**Картотека подвижных игр с детьми**

**с целью автоматизации звука Ш**

**Игра "Змейка"**

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

Ход игры: на полу в произвольном порядке выставляются кегли. Ребенку нужно пробежать, обогнув кегли и не уронив их, одновременно произносить звук [ш].

**Игра "Ловишки с лентами"**

***Цель****: автоматизация звука [ш] 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 [ш]). 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 учителя-логопеда "Раз, два, три – в круг скорей беги!" дети строятся в круг. «Ловишка» называет картинки на "пойманных" лентах. Чтобы вернуться в игру, проигравшие произносят чистоговорку (Ша-ша-ша - наша Маша хороша). Игра продолжается с новым «ловишкой».

*Примерный перечень картинок на звук [ш]:* шапка, шуба, шампунь, шина, шахматы, шайба, шут, каша, кошка, мышка, кукушка, уши.

**Игра: "Передал – садись"**

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

Ход игры: Несколько игроков (6-8) бежит по кругу мимо положенных на землю картинок (кошка, мышка, бабушка, дедушка, окошко, пушка, мошка). 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 [ш]. Дети называют, какие предметы на своих картинках. Игра продолжается.

**Игра "Колдуны"**

***Цель:*** *автоматизация звука [ш] 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 [ш]. 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 [ш] на фоне слова.*

Ход игры: на полу выкладываются картинки со звуком [ш], 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 [ш], а лишнюю - перепрыгнуть

**Игра "Шел, я шел..."**

***Цель:*** *автоматизация звука [ш].*

Ход игры: На полу по кругу раскладываются картинки со звуком [ш]. Игрок кидает кубик и шагает на столько картинок, сколько точек выпало на кубике. Если ребенок останавливается рядом с картинкой (например, шишка), то он говорит: "Шел я, шел, шишку нашел".

- Что ты будешь делать с этой шишкой? (Ребенок составляет предложение с этим словом)

Картинка убирается. Затем те же действия выполняет другой игрок. В конце игры участники называют все картинки, которые они "нашли".

**Игра «Солнышко и дождик»**

***Цель:*** *закреплять произношение звука [ш] в стихотворном тексте*.

Ход игры: Дети идут по кругу и проговаривают стихотворение:

"Смотрит солнышко в окошко,

Светит в нашу комнатку.

Мы захлопаем в ладоши

Очень рады солнышку"

Топ-топ-топ-топ! Ритмично притоптывают на месте.

Хлоп-хлоп-хлоп-хлоп! Ритмично хлопают в ладоши.

На сигнал «дождь идет, скорей домой» дети бегут к педагогу под зонтик. Взрослый говорит: «Дождь прошел. Солнышко светит». Игра повторяется.

**Игра "Мышеловка"**

Ход игры: Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая (примерно треть играющих) образует круг – мышеловку. Остальные изображают мышей. Они находятся вне круга.  Дети, изображающие мышеловку, берутся за руки и начинают ходить по кругу то влево, то вправо, приговаривая:

"Ах, как мыши надоели

Наши мыши все поели.

Тише мыши, что шумите?

В мышеловку угодите."

По окончании стихотворения дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. "Мыши" вбегают в мышеловку и тут же выбегают, с другой стороны. По сигналу взрослого «хлоп!» дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают – мышеловка считается захлопнутой. "Мыши", не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Они тоже становятся в круг (размер мышеловки увеличивается). Когда большая часть мышей поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется.

**Подвижная игра с детьми**

**с целью автоматизации звуков С- Ш**

**Игра "Воздушный шар"**

***Цель:*** *автоматизация изолированных звуков [с] и [ш].*

Ход игры: дети стоят в кругу, держась за руки. Взрослый говорит:

Надуваем шар воздушный.

Будет он большой-большой.

*(дети идут от центра спиной, образуя большой круг, и длительно произносят звук [С])*

Затем взрослый продолжает: Вышел воздух - сдулся шар,

Был большой и вдруг пропал.

*(дети быстро идут к центру круга, произнося звук Ш)*