

Авторская дидактическая игра для автоматизации звука «Л» «Башня»



Цель: автоматизация произношения звука «Л» в речи дошкольников с ТНР

Задачи:

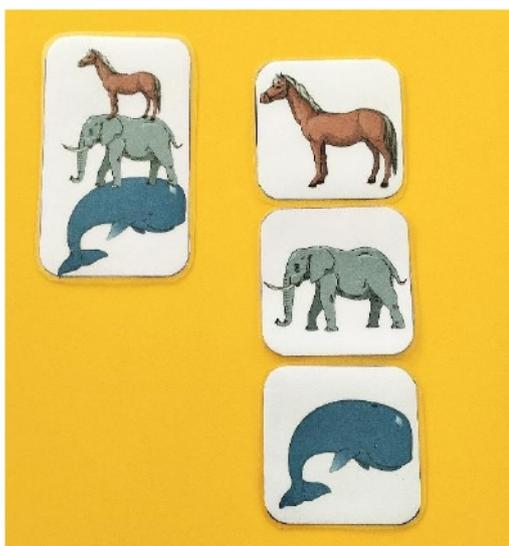
- развитие зрительной памяти и внимания
- закрепление нормативного произношения звука «Л» в словах (в начале слова, в середине слова)
- повышение мотивации дошкольников с ТНР к коррекционным занятиям

Состав пособия:

- Набор карт с башнями (большие карты).
- Набор карточек с животными (маленькие карты)

1 Вариант игры - «Выложи по образцу»

Для игры понадобятся: большая карта с башней, набор карточек с животными.



Перед ребенком выкладывается большая карта с башней и набор карт с животными. Задача ребенка: глядя на карточку с башней животных, выложить башню из маленьких карт по образцу.

2 Вариант игры - «Запомни и повтори». Во втором варианте игры используются те же карточки, что и в первом. Только в этом случае карта с образцом показывается ограниченное время (5-7 секунд), затем переворачивается. Ребенок должен выложить башню из животных по памяти.

Карты с башнями имеют разную степень высоты/сложности (от 3 до 5 элементов)



Рекомендация. Чтобы ребенку было легче запомнить предметы на образце, ему следует сначала их назвать, а лишь потом перевернуть карточку.