

МБДОУ «Колокольчик»
ЯНАО г. Ноябрьск

КАРТотека игр:
«РАЗВИТИЕ СЛУХОВОГО ВНИМАНИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ».
(старший дошкольный возраст
в соответствии с ФГОС)

Подготовила: Гринюк Людмила Любомировна
воспитатель

«Где позвонили?»

Цель: Определение направления звука.

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

Описание игры: Дети сидят группами в разных местах комнаты, в каждой группе какой-нибудь звучащий инструмент. Выбирается водящий. Ему предлагают закрыть глаза и угадать, где позвонили, и показать направление рукой. Если ребенок правильно укажет направление, педагог говорит: «Пора» — и водящий открывает глаза. Тот, кто звонил, встает и показывает звоночек или дудочку. Если водящий укажет направление неправильно, он снова водит, пока не угадает.

«Скажи, что ты слышишь»

Цель: Накопление словарного запаса и развитие фразовой речи.

Описание игры: Педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они слышали (щебет птиц, сигнал машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т. д.). Дети должны ответить целым предложением. Игру хорошо проводить на прогулке.

«Тихо — громко!»

Цель: Развитие координации движений и чувства ритма.

Оборудование: Бубен, тамбурин.

Описание игры: Педагог 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 окажутся впереди.

«Наседка и цыплята»

Цель: Закрепление понятий о количестве.

Оборудование: Шапочка курицы из бумаги, маленькие карточки с разным количеством нарисованных цыплят.

Описание игры: Два стола составляют вместе. За стол садится наседка (ребенок), Около стола садятся и цыплята. У цыплят карточки, на которых нарисовано разное число 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 три цыпленка, должен пропищать 3 раза (пи-пи-пи).

«Кто что услышит?»

Цель: Накопление словаря и развитие фразовой речи.

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

Описание игры: Педагог за ширмой стучит молотком, звонит в звонок и т. д., а дети должны отгадать, каким предметом произведен звук. Звуки должны быть ясные и контрастные.

«Продавец и покупатель»

Цель: Развитие словаря и фразовой речи.

Оборудование: Коробки с горохом и различной крупой.

Описание игры: Один ребенок — продавец. Перед ним две коробки (затем число их можно увеличить до четырех-пяти), в каждой разный вид продуктов, на - пример горох, пшено, мука и пр. Покупатель входит в магазин, здоровается и просит отпустить ему крупу. Продавец предлагает найти ее. Покупатель должен, на слух определить, в какой коробке нужна ему крупа или другой требуемый товар. Воспитатель, предварительно

познакомив детей с продуктами, помещает продукты в коробку, встряхивает и дает возможность детям прислушаться к издаваемому каждым продуктом звуку.

«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.

«Часовой»

Цель: Развитие ориентировки в пространстве.

Оборудование: Повязки.

Описание 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 сначала.

«Где звенит?»

Цель: Развитие ориентации в пространстве.

Оборудование: Колокольчик или погремушка.

Описание 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.

«Где постучали?»

Цель: Развитие ориентации в пространстве.

Оборудование: Палочка, стульчики, повязки.

Описание 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». Болящий должен искать палочку, если он ее находит, то садится на место того, у кого была палочка, а тот идет водить; если не находит, продолжает водить.

«Жмурки с колокольчиком»

Цель: Развитие ориентации в пространстве.

Оборудование: Колокольчик, повязки.

Описание игры: Вариант 1. 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 бежит по кругу и звонит. Дети с завязанными глазами должны его поймать.

«Жмурки с голосом»

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

Оборудование: Повязки.

Описание игры: Водящему завязывают глаза, и он должен поймать кого-нибудь из бегающих 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.

«Встречайте гостей!»

Цель: Развитие слухового внимания.

Оборудование: Колпачок с бубенчиками для петрушки, шапочки с ушками для зайки и мишки, различные озвученные игрушки (погремушка, дудочка и др.).

Описание игры: Педагог объявляет детям, что к ним сейчас придут гости: петрушка, зайка и мишка. Он выделяет троих ребят, которые заходят за ширму и переодеваются там. Петрушка получает колпачок с бубенчиками, зайка — шапочку с длинными ушками, а мишка — шапочку медведя. Педагог предупреждает малышей, что мишка придет с погремушкой, петрушка — с барабаном, а зайка — с балалайкой. Дети должны по звуку отгадать, какой гость идет. Прежде чем выйти к детям, звери подают звуки за ширмой, каждый на своем инструменте. Дети должны угадать, кто идет. Когда все гости в сборе, дети 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.

«Ветер и птицы»

Цель: Развитие координации - движений.

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

Описание игры: Педагог 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 своих 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 с веточкой) ребенок будет бегать при повторении игры, но если он окажется невнимательным, флажок передается новому победителю.

«Скажи, что звучит»

Цель: Развитие слухового внимания.

Оборудование: Колокольчик, барабан, дудочка и пр.

Описание игры: Дети сидят на стульях полукругом. Педагог 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.

«Солнце или дождик»

Цель: Развитие координации и темпа движений.

Оборудование: Тамбурин или бубен.

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

«Угадай, что делать»

Цель: Развитие координации движений.

Оборудование: По два флажка каждому ребенку, тамбурин или бубен.

Описание игры: Дети сидят или стоят полукругом. У каждого в руках по два флажка. Педагог громко ударяет в тамбурин, дети поднимают флажки вверх и машут ими. Тамбурин звучит тихо, дети опускают флажки. Необходимо следить за правильной посадкой детей и правильным выполнением движений. Менять силу звука не более 4 раз, чтобы дети могли легко выполнять движения.

«Узнай по звуку»

Цель: Развитие фразовой речи.

Оборудование: Различные игрушки и предметы (книжка, бумага, ложка, дудки, барабан и т. п.).

Описание 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, разрывать материал, мыть руки, подметать, строгать, резать и т. п. Тот, кто больше отгадает различных шумов, считается наиболее внимательным и в награду получает фишки или маленькие звездочки.

«Кто это?»

Цель: Закрепление понятий по теме «Животные и птицы». Формирование правильного звукопроизношения.

Оборудование: Картинки с изображением животных и птиц.

Описание игры: Педагог держит в руке несколько картинок с изображением животных и птиц. Ребенок вытягивает одну картину так, чтобы остальные дети ее не видели, он подражает крику животного и его движениям, а остальные, дети должны угадать, какое это животное.