

Л - 21 Четко произноси звук Л

Повтори слоговые цепочки:

ЫЛЛА – ЫЛЛО – ЫЛЛУ

ЫЛЛЭ – ЫЛЛУ – ЫЛЛЫ

ЫЛЛО – ЫЛЛЭ – ЫЛЛА

ЫЛЛЫ – ЫЛЛА – ЫЛЛУ

Очень быстро без остановок повторяй слово и слушай, в какое новое слово оно превращается:

Скала – скала – скала – скала – ска – ла – ласка – ласка...

Таким же образом поиграй со словами: «юла», «жилы»

Добавь слово:

Крыса - нора, белка - ... (дуп-ло)

Полночь – темно, полдень - ... (свет-ло)

Рубит – топор, пилит - ... (пила)

Птица – гнездо, улей - ... (пчела)

Вата – легко, груз - ... (тяжело)

Валенки - холод, туфли - ... (теп-ло)

Желтый – желток, белый - ... (белок)

Низ – это пол, верх - ... (потолок)

При помощи картинок разгадай хитрые загадки.

Мёд нам дарит пила? - ... (не пила, а пчела)

Закружилась скала? - ... (не скала, а юла)

Вышивает метла? - ... (не мет-ла, а иг-ла)

Сор сметает юла? - ... (не юла, а мет-ла)

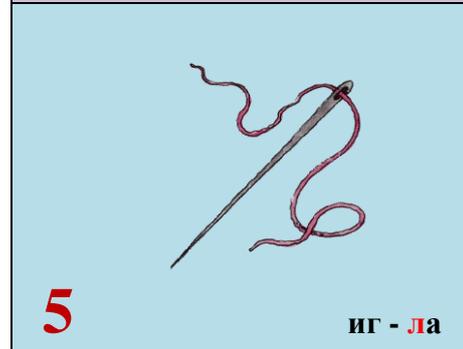
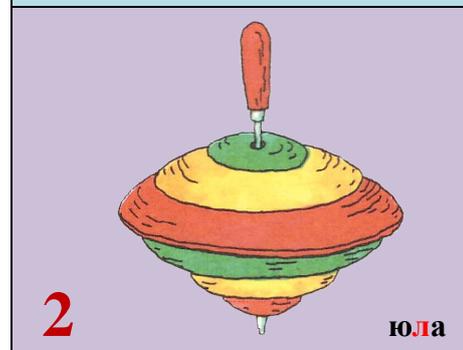
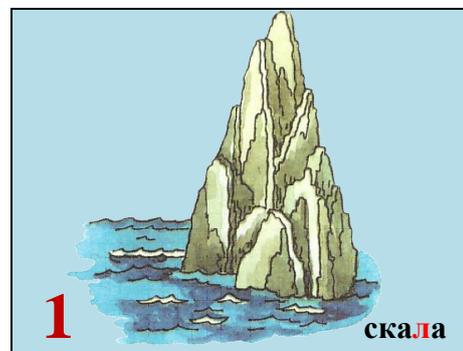
Пилит бревна игла? - ... (не иг-ла, а пила)

Из гранита пчела? - ... (не пчела, а скала)

Игра «Ляпки - догонялки»

Два игрока поочередно бросают игральный кубик, ставят свои фишки (пуговицы) на квадраты с номерами, указанными кубиком и четко называют нарисованные там картинки. Первый (убегающий) игрок считается заляпанным (осаленным), если фишка второго (догоняющего) игрока встанет на тот же самый квадрат, где уже стоит его фишка. Затем игроки меняются ролями: игральный кубик сначала бросает «убегающий» игрок, а затем «догоняющий».

Когда завершить игру ее участники решают самостоятельно.



Четко произнеси слово по слогам, а затем повтори его, вставив в середину слог «ЛО»:

Па - чка ... (па - **ло** - чка)

По - чка ... (по - **ло** - чка)

Ска - чка ... (ска - **ло** - чка)

Мо - ток ... (мо - **ло** - ток)

Жа - ба ... (жа - **ло** - ба)

Ме - чи ... (ме - **ло** - чи)

Игра «Кто станет волшебником?»

Единственная фишка (или пуговица) ставится на любую угловую картинку. Один игрок имеет право передвигать фишку только слева – направо, другой игрок – только вверх – вниз. Если на игральном кубике выпадает, предположим, шестёрка, а до края игрового поля остается меньшее количество картинок, фишка передвигается до края и затем строго назад. А поскольку ходы передаются от одного игрока к другому, фишка будет двигаться то по вертикали, то по горизонтали. Каждый игрок должен четко называть все картинки, по которым передвигается фишка во время его хода. Волшебником станет тот игрок, фишка которого остановится на «волшебной палочке». Загаданное им желание обязательно исполнится ... когда-нибудь.



пуга.ло



ко.ло.кольчик



ша.ла.ши



дуп-ло



ёл.лочка



яб-ло.ня



па.ла.тка



ёл.лочка



пуга.ло



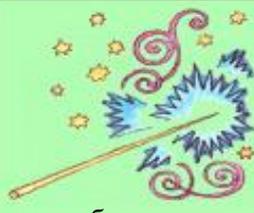
ска.ла



ска.ла



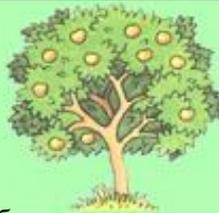
дуп-ло



во.л.шебная па.лочка



ко.ло.кольчик



яб-ло.ня



ша.ла.ши



ко.ло.кольчик



пуга.ло



дуп-ло



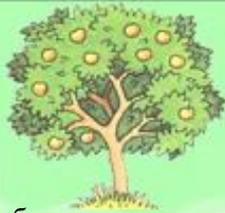
па.ла.тка



па.ла.тка



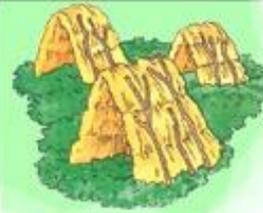
ёл.лочка



яб-ло.ня



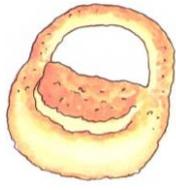
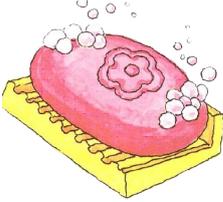
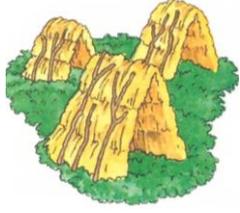
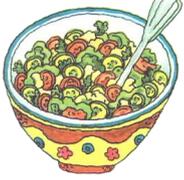
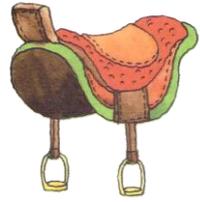
ска.ла



ша.ла.ши

Скажи наоборот:

- Ветер не теплый, а - ...
 (холодный)
- Песня не грустная, а - ...
 (весёлая)
- Человек не старый, а - ...
 (молодой)
- Шашки не черные, а - ...
 (белые)
- Мальчик не трусливый, а –
 ... (смелый)
- Сумка не легкая, а - ...
 (тяжёлая)
- Волк не сытый, а – ...
 (голодный)
- Склон не крутой, а - ...
 (пологий)

		
Колобок	малыш	юла
		
шило	молоток	пила
		
шоколад	калач	пчела
		
мыло	шалаш	скала
		
соловей	столы	салат
		
голубь	Пугало	халат
		
палочка	весло	седло
		
жедудь	яб-люко	дуп-лю

Викторина «Навигатор»

Быстро и четко отвечай на вопросы типа:

- Что под мылом? – ...
 (под мылом соловей)
- Что над халатом?
- Что между шилом и пилой?
- Что ниже пчелы?
- Что справа от весла?
- Что во втором ряду?
- Что в левом нижнем углу?
- Назови всё съедобное.
- Назови инструменты.
- Что (кто) растёт?
- О чем (или о ком) можно сказать «мой» («моя», «моё», «мои»)?

Не глядя на картинки, назови всё, что запомнилось.

Игра «Мудрый Лев и глупый Попугай»

Изображая мудрого царя зверей, низким голосом повторяй только правильные словосочетания, а неправильные повторяй высоким птичьим голосом:

Белое **молока**
 Болотная **акула**
 Полосатая **пчела**
 Пилот **самосвала**

Лысые волосы
 Молодой **человек**
 Весёлая **жалоба**
Лошадиные лапы

Ласковая улыбка
 Спелый **шоколад**
 Смелый **водолаз**
Еловые желуди

Найди пару.

Каждой картинке в правом столбике найди пару в столбике слева, например: **юла** – **малыш**

Соревнование

«У кого память лучше?»

1 тур: Взрослый называет по порядку слова левого столбика, а ребенок, не глядя на картинки, вспоминает второе слово каждой пары, например: весло – ... (**лодка**), яблоко – ... (**яблоня**)

Записав количество правильных ответов, игроки меняются ролями. В завершение тура подводятся итоги.

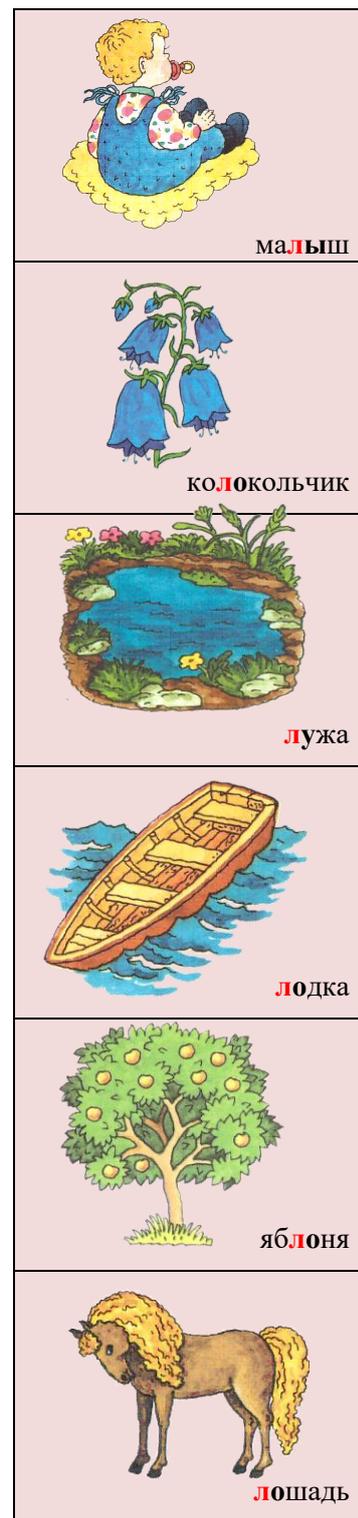
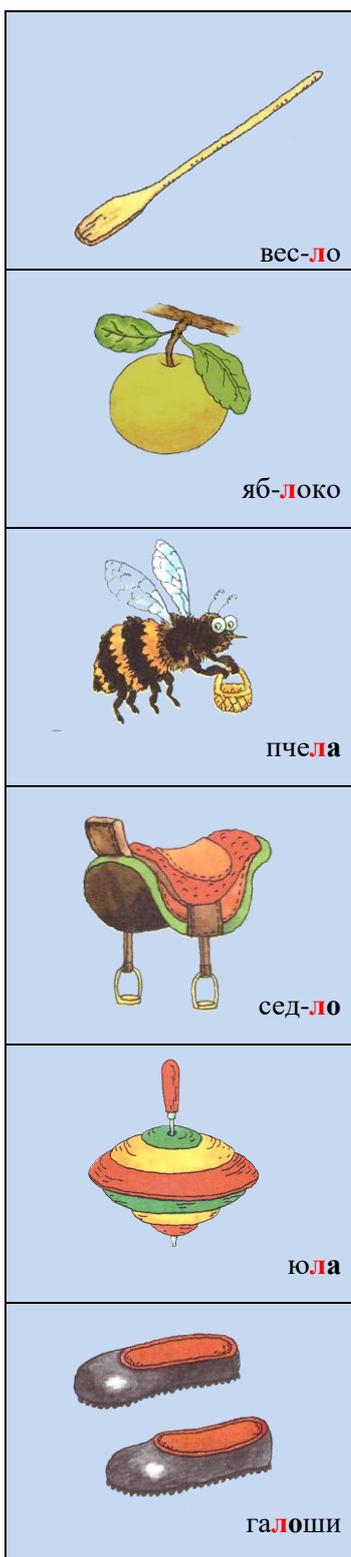
2 тур: Взрослый вразнобой называет слова правого столбика, а ребенок вспоминает первое слово каждой пары, например:

лужа – ... (**галюши**), лодка – ... (**весло**)
 Записав количество правильных ответов, игроки меняются ролями.

В завершение тура подводятся итоги.

3 тур: Взрослый по памяти называет пары слов, а ребенок проверяет его ответы, глядя на картинки. За каждую правильно названную пару слов присуждается 1 балл.

Затем взрослый проверяет ответы ребенка и подводит общий итог соревнования.



Игра «Колобок ходит в гости»:

Поставьте фишку (пуговицу), изображающую Колобка на картинку «Колобок». Ребенку эту фишку брать в руки нельзя, он должен только объяснять взрослому, **четко произнося** звук Л, куда ее двигать, чтобы обойти все лисьи норы и навестить друзей - Калачей, живущих по краям игрового поля: «К ябл**л**оням» - шаг фишкой вниз. «К ёл**л**очкам» - шаг вверх. «К бел**л**ым кол**л**окольчикам» - шаг вправо. «К гол**л**убым кол**л**окольчикам» - шаг влево. По диагонали фишку передвигать нельзя.



Повтори слоги и сложи слово:

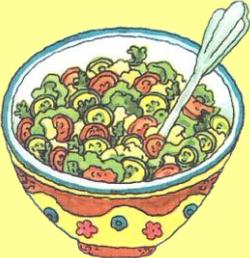
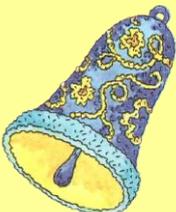
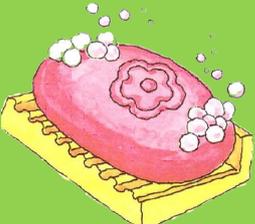
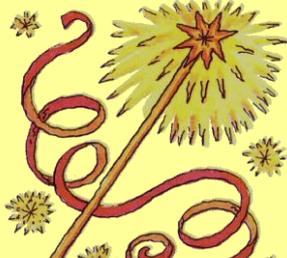
Ю – ю – ю, ла – ла – ла - ... (Ю – ю – ю, **ла – ла – ла**. Получилась юла)

Пи – пи – пи, ла – ла – ла - ... (Пи – пи – пи, **ла – ла – ла**. Получилась пила)

Пче – пче – пче, ла – ла – ла - ... (Пче – пче – пче, **ла – ла – ла**. Получилась пчела)

Ска – ска – ска, ла – ла – ла - ... (Ска – ска – ска, **ла – ла – ла**. Получилась скала)

Се – се – се, ло – ло – ло - ... (Се – се – се, **ло – ло – ло**. Получилось село)

 <p>салат</p>	 <p>юла</p>	 <p>колокольчик</p>	 <p>голубь</p>
 <p>балалайка</p>	<p align="center">Игра «Парные слова»</p> <p>Игроки ставят свои фишки на «шоколад», поочередно бросают игральный кубик и, в соответствии с его указаниями, передвигаются на определенное количество клеточек, четко произнося каждое слово. Фишка, остановившаяся на жёлтом квадрате, переносится на квадрат с парным словом:</p> <p>с огородного «салата» на блюдо под названием «салат» или наоборот;</p> <p>с «колокольчика» - цветка, на звонок - «колокольчик» или наоборот;</p> <p>с «палочки» волшебной на «палочку» дирижера или наоборот.</p> <p>Побеждает игрок, фишка которого первой остановится на «шоколаде». Если же фишка пройдет мимо призовой «шоколадки», она заходит на следующий «круг».</p>		 <p>колокольчик</p>
 <p>салат</p>			 <p>мыло</p>
 <p>халат</p>			 <p>палочка</p>
 <p>шоколад</p>			 <p>молоток</p>

Выучи веселые чистоговорки:

Ла – ла – ла. Зацвела
у снеговика мет-**ла**.

Лу – лу – лу. На балу
отдавили хвост ос-**лу**.

Лы – лы – лы. Две пчелы
едут в санках со ска**лы**.

Ла – ла – ла. Из стек-**ла**
у коз**ла** была **пила**.

Ла – ла – ла. Камбала
на лужок гулять пош-**ла**.

Ло – ло – ло. Всё село
Летом снегом заме - **ло**.

Подбери слово:

На одеяле пододеяльник, а на подушке - ... (*наво**л**очка*)

Рубят топором, а пилят - ... (*пи**л**ой*)

На сосне шишки, а на дубе - ... (*же**л**уди*)

Сахар в сахарнице, а соль - ... (*в солон**к**е*)

У лисы нора, а у белки - ... (*ду**п**ло*)

У кур курятник, а у голубей - ... (*голубя**т**ня*)

Под ногами пол, над головой - ... (*потол**к***)

Жираф пятнистый, а зебра - ... (*полосат**а***)

Игра «Куча-мала»

Игроки ставят свои фишки (пуговицы) на «старт».

Игральный кубик не нужен.

Для того, чтобы «забраться» на вершину кучи надо четко назвать всё, что в здесь лежит:

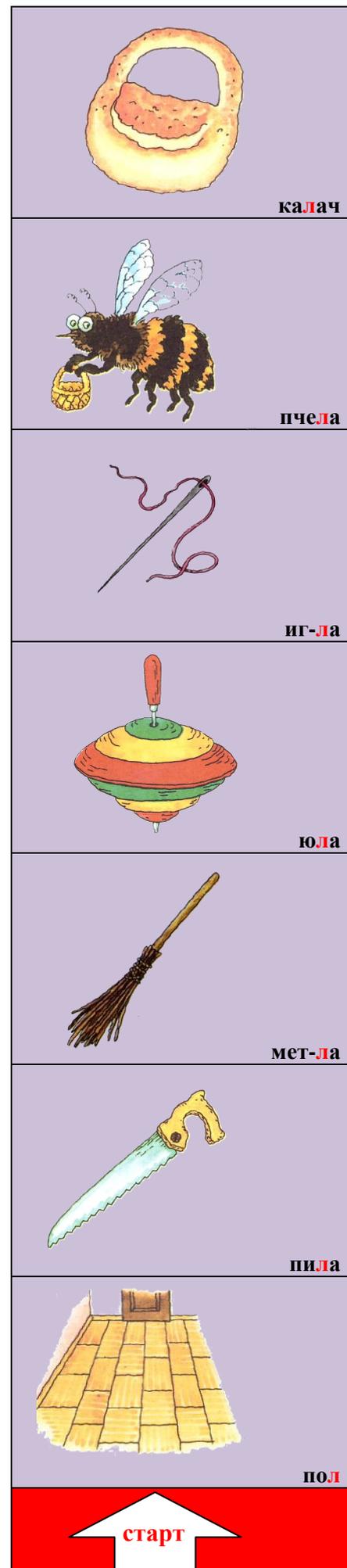
- *Куча-мала: на полу – пи**л**а, над пи**л**ой - мет**л**а,*
- над мет**л**ой - ю**л**а, над ю**л**ой - иг**л**а,*
- над иг**л**ой - пчел**а**, над пчел**о**й - калач.*

Для того, чтобы спуститься с кучи, игрокам придется назвать все картинки в обратном порядке:

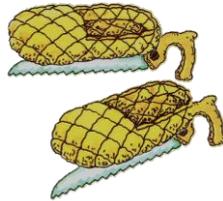
- *Калач – над пчел**о**й, пчел**а** - над иг**л**ой,*
- иг**л**а - над ю**л**ой, ю**л**а - над мет**л**ой,*
- мет**л**а - над пи**л**ой, пи**л**а - на полу.*

Если игрок допускает оговорку или неточность произношения звука Л, его фишка возвращается на «старт», а в игру вступает следующий участник.

Победителем станет тот игрок, которому удастся первым безошибочно произнести обе части языколомки, добравшись, таким образом, до самого верха и спуститься вниз.

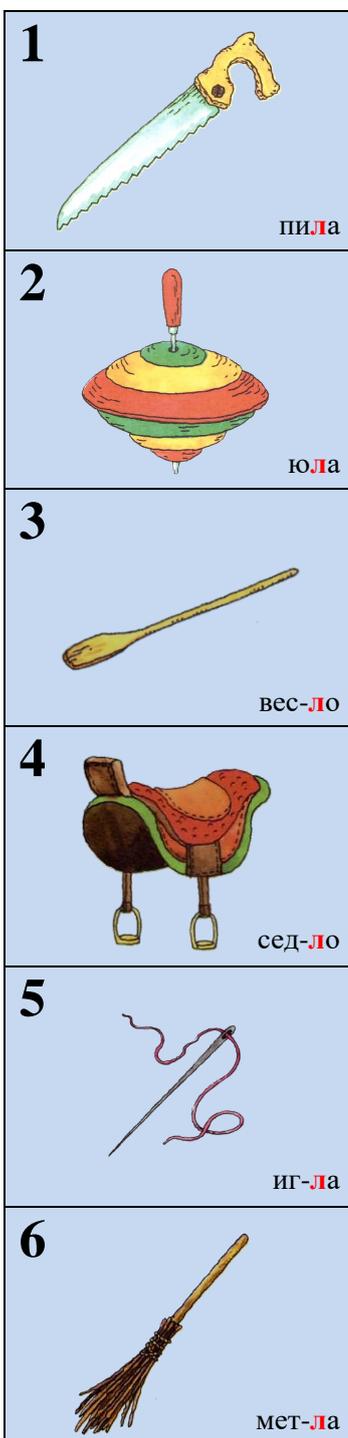


Придумай названия новым «изобретениям»:



Из каких частей состоят *балалайка*, *метлук*, *пилапти*, *иглыжи*, *свекландыш*?

Какие новые свойства появились у этих «изобретений»? Как их можно применить?



Кому и для чего могут пригодиться *весложка*, *стеклодка*, *столыжи*?

Игра «Изобретатели»

Первый игрок бросает игральный кубик, соотносит его показания с цифрами в голубой колонке и четко называет соответствующую номеру картинку. Затем второй игрок делает бросок и таким же образом находит свою картинку в розовой колонке.

Мысленно объединив предметы, изображенные на этих картинках, игроки дают название новому «изобретению» и придумывают способы его применения.

Например, если во время броска первого «изобретателя» игральный кубик показывает «1» (*пила*), а у второго игрока выпадает «2» (*лыжи*) - получатся «*пилыжи*» или «*пилолыжи*», которые помогут напилить снежные кирпичи для ледового городка.

А, может быть, кому-то захочется пилить дрова не руками, а ногами? За каждую интересную, даже самую фантастическую идею игроки получают по 1 баллу.

Звание «Почетного изобретателя» присваивается игроку, набравшему наибольшее количество баллов.

