

Занимаемся  
с логопедом



*И.Л. Лебедева*

*Трудный звук,  
ты наш друг!*

*Звуки С, Сь – З, Зь*



Практическое  
пособие  
для  
логопедов,  
воспитателей,  
родителей



  
Вентана-  
Граф

**Лебедева И.Л.**

Л33 Трудный звук, ты наш друг! Звуки С, Сь – З, Зь: Практическое пособие для логопедов, воспитателей, родителей. – М.: Вентана-Граф, 2005. – 32 с., вкл.: ил. (Занимаемся с логопедом).

ISBN 5-88717-607-5

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

Для логопедов, воспитателей, учителей, родителей.

**ББК 74.3**

## **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 корректирующего воздействия.

Желаем успехов!



## Коррекционные игры

### «Вот какой рассеянный с улицы Бассейной!»

Логопед дает игроку, исполняющему роль Рассеянного, стопку карточек, перевернутых рисунками вниз. Остальные игроки поочередно задают Рассеянному всевозможные вопросы. Ответ на любой вопрос Рассеянный находит, раскрывая очередную верхнюю картинку своей стопки. Беседа при этом может получиться очень забавной, например:

- Как тебя зовут?
- *Сахарница.*
- Где ты живешь?
- *В стакане.*
- На чем ты спишь?
- *На велосипеде.*
- Чем ты чистишь зубы?
- *Стулom.*
- Что ты ел на завтрак?
- *Носок.*
- На чем ты ездешь на работу?
- *На траусе...*

Игроки весело смеются, стараясь поскорее рассмешить и самого Рассеянного. Но стоит Рассеянному улыбнуться, как он выбывает из игры, а его роль переходит к следующему игроку.

### Сыщики

#### Первый тур

На столе раскладываются картинки: *сыр, соф, сок, сон, усы, лес, осы, соль, сто, сад.*

Логопед называет длинные слова, внутри которых «спрятаны» короткие слова — названия картинок. Например, он говорит слово «перСОНа». Дети быстро произносят короткое слово «СОН» и ставят свои указательные пальчики на соответствующую картинку. Самый сообразительный и ловкий игрок (или все угадавшие) получает призовую фишку (счетную палочку, например). Побеждает обладатель наибольшего количества фишек.

Логопед может предложить детям для анализа следующие слова: СЫРость, кокОСЫ, ноСОК, фаСОН, фаСОЛЬ, абрикОСЫ, пеСОК, ЛЕСка, поСАДка, СТОл, чаСОК, СОРт, патисСОН, пояСОК, доСАДа, голоСОК, БЛЕСк, ГУСЫня, СТОн, колоСОК, СЫРоужка, СОКол, броСОК, СТОйка, сСОРа, фокУСЫ.

#### Примечание

Игроки, услышавшие в длинных словах короткие слова, которых нет среди названий картинок (не только «абрикОСЫ», но и «абриКОСЫ»; не

только «колоСОК», но и «КОЛОСок»), получают дополнительные призовые фишки.

## Второй тур

Логопед убирает со стола все картинки, а затем выкладывает их по одной, предлагая участникам игры «прятать» короткие слова в длинные. Например, логопед показывает картинку и произносит слово «сок». Игроки придумывают слова: «ноСОК», «куСОК», «пеСОК», «леСОК», «чаСОК», «броСОК», «колоСОК», «голоСОК», «СОКол» — и за каждое слово получают призовую фишку. Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество фишек.

## Рассвет и закат

Логопед попарно складывает карточки с синим и белым фоном одну на другую так, чтобы с обеих сторон располагались похо-

жие рисунки (например, раскрывшийся и закрывшийся *подснежник*).

Причем шесть пар картинок кладутся на стол вверх «закатным», т. е. синим фоном, а еще шесть пар — вверх «рассветным», т. е. белым фоном.

Играют двое детей, один из которых именуется «Рассветом», а другой — «Закатом».

«Закат» бросает игральный кубик, смотрит, сколько очков на нем выпало (предположим, три), и обращается к персонажам любых «рассветных» картинок, например:

- *Сова*, проснись!
- *Зоопарк*, закройся на замок!
- *Постель*, расстелись!

Логопед переворачивает названные пары картинок темной стороной вверх. Затем в игру вступает «Рассвет». Он тоже бросает игральный кубик и обращается уже к персонажам «закатных» картинок.

Цель игроков — перевернуть на «свою» сторону все пары картинок.

Рассвет говорит:	Закат говорит:
<i>Солнце</i> , взойди!	<i>Месяц</i> , появись!
<i>Звезды</i> , исчезните!	<i>Звезды</i> , зажгитесь!
<i>Постель</i> , заправься!	<i>Постель</i> , расстелись!
<i>Глаза</i> , откройтесь!	<i>Глаза</i> , закройте (картинка «сон»).
<i>Соловей</i> , спи!	<i>Соловей</i> , свисти!
<i>Подснежник</i> , раскройся!	<i>Подснежник</i> , закройся!
<i>Заяц</i> , проснись!	<i>Заяц</i> , спи, не закрывая глаз.
<i>Зоопарк</i> , откройся!	<i>Зоопарк</i> , закройся на замок!
<i>Сторож</i> , возвращайся со службы.	<i>Сторож</i> , не спи.
<i>Лисенок</i> , проснись!	<i>Лисенок</i> , усни.
<i>Сова</i> , усни.	<i>Сова</i> , проснись!
<i>Светлячок</i> , спрячься в саду (картинка «сад»).	<i>Светлячок</i> , посвети!

## Игра с комментариями

Большое количество картинок, изображающих транспорт, одежду и продукты питания, делятся поровну и укладываются стопочками (рисунками вниз) перед каждым участником игры. Первый игрок раскрывает верхнюю в своей стопке картинку, четко называет и кладет ее перед соседом, сидящим справа. Сосед должен мгновенно отреагировать: если на картинке нарисовано что-нибудь съедобное – облизнуться и поблагодарить: «Спасибо, вкусно!» Если на картинке предмет одежды – погладить себя по бокам и сказать: «Смотрите, как красиво!» А если на картинке изображен какой-нибудь вид транспорта – предложить: «Садитесь – подвезу!»

Затем второй игрок раскрывает верхнюю картинку в своей стопке, четко называет ее, кладет поверх ранее принятой картинки и передвигает уже две картинки следующему игроку. Стоит кому-либо из участников игры забыть прибавить необходимую фразу, или назвать не ту фразу, или не сказать ее вовремя – вся передвигающаяся от игрока к игроку стопка картинок переходит к нему. Побеждает тот, кто первым избавится от всех своих картинок.

Игра эта, как правило, проходит очень весело и вызывает взрывы смеха детей, когда, например, принимающий картинку с изображением «*соли*» игрок вынужден изображать удовольствие и говорить: «Спасибо, вкусно!» Или когда мальчик, получивший «*сарафан*», хвастает: «Смотрите, как красиво!»

## Спортивные соревнования

По всей длине стола ровной дорожкой раскладываются перевернутые картинки. Участники игры ставят свои фишки перед началом дорожки. Первый игрок открывает картинку, с которой начинается дорожка, произносит ее название, например «*слон*», и определяет позицию звука С (в начале слова). Затем он делает столько «шагов» по дорожке, сколько сможет подобрать слов, на-

чинающихся со звука С. Предположим, игрок говорит: «Соболь, сыр, сундук, сабля» – и делает четыре «шага» по дорожке, останавливаясь на пятой картинке. Остальные участники игры таким же образом выполняют свои первые ходы. Для того чтобы сделать второй и все последующие ходы, игрокам достаточно открыть картинки, на которых стоят их фишки. Если на картинке нарисована, например, «*миска*», надо вспомнить слова со звуком С в середине (посуда, кроссовки, рисунок, ласты и т. д.). В тех случаях, когда игрок не может придумать ни одного слова, он называет то, что нарисовано на открытой им картинке, и делает один «шаг» вперед. Чемпионом становится тот участник «забега», который первым доберется до финиша.

## Классическое лото

### Первый вариант. Тематическое лото

Перед началом игры каждому из игроков логопед дает задание собрать по 6 картинок к словам какой-либо тематической группы: транспорт, одежда и т. п. Для удобства игрокам можно раздать листы бумаги или картона с шестью пустыми клеточками, на которые в ходе игры они будут накладывать свои картинки. Логопед перетасовывает картинки и, показывая их по одной, спрашивает, например: «Кому *самовар*?»

В ответах детей обязательно должно звучать ключевое слово, например: «Мне – *самовар*».

Побеждает игрок, первым собравший все 6 картинок заданной тематической группы. По окончании игры логопед собирает карточки и предлагает каждому игроку вспомнить названия «своих» картинок.

### Подготовить к игре картинки

Животные: *слон, носорог, собака, свинья, крыса, рысь.*

Птицы: *сорока, сова, снегирь, страус, соловей, гусь.*

Транспорт: *самолет, самосвал, велосипед, снегоход, автобус, троллейбус.*

Посуда: *стакан, сковорода, самовар, миска, солонка, сахарница.*

Одежда: *сарафан, костюм, галстук, носок, свитер, косынка.*

### Второй вариант.

#### Слоговое лото

Первый игрок собирает картинки к словам, состоящим из одного слога, второй — из двух слогов, третий — картинки к словам, состоящим из трех слогов.

#### Подготовить к игре картинки

Один слог: *сок, слон, сыр, сом, сон, сор.*

Два слога: *сова, носок, стакан, усы, санки, лиса.*

Три слога: *самолет, снегоход, автобус, сорочка, сапоги, самосвал.*

### Третий вариант.

#### Звуковое лото

Первый игрок собирает картинки к словам, в состав которых входит твердый звук С, второй игрок — к словам с мягким звуком Сь, третий — к словам с твердым звуком З, а четвертый — к словам с мягким звуком Зь.

#### Подготовить к игре картинки

Твердый звук С: *слон, собака, носок, сосулька, автобус, лес.*

Мягкий звук Сь: *сирень, поросенок, месяц, гусь, рысь, лось.*

Твердый звук З: *зонт, заяц, замок, забор, глаза, коза.*

Мягкий звук Зь: *зебра, зеркало, корзина, газета, тазик, обезьяна.*

### Четвертый вариант.

#### Позиционное лото

В игре принимают участие трое детей.

Первый игрок выбирает картинки к словам, начинающимся со звука С, второй игрок — к словам со звуком С в середине, а третий игрок — со звуком С в конце.

#### Подготовить к игре картинки

Звук С в начале слов: *самовар, светофор, сорочка, сапоги, сумка, сок.*

Звук С в середине слов: *галстук, носорог, лиса, капуста, носок, косынка.*

Звук С в конце слов: *лес, нос, автобус, кактус, троллейбус, абрикос.*

## Логическое лото

К игре нужно подготовить две стопки карточек. Названия картинок первой стопки составляют тематические пары с названиями картинок второй стопки.

18 картинок первой стопки поровну делятся между участниками игры.

### Первый тур

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

— Кому *салонку*?

— Мне *салонку*, потому что у меня есть *соль*, — отвечает один из игроков и накладывает «*салонку*» на «*соль*».

— Кому *колесо*?

— Мне *колесо*, потому что у меня есть *сломаный самокат*.

#### Подготовить к игре картинки

1 стопка	2 стопка
<i>соль</i>	<i>салонка</i>
<i>стол</i>	<i>стул</i>
<i>сок</i>	<i>стакан</i>
<i>коса</i>	<i>расческа</i>
<i>носок</i>	<i>носок</i>
<i>снежинка</i>	<i>санки</i>
<i>сахар</i>	<i>сахарница</i>
<i>заяц</i>	<i>зайчонок</i>
<i>лиса</i>	<i>лисенок</i>
<i>свинья</i>	<i>поросенок</i>
<i>коза</i>	<i>капуста</i>
<i>автобус</i>	<i>светофор</i>
<i>сор</i>	<i>пылесос</i>
<i>самокат</i>	<i>колесо</i>
<i>велосипед</i>	<i>насос</i>
<i>корзина</i>	<i>листочки</i>
<i>скрипка</i>	<i>смычок</i>
<i>солдат</i>	<i>каска</i>

## Второй тур

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

## Антилогическое лото

Можно воспользоваться картинками, рекомендованными для «Логического лото». Логопед поровну делит между игроками картинки первой стопки. Они раскладываются рисунками вверх. Картинки второй стопки логопед перетасовывает и раздает, перевернув их рисунками вниз. А дети, не глядя на картинки, накладывают их на свои карточки. Затем игроки поочередно открывают по одной перевернутой картинке. Предположим, на «свинье» оказалась карточка с изображением *расчески*. Игрок отвечает на вопрос логопеда:

— Зачем *свинье расческа*?

Дети придумывают множество самых неожиданных и забавных связей между парами картинок и за каждую интересную «изобретательскую идею» получают очко.

— Зачем *сапогам колесо*? Зачем *скрипке светфор*? И т. д.

## Стог сена

Для игры потребуются 3 карточки-полоски с пиктограммами и 10 карточек с изображением *сена*.

Первый игрок переворачивает полоски с пиктограммами и круговыми движениями перемешивает их на столе. Дети в это время приговаривают:

— Крутись, вертись, а сейчас остановись!

Первый игрок выравнивает карточки и предлагает второму игроку выбрать одну, обращаясь к нему со словами:

— Справа, слева или посередине?

Раскрыв выбранную карточку, второй игрок читает пиктограмму. Каждая пиктограм-

ма соответствует определенным игровым действиям.

«Лисы в лесу травку косят» — ничего не изменяется. «Лоси в стога сено носят» — на стол выкладывается карточка с изображением *сена* (эти карточки по ходу игры выстраиваются пирамидой — получается «стог», в основании которого четыре картинки, во втором ряду — три, в третьем — две, а в четвертом ряду — одна). «Соловей-разбойник свистит — во все стороны сено летит!» — одна картинка с «сеном» убирается из «стога».

Затем второй игрок повторяет действия первого, задавая свой вопрос следующему участнику игры.

Цель игроков — поскорее «сметать стог». В этой игре нет одного победителя, т. к. успех зависит от слаженной работы всех ее участников. Перед тем как перемешивать карточки с пиктограммами, каждый «загадчик» показывает «отгадчику» карточку с пиктограммой «Лоси в стога сено носят». «Отгадчик» должен внимательно следить за перемещениями именно этой карточки, стараясь не упустить ее из виду. Угадав ее местоположение, он сможет увеличить «стог сена».

## Четвертое лишнее

### Коррекционное упражнение

На столе беспорядочно разложены картинки, три из которых изображают птиц, три — животных, три — продукты питания и т. д. Логопед, указывая поочередно каждому игроку на 4 картинки, предлагает четко произнести их названия и найти «лишнее», например:

*Стакан, самовар, сок, сахарница.*

*Сафган, костюм, свитер, сапоги.*

*Сорока, слон, снегирь, сова* и т. д.

## Кто спрятал звездочку?

На столе лежат 4 картинки с изображениями *зайцев* и 4 картинки с изображениями *лис*. Каждый из зверей чем-нибудь отличается от остальных. Дети закрывают глаза, а водящий



в это время прячет вырезанную из бумаги звездочку под любой картинкой. Открыв глаза по сигналу логопеда, дети поочередно задают водящему вопросы:

— Звездочку спрятал *заяц* или *лиса*? (Предположим, *заяц*.)

— Этот *заяц* в сапогах или босой (без сапог)?

— Этот *заяц* с сумочкой?

Внимательно выслушав все ответы водящего и проанализировав в уме названные им признаки, каждый старается как можно быстрее найти описанную картинку и поставить на нее свой указательный пальчик. Тот, кому удастся правильно сделать это раньше других, становится водящим, и игра повторяется.

## Искатели сокровищ

---

### Первый вариант

К началу игры нужно подготовить две стопки карточек с парными картинками. Пары можно составить как из совершенно одинаковых картинок («*замок*» — «*замок*»), так и из похожих картинок для игры «Рассвет и закат» (спящий «*соловей*» — поющий «*соловей*»).

Во вторую стопку снизу добавляется еще одна — непарная картинка с изображением *ста рублей*.

### Примечания

1. Можно включить в игру пары картинок к словам-омонимам и многозначным словам, например, в первую стопку — «*салат*»-овощ, а во вторую — «*салат*»-блюдо. В первую стопку можно положить «*косу*»-инструмент, во вторую стопку — «*косу*»-прическу и т. д.

2. При использовании парных картинок из игры «Рассвет и закат» игрокам нужно сравнить эти картинки и назвать их отличия.

Сначала без всякой последовательности на столе раскладываются картинки первой стопки. Теперь обратимся ко второй стопке. Предположим, сверху лежит «*замок*». Находим парный «*замок*» на столе и переворачиваем рисунком вниз — с этой перевернутой картинки дети потом начнут игру. Снова об-

ратимся ко второй стопке картинок: «*замок*» всё еще на месте, а под ним лежит, предположим, «*сова*», под «*совой*» — «*лиса*» и т. д. Берем «*замок*» из второй стопки и накладываем ее сверху на «*сову*», лежащую на столе (она из первой стопки). «*Сову*» из второй стопки кладем на «*лису*», лежащую на столе, и т. д. Таким образом, происходит смещение картинок первой стопки по отношению к картинкам второй стопки на одну.

### Ход игры

Первый игрок берет перевернутую картинку и четко произносит ее название: «*Замок*». Вторым игроком ищет такой же «*замок*» на столе, поднимает его и называет лежащую под ним картинку: «*Сова*». Третьим игроком находит на столе «*сову*», поднимает ее и четко произносит: «*Лиса*», следующий игрок ищет на столе «*лису*», и т. д. Тот, кому удастся найти несметные сокровища — «*сто рублей*», станет их счастливым обладателем.

### Второй вариант

Во вторую стопку можно положить карточки, на которых **написаны** слова — названия картинок из первой стопки, например: в первой стопке — картинка с изображением *сада*, а во второй стопке — карточка со словом «сад» и т. д. Этот вариант игры не только предоставит детям возможность поупражняться в произношении свистящих звуков в словах, но и поможет закрепить навыки чтения.

## Где же нос? — вот вопрос

---

Логопед начинает игру четверостишием:

Потерял Носорог

Свой единственный рог.

Что ж теперь — вот вопрос —

Он прицепит на нос?

Да и как теперь называть беднягу? Наверное, он уже не Носорог, а Носокто-то.

### Ход игры

Первый игрок, изображая Носокого-то, «бродит» (переставляя свои указательный и средний пальчики) по столу, на котором

лежат перевернутые карточки. Выбрав любую карточку, Носокто-то переворачивает ее. Если на картинке нарисован, предположим, *ослиный хвост*, то Носокто-то четко произносит:

— Прицеплю на свой нос я *ослиный хвост!*  
— Представьтесь, пожалуйста, — просят дети.

— Я Носохвост! — отвечает он.

Затем игроки поочередно советуют Носохвосту, например:

— Носохвост, ты раскрой свою пасть, а хвостом сбивай с дерева фрукты.

— Я советую тебе снять с носа ослиный хвост. Он полезет в рот во время еды.

— Носохвост, оставь хвост на носу, так ты сможешь разгонять мух и ос не только сзади, но и спереди!

За интересные, содержательные и оригинальные советы их авторы получают призовые фишки.

В ответ на каждую реплику Носохвост отвечает: «Согласен» или «Не согласен».

Когда все предложения детей будут исчерпаны, логопед говорит:

Не к лицу, Носохвост,  
Тебе этот *хвост* —

и забирает картинку с изображением *хвоста*.

Роль Носокого-то переходит к следующему игроку.

### Примечание

Лежащие на столе картинки должны иллюстрировать короткие существительные мужского рода со звуками С или З. Например:

*зонт* (Носозонт), *стол* (Носостол), *стул* (Носостул),  
*лес* (Носолес), *сад* (Нососад), *сыр* (Нососыр),  
*сок* (Нососок), *сор* (Нососор), *глаз* (Носоглаз),  
*таз* (Носотаз).

### Финал игры

Долго-долго бродил Носокто-то  
По лесам, по полям, по болотам...  
РОГ бедняжки лежит внутри слова.  
Внутри слова, но только какого?

Логопед называет разные слова типа «носок», «разок», «кусок», «часок», «глазок», «песок»... и, наконец, произносит слово «порог». Услышав слово, в котором «спрятан»

РОГ, игроки хлопают в ладоши и произносят чистоговорку:

Носокто-то — опять Носорог:  
Отыскался единственный рог!

Победа и «Диплом Советника» присуждаются игроку, набравшему наибольшее количество фишек.

## Времена года

Логопед тасует стопку картинок, изображающих какие-либо характерные приметы различных времен года. Эти картинки раздаются по 4 штуки (рисунками вниз) четверым игрокам, исполняющим роли Зимы, Весны, Лета и Осени. Не показывая соперникам своих карточек, каждый игрок старается как можно быстрее собрать все четыре приметы «своего» времени года. Ходы можно делать только в одном направлении: от Зимы к Весне, от Весны к Лету и т. д. За один ход каждый игрок отдает сопернику только одну **ненужную** ему картинку и четко проговаривает при этом, например: «Возьми *соловья*». На что соперник обязательно отвечает: «Спасибо», даже если картинка ему не подходит.

### Подготовить к игре картинки

Зима: *снежинка, санки, снегоход, снегирь*.

Весна: *весенний сад, подснежник, сирень, сережка березы*.

Лето: *сарафан, самокат, роза, серый заяц*.

Осень: *капуста, абрикос, осенний лист, лисички (грибы)*.

## Краски

На столе ровным квадратом (4×4) разложены 16 картинок с изображениями различных предметов синего, серого, красного и зеленого цветов. Водящий загадывает любую картинку, но не называет, а лишь обозначает ее «координаты», отвечая на вопросы, которые поочередно задают ему остальные игроки. Например:

— Сверху? — Справа?  
— Красный. — Тоже красный.

- Снизу?                   – Слева?
- Синий.                   – Пусто.

Игроки ставят свои указательные пальчики на картинку, местоположение которой описано водящим. Тот, кто первым нашел правильный ответ, становится водящим.

#### Подготовить к игре картинки

Синего цвета: *автобус, косынка, забор, носос.*

Красного цвета: *свитер, зонтик, сумка, осенний лист.*

Зеленого цвета: *лес, замок, салат, каска.*

Серого цвета: *слон, костюм, крыса, собака.*

#### Примечание

Нужно разместить картинки таким образом, чтобы не получилось одинаковых вариантов их расположения.

### Слова-«однофамильцы»

#### Первый тур

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

Ну-ка, «лист», отзовись,

На рисунке появись!

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

– Ау! Я – *лист* капусты.

– Ау! Я – *лист* дерева.

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

#### Подготовить к игре картинки

*Лист* – деревья, капуста.

*Салат* – овощ, блюдо.

*Хвост* – у лисы, у самолета, у сороки.

*Соль* – приправа, нота.

*Зебра* – животное, дорожный знак.

*Коса* – прическа, инструмент.

*Слон* – животное, шахматная фигура.

*Звезда* – морская, небесная.

*Лисичка* – гриб, зверь.

*Корзина* – грибная, баскетбольная.

#### Второй тур

Этот тур проводится без картинок. Логопед говорит:

Слово «*кисть*», ау!

Я тебя зову!

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

– Я *кисть* для рисования.

– Я *кисть* руки.

– Я *кисть* на шторе.

– Я *кисть* рябины и т. д.

Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество фишек.

### Звери играют в прятки

На столе ровным прямоугольником (4×5) разложены 20 картинок, иллюстрирующих слова со свистящими звуками. Это игровое поле.

Под некоторые из них логопед до начала игры подкладывает еще несколько картинок с изображением небольших предметов, например таких, как *носос, стакан* и пр., а также одну из тех картинок, которую игрокам необходимо будет найти в данном туре: *лису, козу, рысь* или *лося*.

Логопед объявляет детям, какой зверь от них спрятался, и игра начинается.

Дети поочередно передвигают свои фишки по игровому полю в любом направлении, но не перескакивая через карточки. За один ход каждый игрок делает ровно 4 шага, в такт чистоговорке. Предположим, игра начинается с поисков *лося*. В этом случае чистоговорка прозвучит так:

– Ась-ось, здесь *лось*?

В зависимости от того, какое животное ищут игроки в том или ином туре, чистоговорки будут звучать, например, следующим образом:

– Ась-ысь, здесь *рысь*?

– Сы-са, здесь *лиса*?

– Са-за, здесь *коза*?

Логопед приподнимает верхнюю картинку, на которой останавливается игрок, и показывает, что лежит под ней. А игрок составляет предложение:

- За *троллейбусом* — пусто.
- Под *газетой* сидит *крыса*.
- За *забором* растет *капуста*.

Победителем каждого тура становится участник игры, который первым нашел спрятавшееся животное.

## Фотоохота на лис

### Чистоговорка

Су-су. Су-су.

Спряталась лиса в лесу.

Са-са. Са-са.

Замела следы лиса.

Сы-сы. Сы-сы.

Не сыскать в лесу лисы.

### Ход игры

На столе прямоугольником (4×5) разложены 20 карточек, перевернутых рисунками вниз, а белой, «снежной» стороной — вверх. Среди карточек с изображениями любых предметов, в названиях которых есть свистящие звуки, должны быть 3 картинка с *лисами*.

Дети поочередно передвигают свои фишки по этому игровому полю в любом направлении, но не перескакивая через квадраты. За один ход каждый игрок делает ровно по 6 шагов, в такт чистоговорке:

— Су-су-су. Ищу *лису* в лесу!

Логопед переворачивает картинку, на которой останавливается фишка, а игрок составляет предложение типа:

— За сугробом спряталась *рысь*.

— В снег зарылась *крыса*.

— Под снегом — *подснежник*.

Если на картинке изображена *лиса*, логопед оставляет карточку на игровом поле рисунком вверх (эта лиса уже «сфотографирована»). Все остальные картинки, после того как игроки составят по ним предложения, логопед снова переворачивает.

Победителем становится тот, кто «сделал фотографии» наибольшего количества лис.

## Сражение

В игре принимают участие двое детей. Соперники садятся за стол лицом друг к другу. Каждый участник игры раскладывает вдоль своего края стола по 10 картинок к словам со звуком С. Первый игрок бросает кубик, чтобы определить, сколько картинок из «армии соперника» он может «захватить». Предположим, выпала «двойка», и он говорит:

— Я возьму в плен двух солдат. «*Сорока*» и «*стул*», встаньте в строй!

Затем в игру вступает соперник. Он также бросает игральный кубик (желательно научить детей круговыми движениями, массируя ладони, «растирать» кубик в руках и затем не бросать его на стол, а осторожно раскрывать ладони, чтобы кубик не укатился). Теперь ко второму игроку переходят несколько картинок:

— Я захватил пятерых солдат: «*самовар*», «*самокат*», «*сороку*», «*слона*» и «*сапоги*».

«Армия», потерявшая в сражении всех своих «солдат» (т. е. оставшаяся без картинок), считается проигравшей.

## Раз — словечко, два — словечко...

Дети сидят вокруг стола, на котором разложены картинки к словам со звуком С. Логопед берет любую картинку, четко произносит ее название, например «*санки*», и передает сидящему рядом игроку. Этот игрок кладет на нее другую картинку, предположим, «*слон*», говорит: «*Санки, слон*» — и передвигает стопку следующему участнику игры. Таким образом, каждый игрок прибавляет к стопке по одной картинке, произнося на одно слово больше. Если кто-либо из детей забывает или переставляет слова, он забирает себе всю передвигающуюся от игрока к игроку стопку картинок. Победителем становится игрок, первым избавившийся от всех своих картинок.

## Бездомный заяц

Для игры потребуются две стопки парных картинок, по 9 штук в каждой. 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, надо подготовить одну картинку с изображением зайца.

### Ход игры

Первый игрок передвигает картинку с «зайцем» от одной картинки внешнего круга к другой, например, от «совы» к «сторожу», затем к «носок» и к «лисе», говоря при этом:

Сова не пустила,  
Сторож не пустил,  
Носок не пустил,  
А лиса пустила  
И квасом угостила!  
Спасибо!

Картинка с «зайцем» прикладывается с внешней стороны к «лисе», а картинка, прилегающая к «лисе» с внутренней стороны (предположим, это «постель»), вытесняется. Теперь она — «бездомная». Придется «постели» вместе со вторым игроком бежать по внешнему кругу, и опять три картинки ее «не пустят», и только четвертая «пустит и квасом угостит». Но если на этой четвертой картинке тоже нарисована *постель*, нашедшие друг друга парные картинки выходят из игры и откладываются в сторону. А игрок, соединивший пару, получает право на дополнительный ход. Оставшаяся «в одиночестве» картинка становится «бездомной», и всё повторяется с начала. Цель игроков — поскорее соединить и убрать со стола все пары картинок, чтобы «заяц» остался один. Тот, кто сделает последний, решающий ход, станет победителем.

### Примечание

Зная, что «бездомная» картинка останавливается всегда возле четвертой по счету карточки, игрок решает, в какую сторону ему выгоднее «бежать», чтобы получить возможность соединить парные картинки.

## Подготовить к игре картинки

**Первый вариант.** Пары картинок, одинаковых или различающихся отдельными деталями.

*Носок — носок, сторож — сторож, замок — замок.* Остальные пары картинок — из игры «Рассвет и закат»: *сова, сарай, подснежник, лиса, постель, светлячок.*

**Второй вариант.** Пары картинок к словам-омонимам и многозначным словам.

*Салат* — овощ, блюдо.

*Соль* — приправа, нота.

*Зебра* — животное, дорожный знак.

*Коса* — прическа, инструмент.

*Слон* — животное, шахматная фигура.

*Звезда* — морская, небесная.

*Лисичка* — гриб, зверь.

*Корзина* — грибная, баскетбольная.

*Лист* — дерева, капусты.

## 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:

«Каска, санки, самолет» —

Кто ошибку здесь найдет?

Логопед воспроизводит дефекты речи, имеющиеся у этих детей. Например, вместо слова «каска» он говорит слово «кашка» и т. п.

«Крыса, слон, велосипед» —

Есть ошибка или нет?

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

«Хвост, глаза, усы и нос».

Где ошибка? — вот вопрос.

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

«*Страус, гусь, свинья, сова*» —

Правильно звучат слова?

Если же данное упражнение используется на этапе закрепления навыков правильного произношения свистящих звуков, дети вслух исправляют ошибку логопеда.

«*Снегирь, сорока, соловей*».

Найди ошибку поскорей!

### Второй вариант

На столе разложено много 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» внимательно слушает и ставит оценку за каждый ответ.

## Бег с барьерами

Логопед раскладывает перед игроками ряд из пяти картинок: *сок, сон, соль, соф, сом*.

### Первый этап

Каждый «спортсмен» поочередно должен «пробежать» по дорожке из картинок туда и обратно, ни разу не споткнувшись.

Язычок споткнется —

Бегун назад вернется.

Взяв в руки секундомер (или часы), логопед следит или делает вид, что следит за тем, кто из «бегунов» быстрее преодолеет дистанцию:

— *Сок, сон, соль, соф, сом, соф, соль, сон, сок!*

### Примечание

Можно усложнить этот этап, предложив игрокам «перепрыгивать» через слова-«барьеры»:

— Скок через *сок*, скок через *сон*, скок через *соль*, скок через *соф*, скок через *сома...* — и обратно: Скок через *сома*, скок через *соф*, скок через *соль*, скок через *сон*, скок через *сок*.

### Второй этап

Цель участников — за 30 секунд «пробежать» по дорожке (туда — обратно, туда — обратно) наибольшее количество раз.

## Третий этап

Логопед берет фишку (маленькую игрушку из шоколадного яйца с сюрпризом) и в быстром темпе беспорядочно переставляет ее с одной картинке на другую. Побеждает игрок, безошибочно назвавший все картинки, на которые «прыгала» игрушка.

## Зеркало

Дети разучивают четверостишие, отрабатывая четкое произношение свистящих звуков:

Кто-то в зеркало смотрелся,

Кто-то прыгал и вертелся,

Кто-то зеркало разбил...

Кто же это был?

Логопед незаметно прячет под карточку с изображением *разбитого зеркала* картинку. Первый игрок через узкие прорезы — «трещины на зеркале» — старается разглядеть, кто за ним спрятался. Если это, например, *Заяц*, то игрок говорит:

*Заяц* в зеркало смотрелся,

*Заяц* прыгал и вертелся,

*Заяц* зеркало разбил...

Вот кто это был!

Логопед вынимает из-за зеркала картинку с изображением *Зайца* и предлагает следующему игроку догадаться, кто еще нашалил и спрятался за зеркалом, чувствуя свою вину.

Если это, предположим, *Страус*, то второй игрок скажет:

*Страус* в зеркало смотрелся,

*Страус* прыгал и вертелся,

*Страус* зеркало разбил...

Вот кто это был!

**Подготовить к игре картинки:** *разбитое зеркало, Заяц, Страус, Поросянок, Слоник, Снегирь*. В качестве «виновников происшествия» могут быть использованы и «ожившие» предметы: *Зонтик, Галстук, Свитер, Костюм, Тазик или Носок*.

### Примечание

В карточке «*разбитое зеркало*» нужно сделать несколько узких прорезей по трещинам, для того чтобы ребенок мог, рассматривая сквозь них спрятанную кар-

тинку, по отдельным деталям угадать, что на ней изображено. Если ребенок затрудняется это сделать, можно предложить ему слегка подвигать зеркало из стороны в сторону, чтобы увидеть больше деталей спрятанной картинке.

## Зеленая игра

Водящий сидит за столом напротив всех остальных участников игры. Из своей стопки он поочередно каждому игроку быстро подает по одной картинке и произносит их названия:

— *Зонтик*.

— Зеленый *зонтик*, — говорит первый игрок, возвращая картинку.

— *Галстук*.

— Зеленый *галстук*, — говорит второй игрок, возвращая картинку.

— *Снежинка*.

Третий игрок должен вернуть картинку молча, т. к. зеленых снежинок не бывает. Если же он сказал: «Зеленая *снежинка*», то либо выбывает из игры, либо оставляет у себя картинку с изображением *снежинки*.

Для того чтобы игра проходила интереснее, у водящего должно быть много картинок с изображением предметов, которые не бывают зелеными: *солнце, сосулька, сахар, заяц, месяц, снегирь, усы, поросенок* и т. д.

## Схватка с зубастым Звукоедом

### Фонематическая разминка

Злой зубастый Звукоед  
Всем словам наносит вред!  
Он звук С в словах съедает  
И значенья слов меняет:

Был «сад» — стал ... «ад».

Был «смех» — ... (далее дети договаривают сами).

Был «спорт» — ...

Была «стрейка» — ...

Был «спутник» — ...

Была «спешка» — ...

Был «снаряд» — ...

Был «скот» — ...

Был «склад» — ...

Были «сушки» — ...

Были «сутки» — ...

Был «смирный» — ...

Был «снежный» — ...

Логопед предлагает самым смелым и бесстрашным детям вступить в схватку со злым зубастым Звукоедом. В целях безопасности волшебник-логопед «превращает» детей в маленькие игрушки — фишки, которые и будут сражаться со Звукоедом. В качестве фишек лучше всего использовать мелкие игрушки из шоколадных яиц с сюрпризами.

### Ход игры

В центре стола лежит любая перевернутая рисунком вниз картинка — это «логово» зубастого Звукоеда. С четырех сторон от «логова» выложены дорожки, каждая из семи картинок (рисунками вверх) к словам со звуком С. Восьмые картинки в конце каждой дорожки перевернуты — это «засады охотников».

Одна фишка, изображающая Звукоеда, помещается в «логово». Фишки-«охотники» ставятся в «засады». Первый «охотник» бросает кубик — предположим, у него выпадает «тройка». Он передвигает свою фишку по направлению к «логову», четко называя встречающиеся на пути картинки, и на третьей останавливается. Затем бросает кубик Звукоед и делает определенное число «шагов» в направлении нападавшего на него «охотника», также называя картинки. Если Звукоед достает «охотника», он «кусает» его. «Охотник» «отправляется в больницу», где «доктор» (логопед) прописывает ему лечебную процедуру: выполнить артикуляционное упражнение или 10 раз произнести «лекарственный» слог СА и т. п. Если же Звукоед не достает «охотника», «охотник» остается на той же самой картинке.

А Звукоед после каждого своего хода (результативного или нерезультативного) возвращается в «логово». Затем бросает кубик второй «охотник» — и снова Звукоед (он вступает в игру после каждого «охотника»).

Как только какой-нибудь «охотник» невредимым добирается до «логова», он создает

«преграду» — переворачивает на своей дорожке картинку, примыкающую к логову. Теперь этот «охотник» может занять свободную дорожку или по желанию игроков встать на одну дорожку с любым из друзей «охотников». Игра заканчивается, когда злой Звукоед оказывается «запертым» в своем «логове» со всех сторон.

## Лови ошибку!

На столе раскладывается множество картинок. Логопед указывает то на одну, то на другую, произнося их названия то правильно, то неверно. Например, *самовар* он называет чайником, *скрипку* — гитарой, вместо слова «*лось*» говорит «олень» и пр. Игрок, первым заметивший ошибку, правильно и четко произносит название картинки и забирает ее себе. Побеждает тот, у кого к окончанию игры будет наибольшее количество картинок.

## Кто внимательнее?

### Коррекционное упражнение

30–40 картинок выкладываются ровным кольцом на ковре. Дети садятся вокруг.

Логопед предлагает различные задания, требующие от игроков сосредоточенности и внимания. Дети считают картинки, переводя глаза с одной на другую, но не дотрагиваясь до них. Задания могут быть такими.

1. Называть картинки через одну, т. е. только нечетные: первый игрок называет первую картинку, второй — третью, третий игрок — пятую и т. д. по кругу.

2. Называть картинки через две, т. е. каждую третью, затем через три и т. д.

3. Называть только картинки, изображающие одежду (или транспорт, посуду).

4. Называть только картинки, на которых есть красный цвет (синий, зеленый).

5. Называть только то, что растет (и того, кто растет).

## Кто что делает?

В центре стола раскладываются картинки. Логопед задает вопрос, например: «О ком или о чем можно сказать „идет“?» Каждый игрок, используя картинки, составляет с заданным глаголом словосочетание и объясняет его значение. За правильный ответ дается призовая фишка (счетная палочка, например). Выигрывает обладатель наибольшего количества фишек.

Идут: *автобус, снег, слон, сарафан* (к лицу), *усы...*

Летят: *самолет, листья, снежинки, снегирь, санки, велосипед, косынка...*

Растут: *коса, усы, роза, поросенок, лисички...*

Сверкают: *снежинки, солнце, самовар, сковородка, сапоги...*

Падают: *листья, снежинки, велосипед, самолет, стакан...*

Скрипят: *снег, сапоги, колесо...*

Съезжают: *санки, косынка* (с головы), *велосипед...*

Стоят: *стол, лес, автобус...*

Сидят: *снегирь, костюм...*

## Сказка про Козу

### Игра-инсценировка

Предварительно на индивидуальных занятиях логопед отрабатывает с детьми четкое произношение свистящих звуков в повторяющихся фрагментах сказки.

### Артикуляционная гимнастика

Если в сказку всем сердцем поверить,  
В мир волшебный раскроются двери!

*Приоткрыть рот.*

Вы туда без труда попадете

На волшебном ковре-самолете,

*Удерживать широкий расслабленный язык на нижней губе на счет от 1 до 10.*

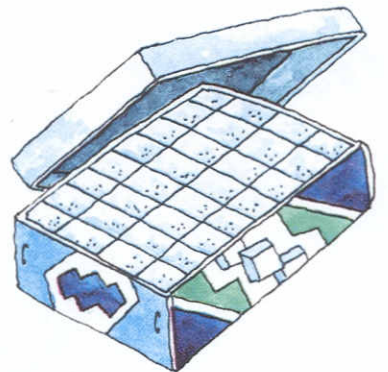
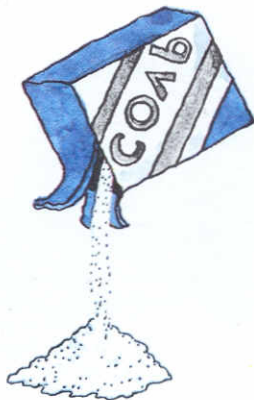
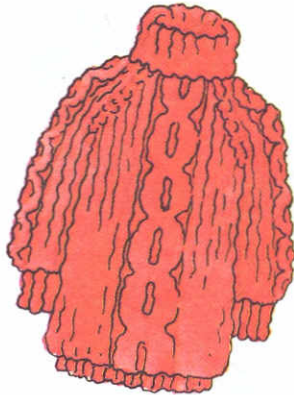
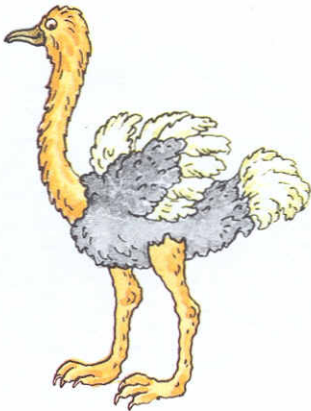
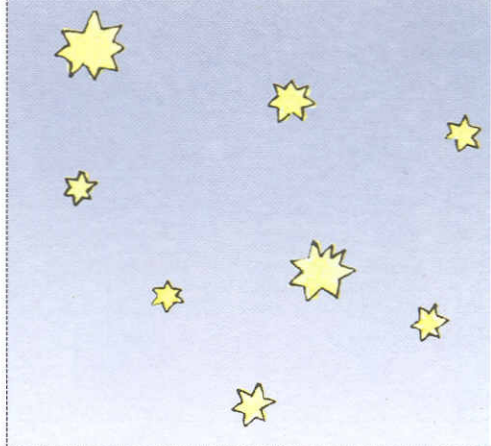
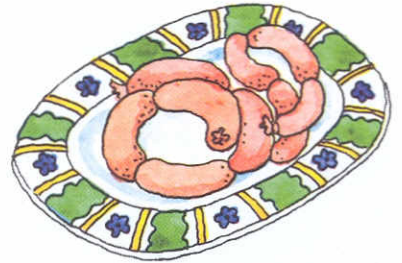
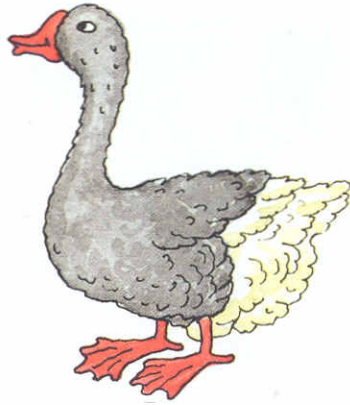
На летучем большом корабле

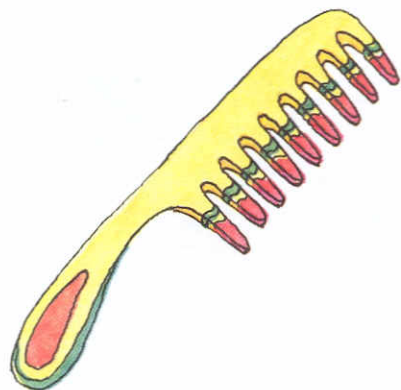
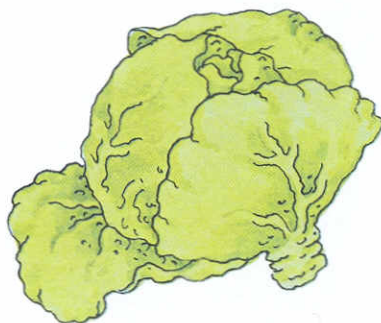
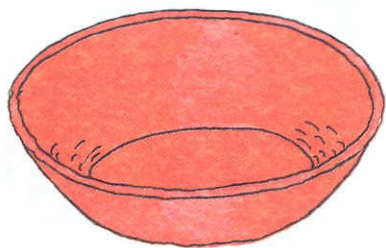
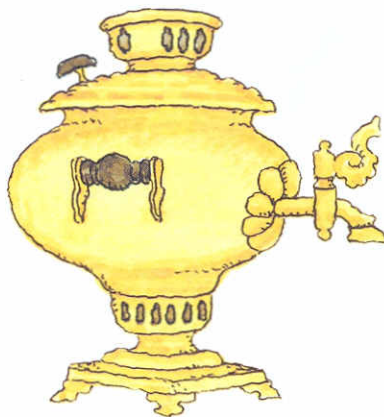
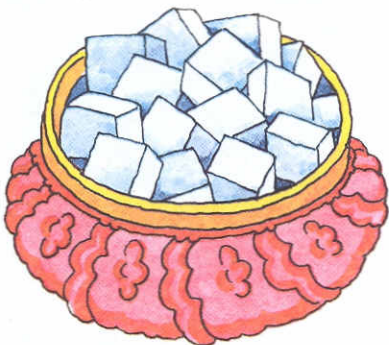
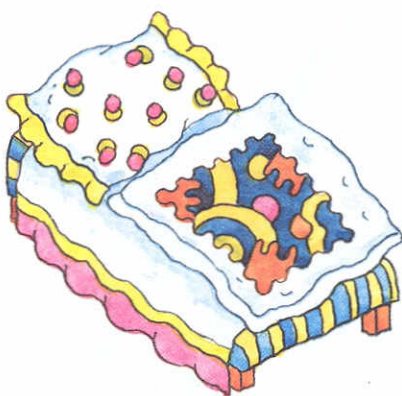
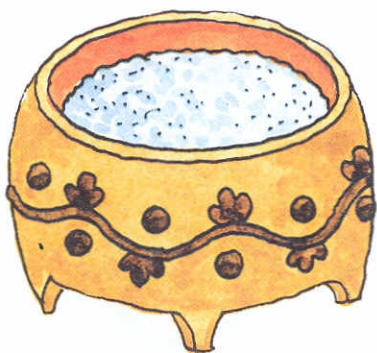
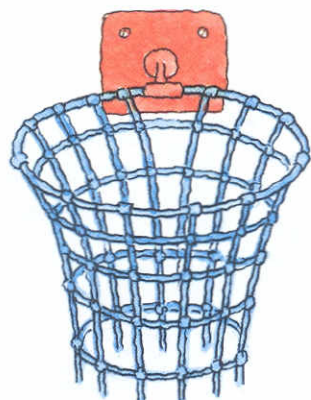
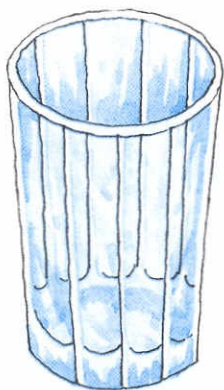
*Поднять боковые края и кончик языка («чашечка»).*

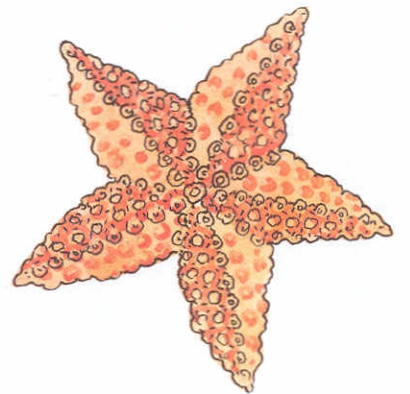
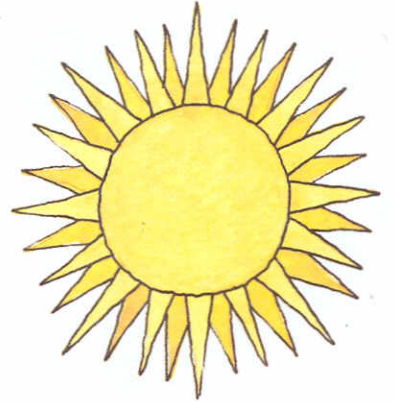
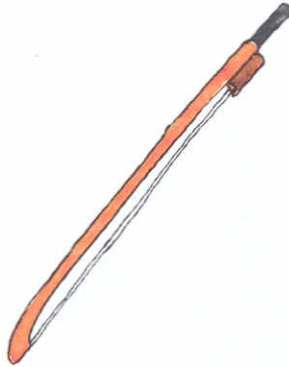
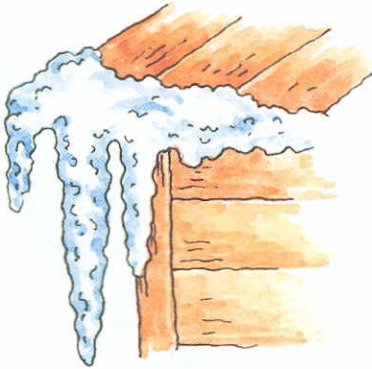
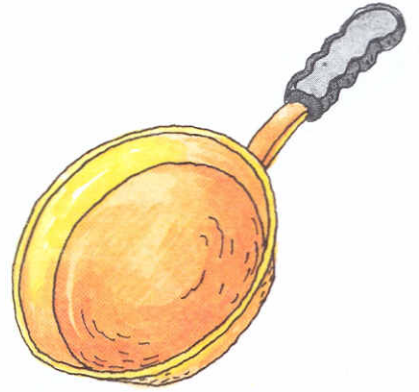
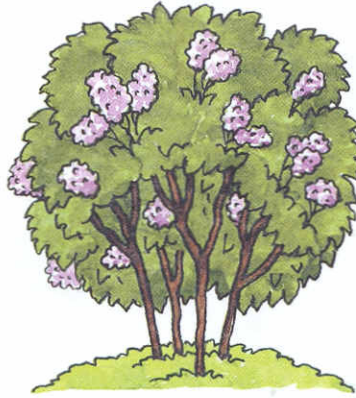
Или с Бабой-Ягой на метле,

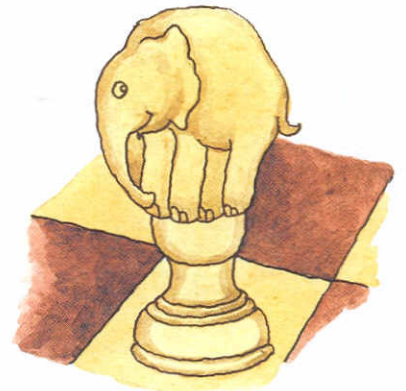
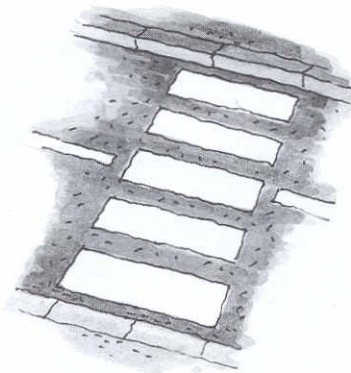
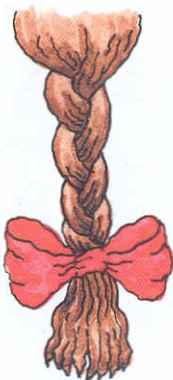
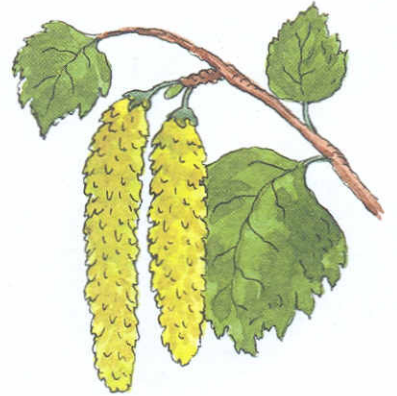
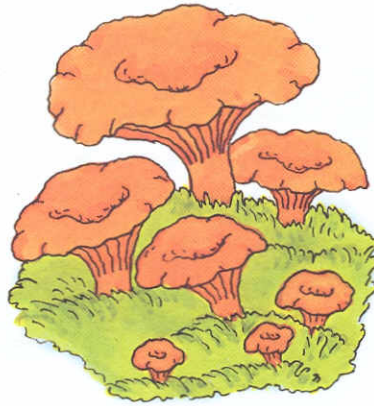
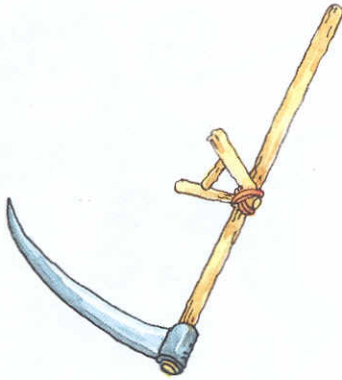
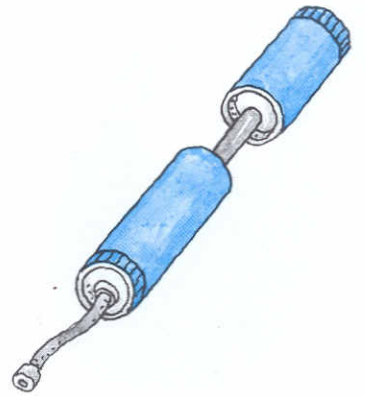
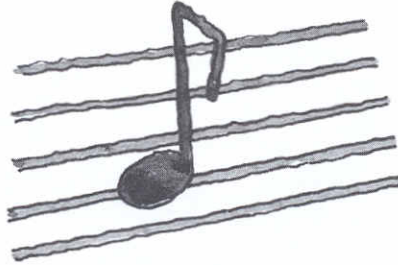
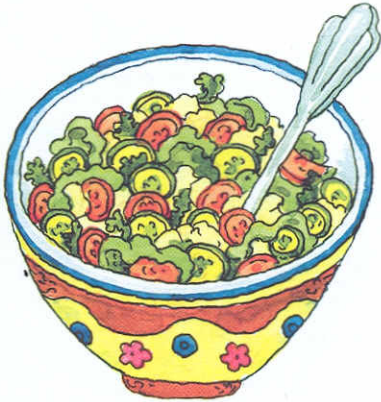
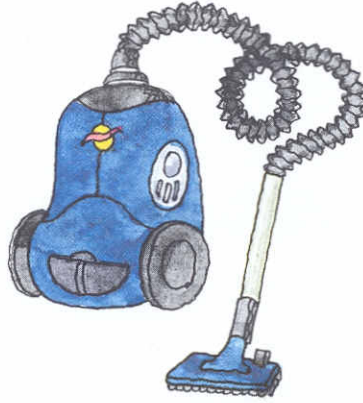
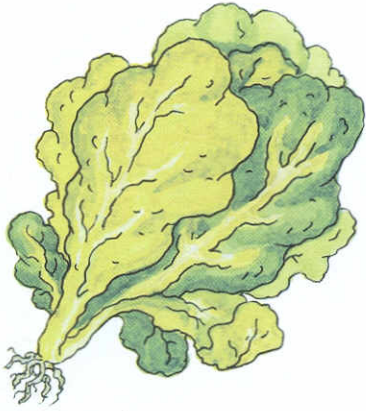
*Кончик узкого языка ритмично движется вправо — влево.*

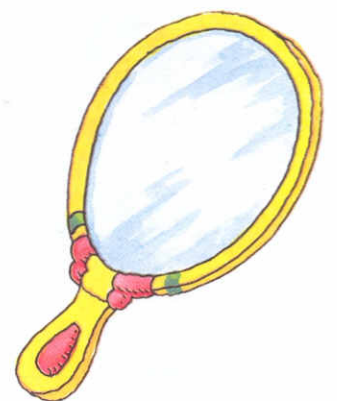
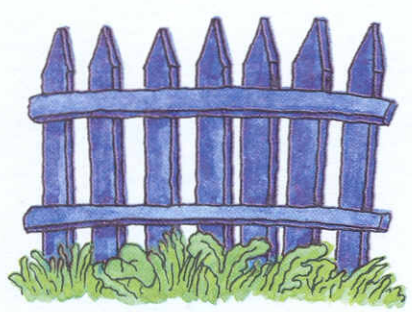
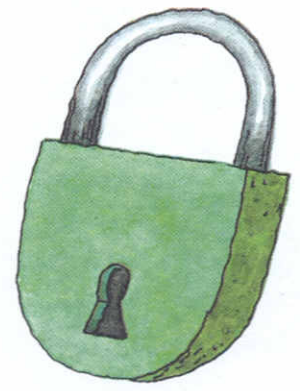
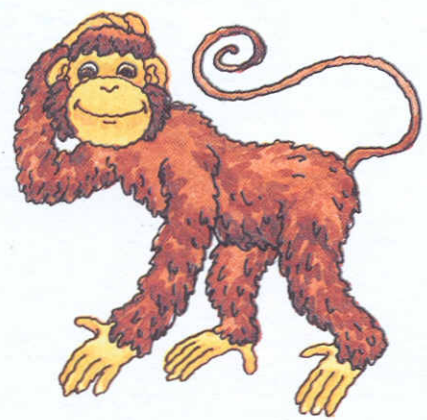
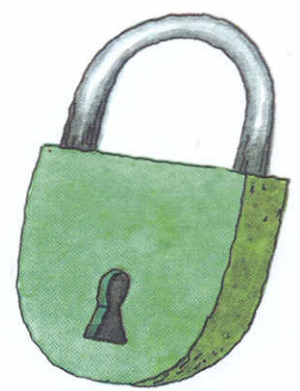
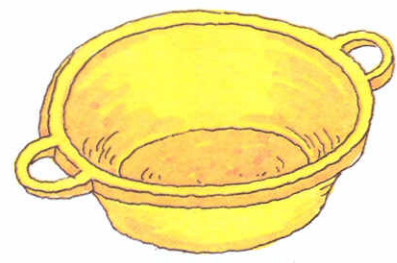
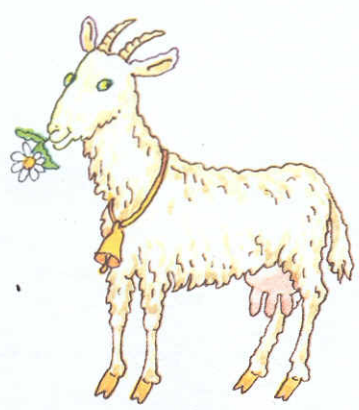
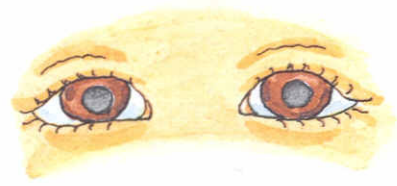


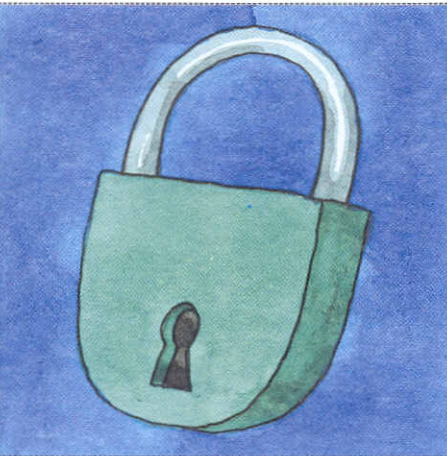
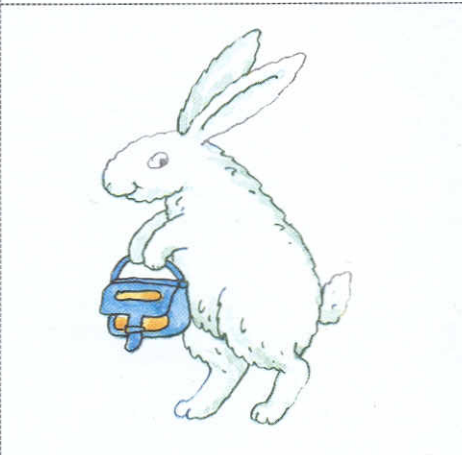
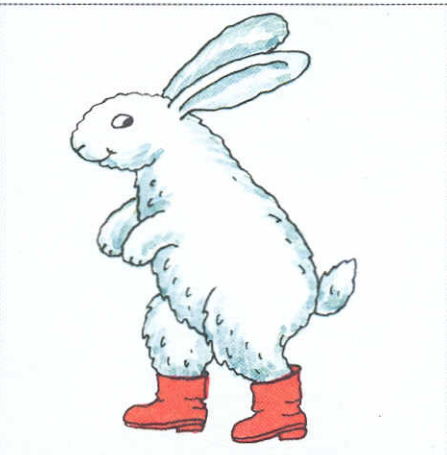
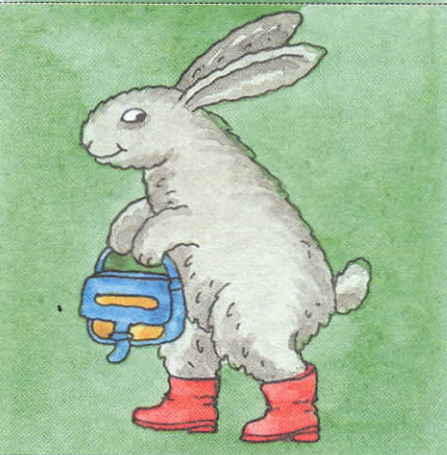


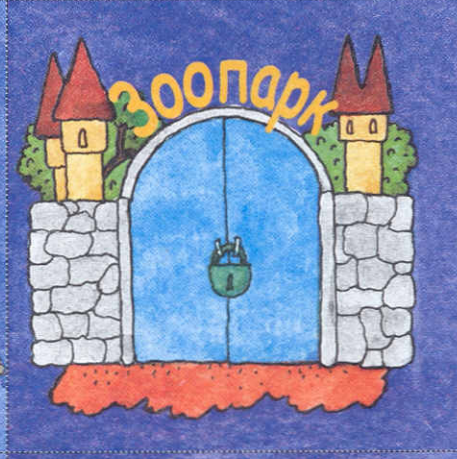
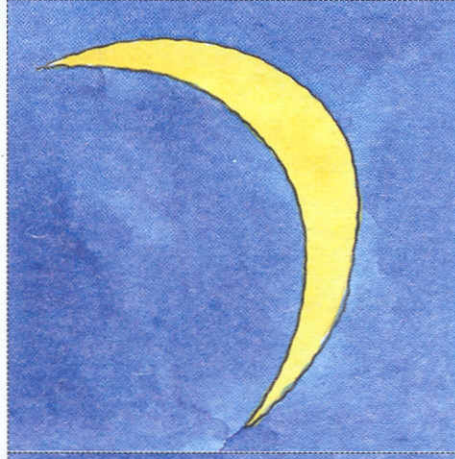
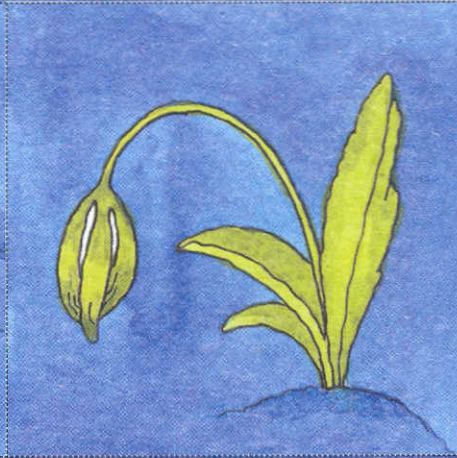
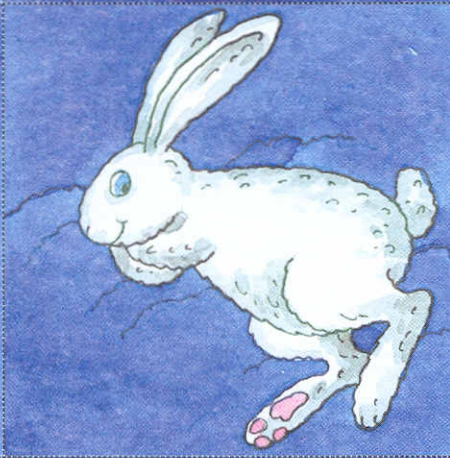
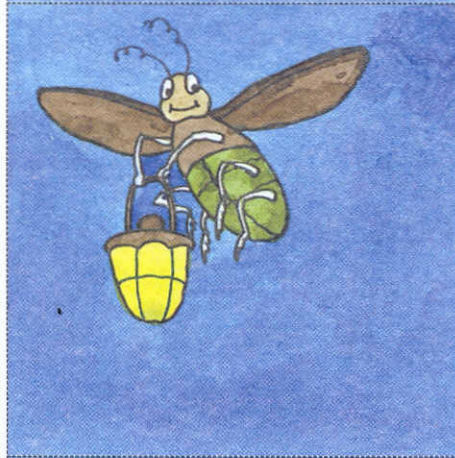
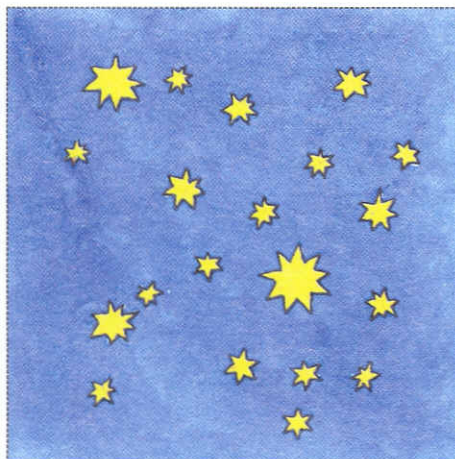


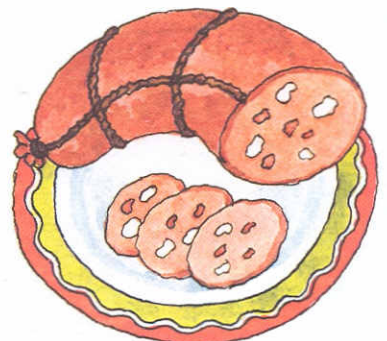
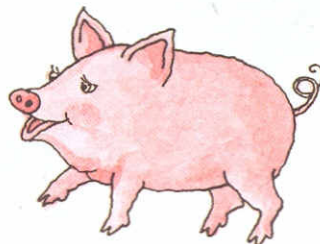
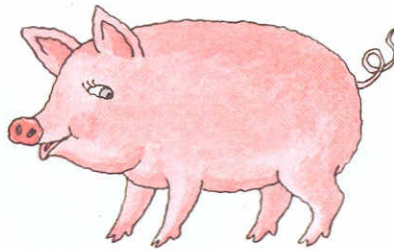
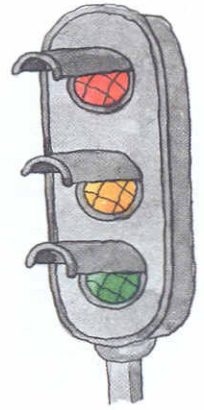
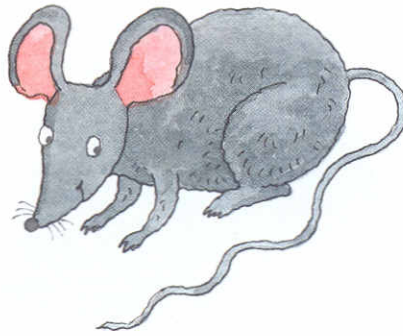
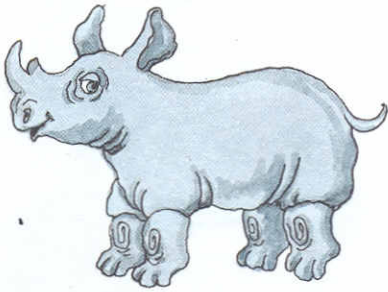
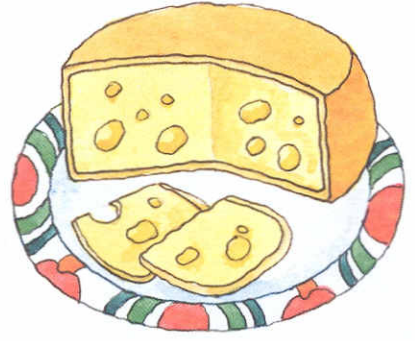
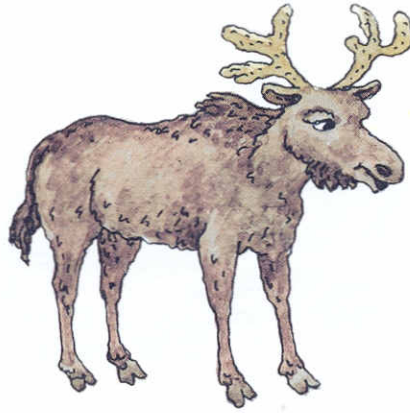
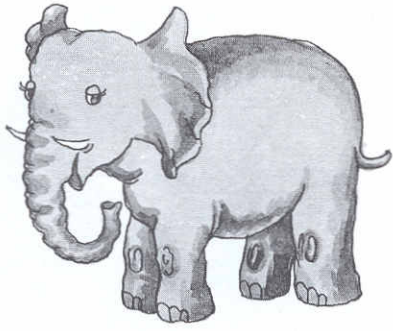




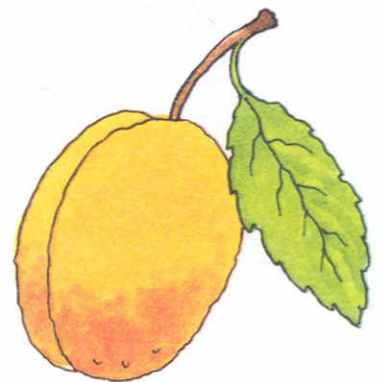
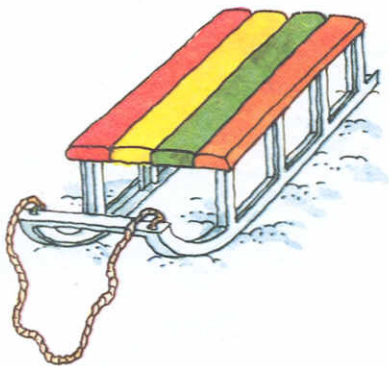
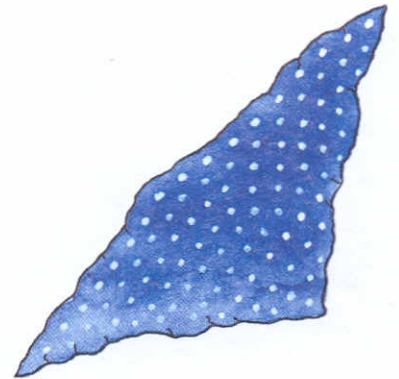
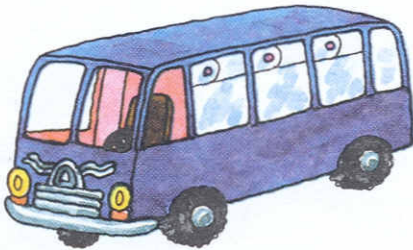
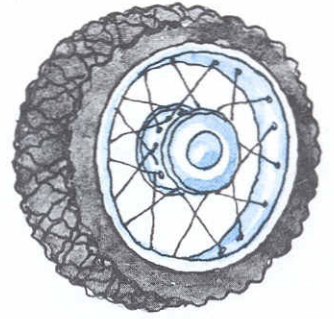


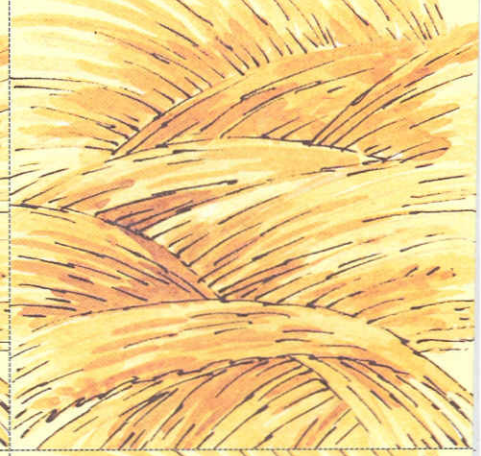
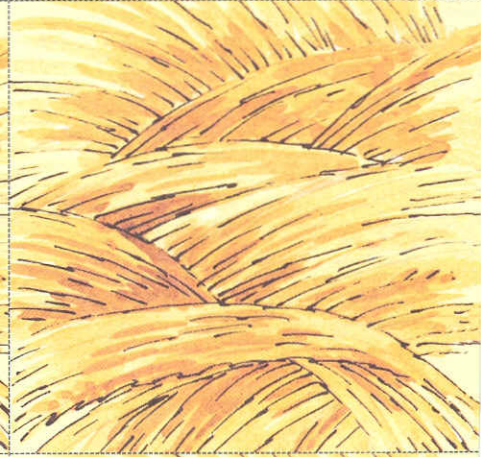


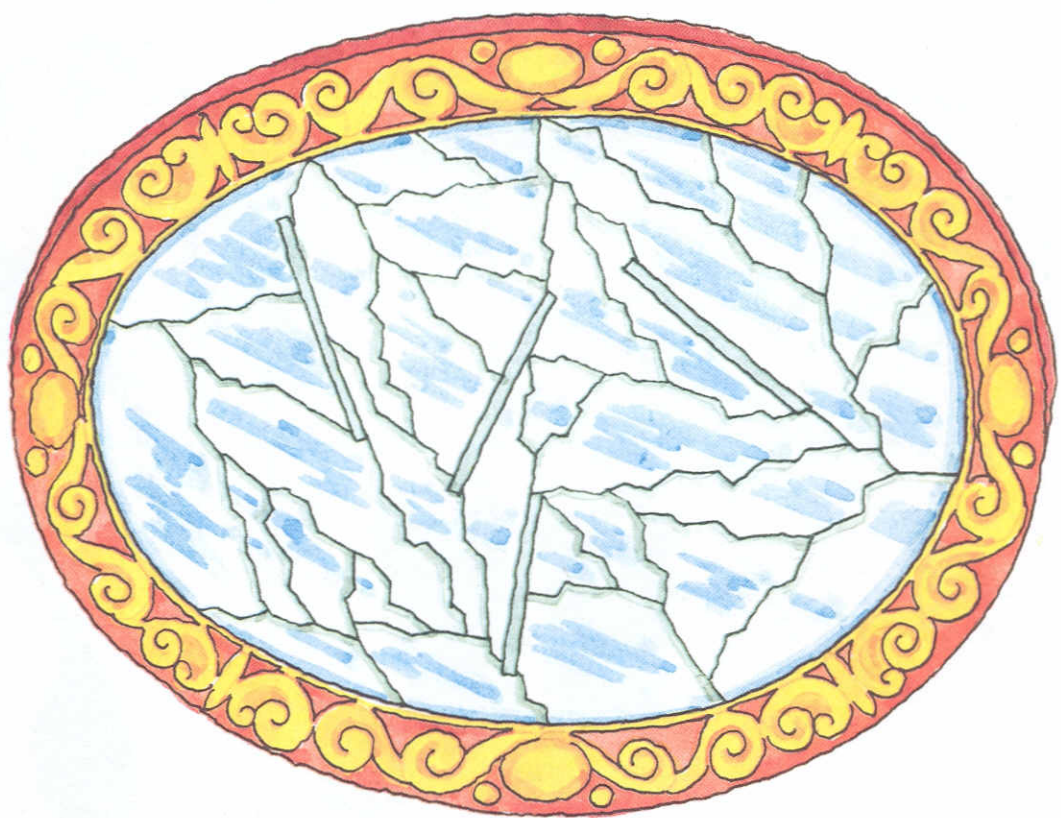
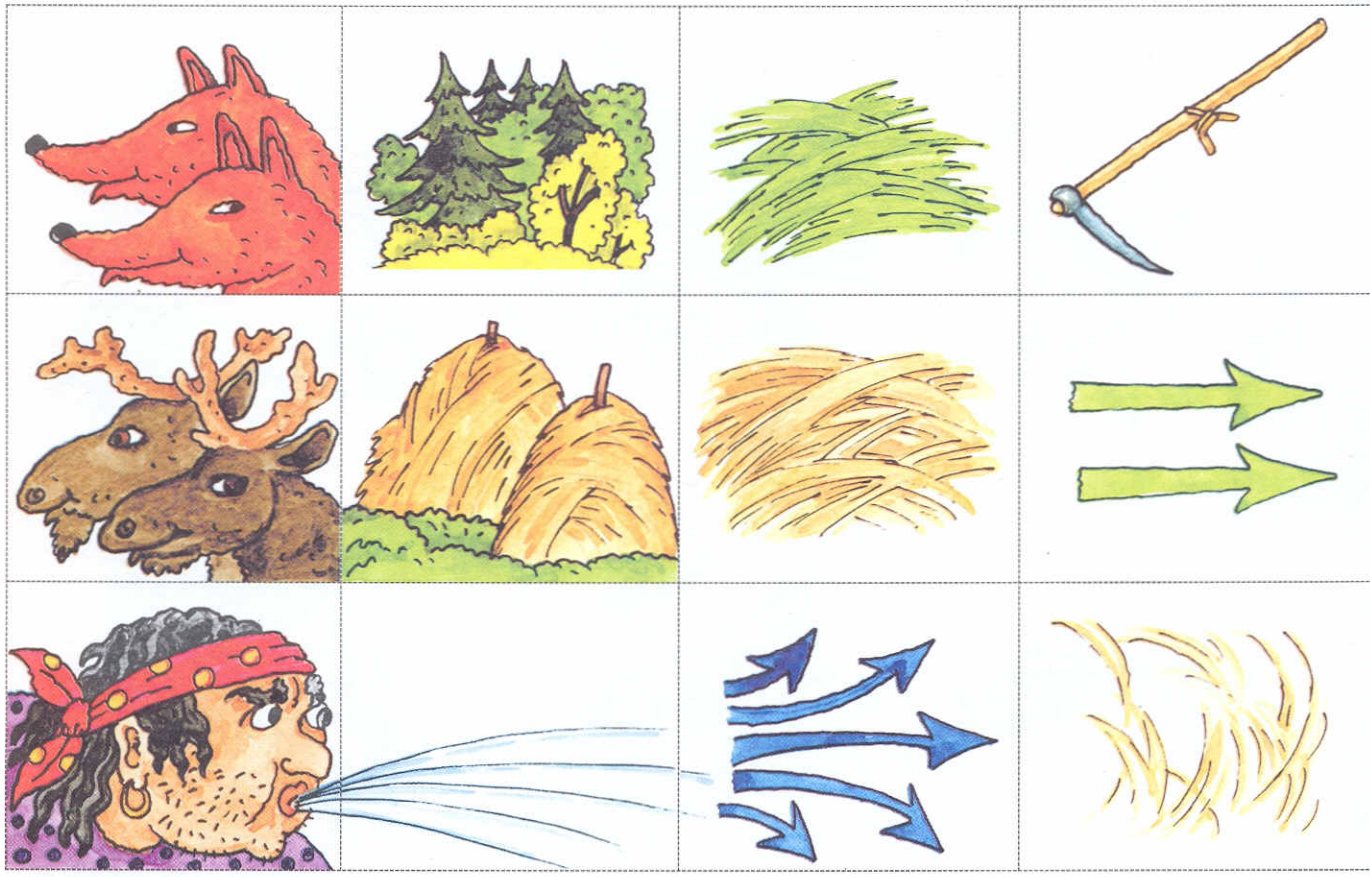


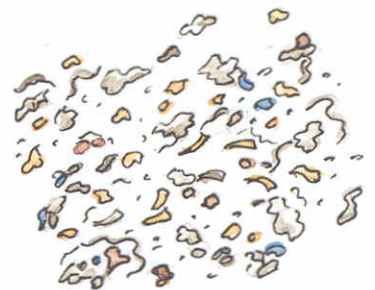
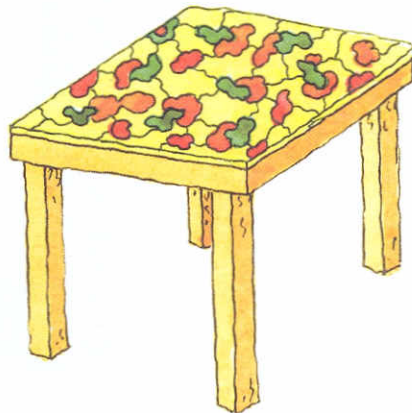
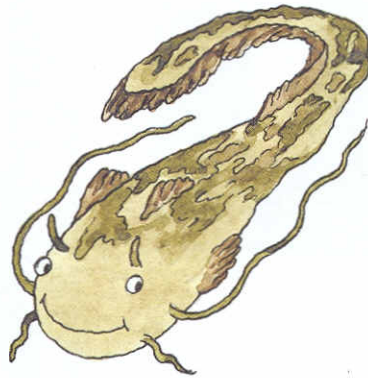
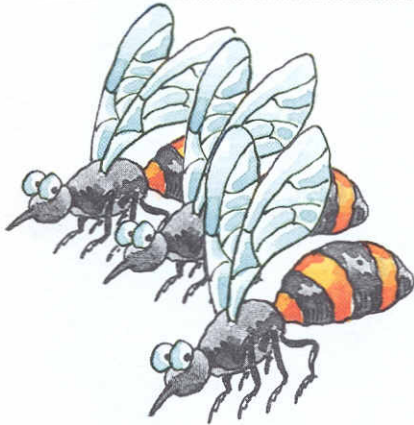
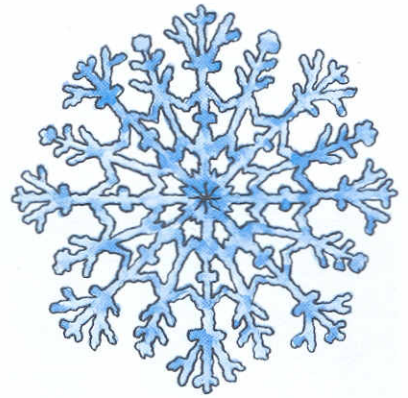
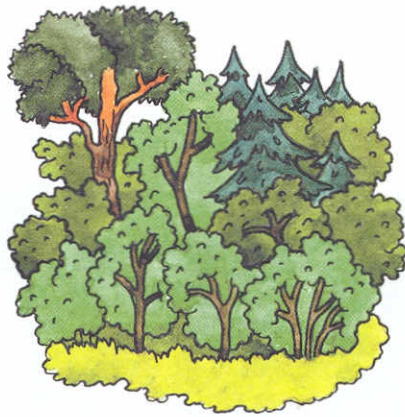
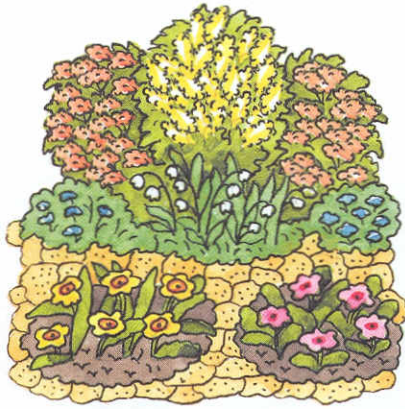


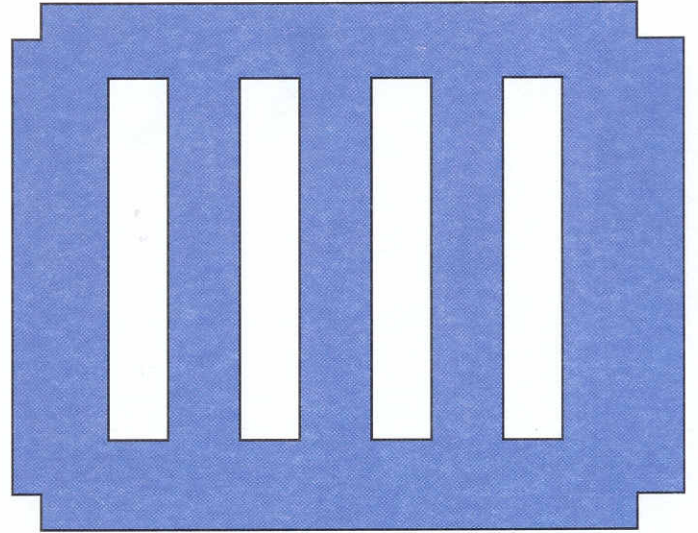
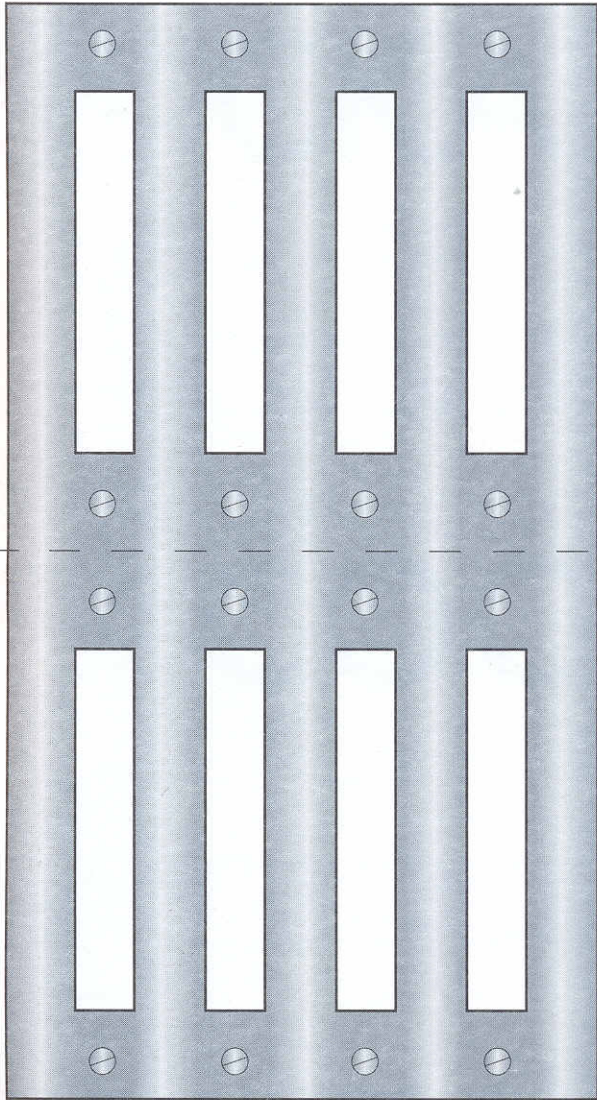












СКА

ЛА

СОС

НА

СУ

П







На плоту по молочной реке  
*Широкий расслабленный язычок.*  
И верхом на Коньке-Горбунке.  
*Поцокать языком.*  
Можно в сказку влететь на жар-птице,  
*Широкий язык движется вверх — вниз.*  
Можно на Колобке закатиться,  
*Круговые движения кончиком языка по губам.*  
Можно въехать, как Слон на Еже.  
*«Пожевать» язычок.*  
Ой! Мы, кажется, в сказке уже...

### Сценарий игры

**Логопед-рассказчик.** Жила-была одна Хозяюшка (*повязывает любой девочке платок*). И была у нее Коза (*надевает ребенку «рожки»*). Отправилась как-то раз Хозяюшка на базар, а Козе строго-настрого наказала...

**Хозяйка.** Не усни, Коза! Не закрой глаза! Мне, хозяйке, служи, сиди — сторожи капусту, гусенка и поросенка (*подает Козе три картинки*).

**Логопед-рассказчик.** Только ушла Хозяйка, а к Козе Заяц пожаловал. Стучит (*надевает ребенку «заячьи ушки»*).

**Коза.** Не стучи, злой зверь! Я закрыла дверь. Я Хозяйке служу. Я сижу — сторожу капусту, гусенка и поросенка (*показывает картинки*).

**Заяц.** Успокойся, Коза! Ты поспи, закрой глаза. Я Хозяйке послужу, за тебя посторожу капусту (*забирает картинку «капуста»*).

**Коза.** Вот спасибо за заботу!

**Заяц.** Заплати мне за работу.

**Коза.** Возьми сапоги.

**Заяц.** Возьму и сапоги, и зонтик (*забирает названные картинки и уходит*).

**Логопед-рассказчик.** Не успел Заяц ускользнуть, а в дверь уже Лисонька стучит (*надевает ребенку «шапочку лисы»*).

**Коза.** Не стучи, злой зверь! Я закрыла дверь. Я Хозяйке служу. Я сижу — сторожу гусенка и поросенка.

**Лиса.** Успокойся, Коза! Ты поспи, закрой глаза. Я Хозяйке послужу, за тебя посторожу гусенка (*забирает картинку*).

**Коза.** Вот спасибо за заботу!

**Лиса.** Заплати мне за работу.

**Коза.** Возьми сумочку.

**Лиса.** Возьму и зеркальце, и сумочку (*забирает картинки и уходит*).

**Логопед-рассказчик.** Не успела Лиса убежать, как в дверь уже Волк стучит (*надевает ребенку «шапочку волка»*).

**Коза.** Не стучи, злой зверь! Я закрыла дверь. Я Хозяйке служу. Я сижу — сторожу поросенка.

**Волк.** Успокойся, Коза! Ты поспи, закрой глаза. Я Хозяйке послужу, за тебя посторожу поросенка (*забирает картинку*).

**Коза.** Вот спасибо за заботу!

**Волк.** Заплати мне за работу.

**Коза.** Возьми скрипочку.

**Волк.** Возьму и скрипочку, и саночки.

**Логопед-рассказчик.** Только Волк убежал, Хозяйка с базара вернулась. Стучит.

**Коза.** Не стучи, злой зверь! Я закрыла дверь. Я Хозяйке служу... Что же я сторожу?

**Логопед-рассказчик.** Видит Коза — кругом пусто: Заяц унес ... (капусту), Лиса — ..., Волк — ... . А хозяйское добро Коза им сама раздала: и ... (зонтик), и ... .

*Логопед делает в рассказе паузы, во время которых дети-зрители называют предметы, унесенные Зайцем, Лисой и Волком.*

Испугалась Коза, что Хозяйка ее накажет, и бросилась бежать, куда глаза глядят.

### Примечание

При повторном представлении инсценированной сказки картинки «сапоги», «зонтик» и т. д. («плата за службу») следует заменить любыми другими картинками (на звуки С или З).

### Что изменилось?

#### Первый тур

Логопед выкладывает перед игроками ряд картинок и предлагает их запомнить. Водящий, обращаясь к остальным участникам игры, говорит:

— Спите, спите, все усните...

Дети «засыпают» — закрывают глаза, а водящий, убрав одну картинку, продолжает:

— Просыпайтесь и смотрите!

Игрок, первым назвавший спрятанную

картинку (например: «Не стало *самовара*»), становится водящим.

### Второй тур

Водящий произносит те же слова, но не убирает картинки, а меняет их местами. В этом случае ответы детей будут примерно такими:

— *Санки и стакан* поменялись местами.

## Разноцветная игра

### Игра-самоделка

---

#### Подготовка к игре

Переведите контуры любых рисунков с разных картинок на отдельные листочки бумаги таких же размеров. Аккуратно вырежьте рисунки по контурным линиям так, чтобы получились карточки с отверстиями в виде силуэтов различных предметов.

Играют двое детей. Перед одним игроком Синее море (синий лист игрового поля), перед другим — Красное море (красный лист). Логопед кладет карточку с вырезанным в ней силуэтом *слона* на красный лист, а «*гусенка*» — на синий лист:

Окунулся в море Слон,  
Бледный и несчастный.  
Изменился сразу он —  
Красный стал, прекрасный!  
Вот по морю Гусь поплыл,  
Серый, некрасивый.

Он окраску изменил —  
Стал Гусенок синим!

Затем логопед раздает игрокам равное количество карточек (не менее семи штук каждому) с отверстиями в виде силуэтов различных предметов, в названиях которых есть звуки С или З. Эти карточки дети размещают на своих цветных листах.

#### Ход игры

Игроки поочередно бросают кубик и, в соответствии с выпавшим числом, забирают определенное количество карточек у соперника. Например, Синее море «перекрашивает» карточки, взятые с красного листа, а игрок комментирует происходящее:


— Была *сумка* красной — стала синей.

— Был *стол* красным — стал синим, и т. д.

Затем в игру вступает второй игрок. Он приглашает синие предметы искупаться в своем Красном море и перекладывает к себе столько карточек, сколько укажет кубик. Побеждает игрок, «окрасивший» в свой цвет все предметы.

#### Примечание

Чтобы увеличить число участников игры, можно использовать листы бумаги любых цветов и оттенков, в названиях которых присутствуют звуки С, Сь, З или Зь: зеленый, розовый, серый, сиреневый, золотой, серебряный, полосатый и т. д. В этом случае игроки сами решают, у кого из соперников забирать карточки.



## Комплекс коррекционно- развивающих упражнений

На столе лежат перевернутые картинки с изображениями зверей и птиц. Картинки можно накрыть сверху разлинованными карточками – «клетками».

Дети, выполняющие комплекс коррекционно-развивающих упражнений, поочередно «открывают» одну из «клеток» и знакомятся с ее обитателем.

Логопед, в зависимости от целей занятия, сам определяет, сколько и каких зверей разместить в «зоопарке».

### Зоопарк

Дети заканчивают стихотворные строчки, подбирая в рифму слова с корнем **-звер-**.

Как хочешь – верь или не верь,  
Но жил когда-то добрый ... (*зверь*).

А у него была подружка –  
Смешная, милая ... (*зверушка*).

Родился у зверей сынок –  
Забавный маленький ... (*зверек*).

Однажды он таблетку съел  
И обозлился, ... (*озверел*);

Он стал коварным, жадным, мерзким,  
Со всеми вел себя по- ... (*зверски*).

Финал истории суров:

Поймал зверька злой ... (*зверолов*).

Нет у зверей своих гостиниц,

Сдал зверя зверолов в ... (*зверинец*).

Дети соревнуются, кто из них сможет больше вспомнить и правильно произнести «звериных» слов. Логопед приглашает детей в «зоопарк».

В зоопарк пойдем скорей,

Много разных там зверей:

*«Пройти» по столу указательными и средними пальцами обеих рук.*

И колючие ежи,

*Растопырить пальцы, как иголки ежей.*

И клыкастые моржи,

*Опустить вниз мизинцы и указательные пальцы, а все остальные пальцы зажать в кулачки.*

И огромные слоны,

*Зажать в кулачки все пальцы, кроме средних – это хоботы.*

Уж невиданной длины,

*Делать волнообразные движения правой рукой.*

Зайцы трусливые,

*Выставить указательные и средние пальцы обеих рук, остальные пальцы – в кулачках.*

Птицы красивые,  
*Помахать кистями скрещенных рук.*

Даже крокодилы есть...

Впрочем, всех не перечести!

*Соединив основания ладоней, смыкать и размыкать кончики слегка согнутых пальцев — это «крокодиля пасть».*

## Волк

Комплекс артикуляционной гимнастики

---

Возле дома бродит Волк,  
Он зубами щелк да щелк!  
Щелк да щелк. Щелк да щелк —  
Вот какой сердитый Волк!

*Активно открывать и закрывать рот.*

Волк голодный воет: «У-у-у,

Мне бы утку хоть одну!»

*Губы вытянуть вперед.*

Спрячем уток за забор.

Уходи, зубастый вор!

*Оскалить зубы.*

Волк сердит. Двор закрыт.

Двор закрыт. Волк сердит...

*Чередование оскала и вытягивания губ вперед.*

Волк утенка не схватил,

Только слюнки проглотил.

*Проглотить слюнки.*

Видит Волк: возле крылечка

Дремлет жирная Овечка.

Не шевелится, лежит.

Даже хвостик не дрожит.

*Широкий расслабленный язык на нижней губе.*

Хлоп! Овечка, убегай

Поскорее в свой сарай!

*Спрятать язык в рот.*

Снова глупая Овечка

Разлеглась возле крылечка...

*Широкий расслабленный язык на нижней губе.*

Хлоп! Овечка, убегай

Поскорее в свой сарай!

*Спрятать язык в рот.*

Подошла Овца к корытцу —

Хочет из него напиться.

*Поднять боковые края и кончик языка.*

Волк Овцу чуть не поймал —

Лишь клок шерсти оторвал,

Целый час его жевал.

*«Пожевать» язычок.*

## Лисица с лисенком

---

Лисенок целый день бормочет.

Его понять Лисица хочет.

Слова Лисенка так похожи,

Но значат не одно и то же.

Слова со звуком С найдите

И их значение объясните.

Ток — бок — кок — сок.

Танки — санки — ранки — банки.

Ноль — боль — соль — роль.

Торт — сорт — порт — борт.

Майка — маска — марка — манка.

## Обезьяна

Эмоционально-мимическое упражнение

---

Любит покривляться Обезьяна —

Всех дразнить готова постоянно!

Словно Заинька, *насторожилась.*

Как Лисичка, *доброй притворилась.*

Будто глупый Ослик, *удивилась.*

Как колючий Ежик, *рассердилась.*

Словно Мышка в норке, *испугалась.*

И, как вы, ребята, *рассмеялась.*

## Заяц

Упражнение на смену темпа и ритма речи

---

Быстро-быстро Заяц мчится —

Не догнать его лисице.

Пусть с ним наши язычки

Скачут наперегонки:

Я скачу, скачу, скачу,

скачу, скачу, скачу...

Я скачу, скачу, скачу,

... всё — больше не хочу...

Не скачу я, а шагаю

И шаги всё за — мед — ля — ю...

Всё! Ус — та — ла (устал)

И на месте вста — ла (встал).

## Рысь

---

Рысь страшилки сочиняет!  
Хитрость Рыси не нова:  
Просто Рысь переставляет  
В предложениях слова.

Логопед предлагает детям правильно произнести предложения, превращенные Рысью в «страшилки».

Сушка съела старушку.  
В пассажира сел самолет.  
Сок налили в стакан — (да!).  
Салатом посолили соль.  
К стулу поставили стену.  
Колбаса ест Серезу.  
Стол постелили на скатерть.  
Сарафан стирает Свету.  
Сосна села на сороку.

## Носорог

---

Съел ненасытный Носорог  
У разных слов их первый слог.  
Сказать скорее нужно вам,  
Какими были те слова.

Логопед называет короткие слова. Дети произносят слог СО, а потом повторяют эти слова.

Боль — ... (соболь). Кол — ... (сокол). Весть — ... (совесть). Ус — ... (соус). Я — ... (соя). Ты — ... (соты). Вы — ... (совы). Да — ... (сода).

Затем логопед предлагает детям произносить пред каждым словом слог ЗА.

Бор — ... (забор). Дача — ... (задача). Нос — ... (занос). Плата — ... (заплата). Ряд — ... (заряд). Слон — ... (заслон).

## Слон

---

Слон сегодня в магазине  
Выбирал себе корзины.  
Ничего он не купил,  
Только на пол уронил  
Семь кастрюль, стакан, солонку,  
Сковородку и масленку,  
Сахарницу, скалку,  
Соковыжималку.

1. Что упало — повторите,  
Одним словом назовите.  
(Посуда)
2. Кто мне сможет дать ответ:  
Что разбилось, а что — нет?
3. Что натворил несчастный Слон!  
Нарочно это сделал он?

(Первый раз задать этот вопрос с осуждением, второй раз — с сочувствием).



## Логопедические фокусы с картинками

### Зайцы и лисы

Логопед начинает рассказ о зайцах и лисах, выкладывая на стол соответствующие тексту картинки. При повторах фокуса дети сами поочередно пересказывают эту историю, упражняясь в дифференциации свистящих звуков в речи.

— Четыре *зайца* и четыре *лисы* пришли в гостиницу. *Зайцев* поселили парами в два номера (по две картинки с «*зайцами*» положить в левом нижнем и в левом верхнем углах стола). А *лис* поселили парами в другие два номера (по две картинки с «*лисами*» положить в правом верхнем и в правом нижнем углах стола). Для безопасности хозяин гостиницы каждый номер закрыл на *замок* (положить на каждую пару картинок по одному «*замку*») и поставил к дверям по *сторожу* (разложить четыре картинки со «*сторожами*»).

Собрав все четыре стопочки картинок, начиная с левой нижней, по часовой стрелке, логопед спрашивает у детей, сколько часов спал хозяин гостиницы, и столько же раз снимает и перекладывает в низ стопки любое количество карточек.

Затем он раскладывает картинки рисун-

ками вниз по одной штуке в четыре угла стола по часовой стрелке, продолжая свой рассказ:

— И вот что увидел хозяин гостиницы: все *сторожа* спокойно спят в одном номере, четыре *замка* сложены в другом номере, а *лисы* забрались в номера *зайцев*!

### Заяц гонится за Лисой

Фокусник-логопед раскрывает маленькую «волшебную книжечку», демонстрируя зрителям, что в ней всего две страницы с картинками. Дети по картинкам составляют предложение:

— *Лиса* гонится за *Зайцем*.

Логопед взволнованно закрывает книжечку, опасаясь за жизнь Зайчика. Он напоминает зрителям о том, что книжка эта волшебная, и предлагает попросить ее:

— Волшебная книжка, спаси Зайчишку!

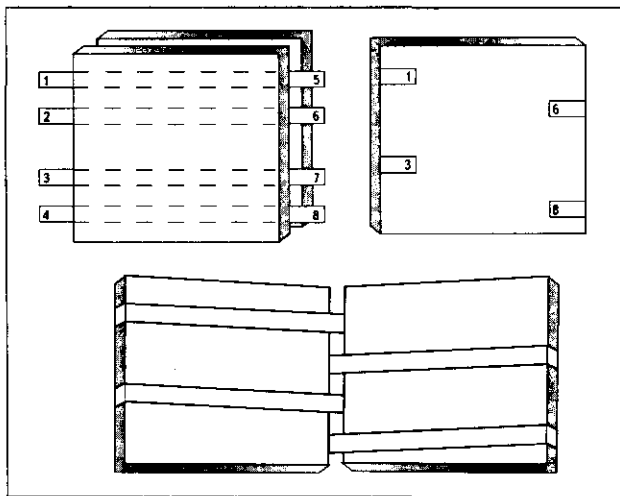
Фокусник вновь раскрывает «волшебную книжечку». И дети с удивлением видят, что теперь уже ...

— *Заяц* гонится за *Лисой*.

Держа «волшебную книжечку» в своей ладони, фокусник-логопед несколько раз предлагает детям самим открыть ее и рассказать, что они видят на картинках. Каждый раз изображения меняются: то *Лиса* бежит за *Зайцем*, то *Заяц* бежит за *Лисой*.

### Реквизит

Между двумя одинаковыми картонными квадратами (размер которых совпадает с размером разрезных картинок) положить 4 узкие полоски прозрачного целлофана, как показано на рисунке. Выступающие концы полосок нужно приклеить к картонным «страницам» при помощи маленьких кусочков скотча: концы 1, 3, 6 и 8 — к верхней картонке, а концы 2, 4, 5 и 7 — к нижней. Вставить под целлофановые полоски картинки с изображениями *лисы* и *зайца*, которые бегут в одном направлении. Теперь книжку можно раскрывать и с левой, и с правой стороны; при этом картинки будут меняться местами.



### Фокусы со словами

Для демонстрации этих фокусов потребуются карточки соответствующего «волшебной книжечке» размера, на которых печатными буквами написаны слоги.

1. Фокусник-логопед раскрывает «волшебную книжечку» (ее описание — в фокусе «Заяц гонится за Лисой»), демонстрируя зрителям, что в ней всего две страницы.

Зрители читают написанное на этих страницах слово: [СОС] — [НА].

Затем фокусник закрывает книжечку и вместе с детьми четко произносит волшебное заклинание:

— Покус-мокус! Посмотрите фокус!

Когда фокусник-логопед снова раскрывает «волшебную книжечку», удивленные зрители видят в ней новое слово: [НА] — [СОС].

2. Аналогичный фокус можно показать со словами [СКА] — [ЛА] и [ЛА] — [СКА].

3. Фокусник-логопед задает короткие вопросы, а зрители читают в книжечке ответы:

— Что я несу? ... [СУ] — [П]. А кому? ... [П] — [СУ].

### Угадывание картинок

#### Демонстрация фокуса

Логопед просит фокусника выйти за дверь (с ролью фокусника может справиться умеющий читать ребенок, с которым логопед договаривается перед началом занятия). Тем временем логопед дает зрителям несколько картинок из первой заранее подготовленной стопки, одну из которых они должны запомнить (или отложить в сторону).

— Давайте попросим нашего фокусника угадать, какую картинку мы выбрали. Но, для того чтобы он даже не знал, откуда мы ее взяли, я покажу ему не эти оставшиеся картинки, а совсем другие.

Логопед раскладывает перед фокусником картинки из второй заранее подготовленной стопочки, а дети четко произносят их названия. Количество картинок во второй стопке может быть любым (в зависимости от того, сколько и каких слов выберет логопед для автоматизации навыков произношения звука С).

— Здесь нет загаданной картинки, — говорит фокусник и, к удивлению зрителей, называет спрятанную ими картинку.

Фокус повторяется несколько раз с разными картинками из первой стопки.

#### Секрет фокуса

Раскладывая перед фокусником карточки, логопед каждый раз тремя первыми кар-

тинками подсказывает ему загаданное слово. Оно складывается из первых звуков трех слов — названий этих картинок. Например, если загадано слово «сок», на стол выкладываются сначала «Санки», «Осы» и «Колбаса», а затем уже все остальные картинки. Таким образом, во второй стопке должны быть картинки к словам, начинающимся со всех тех звуков, из которых состоят слова первой стопки.

**Первая стопка:** «СОК», «СОЛЬ», «СТО», «СОР», «НОС», «СОН».

**Вторая стопка:** С — «санки», О — «осы», Н — «носорог», К — «колбаса», Л — «лиса», Р — «рысь», Т — «трамвай». Дополнительные картинки могут быть любыми.

## Фокус с клеткой

Фокусник-логопед закатывает рукава и вытягивает вперед руки с «волшебной клеткой» и картинкой «лиса». Всё это должно убедить зрителей в том, что картинка во время фокуса не будет спрятана в рукаве. На глазах у детей фокусник «сажает в клетку» лису (или соловья, или слона и т. д.), т. е. вставляет в клетку картинку с ее изображением. Зрители вместе с фокусником четко произносят волшебное заклинание:

— Глазза ззакрой, глазза открой, и сстанет клеточка пусстой!

Причем, говоря «Глазза ззакрой», зрители действительно на мгновение закрывают глаза. Открыв глаза, дети видят, что клетка пуста. По просьбе логопеда один из детей комментирует произошедшее:

— Лиса исчезла из клетки. (Лиса вылезла из клетки.)

Затем дети вместе с фокусником четко произносят другое волшебное заклинание:

— Глазза ззакрой, глазза открой, и сстанет клетка не пусстой!

Зрители открывают глаза и видят, что в клетке снова появилась лиса (или соловей, или слон). Один из детей поясняет:

— Лиса снова залезла в клетку. (Лиса сидит в клетке.)

## Секрет фокуса

Нужно вырезать по выкройке «волшебную клетку» и потайную задвижку. Канцелярским ножом или лезвием надо аккуратно удалить просветы между прутьями решеток. Затем следует согнуть клетку пополам и вставить в нее потайную задвижку, совместив прутья задвижки с прутьями задней и передней решеток. Скрепить боковые стороны клетки маленькими кусочками скотча так, чтобы они не мешали свободному движению потайной задвижки.

Картинку с синим фоном фокусник-логопед вставляет в клетку так, чтобы перед изображенной на ней лисой оказалась потайная задвижка тоже синего цвета. В тот момент, когда зрители на мгновение закрывают глаза, логопед быстро сдвигает задвижку до упора влево. Синие прутья задвижки перекрывают изображение лисы, и создается иллюзия, что лиса спрыгнула с картинки. Как только дети во второй раз закроют глаза, логопед сдвигает задвижку в обратную сторону. Теперь картинку с «лисой» можно вынуть из клетки.

Если фокусник-логопед помещает в клетку картинку с белым фоном, перед изображением животного должна быть белая сторона задвижки.

## Фокус-покус

Фокусник-логопед беспорядочно раскладывает на столе перед зрителями 12 карточек. На карточках с белым, синим и зеленым фоном изображены 3 зайца, 3 лисы, 3 сторожа и 3 замка. Дети четко называют каждую картинку:

— Заяц, замок, замок, лиса, сторож и т. д.

Затем фокусник-логопед небрежно собирает карточки в стопку, делая вид, что складывает их без всякой последовательности. Это, разумеется, не соответствует действительности!

Он собирает (изображениями вниз):

— сначала трех лис на картинках с белым, затем с синим и, наконец, с зеленым фоном;

— затем трех зайцев (фон карточек в той же последовательности);



– трех *сторожей* (фон карточек в той же последовательности);

– три *замка* (фон карточек в той же последовательности).

Фокусник-логопед раскладывает перевернутые рисунками вниз карточки по одной на три стопки, повторяя вместе с детьми волшебное заклинание:

– Покус-мокус! Посмотрите фокус!

Когда каждая стопочка карточек раскрывается, дети с удивлением обнаруживают:

– В стопке слева – все: и *заяц*, и *лиса*, и *сторож*, и *замок* – на белом фоне.

– В стопке справа – все на зеленом фоне.

– В стопке посередине – все на синем фоне.

Теперь собирать карточки следует по четыре, т. е. накладывать одну стопочку на другую.

Фокусник-логопед еще раз повторяет вместе с детьми волшебное заклинание и раскладывает карточки на **четыре** стопки. Раскрывая их, дети удивляются:

– В стопке слева – все *зайцы*.

– В стопке справа – все *замки*.

– В двух стопках посередине – все *лисы* и *сторожа*.

## «Чтение мыслей»

Фокусник-логопед во время тасования стопки карточек незаметно подсматривает, какая картинка оказалась внизу.

Затем предлагает одному из зрителей вытасовать из середины стопки одну карточку, продемонстрировать остальным детям, запомнить ее и, не показывая логопеду, молча положить сверху стопки. После этого логопед один-два раза разрешает зрителям снять карточки (т. е. сдвинуть сверху несколько штук, чтобы положить их снизу стопки). Фокусник одну за другой раскрывает карточки, а зрители четко произносят название каждой из них. Посоветовав детям думать о загаданной картинке, фокусник-логопед делает замысловатые пассы над их головами, «читая мысли», и безошибочно называет загаданную картинку.

## Секрет фокуса

Замеченная зрителем картинка будет лежать перед той, которую подсмотрел логопед, если раскрывать карточки с лицевой стороны.

## Фокус с поддуванием

### Реквизит

От правого верхнего угла обычного пластикового файла нужно отмерить вниз 6,5 см, а влево 10 см и вырезать прямоугольник. Это просто сделать, если положить в файл листочек бумаги нужного размера и вырезать прямоугольник канцелярским ножом (или лезвием) по линейке. Разверните получившийся прямоугольник (ведь он двойной) и укоротите одну из половинок на 3,5 см. Теперь у вас с одной стороны от сгиба 10 см, а с другой – 6,5 см. Это выкройка квадратного пакетика с клапаном.

Приготовьте две не слишком тонкие, яркие нитки размером по 35 см каждая. К середине одной из них – **вдоль** – приклейте кусочек узкого скотча длиной 6,5 см, а затем этим кусочком скотча вместе с ниткой скрепите одну из боковых сторон пакетика. Причем нитка должна оказаться точно на боковом сгибе. То же самое сделайте со второй ниткой с другой стороны. Свяжите между собой узелком концы первой и второй ниток, расположенные с одной стороны. Повторите операцию и с другой стороны. Вот и все.

Для удобства назовем этот многоразовый реквизит для всех фокусов, основанных на принципе поддувания, «волшебным пакетиком».

### Демонстрация фокуса

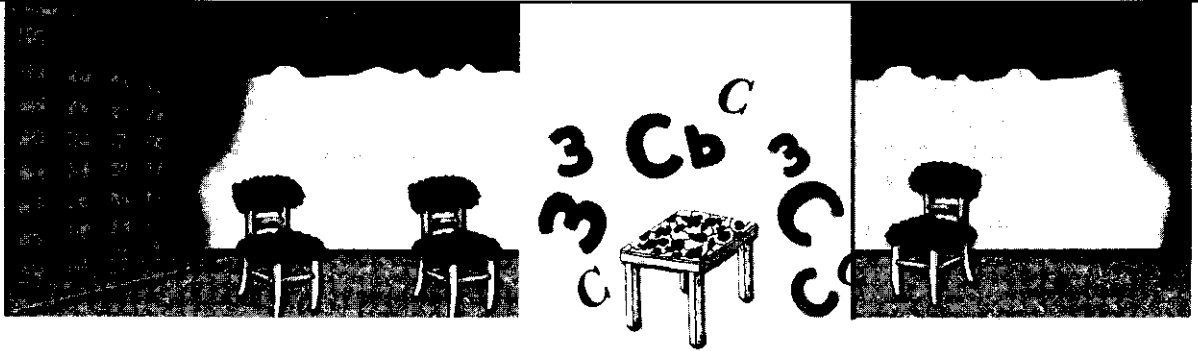
Две парные карточки с изображениями *сов* сложите вместе так, чтобы с обеих сторон были видны рисунки, причем на одном из них должна быть *сова* с открытыми глазами, а на другом – спящая. Вставьте в «волшебный пакетик» эти совмещенные картинки. Закройте клапан, протолкнув его внутрь. Растяните ниточки «волшебного пакетика»

вертикально и предложите ребенку сильно подуть на его край. После того как ребенок перестанет дуть, картинка начнет раскручиваться в обратную сторону, и ребенок увидит, как *сова* моргает. По окончании фокуса (с целью автоматизации навыков произно-

шения звука С) предложите ребенку четко проговорить:

Целый час *сова* на нас  
Смотрит, не смыкая глаз.  
Захотелось ей поспать —  
Стала совушка моргать.

З Сь З С З Сь З С З



## Настольно-печатный материал для коррекционных игр и логопедических фокусов

### Лист 1

Сорока, гусь, сосиски  
спящая сова, спящий соловей, звезды утром,  
страус, свитер, сок,  
снегирь, соль, сахар.

### Лист 2

Стакан, кактус, баскетбольная корзина,  
солонка, заправленная постель, зоопарк,  
сахарница, самовар, сто (сто рублей),  
миска, капуста, расческа.

### Лист 3

Солдат, куст сирени, сковорода,  
каска, скрипка, нос,  
сосулька, смычок, солнце,  
подснежник, сумка, морская звезда.

### Лист 4

Салат (овощ), пылесос, галстук,  
салат (блюдо), соль (нота), насос,  
коса (инструмент), лисички, сережки березы,  
коса (прическа), «зебра» (переход), слон (шахматная фигура).

### Лист 5

Зонт, глаза, корзина для грибов,  
коза, таз (тазик), замок,  
обезьяна, газета, замок,  
забор, зебра, зеркало.

### Лист 6

Две лисы, лисенок,  
два зайца, зайчонок,

сторож, замок, сарафан,  
замок, левый носок, правый носок.

#### **Лист 7**

Картинки на синем, «закатном» фоне:  
звезды, сова, постель,  
светлячок, спящий заяц, закрывшийся подснежник,  
месяц, поющий соловей, закрытый зоопарк,  
спящая лиса, сторож, сон (закрытые глаза).

#### **Лист 8**

Слон, лось, сыр,  
носорог, крыса, светофор,  
собака, свинья, осенний лист,  
рысь, поросенок, колбаса.

#### **Лист 9**

Самолет, троллейбус, колесо,  
самокат, снегоход, костюм,  
автобус, самосвал, косынка,  
велосипед, санки, абрикос.

#### **Лист 10**

Сторож; сторож возвращается со службы.  
Сено (10 картинок для игры «Стог сена»).

#### **Лист 11**

Пиктограммы для игры «Стог сена»:  
«лисы в лесу травку косят»;  
«лоси в стога сено носят»;  
«Соловей-разбойник свистит – во все стороны сено летит».  
Разбитое зеркало.

#### **Лист 12**

Весенний сад, лес, снежинка (снег),  
осы, сом, усы,  
роза, стол, стул,  
ослиный хвост, сапоги, сор.

#### **Лист 13**

Выкройка «волшебной клетки».

#### **Лист 14**

Слоги для «Фокуса со словами».

#### **Листы 15, 16**

Игровое поле для «Разноцветной игры».

## Содержание

---

### Коррекционные игры

«Вот какой рассеянный с улицы Бассейной!» .....	4
Сыщики .....	4
Рассвет и закат .....	5
Игра с комментариями .....	6
Спортивные соревнования .....	6
Классическое лото .....	6
Логическое лото .....	7
Антилогическое лото .....	8
Сток сена .....	8
Четвертое лишнее .....	8
Кто спрятал звездочку? .....	8
Искатели сокровищ .....	9
Где же нос? — вот вопрос .....	9
Времена года .....	10
Краски .....	10
Слова-«однофамильцы» .....	11
Звери играют в прятки .....	11
Фотоохота на лис .....	12
Сражение .....	12
Раз — словечко, два — словечко .....	12
Бездомный заяц .....	13
Урок .....	13
Бег с барьерами .....	14
Зеркало .....	14
Зеленая игра .....	15
Схватка с зубастым Звукоедом .....	15
Лови ошибку! .....	16
Кто внимательнее? .....	16
Кто что делает? .....	16
Сказка про Козу .....	16
Что изменилось? .....	17
Разноцветная игра .....	18

### Комплекс коррекционно-развивающих упражнений

Зоопарк .....	19
Волк .....	20
Лисица с лисенком .....	20
Обезьяна .....	20
Заяц .....	20
Рысь .....	21
Носорог .....	21
Слон .....	21

## **Логопедические фокусы с картинками**

Зайцы и лисы .....	22
Заяц гонится за Лисой .....	22
Фокусы со словами .....	23
Угадывание картинок .....	23
Фокус с клеткой .....	24
Фокус-покус .....	24
«Чтение мыслей» .....	25
Фокус с поддуванием .....	25
Настольно-печатный материал для коррекционных игр и логопедических фокусов .....	27