

Добавь слог «ра» и повтори всё слово:

го .. – (ра - гора) жа .. – (ра - жара)
но .. – (ра - нора) у .. – (ра - ура)
ко .. – (ра - кора) по .. – (ра - пора)
ды .. – (ра - дыра) кожу.. – (ра - кожура)
па .. – (ра - пара) Ю .. – (ра - Юра)
фа .. – (ра - фара) И .. – (ра - Ира)
зади .. – (ра - задирра) Ве .. – (ра - Вера)

Исправь ошибки:

Знают дети, что Наф – Наф
- толстый розовый ... жираф?
(не жи**ра**ф, а поро**се**нок)







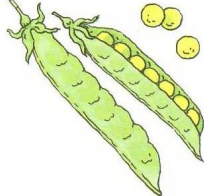


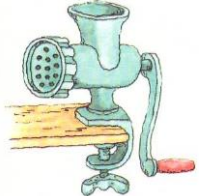
Любит каркать поутру
На заборе ... кенгуру?
(не кенгу**ру**, а воро**на**)

Ростом выше всех зверей
Длинношейей ... воробей? Муравей?
(не вор**бе**й и не му**ра**вей, а жи**ра**ф)

Молока нам дать немного
Мы попросим ... носорога?
(не носо**ро**га, а коро**ву**)

Спрятав детку в свой карман
Быстро скачет ... таракан?
(не тар**а**кан, а кенгу**ру**)

Игра «Лови ошибку»

гита ра 	воро на 
фура ж ка 	коро на 
са ра фан 	шуру п 
горо х 	воро та 
сково р odka 	мясо ру бка 

И у взрослого, и у ребенка должно быть по 5 «фишек», в качестве которых можно использовать любые мелкие предметы: пуговицы, шашки, палочки и т.д.

Взрослый вразной указывает пальцем на разные картинки, называя их то правильно, то неверно, например, «гита**ру**» он специально может назвать «скри**п**кой», «воро**ну**» - «соро**к**ой», «са**ра**фан» - «плат**ь**ем», «шуру**п**» - «гвозд**ь**ем», «мясо**ру**бку» - «тёр**к**ой», «горо**х**» - «фасо**ль**ю», «воро**та**» - «двер**ь**ю» и т. д.

Важно, чтобы правильные названия предметов (их должно быть большинство) вразной чередовались с близкими по смыслу ошибочными названиями.

Услышав неправильное название, ребенок должен хлопнуть в ладоши - «поймать ошибку» и исправить ее. За каждую пропущенную «ошибку» ребенок отдает одну свою шишку взрослому. Но если ему удастся своевременно «поймать ошибку» - взрослый вручает ему свою фишку.

Победа присуждается тому игроку, который сумеет забрать себе все фишки.

Заканчивай каждое предложение словом «кенгуру» и помни, что оно не изменяется:

Как мечтали мы с сестрой повстречаться с ... (кенгуру)

И в гостях у нас вчера появилась... (кенгуру)

Мы гуляли во дворе, чай давали ... (кенгуру)

И заштопали дыру на кармане ... (кенгуру)

Чтоб не выпал из дыры вдруг детеныш ... (кенгуру)

Игра «Найди мою рыбку»

Первый игрок выбирает любую рыбку, но не подсказывает сопернику, какую именно. Соперник задает ему три вопроса:

- Твоя **рыбка** в **рубашке**? Твоя **рыбка** в **фуражке**? Твоя **рыбка** с **гитарой**?

Получив ответ на каждый вопрос, второй игрок находит загаданную первым игроком рыбку. Если угадает, игроки меняются ролями.



Поменяй местами части слов:

Сидят на ветках клена ВО - **РОКА** и СО - **РОНА** (*ворона и сорока*)

А это - насекомые всем хорошо знакомые: ТА**РА** - ВЕЙ и МУ**РА** - КАН

(*муравей и таракан*)

Не знаю я, откуда взялась эта посуда: МЯСО - **РОДКА** и СКОВО - **РУБКА**

(*мясорубка и сковородка*)

Добавь слово:

У птицы – яйцо, а у рыбы - ... (*икра*)

Коза простодушна, лисица - ... (*хитра*)

На севере – холод, на юге - ... (*жара*)


Орех-скорлупа, апельсин - ... (*кожура*)

У белки - дупло, а у крысы - ... (*нора*)

Тигрица свирепа, зайчиха - ... (*добра*)

Глубокая яма, до неба - ... (*гора*)

Еще будет – завтра, а было - ... (*вчера*)

<p>Пара рам</p> 	<p>пара роз</p> 	<p>пара рук</p> 	<p>пара рыб</p> 	<p>пара роз</p> 
<p>пара рук</p> 	<p>Игра «Гонщики»</p> <p>Игроки ставят свои «машины» (пуговицы разного цвета) на голубой квадрат. Первый «гонщик», вступая в состязание, передвигает свою «машину» по игровой дорожке, максимально четко и быстро называя все картинки: «Пара рам, пара роз, пара рук...» Каждый раз пересекая голубой квадрат, он зарабатывает 1 очко. Допустив оговорку или нечеткость произношения звука Р, «гонщик» останавливается на данной картинке, и в игру вступает следующий участник. Когда закончить соревнование игроки решают сами. Победитель определяется по количеству набранных очков.</p>			<p>пара рам</p> 
<p>пара рам</p> 				<p>пара рам</p> 
<p>пара роз</p> 				<p>пара рыб</p> 
<p>пара рыб</p> 	<p>пара рук</p> 	<p>пара роз</p> 	<p>пара рам</p> 	<p>пара рук</p> 

Скажи наоборот:

Кофта не новая, а - ... (*старая*)
 Морковь не варёная, а - ... (*сырая*)
 Дорога не узкая, а - ... (*широкая*)
 Волшебник не злой, а - ... (*доб-рый*)

Подарок не дешёвый, а - ... (*дорогой*)
 Путь не длинный, а - ... (*короткий*)
 Поступок не плохой, а - ... (*хороший*)
 Житель не сельский, а - ... (*городской*)

Игра «Остров сокровищ»

Единственная фишка «пират» (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 «острова» остается меньшее количество картинок, фишка передвигается до края игрового поля, а затем строго назад. А поскольку ходы передаются от одного игрока к другому, «пират» будет двигаться то по вертикали, то по горизонтали. Каждый игрок должен четко называть все картинки, по которым передвигается «пират» во время его хода. Победит тот игрок, которому удастся остановить фишку на «*рубине*».



«Прочитай» рифмовку по картинкам:

	со ро ка		са ра фан		но ра
	ги та ра		му ра вей		иг ра
	во ро та		во ро бей		во ро на
	ко ро ва		ке нгу ру		ко ро на
	до ро га		но со рог		го ра
	го ро х		смо ро дина		ды ра

Игра «Запомни и назови»

- 1 тур:** Пока один игрок отворачивается, другой закрывает маленькой бумажкой любую картинку в таблице и скандирует: «**Ра – ра – ра пора!**»
Если первый игрок вспомнит и четко назовет спрятанную картинку, он получает 1 балл (записать) Когда поменяться ролями, игроки решают сами.
- 2 тур:** По памяти, не глядя на картинки, игроки отвечают на вопросы:
- Кто летает? (**во**рона, **со**рока, **во**робей) Кто бодается? (**ко**рова, **но**со**ро**г)
 - Какие слова заканчиваются слогом «**Ра**»? (**но**ра, **иг**ра, **го**ра, **ды**ра, **ги**тара)
- Победителем становится тот, кто наберет наибольшее количество баллов.

Игра «Фишка ходит в гости»:

Поставьте фишку на любой домик. Ребенку эту фишку брать в руки нельзя, он должен только объяснять взрослому, куда ее двигать, чтобы обойти все норы хищников и навестить друзей, живущих в домиках по краям игрового поля: «В сторону города» - шаг фишкой вверх. «Поворот в сторону огородов» - шаг влево. «В сторону дороги» - шаг вправо. «В сторону забора» - шаг вниз. По диагонали фишку передвигать нельзя



Р - 27 Четко произноси звук Р

Повтори цепочки слогов:

Эра - эро - эры Эрэ - эру - эра

Арэ - урэ - ырэ Эрэ - арэ - урэ

Подбери слово:

Посуду моют, а одежду - ... (*стирают*)

Пилой пилят, а топором - ... (*рубят*)

Корова мычит, а тигр - ... (*рычит*)

Стекло разбивается, а бумага - ... (*разрывается*)

Ягоды созревают, а цветы - ... (*расцветают*)

Холод холодит, а мороз - ... (*морозит*)

Объедини слова.

Корова, рога - ... (*коровьи рога*)

Пираты, парусник - ... (*пиратский парусник*)

Серость, ворона - ... (*серая ворона*)

Рома, карандаш - ... (*Ромин карандаш*)

Мороз, узоры - ... (*морозные узоры*)

Доброта, Снегурочка - ... (*добрая Снегурочка*)

Игра «Кто сильнее?»

Пред началом игры единственная фишка (или пуговица) устанавливается на красной полоске в центре игровой дорожки. Играют двое.

Очередность ходов в процессе игры каждый раз осуществляется следующим образом:

Игроки одновременно бросают два игровых кубика (или поочередно, если кубик всего один) и сравнивают результаты.

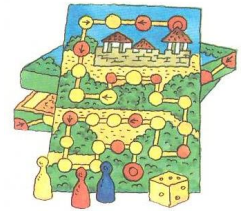
Если у первого игрока выпадет, предположим, 5 «сил», а у второго – 3 «силы». Пять больше трех, значит, первый игрок «сильнее» и он сможет «перетянуть» фишку к себе.

За один ход игрок может передвинуть фишку в свою сторону (один игрок – вниз к синей полоске, другой игрок – вверх к зеленой полоске) на одну клетку, **четко произнося** при этом соответствующую чистоговорку.

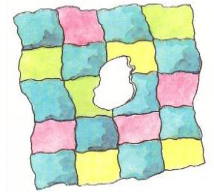
Победит тот игрок, которому удастся привести фишку к финишу своего цвета.

ФИНИШ

Ра – ра – ра
У меня игра!



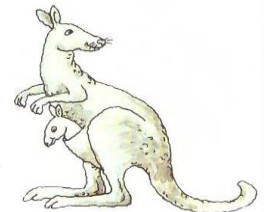
Ру – ру – ру
Как зашить дыру?



Ра – ра – ра
Где же доктора?

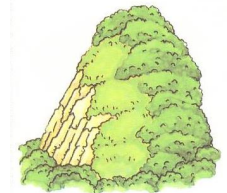


Ру – ру – ру
Скачет кенгуру

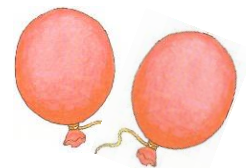


СТАРТ

Ра – ра – ра
Высока гора



Ры – ры – ры
У меня шары



Ро – ро – ро
Новое ведро



Ру – ру – ру
Не пуцу в нору



ФИНИШ

Быстро повторяй слово и слушай, как оно изменяется:

Нора – нора – нора – нора – нора – но – ра – но – ра – но – ра – рано – рано...

Таким же образом поиграй со словами: «дыра», «Кира», «сыро».

Произнеси слово по слогам, а затем повтори его, вставив в середину слог «ро»:

- Мо – шка ... (мо – ро – шка)
- Но – чка ... (но – ро – чка)
- Па – чка ... (па – ро – чка)
- Ко – чка ... (ко – ро – чка)
- Ку – чка ... (ку – ро – чка)
- Со – ки ... (со – ро – ки)
- Сто – ны ... (сто – ро – ны)
- До – жить ... (до – ро – жить)

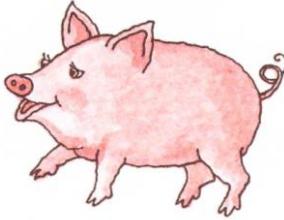


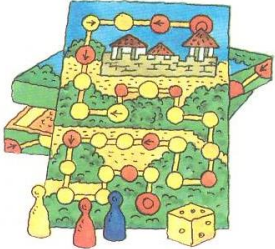


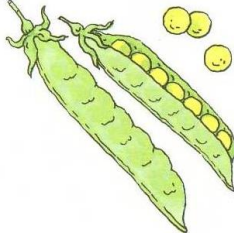
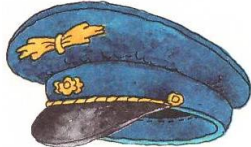
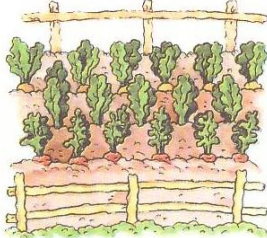

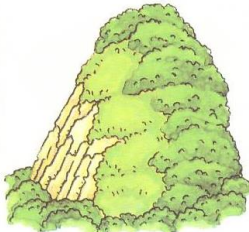

Как их называли в детстве:

- Ирина - ... (Ира, Ирочка)
- Юрий - ... (Юра, Юрочка)
- Вера - ... (Вера, Верочка)
- Георгий - ... (Гера, Герочка, Жора)
- Кира - ... (Кира, Кирочка)
- Райса - ... (Рая, Раечка)

Угадай картинку по одной детали:

- стручок - ... (горох)
- ружьё - ... (сторож)
- вершина - ... (гора)
- грядка - ... (огород)
- струны - ... (гитара)
- фишки - ... (игра)
- резьба - ... (шуруп)
- ягода - ... (смородина)
- замок - ... (ворота)
- козырёк - ... (фуражка)
- подол - ... (сарафан)
- пяточок - ... (поросёнок)

А теперь наоборот, вспомни названия частей целого, например: сторож - ... (ружьё) и т.д.

 <p>поросёнок</p>	 <p>смородина</p>
 <p>гитара</p>	 <p>игра</p>
 <p>шуруп</p>	 <p>ворота</p>
 <p>горох</p>	 <p>фуражка</p>
 <p>огород</p>	 <p>сарафан</p>
 <p>гора</p>	 <p>сторож</p>

