

Игры для  
автоматизации  
звука «Р»



# «Бабочка»

[Описание игр](#)



Р  
А

Р  
О

РУ

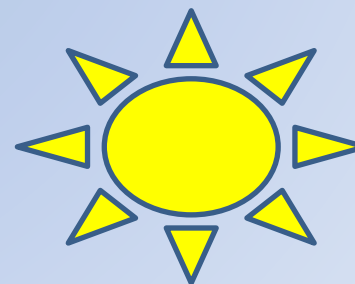
Р  
Ы

А  
Р

О  
Р

РЭ

УР



# Доскажи словечко

Описани  
е

Вот высокая



Тут зелёная



Там глубокая



А на ней  
лежат



В зоопарке



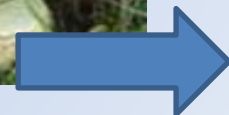
Купим  
спелый



Скачет в гости



Красный он, как

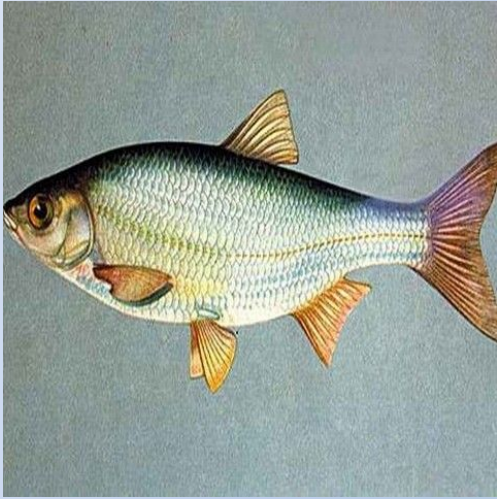


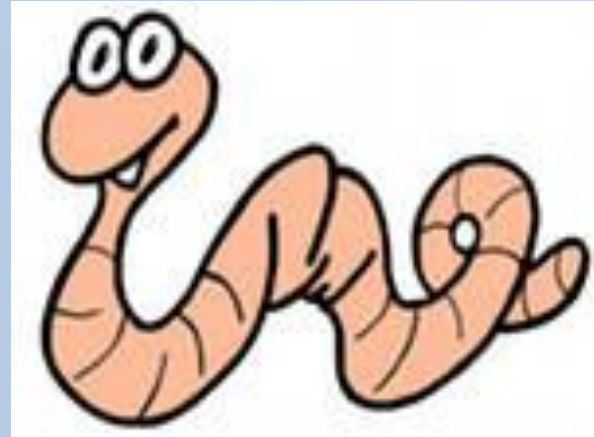
# «Четвёртый лишний»

[описание](#)









# Найди пару

описание



H,2



# Придумай предложение по картинке.



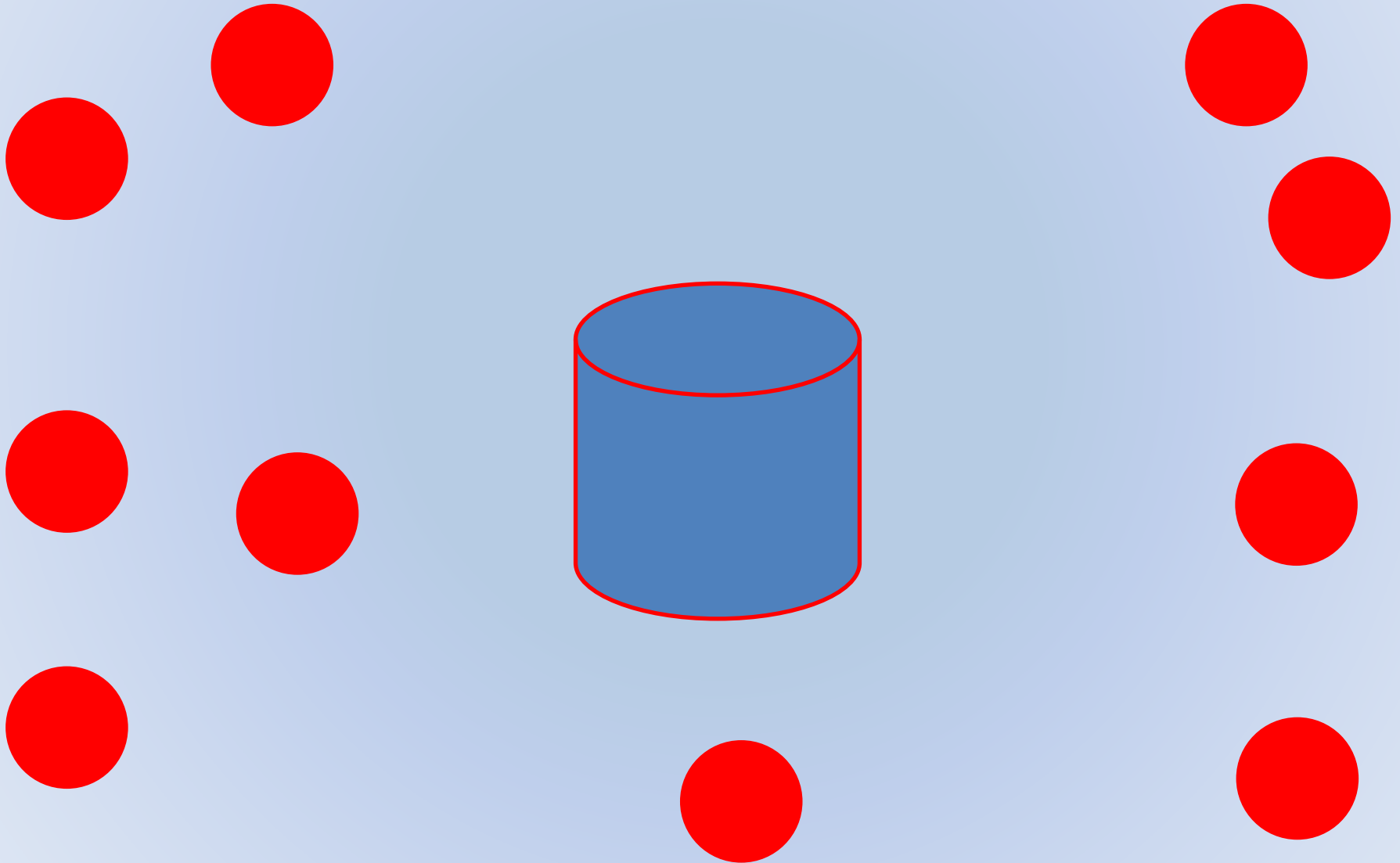
Что делает робот-трубач?



Что делает барабанщик?



# Один-много

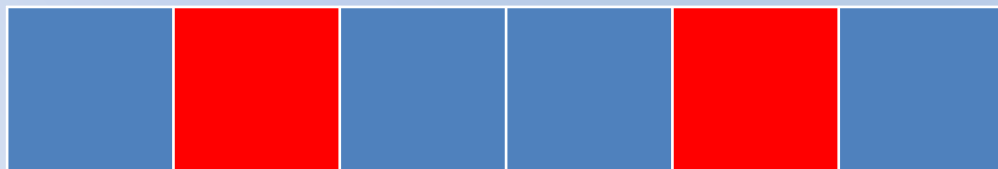


Подбери схему к слову

[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).*

