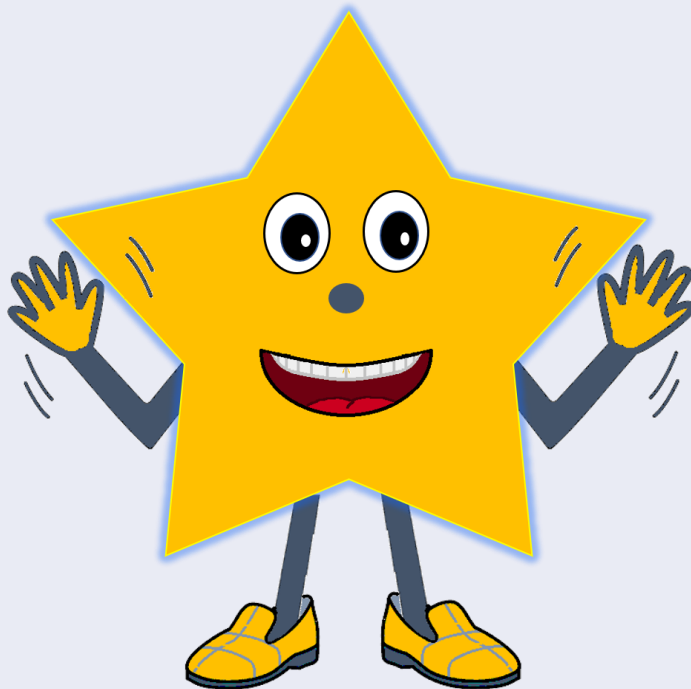




Österbottens välfärdsområde
Pohjanmaan hyvinvointialue

R-äänteen harjoitteluopas Taten kanssa



SISÄLLYSLUETTELO

Sivu	
3	Tietoa vanhemmille
4	Vinkkilista
5	Aloitetaan harjoittelu
6	Suunalueen motoriikkaharjoituksia
8	Kuuntele R-äännettä: Kuuluuko sanassa R?
9	Kuuntele R-äännettä: Kuuluuko R sanan alussa, keskellä vai lopussa?
12	D-drillejä
14	D-kieli
15	Muistipeli D-kielellä
16	Ampiaisen surina
18	Surinakirppu
19	Ohjeet surinakirpun taitteluun
20	Lisää D-drillejä ja ampiaissurinaa
21	Harjoittele R-äännettä sanoissa
22	Harjoittele R-äännettä: R sanan alussa
23	Harjoittele R-äännettä: R keskellä sanaa, lyhyitä sanoja
24	Harjoittele R-äännettä: R keskellä sanaa, pitempiä sanoja
25	Harjoittele R-äännettä: R sanan/tavun lopussa
26	Harjoittele R-äännettä: R konsonanttiyhtymissä
27	Lottopeli R-sanoilla
29	R-äänne lausetasolla
30	R-äänne arkipuheessa
31	Harjoittelutaulukko
32	Diplomi

Pohjanmaan hyvinvointialueen puheterapeutit ovat valmistaneet materiaalin vuonna 2022. Tatte-tähti on meidän oma hahmomme ja muut kuvat löytyvät papunet.net-sivustolta.



**HEI!
MINÄ OLEN
TATTE.**

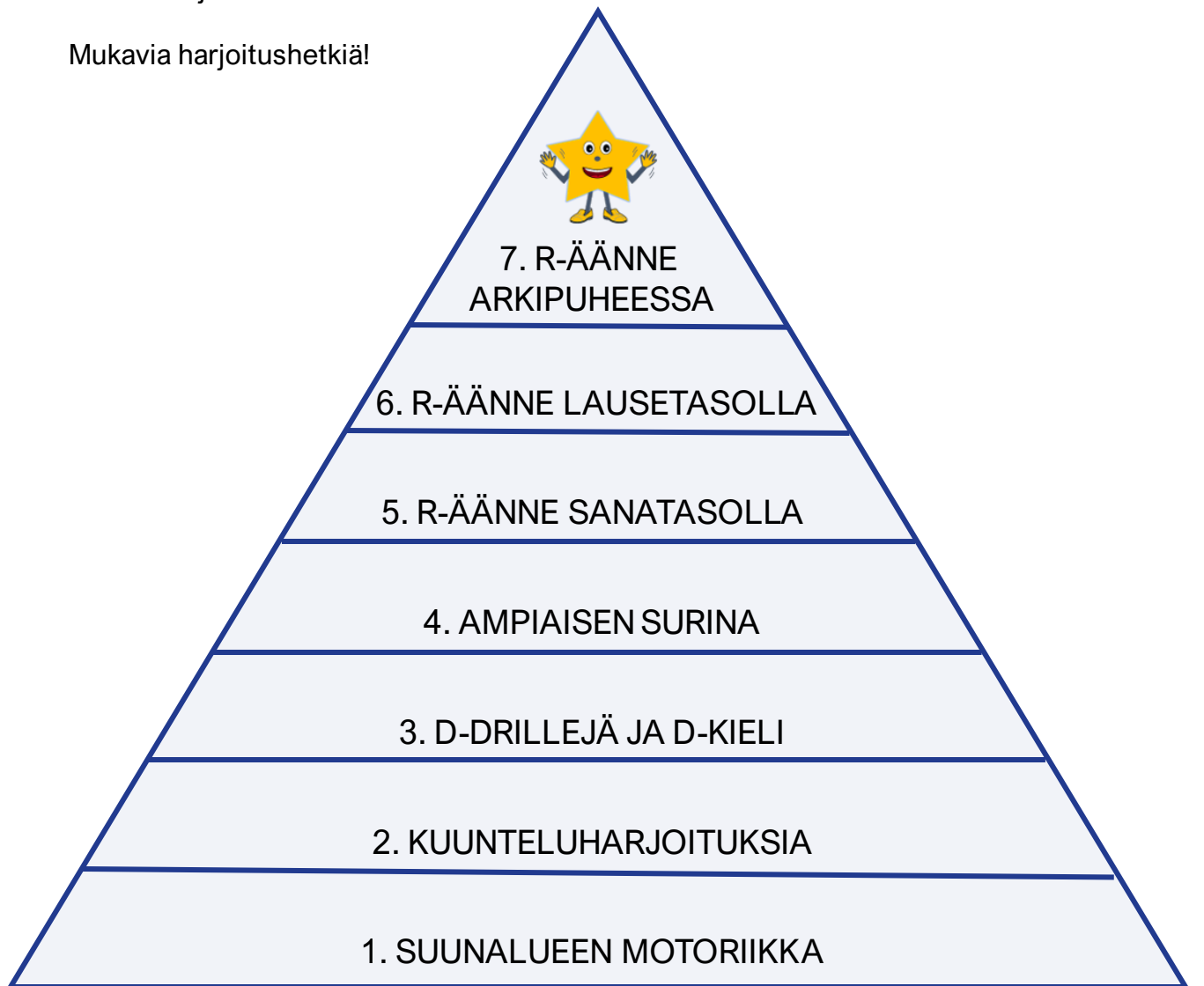
TIETOA VANHEMMILLE

R-äänteen korvautuminen J- tai L-äänteellä on tavallista lapselle. Tässä harjoitusoppaassa olevien vihjeiden ja neuvojen avulla voit auttaa lastasi oppimaan R-äänteen.

R-äänteen harjoittelun voi aloittaa 5–6-vuotiaana, jos lapsi on kiinnostunut harjoittelusta. On tärkeää, että harjoittelu tapahtuu lapsen ehdoilla, jotta harjoittelu olisi lapselle mieluista. Kannusta ja kehu lasta. Harjoitushetkien ei tarvitse olla pitkiä. Parhaat tulokset saavutetaan lyhyillä ja säännöllisillä harjoittelutuokioilla. Harjoittelussa ei aina tarvitse pelata pelejä, vaan harjoitteita voi tehdä esim. hammaspesun yhteydessä tai ruokapöydässä lapsen ollessa kylläinen ja tyytyväinen. On hyvä muistaa, että uuden äänteen oppiminen vaatii useita toistoja.

Lapsen olisi hyvä oppia harjoitukset kronologisessa järjestyksessä. Voit aluksi antaa lapsen kurkistaa suuhusi, kun tuotat R-äänteen ja tällöin voitte todeta, että kieli tärisee ylhäällä suun katossa ylätuhampaiden takana. Lukekaa yhdessä lapsen kanssa esim. sivulla 5 oleva teksti "ALOITETAAN HARJOITTELU", niin pääsette alkuun harjoittelussa.

Mukavia harjoitushetkiä!



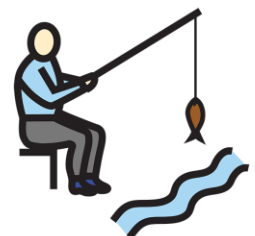


VINKKILISTA

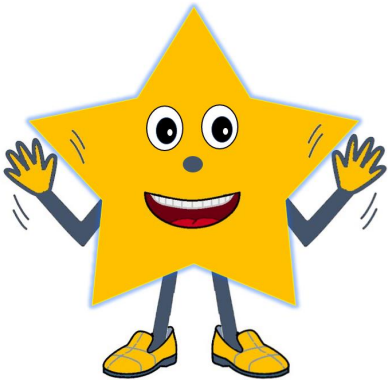


Tässä harjoitteluoppaassa on kuvia, joita voitte käyttää R-harjoittelussa. Katsokaa alla olevasta vinkkilistasta, miten kuvia voi käyttää.

- **Muistipeli.** Pelaaminen onnistuu, mikäli kuvista on kahdet kappaleet.
- **Hyppää järveen.** Kutakin korttia tulee olla kaksi. Kukin pelaaja saa esim. kolme korttia, loput kuvat laitetaan kuvapuoli alaspäin pöydälle, niin että ne muodostavat järven. Tarkoituksena on kerätä pareja kysymällä vuorotellen vastapelaajalta esim. "Onko sinulla reppu?". Jos toisella on pyydetty kortti, saa kysyjä sen ja muodostaa korteista parin. Ellei toisella ole pyydettyä korttia, hän vastaa "Hyppää järveen!" ja kysyjä ottaa kortin järvestä. Voittaja on se, joka on kerännyt eniten pareja.
- **Pullon pyörittys.** Pyöritetään pulloa ja nimetään pullon osoittama kuva
- **Kim-leikki.** Muistileikki, jossa on muistettava/arvattava mikä kuva on otettu pois.
- **Kuvien etsintä.** Etsitään huoneeseen piilotetut kuvat ja nimetään ne.
- **Aarrejahti.** Asetetaan kuvat pöydälle ja piilotetaan "aarteita" muutaman kuvan alle. Kuvat nimetään sitä mukaan kun aarteita etsitään. Voittaja on se, joka on löytänyt eniten aarteita.
- **Noppapeli.** Kuvista tehdään rata pöydälle ja sovitaan missä on lähtö ja maali. Kuvat nimetään pelin aikana.
- **Auton lastaus.** Lastataan kuvia autoon tai pakataan niitä laukkuun. Nimetään kuvat samalla.
- **Alias.** Otetaan vuorotellen kortti ja annetaan siitä vihjeitä paljastamatta kortissa oleva kuva. Toinen arvaa. Helpompi versio on, että kortit asetetaan kuvapuoli ylöspäin pöydälle, jolloin vastausvaihtoehdot ovat näkyvillä.
- **Salainen pussi.** Kuvat piilotetaan salaiseen pussiin ja otetaan ne yksitellen pussista samalla nimeten.
- **Onginta.** Kiinnitetään esim. klemmari kuviin ja kalastetaan ne magneetilla.
- **Noppa ratkaisee.** Asetetaan kuvapakka pöydälle ja heitetään vuorotellen noppaa. Nopan silmäluku ratkaisee, montako kuvaa nimetään. Voittaja on se, joka on kerännyt eniten kortteja, kun pakan viimeinen kuva on nimetty.
- **Pelit.** Liitetään kuvat mukaan mihin tahansa kotona olevaan peliin ja sovitaan, milloin harjoituskuva tulee nimetä.
- **Palapeli.** Kootaan palapeli ja nimetään yksi harjoituskuvista, jokaisen asetetun palan jälkeen.



ALOITETAAN HARJOITTELU



**HEI!
ONPAS KIVA, ETTÄ
LÄHDET OPETTELEMAAN
R-ÄÄNNETTÄ KANSSANI!**

Oletko koskaan ajatellut, mitä suussa tapahtuu, kun sanotaan R-äänne? Kurkkaa aikuisen suuhun, kun hän sanoo R-äänteen, niin näet missä R:n koti on. Huomaat varmaan, että kieli on leveä ja litteä ja että se tärisee nopeasti suun kattoa vasten yläetuhampaiden takana. Huomaat, että ylä- ja alahampaiden välissä kuuluu olla rako, jotta R onnistuisi. Kieli on samassa paikassa kuin jos sanoisit D- tai L-äänteen.



Tarvitset nopean kielen, jotta oppisit R-äänteen. Ensin saat herätellä suun ja kielen. Kielen tulee vahvistua voimakkaaksi, jotta R onnistuisi ja leuan pitää pysyä ihan paikallaan.



Sinun täytyy myös herätellä korvat. Ensin korvan pitää oppia erottamaan R-äänne ja vasta sen jälkeen voit oppia käyttämään R-äännettä.

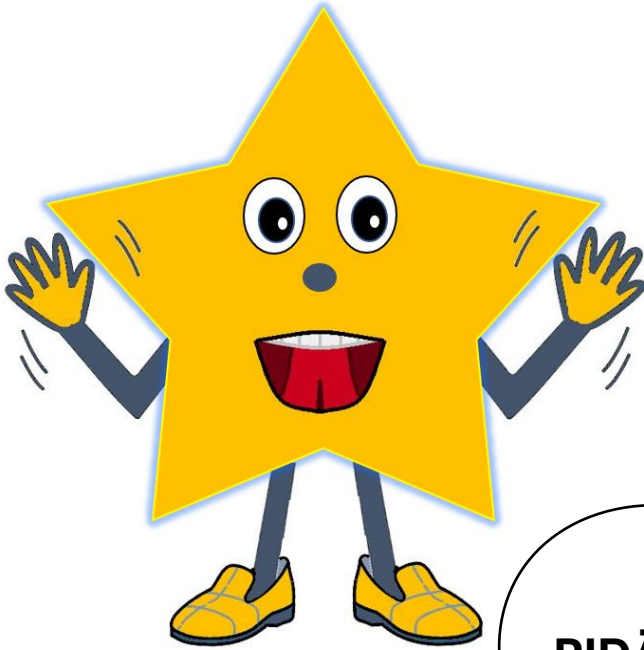


Leikkimällä ja pelaamalla pelejä kielesi oppii löytämään R:n kodin suussa. Harjoittelun kautta kieli oppii hypähtämään yhä nopeammin.

SUUNALUEEN MOTORIIKKAHARJOITUKSIA

Nyt Tatte näyttää, miten kieltä voi treenata. Kieltä liikuteltaessa on tärkeää, että suu pysyy auki ja leuka paikallaan. Hampaiden väliin tai leualle voidaan laittaa sormi, niin että leuka ei liiku. Harjoitukset on hyvä tehdä peilin edessä. Matki ja tee samalla tavalla kuin Tatte.

Video suunalueen motoriikkaharjoituksista löytyy tästä:
[Patientanvisningar | Potilasohjeet \(dreambroker.com\)](#)



AVAA SUU JA NOSTA
KIELENKÄRKI YLÖS
SUUN KATTOON (AIVAN
YLÄTUHAMPAIDEN
TAAKSE).

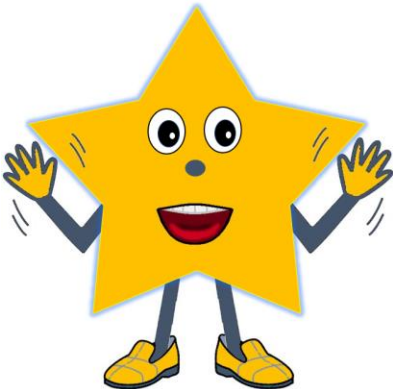
**PIDÄ LEUKA
PAIKALLAAN**



PIDÄ SUU AUKI JA VIE KIELTÄ YLÖS SUUN KATTOON
JA SIILTÄ ALAS SUUN POHJALLE USEITA KERTOJA.



PIDÄ SUU AUKI JA VIE KIELENKÄRKI SUUPIELESTÄ TOISEEN USEITA KERTOJA. KOKEILE SEN JÄLKEEN TEHDÄ SAMALLA TAVALLA SUUN SISÄLLÄ: KIELI LIIKKUU VASEMMANPUOLEISESTA HAMMASRIVISTÄ OIKEANPUOLEISEEN HAMMASRIVIIN USEITA KERTOJA.



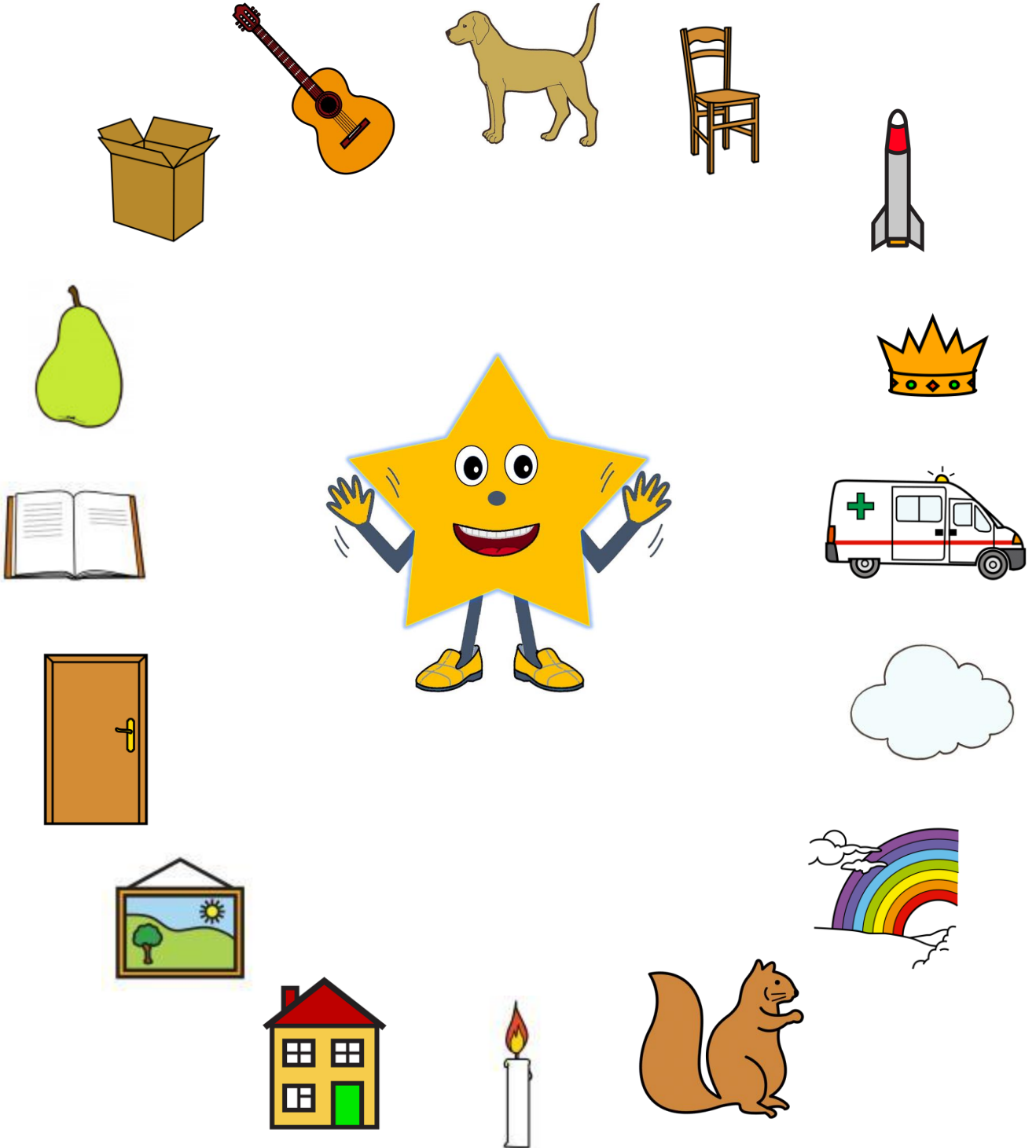
KIELEN REUNOJA NOSTETAAN YLÖS SITEN, ETTÄ MUODOSTUU KUPPI. JOS TÄMÄ HARJOITUS TUNTUU VAIKEALTA, VOIT YRITTÄÄ SAADA KIELEN LEVEÄKSI JA YRITÄ SITTEN NOSTAA KIELI TASAISENA KOHTI SUUN KATTOA.



SANO SAMALLA TAVALLA KUIN TATTE. D JA L ÄÄNTYVÄT NAPAKASTI. SANO TAVUT ENSIN HITAASTI, NIIN ETTÄ LEUKA VARMASTI PYSYY PAIKALLAAN.

KUUNTELE R-ÄÄNNETTÄ: KUULUUKO SANASSA **R** ?

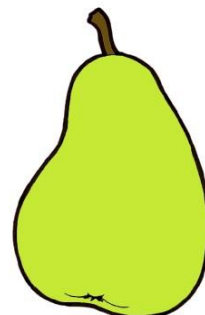
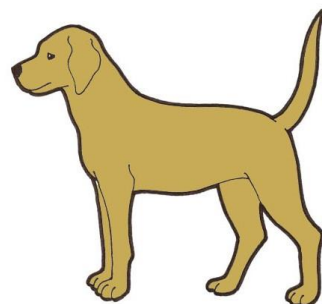
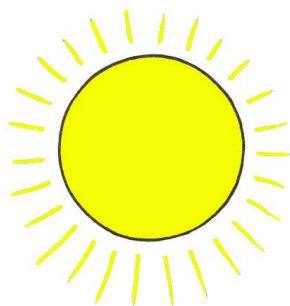
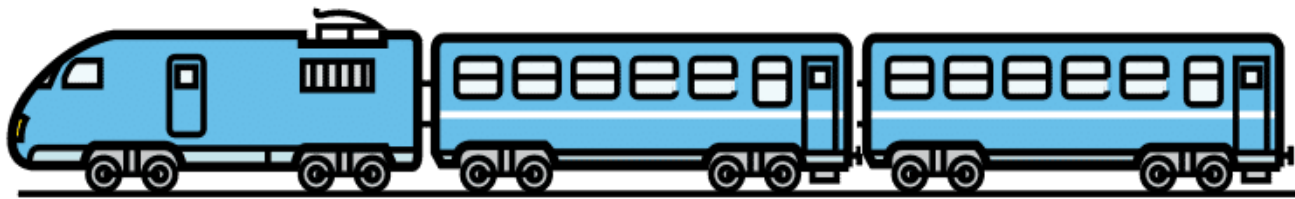
Auta Tatteta löytämään kaikki sanat, joissa kuuluu R-äänne. Vedä viiva esineestä Taten luo, jos sanassa kuuluu R. Aikuinen sanoo sanat ja lapsi arvioi, kuuluuko R-äänne.

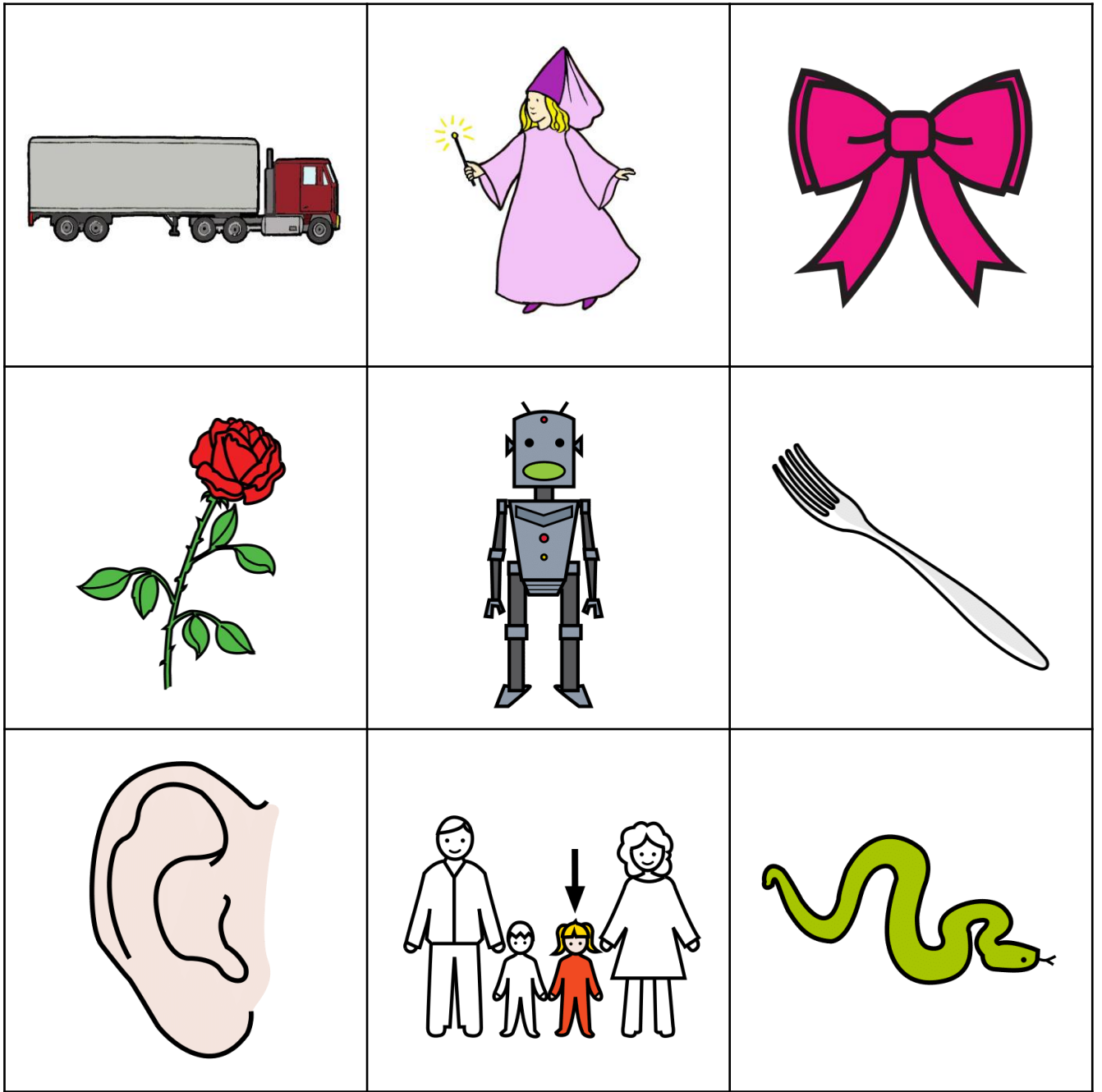


Kuvissa on: koira, tuoli, raketti, kruunu, ambulanssi, pilvi, sateenkaari, orava, kynttilä, talo, taulu, ovi, kirja, päärynä, laatikko, kitara

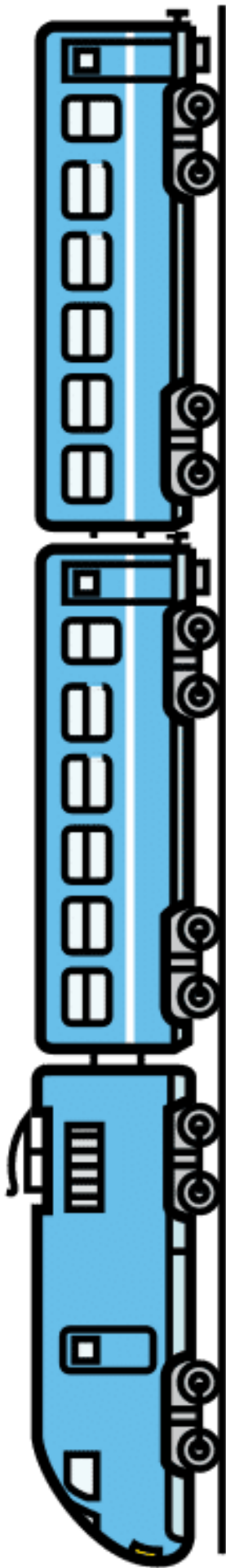
KUUNTELE R-ÄÄNNETTÄ: KUULUUKO R SANAN ALUSSA, KESKELLÄ VAI LOPUSSA?

Vihje: Leikkaa kuvat irti ja aseta ne junan etu-, keski- tai loppuosaan.
Isompi juna löytyy sivulta 11.





Kuvissa on: kuningatar, kamera, raketti, reppu, aurinko, koira, muurahainen, rumpu, päärynä, rekka, haltijatar, rusetti, ruusu, robotti, haarukka, korva, tytär, käärme



D-DRILLEJÄ

R-äänteen harjoittelu aloitetaan D-äänteen harjoittelulla. D-äänteellä on sama ääntymispaikka kuin R-äänteellä. Seuraavalta sivulta löytyvää noppapeliä voidaan käyttää D-drillien harjoittelussa (esim. "de-de-de..."). Huomioikaa seuraavat asiat, kun harjoittelette:

- Kielenkärjen pitää nousta ylös suun kattoon, niin että D-äänne muodostuu ylätuhampaiden takana. Suu on auki ja leuka pysyy paikallaan. D-äänteen ei pidä kuulostaa T-mäiseltä.
- Laittakaa mielellään sormi hampaiden väliin tueksi (ei niin syväälle suuhun, että se häiritsee kielen liikkeitä), varsinkin jos lapsella on hankaluuksia löytää oikea D-äänne.

Alla on noppapelin kuvat ja niitä vastaavat drillit. Matkikaa sen kuvan drilliä, jolle pelinappula pysähtyy. Toistakaa drillejä useita kertoja, aluksi hitaasti ja sitten nopeammin, jos mahdollista.



DE-DE-DE....



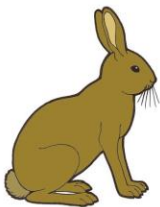
DA-DA-DA....



DEN-DEN-DEN....



DN-DN-DN....



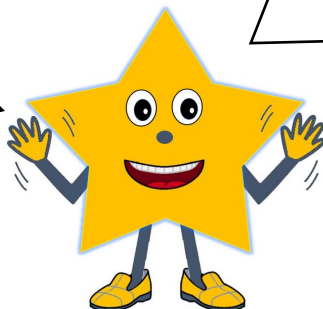
DI-DI-DI....

**KATSO D-DRILLEJÄ
TÄSTÄ:**

[Patientanvisningar | Potilasohjeet](#)
[_dreambroker.com](http://dreambroker.com)



**R-TÄRYN
VOI OPPIA,
KUN ENSIN
HARJOITTELEE
D-ÄÄNNETTÄ**



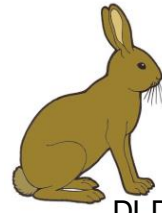
LÄHTÖ



DE-DE...



DEN-DEN...



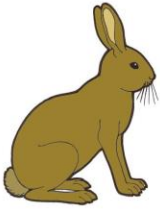
DI-DI...



DA-DA...



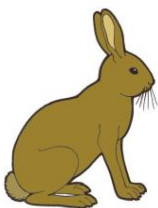
DN-DN...



**Kaksi
askelta
eteenpäin**



MAALI



**Kolme
askelta
taaksepäin**



D-KIELI

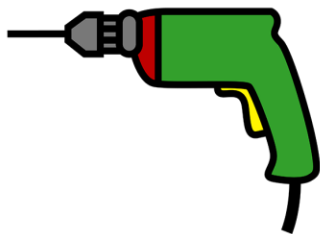
D-äänteen avulla voidaan löytää R-äänteen paikka suussa. Tatte on keksinyt oman kielen, "D-kielen", jossa R korvataan D:llä. Tatte harjoittelee D-kieltä palatessaan kotiin metsäretkeltä. Auta Tattea sanomaan sanat D-kielellä. Pomputtele kieltä td-td jokaisen sanan välissä.

Kuvissa on: pora, trukki, kypärä, airo, koira, makkara, kamera, orava, muurahainen, trumpetti, poro, imuri, päärynä, pipari, kitara, trampoliini

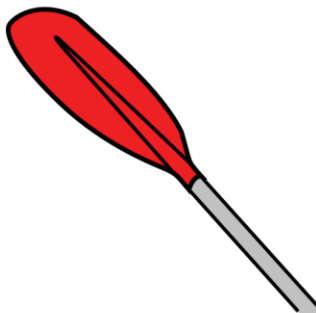


MUISTIPELI D-KIELELLÄ

Vinkkilistalle on koottu eri tapoja käyttää kuvia harjoittelussa.
Tulostakaa tarvittaessa kuvasivu kaksi kertaa, niin saatte kuvaparit muistipeliä varten.



PODA (PORA)



AIDO (AIRO)



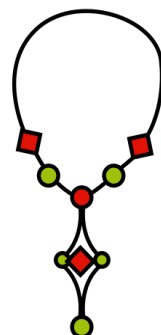
HIIDI (HIIRI)



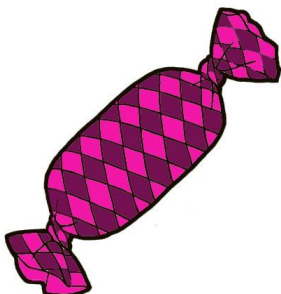
PIPADI (PIPARI)



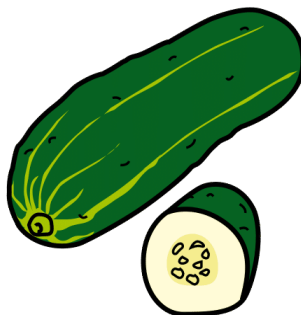
PYÖDÄ (PYÖRÄ)



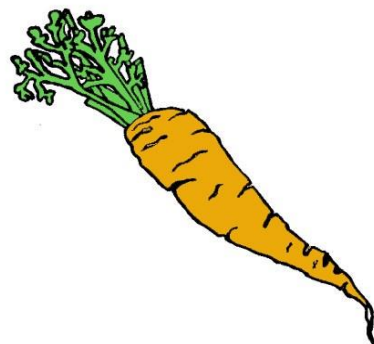
KODU (KORU)



KADKKI (KARKKI)



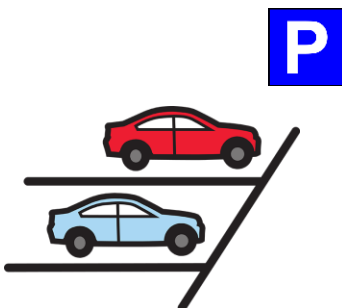
KUDKKU (KURKKU)



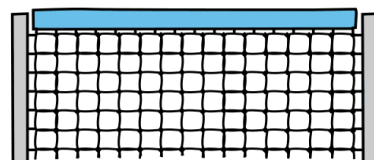
PODKKANA (PORKKANA)



MEDKKI (MERKKI)



PADKKI (PARKKI)



VEDKKO (VERKKO)

AMPIAISEN SURINA



Ampiaisen surinan harjoittelu on seuraava askel kohti R-äännettä. Ampiaisen surinassa kielenkärki tuottaa surisevan äänen suun kattoa vasten. Kyseessä ei ole Z-äänne, vaikka ampiaisen surina tässä oppaassa kirjoitetaan kirjaimella Z yläindeksissä, eli näin: **ZZZ**.

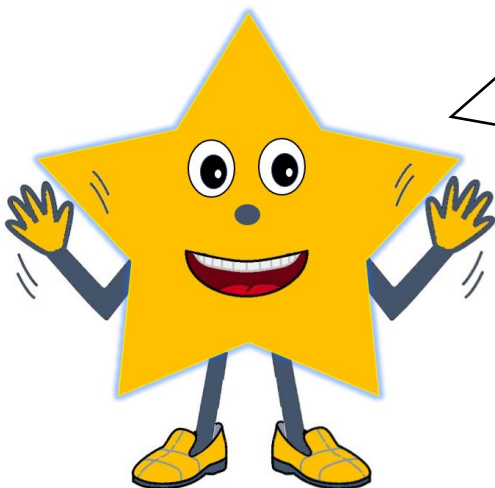
Harjoiteltaessa surinaääntä, sormen voi alkuun laittaa ylä- ja alahampaiden väliin, niin että leuka pysyy paikallaan (ei niin syvälle suuhun, että sormi häiritsee kielen liikuttamista). Kuvitellaan, että tuotetaan "D", eli kieli nostetaan ylös suun kattoon. Yritetään sitten surista ja varmistetaan, että kieli pysyy ylhäällä suun katossa.

Jos surinan löytyminen on vaikeaa, voidaan aluksi vain puhaltaa ilmaa kielen ollessa D-äänteen paikalla, eli suun katossa yläetuhampaiden takana.

D-äännettä voidaan käyttää apuäänteenä ampaissurinan etsinnässä. Eli D + lyhyt surina (katso video).

Ampiaissurinan ja oikean tuottotavan löytyminen vaatii usein sinnikästä harjoittelua.

"Lisäpompun" löytämiseksi, voidaan toistaa D + voimakas surina: **D^{ZZZ}D^{ZZZ}D^{ZZZ}**

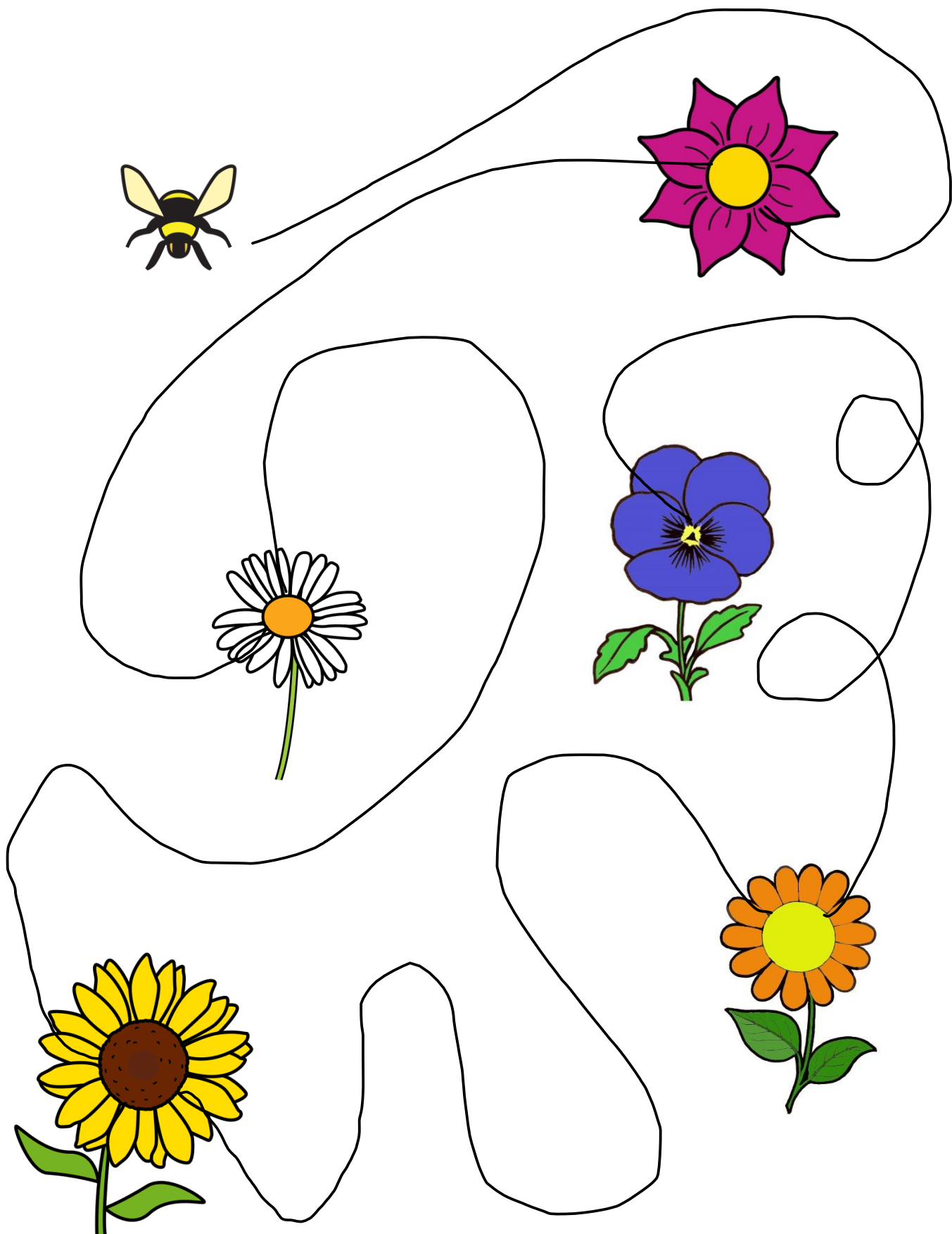


KATSO AMPIAIS-SURINAVIDEO TÄSTÄ:

[Patientanvisningar | Potilasohjeet](#)
(dreambroker.com)

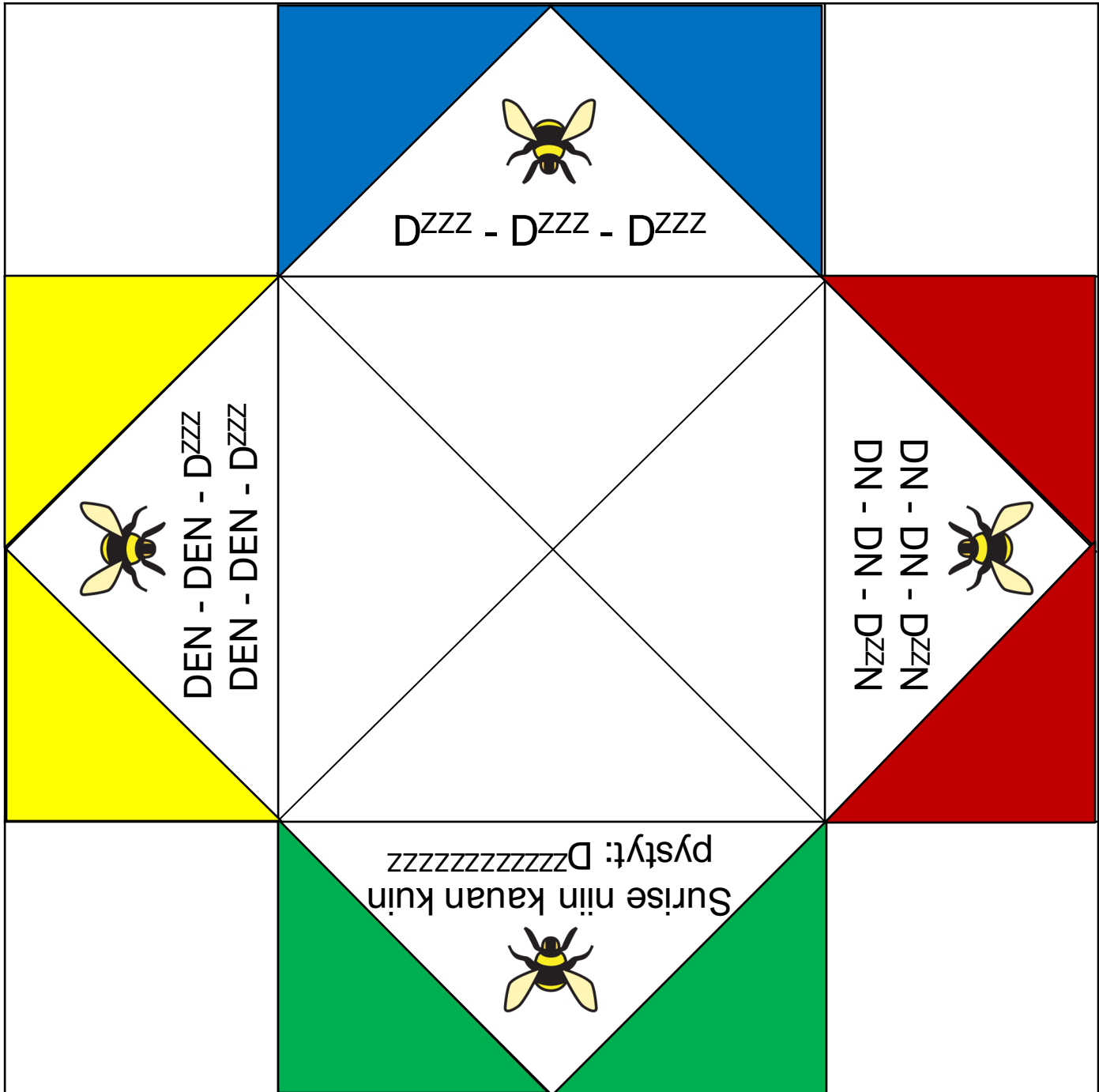


Ampiainen lentää kukasta kukkaan. Matkikaa vuorotellen ampiaisen surinaa (D^{zzz}).
Toinen seuraa sormellaan ampiaisen reittiä kukan luo ja toinen surisee.



SURINAKIRPPU

Taittele paperineliö surinakirpuksi ja harjoittele ampiaisen surinaa (ohjeet surinakirpun taitteluun löytyy seuraavalla sivulla). Lapsi kertoo ensin luvun, kuinka monta kertaa kuvataitoksia avataan. Tämän jälkeen lapsi valitsee värin. Valitun värin taitos avataan ja lapsi sanoo ääneen taitoksen sisällä olevan harjoituksen.



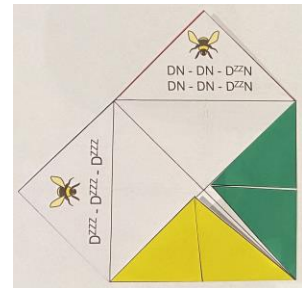
OHJEET SURINAKIRPUN TAITTELUUN

1. Leikkaa neliö.

2. Taita kaikki kulmat neliön keskipisteeseen. Tällöin värit ovat toisella puolella neliötä ja toisella puolella on ampiaiset.



3. Käännä paperi, niin että taitos on alaspäin. Taita taas neliön kulmat keskipisteeseen, tällöin ampiaiset menevät piiloon ja värit tulevat esille.



4. Taita paperi keskeltä kaksi kertaa.

5. Avaa taitokset ja aseta neljä sormeaa taitoisten sisään.



Nyt surinäkirppu on valmis!

LISÄÄ D-DRILLEJÄ JA AMPIAISSURINAA

Leikatkaa kalat irti paperista ja kiinnittäkää niihin klemmarit. Kääntäkää kuvapuoli alaspäin ja kalastakaa kuvat magneetilla. Toistakaa kalaan kirjoitettu harjoitus. Kaloilla voi myös pelata muistipeliä.



DE-DE-DE...



DA-DA-DA...



DEN-DEN-DEN...



DN-DN-DN...



DZZZZZZZZZZ...



DZZN-DZZN-DZZN...

HARJOITTELE R-ÄÄNNETTÄ SANOISSA

Kun lapsi hallitsee D-drillit ja ampiaisen surinan, voi aloittaa R-äänteen harjoittelun sanatasolla. Harjoittelun tässä vaiheessa osa lapsista on oppinut löytämään kielenkärkitäryisen R-äänteen, mutta toiset tarvitsevat vielä lisää harjoittelua. Lapsi voi harjoitella sanoja joko ampiaisen surinalla tai tärisevällä R-äänteellä. R-täryyn löytämiseksi tarvitaan usein vielä D-äänne apuäänteeksi. Aluksi R-äänne on usein voimakastäryinen, jos lapsi käyttää tärisevää R-äännettä.

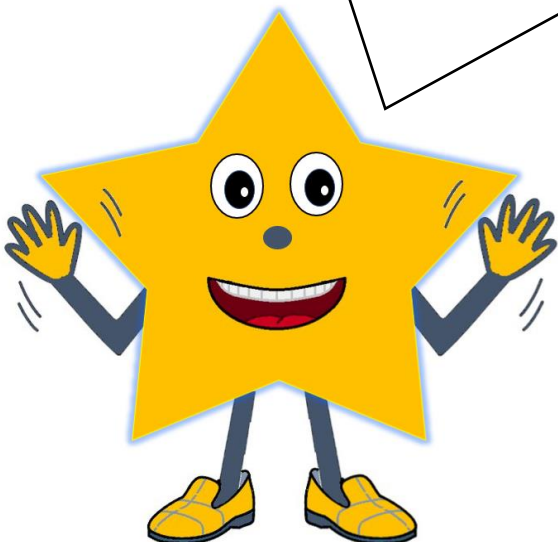
Sivuilla 22–26 on kuvia, joissa R-äänne sijaitsee sanan eri kohdissa. Leikatkaa kuvat irti ja harjoitelkaa monin eri tavoin, katsokaa vihjeitä sivun 4 vinkkilistalta.

VOIT HARJOITELLA ESIMERKIKSINÄIN:

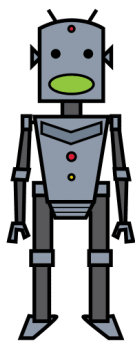
DN-DN-D^{zz}EPPU / DN-DN-DRRREPPU
D^{zz}N-D^{zz}N-D^{zz}EPPU / DRN-DRN-DRRREPPU
D^{zz}EPPU / DRRREPPU

**TARVITTAESSA D-ÄÄNNE VOIDAAN LIITTÄÄ R-SANOJEN ETEEN,
ESIMERKIKSI:**

D^{zz}EPPU / DRREPPU
D^{zz}OBOTTI / DRROBOTTI



HARJOITTELE R-ÄÄNNETTÄ: R-SANAN ALUSSA



ROBOTTI



RATTI



REKKA



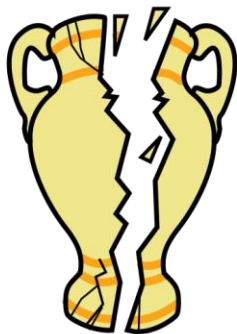
REPPU



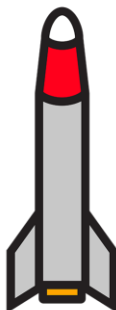
RUUVI



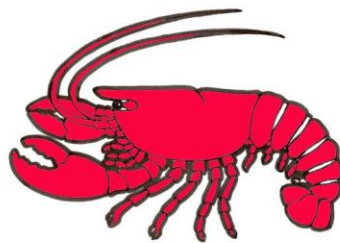
RUMPU



RIKKI



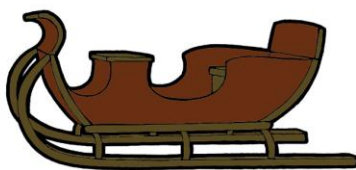
RAKETTI



RAPU



RENGAS

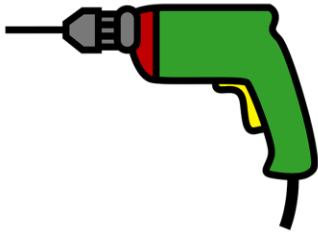


REKI



RUUSU

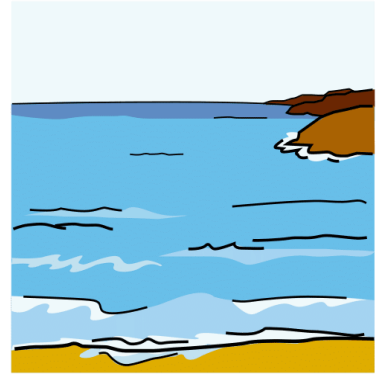
HARJOITTELE R-ÄÄNNETTÄ: R KESKELLÄ SANAA, LYHYITÄ SANOJA



PORA



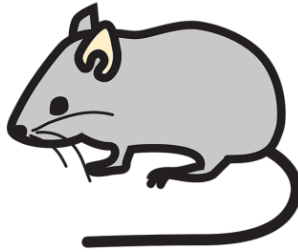
VÄRIT



MERI



PORO



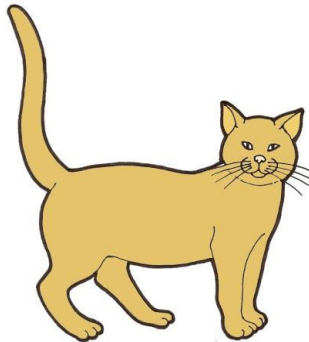
HIIRI



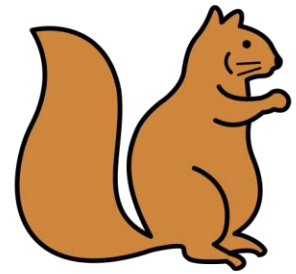
PIIRI



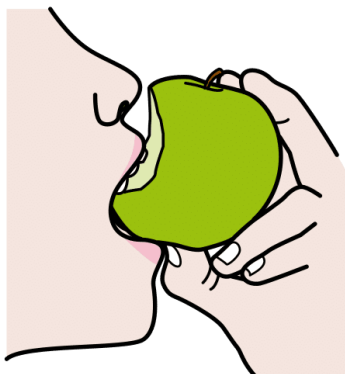
KÄRRY



MIRRI



KURRE



PURRA

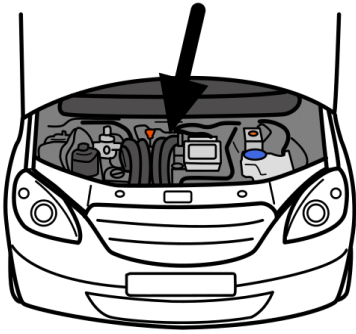


TARRA

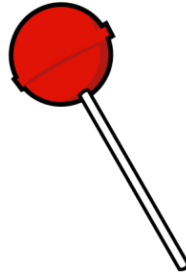


AARRE

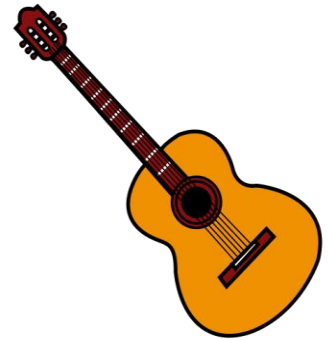
HARJOITTELE R-ÄÄNNETTÄ: R KESKELLÄ SANAA, PITEMPIÄ SANOJA



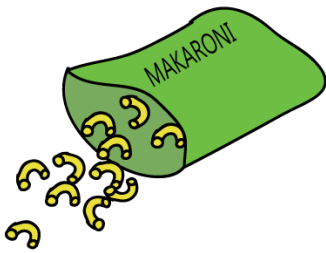
MOOTTORI



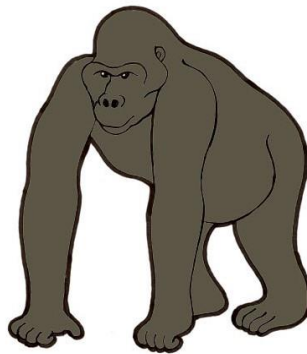
TIKKARI



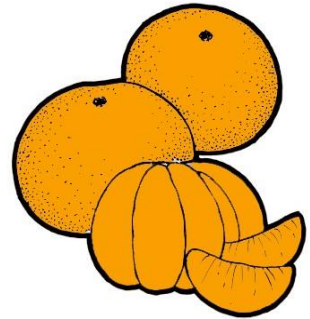
KITARA



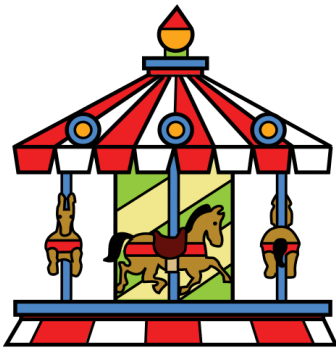
MAKARONI



GORILLA



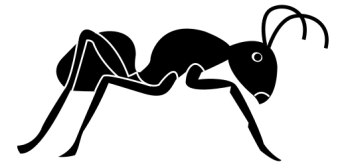
MANDARIINI



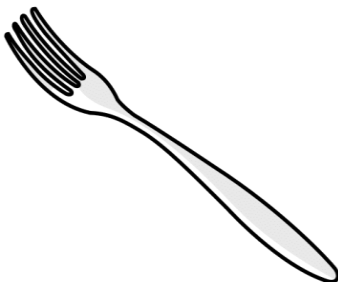
KARUSELLI



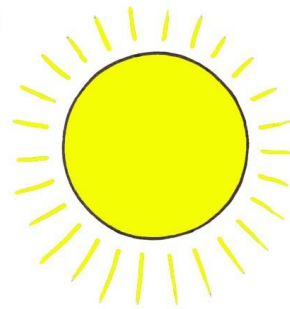
HARAVA



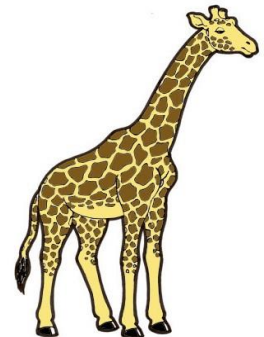
MUURAHAINEN



HAARUKKA



AURINKO



KIRAHVI

HARJOITTELE R-ÄÄNNETTÄ: R SANAN/TAVUN LOPUSSA



KUNINGATAR



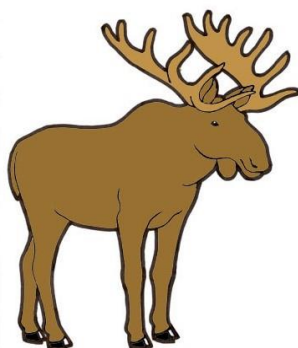
HALTIJATAR



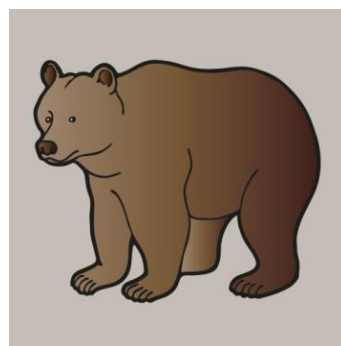
TORNI



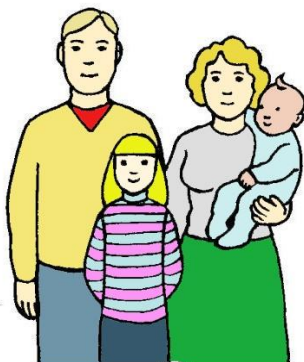
HARMAA



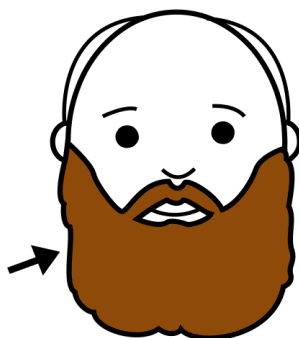
HIRVI



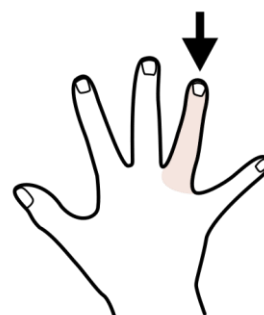
KARHU



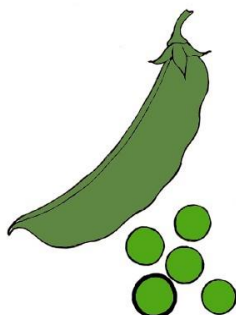
PERHE



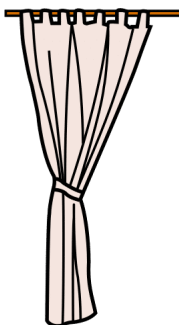
PARTA



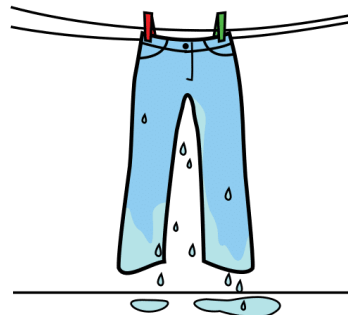
SORMI



HERNE



VERHO

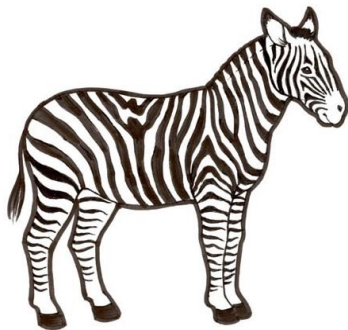


MÄRKÄ

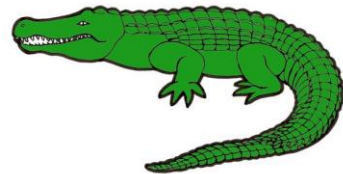
HARJOITTELE R-ÄÄNNETTÄ: R KONSONANTTIYHTYMISSÄ



PRINSSI



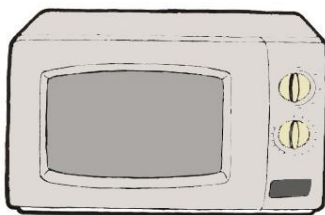
SEEPRA



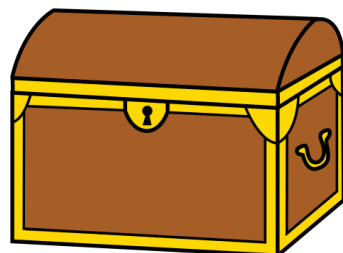
KROKOTIILI



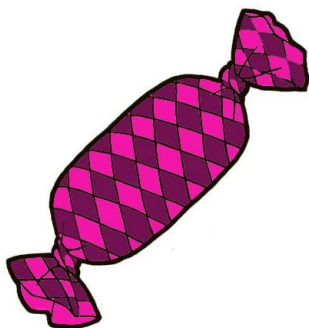
KRUUNU



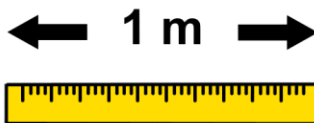
MIKRO



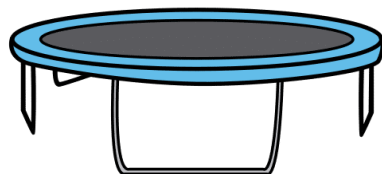
ARKKU



KARKKI



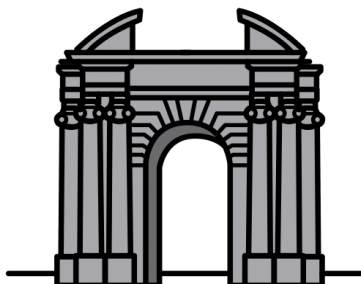
METRI



TRAMPOLIINI



TRUKKI



PORTTI



KARTTA

LOTTOPELI R-SANOILLA

Pelialusta 1

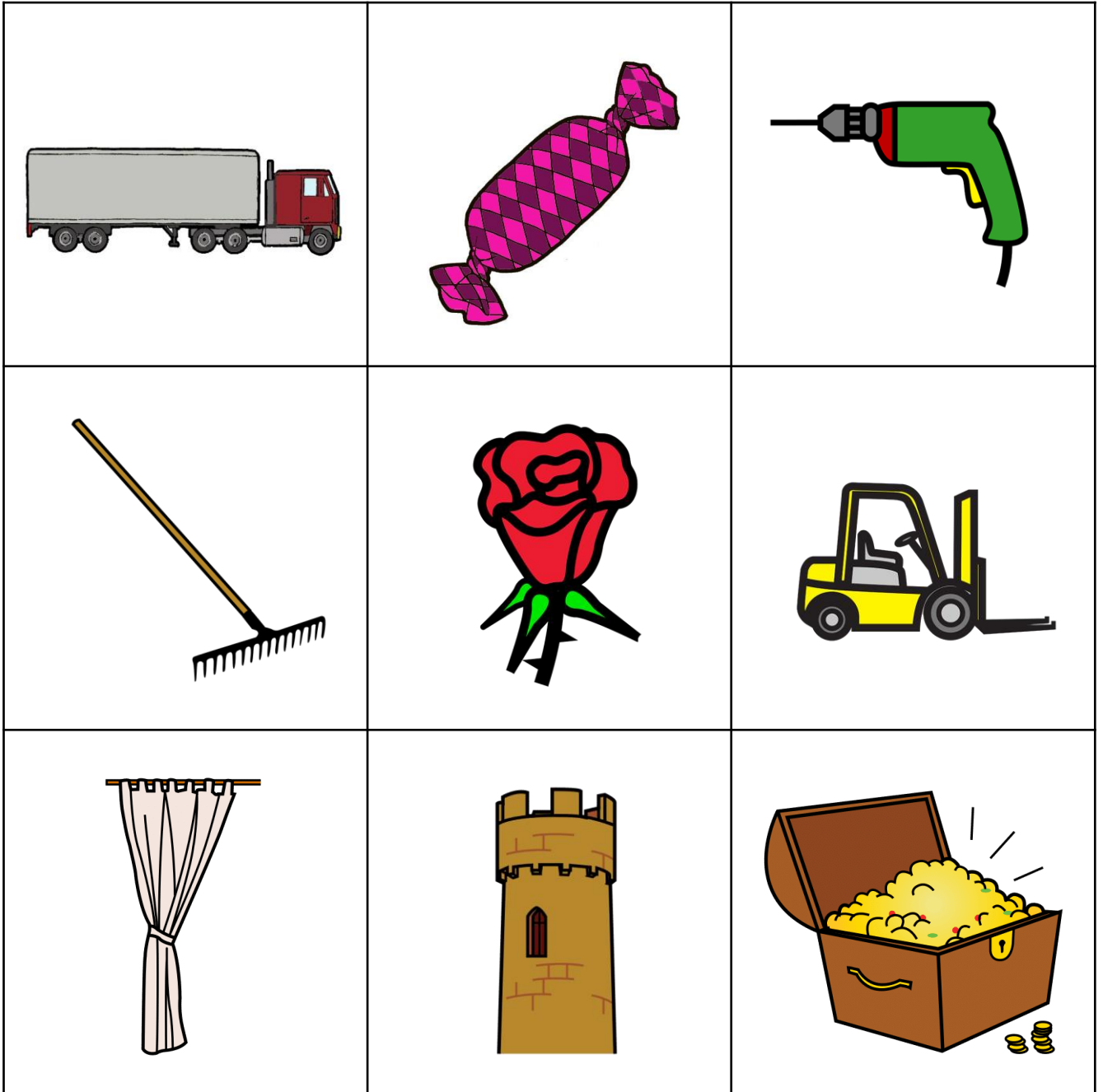
Etsikää harjoitusoppaan aiemmilta sivuilta pelialustan kuvat. Leikatkaa ne irti. Nyt voitte pelata R-lottopeliä. Sopikaa etukäteen, vaaditaanko voittoon kolmen kuvan rivisuora vai koko pelialustan täytyminen.



LOTTOPELI R-SANOILLA

Pelialusta 2

Etsikää harjoitusoppaan aiemmilta sivuilta pelialustan kuvat. Leikatkaa ne irti. Nyt voitte pelata R-lottopeliä. Sopikaa etukäteen, vaaditaanko voittoon kolmen kuvan rivisuora vai koko pelialustan täytyminen.



R-ÄÄNNE LAUSETASOLLA

R-äänteen käyttöä lausetasolla voi harjoitella esim. seuraavasti:

Muistipeli:

- "Minä sain ruusun", "Minä löysin kameran" jne.

Hyppää järveen:

- "Onko sinulla robotti?", "Onko sinulla kitara?"

Pullon pyöritys:

- "Pullo osoittaa reppua", "Pullo osoittaa haarukkaa"

Kim-leikki:

- "Raketti puuttuu", "Orava puuttuu"

Kuvien piilottelu huoneeseen:

- "Löysin koiran", "Löysin rusetin"

Rakentakaa kuvista oma pelialusta, heittäkää noppaa ja nimetkää se kuva, jolle pelinappula pysähtyy:

- "Minä pääsin päärynän luo", "Minä pääsin poron luo"

Kiinnittäkää klemmarit kuviin ja kalastakaa ne magneetin avulla:

- "Minä sain käärmeen", "Minulle tuli reppu"



**VAU,
MAHTAVAA!
ONPA SINULLA
HIENO **R**!**

R-ÄÄNNE ARIKPUHEESSA

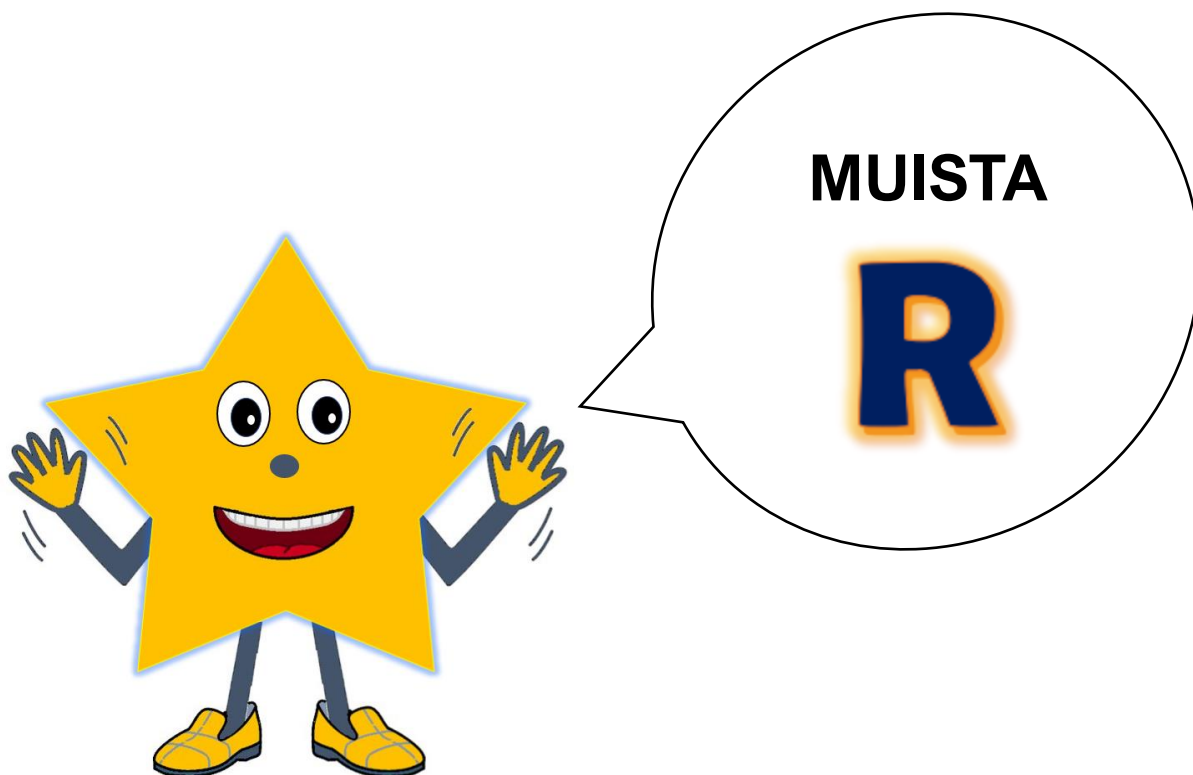
Lapsi on saattanut oppia R-äänteen käytön harjoitustilanteissa, mutta R-äänteen vakiintuminen spontaanipuheeseen saattaa kestää pitkään.

R-äänteen käyttöä arkipuheessa voidaan tukea sopimalla, että lapsi pyrkii käyttämään uutta R-äännettä tietyn sanan kohdalla. Sanaksi on hyvä valita sana, joka toistuu luontevasti useita kertoja päivässä tai on tärkeä sana lapselle, kuten lempilelu, peli, nimi tms.

Voidaan myös sopia, että R-äännettä käytetään eri tilanteissa, kuten esim. ruokailutilanteissa tai puhetta edellyttävää peliä pelatessa, esim. Junior Alias. Junior Alias-pelissä otetaan vuorotellen kuva ja kerrotaan siitä vihjeitä kokonaisin lausein niin, että vastapelaajan tulee arvata, mikä kuvassa on (esim. "Tämä on valko-musta raidallinen eläin, joka asuu Afrikassa").

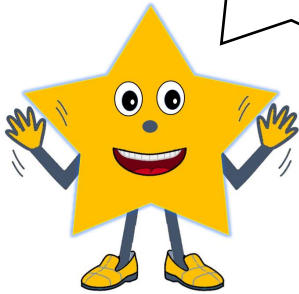
Taten puhekupla voi silloin olla esillä muistuttamassa R-äänteestä. Aikuinen voi muistuttaa R-äänteen käytöstä Tatteda osoittamalla, jos R-äänteen käyttö unohtuu. R-sana voidaan sitten sanoa uudestaan yhdessä. Lukutaitoinen lapsi voi myös harjoitella ääneen lukemisen yhteydessä.

R-äänteen vakiintuminen puheeseen vie oman aikansa. Vastaopittu R-äänne on yleensä voimakastäryinen ja R-äänteen ylikäyttö on tavallista, esim. L- tai J-äänne saattavat korvautua R-äänteellä. Muista kannustaa ja kehua lasta.



HARJOITTELUTAULUKKO

Parhaan tuloksen saavuttamiseksi on hyvä harjoitella useasti lyhyitä hetkiä. Sopikaa, kuinka monta kertaa pyritte harjoittelemaan viikon aikana ja yrittäkää ylittää tavoitteeseen. Laittakaa rasti ruutuun, kun olette harjoitelleet. Voitte sopia yhteisestä palkinnosta tavoitteen toteutuessa. Vihje: Kopiaikaa harjoitustaulukoita useammalle viikolle.



MONTAKO KERTAA
HARJOITELLAAN
TÄLLÄ VIIKOLLA?

MAANANTAI

TIISTAI

KESKIVIIKKO

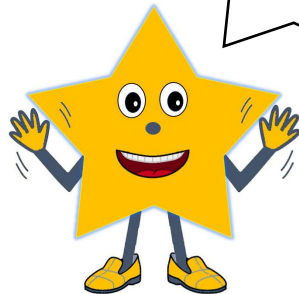
TORSTAI

PERJANTAI

LAUANTAI

SUNNUNTAI

TÄLLÄ VIIKOLLA OLEMME HARJOITELLEET _____ KERTAA. MAHTAVAA!



MONTAKO KERTAA
HARJOITELLAAN
TÄLLÄ VIIKOLLA?

MAANANTAI

TIISTAI

KESKIVIIKKO

TORSTAI

PERJANTAI

LAUANTAI

SUNNUNTAI

TÄLLÄ VIIKOLLA OLEMME HARJOITELLEET _____ KERTAA. MAHTAVAA!

DIPLOMI

Lapsen nimi

ON HARJOITELLUT **R** - ÄÄNNETTÄ
AHKERASTI JA EDISTYNYT HIENOSTI!

