

# 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:

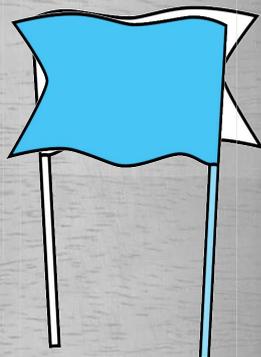
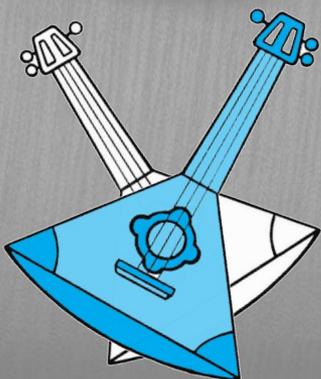
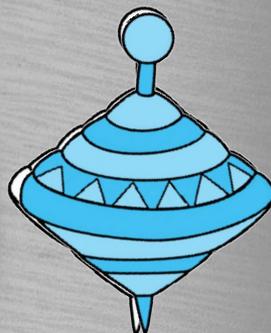
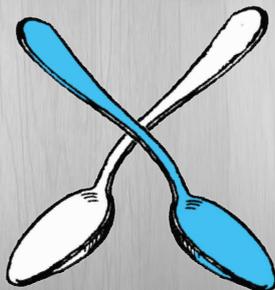
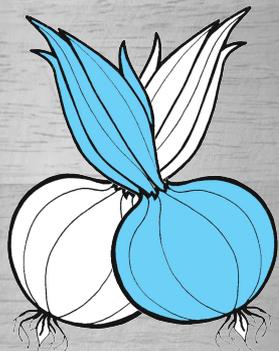
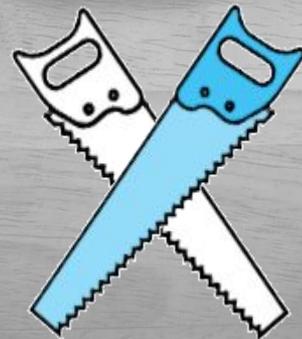
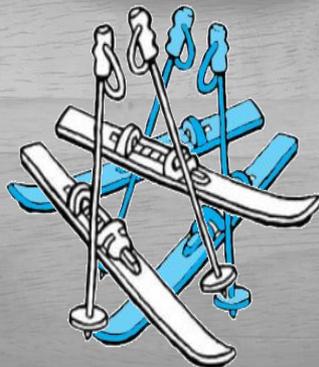
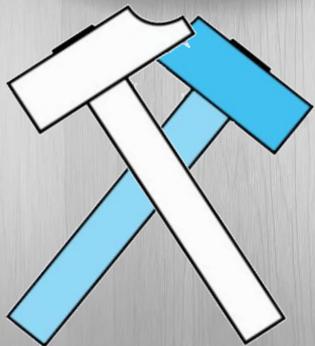
- Была ложка белой, а стала голубой.
- Белая лампа стала голубой.

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

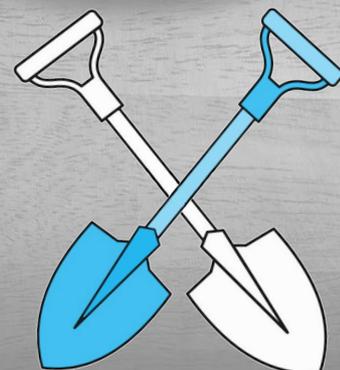
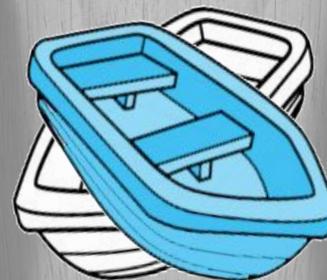
бросает игральный кубик и в соответствии с его показаниями «перекрашивает» в белый цвет определенное количество голубых картинок. Победителем игры становится тот, кто сумеет покрасить в свой цвет все картинки .

Автор и разработчик игры Ирина Лебедева <https://vk.com/logopedlebedeva>

**НАЧАТЬ ИГРУ**



ЗАВЕРШИТ  
в  
игру





*молодец!*