Игры для автоматизации и дифференциаци и звуков



Составитель:
Павлова Н.Ю.

Картотека включает в себя игры, которые позволяют практически овладеть навыками работы по автоматизации и дифференциации звуков у детей дошкольного возраста в процессе игры.



Цель картотеки – помочь логопедам практически овладеть навыками работы по автоматизации и дифференциации звуков у детей дошкольного возраста в играх.

Источники

Шинкарёва, Л. Н. Игры для автоматизации и дифференциации звуков у детей дошкольного возраста

Левина Е,В, Логопедические игры по автоматизации и дифференциации звуков. Фестиваль педагогических идей «Открытый урок». festival.1september.ru

Утенова Т.В. Пособия своими руками. Фестиваль педагогических идей «Открытый урок». festival.1september.ru

Поможем слону

Цель: автоматизация звука "с" в словах (цель во всех играх одинакова, поэтому в дальнейшем указываться не будет).

Материал: сюжетная картинка с изображением слона, поливающего из лейки клумбу с цветами размером 30 х 20; 10-15 ведерок, вырезанных из цветного картона, на обратной стороне их наклеены или нарисованы предметные картинки, 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, я 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?



Кто летит в самолете?

Материал*:* плоскостной самолет из картона с вырезанными окошками-иллюминаторами и вырезанные фигурки животных

Ход игры

Предлагаем малышу рассмотреть животных (птиц), назвать их. Объясняем, что животным очень хотелось бы полететь на самолете. Ребенок берет фигурку животного, называет его, четко артикулируя звук "с", и помещает ее в окошко (как будто животное выглядывает в иллюминатор). Так рассматриваются все животные, и малышу предлагается покатать их (побегать по группе) в самолете. Затем самолет "идет на посадку", звери выходят, и их еще раз называют.



Соня едет в отпуск

Материал: плоскостная кукла большого размера и маленькие плоскостные сумочки из цветного картона с предметными картинками на обратной стороне.

Ход игры

Рассматриваем куклу, придумываем ей имя, в названии которого есть звук «с» Обращаем внимание на большое количество дорожных сумок рядом с ней. Уточняем: для чего нужны такие сумки? Куда можно поехать с такими сумками?

Предлагаем ребенку перевернуть сумку, посмотреть, что в ней лежит, и назвать предмет.

В конце занятия — вспомнить и назвать, какие предметы взяла с собой кукла Соня в отпуск.



Отнимем у мышки сосиски

Материал: красочная сюжетная картинка с изображением мышки, проникшей на кухню, и вырезанные из картона сосиски, на обратной стороне которых есть предметные картинки.

Ход игры

Рассматриваем картинку, называем предметы и продукты, имеющиеся на кухне. Обращаем внимание ребенка на мышку, за которой тянется вереница сосисок (выкладываем заранее сосиски за мышкой так, будто она их тащит). Мышка стащила сосиски, и надо их у нее отнять.

Ребенку предлагается перевернуть сосиску и назвать изображенный на ее обороте предмет. Назвал правильно — сосиска отнята, сделал ошибку — сосиску съест мышка.



Угостим зверей соком

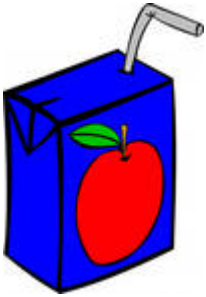
Материал: сюжетная картинка с изображением зверюшек или отдельные плоскостные фигурки животных и вырезанные из картона стаканчики с соком, на обратной стороне которых изображены овощи и фрукты.

Ход игры

Рассматриваем изображенных животных. Ребенку предлагается угостить их соком. Для этого надо перевернуть стаканчик и правильно назвать изображенный там предмет. Если предмет назван неправильно — стаканчик убирается, и кто-то из зверей остается без сока.

Для более старших детей эту игру можно усложнить. Им можно предложить не только назвать овощ или фрукт, но и образовать соответствующие прилагательные. Например: слива — сливовый, абрикос — абрикосовый, капуста — капустный и т. п.





Слон-циркач

Материал: картинка с изображением слона, жонглирующего цветными шариками – кружочками из цветного картона с предметными картинками на обороте.

Ход игры

Предлагаем ребенку рассмотреть волшебные кружочки, которые подбросил вверх слон, и назвать, что нарисовано на их обратной стороне.



Кого мы видим в окошках?

Материал: многоэтажный дом из картона с вырезанными окошками; карточки из синего картона по величине окошек с предметными картинками на одной стороне.

Ход игры

В окошки-прорези вставляются синие карточки. Объясняем ребенку, что в домике еще все жители спят, поэтому и окошки темные. Сейчас наступило утро, жильцы просыпаются и выглядывают каждый в свое окошко. Ребенку предлагается открыть по очереди окошки, т. е. перевернуть

синюю карточку и назвать, кто на ней нарисован.

Игры для автоматизации звука «З»

Поставим в вазу букет

Материал: плоскостная вазочка крупного размера и небольшие цветочки разного или одинакового цвета (из картона), на обратной стороне которых есть изображения различных предметов.

Ход игры

Малыш берет цветок, переворачивает его, правильно называет предмет и только тогда ставит его в вазу. Чем больше правильно названных слов, тем пышнее букет.



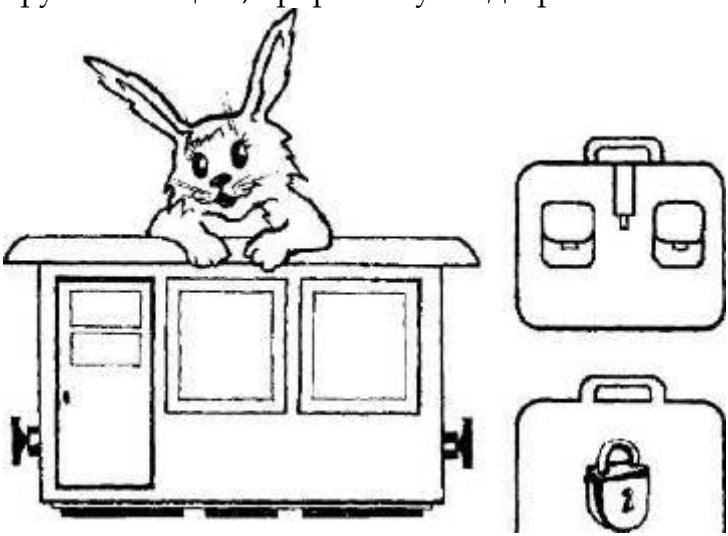
Поможем зайчику погрузить чемоданы

Встретилась сюжетная картинка с изображением зайчика, сидящего на вагоне (пособие по развитию речи для 1-го класса, 1999 года издания). Вырезали из цветного картона маленькие чемоданчики, дорисовали необходимые детали, наклеили на

обратной стороне предметные картинки, и получилась игра.

Ребенок рассматривает и называет предмет, лежащий в чемодане. Называет правильно — чемодан грузится в вагон. Если в названии картинки звук "з" произнесен искаженно — чемодан остается на перроне.

Игра проходит интереснее, если чемоданы "грузятся" в щель, прорезанную в двери вагона.



Накорми зайчика

Материал: сюжетная картинка с изображением зайчика, грызущего морковь, и нужное количество картонных кочанчиков капусты или морковок (или того и другого).

Ход игры

На столе раскладываются морковки. Ребенок называет картинки, изображенные на обороте морковок (кочанчиков), и угощает ими зайчика.



Соберем бусы

Материал: разноцветные кружочки из картона с картинками на обратной стороне и толстая нитка.

Ход игры

Рассказываем малышу, что у куклы Зои случилась беда — рассыпались бусы, и сейчас мы их будем собирать.

Ребенок берет любой кружочек, называет картинку на его обороте и накладывает кружочек на нить, лежащую на столе. Чем больше правильных ответов, тем длиннее бусы.



Подарим обезьянке краски

На сюжетной картинке изображена обезьянка с кисточкой. Малышу предлагается подарить ей краски. Для этого он должен правильно назвать

картинку, изображенную с обратной стороны "краски" — картонного прямоугольничка. Ребенок называет предметы и укладывает прямоугольнички-краски возле обезьянки





Зажжем на небе звездочки

Материал: лист картона темно-синего цвета и небольшие звездочки из желтого картона с предметными картинками на обороте.

Ход игры

Уточняем, какое время суток наступило (во время игры), объясняем почему. Вспоминаем, какое небо бывает днем, ночью? Что светит ночью на небе? Ребенку предлагается зажечь на небе звездочки. Звездочки волшебные — с картинками на оборотной стороне. Малыш называет картинку, в названии которой есть звук "з", и располагает ее на "ночном небе" — листе синего картона



Чья картинка?

Материал: карточки с изображением членов семьи (мама, пала, Бабушка и т. д.) и карточки поменьше с картинками, в названии которых есть звук "з".

Ход игры

Предлагаем ребенку рассмотреть и назвать предметы, изображенные на карточках: арбузы, тазы, розы, ваза, зонт, коза, замок, зубило, забор, блуза, береза и др. Далее ребенку предлагается подумать, кому из членов семьи какой предмет нужен и положить рядом с ним соответствующую картинку.

Например: маме — розы, зонтик; папе — замок, зубило; бабушке — козы и т. д.



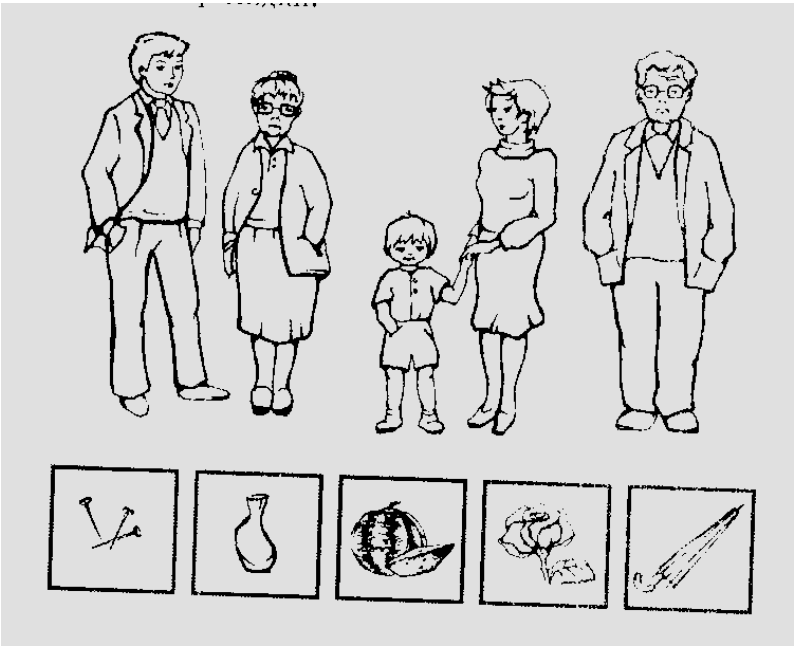
Заполним квадратики картинками

Материал: нарисованная на листе картона пирамидка из пустых квадратов; предметные картинки на карточках,

соответствующие квадратам пирамидки.

Ход игры

Обращаем внимание ребенка на то, что пирамидка совсем не яркая, ее клеточки пустые, и предлагаем поместить в них картинки. Малыш называет картинку и помещает ее в пустой квадратик пирамидки.



Соберем пуговицы в сумочку

Материал: сумочка, сшитая из картона швом "за иголку"; "пуговицы" — вырезанные из цветного картона и раскрашенные соответствующим образом кружочки.

Ход игры

На столе раскладываются "пуговицы". Ребенку предлагается собрать их в сумочку. Пуговица опускается в сумочку лишь после того, как будет правильно названа картинка на ее обороте.



Волшебные яйца

На сюжетной картинке изображена курица, стоящая возле гнезда полного яиц. Рядом с картинкой сложены стопочкой "яйца" из белого картона с предметными картинками на обратной стороне. Обращаем внимание ребенка на то, что эти яйца волшебные, так как у них внутри картинки.

Малыш берет "яйцо", называет картинку и подкладывает его в гнездышко. Эту же сюжетную картинку с изображением курицы можно использовать для игры "Вывелись у курицы цыплята". Уточняем, кто выводится из яиц у мамы курицы? Какие бывают цыплята? Достаются плоскостные фигурки цыплят (по одному). Причем "выводится" цыпленок только в том случае, если правильно названа картинка на его обороте



Соберем огурцы в корзиночку

Красивая корзиночка из картона с прорезью посередине. На столе разложены огурцы из того же цветного картона с предметными картинками на обороте.

Малышу предлагается собрать огурцы в корзиночку. Он берет огурец, называет картинку, четко артикулируя звук "ц", и опускает ее в прорезь.



Подарок Деду Морозу

Материал: вырезанные из картона и красиво раскрашенные рукавицы с картинками на обратной стороне.

Ход игры

Подарок — пара рукавиц высылается Деду Морозу в том случае, если ребенок правильно назовет картинку, спрятавшуюся внутри рукавицы.



ИГРЫ ДЛЯ АВТОМАТИЗАЦИИ ШИПЯЩИХ ЗВУКОВ

Котенок – шалун

Материал: кружочки из цветного картона, раскрашенные "под клубочки".

Ход игры

Клубочки раскладываются на столе. Ребенку объясняем, что котенок разбросал бабушкины

клубочки. Чтобы бабушка не огорчилась, их надо собрать.

Собираем клубочки или в картонную сумочку, которую использовали в игре "Соберем пуговицы в сумочку", или в любую красивую коробочку, или просто складываем стопочкой возле спящей в кресле бабушки, изображенной на сюжетной картинке.

Естественно, на обратной стороне клубочков имеются предметные картинки, которые ребенок должен правильно назвать.



Угостим мышат

Встретилась яркая, привлекательная картинка с изображением грустных, нахохлившихся мышат. Ее можно использовать в одной игре.

Предложили детям объяснить, почему это

мышки такие невеселые? Дети предположили, что они голодны. Тогда достали вырезанные из картона и раскрашенные соответствующим образом "кусочки сыра" с наклеенными на обороте предметными картинками, в названии которых есть звук "ш" и стали кормить мышат.

Если ребенок называет картинку, четко артикулируя звук "ш", — мышата получают угощение, если нет — "кусочки сыра" откладываются в сторону.



Зернышки для курочки

Совсем нетрудно найти красочную картинку с изображением петуха. Если из желтого картона вырезать зернышки (чтобы на обратной стороне

уместились маленькие предметные картинки), то получится данная игра. Курочке достанется зернышко лишь в том случае, если ребенок правильно назовет картинку, в названии которой есть звук "ш".



Белкины запасы

Материал: сюжетная картинки с изображением белки, сидящей возле дупла; плоскостные изображения

шишек, грибов, орехов с подметными картинками на обратной стороне.

Ход игры

Предлагаем ребенку вспомнить, где спит белка? Как она готовится к зиме? Какие запасы делает на зиму? Где белочка складывает свои запасы?

Достаем "из дупла" спрятанные запасы, раскладываем их на столе. Уточняем, какие слова спрятались в белкиных запасах. Ребенок должен правильно назвать слова, в данном случае, в названии которых есть звук.



Что любит медведь?

Игра аналогичная предыдущей?

Уточняем, что любит медведь? Выкладываем на стол ряд бочонков с нарисованными на обратной стороне предметными картинками. Ребенок предполагает, что в этих бочонках мед для медведя. Предлагаем ему перевернуть бочонки и назвать предметы, "спрятавшиеся" в них.

В названии картинок могут быть любые звуки, требующие их автоматизации.



Хрюша – художник

Материал: сюжетная картинка, на которой изображен поросенок с палитрой и кистями в руках перед пустым

мольбертом; белые картонные прямоугольники (обведенные рамочками) с изображением предметов, в названии которых имеются шипящие звуки, в произношении которых мы хотели бы тренировать детей.

Ход игры

"Картины" выставляются на мольберт, ребенок их называет, четко артикулируя нужный звук.



Грибы для ежика

Материал: сюжетная картинка с изображением ежика, несущего корзинку; плоскостные грибочки с

предметными картинками на обратной стороне, в названии которых есть звук "ж".

Ход игры

Рассматривается сюжетная картинка. Уточняется, куда направляется ежик. *(Дети обычно с уверенностью отвечают, что в лес за грибами.)*



Предлагается помочь ежику поскорее собрать полную корзину грибов. Для этого надо правильно назвать слова, спрятанные в грибочках. Ребенок берет грибок, называет слово и складывает его в корзинку.

(Для большего интереса вырезаются разные грибочки — лисички, боровики и т. д.)

Ежата заблудились

Материал: на лист картона наклеены полоски нарезанной зеленой бумаги "под травку"; плоскостные фигурки ежиков с картинками, в названии которых есть автоматизируемый звук.

Ход игры

Перед игрой ежиков прячут в "травку" (засовывают в полоски бумаги).

Ребенку объясняется, что у ежихи маленькие детки (ребенок должен сам назвать детенышей), и они заблудились в травке. Предлагается помочь ежихе-маме. Ребенок "находит" ежонка, правильно называет картинку и возвращает его маме.



Кто в избушке живет?

Материал: красиво разрисованная избушка из картона с прорезями вместо окон; плоскостные фигурки животных, птиц, насекомых (жаба, жираф, журавль, жук и т. д.).

Ход игры

Рассматривается избушка. Детям дается возможность предположить, почему в окошки никто не выглядывает. Куда подевались жильцы?

Детям предлагается закрыть глазки. Учитель быстро заполняет фигурками окошки. Ребенок открывает глаза, рассматривает жильцов, называет их.



Будем чай пить

Материал: плоскостной самовар или картинка с его изображением; красиво разрисованная плоскостная чашка; предметные картинки, наклеенные на кусочки

картона в виде капель.

Ход игры

Рассматривается картинка с изображением самовара. Уточняется, для чего он нужен? Далее начинается "чаепитие" – картинки-капельки капают из самовара в чашку. Чем больше правильно названных картинок, тем полнее чашка.



Поможем Чебурашке поймать бабочку

Материал: картинка, где нарисован Чебурашка с сачком; разноцветные бабочки с картинками на обороте.

Ход игры

Рассматриваем картинку. Уточняем, что собрался делать Чебурашка? *(Бабочки заранее раскладываются на столе недалеко от Чебурашки.)*

Предлагается помочь Чебурашке в ловле бабочек. Ребенок выбирает любую бабочку, называет картинку, и тогда она поймана. *(В конце занятия все бабочки "отпускаются" на волю.)*



Украсим елку игрушками

Материл: елка, вырезанная из бархатной бумаги; мелкие игрушки из картона, наклеенные на бархатную бумагу или фланель.

Ход игры

Игрушки называются и крепятся на елку.



Игры для автоматизации звука "Р"

Разгрузим машину

Материал: картинка с изображением большой грузовой машины; картонные цветные

прямоугольники с предметными картинками с одной стороны.

Ход игры

В кузов машины друг на друга (в виде коробок с грузом) сложены картонные прямоугольники.

Ребенку предлагается разгрузить машину с игрушками для детского сада. Малыш берет "коробку", называет игрушку, лежащую в ней, и ставит в стопочку.



Запустим рыбок в аквариум

Материал: просторный аквариум из картона; яркие рыбки с картинками на другой стороне.

Ход игры

Для детского сада привезли рыбок. Чтобы они не погибли, их надо быстро выпустить в воду. Для этого

надо четко назвать картинку и поместить "рыбку" в аквариум.



Дед Мороз принес подарки

Материал: Дед Мороз, вырезанный из картона; мешочки разноцветные картонные.

Ход игры

Ребенку предлагается рассмотреть и назвать предметы "лежащие" в мешках, которые Дед Мороз

приготовил в подарок детям.



Соберем урожай

Материал: красивая плоскостная вазочка или мисочка; плоскостные изображения овощей или фруктов (или того и другого).

Ход игры

Уточняем, когда созревает урожай овощей (фруктов)? Где они растут? Предлагаем ребенку выбрать овощи (фрукты), назвать их и поместить в вазу.



Отцепим вагон

Материал: паровоз из картона; вагончики из картона с предметными картинками на одной стороне.

Ход игры

На столе, а еще лучше — на полу, разложены паровоз и за ним вагончики. Ребенку предлагается рассмотреть и назвать, какой груз находится в вагонах. Затем можно "отцепить" вагоны с тем грузом, который необходим для детского сада. Ребенок отбирает нужный груз и еще раз его называет



Будем, есть пельмени

Материал: большая плоскостная ложка (можно

вырезать из пачки с настоящими пельменями); пельмени из картона с картинками.

Ход игры

Уточняем, знает ли ребенок, что такое пельмени, из чего сделаны?

Рассматриваем пельмени из картона и картинки на их обороте. Считается, что съел "пельмешку", если правильно назвал картинку. Пельмени-картинки укладываются на ложку



Осенние листья

Материал: ствол дерева из картона; разноцветные листья из картона с картинками на обратной стогне.

Ход игры

Перед ребенком на столе лежит дерево с

красными, желтыми, оранжевыми и другого цвета листочками.

Уточняем, когда на деревьях бывают листья таких цветов? *(Уточняем приметы осени.)* Что происходит с листьями осенью? Предлагаем игру: назвал на обороте картинку правильно — листочек срывается с дерева и падает на землю.



Отнимем у лисы колобки

Материал: желтые кружочки из картона, раскрашенные "под колобки"; картинка лисы.

Ход игры

Можно вспомнить сказку "Колобок" (напомнить ее содержание несколькими вопросами). Рассмотреть лежащие на столе "колобки". Обратить внимание ребенка на то, что они особенные, потому что в них спрятаны картинки. Эти колобки нашла лиса и хочет их съесть. Чтобы этого не произошло, надо правильно назвать каждую картинку



Что у Луши в лукошке?

Материал: лукошко из картона; маленькие плоскостные предметы, в названии которых есть звук **"л".**

Ход игры

Ребенок вытаскивает из лукошка картинки и называет их, четко артикулируя звук "л".



Игры на все звуки

«Строим домики»

Цель игры: закреплять правильное произношение звука в словах, развивать фонематическое восприятие, мелкую моторику.

Материал: предметные картинки на прямоугольниках или квадратах (кирпичиках), и на большом треугольнике (крыша).

Ход игры: построить домик для какого-нибудь героя (на звук, который автоматизировался), например: «Р» - построить домик для Тигра, выбирая только кирпичики, в названии картинок которых слышится звук «Р».



«Волшебный цветочек»

Цель игры: закреплять правильное произношение звука в словах, развивать фонематическое восприятие, мелкую моторику, зрительную память.

Материал: предметные картинки на цветных лепестках и на круглой сердцевине цветка.

Ход игры: собрать цветочек, выбирая лепестки на заданный звук. После того как ребенок собрал цветок, логопед предлагает ребенку закрыть глаза и

переворачивает несколько лепестков лицевой стороной вниз. Открыв глаза, ребенок должен вспомнить и назвать, какие картинки были на перевернутых лепестках.



«Кукла наряжается»

Цель игры: автоматизация поставленных звуков в словах, фразах, развитие фонематического слуха, мелкой моторики.

Материал: бумажная кукла, предметные картинки, наклеенные на силуэт платья.

Ход игры: перед ребенком раскладываются платья, логопед предлагает детям нарядить куклу только в платья, на которых есть картинка с заданным звуком.



«Подарки»

Цель игры: закреплять правильное произношение звука в словах, развивать фонематическое восприятие, мелкую моторику.

Материал: Картинки, изображающие животных, в названии которых есть заданный звук (к каждой картинке крепится разноцветный шнурок). Предметные картинки с отверстиями.

Ход игры: Например, «У Слоненка День Рождения. Давай подарим ему подарки, но только те, в названии которых

есть звук «С».
Ребенок нанизывает предметную картинку на шнурок



«Напои куклу чаем»

Цель игры: автоматизация поставленного звука в словах, фразах; развитие фонематического восприятия, мелкой моторики.

Материал: предметные картинки, наклеенные на чашки из цветного картона (с отверстием), кукла с прикрепленным шнурком.

Ход игры: логопед знакомит ребенка с куклой Женей и рассказывает, что Женя очень капризная – она любит пить чай только из таких чашек, на которых нарисованы

картинки с её любимым звуком «Ж». Среди множества чашек учитель-логопед просит найти те, на которых есть такие картинки и нанизать их на шнурок.



«Гномики»

Цель игры: автоматизация поставленного звука в словах, фразах; развитие мелкой моторики, образование существительных с суффиксами уменьшительно-ласкательного значения.

Материал: Картинки с изображением большого и маленького гномика (к каждой крепится шнурок); парные картинки с изображением большого и маленького предмета с отверстием.

Ход игры: «Большие предметы отдай большому гному, маленькие – маленькому». Ребенок нанизывает предметы на шнурок. Например, у большого гнома гриб, а у гномика – грибочек.



«Прожорливый мячик»

Цель игры: автоматизация поставленного звука в словах, фразах; развитие фонематического восприятия, мелкой моторики.

Материал: Теннисный мячик с разрезом посередине (это рот).

Ход игры: «Мячик очень любит покушать, но ест он только те картинки, в названии которых есть заданный

звук».

Ребенок в одну руку берет мячик, другой – картинки со стола. Надавив на мячик, ребенок кладет картинки ему в рот.



Игры для дифференциации звуков

Зонтики для ежат

Материал: сюжетная картинка, на которой нарисованы 2 ежа, держащие ручки от зонтиков (бея верха); из цветного картона верх от зонтиков с картинками на дифференцируемые

звуки.

Ход игры

Ребенку предлагается: одному ежику отобрать зонтики с одним звуком, а другому — с другим (зонтики разложены вперемешку на столе).



Помирим лисят

Материал: картинка с изображением дерущихся из-за картинки лисят; предметные картинки с дифференцируемыми звуками.

Ход игры

Рассмотреть картинку. Обратить внимание, что лисята дерутся из-за картинки. Предложить ребенку помирить лисят. Для этого надо дать картинки каждому. Картинки распределяются между лисятами (одному — со звуком..., другому — со звуком...).

Если ребенок еще мал, картинки можно взять двух цветов.



Футболисты

Материал: картонные фигурки футболистов, одетых в форму разных цветов, с картинками на обороте.

Ход игры

Ребенку предлагается разбить игроков на две команды. В одну команду подбираются игроки с картинками, в названии которых есть один звук, а в другую — с другим звуком.

Для более младших детей можно использовать не фигурки футболистов с картинками, а фигурки животных, в названии которых есть дифференцируемые звуки.

Например: 1 команда — слон, собака, лиса..., 2 команда — лягушка, мышка...



Подарки для зверей

Из обложки тетради по рисованию вырезаем картинку с изображением зайчика и белочки, грызущих капусту и орешки. Раскрашиваем их. Наклеиваем картинки, в названии которых есть смешиваемые детьми звуки. И остается предложить игру ребенку.

Можно найти неисчислимое множество сюжетных и предметных картинок и применить их для автоматизации и дифференциации звуков. Надо только всегда учитывать доступность материала для детей, как смысловую, так и слоговую



Мышонок Пик

Цели:

- Развивать фонематическое восприятие – дифференциацию звуков ш – с на материале слов.
- Развивать зрительную память, внимание.
- Формировать умение согласовывать имена числительные и имена существительные.

Пособие представляет собой вырезанное по контуру изображение мышонка и силуэты воздушных шариков с изображением разных предметов, в названии которых есть звуки ш, с. Воздушные шары прикрепляются к мышонку с помощью магнитов. Ребёнок берёт шарик, называет изображённую на нём картинку, определяет ,2наличие звука ш в слове и самостоятельно либо прикрепляет шарик, либо откладывает в сторону.

