

ИГРОВЫЕ ПРИЕМЫ РАЗВИТИЯ НЕРЕЧЕВОГО ЗВУКОРАЗЛИЧЕНИЯ, СЛУХОВОГО ВНИМАНИЯ И ПАМЯТИ

Поданева Т.А., учитель-логопед

«Подбери картинку или игрушку»

Цель: развитие слухового внимания и памяти

Ход игры: Вы стучите, шелестите, гремите, звените, играете на пианино, а ребёнок угадывает, то, что вы делали, что звучало, подбирает соответствующую картинку, игрушку и выкладывает картинками последовательность звучащих инструментов.

«Найди картинку»

Цель: развитие слухового внимания

Ход игры: Логопед раскладывает перед ребенком или перед детьми ряд картинок с изображением животных (пчела, жук, кошка, собака, петух, волк и др.) и воспроизводит соответствующие звукоподражания. Далее детям дается задание определить по звукоподражанию животного и показать соответствующую картинку.

«Нарисуй звук»

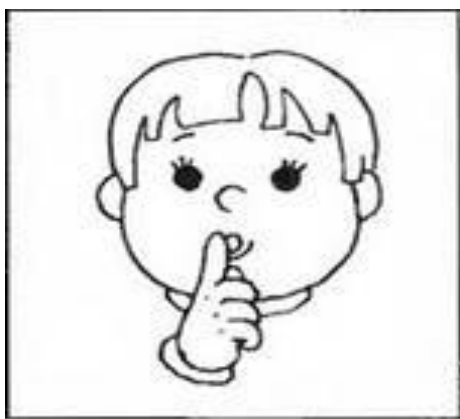
Цель: развивать слуховое внимание, умение соотносить длину звука с длиной полосы.

Ход игры: Ребёнок под звучание дудочки рисует на карточках полосы: долгому звуку соответствует длинная полоса, короткому – короткая. Затем, руководствуясь рисунками, воспроизводят по очереди звучания на инструменте.

«Громко – тихо»

Цель: развитие умения различать звуки по силе голоса

Ход игры: 1. Ребенок прослушивает звук, слог или слово, определяет громкость\тихость звучания и подбирает соответствующий символ:



Вариант игры: попросите ребёнка произнести гласный звук, слог или слово громко, потом тихо, ориентируясь на предложенный символ.

«Весело\грустно»

Цель: развитие слухового внимания, умения различать эмоциональную окраску голоса.

Ход игры: Проводится по аналогии с игрой «Громко – тихо». Используются символы:



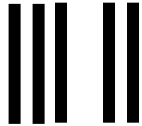
Отработка ритмических рисунков

Цель: развитие темпо-ритмической стороны речи

Ход игры: 1. Вы задаёте ритм, отстукивая его рукой, например: два удара – пауза – три удара. Ребёнок его повторяет. Ритмические структуры можно записывать: слабый удар – короткая вертикальная черта, сильный – длинная вертикальная черта.

2. Ребенку предлагаются картинки с нарисованным ритмическим рисунком (вертикальными линиями с определенными интервалами) напротив каждой. Педагог воспроизводит один из предложенных ритмов, ребенок определяет картинку, к которой этот ритм относится.

Кто играет на барабанах?

Игра-драматизация сказки «Три медведя»

Цель: дифференцировать звукокомплексы по высоте, силе и тембру.

Ход: Взрослый предлагает ребенку вспомнить сказку «Три медведя». Затем, меняя высоту голоса, просит отгадать, кто говорит: Михайло Иванович (низкий голос), Настасья Петровна (голос средней высоты) или Мишутка (высокий голос). Одна и та же реплика произносится поочередно различным по высоте голосом, в трех вариантах:

- Кто спал в моей постели?
- Кто сидел на моем стуле?
- Кто пил из моей чашки?

Ребенку можно предложить показывать на одну из картинок – изображение одного из трех медведей.

«Пропой звук»

Цель: развивать длительность выдоха, умение изменять силу голоса.

Ход игры: Детям предлагается пропеть звук (слог) на длительном выдохе с усилением голоса (вниз – тихо, вверх - громко) и в разном ритме, опираясь на рисунок:

