

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №266»
(МАДОУ «Детский сад №266»)

Игры для развития и коррекции слухового восприятия

Систематизировала: учитель-дефектолог
Говорова Валентина Николаевна



Барнаул 2019



Игры, развивающие слуховое восприятие, очень важны:

большое количество информации мы воспринимаем именно на слух. Это и телефонные разговоры с друзьями и знакомыми, и повседневное общение с близкими людьми. Между тем большая часть информации, содержащейся в мире вокруг нас, рассчитана на визуальное (зрительное) восприятие: это мультфильмы, компьютерные игры, даже песни с обязательными клипами. Стоит ли напоминать о том, что и удивительный мир музыки способен открыться перед ребенком лишь в том случае,

если у него будет развито слуховое восприятие?

По большому счету начинать развивать слуховое восприятие ребенка можно очень рано: буквально до его рождения. В 2—3-месячном возрасте ребенок уже реагирует на голоса. Но этого мало для развития слухового восприятия. Ребенок должен уметь различать высоту и силу звука, сопоставлять силу звука с расстоянием (чем оно больше, тем, естественно, тише звук), переключать слуховое внимание с одного звука на другой.

Вот почему так важно тренировать его слуховое восприятие: возможно, ваш ребенок не станет великим музыкантом, но он может стать человеком, который умеет слушать, а это уже, поверьте, огромное достижение.

Игра «Звени колокольчик»

Цель: развивать ориентировку на звуки окружающей среды

Материал: колокольчик (у взрослого и у ребенка), две коробочки.

Ход игры:

Педагог показывает коробочку: «Здесь ничего нет, пусто. А тут? (Показывает другую коробочку.) Здесь что-то лежит. Что это? Давай возьмем. Да, это — колокольчики. Давай позвоним». Взрослый показывает способ действия, просит ребенка взять себе колокольчик и, подражая его действиям, позвенеть. Периодически взрослый кладет колокольчик на ладонку, фиксируя действие: «Так не звенит». Предлагает малышу попеременно вызывать звук колокольчика (звенит — не звенит).

Игра «Беги в свой домик»

Цель: развивать ориентировку на звуки окружающей среды (музыкальные).

Материал: бубен, детский стульчик.

Ход игры

Педагог показывает бубен, как он звучит, и говорит: «Будем играть. Как бубен заиграет, ты можешь бегать, плясать. Если бубен замолчит, ты беги к стульчику, в свой домик». Игра проводится несколько раз и обращается внимание на звучание бубна и отсутствие звука.

Игра «Спой песенку»

Цель: развивать ориентировку на звуки окружающей среды (музыкальные).
Материал: металлофон, две палочки.

Ход игры:

Педагог показывает ребенку музыкальный инструмент и ударяет палочкой по металлофону, извлекая звук. «Слышишь, какая музыка получилась? А теперь ты попробуй».

Игра «Поймай меня»

Цель: развивать ориентировку на звуки окружающей среды (музыкальные).
Материал: платок, колокольчик.

Ход игры

Педагог показывает ребенку колокольчик и как он звенит. Затем завязывает себе глаза, предлагает ему звенеть колокольчиком и убежать от взрослого, который будет ловить малыша. Поймав, говорит: «Вот ты. Я услышала колокольчик и поймала тебя». Можно провести игру наоборот: ребенок ловит взрослого.

Игра «Кто играет?»

Цель: учить дифференцировать звуки музыкальных инструментов.
Материал: игрушки (заяц, лиса, барабан, металлофон).

Ход игры:

Педагог показывает зайца и демонстрирует звук барабана: «К нам пришел зайчик, он любит играть на барабане (демонстрирует звук барабана). А это — лисичка. Она любит играть на металлофоне (играет). Угадай, кто сейчас будет играть: лисичка или заяц». Педагог закрывает экраном игрушки, извлекая звук: «Угадай, кто играет?» Игра повторяется несколько раз.

Игра «Угадай, кто в домике живет?»

Цель: учить дифференцировать звукоподражания.
Материал: два домика, собачка и кошечка.

Ход игры:

Педагог показывает ребенку собачку и говорит: «У меня собачка, она умеет лаять, вот так — «гав-гав». Она живет в этом домике — сажает собачку в один из домиков. А это — кошечка. Она умеет мяукать — «мяу-мяу». Она живет в другом домике. Теперь угадай, кто живет в этом домике?» Взрослый произносит одно из звукоподражаний, после ответа показывает игрушку: «Правильно, ты угадал. Это собачка так лает».

