 слога. Затем можно предложить построить дом, в котором на первом этаже – картинки с автоматизируемым звуком в начале, на втором – с автоматизируемым звуком в середине, на третьем – с автоматизируемым звуком в конце.

**20. Игра «Длиннее-короче»**

Цель: из предложенных картинок выбрать самое длинное и самое короткое слово (слова).

Перед ребёнком 2 картинки. Ребёнок их называет. Логопед спрашивает, какое слово длиннее (короче), либо просит ребёнка назвать слово, в котором больше (меньше) слогов, либо звуков. Ребёнок отвечает. Затем «длинные» и «короткие» слова раскладываются по разным стопкам. И среди «длинных» слов выбирается самое «длинное» (или «длинные), а среди «коротких» -- самое «короткое» («короткие») по количеству слогов или звуков.

1. **Игра «Шифровальщик»**

Цель: правильно произнести названия картинок, используя ключ к шифру.

Для игры необходимо изготовить «шифр» - квадрат в виде шахматной доски 4 клетки по вертикали и 4 – по горизонтали (всего 16 клеток). В каждой клетке – схематичное изображение каких-либо предметов, либо букв, либо цифр (всего 4 вида изображений, расположенных вразнобой во всех 16-ти клетках).

И ещё изготовить «ключ к шифру» -- 4 изображения этих же предметов или букв, расположенных горизонтально в 4-ёх клетках.

Логопед под каждым изображением «ключа» к шифру выкладывает

по 1-ой картинке с автоматизируемым звуком (всего 4 картинки) и предлагает ребёнку, пользуясь «ключом», расшифровать шифр, правильно произнося названия картинок.

1. **Игра «Слоги»**

Цель: назвать целые слова по их начальным фрагментам.

Перед ребёнком – картинки с автоматизируемым звуком, разложенные друг за другом. а). Логопед называет первый слог, а ребёнок произносит слово (слова), начинающиеся на этот слог (закрывает картинку фишкой). б). Один ребёнок называет первые два звука слова, а второй ребёнок угадывает всё слово.

1. **Игра «Эхо»**

Цель: назвать слова по их конечным фрагментам.

Перед ребёнком разложены картинки с автоматизируемым звуком. Логопед рассказывает, что эхо обычно повторяет за человеком лишь окончания слов. И предлагает ребёнку угадать с помощью картинок, какое слово произнесено.

Затем логопед называет окончания слов или последний слог, а ребёнок – произносит слово целиком. *(за, га, та, ба, ка…* ***Р****оза,* ***р****адуга,* ***р****акета,* ***р****ыба,* ***р****асчёска…)*

1. **Игра «Звукоед»**

Цель: угадать слово по его фрагментам.

а). На столе – картинки с автоматизируемым звуком, разложенные друг за другом. Логопед сообщает, что Звукоед в словах «съел» звук [р] (любой автоматизируемый звук) и произносит название картинок, **опуская** автоматизируемый звук *(«..оза» - «роза»*). Ребёнок «возвращает» звук в слова и называет картинку правильно, забирая её себе.

б). Более трудный вариант, когда Звукоед «съел» все согласные звуки. Перед ребёнком выкладывать по 2- 3 картинки, логопед называет одну из картинок без гласных звуков, а ребёнок указывает на картинку и произносит её название правильно.

Названия картинок звучат так: «*Ои*» - «крошки», «*иАа*» - «гитара» (необходимо выделять голосом ударный звук, не рекомендуется использовать слова с безударным гласным О, не использовать слова, которые без гласных звучат одинаково).

1. **Игра «Буквы»**

Цель: выложить картинки в виде буквы, слова, к-л фигуры.

а). Ребёнок из картинок строит дом, букву с опорой на образец (или без опоры), произнося названия картинок. Либо выложить несколько букв, а затем прочитать полученное слово *(ил, хит, петух, ишак, пила, липа, пена, шут, кнут, лук*). Или логопед называет слово (слог), а ребёнок выкладывает каждую букву картинками, затем произносит названия использованных картинок.

б). Ребёнок выкладывает картинки по инструкции логопеда: *«Положи 5 картинок в столбик, 3 – в строку вправо от норы».* (Г)

**26. Игра «Конец-начало»**

Цель: выложить картинки таким образом, чтобы последний звук предыдущего слова был первым звуком следующего слова.

Ребёнок выкладывает картинки с автоматизируемым звуком друг за другом таким образом, чтобы последний звук предыдущего слова стал началом следующего слова, произносит названия всех картинок. (*Ли****с****а, анана****с****,* ***с****такан, на****с****о****с****,* ***с****он, но****с****ок, ко****с****а, о****с****а…).*

**27. Игра «Цифры»**

Цель: набрать как можно больше картинок.

Необходимы картинки, в правом нижнем углу которых – цифры от 1 до 6 (на каждой картинке – любая цифра). Играют 2 ребёнка. У каждого – одинаковое количество картинок в стопке на автоматизируемый звук, перевёрнутые изображениями вниз. Игроки одновременно берут каждый из своей стопки по одной верхней картинке и, называя изображения, кладут обе картинки рядом. Эти 2 картинки забирает себе тот игрок, на чьей картинке цифра больше (обе картинки переворачивает изображениями вниз и кладёт снизу стопки). Если цифры одинаковые, то на эти картинки сверху кладутся следующие 2 картинки и игрок, цифра которого больше, забирает все 4 картинки.

**28. Игра «Найди пару»**

Цель: назвать все картинки попарно.

Необходим набор картинок 12 пар (в одной паре 2 одинаковые картинки, всего 24 штуки (можно больше или меньше пар картинок) на автоматизируемый звук.

Каринки разложить на стол «квадратом». Ребёнок называет картинки по очереди и запоминает их расположение. Затем картинки перевернуть изображениями вниз и, открывая картинку, произносить её название и искать ей пару.

Можно играть вдвоём. Игроки по очереди переворачивают две карточки, называют их, если картинки совпадают - игрок их забирает и делает ещё ход, иначе - переворачиваются обратно, ход передаётся второму игроку.  
Выигрывает тот, у кого окажется большее количество картинок.

Использованная литература:

1. Лебедева И. Л. Трудный звук, ты наш друг! М., 2005.

2. Михайлова З. А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. – М., 1990.

3. Османова Г. А., Позднякова Л. А. 95 логопедических игр с роботом Робиком. – СПб, 2012.

4. Фомичёва М. Ф. Воспитание у детей правильного произношения: Практикум по логопедии. – М., 1989.