

# **Игры, развивающие слуховое восприятие у детей дошкольного возраста**

## **Похлопаем — потопаем**

**Возраст:** 5 — 6 лет.

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

**Необходимое оборудование:** 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 выступляет определенный ритм, который дети должны повторить.

## **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, мишья, 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.

### **Хлопни на слово**

**Возраст:** 5-6 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.

### ***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.

### ***Аленушка и Иванушка***

**Возраст:** 6-7 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 обычновенных «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.