**Игры и упражнения, способствующие выработке у дошкольников навыков правильного произношения звуков в словах.**

*Сусметова Марина Николаевна, воспитатель*

*высшей категории*

*СП ДС «Солнышко» ГБОУ СОШ с.Малая Малышевка*

*м.р.Кинельский Самарской области*

*E-mail:* *susmetova-marina@mail.ru*

С самого рождения ребенок слышит множество разных звуков: музыка, речь людей, пение птиц, крики животных, шум транспорта и др. Но из всех звуков, лишь речь людей служит целям общения ребенка с взрослыми. Мы, взрослые, должны помочь ребенку выработать хорошую дикцию, обеспечить четкое произношение слов, а также совершенствовать фонематический слух.

Внятность и чистота речи зависит от многих факторов. В первую очередь от состояния и подвижности речевого аппарата.

В последнее время у многих детей имеются проблемы в звукопроизношении, чтобы исправить эти дефекты нужно очень много и кропотливо над этим работать. Мне на протяжении многих лет помогают в этом игры и упражнения, направленные на формирование правильного звукопроизношения, которые включают в себя звуковые шутки, занимательные задачи-задания, игры-рифмовки, игры-драматизации, музыкальные игры. В результате применения таких игр, у детей исправляются дефекты в произношении, а также дети учатся слышать и выделять в любом слове все звуки, ориентироваться в звуковом строении слова.

Необходимым условием успешности коррекционной работы является систематичность выполнения данных игр.

Игры и упражнения рекомендуется проводить не реже 2 раз в неделю по 10-12 минут в утренние и вечерние часы, а также на прогулках или как часть занятия по развитию речи.

Ознакомление дошкольников со звуковой стороной слова -это не просто подготовка к обучению грамоте, но и важнейшее условие усвоения ими грамматического строя родного языка

**Цель** данных ниже упражнений – развивать четкое и правильное произношение звуков в словах и фонематическое восприятие.

**Вспомним разные слова или Телефон**

Цель- упражнять в четком назывании слов и правильном произнесении звуков.

Ход игры

Дети становятся в круг. Каждый ребенок должен вспомнить какое-нибудь слово и сказать его рядом стоящему, как бы передать его. Следующий ребенок говорит тоже одно слово, повернувшись к третьему и т.д. Так все дети должны произнести по одному слову по очереди. Нельзя повторять уже сказанные слова. Воспитатель следит за четким и правильным произношением звуков в словах.

**Стоп, игра!**

Цель – способствовать правильному звукопроизношению, развивать умение составлять описательный рассказ

Ход игры

Воспитатель совместно с детьми договаривается о ком или о чем будет идти разговор. Можно взять игрушку, либо картинку и поставить ее в центр круга. Дети становятся вокруг данного объекта. Это игра-эстафета. Ведущий дает мячик в руки ребенку, и затем дети передают его по кругу друг другу.

Ведущий говорит: «Будем говорить про зайчика. Какой он?»

Как только ведущий говорит: «Стоп игра!». Тот ребенок, у кого мяч остался в руках, должен ответить на вопрос прилагательным.

Затем можно предложить другое задание: «А теперь мы будем подбирать слова, что заяц может делать» (подбор «слов-глаголов»).

В итоге, можно составить рассказ про зайца. Аналогично может быть проведена игра по подбору слов для характеристики автомобилей, растений, птиц, насекомых и т.д.

**Подумай и скажи**

Цель - развивать умение подбирать похожие по звучанию и по смыслу слова

Ход игры

Воспитатель говорит о том, что дети уже умеют находить и четко и ясно произносить разные слова, но есть слова, которые звучат похоже и близки по смыслу, например, жучок, паучок, сверчок.

Произнесите эти слова, Что вы заметили? (эти слова похожи и по звучанию и по смыслу)

А теперь произнесите – малина, резина. Что о них можно сказать? (похожи по звучанию, а по смыслу разные)

Сейчас мы с вами будем подбирать слова похожие по звучанию.

Например, (воспитатель ставит какую-либо игрушку перед детьми: птичка, мишка, лиса и др.)

Мишка-шишка, сынишка

Птичка-страничка, невеличка т т.п.

**Это правда или нет?**

Цель - развивать логическое мышление, правильное произношение

Ход игры

Педагог читает детям отрывки произведений и спрашивает: «Может так быть или нет?»

Н-р,

Рыбы по полю гуляют,

Жабы по небу летают,

Мыши кошку изловили,

в Мышеловку посадили.

Море пламенем горит,

Выбежал из моря кит.

Можно попросить ребенка придумать небылицу.

Например, А правда ли что у мальчиков есть косички или растут ли грибы на березе. (Объяснить почему?) [1,с.104].

**Ушки на макушки?**

Цель- развивать внимание, слуховое восприятие

Ход игры

Вызывается 3 ребенка. Становится к детям спиной. Воспитатель говорит: «Я сейчас буду назвать слова. А вы будете поднимать руку лишь тогда, когда услышите звук (Ж, С, Ш и т.д). Остальные дети следят за тем, правильно ли вызванные дети выполнили задание. В конце выделяют самого внимательного ребенка, который не допустил ни одной ошибки. [2,с.77].

**Вкусное слово**

Цель – развивать логическое мышление, речевой слух.

Ход игры

Воспитатель объясняет детям, что они сегодня идут на день рождение к Маше и должны принести в подарок ей вкусное слово. Каждый придумывает свое слово, а затем дарят Маше, произнося его вслух. Если слово повторяется, то Маша говорит о том, что ей уже подарили это слово и тогда ребенок придумывает другое.

Затем можно аналогично придумать горькое слово, кислое, холодное, доброе и т.д.

**Купи игрушку**

Цель- совершенствовать звукопроизношение, развивать связную речь.

Ход игры

Игра в магазин игрушек.

Дети продавцы и 1 ребенок покупатель. Ребенок придумывает, какую игрушку он хочет купить, а продавцы должны отгадать про какую игрушку говорит ребенок.

Все игрушки стоят на прилавке. Ребенок заходит в магазин, здоровается и говорит: «Мне нужно игрушка вот такая…» и описывает ее (она мягкая, у нее длинные уши, стоит на верхней полке)

-или у нее 4 колеса, перевозит грузы, красного цвета.

Если продавцы не отгадают, то покупатель описывает характерные признаки той или иной игрушки, пока не отгадают.

***Литература:***

*1..*Максакова А.И., Тумакова Г.А. «»Учите, играя» Пособие для воспитателей дет.сада.-2-е изд., М; Просвещение, 1999г.-