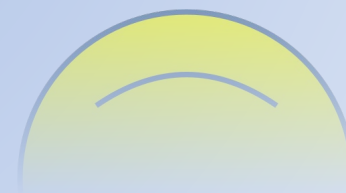


Игры для
автоматизации
звука «Р»



«Бабочка»

[Описание игр](#)



Р
А

Р
О

РУ

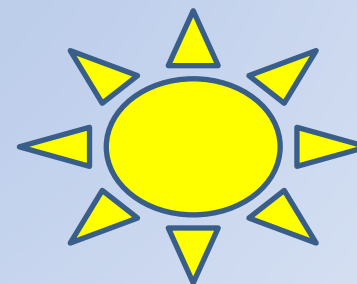
Р
Ы

А
Р

О
Р

РЭ

УР



Доскажи словечко

Описани
е

Вот высокая



Тут зелёная



Там глубокая



А на ней
лежат



В зоопарке



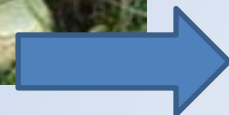
Купим
спелый



Скачет в гости



Красный он, как

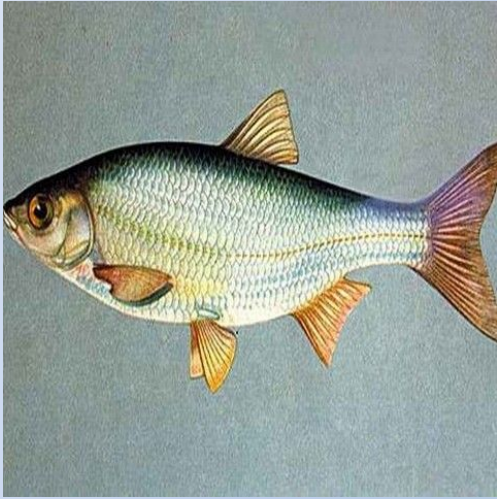


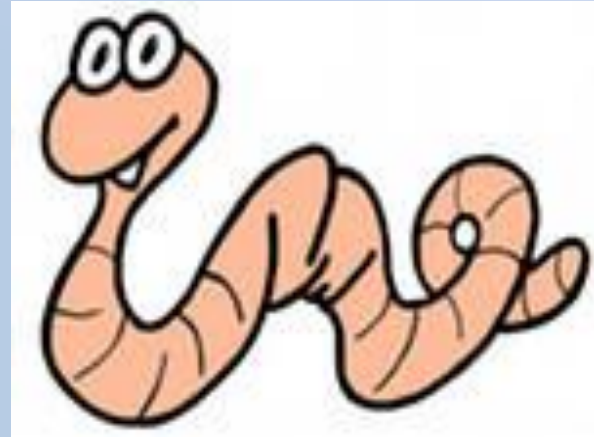
«Четвёртый лишний»

[описание](#)









Найди пару

описание



H,2

Придумай предложение по картинке.



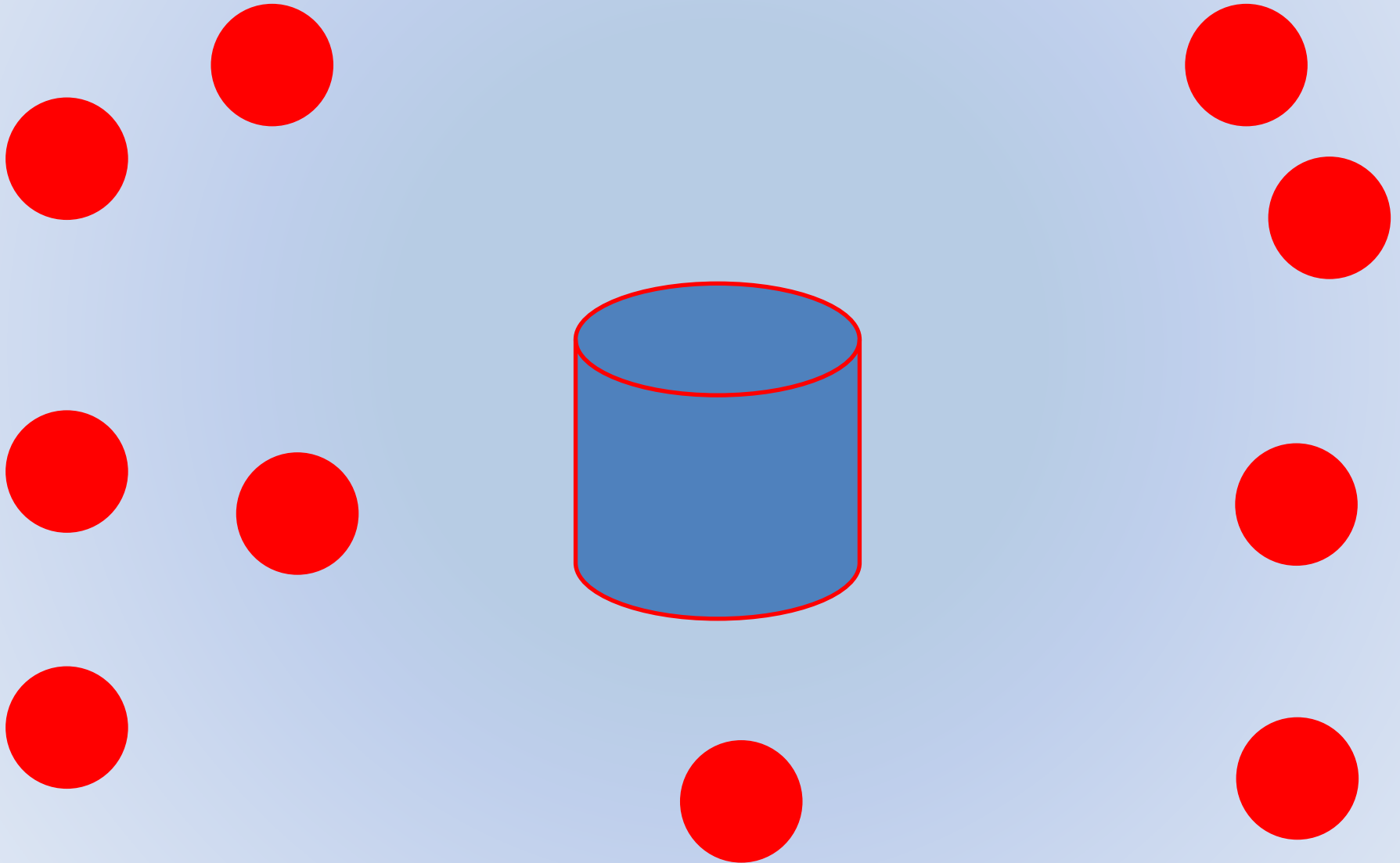
Что делает робот-трубач?



Что делает барабанщик?



Один-много

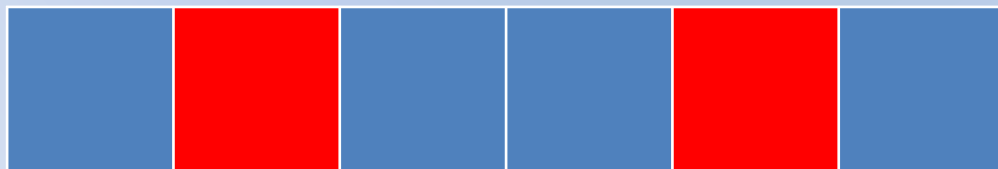


Подбери схему к слову

[описание](#)



Подбери к схеме слово



Составь предложение по картинке



*Рая держит в
руках корзину с
фруктами.*

Вернуться в
[начало](#)
презентации

«Бабочки»

[играть](#)

Цель: автоматизация звука в слогах.

«Перелетай» с бабочкой с облачка на облачко и читай (повторяй за логопедом) слоги.

«Доскажи словечко»

[играть](#)

Цель: автоматизация звука в словах.

Взрослый читает предложение, ребёнок заканчивает, договаривая одно слово.

«Четвёртый лишний»

[играт](#)

[ь](#)

Цель: Автоматизация звука в словах.

Развитие фонематического восприятия.

Нужно выбрать картинку, в названии которой нет автоматизируемого звука. (Ребёнок наводит курсор на картинку, «щёлкает» по ней, и если картинка выбрана правильно, она исчезнет.

«Найди пару». [играть](#)

Цель: Автоматизация звука в словосочетаниях. Развитие логического мышления.

Подбери к каждой картинке пару – найди между картинками логическую связь. (Ребёнок подбирает пару к картинкам из левого столбика, найдя пару, «щёлкает» по той картинке, к которой подбирал (левый столбик)

«Придумай предложение» [играть](#)

Цель: автоматизация звука в предложении. Развитие связной речи.

Придумай предложение по картинке.

«Один-много». [играть](#)

Цель: автоматизация звука.

Согласование числительных с существительными.

Ребёнок считает круги «один красный круг, два красных круга» и т.д., при этом «щёлкает» мышкой по кругам.

«Подбери к слову схему», Подбери схему к сл [играть](#)

Цель: автоматизация звуков, развитие навыка фонематического анализа.

Смысл игр заключается в том, что ребёнок подбирает схему к слову или наоборот, при этом он может мышкой удалять ненужные схемы (или картинки), в итоге останется правильная схема (или картинка), и если по ней «щёлкнуть», она окажется возле картинки (или схемы).

