



«УЧИМСЯ ИГРАЯ» (ВЫПУСК 2)













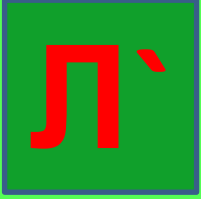

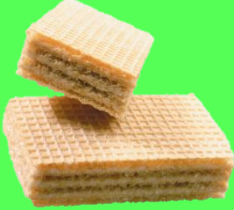









**ЛОГОПЕДИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ
АВТОМАТИЗАЦИИ СОНОРНЫХ ЗВУКОВ**

**ПОДГОТОВИЛА
УЧИТЕЛЬ – ЛОГОПЕД
ЕРИНА ЕЛЕНА
ВАЛЕРЬЕВНА**

Найди

картинки

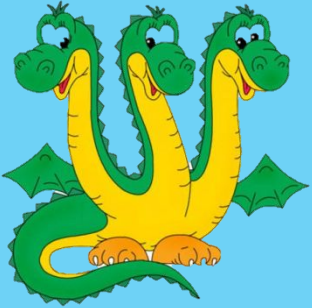
Цель: из ряда предложенных картинок выбрать те, в названии которых нет заданного звука.

| | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

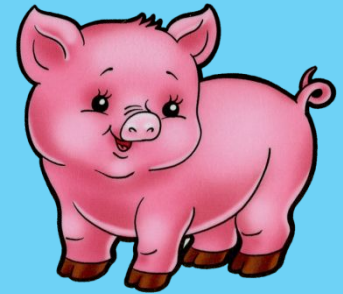
«КТО ЧТО

ДЕЛАЕТ?»

Цель: подобрать каждому животному его действие, назвать знакомые звуки (Р,Л), придумать слова на эти звуки.



**ПРЫГА
ЕТ**



**ЛЕТА
ЕТ**



**ХРЮКА
ЕТ**



**КАРКАЕ
Т**



**КУКАРЕКА
ЕТ**

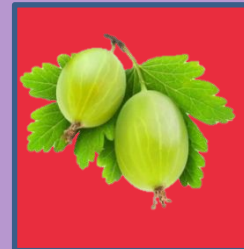
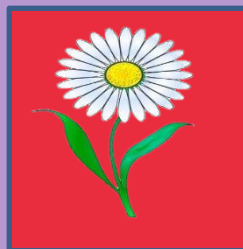




НАЙДИ ЗВУК

Цель: развитие фонематического слуха, формирование произношения и различения сонорных звуков [Р]- [Л].

Р

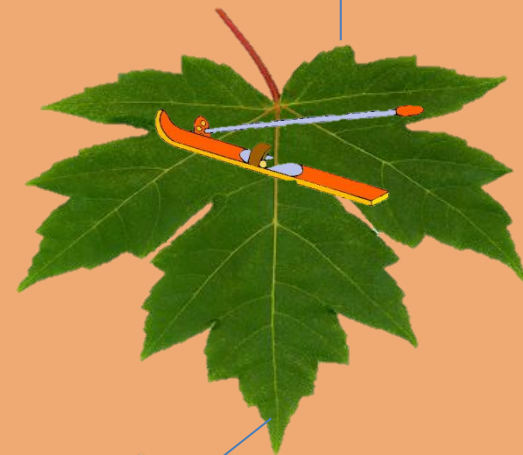


Л



«ПОМОГИ БЕЛОЧКЕ ВЕРНУТЬСЯ ДОМОЙ»

ЦЕЛЬ: Назвать картинки, определить количество слогов,
положение звуков [Л`],[Р`], в словах.



«ОПРЕДЕЛИ МЕСТО ЗВУКОВ [Р] – [Л] В СЛОВАХ (в начале, в конце, или середине)»



| | | |
|---|--|--|
| • | | |
|---|--|--|

| | | |
|--|---|--|
| | • | |
|--|---|--|

| | | |
|--|--|---|
| | | • |
|--|--|---|



| | | |
|---|--|--|
| • | | |
|---|--|--|

| | | |
|--|---|--|
| | • | |
|--|---|--|

| | | |
|--|--|---|
| | | • |
|--|--|---|

«ОПРЕДЕЛИ МЕСТО ЗВУКОВ [Р`] – [Л`] В СЛОВАХ (в начале, в конце, или середине)»



| | | |
|---|--|--|
| • | | |
|---|--|--|

| | | |
|--|---|--|
| | • | |
|--|---|--|

| | | |
|--|--|---|
| | | • |
|--|--|---|



| | | |
|---|--|--|
| • | | |
|---|--|--|

| | | |
|--|---|--|
| | • | |
|--|---|--|

| | | |
|--|--|---|
| | | • |
|--|--|---|

«ЧТО ПОДАРИЛИ ОСЛИКУ И КРОШУ»

Цель: Автоматизация звуков в словах.

Ход игры: Подобрать для ослика картинки – подарки, в которых есть звук [Л], для кроша картинки – подарки со звуком [Р]. Ребёнок нажимает на картинку мышкой, и если картинка подобрана правильно, то картинка будет качаться.



«УЗНАЙ НА КАКИХ ИНСТРУМЕНТАХ ИГРАЮТ СКАЗОЧНЫЕ ГЕРОИ»

Цель: учить концентрировать внимание, выделять [Р]- [Л] -[Р']-
[Л'] в словах, делить слова на слоги.



ПРОВЕРЬ СЕБЯ:



«ПОМОГИ ЁЖИКУ СОБРАТЬ ЯБЛОКИ В КОРЗИНКИ»

Цель: учить детей определять твёрдость и мягкость звуков [Р`]-
[Р] - [Л`]- [Л] в словах.

Ход: Из предложенных картинок выбрать нужную и
переместить её в вазу по щелчку мышки.



«ОТГАДАЙ, КТО ЛЮБИМЫЕ ГЕРОИ ЛУНТИКА И ЛЕОПОЛЬДА»

Цель: Автоматизация [Л] - [Л']



| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|

| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|



«ДОСКАЖИ

СЛОВО
Цель: учить детей чётко произносить [P] в предложениях.

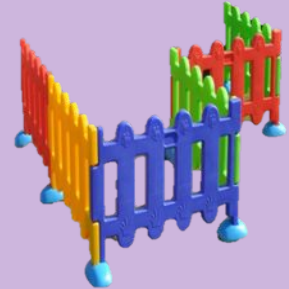
AP – AP – AP – ВОВУ УКУСИЛ...



OP – OP – OP – НА ДАЧЕ
ВЫСОКИЙ...



OP- OP- OP – НА ЛОДКУ
КУПИЛИ...



IP – IP – IP – ТАНЯ ПЬЁТ ...



ЁP - ЁP – ЁP – ПАПА ЧИСТИТ ...



МОЛОДЦЫ!!!

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

