**Картотека подвижных игр с детьми**

**с целью автоматизации звука Л**

**Игра "Маяк"**

***Цель:*** *автоматизация изолированного звука [л]*

Ход игры: Дети изображают плывущие кораблики: руками изображают нос корабля и "гудят": л-л-л-л. Логопед выполняет роль маяка: включает и выключает фонарик. Если фонарик горит - корабли двигаются и "гудят", если он погас - "корабли встают на якорь" (дети замирают)

**Игра "Слоговые кочки"**

***Цель:*** *автоматизация звука [л] в слогах*.

Ход игры: Для победы ребенку необходимо "преодолеть болото". Для этого на полу выкладываются бумажные "кочки" (если игра проводится на улице - можно нарисовать их мелом). Чтобы "преодолеть болото" необходимо, прыгнув на кочку, назвать слог со звуком [л] (ла-ла-ла-ла и т.д.). Если слог произнесен неверно - нужно прыгнуть на кочку еще раз.

**Игра "Дойди до финиша"**

***Цель:*** *автоматизация в слогах (словах).*

Ход игры: в игре участвуют 2-3 игрока. Для каждого обозначается (например, кеглями) начало и конец пути. Участники по очереди вытаскивают фишки с точками и продвигаются вперед на столько шагов - сколько точек на фишке. На каждый шаг необходимо назвать слог или слово со звуком [л].

**Игра "Ловишки"**

***Цель:*** *автоматизация звука [л] в слогах.*

Ход игры: Дети делятся на две команды. Команды становятся друг напротив друга. Первая команда держит руки ладошками вверх. У второй команды руки опущены. По сигналу педагога: первый участник второй команды подбегает к первому участнику первой команды, хлопает ему по ладошке три раза, повторяя слоговой ряд: ла-ла-ла и быстро бежит обратно на свое место, участник первой команды старается догнать его, если догоняет, то участник второй команды переходит в противоположную команду. Далее также играет вторая пара. Выигрывает та команда, в которой к концу игры будет больше человек.

**Игра "Дорожка"**

***Цель:*** *автоматизация звука [л] в словах, предложениях*.

Ребенок наступает рядом с картинкой и правильно ее называет. Двигаться можно по-разному, в разном темпе, через картинку, выбирая только заданные картинки (например, со звуком [л] в начале или конце слова), но произносить слова нужно четко.

Вариант: ребенок, наступая на картинку, называет слово во фразе: “Я встал на лодку”, “Я встала на лыжи” и т.п.

**Игра "Сделай как я"**

***Цель:*** *автоматизация звука [л] в словах.*

Ход игры: Взрослый выполняет (или имитирует) определенное действие (например, топает), после выполнения сообщает: “Я топала”, ребенок повторяет действие и говорит: “И я топал (-а)”.

*Лексический материал:* (я) стояла, ходила, сидела, хлопала, топала, искала, махала, кивала, видела, ела, жевала, пила, спала, думала, копала, упала, гладила, подняла, солила, читала, плыла, лепила, слушала, села.

**Игра "Около"**

***Цель:*** *автоматизация звука [л] в словосочетаниях*.

Ход игры: Взрослый выкладывает картинки на полу в ряд, где по горизонтали 6–8 картинок и по вертикали 6–8 картинок. Ребенок и взрослый (или двое – трое детей) по очереди произвольно выбирают две картинки, про которые можно сказать так: “Около лодки – весло” и одну из названных картинок переворачивают. Перевернутая картинка в игре уже не участвует. Игра заканчивается, когда нельзя будет применить фразу “Около…”. Побеждает тот, кто сделал последний ход.

**Игра "Ловишки с лентами"**

***Цель:*** *автоматизация звука [л] в словах и чистоговорках*.

Ход игры: Играющие стоят по кругу. У каждого из них ленточка, которая закладывается сзади за пояс или ворот (на конце ленточки - картинка, в названии которой есть звук [л]). В центре круга стоит «ловишка». По сигналу взрослого "беги" дети разбегаются по площадке. «Ловишка» бежит за играющими, стремясь взять у кого-нибудь ленточку. Лишившийся ленточки временно отходит в сторону. На слова взрослого "Раз, два, три – в круг скорей беги!" дети строятся в круг. «Ловишка» называет картинки на "пойманных" лентах. Чтобы вернуться в игру, проигравшие произносят чистоговорку с этим звуком. Игра продолжается с новым «ловишкой».

*Примерный перечень картинок на звук [л]:* лук, лампа, ласточка, луна, лошадь, ложка, лыжи, пила, палатка, стол, стул.

**Игра: "Передал – садись"**

***Цель:*** *автоматизация звука [л] в словах.*

Ход игры: Дети делятся на две команды и выстраиваются в колонны одна параллельно другой. Каждая команда выбирает капитана, который встает напротив своей команды на небольшом расстоянии. У капитанов в руках по мячу. По сигналу ведущего капитан бросает мяч (любым или заранее установленным способом – от груди, от плеча, снизу, двумя руками и т. п.) первому игроку в своей команде. Тот ловит, говорит слово, в названии которого есть заданный звук, возвращает капитану и сразу приседает. Затем капитан обменивается передачами со вторым, третьим и остальными игроками команды. Когда последний в колонне игрок отдает мяч капитану, тот поднимает его вверх, и вся команда быстро встает.

Чья команда быстрее и точнее выполнит передачи мяча от капитана к игрокам и обратно, та и считается победительницей. Взрослый контролирует правильное произношение звука.

**Игра "Кто быстрей?"**

***Цель:*** *автоматизация звука [л] в словах, формирование быстроты, ловкости*.

Ход игры: Несколько игроков (6-8) бежит по кругу мимо положенных на землю картинок (лампа, лапа, лук, лодка, лужа, луна, лама). Картинок должно быть меньше на одну, чем игроков. По сигналу каждый старается схватить находящуюся ближе к нему картинку. Кто не успел этого сделать: произносит любую чистоговорку на звук [л]. Дети называют, какие предметы на своих картинках. Игра продолжается.

**Игра "Колдуны"**

***Цель:*** *автоматизация звука [л] в словах*.

Ход игры: Число игроков не ограничено. Выбирают 2-3 водящих, которые, бегая, стараются осалить всех игроков. Осаленные игроки останавливаются на месте, держа руки в стороны. Остальные игроки могут выручить «заколдованных» игроков. Для этого нужно взять "заколдованного" игрока за руку и сказать слово со звуком [л]. Игра проводится на время или до того момента, когда все игроки будут осалены. Затем выбирают других водящих.

**Игра "Четвертый лишний"**

***Цель****: закреплять умение выделять звук [л] на фоне слова.*

Ход игры: на полу выкладываются картинки со звуком [л], одна картинка не содержит такой звук. Ребенок выполняет прыжки от картинки к картинке и называет их. На обратном пути нужно назвать только картинки со звуком [л], а лишнюю - перепрыгнуть

**Игра "Колобок"**

***Цель****: автоматизация звука [л]*

Ход игры: по считалке выбирают "лису", которая становится в центре круга.

Лиса: Колобочек, колобок,

Где ты был вчера, дружок?

Дети: На окошке отдыхал,

С кошкой Муркой я играл.

Лиса: А сметану вы не ели?

Дети: Нет. Только носиком задели.

Лиса: Вас бы надо наказать.

Дети: Ну, попробуй-ка догнать.