

- **Дидактическая игра для автоматизации звука С-Сь в словах "Поможем слону"**

- Цель: автоматизация звука "С" в словах.

Материал: сюжетная картинка с изображением слона, поливающего из лейки клумбу с цветами, 10-15 ведёрок с картинками, в названии которых есть звук "с" в определенной позиции или в разных позициях.

Ход игры:

Предлагаем ребенку рассмотреть сюжетную картинку. Обращаем его внимание на то, что слону нужно помочь. Клумба большая, много цветов, и потребуется много воды, чтобы ее полить. Пусть слон поливает цветы, а мы ему будем помогать. Будем подносить ведерки с водой. Далее обращаем внимание ребенка на то, что в ведерках спрятаны картинки. Если он назовет картинку правильно, то относит ведерко с водой к слону, а если нет — ведерко откладывается в сторону.

В конце занятия подводится итог: много ли воды принесли слону? Помогли ли мы ему?

-







