**[Методическая копилка дидактических игр на развитие слухового](https://www.maam.ru/obrazovanie/didakticheskie-igry%22%20%5Co%20%22%D0%94%D0%B8%D0%B4%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B5%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B) восприятия и внимания для детей дошкольного возраста**

1.*«Похлопаем - потопаем»*

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 детям, услышав такой громкий звук, нужно 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](https://www.maam.ru/obrazovanie/igry-na-vnimanie) в том, что ведущий не просто чередует силу звука, но и выстукивает определенный ритм, который детям нужно повторить.

2. *«Потерянные вещи»*

«В городе открылся стол находок. Человек, потерявший вещь, может обратиться в стол находок, но ему нужно точно рассказать о том, какая вещь потеряна, как она называется, какого она цвета, формы и т. д. Сегодня у нас открылся стол находок: посмотрите, какие вещи здесь».

• Полностью описываются все признаки предмета;

• не расслышал, что пропало, но оно круглое, красного цвета резиновое *(мяч)*;

• найти вещи, совпадающие с приметами имеющихся вещей только частично, дети решают, есть такая вещь или нет;

• названы несущественные приметы: *«потерялся теплый и красивый шарф»*. Можно ли по таким приметам найти вещь, (ведущий помогает задать уточняющие вопросы, затем по точным данным вещь находится).

3. *«Слово заблудилось»*

Ведущий произносит рифмованные и нерифмованные фразы, в которых используется неподходящие по смыслу слова. Дети слушают внимательно и подсказывают нужное слово.

• *«Испеки мне утюжок!»* - просит бабушку крючок, *(пирожок. внучок)*

• Вкусная сварилась Маша. Где большая крошка наша. *(каша, ложка)*.

• На полу из плошки молоко пьет ложка (кошка,

• На полянке у дубочка собрала кусочки дочка *(грибочки)*.

• На дворе большой мороз, отморозить можно хвост, *(нос)*.

4. *«Будь внимателен к словам»*

Ставятся стулья в два ряда с небольшим расстоянием. На один ряд садятся дети, они получают картинки с изображением дома, машины и др. предметные карточки. Ведущий читает или рассказывает историю. Если в тексте встречается слово, обозначающее картинку, ребенку необходимо встать и быстро пересесть на стул напротив. Выигрывают дети, которые ни разу не пропустили *«свое»* слово.

5. *«Игра в кругу»*

Если будет произнесено слово, обозначающее животное, детям нужно присесть, если растение - поставить руки на пояс.

6. Игры на восприятие звука.

• Дать представление о громком и тихом звуке, шепоте, шуршании, скрипе, писке, звоне, шелесте и др.

• Научить слышать разные шумы, прислушиваться.

• Игры на подражание звукам: как поют птички, кричат животные. шумят машины.

7. *«Угадай, по описанию, о чем я расскажу тебе?»*

Примеры: Ростом разные подружки, но похожи друг на дружку. Все они сидят

друг в дружке, а всего одна игрушка.

8. *«Понимание текста»*

Диктуется предложение: «Сережа встал, умылся, позавтракал, взял

портфель, пошел в школу». Ребенка спрашивают о порядке действий Сережи.

9. Двигательный диктант *(по шагам)*.

Например: один шаг вперед, два шага направо, один шаг назад.

10. Хлопни на слово.

Детям предлагается 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.

11. Аленушка и Иванушка.

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 обыкновенных *«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.

12. Кто летит?

Логопед сообщает детям, что он будет говорить слово, летит в сочетание с другими слова *(птица летит, самолет летит)*. Но иногда он будет ошибаться *( например: собака летит)*. Дети должно хлопать только тогда, когда два слова употребляются правильно. В начале игрылогопед медленно произносит фразы, делает паузы между ними. В дальнейшем темп речи ускоряется, паузы становятся короче.

13. Угадай, кто я?

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 пнем.

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.

14. Игра *«Тишина»*

Дети, закрыв глаза, *«слушают тишину»*. Через 1-2 минуты детям предлагается открыть глаза и рассказать, что они услышали.

15. Игра *«Угадай-ка»*

Логопед выкладывает на стол музыкальные игрушки, называет их, извлекает звуки. Затем предлагает детям закрыть глаза (*«настала ночь»*, внимательно послушать, узнать, какие звуки они услышали.

Дети прослушивают звучания. По команде логопеда (*«день»*) открывают глаза, показывают картинки с изображением звучащих предметов.

16. 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.

17. Игра *«Тихо-громко»*

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