

Картотека игр на развитие слухового внимания

Подготовила С. Л. Головрушко,
старший методист
МКДОУ Сортавальского МР РК
ДС №23,
высшая квалификационная категория

«Угадай, где позвонили?»

Цель игры: научить детей определять направление звука.

Оборудование: звоночек (или колокольчик, или дудочка и т. п.).

Возраст: 3–4 года.

Ход игры: дети сидят группами в разных местах комнаты, в каждой группе находится какой-нибудь звучащий инструмент. Выбирается водящий. Ему предлагает закрыть глаза, угадать, где позвонили, и показать направление рукой. Если ребенок правильно укажет направление, педагог дает команду, и водящий открывает глаза. Тот, кто позвонил, встает и показывает звучащий предмет. Если водящий укажет неправильное направление, он снова водит, пока не угадает.

«Скажи о том, что ты слышишь»

Цель игры: развивать внимание, активизировать словарь детей, развивать фразовую речь.

Возраст: 3–4 года.

Ход игры: воспитатель предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они услышали (щебет птицы, сигнал машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т. п.). Дети должны ответить целым предложением. Игру хорошо проводить на прогулке.

«Тихо – громко»

Цель игры: развитие координации движений и чувства ритма.

Оборудование: бубен.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: воспитатель 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 становятся впереди.

«Наседка и цыплята»

Цель игры: закрепить понятия о количестве.

Оборудование: бумажная шапочка курицы, маленькие карточки с разным количеством нарисованных цыплят.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: два стола составляют вместе. За стол садится наседка (ребенок). Около стола садятся и цыплята. У цыплят карточки, на которых нарисовано разное количество птичек (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 3 цыпленка, должен пропищать «пи-пи-пи».

«Что вы слышите?»

Цель игры: расширить словарный запас и развить фразовую речь.

Оборудование: ширма, разные звучащие предметы: звонок, молоток, трещотка с камешками или горохом, труба и т. п.

Ход игры: воспитатель за ширмой стучит молотком, звонит в звонок и тому подобное, а дети должны отгадать, каким предметом произведен звук. Звуки должны быть ясными и контрастными.

«Определи по звуку, где игрушка»

Цель игры: развивать координацию движений.

Оборудование: небольшая яркая игрушка или кукла.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: дети стоят полукругом. Воспитатель показывает игрушку, которую они будут прятать. Водящий ребенок или уходит из комнаты, или отходит в сторону и отворачивается, а в это время воспитатель 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, то хлопки стихают. По силе звука ребенок отгадывает, к кому он должен подойти. После того как будет найдена игрушка, водящим назначается другой ребенок.

«Найди покупку по звуку»

Цель игры: развить фразовую речь и расширить словарный запас.

Оборудование: коробки с горохом и различной крупой.

Возраст: 5–6 лет.

Ход 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 продать ему крупу. Продавец предлагает найти ее. Покупатель должен по слуху определить, в какой коробке нужная ему крупа или другой требуемый товар. Воспитатель, предварительно познаколив детей с продуктами, помещает продукты в коробку, встряхивает и дает возможность детям прислушаться к издаваемому каждым продуктом звуку.

«Часовой на посту»

Цель игры: развивать умение ориентироваться в пространстве.

Оборудование: повязка на глаза.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: посередине площадки чертят круг. В середине круга ребенок с завязанными 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 снова.

«Где звенит?»

Цель игры: развивать умение ориентироваться в пространстве.

Оборудование: колокольчик или погремушка.

Возраст: 4–5 лет.

Ход 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.

«У кого палочка»

Цель игры: развивать умение ориентироваться в пространстве.

Оборудование: палочка, стульчики, повязки.

Возраст: 5–6 лет.

Ход 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 находит, то садится на место того ребенка, у которого была палочка, а тот идет водить. Если не находит, продолжает водить.

«Жмурки с колокольчиком»

Цель игры: развивать умение ориентироваться в пространстве.

Оборудование: колокольчик, повязки.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: 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 бегаёт по кругу и звонит. Дети с завязанными глазами должны поймать его.

«Жмурки с голосом»

Цель игры: найти товарища по голосу и определить направление звука в пространстве.

Оборудование: повязки.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: водящему завязывают глаза, и он должен поймать кого-нибудь из бегущих 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.

«Кто в гости к нам пришел»

Цель игры: развивать слуховое внимание.

Оборудование: колпачок с бубенчиками для Петрушки, шапочки с ушками для зайки и мишки, различные игрушки, издающие звуки (погремушка, дудочка и т. п.).

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: воспитатель объявляет детям, что к ним сейчас приедут гости: Петрушка, зайка и мишка. Он выбирает троих ребят, которые заходят за ширму и переодеваются там. Петрушка получает колпачок с бубенчиками, зайка – шапочку с длинными ушами, а мишка – шапочку медведя. Воспитатель предупреждает малышей, что мишка придет с погремушкой, Петрушка – с барабаном, зайка – с балалайкой.

Малыши должны по звуку отгадать, какой гость идет. Прежде чем выйти к детям, гости 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.

«Птицы, внимание – ветер!»

Цель игры: развивать координацию движения.

Оборудование: любая музыкальная игрушка (погремушка, металлофон и др.) и стульчики (гнезда).

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: воспитатель 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 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 веточкой) ребенок будет бегать при повторении игры, но если он окажется невнимательным, флажок передается новому победителю.

«Какой инструмент звучит?»

Цель игры: развивать слуховое внимание.

Оборудование: колокольчик, барабан, дудочка и пр.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: дети сидят на стульях полукругом. Воспитатель 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.

«Внимание! Погода меняется»

Цель игры: развивать координацию или темп движений.

Оборудование: бубен.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: воспитатель говорит детям: «Сейчас мы с вами пойдем гулять. Дождя нет. Погода хорошая, светит солнце, и можно собирать цветы. Вы гуляйте, а я буду звенеть бубном, вам будет весело гулять под его звуки. Если начнется дождь, я начну стучать в бубен. А вы, услышав, должны скорее идти в дом. Слушайте внимательно, как я играю». Воспитатель проводит игру, меняя звучание бубна 3–4 раза.

«Громче»

Цель игры: развивать координацию движений.

Оборудование: по 2 флажка каждому ребенку, бубен.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: дети сидят или стоят полукругом. У каждого в руках по два флажка. Воспитатель громко ударяет в бубен, дети поднимают флажки вверх и машут ими. Бубен звучит тихо – дети опускают флажки. Следите за правильной осанкой детей и правильным выполнением движений. Меняйте силу звука не более 4 раз, чтобы дети могли легко выполнять движения.

«Узнай по звуку, что я делаю»

Цель игры: развивать внимание и фразовую речь.

Оборудование: различные игрушки и предметы (книжка, ложка, дудка, барабан и т. п.).

Возраст: 5–6 лет.

Ход 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, ударять предмет о предмет, перелистывать книгу, мять бумагу, рвать ее, стучать по барабану, подметать, строгать, резать и т. п. Тот, кто больше отгадает различных шумов, считается наиболее внимательным и в награду получает фишки или маленькие звездочки.

«Угадай животное»

Цель игры: закрепить понятия по теме «Животные и птицы», формировать правильное звукопроизношение.

Оборудование: картинки с изображением животных и птиц.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: воспитатель держит в руке несколько картинок с изображением животных и птиц. Ребенок берет одну картинку так, чтобы остальные дети ее не видели. Он подражает крику животного и его движениям, а остальные дети должны угадать, какое это животное.

«Угадай, кто позвал?»

Цель игры: научиться определять товарища по голосу, развивать координацию движений.

Оборудование: игрушка-медведь.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: играющие сидят. Один из них становится в центре круга и закрывает глаза. Воспитатель, 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 угадал, он открывает глаза и меняется местами с тем, кто назвал его по имени. Если же он ошибается, воспитатель предлагает ему снова закрыть глаза, и игра продолжается. Дети разбегаются по площадке. По сигналу дети занимают свои места в кругу. Один ребенок остается 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.

Игру можно проводить в другом варианте. Дети сидят полукругом. Перед ними на некотором расстоянии спиной к детям сидит ребенок с мишкой. Педагог предлагает кому-нибудь из ребят позвать мишку. Водящий должен угадать, кто его позвал. Он останавливается перед позвавшим и рычит. Тот, кого узнали, получает мишку, садится с ним на стульчик и водит.