

СРАЖЕНИЕ КРАСОК

Цель игры: Автоматизация навыков произношения звука **Л** в связной речи.

Ход игры: Играют двое детей, один из которых раскрашивает картинки голубой краской, а другой - белой. Первый игрок бросает игральный кубик, смотрит, сколько очков на нем выпало (предположим, два), и рассказывает, какие белые картинки он перекрасит, например:

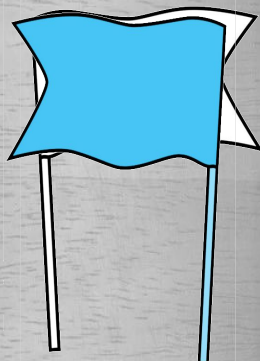
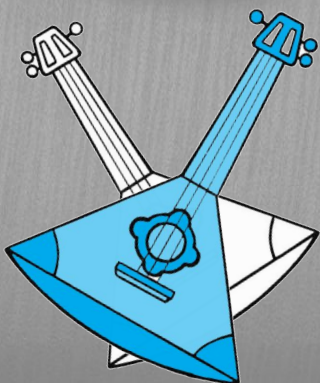
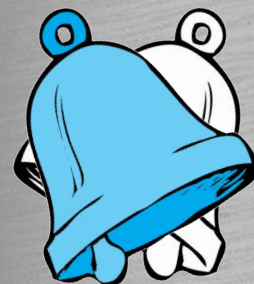
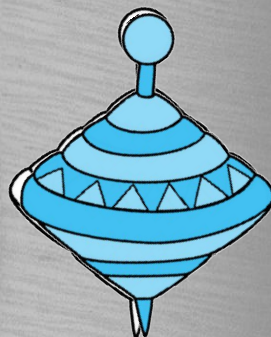
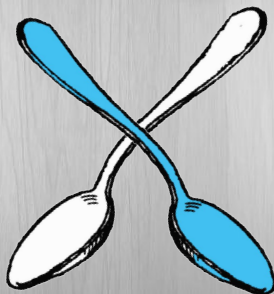
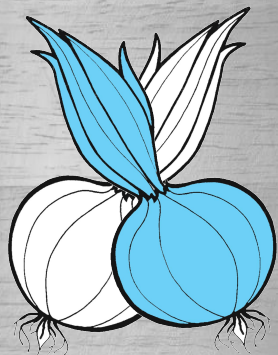
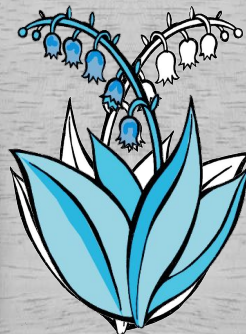
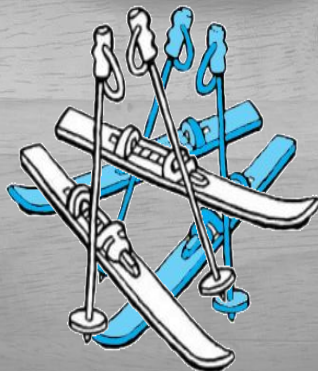
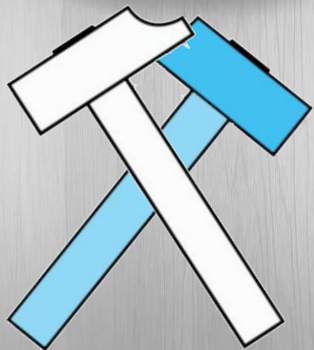
- Была ложка белой, а стала голубой.
- Белая лампа стала голубой.

Если при этом звук Л в словах звучит правильно, логопед кликает мышкой по названным картинкам, перекрашивая их в голубой цвет. Затем второй игрок

бросает игральный кубик и в соответствии с его показаниями «перекрашивает» в белый цвет определенное количество голубых картинок. Победителем игры становится тот, кто сумеет покрасить в свой цвет все картинки.

Автор и разработчик игры [Крица Лебедева](https://vk.com/logopedlebedeva) <https://vk.com/logopedlebedeva>

НАЧАТЬ ИГРУ



ЗАВЕРШИТ
в
игру





молодец!