

Картотека игр, направленных на развитие слухового восприятия для детей с КИ

Развитие неречевого слуха

1. «Кто там?»

Цель: формировать умение прислушиваться к неречевым звукам, привлекать внимание и интерес к ним; показать, что речевые звучания могут сообщать о чем-то, предупреждать.

Оборудование: зайка, мишка.

Ход игры. Педагог и ребёнок сидят на стульях. Раздается стук (*педагог стучит под столом*) и прислушивается, прикладывает палец к губам, всем видом показывает интерес к звуку. Стук повторяется, усиливается. Педагог «вводит» в игру зайку (*мишку*). Радостно: «*Это зайка пришёл! Зайка стучал!*» - говорит педагог. Зайка предлагает поплясать: «*Он-он-он*».

Словарь: будем играть; кто там?; зайка, мишка, привет, слушайте.

2. «Коробочки»

Цель: формировать умение находить и показывать направление звучания игрушки, учить выбирать из двух (*трех, четырех*) коробочек звучащую; обозначать звучащую игрушку звукоподражанием «*тук-тук*»; повышать коммуникативные возможности ребенка.

Оборудование: две (*три, четыре*) одинаковые коробочки одного цвета; одну из них наполнить камушками.

Ход игры. Игра проводится за столом. Сядьте с ребенком друг напротив друга. Возьмите пустую коробочку. Потрясите ею: «*Ничего нет!*» Возьмите другую коробочку, потрясите: «*Тук-тук, тук-тук! Ты слышишь? Камушки стучат*». Поставьте две коробочки на стол и несколько раз поменяйте их местами так, чтобы ребенок их видел: «*Где камушки? Найди, где камушки стучат?*» Нужно дать ребенку по очереди потрясти все коробочки и показать на ту, которая заполнена камушками.

Словарь: будем играть; коробочка, слушай, тук-тук, там нет, там.

3. «На чем играл Мишка?»

Цель: формировать умение различать звучание двух различных музыкальных инструментов (*барабана и гармошки*); **развивать слуховое внимание.**

Оборудование: ширма или экран, игрушечный мишка (зайка, кукла или другая игрушка, барабан, гармошка.

Ход игры: Педагог показывает поочередно барабан и гармошку, называет их. Показывает их звучание, дает ребёнку самому извлечь звучание этих музыкальных инструментов. Ставит оба инструмента на стол. Играет на барабане и гармошке. Приходит Мишка (*Зайка или кукла*) и говорит, что хочет поиграть, только он спрячется, а ребёнок должен будет угадать, на чем Мишка будет играть. Педагог ставит на стол ширму или экран, закрывает от ребёнка Мишку и инструменты. Бьет по барабану, снимает ширму и спрашивает, на чем играл Мишка. Ребёнок отвечает или показывает.

Словарь: Мишка (Зайка, кукла, слушайте, барабан, гармошка, та-та-та, ля-ля-ля.

4. «Услышал - беги»

Цель: формировать умение различать звуки по громкости, **развивать слуховое внимание, слухо-моторную координацию.**

Оборудование: бубен (можно заменить пластиковой бутылкой с горохом или музыкальным инструментом, позволяющим издавать длительные звучания разной громкости).

Ход игры: Ребёнок стоит, повернувшись к педагогу. Педагог **объясняет:** «*Слушайте. Если я буду тихо играть – идите, если громко – бегите!*» и показывает, как это делать. Затем ребёнок подражает действиям педагога.

Словарь: будем играть; бубен, слушайте, тихо, громко, идите, бегите.

5. «Что гудит?»

Цель: формировать умение прислушиваться к неречевым звукам, вызывать внимание и интерес к ним; показать, что неречевые звуки могут сообщать о чем либо, предупреждать.

Оборудование: машина грузовая или легковая, клаксон или дудка имитирующая звук клаксона, кукла или мишка.

Ход игры: Дети сидят на стульчиках вместе с одним педагогом. Раздается гудок машины. Педагог обращает внимание детей **на звук за дверью**, прислушивается. Гудок машины повторяется, входит второй педагог и привозит машину, сопровождая действия гудением машины. Педагог говорит детям: «*Это машина! Машина гудит!*». В конце **игры** детям предлагают покатать в машине куклу или мишку.

Словарь: машина, кукла, мишка, слушайте.

6. «Дудка»

Цель: формировать умение соотносить длительность звучания с длиной дорожки, устанавливать связи между моторными и речевыми компонентами. Развивать мелкую моторику.

Оборудование: дудка, настольная ширма, две картинki с изображением длинной и короткой дорожек.

Ход игры: Положить перед ребенком две картинki. Дудку нужно спрятать за ширму. Дать **установку:** «*Слушай!*» Показать картинку длинной дорожки и погудеть длительно (пока издаётся звук – пальцем вести по длинной дорожке... Несколько раз дать ребенку прослушать различные звучания дудки и подкреплять звучания показом картинki. Потом попросить малыша внимательно слушать и показать, как звучало.

Словарь: будем играть; слушай; дудка, длинная дорожка, короткая дорожка.

7. «Что это за звук и откуда он?»

Цель: формировать умение узнавать источник звука и определять, откуда идёт звук, **развивать слуховую память и внимание**, пассивный и активный словарь (*названия предметов и действий, вызывающих звуки*)

Оборудование: пакет, чашка с ложкой, мобильный телефон, крупные бусы; карточки с изображением предметов.

Ход игры. Педагог знакомит ребёнка со звучаниями предметов (*пакет шуршит, ложка звенит, телефон звонит, бусы стучат*). Затем педагог и

ребёнок играют, меняясь местами: кто-то издаёт звуки, а кто-то угадывает, что звучало.

Словарь: пакет, чашка с ложкой, мобильный телефон, крупные бусы; пакет шуршит, ложка звенит, телефон звонит, бусы стучат

8. «*Ножки топают, ручки хлопают*»

Цель: учить соотносить звучание игрушки с самой игрушкой; Учить обозначать действия звукоподражаниями (хлопаем: оп-оп; топаем: топ-топ); Учить соотносить свои действия с действиями педагога; вырабатывать согласованность действий со словами потешки.

Оборудование: две картинки - на одной изображение кисти рук; на другой - ступни; небольшая ширма.

Ход игры: Педагог четко и выразительно читает двустипшие:

Мы хлопаем руками: оп-оп-оп!

Мы топаем ногами: топ-топ-топ!

Чтение стихов педагог сопровождает действиями - на слова «оп-оп-оп!» хлопает в ладоши; а на слова «топ-топ-топ!» топает ногами. Предлагает детям поиграть вместе. Взрослый читает стихи, не договаривая звукоподражаний, стимулируя желание повторить звукоподражания самим.

При необходимости педагог помогает детям: показывает сначала одну картинку: «*Это рука. Где у тебя рука? Вот рука.*» Аналогично повторяется работа по второй картинке. Затем рядом кладет две картинки и проверяет, различают ли дети картинки: «*Где рука? Где нога?*» Дети должны пальцем или глазами указать нужную картинку.

На следующем этапе проводят работу за ширмой с четким указанием. Если дети правильно показали, то нужно выложить обе картинки на стол, а за ширмой спрятать руки, ноги - под стол. Педагог говорит детям: «*Слушайте!*» хлопает за ширмой руками и говорит: «*Руки хлопают*». Топает под столом ногами и произносит: «*Ноги топают*».

Затем игра усложняется. Взрослый просит детей угадать: «*Что я буду делать: ручками хлопать или ножками топать?*» Дети должны повторить, какие действия выполняет за ширмой педагог.

Словарь: ноги, топ-топ-топ; руки, оп-оп-оп; слушайте, Где рука? Где нога? Вот рука. Вот нога.

Развитие речевого слуха

1. «*Кто за дверью?*»

Цель: формировать умение прислушиваться к речевым звукам, соотносить их с предметами; учить произносить звукоподражания.

Оборудование: игрушки (*кошка, собака, птичка, петух, корова и т. д.*)

Ход игры: педагог и ребёнок сидят на стульях; прикрывая рот естественными положениями рук педагог произносит «мяу», прислушивается сам и просит послушать малыша. Снова слышится «мяу». Педагог спрашивает, кто бы это мог быть, и независимо от ответа достаёт кошку, она мяукает. Педагог просит ребёнка сказать, как мяукает кошка. Малыш повторяет: «мяу, мяу». На последующих занятиях приходят другие животные (*каждый раз: кто-то один*) и игра проводится так же.

Словарь: будем играть; слушай, привет, кошка (собака, петух, корова, мышка и т. д., мяу (*ав-ав; ни-ни; му-му и т. д.*)).

2. «Какая у меня картинка?»

Цель: формировать умение определять слова, резко различные по звуковому составу; **развивать слуховое внимание**.

Оборудование: листы с изображением двух (*трех*) предметов, названия которых имеют резко различный звуковой состав (дом, самолет; шар, кукла, маленькие карточки с изображениями тех же предметов).

Ход игры. Педагог садится напротив ребенка и предлагает ему отгадать (узнать, какие картинки он держит в руке. Кладет перед ребенком карту с двумя (*тремя*) изображениями и называет одно из них. Ребенок показывает на картинку и по мере возможности повторяет слово. Педагог проверяет правильность ответа и, если предмет назван (*показан*) верно, отдает ребенку маленькую карточку. В противном случае просит еще раз внимательно послушать. Лишь убедившись в том, что ребенок правильно опознает изображение, он отраженно повторяет слово. При повторном проведении игры слова произносятся так, чтобы ребенок не видел, как говорит педагог, т. е. взрослый встает за спиной или закрывает лицо экраном.

Словарь: будем играть; слушай, названия тех предметов, которые изображены на картинках.

3. «Мы гуляем и поем»

Цель: формировать умение соотносить длительность звучания с длиной дорожки, устанавливать связи между моторными и речевыми компонентами. Развивать мелкую моторику.

Оборудование: две прямые дорожки, вырезанные из грубой наждачной бумаги (*шириной 2 см и длиной 5 и 20 см*)

Ход игры: Педагог говорит: «*Наши пальчики пойдут гулять*». Затем взрослый берет ребенка за ведущую руку, выдвигает его указательный и средний пальцы вперед, накладывает свою ладонь сверху и проводит пальцами ребенка по короткой дорожке, пропевая: «*а-а*». Затем педагог говорит «*Это короткая дорожка. Вот она*».

Взрослый кладет перед ребенком длинную дорожку и говорит: «*Это длинная дорожка*». Сопровождает свою речь длительным звучанием «*А-А-А-А-А*». Проводит пальцем ребенка по всей длине дорожки. Долго идем - долго поем.

Словарь: будем играть; слушай, длинная дорожка, короткая дорожка, а-а, А-А-А-А-А.

4. "Птицы"

Цель игры: формировать умение различать звукоподражания; опознавать на слух **звукоподражания**; подражать действиям взрослого.

Оборудование: картинки с изображением птиц - гуся, курицы, петуха; утки; маски - шапочки; игрушки - птицы.

Ход игры: Педагог предлагает рассмотреть картинки; называет птиц; произносит звукоподражания. Ребёнок повторяет за взрослым звукоподражания и названия птиц. Педагог приглашает поиграть: берет картинку с изображением одной из птиц, не показывает ее малышу. Громко произносит определенные звукоподражания (*ГА-ГА-ГА; КО-КО-КО; КУ-КА-*

РЕ-КУ) той птицы, которая изображена на картинке. Ребёнок опознаёт звучания и выполняет похожие движения, повторяя звукоподражания.

Словарь: гусь; курица; петух; утка; будем играть; будем слушать; встань; слушай; кто это?

5.«Мишки»

Цель: формировать умение определять направление звука, обозначать звучащую игрушку звукоподражанием, различать громкость звучания и соотносить громкость звучания с различными по величине игрушками (*предметами*).

Оборудование: две одинаковые игрушки - мишки (*если игрушки не звучат, то нужны две пищалки с одинаковым звучанием*); лучше взять два резиновых мишки, два домика большой и маленький.

Ход игры. Педагог говорит, подкрепляя свою речь показом игрушек и действием с ними. «Вот мишка (*демонстрирует первую игрушку*). Мишка живет в большом доме. Мишка рычит громко: «У - У - У!». После этого педагог демонстрирует другого мишку и сажает его в маленький дом, тихо говорит «у - у - у!» После показа и игры, просит ребёнка повторить, как рычит один и другой мишки. Когда малыш правильно ответит, то просит его отличить на слух различные по громкости звукоподражания.

Усложнение: по мере обучения ребёнка знакомят с названиями «*тихо*», «*громко*».

Словарь: мишка, у-у-у, У-У-У, дом, большой, маленький, слушайте; тихо; громко.

6. «Кто пришел в гости?»

Цель: формировать умение соотносить звук с образом звучащей игрушки, показывать на картинке звучащую игрушку, обозначать предмет облегченным словом (*звукоподражанием*); **развивать** устойчивость внимания.

Оборудование: настольная ширма, две (*три*) игрушки: кошка, собака, поросенок, мышка; картинки с их изображением.

Ход игры. Педагог: «Кто пришел к нам в гости? Давай **послушаем и посмотрим**. Мяу-мяу! Это кошка пришла». Выкладывает изображение кошки перед ребёнком. Аналогично обыгрываются остальные изображения игрушек. Необходимо проверить различает ли ребёнок изображения; точно ли знает, кто изображен на картинке. Педагог задает наводящие вопросы: «Где кошка? Где собака? Где мышка?» После того, как взрослый приходит к убеждению, что ребёнок не ошибается, можно переходить к следующему этапу работы.

Педагог говорит: «Сейчас мы будем слушать. **Послушай**, как мяукает кошка - мяу-мяу! **Послушай**, как лает собака: ав-ав! **Послушай**, как пищит мышка-пи-пи!» Малыш повторяет звукоподражания. Следует работа с настольной ширмой. Педагог прячет игрушки за ширмой, но перед ребёнком выкладываются изображения игрушек. За ширмой педагог произносит звукоподражания и малыш показывает, кто кричал. На следующем этапе ребёнок сам должен будет повторить звукоподражания по просьбе педагога.

Словарь: будем играть; слушай, кошка, мяу-мяу; собака, ав-ав; мышка, пи-пи; Кто там? Кто это? Вот кошка, вот собака; вот мышка.

7. "Принеси игрушки"

Цель: **развивать слуховое восприятие и память**; формировать умение ориентироваться в пространстве, повторять названия игрушек (*или словаря по темам*)

Оборудование: мелкие игрушки или муляжи; предметные картинки (*по темам изучения*)

Ход игры: Педагог просит ребёнка принести игрушку или знакомый предмет. "Таня, принеси мяч!" Ребенок выполняет задание, приносит мяч. Вместе рассматривают предмет, проговаривают его название. Педагог просит ребенка принести следующую игрушку (*мишка, машина, петух, слон и т. д.*). Малыш находит и приносит знакомые игрушки, проговаривая названия **вслух**.

Усложнение - постепенно перед ребёнком в ряд располагаются игрушки. Педагог просит угадать, название какой игрушки он произнесет (отрабатывается навык **воспроизведения речи на слух и на слухо - зрительной основе**). Ребёнок угадывает, находит и показывает определенную игрушку.

Словарь: будем играть, будем слушать, будем говорить, дай, на, вот, там, тут; где?; названия игрушек (*предметов по определенным темам*).

8. "Кто (*что*) летает?"

Цель: формировать умение различать и опознавать на **слух и на слухо - зрительной основе** вопросы, соотносить определенные звукоподражания с игрушкой, обозначать предмет облегченным словом (звукоподражанием, повторять короткую фразу; **развивать** устойчивость внимания.

Оборудование: игрушки: утка (оса, самолёт, рыба (пароход, собака (мальчик, машина (*поезд*)).

Ход игры: Педагог показывает на игрушки и спрашивает «Кто (*что*) летает?»

1 вариант: (различение и усложнение - опознавание на **слухо - зрительной основе** с опорой на картинку).

Перед ребёнком выложены игрушки. Малышу следует узнать и показать, кто (*что*) летает (плывёт, идёт, едет? Ребёнок повторяет за педагогом или самостоятельно: «Самолёт летает», «Рыба плывёт»,

2 вариант: (*различение и усложнение - опознавание на слух*)

Словарь: будем играть; будем слушать; утка (оса, самолёт, рыба (пароход, собака (мальчик, машина (поезд, кто (*что*) летает (плывёт, идёт, едет?; самолёт летает, рыба плывёт,

**Подготовила Кузьмина Людмила Васильевна
учитель-дефектолог высшей категории**