



Лепбук «Звук Р»

15 сентября 2020

Актуальность:

в современном обществе речевое развитие детей идет с опозданием по всем компонентам речевой системы. Звукопроизношение многих детей страдает на всех этапах: от вызывания звука до его автоматизации в произвольной речи. Дети лучше усваивают любой материал, если он им будет преподнесён наглядно.

Цель:

автоматизация звука [р]

Задачи:

учить произносить звук Р изолированно, в слогах, словах, словосочетаниях и предложениях; учить дифференцировать звуки р и рь, учить дифференцировать звуки р и л

В данном пособии представлены разнообразные игры на коррекцию и автоматизацию и дифференциацию звука [р]. Предназначено для детей старшего дошкольного возраста. В своей работе могут использовать логопеды, воспитатели (на этапе закрепления полученных знаний).

Содержит игры:

1. «Звуковая дорожка»

Цель:

автоматизация звука [р]

Задачи:

автоматизировать изолированный звук [р];
учить координировать движения пальца руки и произнесение звука;
развивать речевой выдох.

Ход игры:

ребёнок пальчиком проводит по дорожке, произнося звук [р].

2. Игра «Лабиринты»

Цель:

автоматизация звука [р]

Задача:

автоматизировать звук [р] в словах



Ход игры:

Ребёнок проходит лабиринт от старта до финиша, называя слова со звуком [p].

3. Дидактическая игра «Посчитай-ка, дружок».

Цель:

автоматизация звука [p]

Задачи:

автоматизировать звук [p] в словосочетаниях;
формировать умение согласовывать существительные с числительными

Ход игры:

ребёнок произносит словосочетания «числительное + существительное», четко произнося звук [p].

Можно использовать маркер на водной основе. В этом случае ребёнок проводит линию от цифры к картинке.

4. Дидактическая игра «Ромашка»

Цель:

автоматизация звуков [p], [p'] в слогах.

Задача:

автоматизировать звуки в прямых и обратных слогах

Ход игры:

ребёнок называет поочередно прямые и обратные слоги, повторяя за логопедом.

5. Дидактическая игра «Круги»

Цель:

автоматизация звука [p]

Задачи:

автоматизировать звук p в словах в разных позициях (начало, середина, конец слова); формировать умение правильно определять позицию звука в слове.

Ход игры:

Ребёнок крутит круги, что бы получилось целое изображение предметов. Затем, называет каждый предмет, изображённый в круге. Уточняется позиция звука [p] в слове.

6. Дидактическая игра «Закрой картинку»



Цель:

автоматизация звука [p]

Задачи:

автоматизировать произношение звука [p] в словах в разных позициях (начало, середина, конец); закреплять умение определять позиции звука в слове.

Ход игры:

Ребёнок называет картинку и накрывает её фишкой определённого цвета. Картинку можно закрыть только после того, как правильно произнесён звук. Кроме того, нужно правильно выбрать цвет фишки. Если звук [p] находится в начале слова, картинку следует накрывать красной фишкой, если в середине слова – жёлтой, если в конце слова – зелёной. Дети по очереди называют слова и накрывают картинки фишками.

7. Дидактическая игра «Верни предмет»

Цель:

автоматизация звука [p]

Задачи:

автоматизировать звук [p] в предложениях; формировать умение составлять предложения.

Ход игры:

ребёнок раскладывает предметные картинки рядом с героем, кому этот предмет необходим. Свои действия озвучивает предложениями, например: «КоРабль веРнули пиРагу».

8. Дидактическая игра «Что закрасил маляр?»

Цель:

автоматизация звука [p]

Задачи:

автоматизировать сочетания КР в предложениях; закреплять умения составлять предложения.

Ход игры:

Для игры потребуется лампа и стекло. Под стекло устанавливается лампа, на стекло кладём картинку с изображением маляра, который что-то закрасил. Предметную картинку положим под картинку с изображением маляра. При включении света под закрасенной областью верхней картинки проявляется рисунок. Задача ребёнка сказать, что закрасил маляр. Например: «Маляр закрасил крышку».



9. Дидактическая игра «Крот»

Цель:

автоматизация звука [р]

Задачи:

автоматизировать звук [р] в предложениях; формировать умение составлять предложения; формировать умение правильно согласовывать глаголы с именами существительными в винительном падеже.

Ход игры:

Ребёнок вращает верхний круг. Поочерёдно в прорези верхнего круга появляются изображения предметов со звуком [р].

Логопед произносит слова: «Кто узнает, кто поймёт, что скрывает в норке крот?».

Ребёнок отвечает: «В норке крот скрывает ромашку».

10. Дидактическая игра «Четвёртый лишний»

Цель:

автоматизация звука [р]

Задачи:

автоматизировать звук [р] в словах; развивать логическое мышление; закреплять обобщающие понятия.

Ход игры:

Ребёнок называет все 4 картинки поочередно, затем, находит и называет лишнюю картинку, чётко произнося звук [р]. Три картинки объединены одним обобщающим понятием, а одна лишняя.

11. Дидактическая игра «Накорми космонавтов»

Цель:

автоматизация звука [р]

Задачи:

автоматизировать звук [р]; учить дифференцировать звуки [р]-[л]

Ход игры:

ребёнок называет каждую картинку, изображённую на тубике с «космической едой», распределяя их между космонавтами.

12. Дидактическая игра «Рыбалка»

Цель:



автоматизация звука [р]

Задачи:

автоматизировать звук [р]; учить дифференцировать звуки [р]-[р']

Ход игры:

Ребёнок «ловит» рыбку (берёт её и смотрит на изображение с обратной стороны). Если в слове есть звук [р], кладёт рыбку в синее ведро, если в слове звук [р'] - в зелёное ведро.

detskiylogoped.ru