**Игры на развитие слухового и речевого восприятия**

**Игры на развитие слухового восприятия у детей**

**Игры, развивающие слуховое восприятие у детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста**

Игры, развивающие слуховое восприятие, очень важны: большое количество информации мы воспринимаем именно на слух. Это и телефонные разговоры с друзьями и знакомыми, и повседневное общение с близкими людьми и одноклассниками (одногруппниками), и — самое главное — уроки, на которых вашему ребенку нужно будет внимательно следить за объяснениями учителя. Между тем большая часть информации, содержащейся в мире вокруг нас, рассчитана на визуальное (зрительное) восприятие: это мультфильмы, компьютерные игры, даже песни с обязательными клипами. Стоит ли напоминать о том, что и удивительный мир музыки способен открыться перед ребенком лишь в том случае, если у него будет развито слуховое восприятие?

По большому счету начинать развивать слуховое восприятие ребенка можно очень рано: буквально до его рождения (доказано, что зародыши уже способны воспринимать идущий извне звук). В 2—3-месячном возрасте ребенок уже реагирует на голоса. Но этого мало для развития слухового восприятия. Ребенок должен уметь различать высоту и силу звука, сопоставлять силу звука с расстоянием (чем оно больше, тем, естественно, тише звук), переключать слуховое внимание с одного звука на другой. Вот почему так важно тренировать его слуховое восприятие: возможно, ваш ребенок не станет великим музыкантом, но он может стать человеком, который умеет слушать, а это уже, поверьте, огромное достижение.

***Похлопаем — потопаем***

**Возраст**: 5 — 6 лет.

**Цель игры:** развивать у детей умение переключать слуховое внимание, выполнять действия, согласованные с ритмом.

**Необходимое оборудовани**е: бубен.

**Ход игры** (в ней может участвовать неограниченное количество участников). Дети становятся в круг, ведущий объясняет правила игры. Взяв бубен, он негромко стучит по нему и объясняет, что, когда звук такой тихий, надо хлопать в ладоши. Затем бьет в бубен громче и объясняет, что дети, услышав такой громкий звук, должны топать ногами.

После этого несколько раз нужно прорепетировать: ведущий бьет в бубен то громко, то тихо — дети то хлопают в ладоши, то топают ногами.

Суть игры состоит в том, что ведущий не просто чередует силу звука, но и выстукивает определенный ритм, который дети должны повторить.

**Примечание.** У этой игры может быть несколько вариаций. Например, участникам игры можно предложить не встать в круг, а сесть на стульчики. Можно наоборот заставить их подвигаться (топая ногами, они должны не стоять на месте, а ходить по кругу; хлопая в ладоши, — останавливаться и поворачиваться лицом к центру круга). Кроме того, предварительно ведущий может разучить с детьми стихотворения, которые основаны на повторении разных согласных звуков (звонких и глухих), и декламировать его в такт во время игры.

*В качестве предварительной работы воспитатель (учитель) может выучить с детьми такое стихотворение.*

Скажи погромче слово «гром».

Грохочет слово, словно гром.

Скажи потише «шесть мышат»,

И сразу мыши зашуршат.

***Жмурки с колокольчиком***

**Возраст:** 5 — 8 лет.

**Цель** игры: научить детей распознавать, как далеко от них находится источник звука. Кроме того, игра учит детей ориентированию в пространстве и развивает координацию движений.

**Необходимое оборудование:** шарф или платок из плотной ткани (можно вместо этого использовать и маску, закрывающую глаза), колокольчик.

**Ход игры** (играют парами по очереди). Ведущий (воспитатель или учитель) объявляет, что сейчас начнется игра «Жмурки», но не простая, а с колокольчиком. Затем объясняет правила. Одному из участников игры завязывают глаза, а другому дают в руки колокольчик. Задача первого участника — по звуку колокольчика определить, где находится второй игрок, и поймать его. Задача второго участника — уворачиваться от первого игрока, не давая себя поймать, но при этом все время звонить в колокольчик.

После того как первый игрок поймает второго, участники меняются местами. Или же проигравшему завязывают глаза, а на место игрока с колокольчиком становится новый участник.

Разумеется, первому игроку нельзя подсматривать из- под маски, а второму — зажимать пальцем язычок колокольчика или останавливаться так, чтобы колокольчик не звонил: в этих двух случаях игроки дисквалифицируются.

***Тише-тише***

**Возраст**: 5 — 6 лет.

**Цель игры:**научить детей воспринимать команды и просьбы на слух независимо от силы звука.

**Необходимое оборудование**: несколько игрушек (любимая собачка, кукла, мишка, игрушечное ведерко). Всего потребуется 5—6 игрушек.

**Ход игры**(в игре одновременно могут принимать участие не более двух игроков: один берет на себя функции ведущего, другой выполняет задания. Если игра проходит среди маленьких детей, то ведущим должен быть взрослый: понимая смысл заданий, сами дети еще не могут грамотно их сформулировать). Ведущий кладет игрушки возле игрока, а сам отходит от него на расстояние 2—3 м. С этого расстояния ведущий должен шепотом окликнуть игрока и все так же шепотом дать ему какое-нибудь задание (например, поменять мишку и куклу местами, перевернуть ведерко донышком вверх и т. д.). Задания должны быть простыми, формулировать и произносить их следует четко.

Примечание. Если игра проходит с детьми более старшего возраста (5—6 лет), то ее можно усложнить (например, увеличить количество участников игры до 5—6). Ведущий будет по очереди окликать игроков и давать им задания. Задача игрока в этом случае — не просто правильно выполнить задание, но и понять, кому оно адресовано.

***Телефончик***

**Возраст:** 6 — 8 лет.

**Цель игры:** закреплять навыки по восприятию на слух независимо от силы голоса.

**Ход игры** (в игре одновременно могут участвовать 8— 10 человек, но не менее 6, иначе игра будет неинтересной). Все игроки выстраиваются в один ряд плечом к плечу. Стоящий с правого края игрок загадывает какое-нибудь слово и шепотом быстро говорит его игроку, стоящему рядом с ним. Тот, в свою очередь, передает то, что услышал, другому игроку, тот — следующему и так далее до конца цепи. Поскольку игроки говорят друг другу слово шепотом и часто сами не могут разобрать того, что им сказали, результат может получиться смешным и нисколько не похожим на заданное слово.

***Узнай, кто я такой***

**Возраст:** 6 — 8 лет.

**Цель игры:**путем игровой тренировки развить слух детей, их умение воспринимать на слух конкретные задания.

**Необходимое оборудование**: платок или шарф из плотной ткани, чтобы завязывать глаза.

**Ход игры**(в игре могут принимать участие до 10 человек). С помощью считалки определяется водящий игры, которому завязывают глаза. Остальные игроки становятся в круг (водящий в середину круга).

Игра начинается. Водящий кружится на месте, вытянув вперед правую руку, остальные участники игры ходят по кругу и хором декламируют:

Мы идем, идем, идем,

Дружно песню мы поем.

Только петь нам надоело —

Вот оно какое дело.

Ты, водящий, не зевай,

Нас по голосу узнай.

С последними словами стихотворения все останавливаются и поворачиваются лицом к водящему. Водящий одновременно со всеми тоже прекращает движение, и, таким образом, его рука будет указывать на кого-то из игроков, который должен сказать: «Угадай, кто я!» Если водящий правильно узнает игрока по голосу, то они меняются местами, если же попытка оказывается неудачной, водящий остается на своем месте, и игра продолжается. Абсолютного победителя в этой игре нет, так что играть в нее можно сколько Угодно.

**Примечание**. Если играют дети более старшего возраста, то они могут усложнить игру (например, нарочно изменять свой голос).

***Хлопни на слово***

**Возраст**: 7 — 8 лет.

**Цель игры:** развить слуховое восприятие и внимание ребенка. Игра способствует развитию быстроты реакции у детей.

**Ход игры** (в игре может участвовать практически неограниченное количество игроков). Ведущий объясняет правила. Они состоят в том, что дети должны внимательно слушать ведущего и хлопать в ладоши, услышав загаданное слово. Например, этим словом будет слово «три». Ведущий быстро читает цепочку слов: «Арбуз — волк — тарелка — тройка (кто хлопнет в ладоши при этом слове, выбывает из игры) — сказка — ложка — труба (в этом слове, как и в слове «три», есть звукосочетание «тр»; кто хлопнул в ладоши, выбывает из игры) — ребус — труд — книга — смотри (в слове есть звукосочетание «три», но само слово не является заданным, так что хлопнувший в ладоши выбывает из игры) — говори — три (кто хлопнул в ладоши, остается в игре) — два — один — единица — синица — краски — яблоко — вишня — игрушка — три поросенка (в словосочетании есть слово «три», так что именно в этом месте надо было хлопать в ладоши).

Цепочку слов при желании можно продолжать. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

**Примечание.** Разумеется, ведущий может придумывать цепочки и с другими словами. Важно, чтобы они не были слишком сложными. Обязательное условие игры: слова должны читаться ведущим в быстром темпе.

***Отгадай, что звучит***

**Возраст:**4 — 5 лет.

**Цель игры**: научить детей распознавать звучание разных предметов и определять, из какого материала они сделаны.

**Необходимое оборудование**: емкости из различных материалов. Например, можно взять стеклянный стакан, деревянную коробочку, металлическую миску и т. д. Варианты могут быть самыми разными: важно, чтобы они по-разному звучали. Кроме того, для игры понадобятся палочка от игрушечного барабана (можно воспользоваться и обычным карандашом) и платок или шарф, чтобы завязывать глаза.

**Ход игры**. Ведущий расставляет на столе емкости и объясняет, какой предмет как звучит, ударяя по нему палочкой. Продемонстрировав звучание предметов несколько раз, ведущий выбирает первого игрока. Игроку завязывают глаза (или просто сажают спиной к столу с емкостями), после чего ведущий поочередно ударяет палочкой по «музыкальным инструментам». Задача игрока — определить на слух, какой предмет звучит: деревянный, стеклянный или другой. Если игрок угадал все правильно, то он становится ведущим и выбирает следующего игрока.

**Примечание.** С детьми старшего возраста игру можно усложнить. Например, можно попросить детей угадывать на слух, из какого материала сделан предмет, одновременно ударяя по двум из них. Это способствует развитию слухового восприятия, поскольку ребенку придется не только угадать материал, из какого сделан предмет, но и суметь разграничить в восприятии два совершенно разных звука.

***Нарисуй животное***

**Возраст**: 6 — 7 лет.

**Цель игры:**научить детей воспринимать слова на слух, оценивать незнакомые слова, опираясь исключительно на их звучание. Игра способствует развитию фантазии у детей.

**Необходимое оборудование**: фломастеры или карандаши и бумага (для каждого участника игры).

**Ход игры**(в ней может участвовать неограниченное число игроков). Ведущий предлагает детям побывать в сказочном мире. В этом мире живут невиданные звери, которых дети могут придумать сами. Далее ведущий предлагает игрокам нарисовать животных, ориентируясь только на звучание их названий. Затем ведущий дает два названия фантастических животных (их обязательно должно быть два). Можно придумать свои названия, а можно использовать и готовые, например: «урщух» и «лимень», «мамалына» или «жаваруга» («слова» придуманы А. Журавлевым). После того как дети нарисовали свои варианты, ведущий спрашивает, какое животное доброе, а какое не очень, какое более безобидное, а какое более страшное и т. д. Факт (это неоднократно проверено на практике), что фантастические названия типа «урщух» или «жаваруга» скорее всего подтолкнут фантазию детей на создание образа более угловатого, злого животного, а «мягкие» названия вроде «лимень» или «мамалына» — на рисунки, изображающие безобидного животного.

**Примечание.**Игра позволяет детям разобраться в основе звукописи — особом изобразительном приеме, когда сочетанием звуков и их ритмическим повторением создается картина окружающего мира.

*В качестве предварительной работы можно разучить с детьми стихотворения, в которых основная изобразительная нагрузка ложится именно на звуки, а также задать вопросы к этим стихотворениям.*

Пара барабанов,

Пара барабанов

Била

Бурю.

Пара барабанов,

Пара барабанов,

Пара барабанов

Била

Бой!

*И. Сельвинский*

*Вопрос:* представьте, что вы не говорите по-русски. Могли бы вы догадаться, о чем идет речь в стихотворении?

*Ответ:* да. Самими звуками удачно имитируется барабанная дробь.

***Дождь***

По небу голубому

Проехал грохот грома,

И снова все молчит.

А миг спустя мы слышим,

Как весело и быстро

По всем зеленым листьям,

По всем железным крышам,

По цветникам, скамейкам,

По ведрам и по лейкам

Веселый дождь стучит.

*С. Маршак*

*Вопрос:*какими звуками поэт «рисует» гром, а какими — дождь?

*Ответ:* повторением «гр», повторением «по».

***Пешком шагали мышки***

Пешком шагали мышки по узенькой дорожке

От деревушки Пешки до деревушки Ложки.

А в деревушке Ложки у них устали ножки.

Обратно в Пешки мышки приехали на кошке.

И пели до порожка, и щелкали орешки —

От деревушки Ложки до деревушки Пешки.

Пешком идти не близко, когда идешь обратно,

А на пушистой киске и мягко, и приятно.

Если кошке по пути — отчего не подвезти?

*В. Приходько*

*Вопрос:* зачем столько «ш» автору?

*Ответ*: чтобы показать, как шуршат мыши.

***Аленушка и Иванушка***

**Возраст:** 7 — 8 лет.

**Цель игры**: развить у детей слуховое восприятие и умение ориентироваться на звук в пространстве.

**Ход игры** (в нее можно играть группой или всем классом). С помощью считалки выбираются двое игроков: мальчик и девочка. Мальчик будет Иванушкой, девочка — Аленушкой. Дальнейший ход игры напоминает собой «Жмурки». Иванушке завязывают глаза, и он должен найти Аленушку, идя на звук ее голоса. Задача Аленушки — не дать себя поймать. Остальные игроки становятся в круг, держась за руки. Иванушка и Аленушка становятся в центр круга: передвигаться они имеют право только внутри его пределов.

Иванушка ищет Аленушку так же, как в обыкновенных «Жмурках», но время от времени он спрашивает: «Где ты, Аленушка?», — на что Аленушка должна отозваться: «Я здесь, Иванушка». Когда Иванушка поймает Аленушку, они оба становятся в круг, а вместо них по считалке выбирают новых игроков.

**Примечание**. Игру можно усложнить. Например, игроки в кругу могут сочувствовать Аленушке и, как только Иванушка попросит Аленушку отозваться, они начнут шуметь: хлопать в ладоши или топать ногами. Могут они и хором ответить: «Я здесь, Иванушка». Если Иванушка не растеряется и все-таки найдет Аленушку по голосу, несмотря на все эти препятствия, значит, его можно будет считать победителем.

**Развитие речевого слуха**

**Угадай, чей голосок**

*Цель.*Определить товарища по голосу. Развитие координации движений.

*Описание игры.*Играющие сидят. Один из них становится в центре круга и закрывает глаза. Педагог, не называя имени, указывает рукой на кого-нибудь из играющих. Тот произносит имя стоящего в центре. Последний должен угадать, кто его назвал. Если стоящий в центре отгадал, он открывает глаза и меняется местами с тем, кто назвал его по имени. Если же он ошибся, педагог предлагает ему снова закрыть глаза, и игра продолжается. Педагог предлагает детям разбежаться по площадке. По сигналу «Бегите в круг» дети занимают свои места в кругу. Один ребёнок остаётся в центре круга. Дети идут по кругу и говорят:

Мы немножко порезвились,

По местам все разместились.

Ты загадку отгадай,

Кто позвал тебя, узнай!

Игра повторяется несколько раз.

**Улиточка**

*Цель.*Узнать товарища по голосу.

*Описание игры.* Водящий (улиточка) становится в середине круга, ему завязывают глаза. Каждый из играющих, изменяя голос, спрашивает:

Улиточка, улиточка,

Высунь-ка рога,

Дам тебе я сахару,

Кусочек пирога,

Угадай, кто я.

Тот, чей голос улитка узнала, сам становится улиткой.

**Угадай, кто это**

*Цель.*Воспитание слухового внимания.

*Описание игры.*Дети стоят в кругу. Водящий выходит в середину круга, закрывает глаза, а затем идет в любом направлении, пока не натолкнется на одного из детей, который должен подать голос заранее условленным образом «кукареку», «ав-ав-ав» или «мяу-мяу» и т. п. Водящий должен угадать, кто из детей кричал. Если угадает, он становится в круг; то, кого узнали, будет водящим.

**Лягушка**

*Цель.*Узнать товарища по голосу.

*Описание игры Д*ети стоят в кругу, а один с завязанными глазами стоит внутри круга и говорит:

Вот лягушка по дорожке

Скачет, вытянувши ножки,

Увидала комара,

Закричала…

Тот, на кого он указал, в этот момент говорит: «ква-ква-ква».

По голосу водящий должен определить, кто лягушка.