

**КАРТОТЕКА**  
**ЛОГОПЕДИЧЕСКИХ ИГР**  
**«РАЗВИТИЕ СЛУХОВОГО**  
**ВНИМАНИЯ»**

## **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.1** Накопление словаря и развитие фразовой речи.

**Описание игры.** Педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они услышали (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.

## **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, например, горох, пшено, мука и пр. Покупатель входит в магазин, здоровается и просит отпустить ему крупу. Продавец предлагает найти ее. Покупатель должен по слуху определить, в какой коробке нужная 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 ориентации в пространстве.

**Оборудование.** Повязка на глаза.

**Описание игры.** Посредине 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».

Водящий 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 бегаёт 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 приедут 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. Малыши 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, малыши 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 и т.п., ударять предмет о предмет, перелистывать книгу, мять бумагу, рвать ее, разрывать материал, мыть руки, подметать, строгать, резать и т.п.

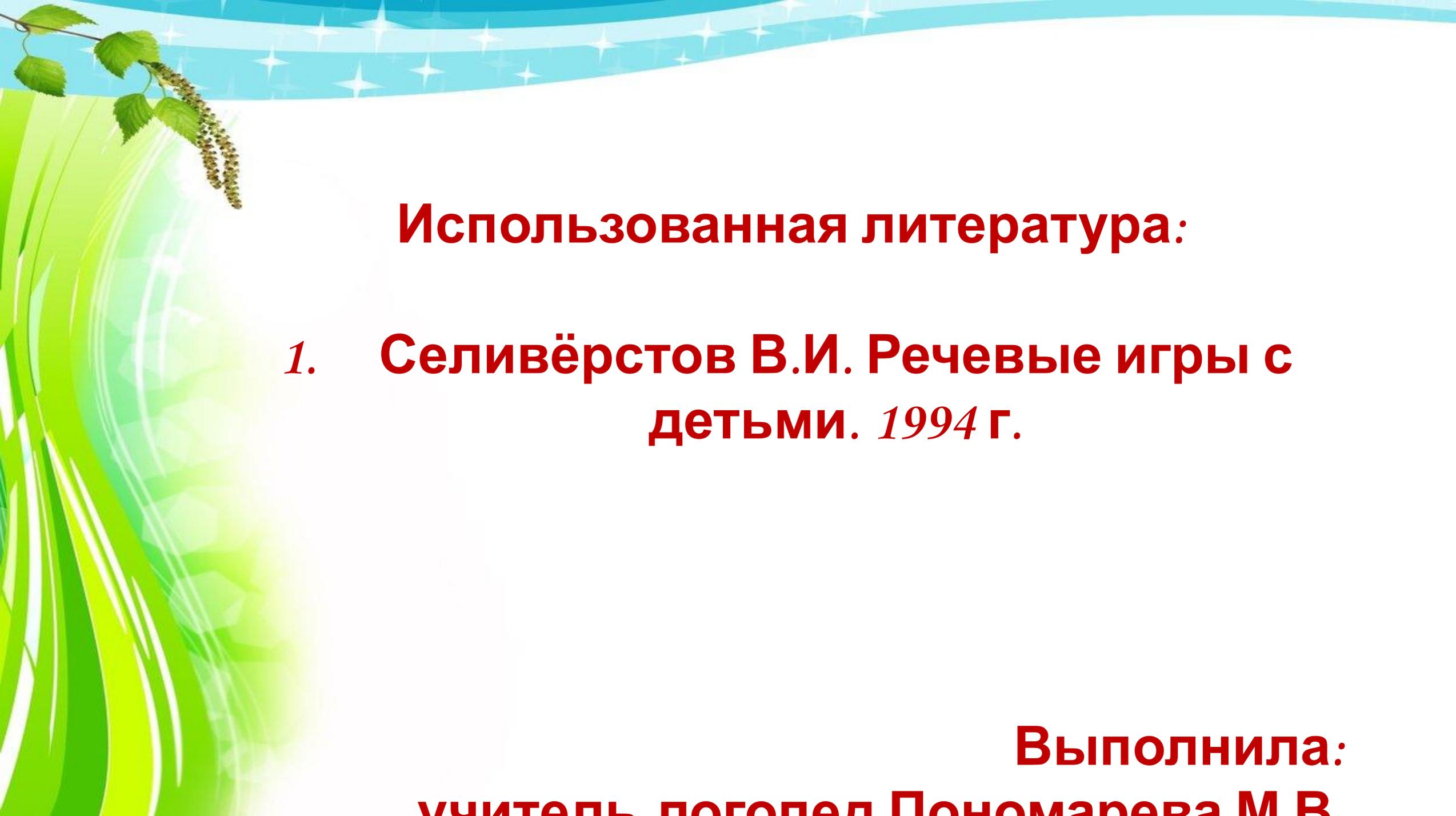
Тот, кто больше отгадает различных шумов, считается наиболее внимательным и в награду получает фишки или маленькие звездочки.

## 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 картинку так, чтобы остальные дети ее не видели. Он подражает крику животного и его движениям, а остальные дети должны угадать, какое это животное.



**Использованная литература:**

- 1. Селивёрстов В.И. Речевые игры с детьми. 1994 г.**

**Выполнила:**

**учитель логопед Пономарева М. В.**