

Fonemer

Dette afsnit hænger tæt sammen med afsnittet om LYDSKELNEN og med afsnittene om MUNDMOTORIK, PUSTE/SUGE og TUNGEGYMNASTIK. Se også punktet "Dyspraksi eller dysfonologi?" under afsnittet om DATAINDSAMLING.

Lydskriften // er IPA i grov transskription. For hvert fonem (eller fonemgruppe) er der angivet eksempler på ord/konkreter, som du kan bruge i arbejdet med det givne fonem.

• Annes racerbaner.

På et A3-papir tegner du 2 ens spejlvendte og bugtede streger = racerbanerne. Start dem i hvert sit hjørne (fx øverst til hhv. højre og venstre), lad banerne føre ind mod hinanden og fra hinanden et par gange, før de mødes. Dér hvor de mødes, skriver du BANG! eller tegner noget, der eksploderer.

Se et eksempel i APPENDIX 3!

Nu udstyrer du så dig selv og barnet med hver jeres lille bil. Aftal en lyd I skal sige, mens I kører, og start bilerne. Fx »brrrr«, »vrrrumm« eller »dyt-dytdyt«.

I skal følges ad forstået på den måde, at når din bil kører ind mod midten, skal barnets gøre det samme (I skal altså køre 'parallelt' på racerbanerne). Til sidst når I frem til BANG!-stedet, hvor I kører bilerne ind i hinanden og råber »BANG!« så højt I kan eller har lyst til.

Legen kan du bruge til at træne alle de fonemer, der kan forlænges: Vokalerne + /ð, f, h, j, l, m, n, ŋ, r, s, ʃ, v, w/.

Og i stedet for biler og én langtrukken lyd kan du selvsagt bruge næsten hvad som helst, der kan lave lyd - eller som siger en given lyd. Sig »hop-hop« med 2 kænguruer, »blobblob« med 2 fisk eller søheste, »babubabu« med 2 ambulancer, »piwpiw« med 2 tanks eller »vovvov« med 2 hunde, der skal gå parallelt med hinanden.

🔗 Brug en bog.

Hvis du ikke er så meget til det der med at spille spil, så kommer her en anden god måde at lave (fonologisk) træning:

Vælg en bog, som du tror, barnet vil synes om. Læs bogen selv og find alle de ord, der indeholder den lyd/lydforbindelse, du vil træne (= targets). Lav dernæst et kort for hvert af disse ord. Små børn skal nok have billeder, mens større børn kan have ordkort.

Læs bogen med barnet og tal om historien.

Læs bogen igen og tal om de ord, hvor lyden er med - peg på de ord, som du læser, og vis kortet til barnet, når I kommer til et target. Eller bed barnet om at se de ord, som du udelader fra teksten (= targets, selvfølgelig!). Denne måde at arbejde med lydene på kan du også snildt bruge i forbindelse med diverse rim og remser.

Gunilla Woldes *Totte bygger* (Carlsen) har fx mange ord med:

- b bamse, bang, bedre, begynder, blev, bliver, bor, borer, bruger, brædder, bygge
- s samme, sav, ser, sin, skal, sker, skruer, skrue-trækker, slår, små, som, spektakel, spørger, stor, straks, stykker, svingbor, svært, synes, sætter, søm
- t tager, taget, tang, til, 2, 12, Totte, travlt, træet

Det er klart, at nogle af disse ord er lettere at illustrere end andre. Men sidder du med en lille dreng, der har svært ved b, s og/eller t, så var denne Tottebog måske værd at overveje?!

En anden god lille bog er Søren Jessens *Dino og regnen* (Apostrof). Her er der en del ord med:

- d der, det, din, Dino, du
- n nemlig, noget, nu, næ, nåede
- r regnen, regner, regnfrakke, regnhat, regntøj, råber

I Gunilla Bergströms *Kom nu, Alfons Åberg* (Gyldendal) er der mange ord med:

- k kan, kigge, klokken, klæde, kold, kom, kravler, kunne, kvælerslangen, køkkenet
- l lader, land, laver, lege, legetøjsskabet, ler, lidt, lige, ligger, Lise, lykkes, længe, læse, løs
- v hvad, hvor, hvæser, vanvittig, var, vasken, venligere, vente, vi, viklet, vil, vred, vrænger, væm-

Logopædisk værktøjskasse

melig, være, værsgo

For slet ikke at tale om alle de gange der blir sagt:
»Jeg skal bare lige ...« i bogen!

• Da jeg var til te hos Kejseren.

Se under HUKOMMELSE, side 88.

Denne huskeleg kan du bruge til at få sagt en masse ord med et givent fonem mange gange efter hinanden. Du kan både lege den med illustrationer, som I kan se, og med illustrationer, som I vender væk og skal huske ...

Du kan også lege, at du skal ud og rejse og have en masse ting med dig med et givent fonem; så kommer 'remsen' til at lyde fx sådan her:

»Jeg skal ud og rejse, og jeg skal have min spand med«, »Jeg skal ud og rejse, og jeg skal have min spand og et spindelvæv med«, »Jeg skal ud og rejse, og jeg skal have min spand, et spindelvæv og et spyd med«, »Jeg skal ud og rejse, og jeg skal have min spand, et spindelvæv, et spyd og et spejl med«.

• Fespil.

Til piger med 'svære lyde' laver jeg tit et fespil à la ambulancespillet ovenfor:

På et A4-ark tegner jeg i det ene hjørne et feslot, hvor feen bor. Dernæst tegner jeg en lang, bugtet sti op til slottet. Stien inddeles i et passende antal felter og i de fleste af dem limer vi et billede af en fe. Jeg har på internettet fundet et utal af søde små feer, som jeg har gemt på min computer. Pigerne vælger, hvilken fe, de har lyst til at spille med. De udvalgte feer blir printet ud, så vi kan klippe dem ud og lime dem ind i felterne på stien.

For hver pige hedder feen noget forskelligt. Hvis det er svært at sige /sm/, kan feen hedde Smu - og altså hverken Fu, Mu eller Su eller noget som helst andet. Feen blir sur, hvis vi kommer til at kalde hende det forkerte navn. Dét kan de fleste børn fint relatere til, for de kan nemlig heller ikke selv lide at blive kaldt noget, de ikke hedder.

Vi kaster med terning og har hver en spillebrak at rykke med. Lander vi på et felt med en fe i, skal vi straks kalde på hende 3 gange. Lander vi på et felt uden fe, skal vi ikke sige noget. I løbet af et enkelt fespil får barnet således sagt sin 'svære lyd' adskillige gange.

Når vi har kaldt på feen - og vel at mærke har udtalt hendes navn helt korrekt - får vi en lille skat

(en hønsering, et klistermærke ...) af hende, som vi lægger i den fælles skattekiste. Når vi kalder på feen og udtaler navnet forkert, tager feen en skat fra os, så det er bare med at gøre sig umage!

Af og til siger jeg forkert med vilje for at tjekke, om barnet genkender den rigtige udgave af target. Og eftersom vi jo er fælles om skattene, er det også i barnets interesse, at alle udgaver af target blir korrekte!

I kan også aftale, at når I lander på en fe, skal I trække et kort op ad bunken (som du har lavet forinden med billeder, der kan illustrere noget, der indeholder den 'svære lyd') og fortælle, hvad der er på billedet, fx sådan her: »Smu smider et smykke, en smed, nogle smarties ...«.

Når spillet er slut, og den sidste spiller er landet på slottet, kalder vi på feen en sidste gang; denne gang råber vi hendes navn 3 gange så højt, som vi overhovedet kan.



• /g/.

initialt: gave, garage, garn, ged, gemmer, gid!, giraf, Gorm, gud, guld, gulv, gynge, gætter, gøder, gås

medialt: agave, dukke, forguder, hikke, igen, i går, lukke, nakke, pakke, regerer, Rikke, vugge

finalt: kukkuk, myg, skæg, suk, tak!, tyk, væg, gå væk!, wok

Spil et spil med sætningerne »Vil du godt lige gi' mig ...?« eller »Gider du gi' mig ...?«, så I kan få øvet /g/ på sætningsniveau i en naturlig sammenhæng.

Mange børn (der ellers fronter velærerne) kan fint frembringe en /g/-lyd, når de ligger ned eller kigger op i loftet - så ligger tungen nemlig også bagerst i munden. Hvis du kombinerer /g/-lyden med en bagtungevokal som fx /a/ og siger /gaga/, behøver I ikke skifte artikulationssted, og så blir det væsentligt lettere at få frembragt en /g/-lyd.

🔗 Gentagelser.

Når man skal indlære en lyd eller lydforbindelse, skal de fleste børn sige den mangemange gange, før den sidder fast.

Hér har du brug for at få pakket de mange gentagelser sjovt ind (er det for kedeligt, hjælper det ikke med en intellektuel forklaring om at øve sig - den er som regel spildt på børn). De fleste af de spil, du kan finde i dette afsnit, handler i virkeligheden om at få barnet til at sige den samme lyd eller lydforbindelse mange gange.

Endnu en ting, du kan gøre, er at lade barnet sige ordet, mens det hopper i trampolin eller hinker i en hinkerude. Indflet gerne et konkurrence-moment à la:

- »Hvor mange gange kan du sige ...?«
- »Kan du dreje rundt, mens du hopper og sige ordet imens? hvor mange gange kan du det?«
- »Kan du hviske ordet, mens du hopper/hinker?«
- »Kan du råbe ordet, mens du hopper?«
- »Kan du sige ... 10 gange eller kun 5?«
- »Kan du sige ordet med lukkede øjne?«

Se også under "Konkurrence" (side 50) og "Toksens" (side 52).

• Gør dig parat ...

Når du skal gøre begribeligt for barnet, hvilken lyd et ord begynder med, kan din instruks være: »Du skal ikke sige ordet - kun gøre dig parat til at sige det. Hvad gør din mund (læberne og tungen)?«

Vis barnet, hvordan du gør, og giv ham eller hende tid til at fundere over, hvordan han/hun selv gør. Sammenlign! Brug gerne spejle, så også synet kan tages i brug.

🔗 Huskebogstaver eller -billeder.

Hvis barnet har 'en svær lyd' (fx udelader r-lydene), som det godt kan sige, kan du hjælpe det med at huske på lyden ved sammen med barnet at lave en masse r'er og R'er i stor størrelse, som I farvelægger og udsmykker med klistermærker, perler, dødningshoveder (eller andre 'seje' ting). Anbring nu bogstaverne, hvor man ikke kan undgå at se dem - på køleskabet, på fjernsynet, på døren til barnets værelse, i madkassen, på cykelhjelmene ...

Det er nu den voksnes opgave at sørge for at flytte rundt på 'huskebogstaverne' med jævne mel-

lemrum, så barnet kan blive overrasket, og så bogstaverne ikke bare blir en del af den almindelige udsmykning.

Det hele forudsætter selvfølgelig, at barnet forstår sammenhængen mellem lyd og bogstav. Ellers er der jo ikke den store fidus i at kigge på et huskebogstav!

Til et lidt yngre barn kan du hænge ræve op rundt omkring som huskehjælp. (R = 'rævelyden'.) Eller I kan bruge slanger, hvis det er s'et, der volder kvaler (S = 'slangelyden').

• Hva' ka' du li'?

Denne spørgeremse fungerer ligesom "3 små kinesere", man bytter nemlig vokalerne ud med andre vokaler. Man skiftes til at spørge og svare:

- »Hva' ka' du li?« »Æbler og bananer!«
- »Va ka da la?« »Abla a banana!«
- »Vu ku du lu?« »Ublu u bununu!«
- »Vi ki di li?« »Ibli i binini!«
- »Ve ke de le?« »Eble e benene!«
- »Vå kå då lå?« »Åblå å bånå!«
- »Vuj kuj duj luj?« »Ujbluj uj bujnuj!«
- »Vau kau dau lau?« »Aublau au baunaunau!«



• Hvor er dinosaurens hale?

Denne aktivitet kan du bruge til børn, der udelader sidste konsonant i et ord (eller flere ...).

Kopier en dinosaur med lang hale over på karton og klip den ud. Klip halen fra resten af dinosaur.

Find nu en masse enstavelsesord af typen CVC + passende illustrationer dertil (find både ord med konsonanter, som barnet medtager, og ord med konsonanter, som det udelader). I første omgang siger du ordene langsomt og tydeligt for barnet og viser det, at C₁V hører sammen med C₂, på samme måde som dinosaur-kroppen hører sammen med dinosaur-halen.

Dernæst lader du barnet sige ordene efter dig, og hver gang det siger rigtigt, må det sætte et klistermærke (eller stemple med et fint stempel) på dinosaurens hale. Når halen er helt fuld af klistermærker eller stempler, får barnet dinosaur + hale

Logopædisk værktøjskasse

med hjem.

På samme måde kan du bruge en dinosaur + hoved til de børn, der udelader initiale konsonanter! Se "Hesten uden hale" på side 118.

✎ Håndfonemer.

Se under BOGSTAVER.

Rigtigt mange børn med fonologiske vanskeligheder har stor glæde af den motoriske tilgang til lydarbejde, som håndfonemerne har. Så gør dig selv den tjeneste at lære dem - og bruge dem!

• Konkurrence 1.

Når jeg er rimeligt sikker på, at barnet kan sige en given lyd(forbindelse), fortæller jeg, at nu skal vi have en konkurrence.

Barnet får en masse kort (fx 20) med ting, der begynder med, indeholder eller slutter med lyd(forbindels)en. Jeg fortæller barnet, hvad der er på alle kortene, og giver følgende instruks: »Nu begynder konkurrencen: Hver gang, du siger rigtigt, får du kortet. Hvis du siger forkert, får jeg det.«

Imponerende nok plejer barnet at vinde 20-0!

• Lydbilleder 1.

Til barnet, der har svært ved sn-forbindelsen, kan du lave/finde et billede med en snemand (helst med en masse detaljer på), som I klister over på karton og dernæst klipper i stykker. Hvert stykke skal helst være 'helt' - altså en hel ting - hatten, næsen, maven osv.

Når I efterfølgende lægger puslespillet, har I masser af muligheder for at snakke om snemandens næse; snemandens hat; drengen, der byggede snemanden; det sner stadig på billedet; mon en snemand snorker?

På samme måde kan du arbejde med:

- En dronning, der driller en drengedrage
- Et fjollet fjernsyn
- En krage, der går med krone og krøllet krinoline
- En skorstensfejer, der sejler med skæve skibe

... eller hvad barnet nu monne have af svære lyde og/eller lydforbindelser.

• Lydbilleder 2.

Du kan bruge de samme billeder som ved ovenstående leg. Derudover har du brug for en 'spinner',

(se én i APPENDIX 3) delt op i fx 8-10 lige store rum. I hvert rum klister du en del af det store billede.

Hver deltager skal nu samle sig et helt billede - eller I samler ét billede i fællesskab.

Drej med spinneren og se, hvilket billede, der vender ned mod bordet, når den er færdig med at dreje (lidt som "den, som flaskehalsen peger på"). Delene må I så benævne, efterhånden som I får dem og får samlet billedet: »Jeg fik skorstensfejerens hat«.

Du har i denne leg en masse muligheder for at få øvet de svære lyde, fordi I jo også undervejs taler om, hvad I mangler: »Så! Nu mangler vi bare at få fat i skorstensfejerens stige, så er vi færdige!«

• Lydkammeraten.

Du kan opfinde en 'lydkammerat', der hedder noget, som er lidt svært for barnet at sige (og som indeholder den lyd, som I skal øve på lige nu). Hver gang I så trækker et kort eller vinder en præmie eller ..., kan I sige: »Kragen Krudt fik sig en ...«

Det er i virkeligheden samme princip som i "Fespillet" (side 48) og "Trolde-spillet".



• Lydtoget.

Lav/tegn/kopier en masse små togvogne og lad hver af dem have sit fonem. Nu kan du fx lade togvoggen med /s/ møde togvoggen med /i/ - når de kører sammen, hvad blir det så til?

Nogle gange blir det til rigtige ord. Andre gange betyder lydsammensætningen ingenting. Husk, at konsonantfonemer, der kan trækkes ud i tid (dvs. /f, h, j, l, m, n, r, s, ʃ, v/), er nemmere at fange lyden af end klusilerne. Så begynd toglydslegen med ikke-klusiler!

Se også under punktet "Sammensatte ord 1" under SNAKKELEGE.

✎ Minimale par.

Et minimalt par er 2 ord, der er helt ens på nær en enkelt lyd - det kan fx være ...

- mus/hus (altså ord, der rimer)
- bi/bil (ord, hvor det ene 'mangler' en lyd fra det andet)
- bi/by (ord, hvor vokalerne er forskellige)

Logopædisk værktøjskasse

- pæn/pen (ord, hvor støddet ligger forskelligt)

Når man ændrer bare én lyd i et ord, får man et andet - med et helt andet indhold! Nogle børn med udtalevanskeligheder får en gevaldig aha-oplevelse, når dette går op for dem!

For at hjælpe dem lidt på vej, kan du lave vendespil med minimale par og så stille spørgsmål i stil med disse her, når I finder dem, der hører sammen (for at få ordene brugt sammen og i en sætning):

- »Kan en bi køre bil?«
- »Kan en ko stå i kø?«
- »Kan en is spise ris?«
- »Kan en ged blive ked?«
- »Kan en mus bo i et hus?«
- »Kan spande bande?«
- »Kan der være gas i et glas?«

Du kan også lave gåder med dine minimale par og så bede barnet om at udpege det rigtige kort (læg fx billeder af ris og is på bordet).

Metafonmanualen {133} og Shula Chiat {22} har masser af ideer til arbejde med og teste forståelsen af minimale par.

• Pjat med konsonanter.

Byt konsonanterne ud i remsen "Bennys bukser brændte", så den lyder fx sådan her:

»Deddyd dådder dadde, Dørde dådde ÅH.
Dørde dade deddi Deddyd dådder då!«

eller:

»Feffyf fåffer faffe, Førfe fäfte ÅH.
Førfe fafe feffi Feffyf fäfte få!«

Du har sikkert sunget "3 små kinesere", fra du var barn, så jeg gætter på, at det der med at skifte vokalerne ud, falder dig rimeligt nemt. Men at bytte konsonanterne ud ...!

Jeg kan varmt anbefale dig, at du øver dig, inden du laver denne leg sammen med et barn eller flere - det er slet ikke så let, som det kunne lyde.

• /pr/-sang.

Melodi: *Lille Lise*.

»Prinsen prutter, prinsen prutter,
prinsen prutter: PRUT!
Og prinsessen prutter, prutter, til vi slutter.

Prinsen prutter, prinsen prutter,
prinsen prutter: PRUT!«

• Restaurant.

Se under SNAKKELEGE.

I kan opfinde en restaurant, der kun serverer mad- og drikkevarer, som begynder med f: Fanta, fasan, fastelavnsboller, fisk, flûtes, flæsketeg, fløde, flødeboller, forårsruller, franskrød, frikadeller, fromage, frugt, fåremælk.

Eller r: Rabarbergrød, radiser, rejer, remoulade, risengrød, risvin, rosenkål, roulade, rugbrød, rullesteg, rullepølse, rødbeder, rødkål, rødspætter, røræg.

Hvis du oven i købet har billeder på menukortene af de forskellige madvarer, blir det endnu lettere at vælge - og huske, hvad man kan vælge imellem!

• /s/-benet.

En del børn har glæde af at gå i takt med ord, der begynder med s. I skal allerførst udnævne ét ben til at være 'slange-benet' (dvs. det ben, som I siger »s« på). Vælg et ord og sig så »s« (mens I sætter slangebenedet frem og foden i underlaget) og »band« (mens den anden fod kommer frem og i underlaget).

Denne fremgangsmåde kan bruges ved alle konsonantkombinationer, hvor C₁ = en frikativ.

🔗 Se lyden!

Jeg bruger stregtegningerne i *Fonetik for sprogstudende* (se under KILDER) og har gode erfaringer med de børn, der ikke kan nøjes med at høre og føle og lave håndfonemer for at få en lyd til at blive rigtig.

Tegningerne, der viser, hvordan man ser ud (hvis man ellers kunne kigge ind gennem kinden), når man laver et ..., er gode aha-oplevelser for mange børn - og deres forældre især!

🔗 At skelne.

Hvis barnet har svært ved at skelne mellem fx t og k, kan det være en god ide at lave et spil med billeder, der både starter med t og med k. Så kan I få jer en snak om, hvilke ord, der begynder med 'tog-lyden' (t) eller med 'kugle-lyden' (k). Eller med 'tungen-bag-ved-tænderne'-lyden eller med 'tungen-tilbage'-lyden, hvis du bruger Anne Grethe Dahms' terminologi.

Du kan også vise barnet de respektive håndfo-

Logopædisk værktøjskasse

nemer - se *Hjemme i fonemernes verden*.

Det er langt fra sikkert, at barnet véd, hvilke ord der begynder med hvad - og så er det sin sag at udtale dem rigtigt! Både Shula Chiat og *Metafonmanualen* mange gode ideer.

Det samme kan du gøre med de børn, der udelader 'slange-lyden' ((s) eller 'den lange lyd', som Anne-Grethe Dahms kalder den) foran konsonanter: Dvs. de børn, der godt kan sige /s/ fx finalt i ord, men som alligevel siger »gib« i stedet for skib, »dol« i stedet for stol eller »bejder« i stedet for spejder fx. Lav spil med hhv. g og sk, d og st, b og sp, m og sm, n og sn osv.

Snak undervejs med barnet om, hvorvidt ordene begynder med 'slange-lyden' eller ej. Udtal af og til ordene forkert og lav en regel om, at barnet skal sige til, når du siger forkert. Det er nemlig langt lettere at høre andres fejl end sine egne ...!

Senere kan I udvide reglerne til, at du også siger til, når barnet siger forkert, så I gensidigt tjekker hinandens udtale. Evt. kan I lege "Fangeleg". Se også "Vrøvlehistorier" eller "Rigtigt eller forkert?"

🔪 Tokens.

Uanset hvordan man vender og drejer det, så kan artikulationsbevægelser kun blive automatiserede ved, at barnet får øvet sig mange, mange gange og får sagt lydene mange, mange gange. Derfor er det så godt med billeder, der kan illustrere ting eller handlinger, der indeholder den lyd, der skal trænes.

Nogle amerikanske logopæder anbefaler ikke under 50 gentagelser af target i løbet af en 20 minutters lektion. Så der skal altså noget motivation til, for at det kan blive ved med at være sjovt. Her kan tokens komme til nytte.

Og det er hér, du kan få glæde af din samling af hønseringe, viskelædere, pastafigurer, glansbilleder, 'diamanter' og andre fine små ting. Læg ligeså mange tokens på bordet som antal gange, du vil have barnet til at sige en given lyd; for hver lyd kommer I en token i en flot udsmykket æske.

Det kan være fint på den måde at anskueliggøre for barnet, at når vi er færdige med bunken, kan vi lave noget andet. Hvis du undervejs kan se, at du har taget for mange, kan du diskret fjerne nogle af dine tokens.

Du kan også bruge popcorn, peanuts, smarties

eller andre spiselige tokens og så tælle op, hvor mange barnet har 'tjent'.

Det her er selvfølgelig frygteligt amerikansk og behaviouristisk - men det virker! Se også under "Gentagelser" og "Dimser i massevis".

• Vrøvlehistorier.

Efter (eller i stedet for) et spil med ord, der indeholder med en bestemt lyd (fx Fonologisk vendespil fra Special-pædagogisk forlag), kan det være skægt at lave en vrøvlehistorie med billederne fra spillet.

Den kan begynde sådan her: »Der var engang en tiger, der var alene hjemme. Men heldigvis havde den en taske, som den kunne lege med. I tasken lå en tomat og tudede, fordi den havde slået sin tå på et tæppe.«

Du kan tjekke, om barnet nu også véd, hvad tingene hedder (eller rettere, om barnet (gen)kender ordets præcise fonologiske repræsentation) ved at sige ordene forkert. Så lyder historien sådan her: »Der var engang en kiger, der var alene hjemme. Men heldigvis havde den en kasse, som den kunne lege med. I kassen lå en komak og kudede, fordi den havde slået sin kå på et kæppe.«

Tricket er, at du i virkeligheden efterligner barnets fejludtale - er han/hun klar over, hvordan det lyder? Du aftaler så med barnet, at han/hun skal stoppe dig, når han/hun hører, at du siger et ord forkert. Hver gang, du korrekt blir rettet, uddeler du en præmie (en stjerne, en rosin ...).

Hvis det er første gang, du skal forsøge dig med denne leg, kan det anbefales, at du øver dig på at sige forkert med vilje ...!

Se også "Ens eller forskellig?", "Rigtig eller forkert? 1 + 2" i afsnittet om LYDSKELNEN og "Annes biograf" og "Fangeleg" under 'INDPAKNING' AF SPIL.

🔪 When/how.

Fra mit netværk på internettet har jeg fundet dette citat om fonetiske og fonemiske vanskeligheder:

»Some kids need to learn "How to" produce specific phonemes, but more often kids need to learn "When to" produce specific phonemes.

This is my overly simplified way to distinguish the need for a "Motor" type of therapy vs. a more phonologically based approach. I say overly simplified, because many kids need to learn both "How" and "When" to produce specific phonemes.«