Короткова В.А.,

педагог-психолог

МБОУ СОШ № 44 г.Хабаровска

## Игры и упражнения, развивающие слуховое восприятие и внимание

## (для полезного домашнего досуга)

Одним из обязательных условий «беспроблемного» вхождения детей в процесс школьного обучения и успешного освоения навыков чтения и письма служит определенный (и достаточно высокий!) уровень развития слухового восприятия.

Среди основных причин, вызывающих недоразвитие слухового восприятия, называют нарушения в деятельности левой височной области коры головного мозга вслед­ствие родовых травм, травм или воспалительных заболева­ний в раннем детстве. Микронарушения в деятельности от­дельных зон мозга могут передаваться и по наследству, что провоцирует возникновение у детей трудностей при овладе­нии грамотой на фоне достаточно благополучного общего раз­вития. Причиной недостаточности фоне­матических процессов может выступать также отсутствие у детей необходимого опыта специальной деятельности по на­блюдению и выделению фонематических явлений, обуслов­ленное снижением внимания к этому аспекту развития детей со стороны близких взрослых — родителей, педагогов ДОУ.

Недостатки фонематического восприятия могут быть изо­лированными или сочетаться с нарушениями звукопроизношения (фонетико-фонематическое недоразвитие речи). Недостат­ки произношения часто оказываются индикатором, свидетель­ствующим о неблагополучии в сфере звукового анализа.

 

**Выделение и называние неречевых звуков (например: бытовые шумы, звуки улицы, школы, звучание музыкальных инструментов и др.)**

Что за шум?

Для этой игры понадобится коллекция самых разнообраз­ных шумов. Например, звонок телефона, шипение кипящего чайника, звон бьющегося стекла, звук льющейся из крана воды, звук пишущего на доске мела и др. Лучше, если это будет аудио запись.

Ведущий демонстрирует де­тям шум, они должны его отгадать.

Звуки в темноте

Играющим завязывают глаза и ведущий производит какой-либо звук с помощью разных предметов: бро­сает предметы на пол, ударяет по ним рукой, трет один предмет о другой и т.д. Игроки должны определить, с помощью каких предметов ведущий произвел звук. Если предмет указан правильно, ведущий на виду у всех произ­водит тот же звук, а отгадавший игрок занимает его место.

Что я делаю?

Дети с закрытыми глазами по характерным звукам, шумам, стукам, определяют действия, которые совершает ведущий: листать страницы книги, уронить предмет, переливать воду, писать мелом на доске, смять бумагу и т.д.

Чем играем?

Для игры потребуется набор предметов, способных изда­вать разные звуки: колокольчик, бубен, метроном, погремуш­ка, свисток, деревянные и металлические ложки, озвученные мячи и др.

Игра проводится на свежем воздухе. Для первой игры используется набор самых простых звуков, хо­рошо знакомых детям. При последующем проведении игры необходимо добавлять звучание новых предметов, причем с каждым новым звуком детей следует предварительно по­знакомить.

Из числа играющих выбирают водящего, который становит­ся спиной к игрокам на расстоянии 2—3 метров. Несколько игроков (3—4) по сигналу ведущего подходят к нему поближе и со словами «Чем играем?» начинают производить звуки. Водящий должен определить, какими предметами издаются звуки. Если он угадал верно, то может перейти в группу играющих, а игроки выбирают нового водящего. Если же нет, то он продол­жает водить до тех пор, пока не даст верный ответ.

Слухачи

Детям предлагается прислушаться и назвать звуки, кото­рые «живут» только в комнате, затем переключить внимание на звуки, «живущие» внутри дома (исключая комнату), затем — на звуки, доносящиеся с улицы, звуки дороги и т.д. По окончании цепочки переключе­ния слухового внимания необходимо обсудить все услышанные звуки с детьми.

Где будильник?

Все выходят из комнаты. Ведущий прячет боль­шой, громко тикающий будильник. Игроки возвращаются и ищут будильник. Если кто-то нашел его, то шепчет на ухо ведущему, где будильник, и молча садится на пол. Игрок, который остался стоять последним, платит фант.

Шумящие коробочки

10—12 коробочек от «Киндер-сюрпризов», наполненные разными сыпучими, гремящими, стучащими и шуршащими материалами, например горохом, гречневой крупой, речным песком, фасолью, мелкими камешками и др., помогут органи­зовать увлекательную игру, в которой ее участники должны найти среди всех коробочек две одинаково звучащие. Глав­ный принцип заполнения коробочек — материал в парных коробочках должен быть не только идентичным, но и при­мерно одинаковым по весу и количеству, только тогда они будут звучать одинаково.

Считай хлопки!

Игроки должны хлопнуть в ладоши после трёх ( двух, четырёх, пяти) хлопков учителя. Выигрывает тот , кто ни разу не ошибся

# Распознавание по интонации и содержанию реплики ее автора; выделение в воспринятой на слух информации логических неточностей

Кто сказал комплимент?

В этой игре принимает участие вся семья. Выби­рается водящий, который поворачивается ко всем участни­кам спиной и закрывает глаза. После этого остальные игро­ки вперемешку (но по очереди!) говорят ему комплименты, например: «Саша, ты очень умный», «Ты самый аккуратный», «У тебя красивые волосы» и др. Водящему необходимо по голосу узнать, кто это сказал. После 3—4 угадываний водя­щий меняется; так продолжается до тех пор, пока все игроки не побудут в роли водящего. Обязательное условие этого кру­га — не искажать звучание своего голоса.

При повторе игры правило изменяется — теперь каждый, кто говорит комплимент, хотя бы чуть-чуть должен изменить свой голос, например, говорить комплименты от имени хитрой Лисы Патрикеевны. Введение такого правила значительно усложняет задачу водящему и заставляет игроков, помимо прочего, проявить максимум изобретательности, выдумки, артистизма.

Угадай, кто?

Ведущий произносит соответствующим тоном ту или иную фразу и просит игроков как можно точнее отгадать, кто так говорит:

* Московское время 10 часов 5 минут.
* Налить вам еще чаю?
* Открой рот и скажи «а-а-а»!
* Раз, два, три — тебе водить!
* Мороженое — сливочное, клубничное, шоколадное!
* Днем ожидается облачная погода, без осадков, по облас­ти — туман.
* Осторожно, двери закрываются! Следующая остановка — «Трехгорная».
* Внимание! Прибытие поезда «Москва — Владивосток» ожидается в 18 часов и т.д.

Так бывает или нет?

В игре принимает участие вся семья. Задача — слушать внимательно стихотворение, а если в нем прозву­чит какая-либо неточность (или то, что на самом деле не бывает), подать знак — хлопнуть в ладоши.

Умный удод метлою удил,
Удочкой улицу мел крокодил.
Утка усатая мышку поймала,
Кошка с утятами в речку ныряла.
Что-то, наверное, было не так,
Что же напутал поэт наш, чудак?

 И. Семенова

Теплая весна сейчас,
Виноград созрел у нас.
Конь рогатый на лугу
Летом прыгает в снегу.
Поздней осенью медведь
Любит в речке посидеть.
А зимой среди ветвей
«Га-га-га» — пел соловей.
Быстро дайте мне ответ —
Это правда или нет?

 К. Чуковский

Собака садится играть на гармошке,
Ныряют в аквариум рыжие кошки,
Носки начинают вязать канарейки,
Цветы малышей поливают из лейки,
Старик на окошке лежит, загорает,
А внучка и бабушка в куклы играют,
А рыбы читают веселые книжки,
Отняв потихонечку их у мальчишки...

 3. Александрова

Шире круг! Шире круг!
Шел по улице индюк,
На цепи бульдога вел
И хвостом дорогу мел.
Шире, шире, шире круг,

А навстречу шел утюг,
Шел с корзинкой на базар,
Шел и гладил тротуар.
Шире, шире, шире круг!
Проглотил индюк утюг,
А бульдог — корзинку.

Скушал, как сардинку.

Рано утром, вечерком,

Поздно на рассвете,

Свекла ехала верхом

В парусной карете.

А за ней, едва дыша,

Тихо, аккуратно

 Два кирпичных беляша

Топали обратно.

А за ними во всю прыть,

Мелкими шажками

Шкаф пытался переплыть

Блюдо с пирожками.

Ох!

В лесу —
Переполох!
Кто б подумать
Только мог:
Муравей
Берлогу строит,
А медведь
Морковку ест.
Белка
Ход

Подземный роет.
Слон

Взлетает до небес.
Лев от зайца убегает.
Волк

Крадется по сосне.
Где же

Лес такой бывает?
Вы не знаете?
Во сне!

 В. Нестеренко

Правильно — неправильно

Игровое задание — заметить смысловые неточности в звучащих предложениях и, услышав их, подать определенный знак (поднять руку, хлопнуть в ладоши и др.). Сначала роль ведущего выполняет взрослый, а потом дети могут сами пред­лагать друг другу определить правильность (неправильность) придуманных ими предложений:

* По утрам я сначала надеваю куртку, а потом — рубашку.
* Утром я сначала чищу зубы, а потом сажусь завтракать.
* Ночью я часто хожу гулять в лес.
* Вечером я очень плотно завтракаю и иду гулять и т.д.

# Запоминание и воспроизведение без ошибок ряда звуков, слогов, слов (начиная с 2-3 элементов и постепенно доводя их число до 6-7)

Снежно-звуковой ком

Так же, как снежинки последовательно образуют снежный ком, можно почти такой же ком «слепить» из звуков и на­звать его «снежно-звуковым». Для этого после предваряющего игру договора, из каких звуков (например, только глас­ных, или только согласных, или любых), будет составлен снеж­но-звуковой ком — первый игрок называет звук. Второй игрок повторяет его и добавляет свой звук. Третий игрок повторяет два первых звука и называет свой — третий по счету и т.д.

Выигрывает тот игрок, которому удастся «слепить» са­мый большой ком, т.е. правильно воспроизвести наиболее длинную цепочку звуков.

Слоговые цепочки

Ведущий, начиная игру, произносит первый слог, например МА. Второй участник игры повторяет этот слог и добавляет свой слог, начинающийся на тот же звук (МА — МО). Третий игрок повторяет два предыдущих слога и добавляет свой (МА — МО — МИ) и т.д. Выигрывает тот, кто правильно повторит самую длинную слоговую цепочку.

Детям можно предложить придумывать цепочки как с пря­мыми, так и с обратными слогами или со стечением соглас­ных звуков. Повторять их можно, сохраняя не только соглас­ные, но и гласные звуки (ПА — МА — НА — РА ...; ОК — ОТ — ОР — ОШ...).

Друг за другом повторяй!

В эту игру можно играть с одним или несколькими деть­ми. Первый играющий называет любое слово, второй повто­ряет названное слово и добавляет к нему какое-либо свое. Третий игрок по порядку повторяет два первых слова и до­бавляет к нему свое слово и т.д. Тот, кто ошибается, выбывает из игры.

Придумываем предложение

Так же, как и в предыдущих играх, игроки постепенно нара­щивают количество требующих точного повторения слов, но с одним условием — слова должны быть между собой связа­ны по смыслу, например:

Синий...

Синий автобус...

Синий автобус едет...

Синий автобус едет по ...

Синий автобус едет по улице...

Синий автобус едет по улице, которая... и т.д.

**Подбор сходных по звучанию слов**

Продолжи стихи

Ведущий предлагает игрокам закончить стихотворные строч­ки, подобрав слова с опорой на их смысл и звучание:

«Му» и «Му» —
одно лишь слово
говорит всегда ... (корова).

Бываю одностволкой,
Бываю и двустволкой,
Но все-таки

Название моё... (ружье).

То правое, то левое,
Она понежит ушко.
Всегда такая мягкая
Любимая ... (подушка).

День погас,
И солнцу: «Прочь!»

Приказала быстро ... (ночь).

Всегда летит под облака —
Он легкий и отважный.
Известно всем наверняка,
Что это ... (змей бумажный).

У папаши и сынишки
Фраки, белые манишки.
Два серьезных господина —
Антарктических ... (пингвина).

Земля лучами
Так согрета,

Что босиком гуляет ... (лето).

Он сродни
Речному раку,
Он готов
Идти в атаку,
Повторяя:
«Я не слаб!»

Как зовут задиру? ... (краб).

Много платьев,

Много хруста.

А зовут ее?... (капуста).

Желтый цвет
Для елок и для сосен
Не подходит! —
Жалуется ... (осень).

Будет щедрый урожай,
Вкусный будет ... (каравай).

Отгадай-ка, кто проворно
Ищет крошки, ищет зерна?
Говори же, не робей,
Это — храбрый ... (воробей).

Для желторотых крошек
Весь день носил он мошек,
Заботливый отец!
Зовут его ... (скворец).

Подует ветер с юга —
Стихает сразу ... (вьюга).

С последним сугробом
Простилась зима,
И первой траве
Улыбнулась ... (весна).

Белые шапки
Надели дома,
Холодно им —
Наступила ... (зима).

Если вспыхивает драка,
То виновен ... (забияка).

 В. Нестеренко из книги «Ладошка».

Рифмы

Игровая задача участников этой игры — придумать как можно больше слов, рифмующихся со словом-стимулом, за­данным ведущим. Победителями в игре могут выйти и те игроки, кто придумает самое большое количество слов-рифм, и те, кто придумает самые редкие, оригинальные рифмы.

# Называние с помощью картинного материала или придумывание самостоятельно слов с определенным звуком

Аукцион

Предлагается рассмотреть картинку и назвать на ней предметы, в названии которых есть звук «Р». Победителем признается тот игрок, чье слово — название предмета прозвучало последним.



Придумай слова со звуком...

В этой игре требуется придумать как можно боль­ше слов, в состав которых входил бы названный ведущим звук. Победителями в игре могут считаться те игроки, которые:

придумали больше других слов с заданным звуком; придумали самые интересные слова с заданным звуком; придумали слова, в которых заданный звук встречается целых два или даже три раза!

Чье предложение длиннее?

В этой игре каждому предлагается составить пред­ложение так, чтобы все слова в нем начинались на один и тот же заданный ведущим звук. Выигрывает тот, кто правильно составит самое длинное предложение.

Все слова со звуком...

Ведущий предлагает коллектив­но составить рассказ. Но у нового рассказа будет один небольшой секрет — все слова в нем должны содержать звук С (или какой-либо другой звук). Например: «Светло-синий самокат, весело поскрипывая колесами, совершал свое кру­госветное путешествие. Сверху светило ясное солнышко, со всех сторон шептались лесные осинки. Путешествовать са­мокату нравилось...»

**Различение в словах звуков, сходных по акустическим или артикуляционным признакам**

Разложи картинки

Ведущий предлагает прослушать и запомнить ряд слов, а затем в строгом соответствии с прозвучавшими слова­ми выставить на столе картинки, например:

* сом — дом — лом
* мак — рак — лак
* кот — кит — кит — кот
* крыша — крыса — крыса — крыша — крыса
* коза — коса — коса — коса — коза и т.д.

Повтори — не ошибись

Ведущий предлагает как можно точнее повто­рить за ним ряды слов, например:

* Разноцветная метель,
Красных листьев карусель.
В желтых платьях — все деревья,
А в зеленом — только ель.

* сом — ком
Том — дом
рак — мак — лак
лом — ком — ром
* мышка — мишка — мишка — мышка
мушка — Муська — мушка — Муська
кошка — мошка — ложка — мошка
рама — лама — Кама — дама
Паша — Маша — Даша — Саша и т.д.

**Определение в названном педагогом слове первого, последнего звука, позиции заданного звука в слове (начало, середина, конец слова)**

Загадка

Суть игры заключается в том, чтобы не только отгадать загадку, но и правильно выделить в слове-отгадке первый звук.

Не река. Но здесь живут

Разные рыбешки.

Дом стеклянный. Свет. Уют.

И еда есть — крошки.

(Аквариум)

Он вздыхает
Очень тяжко —
Так, бедняжка,
Растолстел,
Что зеленую
Тельняшку
На себя

С трудом надел.

(Арбуз)

Города, моря найдем,
Горы, части света.
Умещается на нем
Целая планета.

(Глобус)

Летят с небес непрошено
Холодные горошины.

(Град)

Дети, мамы, папы

Носят только шляпы.

(Грибы)

Когда плывет —
Прекрасен.

Когда шипит — опасен.

(Гусь)

Испугается — бежит,
Остановится — дрожит.

 (Заяц)

Растет она — в земле,
Известна — в целом - мире.
Частенько на столе
Красуется в мундире.

(Картошка)

Угощает в летний зной

Он водою ключевой.

(Колодец)

Он не любит
Свет дневной.
Проживает
Под землей,
Землю роет,
Роет, роет —
Каждый день

Метро он строит.

(Крот)

Остроносо и черно

В землю брошено зерно.

А теперь над этим местом

Солнца круг и зерен двести.

(Подсолнух)

Ходят в маленьком загоне

В полосатых майках кони.

(Пони)

Что за облако — ловушка:

Скрылась в нем

Вся деревушка.

(Туман)

С виду кроха,
Но — силен,
Озорует слишком,
Лишь родился,
Сразу он
Свой сломал
Домишко.

(Цыпленок)

Что сказать о ней? Трусишка.
Тихо жить старается.
Костяной надежной крышкой
С детства укрывается.

(Черепаха)

 В. Нестеренко «Ладошка». (Краснодар, 1991.)

Цепочка

Первый игрок называет слово, следу­ющий игрок подбирает свое слово, где начальным звуком бу­дет последний звук предыдущего слова. Игру продолжает тре­тий участник и т.д. Повторять слова, названные другими игро­ками, нельзя. Главная задача игры — не разорвать цепочку; игрок, допустивший ошибку, по окончании игры платит фант (например, придумывает несколько звуков на заданный звук).

Где спрятался звук?

У ведущего — набор предметных картинок, у каждого из игроков — карточка, разделенная на три квадрата, фишка.

Ведущий показывает предметную картинку, игроки называют изображенный на ней предмет. Далее каждый из игроков на своей карточке фишкой закрывает один из трех квадратов в зависимости от того, где находится звук — в начале, середине или в конце слова. Игрок, неправильно выполнивший зада­ние, платит фант.

Каждому — свое место

У каждого игрока — набор предметных картинок и три кар­точки, разделенные на три квадрата. На первой карточке закра­шен первый квадрат, на второй — второй, на третьей — третий.

Ведущий предлагает игрокам рассортировать картинки, поло­жив их под той или иной карточкой в зависимости от места заданного звука в слове (в начале, середине или в конце). Выиг­рывает тот, кто первым правильно расположит все картинки.

# Слова с заданным количеством звуков; выполнение полного звукового анализа слова

Подумай, не ошибись

Взрослый предлагает вы­полнить несколько заданий, по результатам выполнения ко­торых, определяется победитель.

* Назови как можно больше слов, которые начинают­ся на последний звук слова «стол».
* Перечисли птиц, в названии которых был бы после­дний звук слова «сыр».
* Подбери и назовите такие слова, в которых пер­вым был бы звук К, а последним — Ш.
* Составь такое предложение, в котором все слова начинались бы со звука М.
* Придумай собаке такую кличку, чтобы второй звук в ней был У, а последний — К.
* Найди в комнате предметы, в названии которых второй звук У.
* Отгадай, название какой ягоды начинается на звук М, а заканчивается на А.
* Назови слова, у которых второй слог — ка.
* Как зовут кошку, если последний звук ее клички А?
* Чем угощали гостей, если в названии каждого блюда есть звук Р?
* Кто назовет больше слов, которые заканчиваются на — орт?
* Кто назовет больше слов, которые начинаются с пер­вого звука слова «лес»? и т.д.

 Составь слово

Составить слова из предложенных букв или слогов.



Сколько точек — столько звуков

Для игры требуется кубик, на гранях которого расположе­но разное количество точек (две, три, четыре, пять, шесть, ноль).

Игроки по очереди бросают кубик и называют слова, в кото­рых количество звуков равно количеству точек на верхней грани кубика.

**Определение количества слогов в заданном слове, последовательное называние первого и последующих слогов; группировка картинок в зависимости от количества слогов в их названиях**

Молчанка

У каждого игрока — карточки с цифрами 1, 2, 3. Перед началом игры из числа игроков выбирается помощник ведущего — «наблюдатель». Затем ведущий называет слово, а игроки поднимают карточку с цифрой, соответствующей количе­ству слогов в данном слове. (Подбор слов может быть произ­вольным и тематическим.) За неверные ответы «наблюдатель» раздает ученикам штрафные фишки, за каждую из которых по окончании игры необходимо выполнить то или иное задание. Наблюдателем полезно выбирать ребёнка.

Найди «вкусное» слово

Ведущий говорит: «Мы сегодня будем отмечать день рожде­ния куклы Наташи. Накроем стол к чаю, поставим много вкусных лакомств. Но, выбирая лакомства, нужно помнить, чтобы их названия состояли только из двух или трех слогов».

Дети предлагают двухсложные и трехсложные слова — названия разных сладких блюд. Победителем считается игрок, назвавший слово-уго­щение последним.

Подберем куклам одежду

Для игры следует подготовить две куклы и кукольную одежду (или предметные картинки с изображением одежды, или рисунки).

Ведущий показывает игрокам кукол и говорит: «Ребята, да­вайте дадим имена этим куклам! Договоримся, что имя пер­вой куклы будет состоять из двух слогов, имя второй — из трех слогов (например, Инна и Марина)».

Затем дети рассматривают приготовленную для кукол одежду и определяют, какая вещь может быть предложена кукле Инне (слова — названия предметов одежды должны состоять из двух слогов), а какая — Марине (слова — назва­ния предметов одежды должны иметь в своем составе три слога). Играют две команды: одна подбирает одежду кукле Инне, другая — Марине.

Кто в каком домике будет жить?

Перед началом игры рисуем на доске три домика, в которых будут жить животные. В первом домике будут находиться те животные, названия которых состоят из одного слога, во вто­ром — из двух слогов, в третьем — их трех. Каждое назван­ное животное обозначается условным значком в соответству­ющем домике; дважды повторять названия животных нельзя.

Цветочный магазин

Игровой материал — рисунки с изображением цветов, ко­торые выставляются на наборном полотне. Это — «цветочный магазин», а цветные фишки в руках у игроков — это «деньги». Ведущий объясняет, что каждый может купить для себя цветы, только необходимо правильно рассчитаться с «продавцом», т.е. отдать за каждый столько фишек-«монет», сколько слогов в слове-назва­нии цветка.

Слог — шаг

Ведущий игры дает каждому игроку задание: «Сделай два шага вперед!», «Сделай три шага вперед!», «Сделай шаг вперед!»

Игрок должен вспомнить слово, в состав которого входит столько слогов, сколько шагов ему предложено сделать, и чет­ко произнести его по слогам так, чтобы каждому шагу соот­ветствовало произнесение одного слога.

Продолжай!

Игра проводится с небольшой группой детей. У ведущего игры в руках мяч. Произнеся какой-либо слог, он бросает мяч одному из детей и говорит: «Продолжай». Получивший мяч называет следующий слог так, чтобы получилось целое слово. Затем уже он, называя начало слова — первый слог, бросает мяч другому игроку и т.д.

Игрок, замешкавшийся с ответом или ответивший непра­вильно, платит фант.

Кто быстрее?

Игровой материал — слова, написанные на бумаге в два-три столбика. Игроки отмечают цифрой в своем столбике напротив каждого слова количество слогов в нем. За каждое правильно указанное количество слогов игрок получает очко. Дополнительные очки могут насчитываться за найденные у соперника ошибки.