

Подготовила:
Учитель – логопед
Постаногова
Наталья Рудольфовна

Лэпбук «Автоматизация звука С»

Цель: автоматизация звуков С – Сь..

Игра помещена в папку размера А3. Снаружи и внутри папки несколько игровых поверхностей (полей). Каждое поле можно использовать для автоматизации звуков на разных этапах.

Игровое поле №1. «Голубой коврик» выполнен из ковролина. На поверхности пришиты и расположены:

- силуэты в форме следов для пальцевого хода,
- «дорожки» и символы гласных звуков для проговаривания слогов,
- фигурки детей, в имени которых есть звук «С» (в группе)
- «Весёлая стекляшка»
- Силуэт буквы С.

Игровое поле № 2 представлено:

- двумя конвертами розового и бежевого цветов;
- синим конвертом и часами – предложениями;
- игрой «Собери – проговори» с картинками на автоматизируемые звуки.

Игровое поле № 3 представлено:

- лупой,
- трубочкой, имитирующей подзорную трубу,
- баночкой с резинками синего, зеленого и розового цветов. Дополнительный материал: предметные картинки со звуком С.

Игровое поле № 4 представлено упражнением «Лужайка» (облака, трава, шнурки).
Дополнительный материал: конверт с предметными картинками.

Игровое поле № 5 представлено двумя книжками-раскладушками «Саня Сушкин» и «Любознательный Саня».

Варианты игр и упражнений:

Автоматизация на этапе слога:

- «**Волшебные следы**». Цель: автоматизация изолированного звука и в слогах.

Мы по коврику шагаем

Дружно слоги называем.

Мы по коврику шагаем

Дружно слоги называем (СА – СУ – СО – СЭ – СЫ).

Ребёнок «шагает» пальчиками по следам и произносит изолированный звук, затем слоги, ориентируясь на символ гласного звука.

Автоматизация на этапе слова:

- «**Куча-мала**» (идея Лебедевой). Цель: автоматизация звука в словах, умение определять расположение предмета относительно другого, использовать в речи предлог **на**.

Ребёнок достаёт картинки в свободном порядке, кладёт одна на одну и проговаривает «На колокольчик полку, а на полку ложку...»

Самокат	Сковорода	Свисток	Соска
Сахар	Сливы	Салатник	Сосна
Сом	Сумка	Лист	Нос
Свинья	Сыр	Песок	Абрикос
Сова	Сачок	Колбаса	Глобус
Самовар	Свеча	Лиса	Ананас
Слон	Сундук	Оса	Кактус
Собака	Сапоги	Кроссовки	Насос
Сани	Сандалии	Коса	Лес

- «**Отгадай загадки**». Цель: автоматизация звука в словах.

Ребёнок достаёт попеременно из разных конвертов картинку и называет их.

- **«Я знаю 5 имен девочек (мальчиков). Цель:** автоматизация звука С в словах.

Ребенок называет 5 имен девочек (мальчиков), в которых «живет» звук С (в любой позиции слова).

- **«Домино» Цель:** Ребёнок достает из розового конверта домино со звуком С, играет в домино со взрослым, проговаривая: «Я кладу снеговика и собаку, а я кладу собаку и сову...».
- **«Выложи букву». Цель:** автоматизация звука С в словах.

Ребенок складывает картинку из частей, проговаривая название предмета на каждой части.

Автоматизация на этапе словосочетания:

- **«Весёлая стекляшка». Цель:** автоматизация звука в словосочетании.

Подноси скорей стекло.

Всех развеселит оно.

Волшебная стекляшка – прозрачное, ламинированное окошечко с нарисованной улыбкой посередине. Ребёнок подносит её к любой картинке и проговаривает «весёлая сумка, веселая оса и т.д...»

- **«Один – много» Цель:** автоматизация звука в словосочетании, развитие умения употреблять слова разной слоговой структуры в нужном контексте.

Последовательность действий: (вариант I)

1. Достань карточки из конверта, перемешай их.
2. Отложи по 4 карточки каждому участнику, остальные карточки положи в БАНК.
3. Совершая ход, говори чётко: «Я кладу ...». Ребёнок добавляет слово, изображённое на картинке в нужном падеже.

(Вариант II) Правила игры: На двоих раздают по 5 карточек - доминошек, остальные находятся в «банке», лицевой стороной вниз. Игрок, у которого есть домино "старт" начинает ход первым. Остальные участники по очереди выкладывают свои домино со схожими картинками. К карточке, на которых изображен один предмет, нужно приложить карточку с несколькими предметами. Если у кого-то из игроков нет карточки с похожей картинкой, то он берет из банка. Если карточки закончились и в банке, этот игрок пропускает ход. Игрок, у которого раньше всех закончатся карточки, становится победителем.

Автоматизация на этапе предложения:

- **«В гости к Спиду и к Стику». Цель:** автоматизация звука, определять расположение предмета относительно другого, использование графических схем и графического изображения предлогов. Учить детей составлять распространённые предложения с использованием предлогов.

Ребенок соотносит действие на картинке со схемой предлога и составляет предложения..

- **«Разноцветные пальчики». Цель:** автоматизация поставленного звука, развитие фонематического восприятия, мелкой моторики. Дополнительный материал: предметные картинки со звуком С.

Слова называем,

Резинки на пальчики надеваем.

Ребенок нанизывает на палец резинку определенного цвета – в слове твердый звук С – на указательный палец резинка синего цвета, на средний – резинка зеленого цвета, если в слове звук Сь, на безымянный палец - резинку красного цвета, если в слове нет звука С.

- **«Лужайка». Цель:** автоматизация звука во фразе и предложении. Развивать фонематическое восприятие, звуковой анализ слова.

Так картиночки крутились,

На шнурочке очутились.

Ребёнок размещает картинки на шнурках в соответствии от места положения звука в слове (начало, середина, конец) и проговаривает «Слева висит сапог, посередине висит колесо, на шнурке справа висит кактус...»

- **«Подзорная труба». Цель:** автоматизация звука в предложении. Ребёнок берёт трубочку, имитирующую подзорную трубу, смотрит на одну из картинок и проговаривает: «Я вижу колокольчик...»

- **«Луна».** *Цель:* автоматизация звука в предложении, усвоение уменьшительно – ласкательной формы слова.

Ребёнок, приближая и отдаляя луну от картинки, видит увеличение и уменьшение картинки и проговаривает «Был слон , а стал слоник, был нос, а стал носик...».

- Книжка – раскладушка **«Саня Сушкин».** В книжке помещена подборка упражнений на автоматизацию звука С в слове, во фразе и предложении.

- **«Что везет самолет».** *Цель:* Автоматизация звука С в предложении. Ход игры: На игровое поле (большой самолёт) положить окошко с картинкой и предложить ребёнку сказать, кого или что везёт самолёт. Например: Самолёт везёт собаку. Самолёт везёт песок. Самолёт везёт собаку и песок. «Любознательный Саня».

- **«Съедобное – несъедобное».** *Цель:* автоматизация звука во фразе и предложении.

- Саня ест колбасу.
- Саня ест ананас.
- Саня не ест кактус.
- Саня не ест санки.

- **«Что (кто) у Сани в комнате?»** *Цель:* Цель: Автоматизация звука С в предложении. Ориентировка в пространстве.

Ход игры:

- Назови предметы, в названии которых живет звук «С».
- Назови предметы в названии которых живет звук «С» в начале (середине, конце) слова.
- Составь предложения со словами. Например: Сода стоит на верхней полке шкафа. Сапоги стоят под стулом. Такса лежит возле миски с кормом. т.д.

- **«Кто (что) без чего?»** *Цель:* автоматизация звука во фразе и предложении. закрепление формы родительного падежа существительных

- Самокат без колеса.
- Снеговик без носа.
- Лиса без хвоста.
- Сом без усов.
- Куст без листвы.
- Часы без стрелки.
- Стул без спинки.
- Самосвал без колёс.
- Глобус без подставки.
- Оса без полос.
- Самолёт без хвоста.
- Слива без косточки.

- **«Языколом».** *Цель:* автоматизация звука в слове, во фразе и предложении.

Ребенок ведет пальцем руки по лабиринту и проговаривает с чем/кем киска.

- Киска с каской.
- Киска с маской.
- Киска с миской.
- Киска с киской и т.д.