

Муниципальное автономное образовательное учреждение – средняя общеобразовательная школа № 25 имени В. Г. Феофанова.

Методическая разработка: *Игра-физминутка «Оживляем звуки».*

**Пояснительная записка:** поставленные звуки нуждаются в регулярной автоматизации на первых этапах, но возможности логопеда ограничены во времени, в связи с этим привлекается помощь воспитателя. С помощью данной игры у воспитателя есть возможность регулярно закреплять звук.

**Цель:** автоматизация звука изолированно, в слогах с привлечением двигательной активности.

**Инструкция:**

Задача воспитателя, логопеда контролировать произнесение звука верно.

Задача детей произносить звук на каждый момент переключения слайда.

**Игра-физминутка «Оживляем звуки»** представлена в виде презентации с музыкальным сопровождением. В данной игре отрабатывается изученные звуки по группам (свистящие, шипящие, сонорные), эмоциональная разгрузка на занятиях и двигательная активность.

Упражнения:

1. «Надуй шарик»: произносится звук [с]. На каждый звук [с] переключается слайд воспитателем или логопедом. С переключением слайда шарик увеличивается в размерах. Задача надуть шарик до изображения пчелы на верху.

2. «Поймай комарика»: произносится звук [з]. С переключением слайда выполняется упражнение хлопок (хлопаем с той стороны в которой находится комарик) и произносится звук [з].

3. «Помоги змее доползти»: произносится звук [ш]. С переключением слайда змея приближается к домику.

4. «Увеличь жука»: произносится звук [ж]. С переключением слайда жук увеличивается в размере. Имитируем жестом увеличение, как показано на картинке в правом нижнем углу.

5. «Попроси вести себя тихо»: произносится звук [ч]. С переключением слайда меняется местоположение шумных персонажей на слайде. Имитируем жестом тишину, как показывается на слайде в правом нижнем углу.

6. «Помоги лодочке»: произносится звук [л]. С переключением слайда приближается лодочка. Машем рукой как показано на слайде, чтобы лодочка нас видела.

7. «Заведи мотор»: произносится звук [р]. С переключением слайда трактор заводится и двигается, пытается добраться до другого конца слайда. Повторяем движение за человечком в правом нижнем углу.