

Слушай и представляй:

Звуки речи невидимы. Их можно произнести и услышать, но увидеть, узнать, какой у них характер невозможно. И всё же, давай прислушаемся к звукам и пофантазируем

Словно л-лодка пл-лавно – пл-лавно по вол-лнам пл-лывёт звук Л.

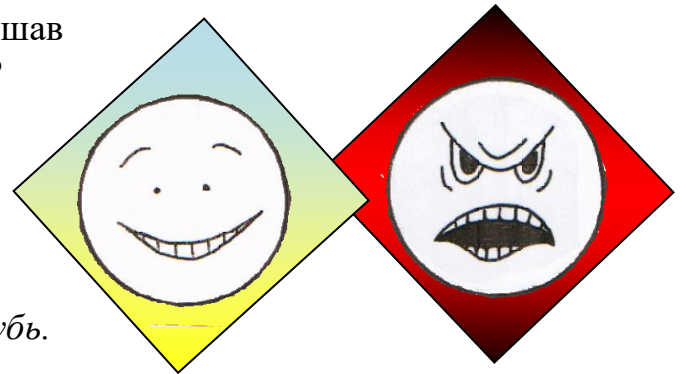
Звук Л гл-ладит и л-ласкает, л-л-любит, ул-л-лыбается,

И как тррракторррр неиспррравный тарррахтит, дрррожит звук Р.

Звук Р грррабит, ррразрррушает, рррвёт, ррррычит, ррругается.

Услышав в слове звук Р, покажи злость, а услышав звук Л, улыбнись. Обрати внимание, как звук Р помогает передать грозный нрав хищников, а звук Л - ласковый характер животных:

Рысь, лама, ласка, тигр, лошадь, антилопа, пантера, лось, носорог, осёл, ягуар, слон, динозавр, кобра, ласточка, коршун, ворон, голубь.



Замени звук Р на звук Л:

Договори слова в считалке:

В нашем доме каждый рад,
 Что в семье покой и ... (лад).
 Встали мы в такую рань,
 Чтоб в лесу увидеть ... (лань).
 В подземелье как-то раз,
 Мы пролезли в узкий ... (лаз).
 Выронил спортсмен из рук,
 Стрелы и стрелковый ... (лук).




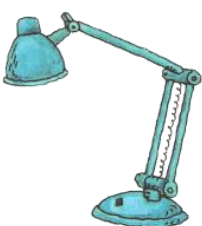
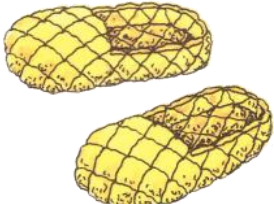
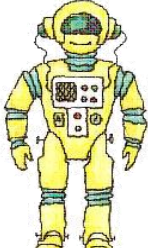


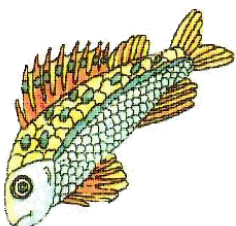


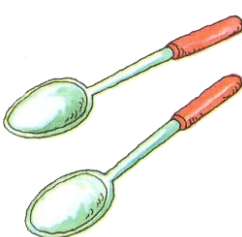



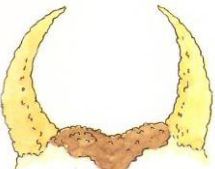
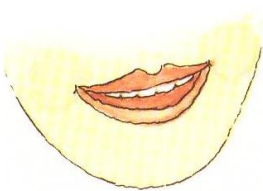
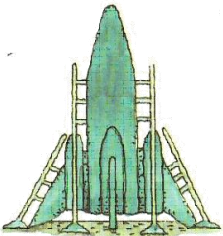



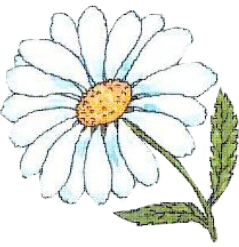
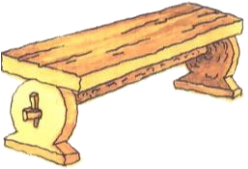

Жила – бы - ... (ла) одна иг - ... (ра).
 Игра бы - ... (ла) совсем ста - ... (ра).
 Без дел с ут - ... (ра) и до ут - ... (ра).
 она спа - ... (ла) в углу сто - ... (ла)
 Но вот вче - ... (ра) пришла по - ... (ра) -
 игра взя - ... (ла) и ожи - ... (ла)!
 Опять бод - ... (ра) и весе - ... (ла).
 Свой ход иг - ... (ра) тебе да - ... (ла)!

Игра «Немое кино»

До начала игры надо четко назвать все картинки. Затем первый игрок – «актёр» своими движениями молча объясняет зрителям, какой из этих предметов он загадал. Тот, кто первым угадает и четко назовёт изображаемый предмет, становится «актёром»

 лак	 лук	 лапти	 ласты	 лошадь	 лужа	 лампа	 лыжи
 рак	 рубашка	 робот	 ромашка	 рыба	 ракета	 рубль	 рама

«Прочитай» рифмовку по картинкам:

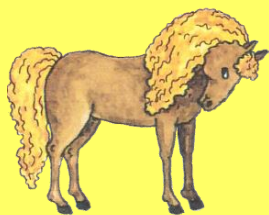
			
лошадь	лук	рубашка	лампа
			
лапти	робот	рама	лама
			
рыба	ранец	лужа	ложки
			
рысь	лопата	ласты	рожки
			
рот	ракета	лыжи	рак
			
лось	ромашка	лавка	лак

Игра «Умный паучок»

Цель игры: помочь пауку (фишка или пуговица) забраться по «стене» снизу вверх только по картинкам со словами на звук Р, а спуститься вниз по картинкам со словами на звук Л. Затем наоборот: подняться вверх по картинкам со словами на звук Л, а спуститься по картинкам со словами на звук Р. Перепрыгивая через картинки и передвигать фишку по диагонали запрещается. Двигаться можно только по вертикали и по горизонтали.



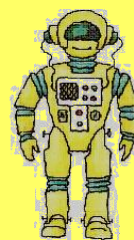
рама



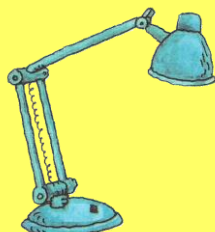
лошадь



лама



робот



лампа

Выучи стишок:

Зря в апреле клоун **рыжий**
 В лес пошёл и встал на **лыжи**,
 Там от солнечных **лучей**
 Тает снег, бежит **ручей**.



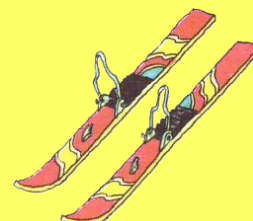
руки



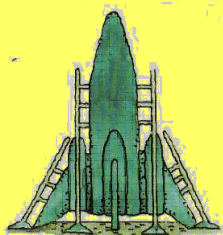
рак

Игра «Парные слова»

Игроки ставят свои фишки на картинку «**роза**», поочередно бросают игральный кубик и, в соответствии с его показаниями, передвигаются на определенное количество клеточек, **четко** произнося каждое слово. Если фишка остановится на розовом квадрате, она переносится на квадрат с парным словом, например:



лыжи



ракета

с картинки «**лак**» на картинку «**рак**» или наоборот;

с картинки «**ложки**» на картинку «**рожки**» или наоборот;

с картинки «**луки**» на картинку «**руки**» или наоборот;

с картинки «**лама**» на картинку «**рама**» или наоборот.

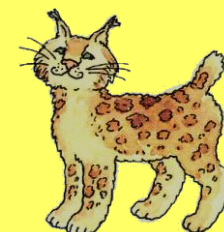
Победителем становится игрок, фишка которого первой **остановится** на «**розе**». Если же фишка пройдет мимо призовой «**розы**», игрок заходит на новый «круг» по игровой дорожке.



луки



лак



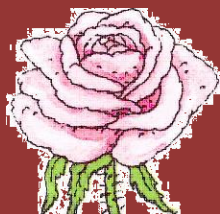
рысь



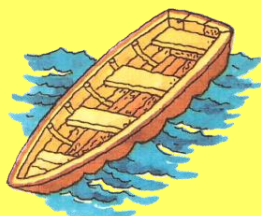
ранец



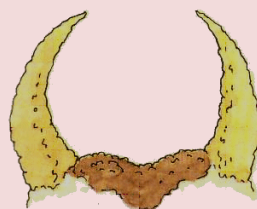
ложки



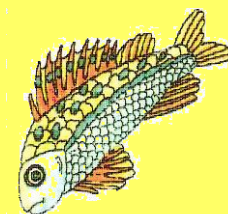
роза



лодка



рожки



рыба

«Прочитай» чистоговорку по картинкам:

Ра ра ра



ранец



рама



рак.

Ла ла ла



лапы



лампа



лак

Ро ро ро



роза



робот



ромб

Ло ло ло



лодка



ложка

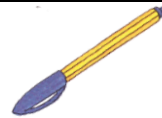


лось

Ру ру ру



руки



ручка



рубль

Лу лу лу



лужа



лучик



лук

Игра «Слоги и слова»

Игральный кубик в этой игре показывает не количество шагов по игровой дорожке, а то, с какого слога должны начинаться слова:

1	2	3	4	5	6
РА	ЛА	РО	ЛО	РУ	ЛУ

Участники игры ставят свои фишки на «старт» и поочередно бросают игральный кубик. Предположим, у первого игрока выпадает «5». Это значит, что он сможет передвинуть свою фишку по игровой дорожке на столько клеточек, сколько слов, начинающихся со слога «**РУ**» он сможет придумать: **руль**, **рубанок**, **рукав** и т.д. Как только запас слов у первого игрока иссякнет, в игру вступает его соперник. Победителем становится игрок, сумевший первым привести свою фишку к финишу.

