**Игры по коррекции звукопроизношения с использованием элементов ТРИЗ-технологии**

**Паровоз**

*Цель*: автоматизация определенного звука

*Оборудование*: картинки с отрабатываемым звуком, картинка паровоза.

Ход игры:

Логопед раздает картинки поровну между участниками игры. В центр стола выкладывается большая картинка паровоза. Первый участник кладет рядом с паровозом свою картинку и говорит: «В паровозе едет лошадь, потому что…». Далее ему необходимо придумать причину, по которой «лошадь» поехала на паровозе. Второй ребенок берет свою картинку и прикладывает к «лошади» и говорит: «Лампа едет с «лошадью» на паровозе, потому что…». Допустим, что лошади стало темно, и она взяла лампочку, чтобы включить свет. Следующий ребенок берет свою картинку, прикладывает ее к последней («лампа»), и объясняет, почему она едет в паровозе с ней, и т.д. Если ребенок не называет причину, по которой две картинки собрались в паровозе, то он пропускает ход. Победителем становиться тот, кто первым избавился от всех своих картинок.

**Необычные загадки**

*Цель*: автоматизация определенного звука

*Оборудование*: картинки с отрабатываемым звуком, картинка паровоза.

Ход игры:

На столе разложены картинки с отгадками. Не произнося настоящих названий картинок, логопед дает им шуточные имена-дразнилки.

*Смотрелки, плакалки, моргалки, подмигивалки –… глаза.*

*Каталка, возилка, скакалка, ржалка, цоколка – … лошадка.*

*Забивалка, ударялка, стучалка – молоток. И т.д.*

Разгадав загадку, игроки стараются как можно скорее поставить свои указательные пальчики на соответствующую картинку и четко назвать ее. Тот, кому удается сделать это раньше остальных, получает призовую фишку. Игрок, набравший наибольшее количество фишек, начинает следующий тур, в котором дети самостоятельно составляют аналогичные загадки. В этом туре фишки не выдаются за правильные ответы, но первый разгадавший загадку игрок получает право придумать следующую загадку.

**Что таким бывает?**

*Цель*: автоматизация определенного звука

*Оборудование*: картинки с отрабатываемым звуком

Ход игры:

Дети сидят вокруг стола, на котором разложены картинки, иллюстрирующие слова на заданный звук. Логопед задает вопрос, например: «Что бывает волшебным? Синим?» и т.д., в зависимости от отрабатываемого звука. Участники игры, используя картинки, составляют с заданными прилагательными всевозможные словосочетания, за каждое из которых получают призовые фишки: волшебная палочка, синяя сумка. Можно усложнить на втором этапе задание, предлагая детям объяснить, почему тот или иной предмет бывает именно таким, например: почему сумка именно синяя? Какой она еще может быть? Выигрывает тот, кто наберет больше всего фишек.

**Запоминай-ка**

*Цель*: автоматизация определенного звука

*Оборудование*: картинки с отрабатываемым звуком

Ход игры:

Логопед перетасовывает картинки и выкладывает их попарно перед игроками. Двум участникам игры предстоит запомнить и назвать от десяти до двадцати (и более, по возможности, конечно) пар картинок. Логопед предварительно объясняет детям, что сделать это совсем не сложно, если «связывать» пары логически. Причем, чем забавнее и образнее эта связь, тем она надежнее. Например: лошадь - велосипед; лошадь едет на велосипеде. и т.д.

После того, как первый игрок вслух «свяжет» предложениями первые десять (сколько сможет) пар слов, логопед предлагает второму игроку вспомнить, что лежит под каждой картинкой. Второй игрок отвечает, например: под велосипедом – лошадь и т.д.

Проверяя правильность ответов, логопед показывает картинки каждой пары и меняет их местами. Теперь первому игроку нужно восстановить в памяти пары картинок в обратном порядке: под лошадью – велосипед и т.д.

**Кто что делает?**

*Цель*: автоматизация определенного звука

*Оборудование*: картинки на заданный звук

Ход игры:

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. Выигрывает обладатель наибольшего количества фишек. Глаголы: идет, летит, растет, падают, стоят, сидят и т.д.