

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
«Одоевская средняя общеобразовательная школа имени В. Д. Успенского»  
структурное подразделение детский сад «Сказка»

---

# Игры на развитие речевого слуха

Подготовила:  
воспитатель 1 кв. категории  
Курятова Т.М.

Одоев

### **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* Дети 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.

### **Улавливай шёпот**

*Цель.* Развивать остроту слуха.

*Описание игры. Вариант 1.* Играющие разбиваются на две равные группы и строятся в одну шеренгу. Ведущий отходит на определённое расстояние, становится напротив и чётким, внятными шёпотом (уловимым только в том случае, если каждый активно вслушивается) отдаёт команды («Руки вверх, в стороны, кругом» и другие, более сложные). Постепенно отходя всё дальше, ведущий делает свой шёпот менее уловимым и усложняет упражнения.

*Вариант 2.* Все дети сидят в кругу. Ведущий голосом обычной громкости просит выполнить какое-нибудь движение, а затем едва уловимым шепотом произносит имя (фамилию) того, кто должен выполнить. Если ребенок не

расслышал свое имя, ведущий вызывает другого ребенка. В конце игры педагог объявляет, кто был самым внимательным.

### **Горшочек**

*Цель.* Развитие речевого слуха и координации движений рук. Закрепление представлений «горячий – холодный».

*Оборудование.* Мяч.

*Описание игры.* Дети садятся в круг на полу и перекатывают мяч (горшочек). Если ребенок катит другому мяч и говорит: «Холодный», второй ребенок может трогать мяч. Но если ему говорят: «Горячий», то он не должен трогать мяч.

Кто ошибется и дотронется до мяча, получает штрафное очко и должен поймать мяч, стоя на одной ноге или обоих коленях (по усмотрению водящего).

### **Кто внимательный?**

*Цель.* Развитие речевого слуха и фразовой речи.

*Оборудование.* Различные игрушки: машины, куклы, кубики и т.п.

*Описание игры.* Педагог вызывает одного ребенка и дает ему задание, например, взять мишку и посадить в машину. Педагог следит, чтобы дети сидели тихо, не подсказывали друг другу. Задания даются короткие и простые. Ребенок выполняет задание, а затем говорит, что он делал. Постепенно расстояние от детей до стола педагога увеличивается от 3-4 до 5-6 м. Выявляются победители.

### **Принеси игрушки**

*Цель.* Развитие речевого слуха, ориентации в пространстве и количественных представлений.

*Оборудование.* Мелкие игрушки.

*Описание игры.* Педагог садится за стол с детьми и просит каждого по очереди принести несколько игрушек из разложенных на другом столе: «Марина, принеси два гриба». Девочка идет, приносит два гриба и говорит, что она сделала. Если ребенок хорошо справился с поручением, дети в знак поощрения аплодируют ему, если неточно выполнил задание, дети указывают на ошибку и вместе с ним считают принесенные игрушки. Когда дети перенесут все игрушки, они могут поиграть с ними.

### **Слушай и выполняй**

*Цель.* Развитие речевого слуха, понимания словесных инструкций и фразовой речи.

*Оборудование.* Различные мелкие предметы или игрушки (фанты).

*Описание игры. Вариант 1.* Педагог называет 1-2 раза несколько различных движений (одно – пять), не показывая их. Ребенку нужно проделать движения в той последовательности, в какой они были названы. А затем самому перечислить последовательность проделанных упражнений. За правильное, точное выполнение задания ребенок поощряется: за каждое правильно выполненное действие – очко (фант). Набравший большее количество очков – победитель.

*Вариант 2.* Педагог дает одновременно двум-трем детям задания: «Петя, побегай», «Ваня, пойди в группу, открой там шкаф», «Коля, подойди к столу, возьми чашку и принеси Тане воды» и т. п. Остальные дети следят за правильностью выполнения. Неправильно выполнивший задание платит фант.

### **Хлопки**

*Цель.* Развитие речевого слуха и количественных представлений.

*Описание игры.* Дети сидят в кругу на небольшом расстоянии друг от друга. Педагог условливается с ними, что он будет считать до пяти и, как только он произнесёт число 5, все должны сделать хлопок. При произнесении других

чисел хлопать не надо. Дети вместе с педагогом громко считают по порядку, одновременно сближая ладони, но не хлопая ими. Педагог 2 – 3 раза проводит игру правильно. Затем он начинает «ошибаться» : при произнесении числа 3 или какого-нибудь другого (но не 5) он быстро разводит и соединяет руки, как будто хочет сделать хлопок. Дети, которые повторили движения педагога и хлопнули в ладоши, делают шаг из круга и продолжают играть, стоя за кругом, пока не отыграются.

### **Лото**

*Цель.* Развитие речевого слуха. Упражнение в правильном соотношении слова с изображением предмета.

*Оборудование.* Любое детское лото («Играем и работаем», «Картинное лото», «Лото для самых маленьких»).

*Описание игры.* Детям раздают большие карты, а маленькие берет педагог и называет последовательно каждую из них. Говорит четко, повторяет 2-3 раза. Ребенок, у которого находится называемый предмет, поднимает руку и говорит: «У меня ...» - называет предмет.

В более упрощенном виде эта игра проводится на «Картинках малышам». Дети получают по пять-шесть карточек этого лото и раскладывают их на своих картах (нужно взять два лото). Педагог спрашивает: «У кого собака?» У кого окажется картинка с собакой, поднимает ее и называет.

Первые две-три игры педагог сидит перед детьми так, чтобы они видели его артикуляцию, но затем он садится за их спиной, и игра продолжается на слуховом внимании. Карточки, пропущенные ребятами, педагог откладывает в сторону. В дальнейшем ведущим можно выбрать ребенка.

### **Кто летит (бежит, идет, прыгает)?**

*Цель.* Развитие речевого слуха. Накопление и уточнение слов, обозначающих предмет и действия предметов.

*Описание игры.* В начале игры водящим должен быть педагог, в дальнейшем, когда дети освоятся с игрой, водящим может быть ребенок. Необходимо, чтобы у ребенка, который будет водить, был достаточный запас слов.

Все дети сидят или стоят полукругом, водящий стоит к ним лицом. Он предупреждает детей: «Я буду говорить: птица летит, самолет летит, бабочка летит, ворона летит и т. д., а вы каждый раз поднимайте руку. Но внимательно слушайте, что я говорю: я могу сказать и неправильно, например, кошка летит, тогда руки поднимать нельзя». В конце игры педагог называет более внимательных.

В начале игры педагог говорит медленно, останавливаясь после каждой фразы, давая детям подумать, правильно ли соотнесен предмет с его действием. В дальнейшем можно говорить быстро и в конце концов ввести еще одно усложнение – водящий сам каждый раз поднимает руку независимо от того, следует это делать или нет.

### **Запомни слова**

*Цель.* Развитие речевого слуха и памяти. Накопление словаря.

*Описание игры.* Ведущий называет пять-шесть слов, играющие должны повторить их в том же порядке. Пропуск слова или перестановка считается проигрышем (нужно платить фант). В зависимости от речевых возможностей детей слова подбираются разной сложности. Победитель тот, кто потерял меньше фантов.