Игры для развития фонематического слуха

Предлагаемые игры могут быть использованы на занятиях по обучению грамоте.

**Ну-ка прислушайся!**

Один из игроков заходит за ширму и производит какой-либо звук: бросает предметы на пол, ударяет по ним рукой или молоточком, трет один предмет о другой и т.д. Остальные игроки должны определить, с помощью каких предметов он произвел звук. Если предмет указан правильно, игрок выходит из-за ширмы и на виду у всех производит тот же звук, а отгадавший становится ведущим.

**Чем играем?**

Для игры потребуется набор предметов, способных издавать разные звуки: колокольчик, бубен, метроном, погремушка, свисток, деревянные и металлические ложки и др.

Игра проводится на поляне или игровой площадке. Для первой игры используется набор самых простых звуков, хорошо знакомых детям. При последующем проведении игры необходимо добавлять звучание новых предметов, причем с каждым из звуков, издаваемых ими, детей следует предварительно познакомить.

Из числа играющих выбирают водящего, который становится спиной к игрокам на расстоянии 2-3 метров. Несколько игроков (3-4) по сигналу ведущего подходят к нему поближе и со словами «Чем играем?» начинают производить звуки. Водящий должен определить, какими предметами издаются звуки. Если он угадал верно, то может перейти в группу играющих, а игроки выбирают нового водящего. Если же нет, то он продолжает водить до тех пор, пока не даст верный ответ.

**Слухачи**

Детям предлагается прислушаться и назвать звуки, которые «живут» только в классной комнате, затем переключить внимание на звуки, «живущие» внутри школы (исключая класс), затем - на звуки, доносящиеся с пришкольного участка, со стороны дороги и т.д. По окончании цепочки переключения слухового внимания педагог обсуждает все услышанные звуки с детьми.

**Где будильник?**

Все дети, кроме водящего, выходят из комнаты. Водящий прячет большой, громко тикающий будильник Дети возвращаются и ищут будильник, если кто-то нашел его, то шепчет на ухо ведущему, где будильник, и молча садится на пол. Ребенок, который остался стоять последним, платит фант.

**Шумящие коробочки**

10-12 коробочек от «киндер-сюрпризов», наполненные разными сыпучими, гремящими, стучащими и шуршащими материалами (например, горохом, гречневой крупой, речным песком, фасолью, мелкими камешками и др.), помогут организовать увлекательную игру, в которой ее участники должны найти среди всех коробочек две одинаково звучащие. Главный принцип заполнения коробочек - материал в парных коробочках должен быть не только идентичным, но и примерно одинаковым по весу и количеству, только тогда они будут звучать одинаково.

**Быстро - медленно**

Под громкие, редкие удары в бубен дети идут, подражая медведю, - медленно, на внешней стороне стопы; под тихие, частые удары - бегут на цыпочках, словно мышки.

**Тихо - громко**

Пока ведущий тихо хлопает в ладоши, дети спокойным шагом ходят по комнате (классу), когда раздаются громкие хлопки - стоят, замерев, на месте. Игрок, допустивший ошибку, платит фант.

**Шаг - бег - стоп!**

Перед началом игры ведущий взрослый, играющий на музыкальном инструменте, - и дети договариваются о характере движений, которые они будут выполнять под музыку: под маршевую - бодро шагать, под плясовую - бежать на носочках, пауза же в музыке требует остановки движения и полной неподвижности. Игроки, нарушившие эту договоренность, на некоторое время выбывают из игры.

**Сосчитай удары**

Ведущий предлагает детям закрыть глаза и сосчитать (про себя), сколько ударов в бубен они услышат. Открыв глаза, необходимо найти и показать карточку с соответствующей цифрой (или выложить на столе столько фишек, сколько ударов было слышно).

**Молоточки**

Ведущий предлагает детям по очереди отстучать «молоточком» (карандашом) тот или иной ритмический рисунок За каждый правильно повторенный ритм игрок может получить поощрительную фишку. Выигрывает тот, кто справится с игровым заданием лучше остальных, набрав наибольшее количество фишек

**Ритмические рисунки**

Перед на чалом игры ведущий объясняет детям, как можно с помощью знаков записывать тот или иной ритмический рисунок Например, длинными и короткими вертикальными палочками можно обозначать громкость и количество звуковых сигналов (хлопков, ударов в бубен и др.), а горизонтальными палочками – паузы между сериями сигналов.

Игровое задание - прослушать предлагаемые взрослым ритмические рисунки и зарисовать их.

Обратное задание - воспроизвести (отхлопать, отстучать) ритмический рисунок по образцу.

**Кто сказал комплимент?**

В этой игре принимают участие 6-8 детей. Из них выбирается водящий, который поворачивается к игрокам спиной и закрывает глаза. Участники игры вперемешку (по очереди) говорят ему комплименты, например: «Саша, ты очень умный», «Ты самый аккуратный», «У тебя красивые волосы» и т.п. Водящий должен по голосу узнать, кто это сказал. После 3-4 угадываний водящий меняется. Так продолжается до тех пор, пока все игроки не побывают в роли водящего. Обязательное условие этого круга - не искажать звучание своего голоса.

Во втором круге игры правило изменяется - теперь каждый, кто говорит комплимент, хотя бы чуть-чуть должен изменить свой голос. Введение такого правила значительно усложняет задачу водящему и заставляет игроков, помимо прочего, проявить максимум изобретательности, выдумки, артистизма.

**Угадай, кто?**

Ведущий произносит соответствующим тоном ту или иную фразу и просит игроков отгадать, кто так говорит:

- Московское время 1О часов 5 минут.

- Налить Вам еще чаю?

- Открой рот и скажи «а-а-а»!

- 1, 2, 3 - тебе водить!

- Мороженое - сливочное, клубничное, шоколадное!

- Днем ожидается облачная погода, без осадков, по области - туман.

- Осторожно, двери закрываются!

Следующая станция - «Таганская».

- Внимание! Прибытие поезда «Москва - Санкт-Петербург» ожидается в 18 часов - и т.д.

**Так бывает или нет?**

В игре принимает участие вся группа детей. Их задача – внимательно слушать стихотворение, а если в нем прозвучит какая-либо неточность (или то, чего на самом деле не бывает), они должны хлопнуть в ладоши.

Умный удод метлою удил,

Удочкой улицу мёл крокодил.

Утка усатая мышку поймала,

Кошка с утятами в речку ныряла.

Что-то, наверное, было не так,

Что же напутал поэт наш, чудак?

                                              И. Семенова