

МАДОУ «Исетский детский сад «Ивушка»

Брошюра для родителей

**Подборка игр и игровых упражнений
для развития фонематического слуха и
восприятия**
Средняя группа



Составила
учитель-логопед
Клейман Н.Г.

с. Исетское

УЗНАВАНИЕ И РАЗЛИЧЕНИЕ НЕРЕЧЕВЫХ ЗВУКОВ

1. "Что звучит?"

Цель: формировать умение на слух называть звучащий предмет

Материал: колокольчик, бубен.

Ход игры: Ребенок сидит на стуле, воспитатель сзади него стоит так, чтобы он не видел предмет, находящийся в руках (колокольчик, бубен). Ребенок должен отгадать, что за предмет звучит.

2. "Похлопаем- потопаем"

Цель: Развитие слухового внимания, развитие наблюдательности, внимательности, координации движений.

Ход игры: На столе несколько звучащих игрушек. в ответ на определенное звучание ребенок должен производить определенные действия, например, когда играет гармошка - хлопать в ладоши, при звуках бубна топать, колокольчик- хлопать, барабан- топать.

3." Громко, тихо посвисти "

Материал: большой и маленький слоник.

Цель: формирование слуха, развитие тембра голоса.

Ход игры: В гости пришли два слоника: один маленький, другой большой. Воспитатель рассказывает, что слоник большой свистит громко, а слоник маленький - тихо, потому что сил у него меньше. Показывает и ребенок отгадывает, который из слоников издает звуки. Затем предлагает сделать ребенку.

4. "Звучащая посудка"

Цель: определить звучание посуды, развивать слуховой аппарат.

Ход игры: Воспитатель демонстрирует различные звуки: стук чайной ложечки по стеклянному стакану, палочкой по фарфоровой кружке, по пластмассовой кружке, по деревянной плошке. Затем те же звуки повторяет, но в другой последовательности (ребенок не должен видеть действия). Потом ребенок определяет, по какому предмету ударяет воспитатель.

5. "Повтори"

Цель: формирование слухового внимания.

Ход игры: Воспитатель предлагает сначала хлопнуть в ладоши один раз, затем два, затем три.

6. "Послушай и скажи"

Цель: формировать умение слышать и называть звуки окружающего мира.

Материал: аудиозапись со звуками окружающего мира.

Ход игры: Дети сидят полукругом. Звучит аудиозапись.

Воспитатель задает вопрос.

Что звенит? (звонок).

Что грохочет (гром)

Что гудит? (сирена).

Что шуршит? (листья).

Что скрипит? (дверь).

Кто стрекочет? (кузнечик).

Кто каркает (ворона).

Кто кричит?(девочка)

7. «Три медведя»

Цель: развитие умения менять высоту голоса

Меняя высоту голоса, попросить ребёнка отгадать, кто говорит: Михайло Иванович (низкий голос, Настасья Петровна (голос средней высоты) или Мишутка (высокий голос). Произнести одну из фраз за медведя, медведицу и медвежонка голосом, меняющимся по высоте.

8. Игра «Полянка».

Цель: узнавать ритмический рисунок.

На полянку собрались дикие животные. Каждый из них постучится по-разному: заяц-1 раз, медвежонок-2 раза, белка – 3 раза, а ёжик 4 раза. По стучу догадайтесь, кто пришёл на полянку.

9. Игра «Высоко – низко»

Дети идут по кругу. Музыкант воспроизводит низкие и высокие звуки (на баяне). Услышав высокие звуки, дети поднимаются на носочки, услышав низкие звуки – приседают.

10. Игра «Тихо-громко»

Проводится аналогично предыдущей, только звуки производятся то громко, то тихо. Дети также соотносят характер звучаний с дифференцированными движениями.

УЗНАВАНИЕ И РАЗЛИЧЕНИЕ РЕЧЕВЫХ ЗВУКОВ

1. "Я потерялся"

Цель: различение на слух длительности звучания, громкости и высоты голоса.

Ход игры: Воспитатель встает с подгруппой детей в разных углах группы, подальше друг от друга и просит представить, что они потерялись в лесу. Надо аукаться так, чтобы другой услышал. Затем постепенно сближаясь, аукаясь все тише.

2. " Маленький цыпленок"

Цель: формировать умение пользоваться громкостью и высотой голоса.

Материал: цыпленок, котик, мама- курица, маски-цыплят.

Ход игры:

На полянке гуляет цыпленок. Предложить детям продемонстрировать, как он пищит, когда он гуляет с другими цыплятами. (дети изображают цыплят). Выбегает котик, цыпленок испуганно пищит. Выходит мама – курица - радостно.

3."Мы котятки, поросятки, курочки и лягушатки"

Цель: формировать умение имитировать голоса различных животных и птиц.

Ход игры: Воспитатель читает отрывок из стихотворения К.

Чуковского " Путаница". Дети повторяют звуки животных и птиц.

Замяукали котятка:

Надоело нам мяукать! Дети повторяют звуки: (мяу, мяу).

Мы хотим как поросята,

Хрюкать! (хрю, хрю).

А за ними и утята:

"Не желаем больше крякать! (кря, кря)

Мы хотим, как лягушата, Квакать (ква, ква).

Свинки замяукали: (мяу, мяу).

Кошечки захрюкали: (хрю, хрю).

Уточки заквакали: (ква, ва).

Курочки закрякали: (кря, кря).

4."Чей голос".

Цель: формировать умение различать и имитировать голоса животных, развивать внимание и память.

Материал: карточки с изображением животных и птиц.

Ход игры: Показать детям картинки с изображением зверей и птиц (волк, корова, коза, осел, петух, лягушка, петух и т.д.) Предложить

детям имитировать их голоса. Затем воспитатель сам имитирует голоса зверей и птиц, а ребенок показывает нужную картинку и вызывает обладателя голоса.

5. "Угадай, кто меня позвал?"

Цель: развитие слуховой памяти, коммуникативных качеств.

Ход игры: Водящий стоит в кругу с завязанными глазами. Дети движутся по кругу и поют. "Вот построили мы круг, повернемся рядом вдруг, а как скажем: "скок", "скок"! Угадай, чей голосок?".

Слова "Скок", Скок" произносит один из играющих, назначенный ведущим. Водящий должен угадать, кто произнес слова. Если он угадает, становится в общий круг, а в центре круга становится тот, чей голосок угадали, если нет - продолжает водить.

6. Игра "Правильно-неправильно".

1 вариант. Воспитатель показывает ребенку картинку и громко, четко называет то, что на ней нарисовано, например: "Вагон". Затем объясняет: "Я буду называть эту картинку то правильно, то неправильно, а ты внимательно слушай. Если я ошибусь - хлопни в ладоши.

2 вариант. Если ребёнок услышит правильное произношение предмета, изображённого на картинке, он должен поднять зелёный кружок, если неправильно – красный.

Баман, паман, бана, банам, ваван, даван, баван.

Витанин, митавин, фитамин, витаним, витамин, митанин, фитавин.

7. Игра «Слушай и выбирай».

Перед ребенком картинки с предметами, названия которых близки по звучанию:

рак, лак, мак, бак

сок, сук

дом, ком, лом, сом

коза, коса

лужи, лыжи

мишка, мышка, миска

Воспитатель называет 3-4 слова в определенной последовательности, ребенок отбирает соответствующие картинки и расставляет их в названном порядке.

8. Игра «Инопланетянин»

Цель: дифференциация слогов.

Оборудование: шапочка инопланетянина.

Ход: Ребята, к нам с другой планеты прилетел лунатик. Он не умеет говорить на русском языке, но хочет с вами подружиться и поиграть. Он говорит, а вы повторяйте за ним. ПА-ПА-ПО... МА-МО-МУ... СА-ША-СА... ЛА-ЛА-РА... Сначала роль инопланетянина исполняет взрослый, затем ребенок.

УЗНАВАНИЕ И ДИФФЕРЕНЦИАЦИЯ ЗВУКОВ И СЛОГОВ

1. "Очень нужные слова- для тебя и для меня!"

Цель: формировать умение называть слова на первый гласный звук.

Ход игры: воспитатель предлагает назвать слова на гласный звук.

А- арбуз, автобус, автомобиль..

О- ослик, окно...

У- улица. ушко...

2. Игра «Поймай звук». «Поймай песенку»

Хлопнуть в ладоши, если в слове слышится звук «м».

Мак, лук, мышка, кот, сыр, мыло, лампа.

3. Игра «Слоговой поезд».

Цель: упражнять детей в делении на слоги.

Паровоз с тремя вагонами. На 1м схема 1 слога, на 2м -из 2х слогов, на 3м-из 3х слогов. Детям необходимо «расселить картинки в нужный вагон.

4. Игра «Звонят колокольчики»

Цель. Развивать фонематический слух, речевое внимание и артикуляционный аппарат детей.

Материал. Большой и маленький кружки любого цвета.

Ход игры Воспитатель. Большой колокольчик (показывает большой кружок) звенит: «Дин, дин, дин». Маленький (показывает маленький кружок) звенит: «Динь, динь, динь» (дети повторяют звукосочетания).

Когда я покажу большой кружок, зазвонят большие колокольчики; когда покажу маленький кружок, зазвонят маленькие колокольчики.

Воспитатель показывает то большие (3 раза), то маленькие (3 раза) кружки (бессистемно).

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 смело
С 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.

Угадай, чей голосок

Цель. Определить товарища по голосу. Развитие координации движений.

Описание игры.

Вариант 1. Играющие сидят. Один из них становится (по назначению педагога) 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 упасть, кто назвал его. 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 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.

В а р и а н т 2.

О б о р у д о в а н и е . Мишка (кукла).

Описание игры. Дети сидят полукругом. Перед ними на некотором расстоянии спиной к детям сидит ребенок с мишкой.