|  |
| --- |
| **РАЗВИТИЕ СЛУХОВОГО ВНИМАНИЯ ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ** |
| **http://logopeddoma.ucoz.com/_nw/1/s65704962.jpg****ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ****Где позвонили?****Цель.** Определение направления звука.**Оборудование**. Звоночек (или колокольчик, или дудочка и т.п.).**Описание игры.** Дети сидят группами в разных местах комнаты, в каждой группе какой-нибудь звучащий инструмент. Выбирается водящий. Ему предлагают закрыть глаза и угадать, где позвонили, а показать направление рукой. Если ребенок правильно укажет направление, педагог говорит: «Пора» — и водящий открывает глаза. Тот, кто звонил, встает и показывает звоночек или дудочку. Если водящий укажет направление неправильно, он снова водит, пока не угадает.**Скажи, что ты слышишь?****Цель**. Накопление словаря и развитие фразовой речи.**Описание игры.** Педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они услышали (щебет птиц, сигнал машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т. д.). Дети должны ответить целым предложением. Игру хорошо проводить на прогулке.**Тихо — громко!****Цель**.  Развитие координации движений    и чувства ритма.**Оборудование**. Бубен, тамбурин.**Описание игры.** Педагог стучит в бубен тихо, потом громко, и очень громко. Соответственно звучанию бубна дети выполняют движения: под тихий звук идут на носочках, под громкий — полным шагом, под более громкий — бегут. Кто ошибся, тот становится в конце колонны. Самые внимательные окажутся впереди.        **Наседка и цыплята****Цель**.  Закрепление понятий о количестве.**Оборудование**. Шапочка курицы из бумаги, маленькие карточки с разным количеством нарисованных цыплят.**Описание игры.** Два стола составляют вместе. За стол садится наседка (ребенок). Около стола садятся и цыплята. У цыплят карточки, на которых нарисовано разное число цыплят.Каждый ребенок знает, сколько цыплят на его карточке. Наседка стучит по столу, а цыплята слушают. Если она, например, постучит 3 раза, ребенок, у которого на карточке три цыпленка, должен пропищать 3 раза (пи-пи-пи). **Кто что услышит?****Цель**. Накопление словаря и развитие фразовой речи.**Оборудование**. Ширма, разные звучащие предметы: звонок, молоток, трещотка с камешками или горохом, труба и т. д.**Описание игры.** Педагог за ширмой стучит молотком, звонит в звонок и т. д., а дети должны отгадать, каким предметом произведен звук. Звуки должны быть ясные и контрастные. **Продавец и покупатель****Цель**.   Развитие словаря и фразовой речи.**Оборудование**. Коробки с горохом и различной крупой.**Описание** **игры**. Один ребенок — продавец. Перед ним две коробки (затем число их можно увеличить до четырех-пяти), в каждой разный вид продуктов, например горох, пшено, мука и пр. Покупатель входит в магазин, здоровается и просит отпустить ему крупу. Продавец предлагает найти ее. Покупатель должен по слуху определить, в какой коробке нужная ему крупа или другой требуемый товар. Воспитатель, предварительно познакомив детей с продуктами, помещает продукты в коробку, встряхивает и дает возможность детям прислушаться к издаваемому каждым продуктом звуку. **Найди игрушку****Цель**.   Развитие  координации движений.**Оборудование**. Небольшая яркая игрушка или кукла.**Описание** **игры**. Вариант 1. Дети стоят полукругом. Педагог показывает игрушку, которую они будут прятать. Водящий ребенок или уходит из комнаты, или отходит в сторону и отворачивается, а в это время, педагог прячет у кого-нибудь из детей за спиной игрушку. По сигналу «Пора» водящий идет к детям, которые тихо хлопают в ладоши. По мере того как водящий приближается к ребенку, у которого спрятана игрушка, дети хлопают громче, если отдаляется, хлопки стихают. По силе звука ребенок отгадывает, к кому он должен подойти. После того как будет найдена игрушка, водящим назначается другой ребенок.**Вариант 2.** Дети сидят на стульчиках полукругом. Один ребенок водит (он уходит в другую комнату или отворачивается). Воспитатель прячет куклу. По сигналу водящий входит, а дети ему говорят:Кукла Таня убежала,Вова, Вова, поищи,Как найдешь ее, то смелоС нашей Таней попляши.Если водящий оказывается в том месте, где спрятана кукла, дети громко хлопают в ладоши, если отдаляется, хлопки стихают.Ребенок находит куклу и пляшет с ней, все дети хлопают в ладоши.**Часовой****Цель**. Развитие ориентации в пространстве.**Оборудование**. Повязки.**Описание** **игры**. Посредине!/площадки чертят круг. В середине круга ребенок с связанными глазами(часовой). Все дети с одного конца площадки должны пробраться тихонько через круг на другой конец. Часовой слушает. Если услышит шорох, кричит: «Стой!» Все останавливаются. Часовой идет на звук и старается отыскать, кто шумел. Найденный выходит из игры. Игра продолжается дальше. После того как будут пойманы четыре — шесть детей, выбирается новый часовой, и игра начинается сначала.**Где звенит?****Цель**.  Развитие ориентации в пространстве.**Оборудование**.   Колокольчик   или   погремушка.**Описание** **игры**. Педагог дает одному ребенку колокольчик или погремушку, а остальным детям предлагает отвернуться и не смотреть, куда спрячется их товарищ. Получивший колокольчик прячется где-либо в комнате или выходит за дверь и звонит. Дети по направлению звука отыскивают товарища. **Где постучали?****Цель**. Развитие ориентации в пространстве.**Оборудование**. Палочка, стульчики, повязки.**Описание** **игры**. Все дети сидят в кругу на стульчиках. Один (водящий) выходит в середину круга, ему завязывают глаза. Педагог обходит весь круг за спинами детей и кому-то из них дает палочку, ребенок стучит ею о стул и прячет ее за спину. Все дети кричат: «Пора». Водящий должен искать палочку, если он ее находит, то садится на место того, у кого была палочка, а тот идет водить; если не находит, продолжает водить. **Жмурки с колокольчиком****Цель**.   Развитие ориентации в пространстве.**Оборудование**. Колокольчик, повязки.**Описание** **игры**. Вариант 1. Играющие сидят на скамейках или стульях по одной линии или полукругом. На некотором расстоянии от играющих лицом к ним стоит ребенок с колокольчиком.Одному из детей завязывают глаза, и он должен найти ребенка с колокольчиком и дотронуться до него; тот же старается уйти (но не убежать!) от водящего и при этом звонит.**Вариант 2.** Несколько детей с завязанными глазами стоят в кругу. Одному из детей дают в руки колокольчик, он бегает по кругу и звонит. Дети с завязанными глазами должны его поймать. **Жмурки с голосом****Цель**. Найти товарища по голосу и определить направление звука в пространстве.**Оборудование**. Повязки.**Описание** **игры**. Водящему завязывают глаза, и он должен поймать кого-нибудь из бегающих детей. Дети тихо переходят или перебегают с одного места на другое (лают, кричат петухом, кукушкой, зовут водящего по имени). Если водящий кого-нибудь поймает, пойманный должен подать голос, а водящий угадывает, кого он поймал.**Встречайте гостей!****Цель**. Развитие слухового внимания.**Оборудование**. Колпачок с бубенчиками для петрушки, шапочки с ушками для зайки и мишки, различные озвученные игрушки (погремушка, дудочка и др.).**Описание** **игры**. Педагог объявляет детям, что к ним сейчас приедут гости: петрушка, зайка и мишка. Он выделяет трех ребят, которые заходят за ширму и переодеваются там. Петрушка получает колпачок с бубенчиками, зайка — шапочку с длинными ушками, а мишка — шапочку медведя. Педагог предупреждает малышей, что мишка придет с погремушкой, петрушка — с барабаном, а зайка — с балалайкой. Малыши должны по звуку отгадать, какой гость идет. Прежде чем выйти к детям, звери подают звуки за ширмой, каждый на своем инструменте. Дети должны угадать, кто идет. Когда все гости в сборе, малыши становятся в круг, а петрушка, мишка и зайка пляшут, как умеют. Затем выбираются новые гости, и игра повторяется. При повторении игры можно дать гостям другие звучащие игрушки. **Ветер и птицы****Цель**. Развитие координации движений.**Оборудование**.    Любая   музыкальная   игрушка (погремушка, металлофон и др.) и стульчики  (гнезда).**Описание** **игры**. Педагог распределяет детей на две группы: одна группа — птички, другая — ветер; и объясняет детям, что при громком звучании музыкальной игрушки будет дуть «ветер». Та группа детей, которая изображает ветер, должна свободно, но не шумно бегать по комнате, а другая (птички) прячется в свои гнезда. Но вот ветер утихает (музыка звучит тихо), дети, изображающие ветер, тихо усаживаются на свои места, а птички должны вылетать из своих гнезд и порхать.Кто первый заметит изменение в звучании игрушки и перейдет на шаг, тот получает награду: флажок или веточку с цветами и т. п. С флажком (или с веточкой) ребенок будет бегать при повторении игры, но если он окажется невнимательным, флажок передается новому победителю. **Скажи, что звучит****Цель**. Развитие слухового внимания.**Оборудование**. Колокольчик,   барабан,   дудочка и пр.**Описание** **игры**. Дети сидят на стульях полукругом. Педагог сначала знакомит их со звучанием каждой игрушки, а затем предлагает каждому по очереди отвернуться и отгадать звучащий предмет. Для усложнения игры можно ввести дополнительные музыкальные инструменты, например треугольник, металлофон, бубен, погремушку и др. **Солнце или дождик****Цель**. Развитие координации и темпа движений.**Оборудование**. Тамбурин или бубен.**Описание** **игры**. Педагог говорит детям: «Сейчас мы с вами пойдем гулять. Дождя нет. Погода хорошая, светит солнце, и можно собирать цветы. Вы гуляйте, а я буду звенеть тамбурином, вам будет весело гулять под его звуки. Если начнется дождь, я начну стучать в тамбурин. А вы, услышав, должны скорее идти в дом. Слушайте внимательно, как я играю».Воспитатель проводит игру, меняя звучание тамбурина 3—4 раза.**Угадай, что делать?****Цель**. Развитие координации движений.**Оборудование**. По два флажка каждому ребенку, тамбурин или бубен.**Описание** **игры**. Дети сидят или стоят полукругом. У каждого в руках по два флажка. Педагог громко ударяет в тамбурин, дети поднимают флажки вверх и машут ими. Тамбурин звучит тихо, дети опускают флажки. Необходимо следить за правильной посадкой детей и правильным выполнением движений. Менять силу звука не более 4 раз, чтобы дети могли легко выполнять движения. **Узнай по звуку****Цель**. Развитие фразовой речи.**Оборудование**. Различные игрушки и предметы (книжка, бумага, ложка, дудки, барабан и т. п.).**Описание** **игры**. Играющие садятся спиной к ведущему. Он производит шумы и звуки разными предметами. Тот, кто догадывается, чем ведущий производит шум, поднимает руку и, не оборачиваясь, говорит ему об этом.Шумы можно производить разные: бросать на пол ложку, ластик, кусок картона, булавку, мяч и т. п.; ударять предмет о предмет, перелистывать книгу, мять бумагу, рвать ее, разрывать материал, мыть руки, подметать, строгать, резать и т. п.Тот, кто больше отгадает различных шумов, считается наиболее внимательным и в награду получает фишки или маленькие звездочки.**Кто это?****Цель**. Закрепление понятий по теме «Животные и птицы». Формирование правильного звукопроизношения.**Оборудование**. Картинки с изображением животных и птиц.**Описание** **игры**. Педагог держит в руке несколько картинок с изображением животных и птиц. Ребенок вытягивает одну картину так, чтобы остальные дети ее не видели. Он подражает крику животного и его движениям, а остальные дети должны угадать, какое это животное. |