**Звуковая культура речи: звук *ц***

**Программное содержание:** отрабатывать четкое произношение звука *ц,* параллельно упражняя детей в интонационно правильном воспроизведении звукоподражаний; учить изменять темп речи.

***Ход:***

Взрослый рассказывает: «Язычок распевал свои песни. Сначала он вспомнил песню воды… Затем запел по-комариному. Как он запел?

Пел Язычок и не заметил, как внимательно слушает его пушистый рыженький зверек. Вот он (показывает картинку или игрушку; „Белочка“, – радуются малыши.)

Ты кто? – заметив зверька, спросил Язычок.

Ц-ц-ц-ц! – ответил Рыжик и спрятался.

Как интересно он говорит! – удивился Язычок. – Сейчас и я попробую: „Ц-ц-ц“.

Попробуй спеть песню белочки».

Затем взрослый предлагает спеть песню белочки медленно, быстрее, тихо (беличья колыбельная), чуть громче…

Белочка говорит: «Я научу тебя другой песенке.

«Мы с белочкой, – объясняет взрослый, –начнем петь, а припев „цок-цок-цок, цок-цок-цок!“ будешь исполнять ты. Слова припева можно сопровождать хлопками в ладоши. Но хлопать нужно тихо, чтобы было отчетливо слышно припев».

Я веселый зверек.  
– Цок-цок-цок, цок-цок-цок!  
Я пушистый зверек.  
– Цок-цок-цок, цок-цок-цок!  
Я красивый зверек.  
– Цок-цок-цок, цок-цок-цок!  
Очень ловкий зверек.  
– Цок-цок-цок, цок-цок-цок!

Далее взрослый предлагает изобразить белочку ребенку.

– Хочешь, белочка, орешков?

– Цок-цок-цок, – утвердительно отвечает «белочка».

– Хочешь беленький грибок?

– Цок-цок-цок.

– По деревьям любишь прыгать?

– Цок-цок-цок.

– А охотников боишься?

– Цок-цок-цок.

Во время игры взрослый обращает внимание на интонационную выразительность речи ребенка.

***Примечание.*** Для закрепления звука *ц* можно напомнить стихотворение В. Берестова «Котенок», предложить запомнить загадки:

На цветке – цветок,  
Пьет цветочный сок.  
*(Бабочка)*

Два близнеца, два братца.  
На нос верхом садятся.  
*(Очки)*

Можно показать кольцо и предложить ответить на вопрос в утвердительной форме: «Нет конца у моего кольца? Нет конца у твоего кольца?» (4–5 ответов)