**Развитие слухового восприятия**

**у детей дошкольного возраста**.

Логопед ГБДОУ №28

Василеостровского района

Санкт – Петербурга

Иванова Оксана Юрьевна. 2013г.

С самого рождения человека окружает множество звуков: шелест листьев, шум дождя, пение и щебетание птиц, лай собак, сигналы машин, музыка, речь людей и т.д. Все эти звуки воспринимаются ребёнком неосознанно, сливаясь с другими, более важными для него. Малыш пока не умеет различать эти звуки, порой просто не замечает их, не может сравнивать и оценивать их по громкости, силе, тембру. Умение не просто слышать, а прислушиваться, сосредотачиваться на звуке, выделять его характерные особенности - исключительно человеческая способность, благодаря которой происходит познание окружающей действительности.

**Слуховое восприятие** **- очень** **важная особенность человека, без нее нельзя научиться слышать и понимать речь, а значит, правильно говорить.**

Слуховое восприятие начинается со **слухового внимания – умение сосредотачиваться на звуке, определять его и соотносить с издающим его предметом**, что и приводит к пониманию смысла речи через узнавание и анализ речевых звуков. **Все звуки, которые человек воспринимает и анализирует, а затем воспроизводит, он запоминает благодаря** **слуховой памяти**.

Для того, чтобы ребёнок научился правильно и чётко говорить, хорошо ориентировался в пространстве слуховое восприятие, внимание и память нужно целенаправленно развивать с раннего детства. Всем известно, что дети любят играть, поэтому лучше это делать в игровой форме поэтапно и в определённой последовательности.

Начинать следует с **подготовительных игр,** которые предполагают подготовку органов слуха ребёнка к восприятию правильного звука и к правильному артикуляционному укладу, необ­ходимому для его воспроизведения. Поэтому на первом месте стоят игры по развитию слуха. Но **слух бывает разный: биологический и речевой**. Подбор игр идет в строгой последовательности: сначала для **развития слу­хового внимания,** т. е. умения различать неречевые звуки по их звукочастотным свойствам **- 1этап**. Затем для **развития речевого слуха**, т. е. умения ребенка различать голоса людей, понимать смысл фразы говорящего – **2 этап**. И лишь **только пос­ле этого, следует переходить к** **развитию фонематического слуха,** т. е. умению слышать составные части слова**.- 3 этап**.

Остановлюсь подробно на 1 и 2 этапах, а о работе 3 этапа, направленного на развитие фонематического слуха, вы можете узнать в моей следующей статье « **Развитие фонематического восприятия у детей дошкольного возраста».**

Специально подобранные дидактические игры дают возможность действовать по звуковому сигналу, научиться различать многие объекты и предметы окружающей среды по характерным звукам и шумам, соотносить свои действия с сигналами и т.д., а значит - корректировать недостатки слухового восприятия.

**1этап**

Начнём с восприятия неречевых звуков, которое идет от элементарной реакции на наличие или отсутствие звуков к их восприятию и различению, а затем к использованию в качестве осмысленного сигнала к действиям. Игры на восприятие звука должны дать представление о разных по характеру шумах: шуршании, скрипе, писке, бульканье, звоне, шелесте, стуке, шуме поезда, машин, о громком и тихом звуке, шепоте. В этих играх малыш учится различать «звучание» знакомых предметов, бытовых звуков (звонок телефона, звонок в дверь, бегущей из крана воды, тиканье часов, звук работающей стиральной машины), музыкальных инструментов (колокольчик, барабан, дудочка, металлофон и т.д.), голоса животных, птиц. Цель игр, ознакомить малыша с особым миром звуков, сделать их привлекательными и значимыми, говорящими о чем-то важном. На начальном этапе для различения неречевых звуков требуется зрительно-двигательная опора. Это означает, что ребенок должен видеть предмет, который издает какой-то необычный звук, сам попробовать извлечь из него звук разными способами, то есть совершить определенные действия. Дополнительная чувственная опора становится не обязательной лишь тогда, когда у ребенка сформировался нужный слуховой образ.

Приведу примеры игр и упражнений:

**«Скажи, что ты слышишь?»**

**Вариант 1.**

Цель: Накопление словаря и развитие фразовой речи, умение прислушиваться и определять источник звука.

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 полным предложением. Игру хорошо проводить на прогулке.

**Вариант 2.**

Цель. Накопление словаря и развитие фразовой речи, умение прислушиваться и определять источник звука.

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.

**Вариант 3.**

Цель: Накопление словаря и развитие фразовой речи, умение прислушиваться и определять источник звука.

Оборудование: ширма, различные предметы.

Описание игры: педагог предлагает детям определить, что они слышат. Из-за ширмы доносятся различные звуки, например: звук льющейся воды из стакана в стакан; шуршание бумагой - тонкой и плотной; разрезание бумаги ножницами; звук упавшего на стол ключа; судейский свисток; звонок будильника; стук ложечки о стенки стакана; звон бокалов; хлопок в ладоши; стук деревянными или металлическими ложками друг о друга; постукивание костяшками пальцев по столу и др.

Возможно одновременное звучание двух-трех различных звуков (шумов).

**«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 подаёт сигнал и водящий откры­вает глаза. Тот, кто звонил, встает и показывает звоно­чек или дудочку. Если водящий укажет направление неправильно, он снова водит, пока не угадает.

**«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 ищут товарища.

**«Где постучали?»**

Цель. Развитие ориентации в пространстве.

Оборудование. Палочка, стульчики, повязки.

О п и с а н и е игры. Все дети сидят в кругу на стульчиках. Один (водящий) выходит в середину круга, ему завязывают глаза. Педагог обходит весь круг за спиной у 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 лицом к ним стоит ребенок с колокольчиком. Одному из детей завязывают глаза, и он должен найти ребенка с колокольчиком и дотронуться до него; тот 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 бегает 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 и т.д.). Если водящий кого-нибудь поймает, пойман­ный должен подать голос, а водящий угадывает, кого он поймал

**«Тихо — громко!»**

**Вариант1**

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.

**Вариант2.**

Цель: различение музыки по громкости; соотнесение действий с силой звучания. Оборудование: магнитофон, аудиокассета. Описание игры: дети встают в круг. Поочередно звучит то тихая, то громкая музыка. Под тихую музыку дети ходят на цыпочках, под громкую - топают ногами.

Варианты: Предложить детям использовать свои произвольные варианты движений, соответствующие силе звучания музыки. Использовать большой и маленький барабан: большой звучит громко, маленький – тихо. На громкое звучание большого барабана отвечать громкой игрой на металлофоне, на тихое звучание отвечать тихой игрой на металлофоне. На громкое звучание музыки рисовать широкие и яркие полоски, на тихое - узкие и более бледные. Кружком одного цвета обозначать громкую музыку, другого – тихую. Найти игрушку, ориентируясь на громкое или тихое звучание колокольчика.

**«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. 3а 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).

**«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 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, и какой коробке нужная ему крупа или другой требуемый товар. Педагог, предвари­тельно знакомит детей с продуктами, помещает продукты в коробку, встряхивает и дает возможность де­тям прислушаться к издаваемому каждым продуктом звуку.

**«Шумящие коробочки.»**

Цель: развитие умения прислушиваться и различать шумы по громкости. Оборудование: набор коробочек, которые заполнены различными предметами (спичками, скрепками, камушками, монетками и др.) и при сотрясении издают разные шумы (от тихого до громкого). Описание игры: педагог предлагает ребенку потрясти каждую коробочку и выбрать ту, которая шумит громче (тише) других.

**«Найди игрушку»**

Цель. Развитие координации движений.

Оборудование. Небольшая яркая игрушка или кукла.

Описание игры

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.

**«Часовой»**

Цель. Развитие ориентации в пространстве.

Оборудование. Повязки.

Описание игры: Посредине площадки чертят круг, В середине круга стоит ребенок с завязанными глазами (часовой). Все дети с одного конца площадки должны пробраться тихонько через круг на другой конец. Часового слушает. Если услышит шорох, кричит: «Стой!» Все останавливаются. Часовой идет на звук и старается отыскать, того кто шумел. Тот, кто шумел, выходит из игры. Игра продолжается дальше. После того как будут пойманы четыре — шесть детей, выбирается новый часовой, и иг­ра начинается сначала.

**«Ветер и птицы.»**

Цель. Развитие координации движений.

Оборудование. Любая музыкальная игрушка (погремушка, металлофон и др.)или музыкальная запись и стульчики (гнезда).

Описание игры. Педагог распределяет детей надве группы: одна группа — птички, другая — ветер; и объясняет детям, что при громком звучании музыкальной игрушки (или музыки) будет дуть «ветер». Та группа детей, которая изображает ветер, должна свободно, но не шумно бегать по комнате, а другая (птички) прячется в свои гнёзда. 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) ребёнок будет бегать при повторении игры, но если он окажется невнимательным, флажок передастся 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. Дети садятся спиной к ве­дущему. Он производит шумы и звуки разными предме­тами. Тот, кто догадался, 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; стучать предметом 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 картину так, чтобы остальные дети её не видели. Он подражает крику животного и его дви­жениям, а остальные дети должны угадать, какое это животное.

**2 этап** - это **игры для развития речевого слуха** - умения ребенка различать голоса людей, понимать смысл фразы говорящего. Вслушиваясь в слова, играя с ними, ребенок формирует свой слух, улучшает дикцию, стараясь приблизить звучание своей речи к тому, что он слышит от окружающих. Хорошо развитый речевой слух — необходимое условие, обеспечивающее нормальное и своевременное усвоение звуков, правильное произношение слов, овладение речевой интонацией.

примеры игр и упражнений:

**«Угадай, чей голосок»**

Цель: Определить товарища, но голосу. Развитие координации движений.

О п и с а н и е игр ы.

**В а р и а н т 1**.

Дети стоят в кругу. Один из них становится (по назначению педагога)

в центре круга и закрывает глаза. Педагог, не называя, указывает рукой на кого-нибудь из детей, тот произносит имя стоящего в центре. Водящий должен угадать, кто назвал его. Если стоящий в центре отгадал, он открывает глаза и меняется местами с тем, кто назвал его по имени. Если же он ошибся, педагог предлагает ему снова закрыть глаза, и игра продолжается. Педагог предлагает детям разбежаться по площадке. По сигналу «Бегите в круг» дети занимают места в кругу. Один ребенок остается в центре круга дети идут по кругу и говорят:

Мы немножко порезвились,

По местам все разместились.

Ты загадку отгадай,

Кто позвал тебя, узнай!

Игра повторяется несколько раз.

**В а р и а н т 2**.

оборудование: мишка (кукла)

Описание игры.Дети сидят полукругом. Перед ними на некотором расстоянии спиной к детям сидит ребёнок с мишкой. Педагог предлагает кому-нибудь из ребят позвать мишку. Водящий должен угадать, кто его позвал. Он останавливается перед позвавшим и рычит. Тот, кого узнали, получает мишку, садится с ним на стульчик и водит.

**«Улиточка»**

Цель. Узнать товарища но голосу.

Описание игры. Водящий (улиточка) становится в середине круга, ему завязывают глаза. Каждый из играющих детей, изменяя голос, спрашивает:

Улиточка, улиточка,

Высунь-ка рога,

Дам тебе я сахару,

Кусочек пирога,

Угадай, кто я.

Тот, чей голос узнала улитка, сам становится улиткой.

**«Угадай, кто это?»**

Цель. Воспитание слухового внимания.

Описание игры. Дети стоят по кругу. Водящий выходит в середину круга, закрывает глаза и затем идет в любом направлении, пока не натолкнется на од­ного из детей, который должен подать голос заранее условленным образом: «кукареку», «ав-ав-ав» или «мяу-мяу» и т. п. Водящий должен угадать, кто из детей кри­чал. Если угадает, то становится в круг; тот, кого узна­ли, будет водящим. Если не угадает, то остается водить еще 3 раза, а затем его меняет другой.

**«Лягушка.»**

Цель. Узнать товарища по голосу.

Описание игры. Дети стоят по круг, а один с завязанными глазами стоит внутри круга и говорит;

Вот лягушка по дорожке

Скачет, вытянувши ножки,

Увидала комара,

Закричала..,

Тот, на кого он указал, в этот момент говорит; «Ква - ква- ква».

По голосу водящий должен определить, кто ля­гушка.

**«Улавливай шепот»**

Цель. Развивать остроту слуха.

Описание игры.

Вариант 1.

Играющие раз­биваются на две равные группы и строятся в одну ше­ренгу. Ведущий отходит па определенное расстояние становится, напротив и четким, внятным шепотом (уловимым только в том случае, если каждый активно вслушивается) отдает команды («Руки вверх, в стороны, кругом» и другие, более сложные). Постепенно отходя всё дальше, ведущий делает свой шепот менее уловимым и усложняет упражнения.

В а р и а н т 2.

Все дети сидят по кругу. Ведущий голосом обычной громкости просит выполнить

какое нибудь движение, а затем едва уловимым шепотом произносит имя (фамилию) того, кто должен это выполнить. Если ребенок не расслышал свое имя, ведущий вызывает другого ребенка. В конце игры педагог объявляет, кто был самым внимательным.

**«Горшочек»**

Цель. Закрепление представлений «горячий- холодный». Развитие координации движений рук.

Оборудование: Мяч,

Описание игры: Дети садятся по кругу на полу и перекатывают друг другу мяч. Если ребенок катит мяч и говорит: «Холодный», второй ребенок может трогать мяч. Но если ему говорят: «Горячий», то он не должен трогать мяч.

Кто ошибается и дотронется до мяча, получает штрафное очко и должен поймать мяч, стоя на одном или обоих коленях (по усмотрению водящего) ,

**«Кто внимательный?»**

Цель. Развитие фразовой речи.

Оборудование: Различные игрушки: машины, куклы, кубики.

Описание игры. Педагог вызывает одного ребёнка и дает ему задание, например: взять мишку и посадить в машину. Педагог следит, чтобы дети сидели тихо, не подсказывали друг другу. Задания даются короткие и простые. Ребенок выполняет задание, а затем говорит, что он делал. Постепенно расстояние от детей до стола педагога увеличивается от 3 — 4 до 5 — 6 м. Выявляются победители.

**«Принеси игрушки»**

Цель. Развитие ориентации в пространстве и количественных представлений.

Оборудование. Мелкие игрушки.

Описание игры. Педагог садится за стол с детьми и просит каждого по очереди принести несколько игрушек, которые разложены на другом столе:

- «Марина, принеси два гриба». Девочка идет, приносит два гриба и говорит, что она сделала. Если ребенок хорошо спра­вился с поручением, дети в знак поощрения аплодируют ему, если неточно выполнил задание, дети указывают на ошибку и вместе с ним считают принесенные игрушки. Когда дети перенесут весе игрушки, они могут поиграть с ними.

**«Слушай и выполняй»**

Цель: Развитие понимания словесных инструкций и фразовой речи.

Оборудование: Различные мелкие предмет или игрушки (фанты).

Описание игры.

Вариант 1.

Педагог назы­вает 1—2 раза несколько различных движений (одно — пять), не показывая их. Ребенку нужно проделать дви­жения в той последовательности, в какой они были на­званы. А затем самому перечислить последовательность проделанных упражнений. За правильное, точное выполнение задания ребенок поощряется: за каждое пра­вильно выполненное действие — очко (фант). Набрав­ший большее количество очков — победитель.

Вариант 2.

Педагог дает одновременно двум-трем детям задания: «Петя, побегай», «Ваня, пойди в зал, открой там форточку», «Коля, подойди к буфету, возьми чашку и принеси Тане воды» и т. п. Остальные дети следят за правильностью выполнения. Неправиль­но выполнивший задание платит фант.

**«Хлопки»**

Цел ь. Развитие количественных представлений.

Описание игры: Дети сидят по кругу на неболь­шом расстоянии друг от друга. Педагог договаривается с ними, что он будет считать до пяти, и, как только он произнесет число 5, все должны сделать хлопок. При произнесении других чисел хлопать не надо. Дети вместе с педагогом громко считают по порядку, одновремен­но сближая ладони, но не хлопая ими. Педагог 2—3 ра­за проводит игру правильно. Затем он начинает «оши­баться»: при произнесении числа 3 или какого-нибудь другого (но не 5) он быстро разводит и соединяет руки, как- будто хочет сделать хлопок. Дети, которые повторили движения педагога и хлопнули в ладоши, делают шаг из круга и продолжают играть, стоя за кругом.

**«Лото»**

Цель. Учить правильно, соотносить слово с изображением предмета.

Оборудование. Любое детское лото («Играем и работаем», «Картинное лото», «Лото для самых маленьких»).

Описание игры. Детям раздают большие карты, а маленькие берет педагог и называет последовательно каждую из них. Говорит четко, повторяет 2— раза. Ребенок, у которого находится называемый предмет, поднимает руку и говорит: «У меня...» — и называет предмет.

В более упрощенном виде эта игра проводится на «картинках малышам». Дети получают по пять-шесть корточек этого лото и раскладывают их на своих карточках (нужно взять два лото). Педагог спрашивает: «У кого собака?» У кого окажется картинка с собакой, поднимает ее и называет.

Первые две-три игры педагог сидит перед детьми так, чтобы они видели его артикуляцию, но затем он садятся за их спиной, и игра продолжается на слух. Карточки, пропущенные ребятами, педагог складывает в сторону. В дальнейшем ведущим можно брать ребенка.

**«Кто летит (бежит, идет, прыгает)?»**

Цель. Накопление и уточнение слов, обозначающих предмет и действия предметов.

Описание игры: В начале игры водящим должен быть педагог, в дальнейшем, когда дети освоятся с игрой, водящим может быть ребенок. Необходимо, чтобы у ребенка, который будет водить, был достаточный запас слов.

Все дети сидят или стоят полукругом, водящий стоит к ним лицом. Он предупреждает детей: «Я буду говорить: птица летит, самолет летит, бабочка летит, ворона летит и т. д., а вы каждый раз поднимайте руку, Но внимательно слушайте, что я говорю; я могу сказатьи неправильно, например, кошка летит, тогда руки под­нимать нельзя»,

в конце игры педагог называет более внимательных детей.

В начале игры педагог говорит медленно, останав­ливаясь после каждый фразы, давая детям подумать, правильно ли соотнесен предмет с его действием. В дальнейшем можно говорить быстро и, в конце концов, ввести еще одно усложнение — водящий сам каж­дый раз поднимает пуку независимо от того, следуем это делать или нет.

**«Запомни слова»**

Цель. Накопление словаря, развитие памяти.

Описание игры. Ведущий называет пять-шесть слов, играющие должны повторить их в том же порядке. Пропуск слова или перестановка считается проигрышем (нужно платить фант). В зависимости от речевых воз­можностей детей слова подбираются разной сложности. Победитель тот, кто потерял меньше фантов.

Хорошо развитый речевой слух — необходимое условие, обеспечивающее нормальное и своевременное усвоение звуков, правильное произношение слов, овладение речевой интонацией.

Использование предложенных игр  позволит малышу обогатить и расширить представления  о звуках окружающего мира, позволит развить и сформировать не только слуховое восприятие, но и будет способствовать развитию других познавательных процессов, таких как, мышление, речь, воображение, а это в свою очередь является фундаментом становления познавательной сферы у детей дошкольного возраста.

**Литература**

1. Ильина М.Н. Развитие ребенка с 1-го дня жизни до 6 лет. – СПб., 2001 г.
2. СеливерстовВ.И. **«**Игры в логопедической работе с детьми**»** (пособие для логопедов и воспитателей детсадов)
3. www.defectolog.ru